

**big**

**Nintendo 64**  
**GAME BOY COLOR**

**A-Z**

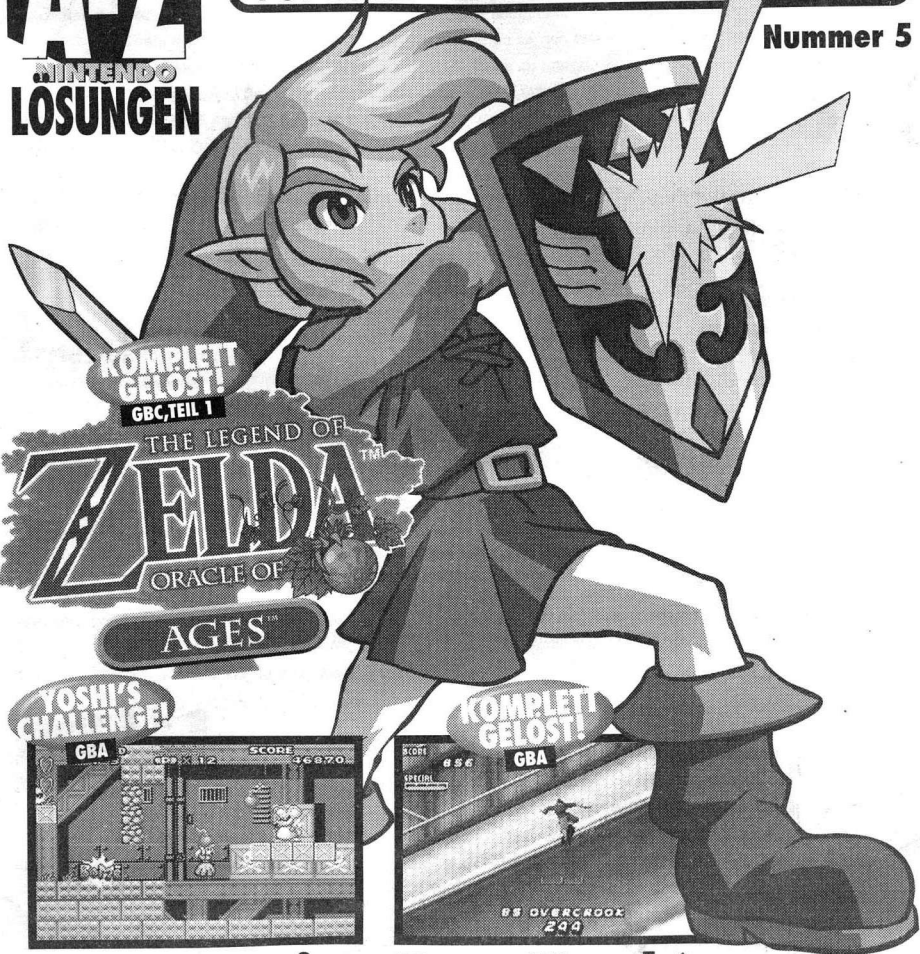
**NINTENDO**  
**LOSUNGEN**

# big

Für alle

Nintendo Besitzer

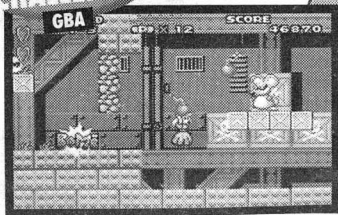
Nummer 5



**KOMPLETT  
GELOST!**  
GBC, TEIL 1

THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
ORACLE OF  
AGES

**YOSHI'S  
CHALLENGE!**



**Super Mario  
Advance**

**KOMPLETT  
GELOST!**



**Tony Hawk's  
Pro Skater 2**

**NINDEX: ALLE N64-SPIELE IM KURZTEST!**

# 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 Fehlerfunktionen 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, Arjan Bos  
Druck: NDB, Zoeterwoude, Niederlande  
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande  
Danke an: Martin Mirbach, Florian Seidel, Ulrike Eimer, Ben Kegel, Marijke Bussmann, Björn Seum, Inci Wagner, Stefan Schröder, Michel Kieselstein, Ramon Sales de Melo, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

## Beilage der big.N, Ausgabe 05/2001

Cover: The Legend of Zelda: Oracle of Ages  
© Nintendo 2001. All rights reserved.



## Super Mario Advance Yoshi's Challenge

Nachdem du Wart in Welt 7-2 besiegt hast, bekommst du die Möglichkeit, eine neue Herausforderung anzunehmen, Yoshi's Challenge. Der Sinn von Yoshi's Challenge ist der, alle Abschnitte des Spieles noch einmal durchzuspielen, um jeweils zwei versteckte Eier pro Level zu finden, die in der dunklen Welt verborgen sind. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht sich enorm, denn falls du in einem der Abschnitte das Zeitliche segnen solltest, verlierst du nicht nur dein Leben, sondern auch alle im jeweiligen Abschnitt gefundenen Eier. Das Ziel heißt also, jeden Level zu durchspielen, ohne dabei dein Leben zu verlieren.

Sobald Yoshi's Challenge freigeschaltet ist, färbt sich der blaue Himmel des Titelschirms rot und eines von Yoshis Eiern erscheint unterhalb des Titels.

### Der Lösungsweg

#### Welt 1 - 1 Erstes Ei

Im zweiten Bild befindet sich eine große Säule, die du erreichst, wenn du an einer Kletterpflanze hinaufkletterst. Die erste Pflanze, zu der du kommst, enthält einen Trank. Nimm ihn an dich, springe anschließend von der Säule hinunter und wirf den Trank zwischen die Kletterpflanze und den ersten Holzpfeiler, um dort eine Tür entstehen zu lassen. Nach ungefähr einer Sekunde siehst du das Ei aus dem Himmel hinunterfallen.

#### Zweites Ei

Nachdem du die Kletterpflanze im zweiten Bild hinaufgeklettert bist, findest du dich in den Wolken wieder. Nach einigen Sprüngen bemerkst du eine Vase auf einer Wolke auf der linken Seite. Springe hinein und ziehe an der linken Pflanze, um einen Trank zu erhalten. Benutze dann den Ferriswheel-Apparat, um wieder aus der Vase herauszukommen. Sobald du die Vase verlassen hast, wirfst du den Trank von dir, um eine Tür entstehen zu lassen. Dahinter entdeckst du das zweite Ei auf einem erhöhten Vorsprung ganz oben am Bildschirmrand.

#### Welt 1 - 2 Erstes Ei

Nach der kurzen Reise auf dem Teppich findest du an der ersten Pflanze links von den beiden Vasen einen Trank. Werfe ihn direkt hinter die erste Vase, um einen Pilz und das erste Ei an der Stelle zu finden, an der in der hellen Welt zwei lila Gegner umherspringen. Dir fehlt leider die Zeit, um beide auf einmal aufzuheben, daher nimm entweder den Pilz oder das Ei an dich und verschwinde durch die Vase. Sammle nun deine Kräfte und begib dich erneut in die dunkle Welt, um nun auch den anderen Gegenstand zu holen.

#### Zweites Ei

Nachdem du durch die verschlossene Tür gegangen bist, gelangst du zu einem abgesperrten Bereich, hinter dem ein spuckender Shyguys sein Unwesen treibt. Nimm dir zwei Bomben und zerstöre die Wand, um



anschließend die Leiter hinaufzuklettern und in der ersten Pflanze rechts einen Trank zu finden. Wirf ihn von dir, um das zweite Ei unterhalb der Stelle zu entdecken, an der sich der Shyguy befindet.

## **Welt 1 - 3**

### **Erstes Ei**

Im ersten Bildschirm kommst du zu einem Holzpfehl, der als Brücke dient. Die erste Pflanze davor enthält einen Trank. Springe hinunter, weiter über die springenden Gegner und werfe den Trank vor oder hinter das Loch, aus dem der Fisch heraushüpft. Das Ei findest du nun ziemlich schnell unter der Brücke.

### **Zweites Ei**

Nachdem du drinnen auf dem Weg bist, um den Schlüssel für die Tür unten zu holen, kommst du zu einer Vase auf der rechten Seite. Darin verbirgt sich ein Trank, den du von dir wirfst, sobald du die Vase wieder verlässt. Das zweite Ei befindet sich auf einer Plattform in der Nähe der Vase.

## **Welt 2 - 1**

### **Erstes Ei**

Ungefähr in der Mitte des ersten Bildes befindet sich ein kleines Gebäude aus braunen Blöcken. Darauf befindet sich ein Trank, den du noch oben auf den Blöcken von dir wirfst. Du siehst, wie ein Ei in den Treibsand hinter den Blöcken fällt. Hole es schnell heraus, bevor es in Sand verschwindet.

### **Zweites Ei**

Am Ende des ersten Bildes befindet sich ein Trank, den du zurück zu der Pyramide bringst, auf der sich eine spuckende Pflanze befindet. Das Ei befindet sich oben auf dem Gebäude.

## **Welt 2 - 2**

### **Erstes Ei**

Ziemlich genau in der Mitte des zweiten Bildes befindet sich eine Tür, die sehr leicht zu verfehlen ist. Du findest sie kurz vor den Vasen, in denen sich Schlangen befinden, also hinter dem heftigen Treibsandstück. Hinter der Tür zerstörst du die Wand und drehst dich nach links, um dort einen Trank an dich zu nehmen, der auf den braunen Blöcken liegt. Bringe den Trank zurück zu der Stelle, an der du diesen Bereich betreten hast, dann findest du das Ei rechts von der Tür (in der Darkworld wäre es links).

### **Zweites Ei**

Nachdem du an der Pflanze am Ende des zweiten Bildes hinuntergeklattert bist, findest du dich in einer Sandgrube wieder. Grabe dich hier auf der linken Seite ganz nach unten durch, um einen Trank bei einer Vase zu finden. Bahne dir dann den Weg zurück nach oben und wirf den Trank von dir. Das Ei erscheint auf der Sandfläche und ist eigentlich nicht zu übersehen.

## **Welt 2 - 3**

### **Erstes Ei**

Nachdem du die Leiter am Anfang des Abschnitts hinaufgeklattert bist, findest du einen Trank auf der rechten Seite. Das Ei befindet sich auf der rechten Seite der Leiter auf einigen braunen Blöcken.



## Zweites Ei

Sobald du die Pyramide betreten hast, springst du die Rutsche auf der rechten Seite hinunter, drückst dabei aber die Richtungstaste nach links. Du landest auf einer kleinen Plattform, auf der sich außerdem noch zwei Pflanzen befinden. Eine davon enthält einen Trank. Das Ei entdeckst du auf der Plattform, auf der du dich befindest. Lasse dich jedoch nicht zu weit nach unten fallen. Sobald du die verschlossene Tür sehen kannst, gibt es für dich keine Möglichkeit mehr, zu dem Ei zu gelangen – du lässt dein Leben und verlierst auch das erste Ei wieder.

## Welt 3 – 1 Erstes Ei

Im zweiten Bild springst du den Wasserfall nach unten und gehst durch die Tür am Boden. In der zehnten Pflanze versteckt sich ein Trank. Das Ei findest du neben der Vase am Ende des Tunnels.

## Zweites Ei

Oben in den Wolken weichst du dem riesigen Shyguy aus und wendest dich nach rechts. Hinter der ersten spuckenden Pflanze befindet sich eine grüne Säule und links davon eine Pflanze, die einen Trank enthält. Das Ei entdeckst du dann auf der Wolke, die sich direkt über diesem Trank befindet.

## Welt 3 – 2 Erstes Ei

Am Ende des ersten Bildes befindet sich eine kleine grüne Säule. Dort entdeckst du in der ersten Pflanze einen Trank, durch den du das Ei auf den zerbrechlichen Blöcken links neben der Säule bemerkst.

## Zweites Ei

Nachdem du dir den Weg unter der Erde zurück zum Anfang gebahnt hast, kommst du zu einer Wand, die du mit Hilfe von Bomben zerstören musst. Hinter der Wand führt dich eine Leiter zum Ende des Abschnitts. Ignoriere vorerst die Leiter und halte dich links, bis du zu zwei kleinen Gruben gelangst. Die Pflanze ganz links enthält eine Bombe, die du an dich nimmst, um damit die Oberfläche der linken Grube zu zerstören. Bei der Pflanze ganz rechts entdeckst du einen Trank, mit dem du das Ei in der linken Grube entdeckst.

## Welt 3 – 3 Erstes Ei

Nachdem du den Abschnitt durch die Tür betreten hast, kommst du kurze Zeit später zu drei Holzpfehlen, die alle unterschiedlich hoch sind. Hinter dem dritten Pfahl befindet sich ein Power-Block und in der vierten Pflanze hinter diesem Block findest du einen Trank. Das erste Ei befindet sich auf dem höchsten Pfahl, direkt vor dem Power-Block.

## Zweites Ei

Nachdem du durch die verschlossene Tür in diesem Abschnitt gelaufen bist, bahnst du dir deinen Weg durch einige Bilder nach oben, bis du eine Tür auf der rechten Seite erreichst. Von hier aus bemerkst du einige blaue Blöcke, auf denen sich springende Kerle befinden. Versuche, vorsichtig auf die blauen Blöcke zu springen, um zwei Leitern zu entdecken, die nach oben führen. Klettere die rechte Leiter nach oben und hole dir den Trank



aus der Pflanze, die sich am weitesten rechts befindet. Zurück unten auf den blauen Blöcken, lässt du eine Tür entstehen und findest das Ei oben auf den blauen Blöcken.

## **Welt 4 - 1**

### **Erstes Ei**

Unterhalb des schwebenden Herzens im ersten Bild befindet sich eine einzelne Pflanze, in der du einen Trank entdeckst. Locke die rosafarbene Kreatur in das Loch rechts von der Pflanze, so dass du nach unten springen und ihn dir ohne Probleme holen kannst. Das Ei fällt von oben herab und befindet sich rechts von dem springenden Fisch.

### **Zweites Ei**

Am Ende des ersten Bildes befindet sich eine Pflanze, welche die Rakete hinaufzieht. Davor findest du in einer Pflanze einen Trank. Achte darauf, dass du dich weit genug nach rechts bewegt hast, um danach sicher nach rechts hinunterzuspringen und das Ei einzustecken.

## **Welt 4 - 2**

### **Erstes Ei**

Nach dem Bild mit den Vögeln gelangst du in das Bild mit den Walen. Wenn du dort durch die Tür gelaufen bist, wendest du dich sofort nach links. In der ersten Pflanze findest du einen Trank und das Ei befindet sich auf dem zweiten Wal.

### **Zweites Ei**

Hinter den ersten Walfischen kommst du zu drei Säulen, auf denen je eine Pflanze wächst. Auf der höchsten Säule findest du einen Trank. Das zweite Ei entdeckst du dann oben auf dem kleinen Eiswürfel-Treppenaufgang gleich rechts neben der höchsten Säule.

## **Welt 4 - 3**

### **Erstes Ei**

Weiche dem Vogel aus, der mit Eiern nach dir wirft, und hole dir aus der Pflanze ganz links einen Trank. Nun läufst du nach links, bis du ein seltsames Gebäude erreichst. Das Ei befindet sich in der Mitte an der Stelle, wo du im normalen Spiel einen Pilz gefunden hast.

### **Zweites Ei**

Nachdem du wieder draußen angelangt bist, erreichst du an der Oberfläche eine Tür, zwei Pflanzen und eine weitere Tür. In der ersten Pflanze befindet sich ein Trank, mit dem du dich nach links wendest und zu den Wolken nach oben springst. Das Ei befindet sich auf der ersten Kampfebene des ersten Turmes.

## **Welt 5 - 1**

### **Erstes Ei**

In dem recht großzügig gehaltenen Bild mit dem Wasser und den Stämmen findest du in der ersten Pflanze eine Bombe und in der zweiten einen Trank. Nimm beides an dich und bewege dich ungefähr bis zur Mitte des Levels. Du kommst dabei an einem Abgrund vorbei, den du überquerst, indem du über Stämme springst.



Es folgt ein weiterer Abgrund, bei dem du über einige Fische springen musst. Danach erreichst du zwei Säulen. Das Ei befindet sich auf der zweiten Säule.

## Zweites Ei

Am Ende des Bildes springst du über die Stämme, um in den oberen Abschnitt des Bildes zu kommen. Du befindest dich nun über der Tür, die zu Birdo führt. Hier gibt es zwei Stopper. Hebe den ersten auf und lasse dich nach unten fallen. In der ersten Pflanze findest du den Trank. Wirf ihn sofort weg und begib dich in die Darkworld. Nach ungefähr einer Sekunde fällt das Ei von oben direkt auf dich herab.

