

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

big

Nintendo 64
GAME BOY COLOR

A-Z

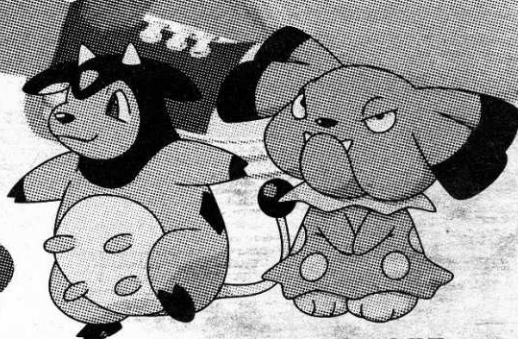
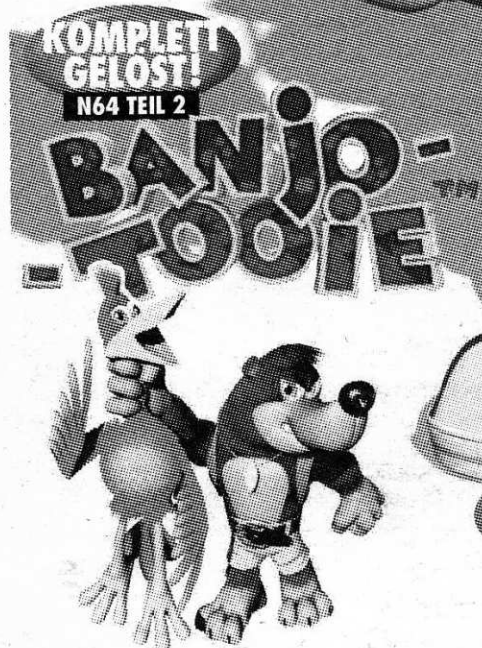
NINTENDO
LÖSUNGEN

big.N

Für alle

Nintendo-Besitzer

Nummer 3



JETZT MIT UMFANGREICHEM LÖSUNGSREGISTER!

A-Z der Cheats

Die besten Cheats und Komplettlösungen
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:

BriStein Verlag GmbH
Redaktion big.N
Oststraße 29
44866 Bochum
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

Die in diesem Lösungsheft abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wir übernehmen jedoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. Falls nicht anders angegeben, beziehen sich Codes und Cheats auf die jeweiligen PAL-Versionen, Inkompatibilitäten mit einzelnen Versionsreihen können jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer

Layout: Lourens Huizinga

Druck: drukkerij moderna bv, Paal-Beringen, Belgien

Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Florian Seidel, Ulrike Eimer, Ben Kegel, Riccardo Cafagna, Björn Seum, Inci Wagner, Stefan Schröder, Michel Kieselstein, Arjan Bos, Henk Tukker, Franklin Walkot, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

Beilage der big.N, Ausgabe 03/2001

Cover: Conker's Bad Fur Day

© THQ/Rare 2001. All rights reserved.

Conker's Bad Fur Day

Kapitel 1 Birdy die Vogelscheuche

Es ist schon schlimm genug, mit einem Kater aufzuwachen. Aber dann auch noch nicht zu wissen, wo man sich befindet, setzt dem Ganzen die Krone auf. In dieser doch recht unglücklichen Ausgangslage befindet sich der Held dieses Spiels, das Eichhörnchen Conker, das du einen Tag seines Lebens begleitest und dabei steuerst. Zugegeben, es ist nicht sein bester Tag...

Laufe zunächst auf der Grasfläche am Fluss entlang und begib dich zu dem Feld des Farmers auf der linken Seite. Du gelangst zu einer stark angetrunkenen Vogelscheuche, die dir wichtige Hinweise über die kontextsensitiven Bereiche gibt. Die großen B-Button-Felder, die du im gesamten Spiel immer wieder findest, versorgen dich mit dem jeweiligen Gegenstand oder der Waffe, die du an dieser speziellen Stelle im Spiel benötigst. Die Stellen erkennst du an der Lichtkugel und dem besonderen Geräusch, das du hören kannst, wenn du zu einem solchen Feld kommst. Außer diesen Feldern gibt es allerdings auch geheime Orte, an denen du gut versteckte B-Button-Felder finden kannst, wenn du deine Umgebung genauer unter die Lupe nimmst.

Springe nun auf das B-Button-Feld in deiner Nähe und drücke dabei die B-Taste. Gib alle Gegenstände, die du erhältst, weiter an die Vogelscheuche und bewege dich anschließend durch das Tor, um zu dem B-Button-Feld am Fluss zu gelangen. Benutze dieses Feld, um ein Getränk zu erhalten, das dich vorübergehend nüchtern macht. Es ist an der Zeit, den Heimweg einzuschlagen. Dazu springst du in den Fluss und schwimmst zu der Insel bei dem Wasserfall. Sobald du wieder festen Boden unter den Füßen hast, erinnerst du dich daran, dass du eigentlich sehr sportlich bist. Übe deinen High Jump ein wenig und springe danach zu dem Ast auf der linken Seite.

Bahne dir den Weg an der Seite der Klippe nach oben und laufe an der verschlossenen Tür vorbei über den Laufweg bis zu der großen Steinbrücke. Du musst dir über den nächsten Sprung keine Gedanken machen, denn wenn du es beim ersten Mal nicht schaffst, landest du sicher im Wasser unter dir und wirst zum Startpunkt zurückgetrieben, ohne dich dabei zu verletzen. Auf der anderen Seite der Brücke bemerkst du einen großen, ziemlich hässlichen Gargoyle, der sich nicht von der Stelle bewegt.

Kehre zurück zum unteren Teil der Brücke, mache einen High Jump und betätige den Hebel, der sich dort befindet. Nachdem du den Hebel nach unten bewegt hast, öffnet sich eine Tür in der Höhle, an der du vorhin vorbeigekommen bist. Laufe dorthin und betrete den kleinen Raum. Die Tür schließt sich hinter dir und du erkundest zunächst die Höhle, findest dabei einen Schlüssel und erinnerst dich nebenbei an eine sehr wichtige Sache, nämlich an die Bratpfanne, die du für Notfälle immer bei dir trägst. Nachdem du mit dem Schlüssel die Tür geöffnet hast, kehrst du zu der Steinbrücke zurück.

Der Gargoyle

Ohne zu zögern läufst du nun zu dem Gargoyle und ziehst ihm eins mit der Bratpfanne über. Achte gar nicht auf sein Gelächter, denn bevor du's dich versiehst, fällt der Gargoyle in die Tiefe. Leider entsteht dadurch eine riesige Druckwelle und der Tunnel vor dir wird durch einen Steinschlag unpassierbar. Springe zuerst auf den größten Felsen, um von dort aus mit einem High Jump zu der Holzplattform auf der rechten Seite zu hüpfen. Benutze dort das B-Button-Feld, um etwas Dynamit und einen Zünder einzusammeln. Damit kannst du das Hindernis bequem aus dem Weg räumen und den Tunnel betreten, der dich in den nächsten Abschnitt führt.

Kapitel 2 Mrs. Bee

Du befindest dich nun in einem Abschnitt, zu dem du wiederholt zurückkehrst, um von hier aus neue Gebiete zu erreichen. Du wirst dieses Kapitel zudem nicht in einem Rutsch durchspielen können und sowieso einige Male hierher zurückkehren müssen.

Bewege dich nach unten zu dem Schild und schnappe dir den Gegenstand, der sich dahinter verbirgt. Folge nun dem Schild in die Richtung "Nice", um nach kurzer Zeit auf die Bienenkönigin zu treffen, die dich um einen Gefallen bittet. Gewöhne dich schon einmal daran, denn in diesem Spiel scheint jeder, den du triffst, in der ein oder anderen Weise deine Hilfe zu benötigen. Wespen haben den Bienenstock gestohlen und deine Aufgabe ist es, ihn zurückzuholen, bevor die Arme vor Gram vergeht.

Drehe dich um und laufe zurück zu dem Schild, um dort die Richtung "Nasty" einzuschlagen. Marschiere an dem Stacheldrahtzaun vorbei und laufe den Hügel hinauf. Dort findest du den gestohlenen Bienenstock. Renne darauf zu, hebe ihn auf und mache dich schnellstens auf den Rückweg nach unten. Obwohl dir die Wespen dicht auf den Fersen sind, solltest du keine Probleme haben, sie abzuhängen.

Nachdem du den Bienenstock zurückgebracht hast, erhältst du etwas Geld als Belohnung. Mit dem Geld in der Tasche überquerst du die Brücke, läufst am Bienenstock vorbei zu Birdy und gibst ihm 10 Geldstücke. Dafür bekommst du dann eine Art Bedienungsanleitung für die komplizierteren kontextsensitiven Bereiche. Beim Verlassen des Heuhaufens erhältst du deine 10 Geldstücke zurück und springst auf das nächste B-Button-Feld. Schalte danach die vier Käfer aus, die sich in der Nähe des Baumstumpfes befinden. Dazu benötigst du pro Käfer zwei Treffer.

Nachdem der letzte Käfer erledigt ist, öffnet sich ein Eingang in einem Baum weiter hinten. Obwohl es so aussieht, als könntest du das Gebiet außerhalb von Poo Cabin erkunden, musst du auf jeden Fall erst durch den Baum marschieren, um den Spielverlauf weiter voranzutreiben.

Poo Cabin

Sobald du das Kapitel 3 erfolgreich abgeschlossen hast, kannst du dich in den Bereich links von dem Baum begeben. In der Hütte führst du ein aufschlussreiches Gespräch mit dem Anführer der Mistkäfer, der dir sofort etwas Mist anbietet. Du benötigst über kurz oder lang einige dieser Mistkugeln, was der Oberkäfer zu wissen scheint. Halte dich an seine Anweisungen und führe durch, um was er dich bittet, um eine Mistkugel zu bekommen. Drücke dann kurz auf die B-Taste, wenn sich die Lichtkugel über der Falltür befindet, und lasse dich anschließend nach unten fallen.

Laufe durch den Tunnel zu dem großen Spalt und springe dort zu dem Seil, das dir am nächsten ist. Danach bewegst du dich an dem Seil nach oben und springst weiter zum nächsten Seil. Dort verharrst du kurz und springst dann weiter zu dem Seil auf der gegenüberliegenden Seite. Von dieser Stelle aus ist es nur noch ein Katzensprung zu dem Tunnel, aus dem die Abwässer fließen. In dem Tunnel bahnst du dir einen Weg gegen den Strom zu einem kleinen Hof.

In diesem Bereich überquerst du die Grasfläche nach links und begibst dich über verschiedene Vorsprünge und Dächer nach oben, dabei wirst du von einigen herabrollenden Mistkugeln behindert. Auf dem Gebäude drehst du an dem Rad, indem du im Uhrzeigersinn deine Kreise drehst. Dadurch öffnet sich das Ventilrad zum Pflaumensaft.

Yee Haw

Deine nächste Aufgabe besteht darin, den Bullen dazu zu bewegen, die Zielscheibe zu treffen. Begib dich zu der Zielscheibe und warte darauf, dass dich der Bulle angreift. Dabei musst du besonders auf die Geräusche seiner Hufe achten, wenn er sich nähert. Springe im richtigen Moment nach oben und springe über ihn hinweg, so dass er in die Zielscheibe hineinrennt. Ein Tor zu einem versteckten Stall öffnet sich und eine Kuh erscheint, die sich auf der Suche nach Essbarem befindet.

Als Nächstes musst du den Bullen dazu bringen, die Mitte der großen Zielscheibe zu treffen. Dann musst du auf seinen Rücken springen, bevor er seine Hörner wieder befreien kann. Stelle dich vor die große Zielscheibe und warte erneut auf den angreifenden Bullen. Springe wieder rechtzeitig nach oben und lande dann auf seinem Rücken. Sobald du eine Glocke hörst, drückst du kurz die B-Taste, um den Höllenritt zu beginnen. Lenke den Bullen in Richtung der Kuh und drücke dann entweder die Z- oder die B-Taste, um die Kuh zu verfolgen. Nach nur einem Treffer hört die Kuh auf zu grasen und macht sich auf die Suche nach etwas Wasser.

Leider findet sie kein Wasser, sondern nur Pflaumensaft, was ihre Verdauung enorm anregt. Nun musst du noch zwei weitere Kühe dazu bringen von dem Pflaumensaft zu trinken. Doch zuerst musst du die erste Kuh noch ein wenig zur Seite stoßen, damit auch genügend Platz für die anderen vorhanden ist. Wiederhole nun den gesamten Vorgang, bis du die zweite Kuh mit Pflaumensaft versorgt hast. Diese Kuh benötigt allerdings mehrere Aufforderungen, bis sie sich dorthin begibt, nämlich zwei Treffer des Bullen. Bei der dritten Kuh sind dann schon drei Treffer erforderlich.

Nachdem der Bulle durch das Gitter gefallen ist, verlässt du diesen Bereich wieder und bereitest dich auf ein Schwimmaxenteuer der Sonderklasse vor.

Abwasser

Sobald du die Höhle betreten hast, die mit Kuhdung gefüllt ist, schwimmst du zu der kleinen Nische in der Wand und benutzt das B-Button-Feld, um einige Selbstbewusstseins-Pillen zu schlucken. Nur damit überwindest du deinen inneren Schweinehund und tauchst mit Hilfe der B-Taste unter. Achte dabei auf deine Sauerstoffanzeige und tauche hin und wieder auf, um Luft zu schnappen. Schwimme zurück zu dem Gebiet, in dem sich die Seile befinden, und schnappe dir den Eichhörnchenschwanz, den du ganz oben entdeckst. Nimm dir außerdem die Schokolade und tauche dann auf den Grund des Raumes. Hole dir dort das Geld und bahne dir einen Weg zu der Öffnung im Boden.

Klettere aus der ekeligen Flüssigkeit und laufe aus der Höhle. Benutze deine Gasmasken, denn du erhältst nun die Mistkugel, die dir versprochen wurde. Schiebe diese Kugel durch das Abwasser zu der Stelle zwischen dem Berg und der Leiter, dann weiter zu der Klippe. Lasse die Mistkugel in den See unter dir fallen, so dass sie auf den Gegner unter dir fällt. Springe danach zu dem unteren Vorsprung am See und betätige den Schalter, der eine Öffnung auf dem Grund des Sees entstehen lässt, durch die das Wasser abläuft. Gehe nun vorsichtig um den See herum und bewege dich durch den Korridor, um einen neuen Abschnitt zu erreichen.

Die Rache der Wespen

Zunächst musst du Kapitel 6 erfolgreich abgeschlossen haben. Die Wespen führen erneut Böses im Schilde und diesmal verspricht dir die Bienenkönigin eine riesige Belohnung für deine Hilfe, nämlich 400 Geldstücke. Mache dich erneut auf den Weg zu dem "Nasty"-Pfad und laufe den Hügel nach oben und weiter direkt in das Nest der Wespen. Darin entdeckst du die Diebesbeute, musst dich aber zunächst hinter einer Schussanlage

verschanzen, da die Wespen zum Angriff blasen. Benutze die Z-Taste, um zu feuern, und die Richtungstasten, um zu zielen. Achte dabei immer auf deinen Radarbildschirm.

Die Wespen, die dir am nächsten sind, erscheinen dort als rote Punkte. Widme dich diesen zuerst, damit es nicht zu gefährlich für dich wird. Nachdem du auch den letzten Schwarm Wespen beseitigt hast, springst du aus der Schussanlage heraus, schnappst dir den Bienenstock und machst dich auf den Rückweg zum "Nice"-Pfad. Bringe den Bienenstock an seinen Ursprungsort und lasse dir die Belohnung geben.

Nun kehrst du zum Wespennest zurück und begibst dich in den Honigwabenbereich links über der Tür. Springe von dort aus zu dem Vorsprung über dem Eingang und nimm dir das Geld, das du dort findest.

Mr. Barrel

Wahrscheinlich bist du während des Spiels schon einmal auf den Hügel zu der Windmühle gestiegen, nur um dann zu erfahren, dass du nicht genügend Geld besitzt, um irgendetwas zu machen. Jetzt ist es an der Zeit, das zu ändern. Bahne dir einen Weg nach oben, indem du die Würmer aus ihren Löchern lockst und dann über sie hinwegspringst. Unterschätze diese Gegner nicht, denn sie sind durchaus ernst zu nehmen – hier ist besondere Vorsicht geboten.

Die 2.110 Geldstücke, die sich in deinem Besitz befinden, reichen aus, um Mr. Barrel dazu zu bewegen, dir auszuhelfen. Springe auf ein Fass und benutze die Richtungstasten, um es den Hügel hinunterzurollen. Halte dich dabei links und zerquetsche auf deinem Weg nach unten alle Würmer. Das Fass zerstört die verschlossene Passage im Fluss, wo du deinen Schokoladenvorrat auffüllen und dann weiter durch die Öffnung schwimmen kannst. Du gelangst in das nächste Kapitel und es erwartet dich zunächst eine lange Zwischensequenz.

Kapitel 3 Marvin

Deine erste Aufgabe in dieser verrückten Farmlandschaft musst du auf der anderen Seite des Flusses erledigen. Dazu gehst du die Treppe auf der rechten Seite nach oben und triffst auf eine riesige Maus. Außerdem bemerkst du auf der rechten Seite der Scheune zwei Metallkisten. Du musst Marvin erledigen, um Jack zu helfen, der von seiner Freundin bedrängt wird. Jack biete dir die Hilfe seines Freundes Burt an, der die Gestalt einer großen Metallkiste hat und einen Stall voller Käseecken bewacht. Es sieht so aus, als wäre eine intelligente Mausefalle die Lösung deiner Probleme.

Laufe am Anfangspunkt vorbei, um die Scheune auf der linken Seite herum und schleiche dich an den beiden hüpfenden Kisten vorbei, indem du dicht an den Felsen entlanggehst. Bei Burt angekommen, öffnet er das Tor zum Stall und du kannst dir mit Hilfe deiner Bratpfanne eine der Käseecken schnappen. Kehre zu Marvin zurück und gib ihm das Käsestück. Er ist leider noch nicht gesättigt und verlangt zwei weitere Käsehäppchen, die du ihm wohl oder übel besorgen musst. Das Resultat lässt nicht lange auf sich warten, denn nach dem dritten Käsestück verabschiedet sich Marvin auf spektakuläre Art und Weise.

Die verrückte Mistgabel

Springe auf Jack und dann weiter auf die weibliche Kiste, um von dort zu den Kanaldeckeln zu springen. Auf dem Dach rechts von dir findest du etwas Schokolade, Geld und einen großen Schalter. Betätige diesen Schalter, um den Eingang zur Scheune zu öffnen, und mache dich dann wieder auf den Weg nach unten. In der Scheune bahnst du dir den Weg an den Heuballen vorbei in den hinteren Teil, in dem drei finstere Gesellen schon darauf warten, dich zu vermöbeln.

Locke deinen Gegner in Richtung der Heuballen und bringe ihn dazu, diese mit seiner Heugabel zu zerstören. Dazu musst du dich nur vor einen der Heuballen stellen und rechtzeitig zur Seite springen, wenn er zum Schlag ansetzt. Bleibe dabei immer in Bewegung. Sobald der letzte Heuballen beseitigt ist, zieht sich dein Gegner zurück und will sich von seinen Freunden trösten lassen. Du dagegen begibst dich auf die andere Seite der Scheune und springst auf den Schalter, der zum einen die verschlossene Tür und zum anderen eine Luke in der Scheune öffnet.

Sonnige Tage

Draußen triffst du auf der rechten Seite den Bienenkönig, den du zuerst etwas aufmuntern musst, bevor du weiter über die Brücke läufst. Nähere dich der Sonnenblume, die aber nicht auf deine Bedürfnisse eingeht. Auf deinem Rückweg zum Bienenkönig begegnest du einem Schwarm Bienen, die besonders gerne Sonnenblumen kitzeln. Führe sie zurück zu der Sonnenblume und wenn du es schaffst, noch mehrere Schwärme dieser Bienen zu der Sonnenblume zu locken, beginnt sie, darüber nachzudenken, ob sie es nicht noch einmal mit dem Bienenkönig versuchen soll.

Um die beiden wieder erfolgreich zu vereinigen, musst du insgesamt fünf Bienenschwärme zu der Sonnenblume locken, die sich alle in der näheren Umgebung befinden. Nachdem du sämtlich Bienen zu der Sonnenblume gelockt hast, öffnet sich diese ein wenig und der Bienenkönig kann mit seiner Arbeit beginnen. Anschließend erlaubt dir die Sonnenblume, ihre Brüste als Trampolin zu benutzen. Springe dreimal auf und ab, um danach zu der Höhle hinüberspringen zu können, in der du etwas Geld entdeckst.

Barry + Co

Kehe nun zu der Stelle zurück, an der du den ersten Bienenschwarm getroffen hast, und warte darauf, dass sich die Holzkiste unterhalb des Eingangs zum Dachboden niederlässt. Springe dann schnell auf die Kiste und weiter zum Dachboden, auf dem du dich erst einmal mit einigen Fledermäusen herumschlagen musst. Dabei kannst du entweder von Plattform zu Plattform springen oder über den schmalen Steg laufen. Wenn du die letzte Plattform erreicht hast, befindest du dich auf einem B-Button-Feld.

Drücke die B-Taste, um einige Wurfmesser an dich zu nehmen, und ziele damit auf die übrigen Fledermäuse. Dann kannst du dich endlich Franky widmen und das Seil an seinem Hals mit einem gezielten Wurf zerschneiden. Dafür ist er dir so dankbar, dass er sich anbietet, dir auf deiner weiteren Reise hilfreich zur Seite zu stehen. Diese Hilfsbereitschaft wird auch sofort unter Beweis gestellt, denn ein wütender Heuballen macht sich auf den Weg in deine Richtung. Springe schnell auf Franky und hüpfte mit ihm zusammen auf den Heuballen zu. Du erledigst diesen Gegner mit drei Treffern der Heugabel, die du mit der B-Taste ausführst. Doch leider ist der Kampf noch nicht vorüber.

Der Kampf der Heu-Roboter

Du landest unterhalb der Scheune im Wasserreservoir, wo sich drei große Wasserrohre befinden. Der Heu-Roboter hat sich mit Raketen eingedeckt und du musst nun einen Weg finden, ihn zu zerstören. Springe schnell wieder auf Franky und gehe hinter einem der Rohre in Deckung. Dann kommst du zum Vorschein und machst den Heu-Roboter auf dich aufmerksam. Sobald er eine seiner Raketen auf dich abfeuert, gehst du erneut in Deckung, damit sein Geschoss ein großes Loch in das Rohr sprengt. Obwohl der Heu-Roboter schlau genug ist, nicht zu feuern, solange Wasser aus dem Rohr fließt, verspürt er einen übermäßigen Drang, dich zu verfolgen.

Locke ihn in die Nähe des Wassers, damit er im Wasser steht und dabei einen Stromschlag bekommt. Dies führt zu einem Kurzschluss. Der Heu-Roboter zieht sich in die Mitte des Raumes zurück und dreht sich dabei

fortwährend im Kreis. Springe über ihn und warte darauf, dass der rote Schalter mit der Aufschrift "Do Not Push" vor dir auftaucht. Dann springst du in die Luft, drückst die B-Taste, sobald die Lichtkugel erscheint, und betätigst den roten Schalter. Dein Timing muss allerdings hundertprozentig stimmen, um diesen Vorgang ausführen zu können.

Nach der Betätigung des roten Schalters wird einer der Arme des Heu-Roboters abgetrennt und aus dem Rohr fließt kein Wasser mehr. Begib dich nun zum nächsten Rohr und wiederhole die gesamte Prozedur. Wenn du das auch beim letzten Rohr geschafft und dem Heu-Roboter auf diese Art und Weise dreimal einen elektrischen Schlag versetzt hast, kannst du aufatmen, denn er ist endgültig ausgeschaltet.

Kurze Zeit später steigt plötzlich der Wasserstand rapide an und du musst schnellstens ganz nach oben auf den Turm gelangen. Außerdem ist es bitter notwendig, etwas gegen die Elektrokabel zu unternehmen, denn sonst sieht es für deine Gesundheit schlecht aus. Bewege dich zu dem Exit-Schild und klettere über die Leiter zu dem B-Button-Feld über dir. Bewaffne dich mit den Messern und ziele damit auf die drei Kabel.

Nachdem alle drei Elektrokabel keine Gefahr mehr darstellen, springst du in das Wasser und schwimmst zu der Leiter auf der linken Seite. Du kommst zu einem weiteren B-Button-Feld und drei Elektrokabeln, um die du dich kümmern musst. Dabei solltest du dich wirklich beeilen, denn wenn das Wasser dich erst erreicht hat, ist es zu spät. Anschließend schwimmst du nach rechts durch den Raum und weiter durch die Öffnung in der Wand, die dich in einen kleinen Raum führt. Springe dort auf das Tablett und lasse dich in die Luft befördern. Schnappe dir noch das Geld auf dem Dachboden und laufe danach durch die Türöffnung.

Slam Dunk

Du findest dich außerhalb der Scheune auf einem schmalen Vorsprung wieder, auf dem dir nichts anderes übrig bleibt, als nach oben zu klettern. Achte dabei auf die Wespen, die dich immer wieder angreifen werden. Einer Wespe begegnest du auf der unteren Leiter und drei anderen auf der oberen Leiter. Oben angekommen begibst du dich zu dem Sprungbrett, leider gibt es unten kein Wasser mehr, außer in einem kleinen Eimer. Mache einen High Jump und springe zu dem zweiten Schokoladenstück. Sobald du es erreichst, erscheint eine Lichtkugel. Drücke nun die B-Taste, um dich in einen Amboss zu verwandeln.

So landest du sicher im Eimer und öffnest dir außerdem noch einen kleinen Tunnel in der Nähe des Eingangsbereichs. Klettere die Leiter nach oben und bewege dich anschließend vom Dach der Scheune herunter. In dem neuen Tunnel findest du einen Eichhörnchenschwanz und etwas Geld. Damit kehrst du diesem Gebiet den Rücken und benutzt erneut das Loch im Baum.

Kapitel 4 Mrs. Catfish

Einige Katzenfische bitten dich um Hilfe: Du sollst dich um den Fisch kümmern, der ihren Safe bewacht. Als Belohnung wartet die Hälfte des Safeinhaltes auf dich. Springe in das Wasser und schwimme stromaufwärts, um zu der kleinen Höhle zu gelangen, die sich hinter dem Wasserfall befindet. Nimm die Schokolade und den Eichhörnchenschwanz an dich und schwimme weiter stromaufwärts. In der Lagune hältst du dich von dem großen Fisch fern, holst einmal tief Luft und tauchst dann in die Passage hinunter. Du erreichst einen Raum ganz unten im Fledermausturm.

Steige die Stufen hinauf, um dich mit Mr. Cog zu unterhalten, der dich darum bittet, seine drei verschwundenen Freundinnen zurückzubringen. Sobald du ihm versprichst, dein Möglichstes zu tun, senkt sich ein Aufzug hinunter und bringt dich zum untersten Laufweg. Von dort aus beginnst du, nach oben zu

klettern. Überquere den Spalt mit Hilfe des schmalen Brettes und setze dich gegen die angreifenden Fledermäuse zur Wehr, dabei helfen dir die verschiedenen kontextsensitiven Bereiche, zu denen du kommst.

Am Ende des nächsten Laufweges erreichst du ein Seil, zu dem du springst, um weiterzukommen. Sobald du im obersten Abschnitt des Turmes angekommen bist, läufst du über das Brett nach draußen und springst zu dem etwas entfernten Hebel. Dein Gewicht drückt den Hebel nach unten und es öffnet sich ein Unterwassertunnel, der zu den drei verschwundenen Damen führt. Du fällst sicher in ein Spinnennetz unter dir und beginnst erneut, dir einen Weg ganz nach oben zu bahnen. Im obersten Abschnitt findest du ein Seil, das dich zur Spitze bringt. Sammele dort alles Geld ein, das du finden kannst, und lasse dich danach einfach nach unten fallen. Du landest sicher im Matsch.

Wieder draußen beim Wächterfisch schwimmst du erneut durch die Unterwasserpassage und wendest dich nun dem Tunnel zu, in dem sich die Stachelminen befinden. Du gelangst in einen kleinen Raum, in dem sich die erste holde Weiblichkeit befindet. Ziehe ihr eins mit der Bratpfanne über und bringe sie in den Raum zu Mr. Cog. Dort steigst du die Treppe hinauf und schiebst sie auf den obersten Pflock.

Kehre anschließend zu der Stelle zurück, an der du die erste Dame gefunden hast, und schlüpfe durch die Türöffnung in einen großen, kreisförmigen Raum. Hier entdeckst du die beiden anderen Damen, die sich allerdings nicht so einfach geschlagen geben. Fange sie ein, bringe sie zurück und schiebe sie auf die Pflöcke bei Mr. Cog. Du bist nun in der Lage, das Steinrad in der Mitte zu drehen. Springe darauf und renne dann im Uhrzeigersinn los. Dadurch erhöhst du die Drehgeschwindigkeit und die Leine des Wächterfisches zieht sich zusammen. Nun ist der Weg für die weiblichen Katzenfische frei und du schwimmst stromaufwärts und führst sie zu dem Safe, an dem du auch deine wohl verdiente Belohnung erhalten sollst. Springe hinein und versuche, sie dir zu holen.

Gesprengte Türen

Leider verschwindet das Geld durch eine Falltür und du bleibst zurück und starrst auf ein großes Zahlenschloss an der Wand. Ziele nun mit deinen Raketen auf die Buchstaben hinter dem Rad, um das Wort "Open" zu buchstabieren. Achte darauf, die Raketen rechtzeitig abzufeuern, sonst geht dein Schuss daneben. Nach jedem dritten misslungenen Schuss wird eine Stachelmine in deine Richtung geschickt, ziele auch darauf mit einer Rakete, um sie zu beseitigen. Nachdem die Tür wieder geöffnet ist, springst du auf das B-Button-Feld in der Nähe der Wasseroberfläche.

Unter dir befindet sich eine Unterwasserwelt aus Passagen und Tunneln, von denen einige zu frischer Luft und andere in den sicheren Tod führen. In den verschiedensten Bereichen dieses Labyrinths befinden sich große metallische Kreaturen, die Clangs, um die du besser einen großen Bogen machst. Schalte deine Kopflampe am B-Button-Feld ein, hole tief Luft und tauche nach unten. Schwimme durch die Passage in Richtung der ersten Seitennische, in der du Luft holen kannst. Dazu platzierst du deinen Kopf über das Rohr und atmest den frischen Sauerstoff ein. Sobald deine Sauerstoffanzeige wieder in Ordnung ist, schwimmst du weiter durch den Schacht nach unten.

Verweile über den Luftblasen unten im Schacht und schwimme dann durch den oberen grünlichen Tunnel. Dahinter tauchst du schnell an die Oberfläche, um nach Luft zu schnappen und die Batterie auszuwechseln, natürlich auf dem B-Button-Feld. Es ist wirklich wichtig, dass deine Kopflampe funktioniert, damit du dich hier zurechtfindest. Nun springst du zurück ins Wasser und schwimmst durch den oberen blauen Tunnel zum nächsten Raum, in dem du erst einmal Luft holst und dann den Hebel an der Wand betätigst. Weitere Tunnel öffnen sich, die dich nach draußen führen.

Tauche anschließend durch den oberen grünen Tunnel zurück in den vorherigen Raum und tauche weiter durch den oberen gelben Tunnel zum Grund eines Schachtes, natürlich nicht, ohne vorher Luft zu holen. Am anderen Ende des Schachtes verlässt du das Wasser und läufst in den Tunnel, um zum Heizungsraum zu gelangen. Dort warten bereits zwei unfreundliche Zeitgenossen, die aber zunächst in Deckung gehen. Bewege dich zu dem Fass und stelle dich unter den Verschluss. Dann drückst du die B-Taste, um den beiden eine Überraschung zu bereiten.

Verlasse den Gang und marschiere in den großen Raum, wo du dich dem Boiler näherst und dabei die B-Taste drückst. Auch Eichhörnchen haben ihre Bedürfnisse. Benutze den Strahl, um deine Gegner auszuschalten, dabei kannst du mit Hilfe der Z-Taste zielen. Nachdem du acht der Gegner beseitigt hast, springen die beiden übrigen zum Boiler und heizen ihn auf. Dieser Boiler ist in Wirklichkeit ein riesiger Boss-Gegner, den du nun beseitigen musst.

Renne in eine der Ecken und springe auf die obere Plattform. Wende dich dann mit dem Gesicht zu deinem Gegner und warte darauf, dass er sich auf das Gitter vor dir stellt. Sobald er darauf steht, springst du nach oben und ziehst an der Kette über dir. Eine giftige Flüssigkeit wird freigesetzt, die ihn dazu bringt, zurück in die Mitte des Raumes zu stolpern. Springe von der Plattform, renne unter ihn und schlage mit voller Wucht mit der Bratpfanne in seine Messingeier.

Anschließend ziehst du dich schnell zurück, näherst dich der nächsten Ecke und wiederholst den gesamten Vorgang. Nachdem du allen Ecken des Raumes einen Besuch abgestattet hast und den Gegner viermal an seiner empfindlichsten Stelle getroffen hast, lösen sich die Messingeier und rollen über den Boden. Befördere nun eines dieser Messingeier in den runden Schalter am Boden, um die Ausgangstür zu öffnen. Danach rollst du das zweite Messingei den Tunnel hinunter, um die Stachelminen auszuschalten. Begib dich anschließend durch das Loch und nimm endlich die Belohnung an dich.

Nun heißt es, schnell den Ausgang zu finden. Tauche zügig ans sichere Land und steige aus dem Wasser. Der Wächterfisch, der sich von seiner Leine befreit hat, versucht dich zwar noch zu erwischen, endet aber an der Steinmauer. Benutze den toten Fisch als Sprungbrett, mache einen High Jump und erreiche die Höhle über dir, in der du satte 300 Geldstücke findest.

Kapitel 5 Maiskolben

Begib dich zurück in den Poo Cabin-Abschnitt und nähere dich dem Fuß des Berges. Es gibt zwei Wege, die sich zur Spitze des Berges hinaufschlängeln. Der eine, der hinter Poo Cabin beginnt, führt zwar nicht ganz nach oben, ist aber der Weg, den du einschlagen musst. Schnappe dir eine Mistkugel und rolle sie den Weg hinauf, dann lässt du sie über die Kante auf den schlafenden Mistkäfer fallen. Nachdem die Mistkugel auf dem Käfer gelandet ist, kehrst du nach unten zurück, schnappst dir eine weitere Mistkugel und nimmst nun den anderen Weg. Rolle die Kugel ganz nach oben und benutze sie dann, um darauf einen High Jump zu machen und das Geld zu erreichen.

Anschließend gibst du der Kugel einen Stoß und rollst sie in den Tunnel im Berg, um den versperrten Eingang zu öffnen. Nun kannst du zurück nach unten marschieren und den Berg durch den Eingang betreten. Folge dem Weg zu dem Maiskolben, wo du den Auftrag erhältst, etwas Zuckermais zu besorgen. Bearbeite den Mais mit deiner Bratpfanne und bringe ihn anschließend zum Opferaltar, dabei musst du dich vor der großen Hand in Acht nehmen, die manchmal nach dir schlägt. In der Nähe des ersten Altars findest du aber nur einen Maiskolben, daher musst du weiterlaufen, um mehr Mais zu entdecken.

Nach einigen haarsträubenden Sprüngen hast du es geschafft und kannst insgesamt sechs Maiskolben an den drei Altären ablegen. Jetzt ist es an der Zeit, den großen Poo zu treffen. Bereite dich auf den nächsten unglaublichen Boss-Kampf vor.

Der große Poo beginnt damit, Mistkugeln nach dir zu werfen. Solange du die Instrumentalmelodie hören kannst, musst du in Bewegung bleiben und dir dabei alle Schokolade schnappen, die du findest. Wenn der Gesang beginnt, stellst du dich schnell auf ein B-Button-Feld, bewaffnest dich und zielst auf seinen Mund. Dieser Vorgang wiederholt sich einige Male und erst wenn du Poo zum sechsten Mal getroffen hast, ist der Spuk zu Ende. Dein Gegner begibt sich dann nämlich in das Zentrum des Berges und stimmt einen sehr hohen Ton an, der eine Glaswand im Berg zerplatzen lässt und eine Wasserspülung der besonderen Art zum Vorschein bringt.

Du musst den fast unmöglichen Sprung noch einmal wagen, um den großen Poo einfach wegzuspülen. Überquere den Spalt, laufe den Weg nach oben und halte dich auf dem Hügel links. Dann springst du nach oben und ziehst an der Kette, die sich in der kleinen Höhle befindet. Du hast auf spektakuläre Art und Weise den großen Poo aus dem Berg vertrieben und kannst dir nun das Geld bei der Kette nehmen, bevor du dich zu der großen Höhle in der Mitte begibst. Die Türöffnung auf dem untersten Vorsprung ist dein Ziel, denn durch sie kommst du in einen runden Raum, in dem sich ein großer Wassertank befindet.

Greife dir den Eichhörnchenschwanz und die Schokolade und springe anschließend in das Wasser. Deine nächste Aufgabe besteht darin, an den Klingen vorbeizukommen, ohne dich zu verletzen oder an Sauerstoffmangel zu sterben. Wenn du an den drei Klingen vorbei bist, tauchst du auf und springst zu der Kette, an der du dann hinaufkletterst. Du befindest dich über einem kleinen Vorsprung, auf dem sich einige kleine Klingen hin- und herbewegen. Springe im richtigen Moment nach unten, so dass du zwischen zwei dieser Klingen landest, und laufe schnell nach links. Springe dort zu der Leiter und klettere nach oben, um das Rohr zu verlassen.

Der Bluff

Überquere die Brücke und nähere dich den Handlangern des Panther-Königs. Du überzeugst den Wächter davon, ein Elefant zu sein, und gibst ihm 1000 Geldstücke, damit er dich vorbeilässt. Natürlich reicht ein Pfiff aus, um dein Geld zurückzubekommen – es braucht eben mehr als dummliche Wachen, um dich in Bedrängnis zu bringen.

Kapitel 6 Uga Buga

Marschiere zu dem roten Tempel vor dir. Zwei Raptoren bewachen den Weg zum zweiten Abschnitt, aber du kannst sie austricksen, indem du mit einem High Jump über sie hinüberspringst. Betrete den Tunnel, um den oberen Abschnitt zu erreichen, wo ein einzelner Raptor einige Geldstücke bewacht. Schnappe dir das Geld und springe zur Spitze des Tempels, auf der du den kontextsensitiven Bereich dreimal benutzt, um die Statue in den Boden zu rammen. Außerdem musst du sie beim dritten Mal noch mit deinem Amboss bearbeiten, damit du in eine unterirdische Passage fällst.

Klettere zur Spitze des Tempels in dieser unteren Höhle und bearbeite die Statue erneut mit deinem Amboss. Ein Tunnel öffnet sich daraufhin unten im Tempel. Springe anschließend nach unten und bahne dir deinen Weg zu dem Solid Rock-Nachtclub auf dem Hügel. Dir wird kein Einlass gewährt und du musst nach einem anderen Weg suchen, um hineinzugelangen. Rolle zunächst den Stein auf der linken Seite den Hügel

hinunter, um ihn durch den Tunnel unterhalb des Tempels zu schicken, wo er ein Loch in die Höhlenwand reißt.