## Welt 5 - 2 Erstes Ei

Bahne dir einen Weg durch den Level, bis du eine Vase erreichst, in die du hineinspringen kannst. Benutze die Bombe, um ein Loch zum zweiten Level zu sprengen. Die Pflanze auf der rechten Seite verbirgt einen Trank. Nimm ihn mit und verlasse die Vase wieder. Benutze nun die Käfer als eine Art Aufzug und du kommst zu einer Stelle, an der sich vier Säulen, zwei Käfer und eine spuckende Pflanze befinden. Wirf hier den Trank fort und schnappe dir das Ei, das sich auf der Säule befindet, die dir am nächsten steht.

## Zweites Ei

Am Ende des zweiten Bildes kletterst du an einer Kletterpflanze hinauf in die Wolken. Dort befinden sich zwei riesige Shyguys. Klettere so weit hinauf, bis du erkennen kannst, dass die beiden Shyguys nach dir spucken. Der Trank befindet sich unter dem ersten Shyguy auf der rechten Seite. Um ihn zu erreichen, kletterst du ein Stückchen höher und springst dann auf ihn, um ihn von dem Vorsprung zu stoßen. Nimm nun den Trank an dich und springe nach links auf eine kleine Wolke, die sich direkt unterhalb des ersten Shyguys auf der linken Seite befindet. Dann wartest du auf das Erscheinen eines Käfers links unten und springst auf seinen Rücken. Er bringt dich ganz nach oben, wo du das Ei auf einer Wolke direkt vor der Tür entdeckst.

## Welt 5 - 3 Erstes Ei

Nimm dir den Trank von der zweiten Pflanze im zweiten Bild und bringe ihn zu der t-förmigen Ansammlung von Stämmen. Das Ei befindet sich in der Rinne davor.

## Zweites Ei

Im unterirdischen Bereich kommst du zu einem riesigen Shyguy auf der rechten Seite und einer abgedeckten Vase. Entferne die Abdeckung, um die Bob Ombs herauszulassen und locke diese dann zu den zerbrechlichen Blöcken, um sie aus dem Weg zu räumen. Anschließend solltest du die Vase wieder abdecken und erst danach in den unteren Bereich springen. Der Trank befindet sich in der ersten Pflanze. Stecke ihn ein und begib dich wieder nach oben, um das Ei an dich zu nehmen, das sich links von den zerstörten Blöcken und der Leiter befindet.

## Welt 6 - 1 Erstes Ei

Begib dich in die erste Vase, um den Trank zu erhalten, und springe anschließend auf die Skelett-Plattform,



um dort eine Tür entstehen zu lassen. Du erblickst bald darauf das Ei, das direkt vor dir in den Treibsand fällt. Hole es heraus, bevor es versinkt.

## **Zweites Ei**

Am Ende des ersten Bildes gehst du durch eine Tür und betrittst einen Raum, in dem sich einige Vasen und - Schlangen befinden. Außerdem bemerkst du eine verschlossene Tür am Ende des Raumes. Der Schlüssel zu dieser Tür befindet sich in einer der Vasen. Gehe zuerst zu der Tür, denn der Trank verbirgt sich in der zweiten Pflanze über der Tür. Laufe nun zurück zu den Vasen. Das Ei befindet sich ungefähr in der Mitte dieser Vasen.

## **Welt 6 - 2**

### **Erstes Ei**

Springe auf den ersten Vogel, der nach rechts fliegt, um zu der ersten großen Säule zu gelangen. In der ersten Pflanze findest du den Trank. Das Ei entdeckst du auf eben dieser ersten großen Säule.

## **Zweites Ei**

Warte an der Stelle, an der du das erste Ei gefunden hast, bis du auf einen Vogel springen kannst, der sich nach links bewegt. Zurück am Anfang des Abschnittes, gehst du durch die Tür und gleich darauf wieder zurück, um den Trank auf der großen Säule zu erneuern. Dort holst du dir den Tank und springst auf den Vogel, der dich weiter nach rechts bringt. Du erblickst einige Gegner, welche die Tür zum Ausgang bewachen. Das gesuchte Ei befindet sich auf der Säule genau davor.

## **Welt 6 - 3**

### **Erstes Ei**

Nachdem du die Leiter hinaufgekllettert bist, findest du den Trank in der ersten Pflanze, die du erblickst. Nimm den Trank an dich und bringe ihn zu dem Kaktus, um eine Tür auf der zweiten Skelett-Plattform entstehen zu lassen. Das Ei fällt direkt zwischen die beiden kleineren Kakteen und sinkt leider schnell nach unten.

## **Zweites Ei**

An der Stelle, wo sich die Kletterpflanzen in den Wolken befinden, kletterst du nach oben, bis du eine Vase auf einer Wolke erreichst. In dieser Vase befindet sich der Trank, und das Ei liegt auf der Wolke links daneben.

## **Welt 7 - 1**

### **Erstes Ei**

Im zweiten Bild läufst du ganz nach rechts und findest auf der griechischen Säule einen Trank. Wurf ihn hinter dir auf die zerbrechlichen Steine. Das Ei befindet sich genau an dieser Stelle.

## **Zweites Ei**

Nach einer Weile gelangst du in ein vertikales Bild mit vielen Wolken. Bahne dir den Weg nach oben zu einer Tür. Davor erblickst du zwei Wolken auf jeder Seite des Bildes. Ein Shyguy sitzt auf der linken Wolke und spuckt in deine Richtung. Auf der rechten Wolke findest du den Trank, mit dessen Hilfe du das Ei entdeckst, das sich auf der anderen Wolke befindet.



## Welt 7 - 2

### Erstes Ei

In dem großen Raum mit den Fließbändern bewegst du dich zur äußersten rechten Seite und kletterst an den Ketten nach oben. Halte dich links und klettere weiter nach oben, bis du einige blaue Plattformen erreichst. Wende dich an der Abzweigung nach links, um zu einer Tür zu kommen, die nach draußen führt. Lasse dich nun ganz nach unten fallen, und du gelangst zu einer weiteren Tür. Dahinter erstreckt sich ein Raum mit Pflanzen und einigen Säulen. Der Trank befindet sich in der rechten Pflanze und das Ei entdeckst du auf einer der höheren Säulen.

### Zweites Ei

Kehre zu dem Raum mit den Fließbändern zurück und klettere an den anderen Ketten entlang nach unten. Dort begibst du dich durch die Türöffnung, weiter durch den Gang zu einer weiteren Tür. Dahinter gelangst du in einen Raum mit neuen Säulen und Pflanzen. Der Trank befindet sich in der Pflanze, die dir am nächsten ist, und das Ei entdeckst du auf dem äußeren Vorsprung der Nische an der Tür. Nun musst du nur noch die beiden Birdos, das seltsame türähnliche Ding und den großen Wart erledigen, ohne dabei dein Leben zu lassen, und du hast es geschafft.



# Tony Hawk's Pro Skater 2

## Die Grundlagen

THPS2 führt dich zu einigen Skateparks und Schulhöfen. Jeder Level ist so konzipiert, dass du ihn zu 100% ausreizen kannst. Jede Oberfläche, jedes Geländer und jede Rampe kann genutzt werden, um dein Skateerlebnis zu vervollkommen. Nimm dir zunächst etwas Zeit, um jeden neuen Ort genau unter die Lupe zu nehmen. Denke dabei immer daran, dass du praktisch jeden Gegenstand und Untergrund zu deinem Vergnügen nutzen kannst.

Unebene oder nach oben führende, gewölbte Oberflächen helfen dir, Geschwindigkeit aufzubauen und damit gleichzeitig höher oder weiter springen zu können. Diese Oberflächen werden auch "Vert" genannt. Unter Verts versteht man Halfpipes, Quarterpipes, Schwimmbecken und ähnliche Orte.

## Tricks

Die Tricks sind die Seele und das Herz des Spiels. Dabei ist es besonders wichtig, möglichst viele gute Tricks nicht nur zu beherrschen, sondern sie auch noch in einer Reihenfolge aneinander zu ketten. Dies geschieht, indem du möglichst viele Tricks nacheinander durchführst, ohne dabei mit allen vier Rädern deines Boards den Boden zu berühren. Jedes Mal, wenn dein Board den Boden mit allen vier Rädern berührt, springt die Punktzahl zurück und startet erneut.

Je öfter du einen bestimmten Trick durchführst, desto weniger Punkte erhältst du im Laufe der Zeit für diesen Trick. Sobald du einen der Tricks erfolgreich durchgeführt hast, verringert sich die Punktzahl bei einer Wiederholung um jeweils 20%.

## Multiplier

Sobald du einen Trick mit einem anderen verbunden hast, steht dir ein Multiplier zu. Das bedeutet, dass bei einer Folge von vier Tricks, die du erfolgreich aneinander gereiht hast, deine Punktzahl mit 4 multipliziert wird. Nehmen wir einmal an, du machst einen Manual (50), gehst über in einen Boardslide, führst dann wieder einen Manual (60) aus, dem du ein Nosegrind (145) folgen lässt, erhältst du 395 Basispunkte. Da du jedoch die vier Tricks miteinander verbunden hast, wird deine Punktzahl mit 4 multipliziert und deine Endpunktzahl liegt bei 1580.

## Gap

Ein Gap ist ein bestimmtes Objekt oder eine Stelle, die du überqueren musst, um einen Bonus zu erhalten.

## Spins

Durch einige Tricks bist du in der Lage, Drehungen in der Luft zu machen, die deine Punktzahl zusätzlich erhöhen, natürlich nur, wenn du sie richtig durchführst.



- 180:** 1/2 Drehung (Basispunktzahl multipliziert mit 1,5)  
**360:** 1 Drehung (Basispunktzahl multipliziert mit 2)  
**540:** 1 1/2 Drehungen (Basispunktzahl multipliziert mit 3)  
**720:** 2 Drehungen (Basispunktzahl multipliziert mit 4)  
**900:** 2 1/2 Drehungen (Basispunktzahl multipliziert mit 5)

## Ollies

Ein Ollie ist ein Sprung, bei dem der Skater sein Board mit in die Luft nimmt, dabei sind seine Füße wie magisch an das Board gebunden.

## Manualls

Ein Manual ist eigentlich ein Wheelie, dass entweder auf den Hinter- oder auf den Vorderrädern durchgeführt wird. Um in einem Manual zu landen, drückst du vor der Landung erst nach oben und dann nach unten (oder umgekehrt).

## Grinds

Finde einen Absatz, eine Kante oder ein Geländer und gleite mit deinem Board darauf entlang. Beispiele für Grinds sind der Tailslide, der Darkslide, der Nosegrind und der Feeble.

# Die Skater

## Tony Hawk Moves:

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 900:         | Rechts, Runter + R |
| Sacktap:     | Hoch, Runter + R   |
| BS Overturn: | Runter, Links + A  |

## Bob Burnquist Moves:

- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| Racket Air:          | Links, Runter + R  |
| BS Rocket Tailslide: | Hoch, Runter + A   |
| One Foot Smith:      | Rechts, Runter + A |

## Steve Caballero Moves:

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| FS 540:          | Rechts, Links + R |
| Triple Kickflip: | Hoch, Links + L   |
| Hang Ten:        | Rechts, Hoch + A  |



## Kareem Campbell Moves:

|                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| Ghetto Bird:        | Runter, Hoch + L  |
| Nosegrind to Pivot: | Runter, Hoch + A  |
| Spidey Grind:       | Links, Rechts + A |

## Rune Glifberg Moves:

|                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| Christ Air:            | Links, Rechts + R |
| Kickflip 1 Foot Tail:  | Runter, Hoch + A  |
| One Footed Bluntslide: | Links, Hoch + A   |

## Eric Koston Moves:

|                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| Pizza Guy:      | Runter, Links + R  |
| Indy Frontflip: | Runter, Hoch + R   |
| Fandangle:      | Rechts, Runter + A |

## Bucky Lasek Moves:

|                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| Finger Flip Airwalk: | Links, Rechts + R |
| One Foot Japan:      | Hoch, Rechts + R  |
| The Big Hitter:      | Links, Runter + A |

## Rodney Mullen Moves:

|                     |                  |
|---------------------|------------------|
| Triple Heelflip:    | Hoch, Rechts + L |
| Hardflip Late Flip: | Hoch, Runter + L |
| Nosegrab Tailslide: | Hoch, Runter + A |

## Chad Muska Moves:

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| Half Flip Casper: | Rechts, Links + L  |
| Double Hardflip:  | Rechts, Runter + L |
| Rowley Darkslide: | Links, Rechts + A  |

## Andrew Reynolds Moves:

|                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| Nollie Underflip:   | Runter, Links + L  |
| Heelflip Darkslide: | Rechts, Links + A  |
| BS Hurricane:       | Runter, Rechts + A |



## Geoff Rowley Moves:

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| Mute Backflip:    | Hoch, Runter + R   |
| Half Flip Casper: | Rechts, Links + L  |
| BS Hurricane:     | Runter, Rechts + A |

## Elissa Steamer Moves:

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| Indy Backflip:     | Hoch, Runter + R  |
| Hospital Flip:     | Links, Rechts + L |
| Madonna Tailslide: | Hoch, Links + A   |

## Jamie Thomas Moves:

|                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| Laser Flip:         | Runter, Rechts + L |
| Kickflip Foot Tail: | Links, Runter + L  |
| Beni F-flip Crooks: | Runter, Hoch + A   |

## Die Locations

### Hangar: Meachem Field, Tx (zu Beginn freigeschaltet)

#### Punkte einfahren

Die Oberflächen des Hangars eignen sich für eine perfekte Mischung aus Vert- und Streetskating. Die niedrige Metallwand, die den gesamten Bereich umgibt, bietet dir unzählige Möglichkeiten, deine Punktwertung zu erhöhen. Benutze daher eine Kombination aus Grind/Manual und Air, um das Bestmögliche aus deiner Umgebung herauszuholen. Mache einen Grind, sobald deine Geschwindigkeit nachlässt, springe dann nach unten in einen Manual, um anschließend wieder an der Wand einen Air oder Liptrick durchzuführen. Die Halfpipe oder auch der Windtunnel bieten dir eine andere Möglichkeit, Punkte zu sammeln.

#### Sammele S-K-A-T-E

S: Fahre vom Startpunkt aus nach unten und weiter über die Halfpipe. Das S befindet sich über dem Zwischenraum.

K: Nachdem du auf der anderen Seite der Halfpipe gelandet bist, fährst du zu der Wand auf der gegenüberliegenden Seite des Startpunktes. Dort benutzt du die Wand der Quarterpipe, um einen Grind auf der niedrigen Stange zu machen. Grinde nach links und hole dir das K, das sich auf dem Geländer befindet.

A: Beende den Grind, bleibe aber in diesem ersten Raum. Benutze die Rampen am Flugzeug, um einen Ollie nach oben zu machen und dir das A über dem Flugzeug zu schnappen.



T: Fahre am Flugzeug vorbei und benutze die Quarterpipe, um die Wand zu überwinden, die den Hangar abtrennt. Das T befindet sich ziemlich weit oben, daher musst du genügend Geschwindigkeit aufgebaut haben, um es auch erreichen zu können.

E: Begib dich zu der hinteren Wand des Hubschrauberraumes. Das E befindet sich über der Stange, die beide Bereiche der Quarterpipe verbindet. Grinde an der Kante der Quarterpipe entlang und springe in der Mitte hinauf, um dir den letzten Buchstaben zu greifen.

## Die Jagd auf die Fässer

1. Beginne deine Fahrt, springe über die Halfpipe und stoße das Fass um, das sich auf dieser Seite der Rampe befindet.
2. Bewege dich nun zu dem offenen Ende der Halfpipe und bearbeite das Fass dort.
3. Das nächste Fass findest du in der Nähe des Flugzeuges.
4. Grinde in den Hubschrauberraum, wo du ein Fass gleich hinter der niedrigen Wand entdeckst.
5. Das letzte Fass erblickst du unterhalb der Stelle, an der du dir das E geschnappt hast.

## Sammele 5 Pilotenabzeichen

1. Fahre zunächst zur rechten Wand und folge ihr. An der Halfpipe machst du einen Ollie und landest in einem Grind auf dem Propeller, der an der Wand liegt. Dadurch öffnet sich der Windtunnel und du kannst das Pilotenabzeichen über dem Propeller einsammeln.
2. Kehre zurück zu der ersten Rampe, das zweite Abzeichen schwebt ziemlich genau über dem Startpunkt. Du erreichst es über eine der Quarterpipes an den Seiten.
3. Das dritte Abzeichen befindet sich direkt hinter dem Flugzeug. Benutze den Grat, um es zu erreichen.
4. Das vierte Abzeichen schnappst du dir auf die gleiche Weise, wie schon vorher den Buchstaben T, nur diesmal musst du zur anderen Seite des Raumes.
5. Das letzte Abzeichen befindet sich über einer großen Holzkiste, die als Rampe fungiert.