Folge dem Weg in die größere Höhle auf der anderen Seite der Wand, laufe die Rampe auf der rechten Seite hinunter und folge der äußeren Wand zu einer Tür in der Ecke. Dahinter gelangst du auf einen Laufweg. Laufe nach unten und überquere die kleine Brücke nach rechts, um zu dem großen Ei zu gelangen. Benutze das Tablett erneut als Sprungbrett, um auf das Ei zu springen, und drücke im richtigen Moment die B-Taste, um das Ei auszubrüten.

Nachdem der Baby-Raptor ausgeschlüpft ist, bringst du ihn dazu, dir zu folgen und läufst den Weg nach rechts entlang. Unten an der Rampe kannst du die Tür zusammen mit dem Raptor passieren und gelangst in die große Kammer mit der Drachenstatue. Führe deinen Raptor vor die Statue, damit er sich mit den Uga Bugas beschäftigen kann, und ziele derweil auf den nach oben gerichteten Pfeil an der Wand. Führe nun den Raptor auf den Altar und ziele mit Hilfe der B-Button-Felder auf den Stern an der Wand links von dir.

Die Drachenstatue hat sich geöffnet und du benutzt einmal mehr das Tablett, um dich auf die Statue zu befördern. Überquere den Kopf und bewege dich zum Rücken der Statue, um dort etwas Geld, Schokolade und einen Eichhörnchenschwanz einzusammeln. Zurück auf dem Kopf schleichst du auf Zehenspitzen zu den Nasenlöchern und benutzt dort den kontextsensitiven Bereich, um Pfeffer in beide Nasenlöcher zu streuen. Nun kletterst du über die Zunge zum Eingangsbereich der Statue und hältst dich rechts. Drehe dich an der zweiten Abzweigung nach rechts und steige nach außen auf einen Vorsprung über dem Raum, in dem du das Ei gefunden hast.

Du entdeckst den Leichnam des Uga Buga-Königs und schnappst dir seine Kopfbedeckung. Außerhalb der Statue beginnst du dann damit, König zu spielen und überredest die Uga Buga, dir zu helfen, die Steinmonster vor dem Nachtclub auszuschalten. Führe deine Anhänger langsam zum Nachtclub und brate dem ersten Steinmonster mit deiner Bratpfanne eins über, sozusagen als Angriffssignal. Trete einige Schritte zurück und beobachte das Geschehen. Sobald nur noch der Türsteher übrig ist, kannst du wieder handeln und gibst ihm das geforderte Passwort: FEDELIO.

Der Club

Als Nächstes musst du den Felsbrocken, der sich unten befindet und nicht gerade tanzt, nach oben auf den Schalter in deiner Nähe rollen. Danach öffnet sich der Tunnel unter dem gefangenen Berri. Komischerweise landest du nach dem Durchlaufen des Tunnels unter dem oberen Vorsprung genau auf diesem und entdeckst einen weiteren Schalter. Um diesen Schalter nun zu aktivieren, benötigst du einen weiteren Felsbrocken. Begib dich zu dem Fass an der Bar und benutze das B-Button-Feld, um dich richtig abzufüllen. Sobald du den Drang verspürst, dich zu erleichtern, läufst du zur Tanzfläche und zielst auf den männlichen Tänzer vor dem geöffneten Tunnel. Drücke die B-Taste, um zu beginnen, und verstärke den Strahl mit der Z-Taste.

Der Tänzer rollt sich zusammen und du kannst ihn durch die Öffnung befördern. Achte darauf, dass du ohne Unterbrechung den Strahl auf den Tänzer lenkst, denn sobald du ihm die Chance dazu gibst, richtet er sich wieder auf und zeigt dir, was er von deinem Vorhaben hält. Laufe nun zu der Erste-Hilfe-Box und trinke das Mittel, das dich wieder halbwegs nüchtern werden lässt, bevor du durch den Tunnel gehst und bei dem eingerollten Steinmonster landest. Rolle den Stein nun auf den Schalter, der die anderen beiden Tunnel öffnet.

Zurück an der Bar betrinkst du dich erneut hemmungslos und wiederholst das Spielchen mit den Steinmonstern, die sich vor den neuen Tünneleingängen aufhalten. Befördere beide in die jeweiligen Tunnel hinein und befreie auf diese Weise Berri. Bevor du allerdings den Club verlassen kannst, musst du dem Boss des Clubs einen Gefallen tun.

Der Bomben-Lauf

Deine Aufgabe besteht darin, eine Bombe durch die Uga Buga-Höhle und durch die Drachenstatue auf den Vorsprung zu tragen und sie dann am Ende des Laufweges in die Grube darunter zu werfen. Der 90-Sekunden-Timer macht es dir schon schwer genug, aber außerdem versuchen Uga Buga und auch Steinmonster, dich aufzuhalten. Sobald du die Bombe vom Laufweg geworfen hast, springst du schnell von Stein zu Stein, um der ansteigenden Lavamasse auszuweichen. Dabei ist Geschicklichkeit gefragt, denn die Steine beginnen sofort, unter deinem Gewicht zu sinken.

Leider wirst du beim Verlassen der Höhle überfallen und man raubt dir deine gesamte Habe. Schnappe dir das Jet Board und beginne damit, die Übeltäter zu verfolgen, die dir dein Geld gestohlen haben. Du gelangst auf das Jet Board, indem du dem Weg nach rechts folgst und von dem Vorsprung aus auf das Jet Board steigst. Deine Aufgabe ist es, alle drei Räuber einzuholen und sie mit Hilfe deiner Bratpfanne von ihren Jet Boards zu werfen. Benutze die Richtungstasten, um das Jet Board zu steuern, die A-Taste, um zu springen und die B-Taste, um die Bratpfanne einzusetzen.

Raptorfutter

Wenn du denkst, nach der erfolgreichen Jagd mit dem Jet Board endlich einmal richtig durchatmen zu können, hast du dich mächtig getäuscht. Du wirst gleich im Anschluss daran einem Raptor zum Fraß vorgeworfen, denn der Uga Buga-König möchte seine Untertanen unterhalten.

Sobald der gefräßige Raptor seinen Auftritt hatte und dabei gleich mehrere unglückliche Opfer verspeiste, solltest du schnellstens davonlaufen. Glücklicherweise befinden sich genügend Uga Bugas in der Arena, die den Raptor ablenken, während du in die Mitte der Arena läufst und dabei jedes Stück Schokolade mitnimmst, das du finden kannst. In der Mitte entdeckst du ein B-Button-Feld. Stelle dich neben das Feld, mache den Raptor auf dich aufmerksam und benutze anschließend das Feld und seine kontextsensitiven Kräfte, um das Biest zu hypnotisieren. Danach steigst du automatisch auf seinen Rücken und kannst ihn steuern.

Drücke die Z-Taste einmal, um zuzubeißen, und ein weiteres Mal, um die Opfer hinunterzuschlucken. Wenn du die Richtungstaste nach oben zur selben Zeit drückst, wie die Z-Taste, beißt der Raptor seine Beute und schüttelt sie ein wenig hin und her. Nachdem die erste Gruppe Uga Bugas beseitigt ist, schickt der König seine spezielle Kampftruppe in den Ring, die aus sechs mit Speeren bewaffneten Uga Bugas besteht. Nachdem du auch diese Gruppe erledigt hast, schickt der König weitere Einheiten in den Kampf, die zusätzlich ausgeschaltet werden müssen. Doch wenn dein Schokoladenvorrat groß genug ist, dürftest du keinerlei Probleme dabei haben, alle deine Gegner zu besiegen.

Der König Buga

Da du alle seine Kämpfer besiegt hast, steigt nun der König persönlich zu dir in die Arena. Er verfügt über drei Hauptangriffe. Zum einen springt er in die Luft und landet ungebremst auf seinem Hinterteil, was ein kleines Erdbeben auslöst. Du musst über die Welle hinwegspringen, um nicht an der Seite hinabgeworfen zu werden. Zum anderen benutzt er seinen Knochen, mit dem er entweder von der Seite aus oder von oben zuschlägt. Weiche diesen Schlägen auf jeden Fall aus, wenn du weißt, was gut für dich ist.

Du benötigst drei Treffer, um Buga in diesem harten Kampf zu besiegen. Nach deinem Sieg verschwindet der beschämte König, indem er einfach durch eine Wand bricht. Du springst dann zunächst hinauf zu der Türöffnung, durch welche die Kämpfer hineingelangt sind, und gelangst so zu Jugga. Schnappe dir die Geldstücke und folge ihnen durch die Höhle nach draußen zu dem Vorsprung, der das Loch umgibt. Springe

hinein, tauche in das Wasser und steige an der geeigneten Stelle wieder hinaus, um durch den Tunnel zu laufen und Poo Cabin einen weiteren Besuch abzustatten.

Kapitel 7 **Mr. Death**

Du wirst im Tunnel gefangen und schwimmst durch das Wasser zur Anlegestelle. Dort triffst du auf Greg, der gerade angelt. Schwimme weiter stromaufwärts zu einem kleinen Minenschacht und bewege dich in den Tunnel, in dem du den Hebel betätigst. Die Tore zum Friedhof öffnen sich und du schwimmst zurück zu Greg, nimmst dir seine Schrotflinte und lässt dir einige Tipps geben. Begib dich anschließend zum Friedhof und folge dem Weg, bis sich dir ein Zombie in den Weg stellt. Die Anzahl der angreifenden Zombies steigt immer weiter, bis du schließlich alle 12 mit dem neuen Gewehr beseitigt hast.

Danach macht sich Greg auf den Weg, um die Tore der Burg für dich zu öffnen. Laufe schnell durch diese Tore und folge dem Weg nach oben, bis du die Burg erreichst.

Graf Batula

Nach der langen Zwischensequenz, in der du zum Vampir wirst, erhältst du die Aufgabe, mehrere Dorfbewohner zur Zerkleinerungsmaschine zu bringen, um so den alten Vampir zu füttern. Dein Ziel ist es, die alte Fledermaus solange zu füttern, bis das Seil reißt und sie selbst Opfer der Zerkleinerungsmaschine wird. Um einen Dorfbewohner in deine Gewalt zu bringen, musst du zuerst eine Mistbombe auf ihn werfen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Dann kannst du nach unten fliegen und ihn mitnehmen. Achte darauf, dass du nur Dorfbewohner angreifst, die sich alleine auf Streifzug befinden, denn sobald mehrere Dorfbewohner zusammenkommen, wird es für dich gefährlich.

Du benötigst 7 Dorfbewohner, die du zur Zerkleinerungsmaschine bringst, um die alte Fledermaus so zu mästen, dass das Seil reißt und sie selbst in die Maschine fällt. Nach dem Ende des Vampirs, verwandelst du dich zurück in ein Eichhörnchen und schaltest vom hoch gelegenen Laufweg so viele Zombies aus, wie möglich. Anschließend gehst du durch die Türöffnung und gelangst in die Bibliothek, in der sich ein B-Button-Feld auf dem Bücherregal in der Mitte befindet. Benutze dieses Feld, um dich mit der Armbrust auszurüsten, und erledige alle vier Fledermäuse in den oberen vier Ecken der Bibliothek.

Zurück auf dem Vorsprung im Zerkleinerungsraum begibst du dich zu dem B-Button-Feld im Speisezimmer und erhältst eine weitere Armbrust, mit der du erneut auf Fledermausjagd gehst. Danach machst du dich auf den Weg über die Bretter zu dem Schlüssel, zurück in den Raum mit der Zerkleinerungsmaschine und weiter in die Bibliothek. Von dort aus gelangst du durch den Gang zurück zum Haupteingang und kannst den Schlüssel an der Tür benutzen. Draußen senkt sich eine große Brücke nach unten und du läufst den Gang rechts von der Treppe entlang. Bewege dich durch das Speisezimmer und weiter durch die Tür hinaus in das Labyrinth aus Sträuchern.

In der Mitte des Gebietes findest du einen Schlüssel und platzierst auch diesen in der Tür. Daraufhin wird eine Leiter im Raum mit der Zerkleinerungsmaschine aktiviert, die du hinaufklettern musst. Springe auf die Plattform in der Ecke, um deinen Schokoladenvorrat aufzufüllen. Danach bewegst du dich über die Plattform auf der anderen Seite der Leiter und bahnst dir den Weg zu dem Hebel in der Ecke. Dieser Hebel öffnet zwei geheime Türen, hinter denen du den letzten Schlüssel finden kannst. Kehre mit dem dritten Schlüssel zum Haupteingang zurück und platziere auch ihn im Schloss.

Mr. Barrel

Draußen vor der Burg nährst du dich dem Fass in der Nähe des Pfostens. Versuche, es zu schieben, um es auf die Seite zu werfen und anschließend draufzuspringen. Reite durch die Tür und den Hügel hinunter, ohne dass dir dabei etwas passiert. Lasse das Fass in den Fluss rollen, denn es hilft dir dabei, gegen die Strömung anzukämpfen und so die Türöffnung auf der kleinen Insel zu erreichen. Verlasse das Fass und gehe durch die Tür. Du findest etwas Geld und machst dich wieder auf nach Windy.

Kapitel 8 Krieg!

Springe über den Stacheldrahtzaun und laufe durch die jetzt geöffnete Tür, um die Marinebasis zu erreichen. Deine erste Mission besteht darin, den Weg frei zu machen. Vom sicheren B-Button-Feld in der Mitte zündest du die TNT-Fässer, um den Booten die Möglichkeit zu geben, den Hafen zu verlassen. Doch zuerst musst du die Stromversorgung wiederherstellen, damit das B-Button-Feld überhaupt erscheint.

Springe ins Wasser und locke den Aal durch alle drei elektrischen Bögen, um so die Stromversorgung wieder zu gewährleisten. Nachdem auch die B-Button-Felder aufgetaucht sind, steigst du aus dem Wasser auf der rechten Seite vom Flugzeug und nimmst dort die Schokolade an dich. Dann ist es an der Zeit, sich ausgiebig der TNT-Fässer zu widmen, die leider auf den Rücken einiger unglücklicher Soldaten angebracht sind. Du musst diese Fässer schieben, denn sie sind ziemlich schwer. Bevor du nun zum Waschraum gehst, um die Dynamitträger zu holen, schiebst du erst die Metallkiste zwischen Rampe und Treppenaufgang. Du benötigst diese Kiste, um die Dynamitträger aufzufangen, welche die Rampe hinunterrutschen, also praktisch als Fassstopper.

Begib dich nun über die Rampe nach oben und klopfe an die Tür zum Waschraum. Nach dem üblichen Geplänkel schiebst du das Fass die Rampe hinunter und weiter, bis du es unter dem Flügel platzieren kannst. Danach widmest du dich dem nächsten Dynamitträger im Waschraum. Diese Schiebemanöver sind nicht so einfach, wie sie sich anhören, und erfordern viel Geschicklichkeit und Können, da der Weg zu den Flügeln voller Hindernisse ist, die überwunden werden müssen.

Nachdem du beide Fässer unter den Flügeln platziert hast, springst du ins Wasser und schwimmst zurück zur Anlegestelle. Klettere die Leiter nach oben, nimm dir die Schokolade und marschiere zum B-Button-Feld. Von dort aus zielst du auf jedes der Fässer und bringst so das Flugzeug zur Explosion. Nach dieser erfolgreichen Mission steigst du die Stufen hinunter und triffst dich in der Nähe des Bootes mit dem General.

Der Anschlag

Nach einem weiteren Angriff von hinten wachst du auf einem Boot auf und erlebst anschließend eine haarsträubende Szene – wie aus dem Film "Der Soldat James Ryan". Nach der Sequenz läufst du schnell nach rechts über den Strand zu einer Stelle, an der du Deckung findest. Dann folgst du deinen Kameraden erst nach links und dann nach rechts um die Ecke. Gehe öfters in Deckung und warte darauf, dass dein Gegner nachladen muss. In diesen Sekunden läufst du am wenigsten Gefahr, verletzt zu werden. Hinter der letzten Biegung nach links springst du zu dem Soldaten an der Tür.

Nimm dir die Uzis und die Zigarre des Verstorbenen und zerschiesse das Türschloss. Hinter der Tür betrittst du das Lager der Tediz. Erledige alle vier Tediz in diesem Raum und gehe anschließend durch die Tür auf den Korridor. Diese Korridore sind gespickt mit Laserfallen, Wachen und anderen netten Kleinigkeiten. Krieche unter den Laserstrahlen hindurch, schnappe dir die Schokolade und drehe dich nach links. In diesem Teil des

Ganges befinden sich drei Tediz, einer hinter der Kiste auf der linken Seite und zwei hinter den Kisten rechts. Schalte sie aus und wende dich dann an der Abzweigung nach rechts, dabei solltest du dich dicht an der Wand entlangbewegen.

Beseitige auch die nächsten vier Tediz und nähere dich dann dem Zentrum der Laserfalle. Mache einen High Jump und verharre an Ort und Stelle, bis du nach unten gleitest. Sobald du die richtige Höhe erreicht hast, lenkst du dich durch die Öffnung in der Falle und wendest dich nach rechts. Zwei Tediz lassen sich von einem Gitter in der Decke hinunterfallen und machen dir das Leben schwer. Eliminiere sie und bahne dir deinen Weg zu dem Laser, während du dich auf der rechten Seite weiterbewegst. Nachdem du auch die nächsten drei Tediz erledigt hast, wartet ein vierter hinter der letzten Kiste auf der linken Seite auf dich.

Erledige ihn und lasse dich anschließend von dem Aufzug zu einem anderen Korridor bringen, der dem ersten aber sehr ähnelt. Nähere dich den Laserstrahlen und springe in den Spalt zwischen dem zweiten und dritten. Von dieser Position aus beseitigst du die beiden angreifenden Tediz und läufst dann weiter auf die Biegung zu. Im nächsten Gang befinden sich drei Flammenwerfer, an denen du vorbeilaufen musst, ohne selbst Feuer zu fangen. Marschiere unbeirrt weiter und schalte alle Feinde aus, denen du begegnest. Nach einiger Zeit gelangst du dann in den Operationssaal, wo du alle acht Tediz erledigen musst. Deckung findest du hinter Tischen und Kisten.

Sind sämtliche Tediz eliminiert, erscheint ein einzelner, viel größerer Doktor und bewegt sich die Rampe auf der rechten Seite nach oben. Wechsele in den Erste-Person-Modus und schalte ihn aus, bevor er sich zum hinteren Teil des Raumes durchschlägt. Nun kannst du den Kriegsgefangenen befreien. Dazu betätigst du einen der Schalter an der Wand. Dann betätigst du auch den anderen Schalter, fliehst und läufst einem Tedi direkt vor die Füße. Gehe schnell hinter den Kisten in Deckung und schaltest den Tedi aus. Es wird ein wenig haarig, denn du musst nun die Waffe des getöteten Tedi übernehmen und alle angreifenden Gegner ausschalten. Das erfordert vor allem Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen.

Sobald sich die Tür auf der rechten Seite öffnet, verlässt du deinen Platz, holst tief Luft und machst dich auf den Weg nach draußen, der dich durch den Aufenthaltsraum führt.

Der Soldat Rodent

Um deinen Freund Rodent zu befreien, musst du erst alle acht Tediz ausschalten und ihn dann losbinden. Anschließend macht ihr euch auf den Weg zum Zentrum der Festung und du musst einen Weg nach drinnen finden. Am besten zerschießt du das Türschloss und triffst dabei alle vier gelben Lichter an der Tür. Sobald die Tür geöffnet ist, rennst du los und kannst nur hoffen, es bis zur Tür zu schaffen. In der Festung benutzt du den Panzer rechts, um mit Hilfe der Kanone die Tür direkt vor dir zu zerstören. Anschließend verlässt du den Panzer wieder und betrittst den radioaktiven Bereich.