## Nosegrind über die Pipe

Skate vom Startpunkt geradeaus und halte auf eines der gebogenen Geländer zu, die über die Halfpipe führen. Führe einen Nosegrind (Hoch + A) durch, um das Gap zu schaffen.

## Schaffe 3 Hangtime Gaps

1. Sobald du die erste Rampe hinunterfährst, duckst du dich und machst dich zum Sprung bereit. Wenn du den oberen Abschnitt der Halfpipe erreicht hast, machst du einen Boneless, um über das Gap zu segeln. Landest du nun noch sicher auf der anderen Seite, sind dir die Punkte des ersten Hangtime sicher.
2. Deine zweite Aufgabe besteht darin, über das Flugzeug zu segeln. Benutze die Holzrampe und mache einen Boneless über das Flugzeug, um dann erfolgreich auf der gegenüberliegenden Rampe zu landen und die Punkte zu bekommen.
3. Im Hubschrauberraum benutzt du die Holzrampen zu beiden Seiten des Hubschraubers, um dann darüber zu springen. Wenn du es schaffst, auf der gegenüberliegenden Rampe sicher zu landen, erhältst du den dritten Hangtime-Bonus.



## Finde die versteckte Videokassette

Um das Band zu finden, musst du zuerst den geheimen Bereich freischalten. Dazu grindest du über den Propeller an dem geschlossenen Teil der Halfpipe. Im hinteren Teil des Hubschrauberraumes entdeckst du einen blauen Pfeil. Springe auf die Holz-Quarterpipe und weiter auf den Pfeil zu, um den Windtunnel zu erreichen. Innen erhöhst du deine Geschwindigkeit und beförderst dich dann mit viel Schwung über den Eingangsbereich.

## 50-Dollar-Scheine

1. Den ersten Fünfiger entdeckst du über dem Propeller an dem einen Ende der Halfpipe. Mache einen Ollie über die Pipe, um ihn einstecken zu können.
2. Beim Durchqueren des Hangars entdeckst du den zweiten Geldschein.
3. Hinter dem Flugzeug findest du bei dem Grat den dritten Geldschein.
4. Grinde auf dem Gelände entlang, das die beiden Holzteile in der Nähe des Hubschraubers verbindet, um einen weiteren Geldschein einzusammeln.

## 100-Dollar-Scheine

1. In einer der Ecken des Hubschrauberraumes befindet sich ein Hunderter ziemlich weit oben in der Luft. Erhöhe deine Geschwindigkeit und benutze dann die Quarterpipe, um den Schein zu erreichen.
2. Der letzte Hunderter befindet sich über dem hohen Gelände beim Hubschrauber. Fahre einige Zeit zwischen den Quarterpipes hin und her, um deine Geschwindigkeit so weit zu erhöhen, dass du anschließend an der linken Wand einen Boneless machen kannst, in einem Grind landest und so den Hunderter kassierst.

## School II: Southern California (Zum Freischalten werden 1000 Dollar benötigt.)

### Punkte einfahren

In diesem Gebiet gibt es zwar unzählige Orte, an denen man gut Punkte sammeln kann, keiner eignet sich aber so gut dazu wie der Bereich gleich rechts vom Startpunkt. Dort befindet sich eine Quarterpipe an der Wand und eine weitere an einem Bogen. Zusammen bilden sie eine Art Halfpipe, in der du massig Punkte einfahren kannst. Jedes Mal, wenn du einen Lip-Trick an dieser Stelle durchführst, erhältst du einen Gap-Bonus und gleichzeitig einen Multiplier. Versuche daher, so viele Lip-Manöver wie möglich zu machen, denn es lohnt sich wirklich.

Der geheime Bereich um das Schwimmbecken herum bietet dir zusätzlich gute Möglichkeiten, dein Punktekonto aufzufrischen. Um diesen Bereich freizuschalten, fährst du zunächst zur äußersten rechten Ecke der Karte, an der du einige Gebäude siehst. Benutze die Holzrampen an den Seiten, um nach oben zu gelangen und dort auf dem Gelände des Daches entlangzugrinden. Sobald die Nachricht erscheint, öffnet sich die Tür zur Turnhalle. Diese erreichst du, wenn du am nördlichen Gebäude entlang nach links fährst. Du kommst zu einem



rampenähnlichen Eingang, an dem du einen blauen Pfeil erkennen kannst. Skate durch die Tür, um direkt im Pool zu landen. Hier sind nun deiner Fantasie keine Grenzen gesetzt.

## Sammele S-K-A-T-E

S: Skate die Rampe links vom Startpunkt hinunter und grinde auf dem Geländer dort entlang. Dann machst du auf halbem Weg einen Ollie, um den Buchstaben einzustecken, der über dem Geländer schwebt.

K: Am Fuß der Rampe begibst du dich in die Mitte und **begutzt** die Quarterpipe als Sprungschanze, um das K zu erreichen.

A: Nun skatest du zur gegenüberliegenden Seite. Auf der anderen Seite des großen Gebäudes im nächsten Bereich entdeckst du einen Vorsprung, auf dem das A platziert ist.

T: Fahre weiter an den Gebäuden vorbei, bis du unten angekommen bist. Das T schwebt über der Quarterpipe aus Holz.

E: Wende dich nach rechts, dort bemerkst du ein kleines Schulgebäude. Mache dort einen Ollie und lande in einem Grind auf dem Geländer. An dessen Ende springst du kurz nach oben und greifst nach dem E.

## Wallrides durch fünf Glocken

1. Zwischen dem Bogen und dem Geländer vor dem "Leap of Faith" befindet sich eine kleine Wand mit der ersten Glocke. Folge dem Geländer auf diese Wand zu, drehe dich **scharf** nach links und mache einen Ollie. Mit etwas Übung landest du in einem Wallride genau über der Glocke.

2. Bewege dich nun die lange Treppe hinunter. In dem Bereich dort unten folgst du der Wand nach rechts, bis du dich vor dem Eingang zur Sporthalle (blaue Tür) befindest. Genau dahinter befindet sich die zweite Glocke. Mache einen Boneless, um in einem anschließenden Wallride die Glocke zu erreichen.

3. Bahne dir deinen Weg nach rechts unten. An dem Gebäude mit dem Geländer entdeckst du die dritte Glocke. Mache einen Ollie und beende ihn mit einem Wallride, um auch diese Glocke zu bekommen.

4. In der äußersten rechten Ecke befindet sich eine unebene Betonstrecke ganz in der Nähe des Hintereingangs der Schule. Am Ende dieser Strecke befindet sich die Glocke.

5. Mit der vierten Glocke in der Tasche skatest du an den Gebäuden und den Picknicktischen vorbei und folgst dem Verlauf der Häuser unten. Am Ende des langen Gebäudes duckst du dich nach links und entdeckst so die letzte Glocke an der Stelle, an der du schon das A gefunden hast.

## Sammele 5 Hallenpässe

1. Skate vom Startpunkt geradeaus und grinde auf dem Geländer der langen, mittleren Treppe entlang. Der Hallenpass ist nicht zu verfehlen.

2. Am Fuß der Treppe bemerkst du einen Picknicktisch. Grinde auf diesem entlang und mache dann einen Ollie nach oben, um den Pass einzustecken.

3. Der dritte Pass befindet sich in der Nähe der Turnhallentür. Grinde auf dem linken Geländer



entlang und mache erneut einen Ollie, um auch diesen Pass zu erreichen.

4. In der Nähe von Bendy's Curve befinden sich zwei Holzrampen. Der vierte Pass schwebt dazwischen. Springe einfach von einer Rampe zur anderen und schnappe dir dabei den Pass.
5. In der Ecke von Bendy's Curve entdeckst du den letzten Pass auf dem massiven Vorsprung. Begib dich auf die Plattform und hole ihn dir mit Hilfe eines Boneless.

## Finde die versteckte Videokassette

Um die Videokassette zu bekommen, musst du zunächst deine Fähigkeit, von Dach zu Dach zu springen verbessern. Skate die Rampe links vom Startpunkt hinunter und begib dich auf die mittlere Plattform, deren Seiten aus einer Quarterpipe und einigen Brettern bestehen. Erhöhe deine Geschwindigkeit in der Quarterpipe und bewege dich dann zum anderen Ende. Skate über die Bretter und mache einen guten Boneless, der dich auf das Dach befördert. Dort hältst du dich links und bereitest dich auf den nächsten Sprung vor. Das folgende Dach erreichst du erneut mit einem gekonnten Boneless. Auf diesem Dach drehst du dich ein wenig nach rechts und folgst dem lang gezogenen Teil des Daches zu der Videokassette. Hole sie dir mit einem Ollie und lande dann in einem Grind an der Wand.

## 50-Dollar-Scheine

1. Genau über dem Bogen rechts vom Startpunkt schwebt der erste Fünfiger.
2. Über dem Seitengeländer auf der mittleren Plattform findest du den nächsten Geldschein, den du dir bequem im Grinden holen kannst.
3. Unterhalb des Startpunktes befindet sich ein Geldschein zwischen zwei Rampen kurz hinter einem Zaun. Folge der langen Rampe vor dir nach unten, drehe dich um und bewege dich wieder nach oben, dabei grindest du auf dem linken Geländer entlang. Verlasse das Geländer mit einem Ollie und lande auf dem Dach hinter dem Zaun. Nun ist es ein Kinderspiel, den Schein zu schnappen.

## 100-Dollar-Scheine

1. Im geheimen Poolbereich hängt ein Hunderter über einer der Poolseiten.
2. Den zweiten Schein findest du auch in diesem Bereich, nämlich über dem Sprungbrett. Allerdings benötigst du eine ziemlich hohe Geschwindigkeit, um ihn dir zu holen. Wenn du das notwendige Tempo erreicht hast, machst du einen Boneless nach oben und lässt auf der Plattform einen Lip-Trick folgen, um den Schein an dich nehmen zu können.
3. Wende dich vom Startpunkt aus nach rechts zu dem Geländer, das auf der gegenüberliegenden Seite des Bogens vor dem "Leap of Faith" entlangläuft. Mache einen Boneless über dieses Geländer und lande auf dem schmalen Vorsprung. Folge nun diesem Vorsprung zu einer Rampe und führe einen Boneless durch, um den nächsten Vorsprung zu erreichen. Hinter der folgenden Ecke musst du erneut einen Boneless machen und dir dabei den Hunderter schnappen, der zwischen den Vorsprüngen schwebt.



## **Marseilles: Frankreich**

**(Zum Freischalten werden 3000 Dollar benötigt.)**

### **50-Dollar-Scheine**

1. Gleich hinter dem Startpunkt hängt der erste Geldschein zwischen den Geländerstangen der hölzernen Funbox.
2. Am Ende der langen, schmalen Trennwand rechts vom Startpunkt findest du den zweiten Schein.
3. Den dritten Fünfiger entdeckst du am Ende des gebogenen Geländers bei der Vertiefung ganz rechts.
4. Im Straßenteil befindet sich der vierte Geldschein genau am Fuß der Treppe. Dabei befindest du dich links unterhalb des Startpunktes.
5. Unterhalb des Startpunktes findest du den letzten Schein mitten auf dem Geländer neben dem Mülleimer. Grinde auf dem Geländer entlang und mache einen Ollie, um ihn zu erreichen.

### **100-Dollar-Scheine**

1. Auf dem Sperrholzgebilde rechts vom Startpunkt befindet sich der erste Schein.
2. + 3. Je ein Hunderter befindet sich an den Enden der Stangen, die in die Vertiefungen hineinführen.

## **Warehouse: Troy, NY**

**(Zum Freischalten wird eine Medaille benötigt.)**

### **Sammele S-K-A-T-E**

T: Skate zu Anfang nach unten und begib dich zur linken Seite der Halfpipe. Mit etwas Schwung erreichst du problemlos das über dir schwebende T.

A: Benutze die kleinen Holzrampen am Taxi, um mit einem Boneless das A zu holen.

K: Das K befindet sich an der hinteren Wand in der Nähe des Doppelgeländers. Mit Hilfe der Quarterpipe gelangst du schnell zu diesem Buchstaben.

S: Skate zu der unteren linken Ecke des Lagerhauses. In der Nähe des Ölflecks befinden sich zwei Rampen. Mit einem Boneless schnappst du dir das S.

E: Skate in der Mitte der Startrampe hinunter. Bist du auf gleicher Höhe mit der Plattform auf der linken Seite, springst du auf die erhöhte Fläche und benutzt die Wand, um das E zu erreichen.

### **Zerstöre 5 Kisten**

1. Drehe dich um und zerstöre gleich rechts vom Startpunkt die erste Kiste.
2. Skate die Anfangsrampe hinunter und fahre an der Halfpipe vorbei. Beim Taxi drehst du dich nach rechts und zerstörst dort die zweite Kiste.
3. An der hinteren Wand grindest du auf der Verlängerung der Quarterpipe entlang, springst hinunter und zerstörst dabei die Kiste am Ende.



4. Skate durch die Kiste in der Öllache in der hinteren linken Ecke des Lagerhauses.
5. Die letzte Kiste befindet sich auf einer kleinen Plattform auf der linken Seite der Anfangsrampe. Folge der Rampe nach oben, springe dann nach links und schon hast du die Kiste erreicht.

## Sammele 5 Sprühdosen

1. Die erste Dose befindet sich hinter dem Startpunkt. Drehe dich um und springe von der Quarterpipe ab, um sie einstecken zu können.
2. Rechts von der Anfangsrampe befindet sich eine Quarterpipe in der Ecke. Benutze sie, um an die zweite Dose heranzukommen.
3. Zurück an der Halfpipe machst du einen Boneless über die rechte Seite und landest in einem Grind auf dem hohen Geländer. Grinde auf diesem entlang und schnappe dir die Dose.
4. Hinter diesem hoch gelegenen Geländer befindet sich die Holz-Quarterpipe. In der Ecke über der Rampe entdeckst du die vierte Dose.
5. An der äußersten linken Wand befindet sich eine weitere Quarterpipe, die du benutzen musst, um die letzte Dose zu erreichen.

## Finde die versteckte Videokassette

Um die Videokassette zu bekommen, benötigst du eine enorme Geschwindigkeit. Erhöhe sie im hinteren Teil des Lagerhauses an der Verlängerung der Quarterpipe. Dann skatest du die Rampe nach oben und machst einen Boneless. Dabei hältst du dich ein wenig links. Grinde dann auf dem oberen Geländer nach links und führe am Ende einen Ollie aus. Lande danach in einem Grind auf dem nächsten Geländer und hole dir das Band.

## 50-Dollar-Scheine

1. In der äußersten linken Ecke des Lagerhauses befindet sich der Fünfziger in der Nähe der Öllache.
2. Benutze die Halfpipe auf der rechten Seite, um den Fünfziger beim Geländer zu bekommen.
3. Bei deinem Wechsel von einer Quarterpipe zur nächsten, wenn du den Channel Gap meisterst, ist auch der dritte Fünfziger in deiner Reichweite.
4. Ungefähr in der Mitte des Big Rails befindet sich der nächste Schein. Grinde hinunter und hole ihn dir mit Hilfe eines Ollies.
5. In der Nähe der Wand über dem Ölfleck entdeckst du den letzten Fünfziger. Nähere dich dem Fleck, mache einen Boneless, der in einem Wallride endet, und hole dir den Schein mit einem Wallie.

## 100-Dollar-Scheine

1. Springe über die rechte Seite der Halfpipe, um den Hunderter an der Wand an dich zu nehmen.
2. Über der rechten Anfangsrampe befindet sich der zweite Schein. Benutze die Quarterpipes an den Seiten, um über die Rampe zu wechseln und dir den Schein zu holen.



## **New York City**

**(Zum Freischalten werden 20.000 Dollar benötigt.)**

### **Sammele S-K-A-T-E**

S: Das S befindet sich an der Wand links vom Startpunkt. Mache einen Boneless, wechsele über zu einem Grind und nimm den Buchstaben an dich.

K: Begib dich in den Park und benutze die massive Stein-Quarterpipe als Sprungschanze, um das K zu erreichen.

A: Folge dem Weg unter der Brücke entlang zu einer Parkbank, über der sich der gesuchte Buchstabe befindet.

T: Nun folgst du dem Zaun am Wasser entlang zu einer Kurve. Drehe dich nach rechts und folge dem Weg, zu dessen Seiten sich viele Parkbänke befinden. Über einem Zaun entdeckst du das T.

E: Oben im Park überquerst du die Straße, um zu zwei massiven Quarter-Rampen zu gelangen. Springe von einer zur anderen und nimm dabei das E in der Mitte gleich mit.

### **Ollie über die Hydranten**

1. Links vom Startpunkt folgst du der langen Mauer, die den Park umgibt, und gelangst zu einem Hydranten. Mache einen Ollie darüber hinweg und versuche, genau auf dem Hydranten zu landen. Nur so zerbricht er, dabei schießt Wasser in die Luft und dein erster Hydrant ist Geschichte.

2. Bewege dich nun zu der Wand vor dir, überquere die Straße und biege scharf nach links auf den Gehweg. Der zweite Hydrant befindet sich links von dir. Auch hier hilft dir nur ein Ollie, dein Ziel zu erreichen.

3. Drehe dich um und skate nach rechts. In der Nähe der abgeriegelten Straße befindet sich der letzte Hydrant.

### **Sammele 5 U-Bahn-Fahrkarten**

1. Vom Startpunkt aus erkennst du direkt vor dir zwei Rampen auf der Straße. Mache einen Boneless von der einen zur anderen, um die erste Fahrkarte zu erhalten.

2. Folge dem Gelände nach rechts, bis du zu einem Weg kommst, der nach unten führt. Grinde auf dem mittleren Gelände nach unten, um die zweite Fahrkarte einzusammeln.

3. Kehre zur Straße zurück und folge der Mauer des Parks. An der zweiten Öffnung duckst du dich und folgst dem Weg zu der Brücke. Grinde hier auf der rechten Seite der Brücke entlang und mache dann einen Ollie, um die Fahrkarte einzustecken.

4. Nach der Landung drehst du dich nach rechts und folgst dem Weg zur Straße. Bewege dich zur Wand und drehe dich erneut nach rechts. Dabei hältst du nach zwei Rampen Ausschau, zwischen denen eine Fahrkarte schwebt. Mache einen Boneless von der einen zur anderen und hole dir dabei die Fahrkarte.

5. Skate auf der Straße nach links. Benutze das Sperrholz an der oberen Mauer, um die letzte Fahrkarte zu erreichen.



## Finde die versteckte Videokassette

Skate vom Startpunkt geradeaus, dabei sollte sich die Parkmauer links von dir befinden. Nachdem du die Straße überquert hast, drehst du dich scharf nach links und nährst dich einem großen Gebäude. Folge der linken Wand und skate links an zwei Rampen und einem Hydranten vorbei. Drehe dich nun um und nähere dich den Rampen von links. Mache einen Boneless von der Rampe und wechsle dann über in einen Wallride. Danach lässt du einen Wallie folgen und grindest über die lange Stange weiter oben. Folge der Stange und mache an deren Ende einen Ollie, wechsle über in einen Wallride und einen Wallie und lande in einem Grind auf der Leuchtreklame. Am Ende des Schildes beginnst du mit einem Ollie, machst einen Wallride und dann einen Wallie nach unten zum Notausgang. Grinde nun im Wechsel mit einigen Ollies die verschiedenen Stufen des Ausganges entlang, um die Videokassette zu erreichen.

## 50-Dollar-Scheine

1. Links, auf dem Weg zurück nach oben zur Straße, findest du einen Fünfiger zwischen einer Bank und dem Zaun. Grinde zuerst über die Bank, springe auf den Zaun und grinde weiter, bis du den Schein in Besitz genommen hast.
2. Im nördlichen Teil der Stadt entdeckst du einen Schein zwischen einigen Bänken.
3. In der äußersten rechten Ecke der Karte befindet sich eine erhöhte Plattform, auf der eine Parkbank steht und die von Geländerstangen umgeben ist. Dort kannst du den dritten Schein an dich nehmen.
4. Unten bei Joeys Skulptur befindet sich eine Quarterpipe. Erhöhe dort deine Geschwindigkeit und springe von der Mitte aus nach oben, um den Schein zu erreichen.
5. Den letzten Fünfiger findest du ebenfalls in diesem Bereich, nämlich oberhalb eines Geländers in der Nähe der Quarterpipe.

## 100-Dollar-Scheine

1. Grinde auf Joeys Skulptur entlang und du erhältst deinen ersten Hunderter.
2. Skate vom Startpunkt aus nach links und bewege dich durch die Öffnung in der niedrigen Mauer. Folge dann dem Weg zu einem Zaun, der eine Wasserfläche umgibt. Ein Boneless hilft dir, den Zaun zu überwinden und genau zu dem Hunderter zu gelangen.
3. Auf der Leuchtreklame, die du entlanggrinden musst, um die versteckte Videokassette zu bekommen, befindet sich der letzte Hunderter.

## Skatestreet

**(Zum Freischalten werden 35.000 Dollar benötigt.)**

## 50-Dollar-Scheine

1. Folge der Anfangsrampe nach unten und drehe dich dann nach links. Mache einen Ollie und lande in einem Grind auf dem Geländer, das an der Funbox vorbei direkt zum Geld führt.
2. Über dem schmalen Vert-Kanal in der unteren Ebene des Levels findest du den zweiten Fünfiger.



3. Vor dem Startpunkt entdeckst du einen Fünfiger an einer Treppe bei einem Gebilde aus Sperrholz.
4. Der vierte Fünfiger schwebt über der rechten Seite des Pools.
5. Mache einen Boneless über die achteckige Funbox rechts vom Startpunkt, dann erhältst du auch den letzten Geldschein.

## **100-Dollar-Scheine**

1. Der erste Hunderter hängt über der seltsamen Quarterpipe aus Sperrholz im hinteren Teil des Levels.
2. In der unteren rechten Ecke befindet sich eine Quarterpipe an einer Wand. Springe von dieser zur nächsten, um das Geld einzusammeln.
3. Hinter der Halfpipe befindet sich ein Bereich mit einigen Getränkeautomaten. Am Ende dieses Bereiches siehst du einen Hunderter, der ziemlich weit oben schwebt. Benutze die kleine Quarterpipe, um die notwendige Geschwindigkeit aufzubauen.

---

## **Secrets**

### **Spider-Man freischalten**

Um Spider-Man als spielbaren Charakter freizuschalten, musst du die folgende Tastenkombination im Hauptmenü oder im Pausenmodus eingeben: Halte R gedrückt und drücke dann Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, Start.

### **Alle Levels bei einem Maximum an Geld freischalten**

Drücke im Hauptmenü oder Pausenmodus R, halte die Taste gedrückt und gib dann Folgendes ein: B, A, Links, Runter, B, Links, Hoch, B, Hoch, Links, Links.

### **Happy Face-Blut**

Drücke im Hauptmenü oder im Pausenmodus R, halte die Taste gedrückt und gib dann Folgendes ein: Start, A, Runter, B, A, Links, Links, A, Runter. Jedes Mal wenn dein Skater nun verletzt wird, erscheinen an der Wunde einige Happy Faces und der Schmerz ist nicht mehr so schlimm.

### **Kein Blut**

Um das Spiel kinderfreundlicher zu gestalten, kannst du den Blutfluss direkt abstellen. Dazu drückst du im Hauptmenü oder im Pausenmodus R und hältst die Taste gedrückt, dann gibst du Folgendes ein: B, Links, Hoch, Runter, Links, Start, Start.

### **Alle Levels freischalten**

Drücke im Hauptmenü oder im Pausenmodus R und halte die Taste gedrückt, dann gibst du Folgendes ein: A, Start, A, Rechts, Hoch, Hoch, Runter, Runter, Hoch, Hoch, Runter.



## Cheats freischalten

Um alle Cheats im Cheat-Menü (unter Optionen) freizuschalten, drückst du im Hauptmenü oder im Pausenmodus R und hältst die Taste gedrückt, dann gibst du Folgendes ein: B, A, Runter, A, Start, B, A, Rechts, B, Rechts, A, Hoch, Links.

## Disco-Zoom freischalten

Drücke im Hauptmenü oder im Pausenmodus R und halte die Taste gedrückt, dann gibst du Folgendes ein: Links, A, Start, A, Rechts, Start, Rechts, Hoch, Start.



# The Legend of Zelda Oracle of Ages

## Anmerkung der Redaktion:

Dieses Spiel ist wie alle Zelda-Spiele sehr umfangreich und wir können aus Platzmangel nur eine Kurzlösung abdrucken. Schau dich also immer gut um, es gibt noch viel zu entdecken. Teil zwei der Lösung folgt in unserer nächsten Ausgabe.

## Ewiger Geist

Zu Beginn des Spiels hörst du einen Schrei. Laufe in Richtung Friedhof. Am Eingang begegnet dir Impa, das Kindermädchen von Prinzessin Zelda. Sie wird von Monstern attackiert. Geh näher heran und sie lassen sie in Ruhe. Sprich mit Impa. Sie entdeckt das Tri-Force-Zeichen auf deiner Hand und erkennt dich als hyrulanischen Helden. Daraufhin bittet sie dich, ihr zu helfen, Nayru zu finden. Geh in nördliche Richtung, an den Affen vorbei, wende dich nach rechts, wo du einen Stein wegschieben kannst, der dir den Weg versperrt. Folge dem Pfad und auf einer Lichtung siehst du einige Tiere, die gebannt einer Sängerin zuhören: Nayru! Rede mit allen Tieren auf der Lichtung, wende dich danach noch einmal an den Bären. Er geht zur Seite und du kannst in die Mitte laufen. Du lauschst Nayrus wunderschönes Lied, das plötzlich durch Impa unterbrochen wird, die sich seltsam verhält. Die Zauberin Veran hat Impas Körper übernommen. Die teuflische Hexe will nun in Nayru fahren, um die Kontrolle über das "Oracle of Ages" zu erlangen.

Nach einer Sequenz gibt dir Impa ein Schwert. Nun hast du eine Waffe, mit der du deine Gegner erledigen kannst. Du kannst damit zum Beispiel auch Pflanzen und andere Dinge zerstören, um Rubine und sonstige Items zu erhalten. Außerdem erzählt sie dir etwas über den Maku-Baum, den du aufsuchen solltest. Rechts versperren einige Pflanzen den Weg. Zerstöre sie und du kannst dich auf den Weg in die Stadt machen. Gleich am Anfang findest du links einen Laden, in dem du einen Schild für dreißig Rubine erwerben solltest, denn der ist sehr wichtig. Besitzt du noch nicht genug Rubine, sieh dich erst um und sammle fleißig. Geh dann rechts am Shop vorbei und geradeaus durch die kleine Höhle. Du stehst vor dem Maku-Baum. Es ist ein weiblicher Baum und du solltest genau auf seine Worte achten. Lauf danach rechts über den Sandweg, sprich mit Ralph und begib dich in den kleinen Zeitstrudel, der sich vor dir auf dem Boden befindet.

Du tauchst in der Vergangenheit auf und möchtest dich zu dem jetzt noch ganz kleinen Maku-Baum begeben, aber der Weg ist durch Geröllhaufen versperrt, die du noch nicht beseitigen kannst. Folge also dem offenen Weg, vorbei an dem alten Mann, dann weiter nach links über eine kleine Brücke, die Treppe hinunter und sprich mit den beiden Soldaten, die dort stehen. Der zweite lässt dich passieren und du kannst den schwarzen Turm betreten. Folge dem linken Weg an den Arbeitern und Soldaten vorbei, bis du zu einem Soldaten mit einem grünen Helm gelangst. Sprich mit ihm und wende dich dann an den Aufseher, der dir eine Schaufel gibt. Geh damit zurück zu dem Geröllhaufen. Auf dem Rückweg kannst du am Eingang zum schwarzen Turm neben dem ersten Soldaten zwei Geröllhaufen wegschaufeln und du



erhältst ein Herzteil, das dahinter verborgen ist. (Im Verlauf des Spiels kannst du noch einige Herzteile finden.) Lauf nun zurück zu dem Schutthaufen, der dir den Weg versperrt, benutze die Schaufel und der Weg zum Maku-Baum ist frei.

Unterwegs dorthin gerätst du vor eine verschlossene Tür. Um sie zu öffnen, verschiebe den Block einmal nach oben. Betrete den Raum dahinter und verschiebe den nächsten Block einmal nach rechts. Erledige mit deinem Schwert die angreifenden Fledermäuse. Auf der linken Seite ist wieder eine verschlossene Tür, für die du aber diesmal einen Schlüssel benötigst. Laufe nach rechts in den offenen Raum, bring alle Gegner darin zur Strecke und es öffnet sich dadurch eine weitere Tür. Dahinter ist wieder ein Block, den du einmal geradeaus schieben musst. Laufe nun vorsichtig – ohne auf die schwarzen Felder zu treten – nach rechts und verschiebe den linken Block einmal nach vorne und den rechten Block einmal nach rechts. Du kannst nun weiterlaufen und auf den kleinen Schalter treten. Dadurch erscheint eine Kiste, zu der du nun auf dem linken Weg gelangst. Öffne sie und du findest darin einen kleinen Schlüssel. Laufe jetzt zurück, bis zur ersten verschlossenen Tür und schließe sie auf.

Vor dir befinden sich links und rechts Blöcke, von denen du einige verschieben musst, um einen Schalter zu erreichen. Stell dich also an die rechte Seite der linken Blöcke, verschiebe den mittleren einmal nach links, den oberen einmal nach oben und den nun frei gewordenen Block einmal nach links. Drücke dann auf den Schalter und gehe durch die sich öffnende Tür. Erledige die beiden Gegner dahinter und sammle auf dem Weg noch das Herzteil ein, indem du den Block links außen einmal nach vorne verschiebst und den daneben einmal nach links. Um die nächste Tür zu öffnen, rücke den in der Mitte stehenden Block einmal nach unten. Betrete den Raum dahinter und folge den Treppen, die dich vor den Maku-Baum führen. Du sprichst mit dem kleinen Baum und erfährst, dass du, wenn du in die Gegenwart zurückkehrst, von ihm ein Geschenk erhältst. Verlass den Baum. Vor dir ist ein Zeitstrudel entstanden. Geh hinein und du befindest dich wieder in der Gegenwart.

Lauf wieder zum Maku-Baum und du bekommst einen Saatbeutel mit zwanzig Glutkernen. Der Baum bittet dich, zum Yoll-Friedhof zu gehen und dort die erste Essenz zu suchen. Mach dich also auf den Weg hinaus aus der Stadt und geh zum Friedhof. Um diesen betreten zu können, musst du mit einem Glutkern den kleinen Baum abbrennen, der dir im Weg steht. Du stehst nun vor einem verschlossenen Tor und benötigst einen Schlüssel. Lauf die kleine Treppe hinunter und höre zu, was die drei Kinder, die dort spielen, sich erzählen. Geh über die kleine Brücke, brenne den Strauch an der rechten Seite nieder und lass dich durch das Loch fallen. Nähere dich vorsichtig der ersten Fackel und entzünde sie mit einem deiner Glutkerne. Wiederhole den Vorgang an der zweiten Fackel und in der Mitte erscheint ein kleiner Schlüssel. Geh zurück zu dem verschlossenen Tor und du kannst es nun aufschließen. Bekämpfe dahinter die drei Raben, geh über die Brücke und betrete die Gruft.

## Geistergruft

Laufe zuerst in den rechten Durchgang, erledige alle Feinde, die sich dir entgegenstellen, und schiebe den Block einmal nach rechts und den Würfel dreimal geradeaus. Geh dann links auf den kleinen Vorsprung und nimm aus der Kiste die Levelkarte. Springe nun die Mauer hinunter und schiebe den Block und den Würfel



wieder wie vorher. Geh jetzt nach rechts durch die Tür, die sich durch das Verschieben geöffnet hat, und weiter geradeaus durch den Durchgang. Wenn du dort den Geist erledigt hast, erhältst du einen Schlüssel und es öffnet sich eine weitere Tür. Dahinter musst du den Block einmal in Richtung der Kiste schieben. Nimm nun den Weg nach unten, drehe sofort wieder um und rücke den Block, der sich jetzt wieder in der Mitte befindet einmal nach oben. Jetzt kannst du aus der Kiste den Kompass nehmen. Lauf zurück nach unten, hinauf auf den Vorsprung und spring die kleine Mauer hinunter. Nun musst du wieder den Block und den Würfel verschieben. Danach wieder nach rechts in den Durchgang und du befindest dich wieder in dem Raum, in dem du schon einmal den Geist erledigt hast.