Der lange, schmale Korridor führt dich zu einem Hebel, der die Tür zum Hof öffnet. Allerdings musst du drei Säurebecken überqueren, um zu dem Hebel zu gelangen und ihn zu betätigen. Die Säure beginnt, in deine Richtung zu fließen und du musst dich nun ganz schnell auf den Rückweg machen. Am Tunneleingang machst du einen High Jump und landest auf dem rettenden Vorsprung.

Der Turm

Deine nächste Aufgabe beinhaltet eine Fahrt mit dem Panzer, bei der du alle vier Füße des Turmes zerstören musst. Leider sind nicht alle Metallbrücken, welche die Verbindungen zwischen den Inseln herstellen, abgesenkt und du musst das mit Hilfe des B-Button-Feldes selbst erledigen. Nachdem du den Turm zu Fall gebracht hast, verlässt du den Panzer und schleichst um das Bein des Turmes herum zu der Höhle unterhalb

des Turmes. Du landest auf einer Plattform, die von Wasser umgeben ist und in deren Mitte sich ein kleines Mädchen befindet.

Deine nächste Aufgabe wartet bereits auf dich, du musst nämlich jedes der U-Boote mit der Bazooka erledigen und dich dabei von Plattform zu Plattform bewegen, bis auch wirklich alle U-Boote beseitigt sind.

Das Experiment

Es stellt sich heraus, dass das Mädchen kein gewöhnliches Kind ist, sondern nur Teil eines Monsters, das deinen nächsten Boss-Gegner darstellt. Auch in diesem Boss-Kampf musst du deinen Gegner dreimal treffen, dabei hilft dir die Taktik aus vorherigen Kämpfen. Halte den Gegner immer auf Abstand, damit er dir keinen allzu großen Schaden zufügen kann. Nach deinem Sieg und nach einer heftigen Explosion wirst du auf die Plattform geschleudert und erlebst hautnah mit, wie das kleine Mädchen den Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert. Dir bleiben 4 Minuten und 30 Sekunden, um die Boote zu erreichen.

Springe durch das Loch, um den unterirdischen Korridor zu betreten. Bahne dir den Weg zurück zum Lagerraum, wo du einige Tediz beseitigst und den Raum dann nach links durchquerst. Ziehe deine Bazooka, schalte den Tedi auf den Kisten und alle seine Kameraden aus, bevor du dich auf den Weg zum Strand machst und versuchst, in einem Stück das rettende Boot zu erreichen, was dich wahrscheinlich einige Leben kosten wird.

Kapitel 9 Der Tod der Windmühle

Der Krieg ist vorbei. Nun liegt nur noch der entscheidende Kampf vor dir. Laufe den Hügel nach oben und folge dem Laufweg zu dem Canyon, der vorher unpassierbar war. Der Boss hat eine letzte Aufgabe für dich: Du sollst zusammen mit Berri die Bank stürmen und alle Wachen beseitigen. Nach der erfolgreichen Mission stehst du dann endlich vor dem Panther-König, was nur mit der Hilfe des Bosses möglich ist.

Zuerst musst du die Luftschleuse öffnen, indem du den Hebel an der Wand neben dem Thron betätigst. Jeder außer dir und dem Panther-König wird hinausgesogen und du musst schnell deinen gelben Raumanzug anziehen, um dann zu einem Kampf in der Schwerelosigkeit antreten zu können. Dein Gegner verfügt über zwei grundlegende Angriffe, einen heftigen Kopfstoss und einen Schwanzschlag. Glücklicherweise ist der jeweilige Angriff schon frühzeitig zu erkennen, da dein Gegner vor jeder Attacke unterschiedliche Schreie ausstößt, die dich auf den richtigen Angriff vorbereiten. Lege dein gesamtes Können in diesen Kampf und gib dein Bestes. Du musst den Airlock dreimal ansetzen und durchführen, um den Endkampf zu gewinnen. Dann hast du's gepackt und kannst dir voller Stolz auf die Schulter klopfen.

Banjo Tooie

Teil 3

Die Glitter Gulch Mine

Wenn du Jiggwiggy's zweite Herausforderung erfolgreich gemeistert hast, wird dir der Weg zur nächsten Welt gezeigt und du gelangst zur Glitter Gulch Mine. Hangele dich zunächst an dem Riss in der Wand in Wooded Hollow entlang, um den Eingang zum Plateau-Bereich der Isle O'Hags zu erreichen. Hast du dort alles erkundet, kletterst du an dem Seil hinunter zur Glitter Gulch Mine.

Dieses Bergwerk besteht aus etlichen unterirdischen Höhlen, verlassenen Stollen und Schienensträngen. Obwohl das Gebiet auf den ersten Blick sehr unübersichtlich wirkt, wirst du dennoch bald feststellen, dass der Bereich nicht so groß ist, wie zuerst angenommen. Du wirst hier einige sehr wichtige Moves lernen und darüber hinaus zwei Aufgaben erledigen müssen, ohne die dein Weiterkommen im Spiel gefährdet ist. Die erste Aufgabe besteht darin, den Zug Chuffy zurück auf seine Schienen zu bringen, und die zweite Aufgabe beinhaltet die Freilegung der Kisten, in denen sich die fliegende Untertasse befindet.

Mumbo Jumbos Schädel: Schweben

Hinter dem großen Felsbrocken, der den Mineneingang 2 blockiert, findest du einen Glowbo, den du zu Mumbo bringen musst. Dazu begibst du dich auf die Klippen über dem Eingang zu den leuchtenden Höhlen. Nachdem du die Kontrolle über den Schamanen übernommen hast, begibst du dich zu der Hütte, in der sich der Schredder befindet, und lässt einen Felsbrocken hineinschweben. Drinnen musst du dann den roten Knopf mit einem Beak Barge betätigen, um den Mechanismus zu aktivieren. Dadurch wird der Felsbrocken zermalmt und drei Fragmente eines Jiggies werden aus der Hütte hinausbefördert. Sammele sie ein, um einen weiteren Jiggy zu erhalten.

Bevor du dich dann wieder in den Bären oder den Vogel verwandelst, musst du erst noch einmal den Schweben-Zauber am Bahnhof anwenden. Gehe in der Gestalt von Mumbo Jumbo dorthin und helfe dabei, den Zug wieder auf die Schienen zu stellen.

Humba Wumbas Wigwam: Detonator

Auf dem Berg lilafarbener Steine auf der gegenüberliegenden Seite von Wumbas Wigwam findest du einen Glowbo, den du sofort bei ihr abgibst. Als Gegenleistung verwandelt sie dich in einen Detonator. Falls dir bei deinem Rundgang durch die Glitter Gulch Mine die vielen Dynamitfässer aufgefallen sind, weißt du nun auch, was du als Nächstes zu tun hast, nämlich sie in die Luft zu jagen. Der Detonator aktiviert sich automatisch, sobald du dich am Ende der Zündschnur befindest, die zu den Fässern führt. Du wirst dabei keinen Schaden davontragen, solange du alles korrekt ausführst. Obendrein kannst du auch noch kleine Mini-Explosionen auslösen, wenn du von den untoten Cowboys angegriffen wirst.

Du musst dich einiger TNT-Fässer annehmen, die an den folgenden Stellen zu finden sind: im Benzindepot, im Mineneingang 1, der zu den überfluteten Höhlen führt, bei den Gefängniszellen in den leuchtenden Höhlen und bei einem versperrten Eingang in der Nähe von Humba Wumbas Zelt.

Jiggies

1. Führe einen Beak Bust bei der Kiste in der Nähe des Einganges zu dieser Welt durch, um ein Paar Turbo-Turnschuhe zu finden.. Mit diesen Schuhen begibst du dich in den Hauptbereich der Mine und stellst dich auf den Schalter auf der rechten Seite. Der Schalter aktiviert ein Tor in der Minenwand, die sich weiter flussabwärts befindet. Sprinte schnell nach rechts über das Wasser und folge der Strömung durch ein Loch nach draußen. Du landest am Fuße des Wasserfalls in der Wasserfallhöhle, aus der du hinausklettern und dabei einen Jiggy mitnehmen kannst.
2. Du erhältst einen weiteren Jiggy als Belohnung von Bullion Bill, wenn du es schaffst, alle 15 TNT-Fässer im Ordnance-Lagerbereich zu entschärfen. Dazu stehen dir nur 200 Sekunden Zeit zur Verfügung. Der Countdown beginnt, wenn du das erste Fass entschärft hast. Erkunde zuerst die Umgebung und feuere auf keinen Fall mit deinen Eiern durch die Gegend. Wenn auch nur ein Ei eines dieser Fässer treffen sollte, fliegt der gesamte Bereich zusammen mit dir in die Luft. Praktiziere lieber deine neu erlernte Beak Bayonet-Technik, um die örtlichen Unholde zu beseitigen.
3. Bewege dich zu dem Bereich, der als Mineneingang 3 gekennzeichnet ist und sich in der Nähe des Bahnhofes befindet. Laufe an der Abzweigung nach links, um in die Generatorhöhle zu gelangen. Dort benutzt du deine Feuer-Eier, um über die unzähligen Laufwege zu dem Jiggy am Ende zu gelangen. Lasse dir dabei jede Zeit der Welt, denn nur ein falscher Schritt kann hier tödliche Folgen haben.
4. Führe an dem Felsbrocken bei dem Schild mit der Aufschrift Mineneingang 2 einen Bill Drill durch und entdecke so einen neuen Durchgang. Durchquere anschließend den Gefängnisbereich in den leuchtenden Höhlen und betrete die Power-Hütte. Der Schalter im zweiten Stockwerk wird das Erdgeschoss für kurze Zeit erhellen, schaue dich in dieser Zeit so gut wie möglich um, denn du musst dich hier im Dunkeln zurechtfinden. Im Erdgeschoss bahnst du dir dann einen Weg zu dem Jiggy am äußersten Ende, auch hier können dir die Feuer-Eier den Weg leuchten.
5. Schalte mit Hilfe des roten Knopfes den Zerkleinerer in der Hütte an und lasse einen großen, grünen Felsbrocken in die Hütte schweben. Nachdem der Felsbrocken zerkleinert worden ist, kannst du aus drei unterschiedlichen Fragmenten einen Jiggy zusammensetzen.
6. Nachdem du es geschafft hast, Canary Mary aus der Canary-Höhle zu befreien (führe einen Rat-a-Tap Rap an der Tür zu ihrem Käfig durch), schlägt sie dir ein Rennen vom Benzindepot zum Bahnhof vor. Gewinnst du, erhältst du einen Jiggy.
7. Begib dich in den überfluteten Bereich der Höhlen, der sich im Uhrzeigersinn gesehen zwei Tunnel entfernt von dem Zerkleinerer befindet, und tauche zunächst einmal geradeaus. Dann drehst du dich nach rechts, danach nach links und gelangst in eine offene Höhle, in der sich ein weiterer Jiggy befindet. Schnappe dir den Jiggy und verlasse die Höhle durch die Türöffnung, durch die du in die Wasserfallhöhle kommst.
8. Im Heizkessel von Chuffy befindet sich Old King Kohle, der sich dir in den Weg stellt. Schaffst du es, ihn in einem Kampf zu besiegen, erhältst du nicht nur die Kontrolle über Chuffy, sondern zusätzlich einen Jiggy.

9. Begib dich zurück zum Gefängnisbereich beim Mayahem-Tempel und befreie Dilberta aus dem Gefängnis. Springe vor dem Gefängnis auf die einzelnen Schalter in der folgenden Reihenfolge: Mond, Stern, Mond und Sonne. Betrete das Gefängnis und räume mit einem Bill Drill den Felsbrocken aus dem Weg, der den Weg zurück zur Hütte des Prospektors versperrt. Dann folgst du Dilberta zur Hütte und sammelst deine Belohnung ein: ein Jiggy.
10. Nachdem du die Springy Shoes-Technik in Terradactylant gelernt hast, kannst du auch den Jiggy hinter dem Wasserfall erreichen. Zerstöre zuerst die Kiste vor der Zerkleinerungshütte, um in den Besitz der Sprungschuhe zu gelangen.

Cheatos

1. Dein erstes Cheato in dieser Welt befindet sich auf dem großen Stamm bei dem Eingang zu dieser Welt. Springe von einer Stelle weit oben am Seil dorthin, denn auch wenn du ein Paar Sprungschuhe gefunden haben solltest, kannst du sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht benutzen.
2. Klettere auf den großen Wassertank im Wasserlager, das du entweder durch die Höhle neben der Zerkleinerungshöhle oder durch die Wasserfallhöhle erreichen kannst. Springe in das Wasser und tauche zum Grund des Behälters, um dort den nächsten Cheato zu finden.
3. Nachdem du Canary Mary im ersten Rennen besiegt hast, fordert sie dich zu einem weiteren Rennen heraus. Besiege sie in diesem Rennen, das zurück zum Benzindepot führt, und du bekommst einen Cheato von ihr.

Jinjos

1. Hinter einem Felsbrocken in der Giftgashöhle versteckt sich der erste Jinjo, den du in der Glitter Gulch Mine retten musst. Diese Höhle liegt genau hinter den Schienen und dem Wasserfall im hinteren Teil des Hauptbereiches der Mine.
2. Beseitige mit einem Bill Drill den Felsbrocken. Der sich auf dem großen Haufen blauer Steine befindet, um einen weiteren Jinjo zu entdecken.
3. In der Gestalt des Detonators jagst du das Tor zu der Zelle in der leuchtenden Höhle in die Luft, um einem weiteren kleinen Kerl die Freiheit zu schenken.
4. Oben auf dem Hügel steht ein Jinjo auf den Schienen. Folge einfach dem Schienenstrang nach oben, am höchsten Punkt entdeckst du den Jinjo.
5. Der letzte Jinjo in dieser Welt sitzt auf dem großen Tank im Wasserlager. Unglücklicherweise erreichst du diesen Jinjo nur über ein Rohr, das sich in Jolly Rogers Lagune befindet. In der Umgebung des versunkenen Schiffes in der fünften Welt befindet sich unter Wasser ein Gitter, auf dem du das Gesicht von Kazooie erkennen kannst. Benutze einen deiner Torpedos und schwimme durch die Öffnung, um zurück in die Glitter Gulch Mine zu gelangen. Du kommst hoch oben über dem Wasserlager zum Vorschein.

Honigwaben

1. In der Giftgashöhle befindet sich unter einem Felsbrocken auf der rechten Seite ein Stück einer Honigwabe. Benutze deinen Bill Drill Move, um an das wertvolle Stück zu kommen.
2. Wenn du dich entgegen dem Uhrzeigersinn an der Wand der Mine entlangbewegst (beginnend bei der Zerkleinerungshütte), kommst du zu einem terrassenförmigen Bereich, der zur Hütte des Prospektors führt. Führe an dem Felsbrocken dort einen Bill Drill durch und nimm den Teil der Honigwabe an dich.
3. Unter einem Gitter auf der rechten Seite im Bahnhof befindet sich der letzte Teil der Honigwabe. Mache deinen Bill Drill Move, um ihn an dich zu nehmen.

Moves

Bill Drill

Folge dem Fluss am Welleingang nach rechts, bis du die Klippen erreichst. Bahne dir deinen Weg an der Wand nach oben, um zu Jamjar zu gelangen. Der militante Maulwurf bringt dir dieses Mal bei, wie man Felsbrocken und andere große Gegenstände zerstört und aus dem Weg räumt.

Beak Bayonet

Zerstöre den Felsbrocken rechts vom Benzindepot, der den Eingang zum Ordnance-Lagerbereich versperrt. Dann steigst du durch das Loch, das nun erscheint, und findest auf der rechten Seite einen weiteren Anlaufpunkt von Jamjar. An dieser Stelle zeigt er dir einen neuen Move, den du im Erste-Person-Modus benutzen kannst. Damit pickt Kazooie ihre Feinde zu Tode.

Teil 4

Witchyworld

Um Zugang zu dieser Welt zu bekommen, musst du im Vorfeld bereits 8 Jiggies gesammelt haben, außerdem solltest du Jiggyswiggy's Herausforderung 3 annehmen und meistern. Bist du bei dem Zusammensetzen des Puzzles erfolgreich, wird dir der Weg nach Witchyworld gezeigt. Marschiere zurück zum Plateau der Isle O'Hags und ziele mit einem Feuerteufel auf den Schalter an der Tür, die gegenüber des Bienenstocks liegt. Die Tür führt zu dem Kiefernwaldchen der Isle O'Hags, wo sich der Zugang zur Witchyworld befindet.

Witchyworld ist ein großer Freizeitpark, der von Gruntilda geführt wird. Er befindet sich außerhalb des Kiefernwaldchens auf der Isle O'Hags. Hier warten einige schöne Attraktionen und etliche Mini-Games auf dich, abgesehen von einigen Nebenbereichen, einem schweren Boss-Kampf und mehreren Gegnern, mit denen nicht zu spaßen ist.

Mumbo Jumbos Schädel: Kraft

Mumbo's Schädel befindet sich tief in dem Inferno Bereich von Witchyworld. Du findest den Glowbo dazu, wenn du am Schädel dem Pfad nach links folgst. Mit dem Glowbo in der Tasche betrittst du Mumbos Schädel und gibst ihn dem Schamanen. Nun kannst du zusätzliche Attraktionen und Gebiete in dieser Welt erkunden.

Vergesse nicht, zu der Space Zone zu gehen und dort den Dodgem's Dome und den Star Spinner mit dem Power-Up zu versehen. Beide Attraktionen befinden sich in dem großen Gebäude. Außerdem brauchst du die magischen Kräfte von Mumbo bei dem Generator in Area 51.

Humba Wumbas Wigwam: Van

Humba Wumbas Wigwam findest du auf der Klippe, die sich links vom Eingang zum Crazy Castle befindet. Du musst deine Flip Flap- und Grip Grap-Techniken benutzen, um dort hinauf zu gelangen, aber die Mühe lohnt sich auf jeden Fall. Schnappe dir den Glowbo aus dem Wigwam und gib ihn weiter an Wumba. Dieses Mal verwandelst du dich in einen Van, sobald du in den rosa Pool springst, und kannst so Bereiche betreten, die vorher für dich gesperrt waren. Dazu musst du nur deine Hupe benutzen. Außerdem bist du in der Gestalt des Vans unverwundbar.

Doch obwohl es seine Vorzüge hat, als gepanzertes Fahrzeug Witchyworld unsicher zu machen, darfst du nicht vergessen, einige wichtige Dinge im Vierradantrieb zu erledigen. Zunächst musst du den Jinjo aus Area 51 retten, dann den Attraktionen Dodgem Dome und Inferno einen Besuch abstatten und zu guter Letzt dir den Treble Clef aus der Space Zone ergattern.

Der Bahnhof

Der Bahnhof in Witchyworld befindet sich in dem grünen Tunnel und liegt etwas höher als der Eingang zum Inferno-Bereich. Du findest den Schalter, den du aktivieren musst, um das Tor zu öffnen, indem du zuerst einen Flip Flap auf den Sarg in der äußersten rechten Ecke machst. Dann hangelst du dich zu der Nische auf der anderen Seite des Raumes und nährst dich dem hölzernen Schild in der Nähe der Schienen, um den Zug herbeizurufen. Chuffy herbeizurufen ist hier besonders wichtig, da du sonst keinerlei Chancen mehr bekommst, den verlorenen Dinosaurier ins Terradactyland zurückzubringen.

Jiggies

1. In der Nähe des Einganges nach Witchyworld triffst du auf Mrs. Boggy, die Eisbärenmutter von Soggy, Groggy und Moggy. Sie vermisst ihre Kinder, die sich im Park verirrt haben. Bringe sie gesund und munter zu ihrer Mutter zurück, dann erhältst du einen Jiggy von ihr.

Du findest die Eisbärenkinder immer an unterschiedlichen Stellen, die zufällig ausgewählt werden. Hast du sie gefunden, musst du sie nur noch überzeugen, mit dir zu kommen, was keine besonders leichte Aufgabe ist. Bei den beiden jüngeren Eisbären hast du gewonnen, sobald du dem Mädchen eine Portion Pommes Frites anbietest und dem Jungen dein Rat-a-Tap-Rapping zeigst. Das älteste der Eisbärenkinder dagegen ist ein harter Brocken. Halte ihn mit einem Hamburger bei Laune, bis du die Taxi-Pack-Fähigkeit im Terradactyland gelernt hast. Danach kannst du ihn zu seiner Mutter zurücktragen.

2. Betätige die Klingel auf dem Kaktus der Stärke im Stockade-Bereich. Treffe den Schalter an seinem Fuß mit einem Granaten-Ei und lasse dann einen Beak Bust und einen Bill Drill folgen. Anschließend kletterst du den Mast hinauf und sammelst den Jiggy ein.
3. Sobald du den Bereich betreten hast, der zum Inferno führt, bemerkst du den großen Behälter mit der Aufschrift "Todessprung". Klettere die Leiter nach oben und begib dich langsam auf das schmale Sprungbrett, um dir den Jiggy von der Kante zu schnappen. Danach führst du einen perfekten Bärenkopfsprung durch und landest sicher in dem Becken unter dir.

4. Benutze die Split-Up-Stellen in der Nähe der großen Rutsche im Inferno und führe Banjo zu dem Schalter am Weg zu Mumbos Schädel. Solange Banjo diesen Schalter nach unten drückt, erscheint ein Shockspring Pad oben an der Rutsche. Wechsele nun zu Kazooie und führe sie zum Fuße der Rutsche. Dann benutzt du die Turbo-Turnschuhe, um zusätzliche Geschwindigkeit aufzubauen, und rennst über die Rutsche nach oben. Achte darauf, dass du unterwegs allen Hindernissen rechtzeitig mit beherzten Sprüngen ausweichst. Oben benutzt du das Shockspring Pad, um hoch in die Luft befördert zu werden, und greifst dir den Jiggy, der sich auf dem Gebäude befindet.
5. Wenn du es schaffst, in der Gestalt von Kazooie über 30 Punkte im Hoop Hurry-Spiel zu erzielen, bekommst du einen weiteren Jiggy. Dazu begibst du dich in das Crazy Castle. Dieses Minispiel kann nur von Kazooie ausgeführt werden. Um in die Burg zu gelangen, benutzt du das Split-Up-Pad und lenkst Banjo durch die Öffnung in der Wand (zuerst musst du allerdings das Gitter gewaltsam entfernen). Platziere Banjo dann auf dem Banjo-Schalter im Pumpenraum und wechsele zu Kazooie. Sie stellt du auf den anderen Schalter, der sich auch in diesem Raum befindet. Daraufhin wird das Crazy Castle aufgeblasen.

Nachdem du das Spiel gewonnen hast, läufst du nach draußen und benutzt das Shockspring Pad an der Seite, um das Dach zu erreichen, auf dem sich der Jiggy befindet.

6. Betrete das Crazy Castle mit Banjo und Kazooie zusammen und lasse genügend Ballons im Ballon-Minispiel zerplatzen. Du bekommst dafür einen weiteren Jiggy.
7. Im Dodgem Dome kannst du einen Jiggy gewinnen, wenn du bei allen drei Herausforderungen erfolgreich bist. Erreiche 60 Punkte in 45 Sekunden, um die erste Runde zu gewinnen, 50 Punkte in 45 Sekunden für Runde zwei und 40 Punkte in 45 Sekunden, um auch in der letzten Runde erfolgreich zu sein. Auf deinem Weg nach draußen kannst du deinen Preis in Empfang nehmen.
8. Ein Jiggy befindet sich auf dem Dach des Star Spinners, er ist aber wirklich nicht leicht zu bekommen. Schnappe dir eine Hand voll Honigenergien und gehe in die Talon Trot-Position. Nimm Anlauf und springe auf den Stern, der am weitesten unten ist. Jeder der drei Sterne dreht, senkt und hebt sich, sobald du darauf gelandet bist. Warte den richtigen Zeitpunkt ab und springe von Stern zu Stern. Dann machst du einen Satz zu den Ringen, die den falschen Saturn umgeben, der im Zentrum der Attraktion liegt. Hole noch einmal tief Luft und warte darauf, dass der Planet sich zu bewegen beginnt. Genau zu diesem Zeitpunkt springst du auf den Planeten und schnappst dir den Jiggy.
9. Springe von der Seite des Cable Cars, das bei der Space Zone liegt, zu der Stelle an der Wand, von der aus du dich an dem Rohr entlanghangeln kannst. In dem Bereich mit der fliegenden Untertasse betätigst du den roten Knopf und rufst so den mysteriösen Kasten herbei, den du in der Glitter Gulch Mine befreit hast. Gehe an Bord des Raumschiffes und nimm an dem Mini-Game teil, aber nur, wenn du schon den Generator in Area 51 mit einem Power-Up versehen hast. Erreiche eine Punktzahl von über 500, um einen weiteren Jiggy in Empfang nehmen zu können.
10. Schaffst du es zusätzlich, Mr. Patches im Inneren von Big Top zu besiegen, kannst du den letzten Jiggy nach Hause tragen. Um den Big Top betreten zu können, musst du Conga vier Berechtigungsscheine

zeigen, die du nur dann bekommst, wenn du eine Reihe böser, einarmiger Banditen besiegst, welche die Umgebung von Big Top unsicher machen.

Cheatos

1. Benutze den Van, um die Zugangsgebühr für den Inferno-Bereich zu bekommen. Folge dann dem Weg nach links und betätige deine Hupe an der Tür in der Wand. In der kleinen Nische findest du den Cheato.
2. Folge dem Weg im Bereich der Spukhöhlen an der Höhle des Schreckens vorbei zu seinem Ende. Hängele dich dann an dem Vorsprung nach links, um in einer Nische den zweiten Cheato an dich zu nehmen. Springe von dieser Nische zurück zum Eingang zu den Spukhöhlen und verlasse den Bereich wieder.
3. Erreiche in dem Mini-Game mit der fliegenden Untertasse eine Punktzahl von über 350, damit du den letzten Cheato einstecken kannst. Wenn du es schaffen solltest, über 500 Punkte zu erzielen, erhältst du einen Jiggy und einen Cheato gleichzeitig.

Jinjos

1. Der erste Jinjo befindet sich im Stockade-Bereich. Mache an der großen hölzernen Tür einen Flip Flap nach rechts, so dass du dich an der Holzwand entlang nach rechts hangeln kannst. Nach einiger Zeit stolperst du fast über einen Jinjo.
2. Benutze den Van, um die große Tür in Area 51 zu öffnen. Ein Jinjo wartet bereits hinter der Tür auf dich.
3. Oben auf dem Big Top befindet sich ein weiterer Jinjo. Balanciere über eines der Seile nach oben und wechsle dann schnell in die Talon Trot-Position über. Danach rennst du über das Dach des Zelt und holst dir den Jinjo.
4. Begib dich in den rosa Tunnel in der Nähe des Todessprunges. Der Tunnel führt dich zu den Spukhöhlen und weiter zur Höhle des Horrors. Benutze im Inneren ein Granaten-Ei, um jede der drei Höhlen zu öffnen (das Kamel und der Dinosaurier sind besonders wichtig für dein späteres Weiterkommen), und hole dir den Jinjo aus der dritten Zelle.
5. Mache am Eingang zum Dodgem Dome einen Flip Flap und klettere anschließend über das Rohr hinauf zum Dach. Schaffst du es, oben anzukommen, ohne einen tödlichen Stromschlag abzukriegen, kannst du einen weiteren Jinjo retten.

Honigwaben

1. Den ersten Teil der Honigwabe findest du im Bereich des Crazy Castles auf dem Vorsprung, der zum Pumpenraum führt. Jage das Tor zum Pumpenraum in die Luft und nimm die Honigwabe an dich.
2. Im Inneren von Mumbos Schädel wartet ein weiterer Teil der Honigwabe auf dich. Laufe einfach in das grüne Licht im ersten Stockwerk, um es zu finden.
3. Klettere an der Leiter im Stockade-Bereich nach oben, die dich zum Cable Car bringt. Steige auf das Seil

ganz oben und betätige den roten Knopf, um die Attraktion zu aktivieren. Anschließend springst du nach unten auf den Wagen und lässt dich quer durch den Park zur Space Zone bringen. Dort machst du einen Flip Flap zum obersten Abschnitt des Bahnhofes und steckst die Honigwabe ein.

Moves

Split-Up

Hinter dem Big Top, in der Nähe des Weges, der zum Inferno-Bereich führt, findest du den wohl wichtigsten Anlaufpunkt Jamjars. Dort lernst du, deine Figuren voneinander zu trennen, sobald du dich auf eines der vielen blauen Split-Up-Felder im Spiel stellst und die A-Taste drückst. Mit Hilfe dieser Taste kannst du nun zwischen den beiden Figuren hin- und herwechseln.

Mit Eiern im Flug zielen

In der Space Zone findest du Jamjar an der Seite des Dodgem Domes. Hier erfährst du, wie du deine Eier verschießen kannst, während du dich in der Luft befindest.

Pack Whack

Dieser Move kann nur von Banjo alleine erlernt werden. Benutze das Split-Up-Feld auf dem Vorsprung in der Nähe des Crazy Castles und laufe dann zu Jamjar. Mit diesem Move kann Banjo sich verteidigen, wenn er alleine unterwegs ist.

Teil 5

Jolly Rogers Lagune

Sobald du die vierte Herausforderung von Jiggypiggie erfolgreich gemeistert hast, erhältst du Zugang zur Lagune. Begib dich zunächst zum Plateau der Isle O'Hags und benutze das Split-Up-Feld beim Klippenrand. Dann platzierst du Banjo und Kazooie auf den jeweiligen Feldern beim Höhleneingang, um das Tor zum Cliff Tops-Bereich zu öffnen. Folge dort dem Weg nach links um den Berg, um zur Lagune zu gelangen.

Jolly Rogers Lagune kann in zwei Hauptgebiete unterteilt werden: in eine Welt über der Erde und in eine Unterwasserwelt. Du musst dich mit vielen Bewohnern auseinander setzen und darfst dabei nicht vergessen, auch die Unterwasserbereiche zu erkunden. Halte auf jeden Fall Ausschau nach goldenen Dublonen, die in dieser Welt das Zahlungsmittel sind und von den Piraten der Lagune vergraben und versteckt wurden.

Mumbo Jumbos Schädel: Sonnenlicht

Schnappe dir den Glowbo vom Regal in Pawns Geschäft und bringe ihn auf dem schnellsten Weg zu Mumbos Schädel. Stelle dich dann auf das Mumbo-Feld in der Nähe des Steges und aktiviere den Sonnenlicht-Zauber. Dieser Zauber erlaubt es dir, unter Wasser zu atmen, so dass du längere Strecken im Tauchgang zurücklegen kannst. Nun hast du die Möglichkeit, auch die andere Hälfte der Unterwasserwelt zu erforschen.

Humba Wumbas Wigwam: U-Boot

Schwimme durch die bläuliche Höhle, die aus dem Bereich von Atlantis herausführt, und nimm den Glowbo an dich, den du auf dem Höhlenboden entdeckst. Direkt über dieser Stelle befindet sich das Wigwam von Humba Wumba. Betrete das Zelt und tausche den Glowbo gegen die Fähigkeit, dich in ein U-Boot zu verwandeln.

Als U-Boot kannst du von nun an wesentlich tiefer tauchen, als in der normalen Gestalt von Banjo oder Kazooie, denn der enorme Druckanstieg unter Wasser macht dir nichts mehr aus. Begib dich nach deinem Besuch bei Humba Wumba zu den Spinden von Davey Jones und springe in den großen Graben, um an dem Mini-U-Boot-Spiel teilzunehmen.

Ein weiterer Ort, dem du einen Besuch abstatten solltest, ist der Spind mit der Aufschrift "D. Jones". Dort triffst du auf den Boss der Lagune, Lord Woo Fak Fak. Hast du alles zu deiner Zufriedenheit erledigt, kehrst du in den Wigwam zurück und verwandelst dich zurück in den Bär oder den Vogel.

Jiggies

1. Piggles und Trotty, die beiden Schweine beim Wasserfall, geben dir einen Jiggy als Belohnung, wenn du zwei wichtige Sachen für sie erledigst. Du musst es schaffen, das Abwasser daran zu hindern, das Becken zu erreichen, und zudem das Wasser um einige Grad erwärmen.

Das Abwasser versiegen lassen: Benutze das Shockspring-Feld in der Nähe von Jollys Hotel, um auf das Dach zu gelangen. Beginne sofort nach der Landung mit dem Talon Trotting in Richtung des Schornsteins. Anschließend hangelst du dich an der Klippenwand nach links und lässt dich zu nach unten zu einem Rohr fallen. Von diesem Rohr ausfeuerst du ein Granaten-Ei auf den Wasserzulauf unter dir und hüpfst hinein. Folge dem Abwasserstrom zum Keller der Müllverwertungsanlage bei Grunty Industries und folge dort dem Korridor zu einem großen Raum. In diesem Raum bemerkst du einen großen roten Schalter, den du mit einem Beak Barge betätigen kannst und der das Abwasser stoppt.

Die Erwärmung des Wassers: Führe einen Beak Barge bei dem Eiswürfel in Cloud Cookland durch, so dass er in das heiße Wasserbecken von Hailfire Peaks fällt und dadurch die Wassertemperatur ein wenig abkühlt. Kehre dann zur Lava-Seite des Hailfire Peaks zurück und benutze Banjos Shack Move dazu, in das Wasser zu springen und den Schalter zu betätigen. Das Wasser wird nun in die Lagune befördert und du erhältst den Jiggy, ohne noch einmal zu den Schweinen laufen zu müssen.

2. Betrete das Gebäude auf der gegenüberliegenden Seite des Hotels und rede dort mit Pawno. Er ist gerne bereit, dir einen Jiggy für 20 Dublonen zu überlassen.

3. Benutze ein Granaten-Ei, um die Wand im ersten Stockwerk von Mumbos Schädel zu zerstören. Benutze anschließend das Split-Up-Feld in der Stadthalle und quetsche dich in der Gestalt von Kazooie durch das Loch. Gesetz den Fall, du hast das Ausbrüten in Terrydactyl Land gelernt, kannst du hier Tiptub dabei helfen, das Ei auszubrüten und bekommst dafür einen Jiggy.

4. Begib dich zu dem Tempel der Fische in Atlantis und ziele mit Eiern auf die Töpfe der Jungfrauenstatuen. Du kannst den Tempel betreten, wenn du dabei die richtige Reihenfolge einhältst: ♀, ♂, ♀, ♂. Im Tempel begrüßt du dann Chris P. Bacon in einer der Höhlen. Schaffst du es, Chris für 30 Sekunden vor den Haien zu beschützen, die sich im Tempel aufhalten, zeigt er dir seine Großzügigkeit und gibt dir einen Jiggy.

5. Bewege dich zu der großen Fischhöhle und nähere dich dort dem riesigen Fisch. Zertrümmere seine Zähne mit einigen gut gezielten Granaten-Eiern und schwimme weiter ins Innere des Fisches. Folge dem linken Weg zu Merry Maggie, der verschwundenen Partnerin von Jolly. Verlasse zusammen mit ihr das Innere des Fisches und benutze das Warp-Feld, um zurück zur Stadtmitte zu gelangen. Im Hotel bekommst du dann deine wohlverdiente Belohnung, einen weiteren Jiggy.
6. Torpediere den transparenten Fisch, in dem sich ein Jiggy befindet. Dieser Fisch kann sich in jedem der Unterwasserbereiche befinden, halte einfach die Augen offen.
7. Torpediere den Eingang zum UFO und schwimme hinein. Die Aliens haben einige Probleme, denn ihre Energiereserven sind vollständig aufgebraucht. Hilfe ihnen, indem du in jedes der vier Nester, die sich in der Nähe befinden, ein Eis-Eifeuerst. Nachdem das UFO sich entfernt hat, kannst du den Jiggy einsammeln, der darunter gelegen hat.
8. Betrete die Höhle der Schmuggler auf der anderen Seite des UFOs und durchquere den Bereich, um die Rampe an der äußersten Seite zu erreichen. Folge der Rampe nach oben, damit du in das Hinterzimmer des Hotels gelangst. Jage anschließend das Fass mit dem Schießpulver in die Luft, um ein Loch in die Wand zu sprengen. Später, wenn du die Gleittechnik in Hailfire Peaks gelernt hast, kannst du diesen Eingang zur Höhle der Schmuggler nutzen. Gleite durch die Höhle und schnappe dir den Jiggy, der sich auf der Steinsäule in der Mitte befindet.
9. Als U-Boot tauchst du in den Unterwassergraben und spielst Gruntys Mini-U-Boot-Spiel. Erreiche eine Punktzahl von 60 innerhalb von 60 Sekunden, dann erhältst du einen Jiggy.
10. Besiege den Boss der Lagune, Lord Woo Fak Fak, um den letzten Jiggy zu bekommen.

Cheatos

1. Kehre zu Pawno zurück, nachdem du den Jiggy bei ihm gekauft hast, um zusätzlich einen Cheato zu erwerben, der dich 5 Dublonen kostet.
2. Auf der gegenüberliegenden Seite des Fischtempels befinden sich die altertümlichen schwimmenden Bäder. Schieße dir deinen Weg frei und benutze das Split-Up-Feld oben auf der Treppe, bevor du mit Banjo zum Eingang zurückkehrst. Führe einen Doppelsprung-Move von dem Vorsprung auf der linken Seite durch, um den Cheato über der Türöffnung zu erreichen.
3. Torpediere den transparenten Fisch, in dem sich ein Cheato befindet. Auch dieser Fisch kann sich in jedem der Unterwasserbereiche aufhalten.

Jinjoes

1. Auf dem Dock benutzt du das Shockspring-Feld hinter dem Tresen, um zu den Balken zu gelangen, die dich zu einem Raum bringen, in dem du einen Jinjo findest.
2. Im Tausch gegen eine echte Dublone gibt dir Blubber seine letzten Errungenschaft, den Inhalt einer Kiste.

Benutze deinen Bill Drill, um die Kiste zu öffnen, ziehe die Turbo-Turnschuhe an und laufe schnell über den großen See zu der Nische in einiger Entfernung. Dort entdeckst du einen Jinjo, den du mitnimmst.

3. In Atlantis betrittst du das Gebäude in der Ecke, das Seealgen-Heiligtum. Bahne dir einen Weg über die Vorsprünge nach oben, dabei helfen dir auch die Shockspring-Felder, auf die du unterwegs stößt. Oben angekommen läufst du am Ausgang vorbei, der zur Höhle des großen Fisches führt, und holst dir den Jinjo aus der entferntesten Ecke.
4. Begib dich über den obersten Abschnitt des Heiligtums in die Höhle des großen Fisches und nähere dich dem großen Fisch. Beseitige seine Zähne und schwimme in das Innere des Fisches, um dort einen Jinjo zu finden.
5. Schwimme durch die kleine Höhle in der Ecke von Atlantis und bewege dich in Richtung des versunkenen Schiffes. Betrete das versunkene Schiff und benutze ein Granaten-Ei, um die Schatzkiste zu öffnen, die du auf dem Boden findest. Im Inneren entdeckst du einen Jinjo.