Lauf jetzt dorthin, wo du den Kompass gefunden hast, und schiebe den Block wieder vor die Kiste. Nimm dann den Weg nach oben und benutze den Schlüssel an der Tür. Es greifen dich einige Fledermäuse an, mit denen du kurzen Prozess machen solltest. Schiebe den Block rechts oben in der Ecke einmal nach rechts und du kannst aus der Kiste einen weiteren Schlüssel nehmen. Wende dich nach links und du stehst vor einem Block-Rätsel. Schiebe den unteren Block einmal nach links und den darüber einmal nach oben. Folge dem nun frei gewordenen Gang und dann dem ersten Weg links. Lauf auf die sich bewegende Plattform und verlasse sie wieder an der rechten Seite. Geh zum Schalter, trete darauf und nimm aus der Kiste den Gesha-Kern mit.

Da der Weg zurück durch die Kiste versperrt ist, laufe über den Schalter und die Treppe hinauf. Lasse dich von oben auf die fahrende Plattform fallen und geh wieder auf den Gang. Wende dich nach rechts und dann nach links in den Raum. Schiebe dort den mittleren Block einmal nach vorne, den Block unten links einmal nach links und den oberen links einmal nach vorne. Geh die Treppe hinauf, trete auf den Schalter und es erscheint eine Kiste. Jetzt die Treppe wieder nach unten, den Block unten rechts einmal nach rechts und den oben rechts einmal nach oben verschieben. Lauf auch dort die Treppe hinauf und trete auf den Schalter. Dadurch erscheint eine sich bewegende Plattform, von der aus du die Kiste nun erreichen kannst. Öffne sie und nimm daraus den Schlüssel mit. Geh nun wieder in den Raum mit der ersten Plattform, stell dich darauf und lauf nach links in den nächsten Raum. An der linken Wand kannst du einen der beiden Schlüssel an der Tür verwenden.

In dem Raum dahinter lauert der erste Zwischengegner: ein Geist ! Du erledigst ihn am schnellsten, wenn du ununterbrochen auf ihn einschlägst und auch die kleinen Geister vernichtest, die er produziert. Danach öffnet sich links eine Tür und in der Mitte des Raumes erscheint auf dem Boden ein Warp-Punkt. Wenn du ihn betrittst, kannst du in die Eingangshalle und wieder zurück warpen. Geh jetzt durch die soeben geöffnete Tür, vernichte die beiden Gegner, geh zu der verschlossenen Tür und öffne sie mit dem zweiten Schlüssel. Schiebe die beiden äußeren Blöcke jeweils einmal nach unten und den mittleren einmal zur Seite. Lauf durch den frei gewordenen Gang und eliminiere alle Feinde. Du gelangst zu zwei Fackeln, die du wieder mit deinen Glutkernen anzünden musst.

Es öffnet sich ein Loch im Boden. Klettere die Leiter hinunter und du erhältst das Kraftarmband, mit dem du schwere Gegenstände heben und schieben kannst. Steig die Leiter wieder nach oben. Geh zu der Reihe mit Krügen, die eine Treppe versperrt, und räume sie mit Hilfe des Kraftarmbandes aus dem Weg. Nachdem du die Treppe hinaufgelaufen bist, findest du oben eine Kiste, die einen Ring enthält. Geh die andre Treppe nach unten. Schiebe den dort stehenden Krug auf den Schalter. Dadurch öffnet sich eine Tür. Dahinter



musst du wieder gegen einige Gegner antreten. Zerschlage alle Krüge, damit du an eine Kiste gelangen kannst, in der sich der Masterschlüssel für den Raum mit dem Endgegner befindet. Verlasse den Raum rechts durch die Tür. Du befindest dich wieder in der Eingangshalle und du musst den Warp-Punkt benutzen.

Lauf dann geradeaus und durch die Tür links. Im nächsten Raum solltest du schnell bis zur Mastertür laufen, denn bist du zu langsam, erscheint eine Hand und befördert dich wieder zum Anfang. Benutze den Masterschlüssel und du stehst dem Endgegner gegenüber. Du erledigst ihn, indem du auf seinen Körper so lange einschlägst, bis er verschwindet und nur noch sein Kürbiskopf vorhanden ist. Hebe den Kürbis auf, wirf ihn auf den Boden und zerschlage auch den kleinen Feuerball der noch herumhüpft. Diese Prozedur musst du einige Male wiederholen, bis er endgültig erledigt ist. Jetzt kannst du den Herzcontainer mitnehmen. Gehe geradeaus durch die jetzt geöffnete Tür und nimm dort die erste Essenz mit. Du gelangst automatisch zum Eingang zurück und der Maku-Baum spricht zu dir. Er erzählt dir, dass du die nächste Essenz in den westlichen Wäldern von Lynna-Stadt finden kannst. Lauf links am Item-Laden vorbei bis zu einem Stein, den du wegschieben kannst. Dadurch öffnet sich ein Pfad, dem du folgen musst.

Du befindest dich nun im Wald. Geh zu einem Baum, an dem drei Feen auf dich warten, die sich vor dir verstecken. Um sie zu finden, musst du einmal schnell nach unten, dann nach oben und wieder nach unten laufen. Wenn du sie alle gefunden hast, bringen sie den Wald wieder in Ordnung. Lauf einmal nach rechts zu dem alten Baum. Sobald du den Stein zertrümmert hast, spricht der Maku-Baum wieder zu dir und gibt dir den Rat, in Nayrus Haus zu gehen. In dem Haus angekommen sprichst du mit Impa. Sie erzählt dir von einem versteckten Raum. Verschiebe die Statue, und in dem Zimmer dahinter findest du die "Harfe der Zeit", mit der du in die Vergangenheit und in die Zukunft reisen kannst. Nachdem du von Nayru die Melodie des Echos erlernt hast, verlasse Nayrus Haus.

Draußen spricht der Maku-Baum wieder zu dir und erzählt, dass du mit Hilfe der Harfe die Höhle im Wald in der Vergangenheit betreten kannst. Spiel auf der Harfe die Melodie und es öffnet sich neben Nayrus Haus ein Zeitstrudel. Geh hinein und lauf wieder in den Wald. Sprich dort mit allen Leuten, die du findest. Lauf nach links und dann nach oben, bis du vor einer kleinen Treppe stehst. Benutze die Treppe und du bist unter dem Wald. Geh dann über die untere Treppe wieder nach oben. Du stehst jetzt vor einem Baum mit einer Eule. Schlage mit deinem Schwert an den Baum. Du erhältst Arkanum-Kerne, die du der Eule geben musst. Lauf den gleichen Weg über die Treppen wieder zurück. Oben steht ein Soldat, der dich zu Königin Ambi bringt. Sie nimmt dir die Arkanum-Kerne weg und gibt dir dafür Bomben. Geh danach zurück in den Wald zu der Höhle, leg davor eine Bombe und geh hinein.

---

## Flügelhöhle

Gib der steinernen Eule Arkanum-Kerne und lauf geradeaus in den nächsten Raum, wo du mit dem Schild die stacheligen Biester abwehren musst, um sie danach zu vernichten. Dadurch öffnet sich links eine Tür, lauf hindurch, die kleine Treppe hinauf und stelle dich links vor den Würfel. Rolle ihn dreimal nach rechts, einmal nach unten, einmal nach links, einmal nach oben und dann geradeaus in die Halterung. Wieder öffnet sich eine Tür. Im nächsten Raum schiebst du den mittleren Block einmal nach oben und den rechten einmal nach



rechts. Du kannst durch den entstandenen Durchgang weiterlaufen. Vor die rechte Wand kannst du eine Bombe legen. Dahinter befindet sich eine Kiste mit der Levelkarte.

Geh wieder zurück, die kleine Treppe hoch und erledige die Schlangen. Lauf weiter in den nächsten Raum und weiche den rotierenden Sonnen aus. Begib dich in den nächsten Raum, erledige wieder alle Gegner und du kannst den kleinen Schlüssel nehmen. Geh zurück zu den stacheligen Biestern und benutze den Schlüssel an der rechten Tür. Besiege dahinter alle Schlangen und lege vor die untere Wand eine Bombe. Geh durch das Loch im Boden und lass dich von den Blöcken bis zur Leiter transportieren. Oben erhältst du einen weiteren Schlüssel. Begib dich zurück in den Schlangenraum, rücke dort den Block einmal nach rechts und nimm aus der Kiste den Kompass. Im nächsten Raum kannst du den Gegner mit einem Glutkern erledigen. Benutze den Schlüssel an der verschlossenen Tür, steige in die Lore und lass dich von ihr transportieren. Im nächsten Raum wartet auf dich ein geflügeltes Biest. Weich ihm aus und wenn es sich hinsetzt, schlage es mit deinem Schwert. Nach einigen Attacken hast du es unschädlich gemacht.

Es erscheint wieder ein Warp-Punkt, durch den du zum Anfang der Höhle und wieder zurück gelangen kannst. Benutze ihn aber nicht, sondern geh oben rechts in den Durchgang und stell dich auf das Loch im Boden. Folge dem Weg in einen Raum mit der blauen Eule und benutze dort wieder das Loch. Lauf vorsichtig weiter, denn von oben fallen dir immer wieder Blöcke auf den Kopf. Am Ende des Weges kannst du eine Greifen-Feder mitnehmen, mit der du die Fähigkeit erhältst zu springen. Jetzt wieder hinauf in den Raum mit der blauen Eule und hüpf, ohne stehen zu bleiben, über die farbige Platte, bis sie rot ist. Dadurch öffnet sich die Tür. Spring dahinter von Plattform zu Plattform und benutze die nächste Lore. Stelle während der Fahrt mit deinem Schwert die Weiche um. Nachdem du ausgestiegen bist, rolle den Würfel in die Öffnung, dann einmal nach rechts, einmal nach links und wieder in die Öffnung. Dadurch öffnet sich die Schranke. An die rechte Wand kannst du eine Bombe legen und dahinter musst du alle Gegner ausschalten, um noch einen Schlüssel zu erhalten.

Nun kannst du mit der Lore weiterfahren. Springe dann über die farbigen Felder, bis die beiden linken Felder beige und die beiden rechten grün geworden sind. Dafür bekommst du einen Schlüssel. Nun links in den nächsten Raum, das Loch benutzen und den Block aufschließen. Springe an der Lücke hinunter, geh durch den kleinen Durchgang, springe wieder von Plattform zu Plattform und hüpf über das farbige Feld, bis es blau wird, damit sich die nächste Schranke öffnet. Geh zurück zu dem Block und fahre nun mit der Lore weiter. Spring dann auf die Plattform mit der Kiste und du bekommst einen Gasha-Kern. Im nächsten Raum musst du alle Krüge zerschmettern, außer dem oben rechts, den du auf den Schalter schieben musst.

Es öffnet sich eine Tür in den nächsten Raum. Dort musst du die farbigen Blöcke so verschieben, dass es genau wie das Muster links daneben aussieht. Oben befindet sich ein Farbfeld, über das du springen musst, bis die gewünschte Farbe zum Verrücken der Blöcke erscheint. Möchtest du z.B. den blauen Block verschieben, musst du so lange über das Farbfeld springen, bis es die gewünschte Farbe anzeigt. Dann kannst du diesen Block verschieben. Hast du alles richtig erledigt, darfst du zur Belohnung den Schlüssel mitnehmen. Nun zuerst in den verschlossenen Raum rechts, wo du über ein Farbfeld springen musst, um die Gegner immer wieder sichtbar zu machen, damit du sie zur Strecke bringen kannst. Hast du sie alle erledigt, bekommst du den Masterschlüssel. Nun wieder zu den farbigen Blöcken und durch die zweite verschlossene Tür.



Dahinter ist die Tür mit dem Endgegner. Öffne sie mit dem Masterschlüssel. Der Gegner ist etwas schwierig zu erledigen. Geh über die linke Leiter auf den kleinen Vorsprung und werfe von dort Bomben auf ihn. Weiche dabei seinen Feuerattacken aus. Nachdem er vernichtet ist, nimm die Leiter, die rechts erscheint und dich nach unten führt. Von dort nimmst du die zweite Essenz mit. Du stehst jetzt automatisch draußen und der Maku-Baum erzählt dir, dass sich die dritte Essenz am südlichen See auf der Sichelinsel befindet. Geh zurück nach Lynna-Stadt. In einem kleinen Haus am Wasser sitzt ein alter Mann mit Namen Scheval, der berichtet, dass er vor seinem Tod noch Schwimmflossen anfertigen möchte. Du verlässt das Haus und triffst auf Ralph, der dir rät, in die Gegenwart zurückzukehren. Spiel auf deiner Harfe. Wieder in der Gegenwart, läufst du zum Yoll-Friedhof und befreist Benny, den geflügelten blauen Bären, von den Geistern. Springe dann auf seinen Rücken, flattere oben links über die Gräben und verrücke den letzten Grabstein nach vorne. Spring in die Öffnung und hüpfte von Insel zu Insel bis zu einem Mechanismus, den du weit herausziehen musst, damit sich rechts von dir für kurze Zeit die Blöcke öffnen und du die Zora-Flossen mitnehmen kannst. Steige ins Wasser, lauf nach links und nimm Schevas Seil mit. Lauf dann zum Maku-Baum und geh durch den Zeitstrudel in die Vergangenheit.

Besuche Schevals Haus, betrete es aber nicht, sondern geh links am Ufer entlang bis zu einer Brücke. Folge dem Pfad weiter und du kommst an ein Haus mit einer Doppeltür. Geh hinein. Dort triffst du auf einen Jungen, der gerne Schevals Tau haben möchte, um für dich ein Floß bauen zu können. Nun musst du nur noch eine Karte finden, damit du über den See gelangen kannst. Kehre in die Gegenwart zurück und begib dich zum Yoll-Friedhof. Am Eingang triffst du Ricky, das Känguru. Es hat seine Boxhandschuhe verloren und du sollst sie finden. Geh nach links und dann hinunter zum Strand. Dort steht ein Baum inmitten von Geröllhaufen. Grabe die Fläche um und du findest die Handschuhe, die du zum Känguru bringst. Spring in seinen Beutel und hüpfte nach links am Item-Laden vorbei und zwei Mauern hoch. Oben schwebt an einem Ballon der verrückte Tingle. Zerschlage mit deinem Schwert seinen Ballon und wenn er auf dem Boden steht, versichere ihm, dass du sein bester Freund bist. Dafür gibt er dir dann die Seekarte.

Geh zurück in die Vergangenheit und mach dich auf den Weg zu dem Jungen mit dem Floß. Zeig ihm die Karte und er übergibt dir das Floß. Steig auf und lass dich in nördliche Richtung treiben. Du gerätst in einen Sturm und findest dich auf der Insel wieder, wo dir einige Tokay-Kreaturen alle deine Gegenstände stehlen. Mach dich auf den Weg, um dein Eigentum wiederzuholen. Sprich mit jedem Tokay, um nützliche Hinweise zu erhalten. Du musst so viel tun, um deine Sachen zurückzuholen – einsammeln, tauschen, spielen und wieder tauschen –, dass wir dies aus Platzgründen nicht alles abdrucken können. Es dürfte aber für dich keine Schwierigkeit sein. Nachdem du von dem Tokay-Händler dein gesamtes Eigentum zurückbekommen hast, geh zurück in die Höhle, in der du zuvor den Saatbeutel gefunden hast, und grabe mit deiner Schaufel ein Zeitloch, um in die Gegenwart zurückzukehren. Du siehst etwas weiter rechts einen Felsen mit einer Öffnung. Gehe hindurch.

## Mondscheingrotte

Wende dich nach links, lege eine Bombe an die zwei Blöcke und verschiebe sie so, dass ein Durchgang entsteht. Vernichte die zwei umherhüpfenden Wesen mit Bomben und du erhältst die Levelkarte. Geh zurück in den ersten Raum und laufe geradeaus in den nächsten. Hier musst du zwei Würmer erledigen.



Dadurch öffnet sich eine Tür an der rechten Seite. Exekutiere alle Gegner, sprich mit der Eule und zerschlage dann den Kristall. Lauf über die kleine Treppe nach oben und betrete das Drehkreuz. Dann die nächste Treppe nach unten. Zerstöre zuerst den Block unten links, dann den Block an der Längsseite rechts. Danach wirf eine Bombe über die kleine Mauer. Geh nach oben und schiebe den frei stehenden Block einmal nach unten und den linken einmal nach links. Danach musst du mit viel Schwung eine Bombe über die andere Mauer werfen. Stell dich dann an die untere Seite der Blöcke und schiebe den einzelnen Block einmal nach oben, zerstöre den Kristall und schiebe den blauen Block an seinen Platz. Hier bekommst du einen kleinen Schlüssel.