Honigwaben

1. Folge den Instruktionen, die dir gegeben wurden, um das Abwasser abzustellen. Das erste Teil der Honigwabe befindet sich auf dem ersten Rohr, zu dem du springst.
2. Links von dem Warp-Feld in Atlantis befindet sich eine Nische im Fundament des Tempels der Fische. Schwimme in diese Öffnung und nimm den Teil der Honigwabe an dich.
3. Torpediere den transparenten Fisch, in dem sich ein Teil der Honigwabe befindet. Suche nach dem Fisch, der sich in jedem der Unterwasserbereiche aufhalten kann.

Moves

Unterwasser mit Eiern zielen

Betrete Jollys Hotel und gib dem Besitzer einige Dublonen für ein Zimmer. Dort findest du eines der Nester von Jamjar und lernst, wie du auch unter Wasser deine Eier als Waffen einsetzen kannst.

Wing Whack

Zerstöre die angeschlagene Statue im Zentrum der Stadt und benutze das Split-Up-Feld, um Kazooie zu steuern. Führe Kazooie zu dem Bereich, der als "Schildkröten-Aussichtsbucht" gekennzeichnet ist, denn dort stößt du auf eines der Nester von Jamjar. Du lernst den ersten Angriffs-Move von Kazooie, den Flügelschlag.

Talon-Torpedo

Bist du erst einmal unter Wasser, schwimmst du durch den Tunnel, der sich über dem UFO befindet, und gelangst so nach Atlantis. Tauche durch das Loch in dem Gebäude in der Ecke neben dem Warp-Feld und steige anschließend die Stufen hinauf, um Jamjar zu treffen. Du lernst, Kazooie als eine Art Rakete abzufeuern, die Felsbrocken, Gitter, Kisten und ähnliches zerstören und aus dem Weg räumen kann. Dieser Move ähnelt dem Bill Drill über Wasser.

Teil 6

Terrydactyland

Sobald du wenigstens 20 Jiggies gefunden hast, kannst du zu dem Tempel von Master Jiggwiggy zurückkehren und seine nächste Herausforderung annehmen. Danach darfst du die prähistorische Welt von Terrydactyland betreten.

Von Jiggwiggys Tempel aus kehrst du in das Kiefernwäldchen zurück und torpedierst den Felsbrocken im Wasser auf der rechten Seite. Durchquere den Tunnel, besiege Klungo und betrete das Gebiet Wasteland auf der Isle O'Hags. Terrydactyland liegt am anderen Ende der Höhle, die wie der Kopf eines Triceratops aussieht.

Mumbo Jumbos Schädel: Vergrößern

Hinter dem Schädel findest du einen Glowbo. Stelle dich dann außen auf das Mumbo-Feld, um die Steinstufen zu vergrößern. Die Fähigkeit, Dinge zu vergrößern, benötigst du noch an zwei anderen Stellen im Spiel. Du musst den kleinen Dinosaurier in der Styracosaurus-Familienhöhle vergrößern und außerdem noch Humba Wumbas Wigwam.

Humba Wumbas Wigwam: T-Rex und Daddy T-Rex

Bahne dir deinen Weg durch den schmalen roten Tunnel hinter dem Wigwam, um den Glowbo auf einem Vorsprung an der Klippenwand zu entdecken. Nachdem du den Glowbo überreicht hast, springst du in den magischen Pool und wirst in eine von zwei T-Rex-Formen verwandelt (welche das ist, richtet sich nach der Größe des Zeltes).

Da du für die Erledigung deiner Aufgaben in Terrydactyland beide Erscheinungsformen des T-Rex benötigst, musst du früher oder später zum Wigwam zurückkehren, um die Größe entsprechend zu verändern.

Jiggies

1. Du musst jedes der fünf Mitglieder des Rocknut-Clans besiegen. Dabei ist es wichtig, ein Clockwork Kazooie-Ei unter ihnen zur Detonation zu bringen.
2. Du erhältst einen weiteren Jiggy, wenn du es schaffst, jedes der drei Kinder der Styracosaurus-Mutter von seinen Problemen zu befreien. Eines der Kinder ist krank, eines wird vermisst und eines ist zu klein. Du erhältst einen Jiggy als Belohnung für deine erfolgreichen Bemühungen.
3. Laufe in der Gestalt des kleinen T-Rex den Bergpfad hinauf, bis du einen Jiggy entdeckst, der in einem Käfig gefangen gehalten wird. Du musst nun den richtigen Brüllton treffen, um den Käfig zu öffnen. Der Code, den du auf einem der Schilder nachlesen kannst, lautet: kurz, kurz, lang, kurz, lang, lang.
4. Für den Fall, dass du schon die Snooze Pack-Technik bei Grunty Industries gelernt haben solltest, kannst du zur Bergspitze zurückkehren und jede Figur sicher hinüberbringen. Stelle dich mit Banjo auf das Banjo-Feld, um die Tür zu öffnen, die zu einem Jiggy in Hailfire Peaks führt. Führe anschließend Bär und Vogel wieder zusammen und stelle dich auf den letzten Schalter, um einen Terrydactyland-Jiggy zum Vorschein zu bringen.

5. Folge dem Weg von der Bergspitze zu Terrys Nest. Besiege Terry und nimm als Gewinn einen Jiggy mit nach Hause.
6. Nach dem Kampf gegen Terry bearbeitest du den Riss in der Mitte mit deinem Bill Drill Move. Du entdeckst einen weiteren Jiggy.
7. Du erhältst einen Jiggy, wenn du jedes der vier Eier ausbrütest, die von Terry gestohlen wurde.
8. Führe einen Beak Barge an dem Schalter an der Seite der Steinsäule durch, die sich in der Mitte des Berges beim Wasserfall befindet. Springe mit Hilfe deiner Sprungschuhe auf die Säule, wo du von einem hungrigen Brontosaurus verschluckt wirst. Beseitige im Innern Geschwüre im Wert von 75 Punkten, um einen Jiggy zu bekommen.
9. Begib dich als Vater T-Rex durch den Tunnel in der Nähe von Humba Wumbas Wigwam und erschrecke den Höhlenmenschen auf dem Vorsprung. Kehre danach als Banjo und Kazooie zu dieser Stelle zurück und betrete die nun unbewachte Höhle. Die armen Oogle Boogles benötigen deine Hilfe. Wenn du es schaffst, sie zu wärmen und zu füttern, erhältst du einen Jiggy.
10. Der Dinosaurier Dippy überreicht dir den letzten Jiggy, aber nur wenn es dir gelingt, das Wasser aus dem Orange Lake in Cloud Cuckooland in das Wasserloch der Dinosaurier zu leiten.

Cheatos

1. Hangele dich an dem Vorsprung links von Mumbos Schädel entlang, um eine kleine Nische an der Seite des Berges zu erreichen. Bearbeite dort den Felsbrocken mit deinem Bill Drill, um einen Cheato zu finden.
2. In der Gestalt des kleinen T-Rex öffnest du mit Hilfe deines Gebrülls die Dino-Höhle hinter dem Wigwam. In dieser Höhle entdeckst du den zweiten Cheato.
3. Nachdem du das Wasser aus dem Orange Lake in das Wasserloch geleitet hast, kehrst du zurück nach Terrydactylund und springst in das Wasserloch auf der anderen Seite des Wigwams. Schwimme durch den Tunnel, um in Dippys Höhle zu gelangen und dort den Cheato an dich zu nehmen.

Jinjos

1. Über dem Eingang zu dieser Welt befindet sich eine große Steinsäule, an der sich ein Schalter befindet. Treffe diesen Schalter mit einem Granaten-Ei, dann öffnet sich der Käfig an der Klippe, in dem ein Jinjo gefangen ist.
2. Links von der Stelle, an der du die Sprungschuh-Technik von Jamjar lernst, befinden sich einige Zellen. Um einen weiteren Jinjo zu befreien, musst du mit einem deiner Granaten-Eier auf das Mauselloch in der äußeren rechten Ecke zielen.
3. Drehe dich am Eingang der Welt nach links und laufe zu dem großen Wasserfall. Springe dort in das Wasser und torpediere den Schalter, um einen Jinjo zu retten.

4. Verlasse als Vater T-Rex den Wigwam und begib dich zu dem großen Dino-Feld auf der anderen Seite des Tals. Stelle dich auf dieses Feld und kehre anschließend schnell zum Wigwam zurück. Du hast nur ungefähr 30 Sekunden Zeit, um den Jinjo aus dem Käfig zu retten, bevor dieser sich wieder schließt.
5. Auf der Bergspitze folgst du dem schmalen Pfad, der von dem Wigwam wegführt. Überquere die Steinbrücke, um zu den Bonfire-Höhlen zu gelangen. Benutze dort deine Eiseier, um die Flammen zu löschen und das Gebiet zu überqueren. Benutze das Split-Up-Feld, um Banjo abzusetzen, und führe anschließend Kazooie von Fußabdruck zu Fußabdruck. Am Ende stellst du dich auf das Kazooie-Feld, um den Jinjo aus seiner misslichen Lage zu befreien.

Honigwaben

1. Auf der anderen Seite der Wasserfläche beim Wasserfall entdeckst du eine kleine Nische, in der sich ein Teil einer Honigwabe befindet. Benutze die Turbo-Turnschuhe, um über die Wasseroberfläche zu sprinten, und springe dann zu der Nische, um dir die Honigwabe zu schnappen.
2. Klettere an der Kletterpflanze hinter dem Kaskaden-Wasserfall hinauf. Bei den Steinen findest du den zweiten Teil der Honigwabe.
3. Bearbeite mit deinem Bill Drill die beiden Felsbrocken in der Styracosaurus-Familienhöhle und benutze anschließend das Split-Up-Feld, um nur Kazooie zu steuern. Springe mit Hilfe eines Shockspring-Feldes nach oben zu einer Öffnung in der Wand und nimm dir den letzten Teil der Honigwabe.

Moves

Sprungschuhe

Laufe entgegen dem Uhrzeigersinn vom Eingang der Welt am Bahnhof vorbei und über eine Reihe von Vorsprüngen zu Jamjars Nest. Dort lernst du den Gebrauch der Sprungschuhe. Kazooie kann diese Schuhe mit, aber auch ohne Banjo benutzen.

Taxi Pack

Klettere die Pflanzen hinter dem Wasserfall hinauf und hängele dich an dem Vorsprung in der großen Höhle entlang, um die Split-Up-Felder zu benutzen und ohne Kazooie weiterzulaufen. Hängele dich weiter, bis du wieder eines von Jamjars Nestern erreichst. Hier lernst du den Taxi Pack Move, der Banjo befähigt, bisher unbewegliche Gegenstände aufzuheben und sie an bestimmten Stellen wieder abzusetzen.

Ausbrüten

Benutze bei Humba Wumbas Wigwam die Sprungschuhe, um nach rechts auf die Klippen zu gelangen. Laufe durch den ersten Tunnel, um Unga Bungas Höhle zu erforschen. Benutze das Split-Up-Feld im nächsten Raum, um nun in der Gestalt von Kazooie weiterzulaufen. In der Hauptkammer marschierst du zu dem Nest von Jamjar, wo du das Ausbrüten lernst.

Teil 7

Grunty Industries

Wenn du es in der vorgegebenen Zeit schaffst, Jiggywiggys Herausforderung Nr. 6 zu meistern, darfst du in die Tiefen von Gruntys Fabrik vordringen. Dort triffst du eine Vielzahl von böartigen Gegnern, von Messer schwingenden Psychopathen bis hin zu fliegenden Wachposten ist hier alles vertreten. Außerdem warten einige heftige Mini-Games auf dich – und, nicht zu vergessen, der wohl schwierigste Boss-Kampf des Spieles.

Benutze den Silo, um nach Wasteland zurückzukehren, und folge den Spuren der Ausgrabungsmaschine nach rechts zu einer Wand. Auf der rechten Seite findest du auf einem Hügel ein Paar Sprungschuhe, mit denen du auf den Vorsprung weit oben an der Wand gelangen kannst. Dieser führt dich geradewegs zum Quagmire-Bereich, in dem sich der Eingang zu Grunty Industries befindet.

Begib dich in den Hof von Grunty Industries, wo du leider feststellen musst, dass die Tore hermetisch verschlossen sind. Dir bleibt nichts anderes übrig, als den Zug zu nehmen. Klettere die Leiter an der rechten Wand nach oben und betätige den Zug-Schalter auf der anderen Seite der Wand. Dadurch öffnet sich der Tunnel, der in die Fabrik führt. Nachdem du den Tunnel geöffnet hast, kannst du zunächst mit Hilfe des Warp nach Cliff Tops zurückkehren und dann Chuffy in das Herz der Fabrik lenken. Wenn du Chuffy herbeirufen willst, stellst du dich an jedem beliebigen Bahnhof vor das Holzschild und liest es vor. Steige dann in den Zug und stelle dich auf das Feld, um den Zug in Bewegung zu setzen.

Mumbo Jumbos Schädel: EMP

Im dritten Stockwerk findest du auf einem großen Kistenstapel einen Glowbo, er befindet sich genau gegenüber dem Split-Up-Feld. Du wirst die EMP-Kräfte von Mumbo zweimal in dieser Welt brauchen. In beiden Fällen musst du dich mit Hilfe des Warp schnell zurück zum Schädel bewegen und dort in die Rolle von Banjo und Kazooie schlüpfen, dabei ist vor allem Schnelligkeit gefragt.

Der EMP-Zauber muss im zweiten Stockwerk in der elektromagnetischen Kammer angewendet werden. Dazu musst du das Mumbo-Feld fallen lassen, indem du die Schrauben im Heizungsraum im dritten Stockwerk löst. Sobald EMP aktiviert ist, hast du 90 Sekunden Zeit, in die Rolle von Banjo und Kazooie zu schlüpfen, mit dem Warp zu Mumbo zu gelangen und dich dort in die Waschmaschine zu verwandeln. Als Waschmaschine musst du dich dann zu dem großen roten Schalter in der elektromagnetischen Kammer bewegen und ihn aktivieren. Dadurch erhältst du Zugang zum Reparaturlager, was dir später wirklich weiterhilft.

Darüber hinaus brauchst du den EMP-Zauber im vierten Stockwerk bei den Zerkleinerern. Auch hier musst du schnell handeln, dich in Banjo und Kazooie zurückverwandeln und sie an dem Zerkleinerer vorbeiführen. Du hast 45 Sekunden, um den Schalter am anderen Ende des Fließbandes zu betätigen und so die Maschine anzuhalten.

Humba Wumbas Wigwam: Waschmaschine

Schnappe dir den Glowbo hinter dem großen Rohr rechts vom Zelt, das sich im zweiten Stockwerk befindet, und übergib ihn an Humba Wumba. Im Gegenzug hilft sie dir dabei, dich in eine Waschmaschine zu verwandeln. Als Waschmaschine musst du dann den roten Schalter in der elektromagnetischen Kammer betätigen und einen Jiggy im Qualitätskontroll-Spiel ergattern.

Jiggies

1. Benutze Banjos Snooze Pack Move und bahne dir deinen Weg durch die Müllverarbeitungsanlage. Am äußersten Ende betätigst du den Schalter, um auf dem Rückweg den Jiggy einsammeln zu können.
2. Erreiche in dem Mini Game im Packraum innerhalb von einer Minute über 40 Punkte, um einen Jiggy zu gewinnen.
3. Du erhältst einen weiteren Jiggy, wenn du am Schusswechsel-Spielchen in der Clinker-Höhle im vierten Stockwerk teilnimmst und dabei 20 Clinker erledigst, welche die Kanalisation von Grunty Industries bewohnen.
4. Noch ein Mini Game, in dem du einen Jiggy gewinnen kannst! Nimm dir die Batterie draußen vor der Fabrik und bringe sie in das vierte Stockwerk zu den Türen, die zum Kabelraum führen. Durchquere diesen Raum und betrete den nachfolgenden Raum für die Qualitätskontrolle. Dort zerstörst du die fünf blauen Trommeln und erhältst dafür einen Jiggy, den du allerdings nur in Empfang nehmen kannst, wenn du später in der Gestalt der Waschmaschine wiederkommst und dann von der anderen Seite hineinläufst.
5. Im fünften Stockwerk zerschießst du das Deckenlicht, während du dich in der Luft befindest. Danach begibst du dich in den Raum und näherst dich der Metallplatte auf dem Boden, in deren Nähe du einen Jiggy bemerkst. Benutze deinen Bill Drill an den Schrauben und lasse dich auf den Laufweg darunter fallen. Dann benutzt du das Split-Up-Feld am anderen Ende und kehrst als Kazooie zurück. Benutze nun das Shockspring-Feld und hole dir den Jiggy vom Kistenstapel.
6. Als Waschmaschine musst du die Fabrik durchsuchen und dabei alle schmutzigen Gegenstände der sechs Hasen reinigen.
7. Besiege Weldar im Reparaturlager, doch sei gewarnt, er ist der wahrscheinlich schwierigste Gegner im gesamten Spiel. Blättere lieber vorher in den Bosskampf-Strategien nach, um dem Kampf locker entgegensehen zu können. Nach deinem Sieg bekommst du einen Jiggy für deine Mühen.
8. Nachdem du zu einem späteren Zeitpunkt den Snack Pack im Cloud Cuckooland gelernt hast, kehrst du zur Müllverarbeitungsanlage zurück und springst über die giftige Masse, um dir den Jiggy zu holen, der sich auf der anderen Seite befindet.
9. Wenn du auch den Shack Pack Move (du lernst ihn in Hailfire Peaks) beherrschst, läufst du zurück zur Klimaanlage-Fabrik und benutzt dort das Split-Up-Feld. Dann schwimmst du durch die giftige Flüssigkeit und schnappst dir den Jiggy, der bisher unerreichbar für dich war.
10. Kehre mit dem Gleit-Move im Gepäck zurück zu Grunty Industries und benutze das Split-Up-Feld im ersten Stockwerk. Gehe dann mit Kazooie nach draußen, benutze ein Flug-Feld und fliege durch das Fenster über dem Haupteingang der Fabrik. Bewege dich zur Spitze des Zentralgenerators und beseitige die sechs Wächter, die nach dem Rechten sehen. Dazu lässt du dich auf dem nahe gelegenen Rohr nieder undfeuerst mit deinen Granaten-Eiern auf die Gegner. Nachdem auch der letzte Wächter erledigt ist, kannst du den letzten Jiggy mitnehmen.

Cheatos

1. Benutze ein Granaten-Ei, um die verstopfte Toilette im Arbeitsquartier der Männer zu bearbeiten.
2. Nachdem der Schalter im vierten Stockwerk betätigt worden ist, erscheinen außerhalb der Fabrik zwei Flugfelder. Benutze das Feld in der Nähe des Zug-Feldes und zerschiesse das Fenster im zweiten Stockwerk. Dahinter entdeckst du einen Cheato.
3. Den letzten Cheato kannst du nur bekommen, wenn du im Vorfeld Weldar besiegt hast. Nachdem er das Zeitliche gesegnet hat, erscheint nämlich ein Shockspring-Feld, mit dessen Hilfe du zu der Leiter weiter oben gelangen kannst. Folge dann nur noch dem Rohr, bis du direkt vor dem Cheato stehst.

Jinjoes

1. Begib dich in den Raum mit dem großen Reaktor im zweiten Stockwerk und lasse Banjo zurück. Springe anschließend als Kazooie von dem Rohr zu der Nische weit oben in der Wand.
2. Benutze den Notausgang, um durch den Hintereingang nach draußen zu gelangen. Laufe in der Gestalt von Banjo zur rechten Seite der Stufen und stelle dich auf den Schalter, um zu Kazooie zu wechseln. Steuere Kazooie nun auf dem selben Weg wie Banjo entlang und benutze ihren Wing Whack Move, um die Kiste bei Banjo zu zerstören. Ziehe die Claw Clambers darin an und renne schnell an der Wand auf der anderen Seite des Notausganges nach oben. Der Jinjo befindet sich auf dem obersten Vorsprung.
3. Ziele im Fliegen auf die Metallplatte an der Seite des Schornsteins und zwänge dich anschließend durch das Loch, das du entdeckt hast. Du kommst im Heizungsraum zum Vorschein, wo du einen Jinjo entdeckst.
4. Zerschiesse das mittlere Deckenlicht des Fabrikdaches und fliege durch die Öffnung. Drinnen bemerkst du einen Jinjo, der sich auf einem Kistenstapel befindet.
5. Den letzten Jinjo in dieser Welt hast du vielleicht schon an dich genommen, denn du erreichst ihn nur über Jolly Rogers Lagune. Betrete die Höhle der Schmuggler und torpediere das Nest von Kazooie, um zu den Rohren zu gelangen, die zurück zu der Müllverarbeitungsanlage führen. Am Ende des Weges stolperst du über den letzten Jinjo.

Honigwaben

1. Der erste Teil der Honigwabe befindet sich in der Nähe des Bahnhofsdaches. Benutze das Shockspring-Feld, um dich in eine hängende Position zu begeben, und hängele dich danach zu der Honigwabe.
2. Im dritten Stockwerk findest du im Lagerraum in der äußersten Ecke einen weiteren Teil einer Honigwabe, der sich in einer zerbrechlichen Kiste befindet.
3. Fliege auf das Fabrikdach und schnappe dir den Teil der Honigwabe von der Spitze des Schornsteins.

Moves

Claw Clamber-Stiefel

Im ersten Stockwerk kannst du Jamjar davon überzeugen, dir zu zeigen, wie man Wände hinauflaufen kann. Du findest Jamjar oben an der Treppe in der Nähe der Vordertür.

Leg Spring

Auf dem Vorsprung im Hauptreaktorraum im zweiten Stockwerk findest du ein weiteres Nest. Benutze das Split-Up-Feld oben auf dem Reaktor, um den Bär zurückzulassen, und springe wieder hinunter. Verlasse nun den Raum über die Rampe in der Ecke und zerstöre die Kiste, um die Claw Clamber-Stiefel an dich zu nehmen. Dann läufst du die Rampe wieder nach oben und rennst im Hauptraum die Wand hinauf, um zu Jamjar zu gelangen, der dir Kazooies Super-Sprung-Move beibringt.

Snooze Pack

Benutze das Split-Up-Feld im untersten Stockwerk der Müllverarbeitungsanlage und klettere danach als Banjo die Leiter nach oben. In der Mitte des Raumes befindet sich eines von Jamjars Nestern. Dort lernst du einen Extraschub Honigenergie einzusetzen, indem du ein kurzes Schläfchen hältst. Du benötigst diesen Move, um zu bestimmten Bereichen gelangen zu können.

Teil 8

Hailfire Peaks

Mumbo Jumbos Schädel: Lebensenergie

Schnappe dir auf der Feuerseite den Glowbo, der sich in den Ruinen unterhalb des Schädels befindet. Bringe Mumbo durch den Geheimgang, der zu Humbas Wigwam führt, und geleite ihn nach draußen. Du wirst seinen Lebensenergie-Zauber intensiv benutzen, um die gefrorenen Seelen auf der Eisseite zurück ins Leben zu rufen.

Zunächst musst du in der Gestalt von Mumbo dem Weg nach rechts folgen und das Mumbo-Feld im Eisblock benutzen. Dadurch holst du den Alien-Vater zurück ins Leben. Ignoriere ihn danach und bahne dir einen Weg zu dem Iglu im unteren Abschnitt. Hinter diesem Iglu befindet sich ein weiteres Mumbo-Feld, mit dem du diesmal den verlorenen Forscher zum Leben erweckst.

Ein weiteres Mal musst du diesen Zauber anwenden, um das Alien-Baby bei Wumbas Zelt wieder zu beleben, nachdem du es aus dem Eisblock befreit hast.

Humba Wumbas Wigwam: Schneeball

Der Glowbo auf der Eisseite befindet sich am Rand des Wassers. Hangele dich an dem Spalt in der Canyonwand entlang, um so das tiefere Wasser zu umgehen, und hole dir den Glowbo auf der anderen Seite. In Humba Wumbas Wigwam läufst du durch das blaue Laken an der Wand und zerschießt die Wand am Ende des Geheimganges. Du findest dich in Mumbos Schädel wieder.

Humbas Eis-Zauber verwandelt dich in einen Schneeball, der sich wie jeder Schneeball noch vergrößert, wenn er über den schneebedeckten Boden rollt, und verkleinert, wenn er in Berührung mit etwas Warmem kommt. Als Schneeball musst du zuerst die Tore vom Bahnhof öffnen. Versuche, den Schneeball so groß wie möglich zu machen, und rolle an dem Warp-Feld vorbei zum Zug-Feld.

Eine andere Sache, die du als großer Schneeball in Angriff nehmen musst, ist es, den Schalter auf der Ölplattform zu betätigen. Dazu musst du deinen Schneeball durch die Hölle schicken. Warpe zum oberen Bereich der Feuerseite und folge dem Vorsprung nach links zum nächsten Tunnel, der dich zur Eisseite zurückbringt. Sobald du wieder an Größe gewonnen hast, rollst du auf den Schalter auf der Ölplattform, um die Pumpen zu aktivieren.

Außerdem kannst du dich vom unteren Vorsprung hinunterrollen lassen, um den Jinjo zu kassieren, der sich in der Nähe der Windhöhle befindet. Dann kehrst du zum Wigwam zurück und machst dich mit Banjo und Kazooie auf den Weg zur Ölplattform.

Jiggies

1. Eines der ersten Dinge, die du in Hailfire Peaks erledigen solltest, ist die Beseitigung von Chilli Billy und Chilly Willy auf beiden Seiten dieser Welt. Danach erhältst du einen Jiggy.
2. Gewinne die Profi-Meisterschaft im Kickball im Kolosseum. Betrete das Kolosseum und zerstöre die Wand bei den Stufen mit einem Granaten-Ei. Gehe dann durch den Geheimgang zum Mayahem-Tempel und lasse dich in einen Stony verwandeln. Kehre anschließend zum Kolosseum zurück und nimm an den Meisterschaften teil. Gewinnst du, gehört dir ein Jiggy.
3. Fliege Kazooie zu dem Kazooie-Feld oben auf dem Kolosseum. Dann übernimmst du die Kontrolle von Banjo und hangelst dich an dem Vorsprung entlang zum Banjo-Feld auf der linken Seite. Auf dem Feld vereinigst du die beiden Figuren und springst hinunter, um den Jiggy zu holen.
4. Betätige den Zug-Schalter oben auf dem Kolosseum, um die Türen auf der Feuerseite zu öffnen. Rufe den Zug im Bahnhof der Feuerseite herbei, verlasse den Bahnhof und kehre durch die Tür im oberen Bereich zurück. Führe dann einen Beak Buster bei dem Kamel durch, um den Zug abzukühlen, und begib dich dann zur Eisseite.

Nachdem du auch den Zug-Schalter auf der Eisseite mit dem Schneeball betätigst hast, kehrst du zur Feuerseite zurück und bringst den Zug zur Eisseite. Dort erhältst du für deinen mutigen Einsatz einen Jiggy.

5. Schnappe dir den Fisch aus dem heißen Wasser auf der Feuerseite und bringe ihn zu dem Eisbären im Iglu auf der Eisseite. Im Gegenzug dafür gibt er dir einen Jiggy.
6. Betrete den Vulkan und bahne dir deinen Weg mit Hilfe des Talon Trot von Steinvorsprung zu Steinvorsprung. Betätige alle sechs Schalter in numerischer Reihenfolge, bis der Jiggy erscheint. Schnappe ihn dir, bevor dir die Luft wegbleibt.
7. Bringe alle drei vermissten Alien-Kinder zurück zu ihrem Vater. Ist die Familie wieder zusammengeführt, gibt dir der Alien-Vater einen Jiggy.

8. Erwärme den verlorenen Forscher mit einigen Feuer-Eiern und benutze dann das Split-Up-Feld. Mache als Banjo deinen Taxi Pack Move und kehre zu seinem Zelt auf der Feuerseite zurück. Setze den Forscher beim Zelt ab und stecke deine Belohnung ein, natürlich einen Jiggy.
9. Rolle auf den Schalter auf der Ölplattform, um einen Jiggy durch die Rohre in die Müllverarbeitungsanlage zu befördern. Kehre dorthin zurück und benutze das Split-Up-Feld. Dann führst du Banjos Shack Pack Move durch, quetschst dich durch den Riss im Rohr und folgst dem Weg zu dem Jiggy.
10. Der letzte Jiggy ist vielleicht schon in deinem Besitz. Er befindet sich in dem Teil der Eisseite, die nur vom Terrydactyl-land aus erreichbar ist. Benutze deine Snooze Pack-Fähigkeit und begib dich über die Stomping Plains, um dich auf das Banjo-Feld zu stellen. Dadurch öffnest du einen Geheimgang nach Haifire Peaks, an dessen Ende ein Jiggy auf dich wartet.

Cheatos

1. Benutze im Kolosseum das Split-Up-Feld und klettere als Banjo an der Kette in der Nähe der Säule hinauf. Hänge dich anschließend an dem Vorsprung entlang, bis du den Weg erreichst, der nach draußen führt. Draußen stellst du dich auf den Schalter und wechselst über zu Kazooie. Schnappe dir die Claw Clamber-Stiefel, die sich hinter der Wand in der Nähe des Felsbrockens befinden, und renne an der Säule hinauf. Begib dich nun durch den Bogengang und nimm den Cheato an dich.
2. Betrete die Eisgrotte und klettere an dem grünen Eiszapfen hinauf. Brüte ein Clockwork Kazooie-Ei aus und führe es durch das kleine Loch zu dem Cheato in der Nachbarhöhle.
3. Von der Stelle aus, an der du den Gleit-Move lernst, springst du in die Luft und gleitest über die Öffnung zu dem Berg auf der anderen Seite des Weges. Dort findest du einen Cheato.

Jinjös

1. Benutze die Wonderwing-Fähigkeit, um durch das herabstürzende heiße Wasser des Wasserfalls zu springen, der sich beim Kolosseum befindet. Du stößt sofort auf einen Jinjo.
2. Benutze den Shack Pack und springe in das Becken, in dem sich das extrem heiße Wasser befindet. Auf dem Grund entdeckst du einen Jinjo.
3. Torpediere den Eiswürfel außerhalb des Iglus, um ihn zum Schmelzen zu bringen. In seinem Inneren findest du einen Jinjo.
4. In der Eiszapfengrotte befindet sich ein weiterer Jinjo auf einem der Vorsprünge. Benutze ein Clockwork Kazooie-Ei, um den Jinjo zu erreichen.
5. Als Schneeball kämpfst du in der Windhöhle so hart du kannst, um eventuell den Jinjo an dich nehmen zu können. Je größer der Schneeball dabei ist, desto besser stehen deine Chancen.

Honigwaben

1. Im Bahnhof der Feuerseite befindet sich der erste Teil der Honigwabe gleich auf der rechten Seite.
2. Hangele dich zu dem Vorsprung über der heißen Quelle und schnappe dir den Teil der Honigwabe, der sich auf der anderen Seite befindet.
3. Von der Eiszapfengrotte aus überquerst du den Pfad und betrittst den Tunnel auf der rechten Seite. Du gelangst in das Innere des Vulkans, wo du unter anderem den letzten Teil der Honigwabe findest.

Moves

Shack Pack

Führe Banjo auf dem Weg an der heißen Quelle vorbei zu Jamjars Nest. Dort lernst du, wie man sich in gefährlichen Flüssigkeiten bewegen kann, ohne dabei verletzt zu werden.

Gleiten

Benutze in der Eiszapfengrotte das Split-Up-Feld und zerschiesse die Eiszapfen an der Höhlendecke. Hüpfе danach über die entstandenen Stufen und führe Kazooie durch den hellen Tunnel. Du lernst hier den Gleit-Move, der dem Fliegen sehr nahe kommt.

Teil 9

Cloud Cuckooland

Nachdem du wieder einmal eine von Meister Jiggys Herausforderungen bestanden hast, kehrst du nach Wasteland zurück und folgst dem Weg zwischen den rosafarbenen Steinen entlang zu der Blase am Ende. Du kannst diese Blase dazu benutzen, zwischen der Isle O'Hags und Cloud Cuckooland hin- und herzu pendeln.

In dieser Welt wirst du an einigen athletischen Wettkämpfen teilnehmen, versuchen, einen Safecode zu knacken und sogar in einer Mülltonne verrückt spielen.

Mumbo Jumbos Schädel: Regentanz

In der mittleren Höhle befindet sich ein Wasserbehälter unterhalb des Vorsprungs, der zu den Turbo-Turnschuhen und dem Sprintrennen draußen führt. In diesem Behälter befindet sich einer der beiden Glowbos in dieser Welt.

Um Mumbos Zauber vollständig nutzen zu können, musst du zuerst zwei magische Samen säen. Obwohl das Ausgraben dieser Samen keine große Mühe gemacht hat, ist das Pflanzen nicht unbedingt ebenso leicht. Benutze das Split-Up-Feld in der mittleren Höhle, um Kazooie draußen durch die beiden oberen Tunnel zu führen. Sie muss in dem einen Tunnel die Claw Clambers und in dem anderen die Sprungschuhe benutzen. Außen angelangt, brütest du die Eier auf jedem der Vorsprünge aus. Später dann bahnst du dir als Banjo einen Weg zu den Schwebeteilen. Lasse dich zu der Insel derselben Farbe in einiger Entfernung bringen und pflanze die Samen ein.

Nachdem beide Samen in der Erde sind, suchst du den echten Mumbo Jumbo und bringst ihn zum Mumbo-Feld bei der Sprintstrecke, das sich auf dem lilafarbenen Vorsprung befindet. Sein Zauber bewirkt nun kein Wachstum der Samen, sondern einen Regenbogen, den du in der Nähe des Pot O'Gold bemerkst.

Humba Wumbas Wigwam: Hummel

Den Glowbo, den du benötigst, findest du in dem Wasserbecken im unteren Abschnitt des grünen Vorsprungs, auf dem du auch den Eiswürfel gefunden hast. Nachdem du den Glowbo zu Humba gebracht hast, verwandelt sie dich in eine Hummel.

Als Hummel musst du mehrere Dinge erledigen, beispielsweise einen Jiggy aus der Eyeball-Pflanze retten, dir deinen Weg in den Bienenstock freischießen und obendrein das Mini-Game im Nest von Zubba gewinnen.

Jiggies

1. Mr. Fit gibt dir einen Jiggy, wenn du ihn in allen drei athletischen Wettkämpfen schlägst, dem Hochsprung, dem Sprint und dem Sackhüpfen.
2. Der Superstash-Safe öffnet sich, wenn du die Zahlenkombination vervollständigst. Im Inneren wartet ein Jiggy auf dich. Die Kombinationsschalter sind überall in Cloud Cuckooland verteilt und auf jedem der Schalter befindet sich eine Nummer. Lasse auf jedem der Kombinationsschalter eine Clockwork Kazooie-Bombe hochgehen und merke dir den Code. Der Code lautet: 1984.
3. Besiege Mingy Jongo, den Doppelgänger von Mumbo Jumbo. Beide haben in ihren Schädeln Jinjos versteckt, ein gutes im Schädel des unechten Mumbos und ein bösesartiges im Schädel des echten Mumbos.
4. Fliege als Hummel entgegen dem Uhrzeigersinn um den Berg herum und ziele dabei auf die vier Eyeball-Pflanzen. Sobald alle vier beseitigt sind, erscheint an der nächsten Pflanze auf dem Weg ein Jiggy, den du mitnehmen kannst.
5. Begib dich zur Bergspitze und schieße dabei unaufhörlich auf das Ziel. Du musst 20 Treffer in nur 10 Sekunden erzielen, um den Bienenstock zu öffnen. Im Bienenstock musst du im Mini-Game über 50 Punkte erzielen, damit du einen Jiggy gewinnst.
6. Besiege Canary Mary in einem Rennen und du erhältst einen weiteren Jiggy.
7. Betrete den Big Cheese Wedge und schnappe dir den Jinjo. Auf dem Vorsprung wechselst du zum Shack Pack und zwängst dich durch die kleine Öffnung. Laufe nach hinten und hole dir den Jiggy von der anderen Seite des Käses.
8. Benutze das Shack Pack und begib dich in des Jello Castle, um dort den Jiggy mitzunehmen.
9. Lasse Banjo in der mittleren Höhle zurück und bringe Kazooie nach draußen zur Sprintstrecke. Gleite zum Mülleimer nach links und begib dich nach drinnen. Erreiche eine Punktzahl von über 50 innerhalb von 60 Sekunden, um noch einen Jiggy zu gewinnen.

10. Finde draußen den Regenbogen und betätige den goldenen Schalter in der Nähe des Berges. Mache einen Talon Trot über den Regenbogen und stelle dich oben auf den Pot O'Gold. Feuere danach ein Ei auf jedes der farbigen Nester, um das Spiel zu starten. Erziele über 90 Punkte, um den letzten Jiggy zu gewinnen.

Cheatos

1. Öffne den Bienenstock und erziele drinnen beim Mini-Game mindestens 40 Punkte, um einen Cheato mitnehmen zu können.
2. Gewinne auch das zweite Rennen gegen Canary Mary, um einen Cheato zu gewinnen.
3. Starte das Pot O'Gold-Mini-Game und erreiche über 75 Punkte innerhalb des gesetzten Zeitlimits, um den letzten Cheato zu bekommen.

Jinjös

1. Im grünen Licht von Mingy Jongos Schädel befindet sich ein Jinjo, und in Mumbos Schädel ein Minjo.
2. Benutze das Split-Up-Feld in der zentralen Höhle und bringe Kazooie zu dem Shockspring-Feld auf der anderen Seite des Abgrundes. Auf dem Vorsprung weiter oben siehst du schon den Jinjo, der dort auf dich wartet.
3. In Wumbas Wigwam entdeckst du einen Jinjo, der es sich auf einem Baumstamm gemütlich gemacht hat und etwas ausspannt. Klettere nach oben und schleiche dorthin.
4. Klettere an der Kletterpflanze hinauf zum Big Cheese Wedge und springe hinein. Benutze dann den Shack Pack Move, um von Zwiebel zu Zwiebel zu springen, bis du den Jinjo erreichst.
5. Bevor du den Mülleimer verlässt, zielst du mit einem Clockwork Kazooie-Ei auf den Behälter mit saurer Milch und schnappst dir dann den Jinjo.

Honigwaben

1. Nachdem du dich ein wenig in der Luft umgesehen hast, solltest du dich auch für die Schlammputzen zu deinen Füßen interessieren. Führe bei jeder der Putzen einen Bill Drill durch und nimm alle Gegenstände mit, die du findest. Darunter befindet sich auch ein Teil der Honigwabe.
2. Fliege von einem Flugfeld ab und lande bei dem Mülleimer. Fliege dann durch den Handgriff, um an einen weiteren Teil der Honigwabe zu kommen.
3. Der letzte Teil der Honigwabe befindet sich auf derselben Insel wie der Pot O'Gold. Folge dem schmalen Vorsprung und nimm dir das gute Stück.

Moves

Shack Pack

Lasse Kazooie ein Ei in der Nähe des Split-Up-Feldes in der mittleren Höhle ausbrüten und wechsele dann wieder zu Banjo. Schweben zu dem großen rosafarbenen Eisblock und lerne drinnen den Shack Pack Move.