Lauf zurück in den Raum mit den Würmern und benutze deinen Schlüssel an der verschlossenen Tür. Geh hindurch und lass dich in das große Loch fallen. Dort sind mehrere Räume. In dem unteren Raum ist ein eingesperrter Wurm, den du zerstören musst. Dadurch öffnet sich unten rechts die Tür. Geh hindurch und bewirf die Gegner hinter der Mauer mit Bomben. Jetzt ist die Tür oben links offen. Wirf dahinter Bomben auf den Wurm und die Tür unten links öffnet sich. Wirf eine Bombe auf den Wasserlauf, damit sie vor der Kugel explodiert. Ein Krieger aus Stein wird lebendig und kann nur durch deine Bomben erledigt werden. Eine Kiste erscheint und du kannst das Item nehmen. Lauf über die Treppe und schiebe die beiden Blöcke jeweils nach recht und nach links außen. Du siehst nun eine Kiste, die du öffnen kannst. Geh zurück bis zu dem Wurm im Käfig, lauf über die Treppe und zerschlage den Kristall. Benutz das Drehkreuz, um nach oben zu gelangen. Eliminiere die beiden Quallen und geh nach rechts in den Raum. Stell dich auf den Schalter, wodurch vier Stein-Krieger aktiviert werden, die wieder mit Bomben auszuschalten sind. Dort findest du einen Schlüssel.

Geh nach oben in den nächsten Raum und wehre die Platten und Kugeln ab. Lauf durch die linke Tür und zerschlage die Pflanzen. Öffne dann die Kiste. Nun geradeaus durch die Tür, dann nach links, wo du wieder alle Gegner beseitigen musst. In der Kiste findest du ein Blasrohr für die Kerne. Geh zurück und schieße mit dem Rohr Kerne auf die Fackel. Dadurch ist die Tür wieder offen. Nimm nun die Tür ganz unten und lauf durch das Drehkreuz nach oben. Schieße dort mit dem Blasrohr auf den Kristall. Lauf zurück und das Drehkreuz ist verschwunden. Dafür steht dort aber eine Kiste. Lass dich durch das große, schwarze Loch nach unten fallen. Dort befindet sich jetzt das Drehkreuz und eine Kiste. Stell dich rechts neben die Blöcke und schiebe sie an die Seite. Schieße mit dem Blasrohr auf beide Fackeln. Die Tür links ist nun geöffnet und du bist wieder in dem Raum mit dem gefangenen Wurm.

Geh oben über die kleine Brücke und schlage zweimal auf die Kugel. Schieße mit dem Blasrohr auf den Propeller, damit der Hebel aktiviert wird und eine Brücke nach links erscheinen lässt. Wiederhole das Spiel auf der anderen Seite und nimm das Item aus der Kiste. Lauf ganz zurück zu dem Drehkreuz und wende dich nach oben. Geh geradeaus zu dem Mini-Boss. Es ist ein Maulwurf. Sobald er unter der Erde verschwunden ist, grab ihn mit der Schaufel aus und schlage mit dem Schwert zu. Wiederhole es mehrmals, bis er erledigt ist.

Geh danach links durch die Tür, verschiebe den Block rechts außen einmal nach links und du erhältst einen Schlüssel. Jetzt zurück in den Raum mit den Brücken und wieder auf den Propeller schießen. Lauf über die Brücke und schließe die Tür auf. Links ist die Endgegner-Tür. Verschiebe den rechten Block und geh durch das Drehkreuz nach rechts raus. Attackiere mit der Wirbelattacke den Hebel, es öffnet sich eine Tür und dahinter findest du den Masterschlüssel.



Geh zur Endgegner-Tür. Dahinter erwartet dich ein Schatten, der dich vernichten möchte. Bleibe ständig in Bewegung und vernichte die Schmetterlinge. Schieße mit dem Blasrohr gegen die Wand, wenn der Schatten sichtbar ist. Das Geschoss prallt ab und trifft ihn empfindlich. Hast du dies ein paar Mal wiederholt, ist auch dieser Gegner erledigt. Nimm nun an der linken Seite die dritte Essenz mit und verlasse die Grotte.

Draußen spricht in einer Sequenz Veran zu dir und erzählt dir etwas vom schwarzen Turm. Dann sagt dir der Maku-Baum, dass die vierte Essenz im Nordwesten von Lynna-Stadt zu finden sei. Geh nun zur Nordküste der Insel. Du triffst auf zwei Tokays, die einen roten Fisch gefangen haben, den sie verspeisen wollen. Tausche mit ihnen deine Glutkerne gegen den Fisch, der dir anbietet, dich dahin zu bringen, wohin du möchtest. Steig auf seinen Rücken und lenke ihn durch das Wasser an die Küste von Lynna-Stadt. (Halte dich dabei immer links.) Drüben angekommen, verabschiedet er sich von dir und du kannst jetzt in Richtung Nordwesten laufen.

An einer kaputten Brücke angekommen, schieße einen Arkanum-Kern auf den Hebel am anderen Ufer. Nun kannst du über die Brücke gehen. Auf der anderen Seite angelangt, sprich zuerst mit dem Handwerker, der seine Leute sucht, um die Brücke zu reparieren. Lauf wieder zurück in die Stadt. Plötzlich erscheint eine Waldfee, die dich bittet, den Bären Benny zu suchen, der im Wald verschwunden ist. Geh in den Wald und laufe viermal abwechselnd nach Norden und Süden, bis du Benny endlich an einem Baum sitzen siehst. Er dankt dir für deine Hilfe und schenkt dir eine Flöte, mit der du ihn immer erreichen kannst, wenn du ihn brauchst. Steige dann auf seinen Rücken und reite mit ihm wieder an die Stelle, wo der Handwerker steht.

Suche nun mit Bennys Hilfe die drei fehlenden Handwerker. Du kannst mit dem Bären über die Löcher fliegen, die dir den Weg versperren. Hast du die Leute gefunden, reparieren sie die Brücke und du kannst hinüber nach Symetria-Stadt, die in der Gegenwart ausgestorben ist. Nimm dich vor den Feuerwürmern in Acht, laufe nach links und schlage mit deinem Schwert die Sturmkerne vom Baum. Mit diesen Kernen kannst du dich, falls dir mal irgendwelche Kerne fehlen, zu allen Bäumen in der Umgebung hinwarpen um welche zu finden. Unter den Pflanzen sind zwei Zeitportale versteckt. Geh durch ein Portal hindurch in die Vergangenheit.

Geh in das mittlere Haus, wo zwei Schwestern dir von einer Tuni-Winde berichten, die defekt ist. Um sie wieder zu reparieren, musst du einen Mann namens Otto suchen, der oben auf der Restaurations-Mauer wohnt. Verlass das Haus und geh in eine kleine Hütte an der linken Seite der Stadt. Der Bewohner sagt, dass du seinen Bruder besuchen solltest, der sich auf der anderen Seite der Stadt aufhält. Geh durch die Stadt, sprich mit dem Bruder und hör zu, was er dir erzählt. Geh noch in eine Hütte in der linken Ecke der Stadt. Das Schild dort erzählt, dass man manchmal Musik von den Bergen hört. Verlasse die Hütte und geh die in der Nähe befindliche Leiter nach unten. Halte dich links und du findest zwei Treppen. Benutze sie und geh in Richtung Norden, wo du noch zwei Treppen findest.

Dann stehst du vor einem kleinen See. Tauch hinein, halte dich rechts und du findest eine Unterwasserhöhle. In der Höhle schwimm immer nach rechts und weiche dabei den kleinen Fischen aus. (Du kannst unter ihnen hinwegtauchen.) Klettere über die Leiter an der rechten Seite und du betrittst einen trockenen Raum, in dem sich ein verrückter Mann aufhält. Er ist dabei, Melodien zu komponieren. Spiel ihm die Melodie des Echos vor. Daraufhin beendet er seine Studien und gibt dir das Zeitstromlied. Verlasse die Höhle und den See, geh über



die Treppen, wende dich nach links und überquere den Fluss. Du findest eine Eule, die dir aber nichts Neues zu berichten hat. Stell dich vor die Eule dicht an den Rand und spiele das Zeitstromlied.

Wieder in der Gegenwart, geh die Leiter nach unten, folge dem Pfad nach Osten und geh eine weitere Leiter nach unten. Geh jetzt nach Westen und erledige die Moblins. Dahinter kannst du die nächste Leiter nach unten steigen. Es folgt noch eine weitere Leiter. Am Boden angekommen, wende dich nach rechts. Neben einem Weinstock befindet sich die nächste Leiter. Steig hinauf auf das Plateau. Schiebe den Stein zur Seite, um ein Zeitportal zu finden. Geh mit Hilfe des Portals zurück in die Vergangenheit und klettere dort über eine Leiter hinauf zu einer Höhle. Dort siehst du einen roten Felsbrocken. Schieb ihn nach links, das komische Ding ist glücklich und die Landschaft verändert sich. Nun zurück zu dem Zeitportal.

Geh die Leiter daneben nach unten und zum nächsten Weinstrauch. Klettere an den Reben hinauf auf den Felsen. Oben befindet sich ein kleiner schmaler See. Dort steht ein Schild mit dem Hinweis, dass man keine Gegenstände ins Wasser werfen darf. Aber du liebst es, Verbote zu missachten, oder? Wirf eine Bombe ins Zentrum des Sees. Eine Fee kommt heraus und fragt dich, was du hineingeworfen hast. Sag ihr die Wahrheit und sie schenkt dir dafür eine große Bombentasche, mit der du jetzt dreißig Bomben tragen kannst. Klettere wieder die Ranken hinunter, stell dich auf das Portal und geh zurück in die Vergangenheit.

Der Weinstrauch ist jetzt erst ein Spross. Schiebe ihn über den Weg an den rechten Felsen. Spiel dann deine Harfe und geh in die Gegenwart. Nun ist aus dem Spross eine Weinranke geworden. Klettere die Ranken hinauf auf das Plateau und die Leiter nach oben. Geh die nächste Leiter nach unten um ein anderes Zeitportal zu finden. Spiel wieder deine Harfe und geh durch das Portal in die Vergangenheit. Klettere die Leiter hinauf und folge dem Pfad nach rechts, dann nach unten. Überquere den See und geh die Leiter hinunter nach Süden. Am Boden angelangt, geh nach Osten, dann nach Norden und du findest die Restaurations-Mauer. Nimm das Tun-Gewinde mit, stell dich an die Mauer und beginne hinaufzuklettern. Vorsicht vor herabfallenden glühenden Steinen. Oben angekommen, betrete die Höhle.

Drinne findest du endlich Otto. Er bittet dich, mitzukommen und ihm bei einer Zeremonie behilflich zu sein. Folge ihm und er erklärt dir die Regeln. Schiebe dann die vier Gegner so schnell wie möglich in eines der Erdlöcher. Warte, bis sie alle vier auf einem Haufen zusammensitzen. Renne dann schnell zum Schalter und das Gewinde ist nun repariert. Bringe es nach Symetria-Stadt zu den beiden Schwestern. Lauf dann zum Vulkan und sprich mit dem Jungen, der dir von einer geheimen Höhle berichtet, die sich im Inneren des Vulkans befinden soll. Reise nun von genau der Stelle, wo du stehst, mit Hilfe des Zeitstromliedes in die Gegenwart und betrete die Höhle.

---

## Schädelhöhle

Laufe geradeaus in den ersten Raum. Folge dem linken Weg, aber Vorsicht vor der Lava! Betrete den nächsten Raum und erledige dort alle Feinde. Dadurch öffnet sich die nächste Tür links. Geh hindurch und springe dort geradeaus auf die Plattform. Dann schnell auf die nächste, und von dort kannst du den nächsten Raum betreten. Lass dich nicht von den brennenden Fledermäusen erwischen und lauf nach links unten durch die nächste Tür. Schiebe den Block rechts außen einmal nach oben und nimm den Kompass aus der Kiste mit. Geh nach unten und es wartet ein Rätsel auf dich.



Springe zuerst über das kleine Lavaloch und rolle den Würfel aus der Sackgasse. Rolle ihn in die Mitte zwischen die Fackeln. Ist dabei das blaue Feld oben, erscheint eine Kiste und du erhältst einen Schlüssel. Geh nun die Treppe hinauf auf das Plateau. Von dort musst du bis zum ersten Lavaraum zurücklaufen. Wo du vorher links abgebogen bist, musst du jetzt nach rechts laufen. Um zu der ersten Schlüsseltür zu gelangen, musst du auf die freien Stellen, wo keine Blöcke stehen, springen. In der Mitte verschiebst du einen nach links und einen nach rechts. Geh durch die Tür und betätige im nächsten Raum den Hebel, um die Fahrtrichtung für deine Lore zu bestimmen. Fahre zuerst ganz rechts außen entlang und nimm am Haltepunkt die Levelkarte aus der Kiste. Fahr wieder zurück und nimm den anderen Weg.

Jetzt wird es knifflig: Wirf zuerst Bomben auf den Wurm, schieße dann, wenn du mit dem Rücken zur Lore stehst, mit dem Blasrohr an der rechten Seite so über die Mauer, dass du die Kugel triffst. Daraufhin erscheint eine Kiste mit einem Schlüssel. Fahre nun einen Raum zurück und stelle zwischendurch die Weiche, damit die Lore anhält. Erledige alle Gegner und öffne die Tür mit deinem Schlüssel. In dem Raum dahinter musst du schnell in der Mitte über den Lavastrom springen, sonst erwischen dich die Messer. Geh von dort in den nächsten Raum und ziehe den Mechanismus an der Wand ganz weit heraus, bis es klingelt. Dadurch kannst du für ganz kurze Zeit über die Lava laufen. Renne nach links, dann nach oben und in einen weiteren Raum. Erledige dort alle Feinde und an der linken Seite öffnet sich ein Durchgang. Spring sofort auf die Plattform und jage mit deinem Schwert alle Gegner, die dich bedrängen, in die Lava.

Folge dann dem Weg in den nächsten Raum. Springe hier so lange über die Farbfelder, bis sie dem Muster rechts gleichen. Dadurch öffnet sich auch schon die nächste Tür. Rolle hier den Würfel an den Messern vorbei in die Öffnung. Liegt die blaue Seite wieder oben, springt die Ampel um und du kannst mit der Lore in den nächsten Raum fahren. Bist du angelangt, springe auf die sich bewegende Plattform und schieße mit dem Blasrohr auf eine Kugel. Du erhältst eine Kiste mit einem Schlüssel. Laufe nun, bevor du mit der zweiten Lore weiterfährst, nach links in den Durchgang. Hast du dort alle Feinde erledigt, öffne mit deinem Schlüssel den Block. Spring dann über das Farbfeld, bis es blau wird. Die Schranke öffnet sich und du kannst nun mit der zweiten Lore weiterfahren. Hält die Lore an, steige aus und schlage mit deinem Schwert über die Mauer hinweg auf die Gegner ein. Es öffnet sich links eine Tür. Springe dort über die Plattformen und laufe an dem verschlossenen Block vorbei in den nächsten Raum. Hier musst du vorsichtig über die farbigen Felder springen. Du bekommst dafür einen kleinen Schlüssel. Geh zu dem verschlossenen Block zurück und öffne ihn. Der Block verschwindet und macht den Weg frei. Steige jetzt in die nächste Lore.

Wenn du ausgestiegen bist, geh nach links, um einem Mini-Boss gegenüberzutreten. Renne dort vor dem Schwert immer so davon, dass es deinen Feind selber trifft. Hast du dies öfter praktiziert, verliert er seinen Schild und du kannst ihn vernichten. Nimm danach den unteren Weg und gehe dann über die kleine Treppe nach oben. Folge den Gängen weiter über die Brücke und lege am Ende des Weges eine Bombe an die bröckelige Wand. Sie gibt nach der Explosion einen Durchgang frei. Lauf hindurch und stell dich auf das helle Feld. Du musst mit dem Feld gleichmäßig über die ganze Arena laufen. Überall, wo du drüberläufst, färbt sich der Boden rot. Ist der ganze Boden rot gefärbt, erhältst du den Tausch-Haken. Dieser ist für dein Weiterkommen enorm hilfreich, denn du kannst mit ihm den Platz mit weiter entfernten Gegenständen tauschen.

Geh links aus dem Raum und tausche den Platz mit dem Stein. Lauf dann auf den Vorsprung mit der Treppe und tausche erneut den Platz mit einem Stein. Erledige alle Feinde und laufe links in den Raum. Nun musst du



wieder tauschen und dich der Gegner erwehren. Stell dich dann auf den Schalter und wechsele wieder deine Position mit einem Stein. Auf der Galerie hat sich nun eine Tür geöffnet. Geh die Treppe hinauf, folge dem Weg bis zu einem Loch im Boden und lass dich hineinfallen. Bringe alle Gegner zur Strecke und geh in den nächsten Durchgang. Schiebe den Stein auf den Schalter, um eine Tür zu öffnen. Betrete den Raum und folge dem Weg in den nächsten. Tausche diesmal deine Position mit den Krügen so lange, bis du eine Treppe hinauflaufen kannst. Färbe im nächsten Raum wieder den ganzen Boden, indem du immer über die Mittelplatte springst, um die Lavabälle erledigen zu können. Lauf dann durch die jetzt geöffnete Tür. Spring über den Lavastrom, bleib aber auf keinen Fall stehen, denn sonst erwischen dich die Messer. Im nächsten Raum zerschlage zuerst die Würmer. Benutze dann wieder das helle Feld, um mit ihm den gesamten Bereich rot zu färben. Nimm dafür den Schlüssel mit.

Verlasse den Raum durch die zweite Tür oben. Im nächsten Raum spring zuerst auf die größere Plattform und tausche den Platz mit dem Stein. Hüpf dann auf die kleine Plattform und von dort weiter auf die Insel. Erledige den Gegner vor der Mastertür und steig die Treppe hinunter. Spring in dem unterirdischen Gang auf den Block und tausche dann nacheinander den Platz mit den zwei Krügen. Geh die Leiter nach oben und schließe den Block auf. Lauf weiter nach links, dann die Treppe hinunter und betätige mal wieder den Mechanismus. Renne über die erkaltete Lava weiter bis zum nächsten Mechanismus rechts. Zieh dich von dort zu dem Krug und tausche, bis du festen Boden unter den Füßen hast. Betrete nun den nächsten Raum und tausche mit den Krügen den Platz. Schiebe den letzten Krug hinter dem blauen Feld einmal nach vorne. An der linken Seite tausche dann einmal und schiebe den zweiten Krug auf den Schalter. Tausche danach wieder mit dem Krug hinter dem blauen Feld und nimm den Masterschlüssel aus der Kiste. Spring jetzt über die kleine Mauer rechts und geh wieder durch das Loch zurück zur Mastertür. Der Endgegner ist relativ schwierig. Ziehe ihn mit deinem Tausch-Haken aus den kleineren Kreaturen heraus und bearbeite ihn dann mit deinem Schwert. Nach einigen Wiederholungen ist er besiegt. Nimm den Herz-Container und aus der oberen Tür die vierte Essenz mit.

Lauf nun zu Nayrus Haus und begib dich wieder in die Vergangenheit. Hinter ihrem Haus ist eine Goronen-Höhle, wo du mit den Goronen sprechen musst. Geh dann hinaus und spiele das Zeitstromlied. Betrete die Höhle wieder und rede jetzt mit den Goronen in der Gegenwart. Lauf draußen links die Leiter hinab zu König Moblins Palast. Durchquere ihn und hebe draußen unten rechts den Stein an dem halben Goronengesicht in der Wand auf. Darunter befindet sich ein Zeitportal. Kehre zurück in die Vergangenheit, laufe nach links und dann die Treppe hinauf zu dem Baum, um von dort Pegasus-Kerne mitzunehmen. Diese Kerne ermöglichen dir, schnell zu spurten.

Geh zurück über die kleine Brücke und spiele wieder das Zeitstromlied. Wieder in der Gegenwart, geh zurück in Moblins Palast und benutze die Pegasus-Kerne, um ganz schnell den bröckeligen Korridor entlangzurrennen. Rase zu den Treppen. Geh die zweite Treppe hinunter und du stehst König Moblin gegenüber. Außer dem König sind noch andere kleine Moblins dort, die dich immer wieder mit Bomben bewerfen, denen du ständig ausweichen musst. Wenn der große Moblin dir den Rücken zudreht, bastelt er eine Mega-Bombe, die er dir wirft. Fang sie mit dem Kraftarmband auf, warte bis sie blinkt und wirf sie dann auf ihn zurück. Sobald er besiegt ist, findest du dich draußen wieder und erhältst die Donner-Blumen.

Dann spricht der Maku-Baum zu dir. Lauf jetzt zu Nayrus Haus und spiele auf dem Zeitportal die Melodie des Echos. Wieder in der Vergangenheit, geh in die erste Goronenhöhle und gib den Goronen die Donner-Blume.



Zum Dank erhältst du einen Schlüssel. Geh zu Moblins Palast und spiele vor dem Eingang das Zeitstromlied. Geh dann in die kleine Höhle rechts und sprich mit der Eule. Benutze die Pegasus-Kerne, um weiter springen zu können. Wieder draußen angelangt, benutze deinen Schlüssel.

## Kronenkaverne

Betrete die Kaverne und erledige die Gegner, die schon auf dich warten. In dem Raum sind rote und blaue Barrieren. Nimm das Schwert und schlage auf die Kristallkugel. Dadurch fallen die blauen Barrieren und du solltest nun nach rechts laufen. Folge den Gängen. Im letzten Raum kannst du aus einer Kiste die Levelkarte nehmen. Geh wieder zurück in den Raum mit der Kristallkugel. Schlage sie erneut. Nun senken sich die roten Barrieren. Lauf rechts über die roten und lass dich dort in das Loch fallen. Steige im nächsten Raum auf die flache rote Seite und schlage einmal auf die Kugel. Nun steig auf die blaue Seite und wiederhole den Vorgang. Jetzt kannst du den nächsten Raum betreten. Geh oben links in der Ecke eine Leiter hinunter. Springe von Block zu Block und klettere die nächste Leiter nach oben.

Jetzt stehst du in absoluter Dunkelheit. Folge dem ersten Monster und warte, bis das zweite Monster auf der kleinen Plattform steht. Zieh dich dann mit dem Tausch-Haken rüber. Nimm den Schlüssel aus der Kiste, zieh dich geradeaus zu dem Felsen hin. Lauf nun zurück in den Kugel-Raum und geh dann wieder durch die blauen Barrieren. Schließe dort die Tür auf und betrete den nächsten Raum. Zünde die Fackeln mit Glutkernen und mit Hilfe der Propeller an und die nächste Tür öffnet sich. Geh hindurch und lass dich durch das Loch im Boden fallen. Trete auf den Schalter und schau dir das Rätsel an.

Schiebe und ziehe so lange an den Blöcken, bis sie dem Rätsel gleichen. Du bekommst den Somariastab, mit dem du Blöcke erschaffen kannst. Geh wieder nach oben. Dort stehen drei Blöcke und auf dem Boden sind vier Schalter. Erschaffe mit deinem neuen Stab einen Block und schiebe dann alle in die Öffnungen. Eine Kiste erscheint und du erhältst einen weiteren Schlüssel. Geh wieder den ganzen Weg zurück in den Kugelraum und lauf über die roten Barrieren. Folge dem Gang bis zu einem Loch. Lass dich hineinfallen und spring über den Abgrund. Erschaffe auf dem Schalter einen Block und du kannst in den nächsten Raum. Dort veränderst du durch einen Schlag mit dem Schwert die Kugel und läufst weiter. Hier stehen nun im Dreieck drei geschlossene Augen. Stell dich zwischen die beiden vorderen, wende dich nach links oder rechts und schieße mit dem Blasrohr einen Kern ab. Dieser prallt ab und trifft die Augen, die sich öffnen. Nun musst du dich blitzschnell nach oben oder unten drehen und wieder schießen. Diesmal trifft der Kern das dritte Auge. Hast du das ganz schnell erledigt, öffnen sich alle Augen und du kannst aus der Kiste in der Mitte einen Schlüssel nehmen.

Geh nun wieder in den Kugelraum und dann nach rechts durch die freie Zone. Springe über die Plattformen und benutze an der Tür links unten deinen Schlüssel. Hier erwartet dich ein Mini-Boss. Behandle ihn genauso wie König Moblin. Feuere die Kugeln immer wieder auf ihn zurück, bis er erledigt ist. Verlasse dann den Raum in Richtung Norden. Erschaffe im nächsten Raum einen Block auf dem Schalter und gehe über die Brücke. Öffne die Kiste und nimm den Kompass mit. Geh in das Loch auf dem Vorsprung und spring dann von Block zu Block. Klettere anschließend die Leiter weiter nach unten. Geh in das nächste Loch und erledige alle Feinde. Verändere im nächsten Raum die Farben, um über die Barrieren zu gelangen. Jetzt bist du wieder im Kugelraum.



Lauf nach rechts zu einem Loch, mit einem blauen Rand. Geh hinein und bewältige den Abgrund mit dem Somariastab, indem du einen Block erschaffst, über den du auf die andere Seite springen kannst. Klettere wieder hinauf, schieße mit einem Kern auf die Kugel und laufe dann über die roten Barrieren. Schieß dann noch einmal und geh in den nächsten Raum. Dort erwartet dich ein schwieriges Rätsel: Die zwei Blöcke kannst du nicht einzeln verschieben. Erschaffe einen neuen Block so an der Seite eines anderen, dass immer einer blockiert ist. Schiebe auf diese Weise die Blöcke auf die roten Felder. Du erhältst einen kleinen Schlüssel.

Geh wieder in den Kugelraum und laufe nach links über die rote Barriere. Folge den Gängen bis zum Augenrätsel. Verändere dort die Kugel und laufe rechts über die nun freie blaue Barriere. Geh dahinter in das Loch und du bekommst einen Schlüssel. Kehre nun in den Mini-Boss-Raum zurück und laufe durch die obere Tür. Erschaffe einen Block und laufe über die Brücke in das Loch. Benutze die schwebenden Plattformen und steige ab, um in das nächste Loch zu gehen. Schlage zuerst mit deinem Schwert auf die Kugel, stell dich dann auf die blaue Barriere und schieße mit einem Kern auf die Kugel. Laufe hinüber und schließe an der roten Barriere den Block auf. Der verschwindet und du kannst durchlaufen und den nächsten Schlüssel am nächsten Block verwenden.

Nun kommst du in einen anderen Raum mit einer weiteren Kugel. Schlage sie und laufe dann die Treppe hoch und über die geschlossene rote Seite zu der blauen Barriere. Gehe rechts oben in das Loch. Im nächsten Raum musst du zuerst ein Mal auf die Kugel schlagen. Laufe dann eine Treppe höher und schieße von dort einen Kern auf die Kugel. Nun kannst du den Schlüssel an der Tür benutzen. Im nächsten Raum spring wieder in ein Loch und hüpf in dem unterirdischen Gang von Plattform zu Plattform. Klettere die Leiter hoch. Oben sprichst du mit der Eule. Alle farbigen Blöcke im Raum müssen auf die Plattform zu der Eule. Schiebe jedes Mal einen Block, egal welche Farbe zuerst, darauf. Blockiere in der Zwischenzeit die anderen mit Somari-Blöcken. Hast du alles erledigt, erhältst du den Masterschlüssel. Laufe nun zurück in den Raum mit der Mastertür und öffne sie. Du stehst nun deinem Endgegner gegenüber.

Du kämpfst gegen Rauch und benötigst dafür deinen Somari-Stab und dein Schwert. Dieser Endkampf besteht aus vier Teilen. Im ersten Teil hast du es mit zwei Rauchteilen zu tun. Du kannst den Gegner erst vernichten, wenn sich die zwei Teile zu einem Ganzen vereinigt haben. Blockiere sie mit Somari-Blöcken, bis sie sich zusammengefügt haben. Schlage dann mit dem Schwert zu und vernichte sie. Im zweiten Teil erscheinen drei Rauchteile, die du auch wieder so lange durch Blöcke blockieren musst, bis sie sich wieder zusammengefügt haben. Dann benutze wieder dein Schwert. Beim dritten und vierten Teil verfährt du genau wie vorher. Hast du alle vier erledigt, kannst du zur Belohnung einen Herz-Container einsammeln. Danach stehst du auf heiligem Boden und der Maku-Baum erzählt dir, dass er von einer neuen Essenz gehört hat, die es bei den rollenden Steinen gibt. Und genau dort machen wir in der nächsten Ausgabe weiter!

# Pokémon Gold/Silber

## Pokémon Gold & Silber Deutsch Teil 1

|                     |                    |                     |                       |                      |
|---------------------|--------------------|---------------------|-----------------------|----------------------|
| <b>4. Pos.</b>      | 0DF36C5E           | 0D066C5E            | 0D196C5E              | <b>Hypertrank</b>    |
| <b>Blitzkanone</b>  | <b>Stahlflügel</b> | <b>Lockduft</b>     | <b>Zertrümmerer</b>   | 0D31BA96             |
| 0DE16C5E            | 0DF46C5E           | 0D076C5E            | 0D1A6C5E              | <b>Supertrank</b>    |
| <b>Gesichte</b>     | <b>Horrorblick</b> | <b>Eisenschweif</b> | <b>Whirlpool</b>      | 0D32BA96             |
| 0DE26C5E            | 0DF56C5E           | 0D086C5E            | 0D1B6C5E              | <b>Trank</b>         |
| <b>Abgangsbund</b>  | <b>Anziehung</b>   | <b>Metallklauer</b> | <b>Prügler</b>        | 0D33BA96             |
| 0DE36C5E            | 0DF66C5E           | 0D096C5E            | 0D1C6C5E              | <b>Fluchtseil</b>    |
| <b>Abgesang</b>     | <b>Schlafrede</b>  | <b>Überwurf</b>     |                       | 0D34BA96             |
| 0DE46C5E            | 0DF76C5E           | 0D0A6C5E            |                       | <b>Schutz</b>        |
| <b>Eissturm</b>     | <b>Vitalglocke</b> | <b>Morgengrauen</b> | <b>BEUTEL CODES</b>   | 0D35BA96             |
| 0DE56C5E            | 0DF86C5E           | 0D0B6C5E            | <b>Item</b>           | <b>3. POS.</b>       |
| <b>Scanner</b>      | <b>Rückkehr</b>    | <b>Synthesis</b>    | <b>Habe 20 Plätze</b> | <b>Habe 99 davon</b> |
| 0DE66C5E            | 0DF96C5E           | 0D0C6C5E            | 0D35D596              | 0D844796             |
| <b>Knochenhatz</b>  | <b>Geschenk</b>    | <b>Mondschein</b>   | <b>1. POS.</b>        | <b>Habe :</b>        |
| 0DE76C5E            | 0DFA6C5E           | 0D0D6C5E            | <b>Habe 99 davon</b>  | <b>Top-Elixier</b>   |
| <b>Zielschuss</b>   | <b>Frustration</b> | <b>Kraftreserve</b> | <b>Habe :</b>         | 0D363B96             |
| 0DE86C5E            | 0DFB6C5E           | 0D0E6C5E            | <b>Blendpuder</b>     | <b>Feuerstein</b>    |
| <b>Wutanfall</b>    | <b>Bodyguard</b>   | <b>Kreuzhieb</b>    | 0D24B896              | 0D373B96             |
| 0DE96C5E            | 0DFC6C5E           | 0D0F6C5E            | <b>Mondstein</b>      | <b>Donnerstein</b>   |
| <b>Sandsturm</b>    | <b>Leidteiler</b>  | <b>Windhose</b>     | 0D29B896              | 0D383B96             |
| 0DEA6C5E            | 0DFD6C5E           | 0D106C5E            | <b>Gegengift</b>      | <b>Wasserstein</b>   |
| <b>Gigasauger</b>   | <b>Läuterfeuer</b> | <b>Regentanz</b>    | 0D2AB896              | 0D393B96             |
| 0DEB6C5E            | 0DFE6C5E           | 0D116C5E            | <b>Feuerheiler</b>    | <b>AP-Plus</b>       |
| <b>Ausdauer</b>     | <b>Intensität</b>  | <b>Sonnentag</b>    | 0D2BB896              | 0D3B3B96             |
| 0DEC6C5E            | 0DFF6C5E           | 0D126C5E            | <b>Eisheiler</b>      | <b>Protein</b>       |
| <b>Charme</b>       | <b>Wuchtschlag</b> | <b>Knirscher</b>    | 0D2CB896              | 0D3C3B96             |
| 0DED6C5E            | 0D006C5E           | 0D136C5E            | <b>Aufwecker</b>      | <b>Eisen</b>         |
| <b>Walzer</b>       | <b>Vielender</b>   | <b>Spiegelkappe</b> | 0D2DB896              | 0D3D3B96             |
| 0DEE4A5E            | 0D016C5E           | 0D146C5E            | <b>Para-Heiler</b>    | <b>4. POS.</b>       |
| <b>Trugschlag</b>   | <b>Feuerodem</b>   | <b>Psycho-Plus</b>  | 0D2EB896              | <b>Habe 99 davon</b> |
| 0DEF6C5E            | 0D026C5E           | 0D156C5E            | <b>2. POS.</b>        | 0D848C96             |
| <b>Angeberei</b>    | <b>Staffette</b>   | <b>Turbotempo</b>   | <b>Habe 99 davon</b>  | <b>Habe :</b>        |
| 0DF06C5E            | 0D036C5E           | 0D166C5E            | 0D84F896              | <b>Carbon</b>        |
| <b>Milchgetränk</b> | <b>Zugabe</b>      | <b>Antik-Kraft</b>  | <b>Habe :</b>         | 0D3ED796             |
| 0DF16C5E            | 0D046C5E           | 0D176C5E            | <b>Top-Genesung</b>   | <b>Lucky Punch</b>   |
| <b>Funkensprung</b> | <b>Verfolgung</b>  | <b>Spukball</b>     | 0D2FBA96              | 0D3FD796             |
| 0DF26C5E            | 0D056C5E           | 0D186C5E            | <b>Top-Trank</b>      | <b>Kalzium</b>       |
| <b>Zornklinge</b>   | <b>Turbodreher</b> | <b>Seher</b>        | 0D30BA96              | 0D40D796             |