Teil 10

Cauldron Keep

Mit allen Gegenständen im Gepäck, mindestens aber mit 55 Jiggies, kehrst du zum Tempel von Jiggwiggy zurück und stellst dich der nächsten Herausforderung. Dir bleiben 100 Sekunden, um diese Aufgabe zu lösen. Bist du erfolgreich, entfernt der Master die Tore zum Cauldron Keep. Kehre nach Quagmire zurück und benutze deine Claw Clamber-Fähigkeiten, um an der Wand entlang zu Gruntys Festung zu gelangen.

Cauldron Keep beinhaltet keine neuen Gegenstände und auch keine neuen Moves mehr, du triffst nur auf einige Bosse und musst an einem letzten Mini-Game teilnehmen. Nachdem du Klungo zum dritten Mal besiegt hast, kehrst du zu Jiggwiggys Tempel zurück und bekommst Zugang zum oberen Abschnitt des Keep.

Bosskampf-Strategien

Klungo

Im Digger-Tunnel triffst du insgesamt dreimal auf Klungo, der keine große Herausforderung darstellt. Er verwendet zwei Tränke, wovon ihn der rote wachsen lässt und der grüne ihn unbesiegbar macht. Du musst Klungo nur dreimal treffen, um ihn zu besiegen.

Targitzan

Targitzan verfügt über drei separate, rotierende Abschnitte, auf denen sich unterschiedliche Zielscheiben und Kanonen befinden. Triffst du alle Ziele seines Körpers, zerplatzen sie nacheinander.

Old King Coal

Kurz nachdem du in den Heizkessel von Chuffy gesprungen bist, erscheint dieser Gegner und fordert dich heraus. Renne durch den Raum zu einem der größeren Steinfelder und mache einen Flip Flap darauf. Ziele unaufhaltsam mit deinen normalen Eiern auf ihn.

Mr. Patch

Wenn du die vier Karten für den Big Top beisammen hast, kannst du endlich hineingehen und dich mit Mr. Patch auseinander setzen. Sobald du Mr. Patch einmal getroffen hast, beginnt dieser, sich zu verteidigen. Schnappe dir die Granaten-Eier und beginne zu fliegen. Wechsele über zum Airbourne Egg-Aiming und ziele auf die 12 Zielscheiben auf den Feldern.

Lord Woo Fak Fak

Dieser Gegner ist nicht übermäßig schwer zu besiegen, da er vollkommen blind ist. Steuere während der ersten Phase des Kampfes um den Fisch herum und weiche dabei den gelben Lichtstrahlen aus. Torpediere dabei immer wieder die gelben Dinger auf seinem Rücken. Nach dem sechsten Treffer öffnet Lord Woo seine Augen und der eigentliche Kampf beginnt. Sobald du seine Augen sechs Mal getroffen hast, dreht er sich um und erklärt dich zum Gewinner.

Klungo

Auf deinem Weg durch den Unterwassertunnel vom Kiefernwäldchen nach Terrydactyl Land triffst du erneut auf Klungo. Er hat eine neue Fähigkeit dazugelernt, nämlich sich zu vermehren. Doch auch dieses Mal reicht es noch aus, ihn dreimal mit deinen Eiern zu treffen, um siegreich zu bleiben.

Terry

Der Kampf auf der Bergspitze ist nicht annähernd so schwierig wie der Weg hinauf. Sobald du im Nest angekommen bist, musst du Terrys 30 HP auf null reduzieren, um danach einen Jiggy zu erhalten. Terry verfügt über drei unterschiedliche Angriffsformen: Zuerst feuert er eine rosa Masse auf dich, dann fliegt er über dir dahin und schließlich bewirft er dich mit kleinen grünen Plagegeistern. Bearbeite Terry so lange, bis er aufgibt. Aber vergiss nicht: Du wirst ihn wiedersehen.

Weldar

Weldar greift mit drei unterschiedlichen Attacken an, jede davon endet mit einem bestimmten Move. Du musst ihn mit sechs Granaten-Eiern treffen, um den Kampf zu gewinnen.

Chilli Billi

Wähle die Eis-Eier aus, begib dich zu der Kanone an der Leiter und verstecke dich dahinter. Sobald der Drache sein Maul öffnet,feuerst du ein Feuer-Ei nach dem anderen durch die Kanone, um ihn zu treffen. Du musst ihn sechsmal treffen, um den Kampf erfolgreich zu beenden.

Chilli Willi

Der Drache der Eisseite von Hailfire Peaks verfügt über die gleiche Angriffsstrategie wie sein schwächerer Bruder, daher dürftest du nach dem Kampf gegen Chilly Billi auf alles vorbereitet sein. Der einzige Unterschied zum vorherigen Kampf besteht darin, dass du deinen Gegner zwölfmal treffen musst, um ihn kaltzustellen.

Mingy Jongu

Es gibt mehrere Wege, um Mingy zu besiegen. Zuerst einmal benutzt du den Honeyback-Cheat, denn es gibt nichts Schöneres als einen Energiebalken, der sich ständig wieder auffüllt. Dann benutzt du Granaten-Eier, da sie größere Schäden anrichten können, und zu guter Letzt zielst du mit einem Ei direkt auf ihn, bis seine 8 HP aufgebraucht sind.

Klungo

Auch dieser Kampf ähnelt den ersten beiden Kämpfen gegen Klungo. Rufe sie zurück in dein Gedächtnis und besiege ihn auch ein drittes Mal.

Grunty

Dein Kampf oben auf dem Couldron Keep ist kein besonders fairer Kampf, denn du musst es außer mit Grunty auch noch mit der großen Bohrmaschine aufnehmen. Grunty stellt dir während des gesamten Spiels Fragen, die du beantworten musst. Beantwortest du sie richtig, führt sie ihre Angriffe normal weiter fort, antwortest du dagegen falsch, kommen ihre Angriffe immer schneller.

Grunty verfügt über 100 HP und kann nur getroffen werden, wenn die Kamera in die Erste-Person-Perspektive schwenkt. Du brauchst zwar etwas Geduld, wirst aber siegreich bleiben und das Spiel für dich entscheiden.

Mini-Games

Mayan Kickball: Mayahem-Tempel

Benutze den Z-Knopf, um den Ball ins Netz zu befördern, und die B-Taste, um einen Tackle zu machen. Bei den Meisterschaften gibt es ein Viertelfinale, ein Halbfinale und natürlich ein Finale, das du für dich entscheiden musst.

Ordnance-Lager: Glitter Gulch-Mine

Bewege dich durch die Unterwasserwege und suche die 15 TNT-Stangen, die du entschärfen musst. Dir bleiben genau 200 Sekunden, um diese Aufgabe zu erledigen.

Hoop Hurry: Witchyworld

Dieses Spiel ist nur für Kazooie. Betrete das Crazy Castle und erreiche innerhalb von 60 Sekunden eine Punktzahl von über 30. Springe dazu durch die verschiedenen Reifen, die erscheinen. Du bekommst für jeden roten Ring 1 Punkt, für grüne Ringe 2 Punkte und bei einem blauen Ring sogar 3 Punkte.

Balloon Burst: Witchyworld

Benutze die A-Taste, um an Höhe zu gewinnen, und fliege in Kreisen durch den Raum, während du auf alle Ballons zielst.

Dodgems Herausforderung: Witchyworld

Sammele so viele leuchtende Männchen ein wie möglich. Dabei gilt: Du bekommst 1 Punkt für ein rotes Ziel, 2 Punkte für ein grünes Ziel und sogar 3 Punkte für ein blaues Ziel.

Die fliegende Untertasse: Witchyworld

Wenn du es geschafft hast, die fliegende Untertasse aus der Glitter Gulch-Mine zu holen, erwarten dich neue Ziele. Fliege durch die Welt und ziele dabei auf die Zielscheiben, die erscheinen. Erreiche eine Punktzahl von über 350, und du bekommst einen Cheato. Schaffst du über 500 Punkte, bekommst du einen Jiggy.

Mini-U-Boot: Jolly Rogers Lagune

Auch hier musst du wieder auf eine Ansammlung von roten, grünen und blauen Kreaturen zielen. Zerstöre dabei so viele Minen wie möglich und erreiche eine Punktzahl von über 60, um zu gewinnen.

Chompas Magen: Terrydactyland

Erledige Geschwüre im Wert von über 75 Punkten innerhalb von einer Minute.

Profi-Kickball im Kolosseum: Hailfire Peaks

Auch bei diesem Turnier musst du dich in der Gestalt eines Stony in einem Viertelfinale, einem Halbfinale und einem Finale gegen die Konkurrenz durchsetzen.

Mülleimer: Cloud Cuckooland

Als Kazooie musst du alle Bakterien in dem riesigen Mülleimer innerhalb von 60 Sekunden zerstören und dabei wenigstens 50 Punkte erzielen.

Pokémon Gold/Silber

Pokémon Gold & Silber Deutsch Teil 1

Viel Geld 0DBA7396 0DBADC96	Leuchtende Pokémon 0D284E5E	Unendlich KP 0D2439E9 0D08E8E9	Guillotine 0D2DDB5E	Furienschlag 0D40DB5E
Habe alle Medaillen 0D207C96 0D20C396	Weibliche Pokémon 0D254E5E	Unendlich AP : 1. POS. 0D5394E9	Klingensturm 0D2EDB5E	Hornbohrer 0D41DB5E
Keine zufälligen Kämpfe 0D21791B	Männliche Pokémon 0D264E5E	2. POS. 0D5378E9	Schwerttanz 0D2FDB5E	Tackle 0D42DB5E
Mit Fahrrad 0D2218F3	Kann Trainer-Pokemons fangen (Anmerkung: XP einschalten, bevor die erste Aktion beginnt, nach Kampf wieder ausschalten.)	3. POS. 0D53B6E9	Zerschneider 0D30DB5E	Bodyslam 0D43DB5E
Ohne Fahrrad 0D2118F3		4. POS. 0D5398E9	Windstoss 0D31DB5E	Wickel 0D44DB5E
Bekomme alle 3 Pokémon von Prof. Lind 0D21BA20		ATTACKEN MOD. 1. Pos.	Flügelschlag 0D32DB5E	Bodycheck 0D45DB5E
Durch Wände gehen 0D2BC2E2 0D2BAFE2 0D2B49E2 0D2BBDE2	Modifiziere Trainer Pokémon 1. POS. 0D??4171 2. POS. 0D??5771 3. POS. 0D??B271 4. POS. 0D??5971 5. POS. 0D??5A71 6. POS. 0D??3671	Pfund 0D22DB5E Karateschlag 0D23DB5E Duplexhieb 0D24DB5E Kometenhieb 0D25DB5E Megahieb 0D26DB5E Zahltag 0D27DB5E Feuerschlag 0D28DB5E Eishieb 0D29DB5E Donnerschlag 0D2ADB5E Kratzer 0D2BDB5E Klammer 0D2CDB5E	Wirbelwind 0D33DB5E Fliegen 0D34DB5E Klammergriff 0D35DB5E Slam 0D36DB5E Rankenhieb 0D37DB5E Stampfer 0D38DB5E Doppelkick 0D39DB5E Megakick 0D3ADB5E Sprungkick 0D3BDB5E Fegekick 0D3CDB5E Sandwirbel 0D3DDB5E Kopfnuss 0D3EDB5E Hornattacke 0D3FDB5E	Fuchtlert 0D46DB5E Risikotackle 0D47DB5E Rutenschlag 0D48DB5E Giftstachel 0D49DB5E Duonadel 0D4ADB5E Nadelrakete 0D4BDB5E Silberblick 0D4CDB5E Biss 0D4DDB5E Heuler 0D4EDB5E Brüller 0D4FDB5E Gesang 0D50DB5E Superschall 0D51DB5E Ultraschall 0D52DB5E
KAMPF CODES Gegner LV Auf 2 0D232464 Auf 50 0D532464 Auf 99 0D842464 SuddenDeath 0D211C5E Kämpfe immer gegen (Anmerkung: Nur einen der Codes benutzen.)	Kein Statuswechsel 0D21F6E9 Max KP 0D24BFE9 0D08B4E9			

Aussetzer 0D53DB5E	Absorber 0D684A5E	0D7D4A5E	Dunkelnebel 0D934A5E	Weichei 0DA84B5E
Säure 0D54DB5E	Megasauger 0D694A5E	Konfusion 0D7E4A5E	Reflektor 0D944A5E	Turnkick 0DA94B5E
Glut 0D55DB5E	Egelsamen 0D6A4A5E	Psychokinese 0D7F4A5E	Energiefokus 0D954A5E	Giftblick 0DAA4B5E
Flammenwurf 0D56DB5E	Wachstum 0D6B4A5E	Hypnose 0D804A5E	Geduld 0D964A5E	Traumfresser 0DAB4B5E
Weissnebel 0D57DB5E	Rasierblatt 0D6C4A5E	Meditation 0D814A5E	Metronom 0D974A5E	Giftwolke 0DAC4B5E
Aquaknarre 0D58DB5E	Solarstrahl 0D6D4A5E	Agilität 0D824A5E	Spiegeltrick 0D984A5E	Stakkato 0DAD4B5E
Hydropumpe 0D59DB5E	Giftpuder 0D6E4A5E	Ruckzuckhieb 0D834A5E	Finale 0D994A5E	Blutsauger 0DAE4B5E
Surfer 0D5ADB5E	Stachelspore 0D6F4A5E	Raserei 0D844A5E	Eierbombe 0D9A4A5E	Todeskuss 0DAF4B5E
Eisstrahl 0D5BDB5E	Schlafpuder 0D704A5E	Teleport 0D854A5E	Schlecker 0D9B4A5E	Himmelsfeger 0DB04B5E
Blizzard 0D5CDB5E	Blättertanz 0D714A5E	Nachtnebel 0D864A5E	Smog 0D9C4A5E	Verwandler 0DB14B5E
Psystrahl 0D5DDB5E	Fadenschuss 0D724A5E	Mimikry 0D874A5E	Schlammbad 0D9D4A5E	Blubber 0DB24B5E
Blubbstrahl 0D5EDB5E	Drachenwut 0D734A5E	Kreideschrei 0D884A5E	Knochenkeule 0D9E4A5E	Irrschlag 0DB34B5E
Aurorastrahl 0D5FDB5E	Feuerwirbel 0D744A5E	Doppelteam 0D894A5E	Feuersturm 0D9F4A5E	Pilzspore 0DB44B5E
Hyperstrahl 0D60DB5E	Donnerschock 0D754A5E	Genesung 0D8A4A5E	Kaskade 0DA04A5E	Blitz 0DB54B5E
2. Pos.	Donnerblitz 0D764A5E	Härtner 0D8B4A5E	3. Pos.	Psywelle 0DB64B5E
Schnabel 0D614A5E	Donnerwelle 0D774A5E	Komprimator 0D8C4A5E	Schnapper 0DA14B5E	Platscher 0DB74B5E
Bohrschnabel 0D624A5E	Donner 0D784A5E	Rauchwolke 0D8D4A5E	Sternschauer 0DA24B5E	Säurepanzer 0DB84B5E
Überroller 0D634A5E	Steinwurf 0D794A5E	Konfustrahl 0D8E4A5E	Schädelwumme 0DA34B5E	Krabbhammer 0DB94B5E
Fusskick 0D644A5E	Erdbeben 0D7A4A5E	Panzerschutz 0D8F4A5E	Dornkanone 0DA44B5E	Explosion 0DBA4B5E
Konter 0D654A5E	Geofissur 0D7B4A5E	Einigler 0D904A5E	Umklammerung 0DA54B5E	Kratzfurie 0DBB4B5E
Geowurf 0D664A5E	Schaufler 0D7C4A5E	Barriere 0D914A5E	Amnesie 0DA64B5E	Knochmerang 0DBC4B5E
Stärke 0D674A5E	Toxin	Lichtschild 0D924A5E	Psykraft 0DA74B5E	

Spielösungen im Überblick

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spielösung, weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie erschienen ist? Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter:

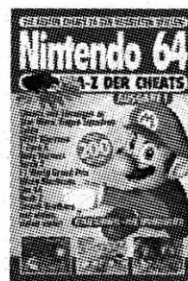
Titel

Army Men: Sarge's Heroes
Banjo-Tooie – Teil 1
Battle Tanx: Global Assault
Bomberman 64 – The 2nd Attack
Carmageddon 64
Castlevania 64
Castlevania: Legacy Of Darkness
Daikatana
Donkey Kong 64
Harvest Moon
Hercules
Hybrid Heaven
Jet Force Gemini
Lylat Wars
Madden NFL 2001
Mario Kart 64
Mario Party 2
Mario Tennis (GBC)
Mario Tennis 64
Metal Gear Solid (GBC)
Perfect Dark
Pokémon Gelb (GB)
Pokémon Pinball (GBC)
Pokémon Rot + Blau (GB)
Pokémon Snap
Pokémon Stadium
Pokémon Trading Card Game (GBC)
Rainbow Six
Rayman (GBC)
Rayman 2
Resident Evil 64
Rocket – Robot On Wheels
Spider-Man (GBC)
Star Wars: Battle for Naboo
Super Mario 64 – Teil 1
Super Mario 64 – Teil 2

Heftausgabe

big.N 05/00
big.N 02/01
big.N 04/00
big.N 09/00
big.N 12/99
big.N 12/99
big.N 03/00
big.N 06/00
big.N 02/00
big.N 03/00
big.N 10/00
big.N 12/99
big.N 01/00
big.N 05/00
big.N 11/00
big.N 11/00
big.N 10/00
big.N 02/01
big.N 11/00
big.N 09/00
big.N 07-08/00
big.N 06/00
big.N 10/00
big.N 01/00
big.N 09/00
big.N 05/00
big.N 01/01
big.N 04/00
big.N 04/00
big.N 01/00
big.N 02/00
big.N 02/00
big.N 11/00
big.N 02/01
big.N 03/00
big.N 04/00

Folgende
Lösungen sind
noch beim Verlag
erhältlich. Den
Coupon zum
Nachbestellen
findest du in der
big.N auf
Seite 112.

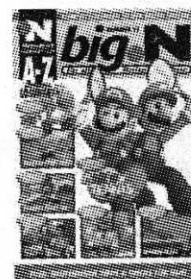


Titel

Super Smash Bros.
Taz Express
The World Is Not Enough
Tomb Raider (GBC)
Tonic Trouble
Tony Hawk's Skateboarding
Toy Story 2
Turok 2 – Seeds of Evil
Turok 3 – Shadow of Oblivion – Teil 1
Turok 3 – Shadow of Oblivion – Teil 2
Turok 3 – Shadow of Oblivion (GBC)
Wario Land 3 (GBC) – Teil 1
Wario Land 3 (GBC) – Teil 2
WWF No Mercy
WWF Wrestlemania – Teil 1
WWF Wrestlemania – Teil 2
Yoshi's Story
Zelda DX: Link's Awakening (GBC)
Zelda: Majora's Mask – Teil 1
Zelda: Majora's Mask – Teil 2
Zelda: Ocarina of Time – Teil 1
Zelda: Ocarina of Time – Teil 2

Heftausgabe

big.N 06/00
big.N 07-08/00
big.N 12/00
big.N 07-08/00
big.N 03/00
big.N 05/00
big.N 03/00
big.N 12/00
big.N 10/00
big.N 11/00
big.N 10/00
big.N 09/00
big.N 10/00
big.N 01/01
big.N 06/00
big.N 07-08/00
big.N 11/00
big.N 11/00
big.N 12/00
big.N 01/01
big.N 04/00
big.N 05/00



Du suchst Xploder-Codes? Hier kannst du welche finden:

Titel

A - Z der Spiele – Teil 1
A - Z der Spiele (GB) – Teil 1
Pokémon Pinball (GBC)
Pokémon Rot/Blau (GB) – Teil 1
Pokémon Rot/Blau (GB) – Teil 2

Heftausgabe

big.N 10/00
big.N 09/00
big.N 10/00
big.N 07-08/00
big.N 09/00