**Sonderbonbon**

0D41D796

**X-Treffer**

0D42D796

**Blattstein**

0D43D796

**Metallstaub**

0D44D796

**5. POS.**

**Habe 99 davon**

0D848196

**Habe :**

**Nugget**

0D456E96

**PoképuAPe**

0D466E96

**Hyperheiler**

0D476E96

**Beleber**

0D486E96

**Top-Beleber**

0D496E96

**Megablock**

0D4A6E96

**Superschutz**

0D4B6E96

**6. POS.**

**Habe 99 davon**

0D84D896

**Habe :**

**Top-Schutz**

0D4CEF96

**Angriffplus**

0D4DEF96

**Tafelwasser**

0D4FEF96

**Sprudel**

0D50EF96

**Limonade**

0D51EF96

**X-Angriff**

0D52EF96

**Detektor**

0D58EF96

**7. POS.**

**Habe 99 davon**

0D84A296

**Habe :**

**X-Abwehr**

0D540496

**EP-Teiler**

0D5A0496

**Silberblatt**

0D5D0496

**AP-Plus**

0D5F0496

**Äther**

0D600496

**Top-Äther**

0D610496

**Elixier**

0D620496

**8. POS.**

**Habe 99 davon**

0D84AE96

**Habe :**

**X-Tempo**

0D552A96

**Rote Haut**

0D632A96

**Geheimtrank**

0D642A96

**Rätsel-Ei**

0D652A96

**Silberflügel**

0D682A96

**Kuhmuh-Milch**

0D692A96

**Flinkklau**

0D6A2A96

**9. POS.**

**Habe 99 davon**

0D84DD96

**Habe :**

**X-Spezial**

0D563796

**Gegengiftbeere**

0D6B3796

**Goldblatt**

0D6C3796

**Pudersand**

0D6D3796

**Hackattack**

0D6E3796

**Aprikoto Rot**

0D763796

**Surferbrief**

0DD63796

**10. POS.**

**Habe 99 davon**

0D84E996

**Habe :**

**Gegengiftbeere**

0D6F5596

**Aprikoto Blau**

0D7A5596

**Cyanbrief**

0DD75596

**Minipilz**

0D775596

**Münzamulett**

0D7C5596

**Schutzband**

0D7F5596

**Zauberwasser**

0D805596

**11. POS.**

**Habe 99 davon**

0D842996

**Habe :**

**Silberstaub**

0D790096

**Brandbeere**

0D700096

**Aprikoto Gelb**

0D7D0096

**Abbildbrief**

0DD80096

**Riesenpilz**

0D780096

**Krümmlöffel**

0D810096

**Schwarzgurt**

0D830096

**Ewiges Eis**

0D8C0096

**12. Pos.**

**Habe 99 davon**

0D84B596

**Habe :**

**Eisbeere**

0D71E296

**Aprikoto Grün**

0D7EE296

**Herzbrief**

0DD9E296

**Schattenglas**

0D87E296

**Magnet**

0D8DE296

**Perle**

0D8FE296

**Spule**

0DA1E296

**13. Pos.**

**Habe 99 davon**

0D845E96

**Habe :**

**Giftstich**

0D726496

**Aprikoto Weiss**

0D826496

**Anara-Brief**

0DDA6496

**Flegmonrute**

0D886496

**Riesenperle**

0D906496

**Schachtel**

0DC86496

**Buntschwinge**

0DD36496

**14. POS.**

**Habe 99 davon**

0D84D396

**Habe :**

**King-Stein**

0D731B96

**Aprikoto**

**Schwarz**

0D841B96

**Morph-Brief**

0DD81B96

**Rosa Band**

0D891B96

**Ewigstein**

0D911B96

**Drachenhaut**

0DB81B96

**Schatulle**

0DC91B96

**15. POS.**

**Habe 99 davon**

0D849696

**Habe :**

**Bitterbeere**

0D74ED96

**Aprikoto Pink**

0D86ED96

**Kobaltbrief**

0DDCED96

**Lauchstange**

0D8AED96

**Berserk-Gen**

0D89ED96

**Sonnenstein**

0DCAED96

**Ziegelstein**

0DD5ED96

**16. POS.**

**Habe 99 davon**

0D842096

**Habe :**

**Minzbeere**

0D75F396

|                                                     |                                                                 |                                                       |                                                         |                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Melodiebrief</b><br>0DDDF396                     | 0DAC3596                                                        | <b>Habe 99 davon</b><br>0D842496                      | <b>Habe Kugelblitz</b><br>0DC42EF3                      | <b>Habe</b><br><b>Bootsticket</b><br>0D655296                                                                    |
| <b>Bannsticker</b><br>0D92F396                      | 0DCB3596                                                        | <b>2. POS.</b><br><b>Habe Hyperball</b><br>0D23D996   | <b>Habe 99 davon</b><br>0D8492F3                        | <b>Habe Rätsel-Ei</b><br>0D66EE96                                                                                |
| <b>Wutkeks</b><br>0D93F396                          | 0DCD3596                                                        | <b>11. POS.</b><br><b>Habe Freundball</b><br>0DC5CFF3 | <b>12. POS.</b><br><b>Habe Mondball</b><br>0DC69FF3     | <b>Habe</b><br><b>Silberflügel</b><br>0D682896                                                                   |
| <b>Wundersaat</b><br>0D96F396                       | <b>Habe 99 davon</b><br>0D847196                                | <b>3. POS.</b><br><b>Habe Superball</b><br>0D2558F3   | <b>Habe 99 davon</b><br>0D8412F3                        | <b>Habe Türöffner</b><br>0DA00F96                                                                                |
| <b>Kampfknochen</b><br>0D97F396                     | <b>Habe :</b><br><b>Goldbeere</b><br>0DCF1796                   | <b>4. POS.</b><br><b>Habe Pokéball</b><br>0D26C6F3    | <b>Habe 99 davon</b><br>0D8494F3                        | <b>Habe Spule</b><br>0DA1E796                                                                                    |
| <b>Fokus-Band</b><br>0D98F396                       | <b>Heilpuder</b><br>0D9C1796                                    | <b>5. POS.</b><br><b>Habe Rauchball</b><br>0D8BFDF3   | <b>13. POS.</b><br><b>Habe Sympaball</b><br>0DC778F3    | <b>Habe</b><br><b>Kelleröffner</b><br>0DA6AB96                                                                   |
| <b>17. POS.</b><br><b>Habe 99 davon</b><br>0D848E96 | <b>Sternenstück</b><br>0DA51796                                 | <b>Habe 99 davon</b><br>0D8467F3                      | <b>Habe 99 davon</b><br>0D84B6F3                        | <b>Habe Fahrschein</b><br>0DA78096                                                                               |
| <b>Habe :</b><br><b>Wunderbeere</b><br>0D8ED196     | <b>Scope-Linse</b><br>0DAD1796                                  | <b>6. POS.</b><br><b>Habe Schwerball</b><br>0DBE84F3  | <b>14. POS.</b><br><b>Habe Parkball</b><br>0DD298F3     | <b>Habe</b><br><b>Schiggykanne</b><br>0DD0FE96                                                                   |
| <b>Trugbrief</b><br>0DDED196                        | <b>Metallmantel</b><br>0DB01796                                 | <b>Habe 99 davon</b><br>0D8408F3                      | <b>Habe 99 davon</b><br>0D845FF3                        | <b>Habe</b><br><b>Buntschwinge</b><br>0DD33896                                                                   |
| <b>Energiestaub</b><br>0D9AD196                     | <b>20. POS.</b><br><b>Habe 99 davon</b><br>0D84E096             | <b>7. POS.</b><br><b>Habe Levelball</b><br>0DC09BF3   | <b>BASIS ITEMS</b><br><b>Habe 16 Plätze</b><br>0D31EA96 | <b>TM/VM</b><br><b>Habe Unendlich</b><br><b>von allen TMs</b><br><b>Pos. 1</b><br><b>Wuchtschlag</b><br>0D421E96 |
| <b>Fundsache</b><br>0DA3D196                        | <b>Habe :</b><br><b>Vitalkraut</b><br>0D9D0D96                  | <b>Habe 99 davon</b><br>0D845CF3                      | <b>Habe Fahrrad</b><br>0D286996                         | <b>Pos. 2</b><br><b>Kopfnuss</b><br>0D42A096                                                                     |
| <b>Holzkohle</b><br>0DABD196                        | <b>Granitstein</b><br>0D9E0D96                                  | <b>8. POS.</b><br><b>Habe Köderball</b><br>0DC179F3   | <b>Habe Münzkorb</b><br>0D579A96                        | <b>Pos. 3</b><br><b>Fluch</b><br>0D427A96                                                                        |
| <b>Schiggykanne</b><br>0DD0D196                     | <b>Glücks-Ei</b><br>0D9F0D96                                    | <b>Habe 99 davon</b><br>0D848BF3                      | <b>Habe Detektor</b><br>0D58FC96                        | <b>Pos. 4</b><br><b>Walzer</b><br>0D424896                                                                       |
| <b>Zauberäsche</b><br>0DBDD196                      | <b>Drachenzahn</b><br>0DB10D96                                  | <b>9. POS.</b><br><b>Habe Turboball</b><br>0DC297F3   | <b>Habe Angel</b><br>0D5BE596                           | <b>Pos. 5</b><br><b>Brüller</b><br>0D420E96                                                                      |
| <b>18. POS.</b><br><b>Habe 99 davon</b><br>0D847E96 | <b>Überreste</b><br>0DB30D96                                    | <b>Habe 99 davon</b><br>0D8482F3                      | <b>Habe Profiangel</b><br>0D5CE696                      | <b>Pos. 6</b>                                                                                                    |
| <b>Habe :</b><br><b>Rätselbeere</b><br>0DB73596     | <b>Beere</b><br>0DCE0D96                                        | <b>10. POS.</b>                                       | <b>Superangel</b><br>0D5EA696                           |                                                                                                                  |
| <b>Blumenbrief</b><br>0DBF3596                      | <b>BALL</b><br><b>Habe 15 Plätze</b><br>0D305396                |                                                       | <b>Habe rote Haut</b><br>0D63A996                       |                                                                                                                  |
| <b>Kraftwurzel</b><br>0D9B3596                      | <b>1. POS.</b><br><b>Habe</b><br><b>Meisterball</b><br>0D22F196 |                                                       |                                                         |                                                                                                                  |
| <b>Sternenstaub</b><br>0DA43596                     |                                                                 |                                                       |                                                         |                                                                                                                  |
| <b>Beerensaft</b>                                   |                                                                 |                                                       |                                                         |                                                                                                                  |

**Toxin**  
0D428396

**Pos. 7**  
**Blitzkanone**  
0D421896

**Pos. 8**  
**Zertrümmerer**  
0D427F96

**Pos. 9**  
**Psycho-Plus**  
0D421396

**Pos. 10**  
**Kraftreserve**  
0D42A396

**Pos. 11**  
**Sonnentag**  
0D422196

**Pos. 12**  
**Lockduft**  
0D426596

**Pos. 13**  
**Schnarcher**  
0D42AD96

**Pos. 14**  
**Blizzard**  
0D427096

**Pos. 15**  
**Hyperstrahl**  
0D422B96

**Pos. 16**  
**Eissturm**  
0D428D96

**Pos. 17**  
**Schutzschild**  
0D42C796

**Pos. 18**  
**Regentanz**  
0D42AC96

**Pos. 19**  
**Gigasauger**  
0D420196

**Pos. 20**  
**Ausdauer**  
0D425096

0D42DE96  
**Pos. 21**  
**Frustration**  
0D42F496

**Pos. 22**  
**Sonnenstrahl**  
0D42C196

**Pos. 23**  
**Eisenschweif**  
0D427B96

**Pos. 24**  
**Feuerodem**  
0D428596

**Pos. 25**  
**Donner**  
0D423496

**Pos. 26**  
**Erdbeben**  
0D428896

**Pos. 27**  
**Rückkehr**  
0D42CC96

**Pos. 28**  
**Schaufler**  
0D429996

**Pos. 29**  
**Psychokinese**  
0D427D96

**Pos. 30**  
**Schattenball**  
0D42D496

**Pos. 31**  
**Lehmschelle**  
0D427496

**Pos. 32**  
**Doppelteam**  
0D429D96

**Pos. 33**  
**Eishieb**  
0D42C496

**Pos. 34**  
**Angeberei**  
0D425096

**Pos. 35**  
**Schlafrede**  
0D429396

**Pos. 36**  
**Schlammbad**  
0D42A196

**Pos. 37**  
**Sandsturm**  
0D422C96

**Pos. 38**  
**Feuerstoss**  
0D42BD96

**Pos. 39**  
**Sternschauer**  
0D424996

**Pos. 40**  
**Einigler**  
0D42AF96

**Pos. 41**  
**Donnerschlag**  
0D42C296

**Pos. 42**  
**Traumfresser**  
0D422296

**Pos. 43**  
**Scanner**  
0D426D96

**Pos. 44**  
**Erholung**  
0D426F96

**Pos. 45**  
**Anziehung**  
0D426296

**Pos. 46**  
**Raub**  
0D42C896

**Pos. 47**  
**Stahlflügel**  
0D424396

**Pos. 48**  
**Feuerschlag**  
0D427796

**Pos. 49**

**Zornklinge**  
0D42CB96

**Pos. 50**  
**Nachtmahr**  
0D421D96

**Habe  
Unendlich  
von allen  
VMs**

**(Anmerkung 3)**  
**Pos. 1**  
**Zerschneider**  
0D841A96

**Pos. 2**  
**Fliegen**  
0D846396

**Pos. 3**  
**Surfer**  
0D84D096

**Pos. 4**  
**Stärke**  
0D84EB96

**Pos. 5**  
**Blitz**  
0D84BE96

**Pos. 6**  
**Whirlpool**  
0D84D596

**Pos. 7**  
**Kaskade**  
0D84B896

**Anmerkung 1 :**  
*XP einschalten,  
bevor die erste  
Aktion beginnt,  
nach Kampf  
wieder  
ausschalten.*

**Anmerkung 2 :**  
*Nur einen der  
Codes benutzen.*

**Anmerkung 3 :**  
*Zusammen mit  
allen Medaillen-  
Codes verwenden.*

**WICHTIG ! :**  
*Beim Laden und  
Speichern XP  
immer  
ausschalten!*

# Nindex

Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten N64-Spiele.

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

🎮 Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

🏆 Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

|                  |   |     |             |   |     |
|------------------|---|-----|-------------|---|-----|
| Action           | = | ACT | Rennspiel   | = | RSP |
| Adventure        | = | ADV | Rollenspiel | = | RPG |
| Beat'em-Up       | = | BEU | Shoot'em-Up | = | SEU |
| Geschicklichkeit | = | GSK | Simulation  | = | SIM |
| Jump'n'Run       | = | JNR | Sportspiel  | = | STG |
|                  |   |     | Strategie   | = | STG |

| SPIEL                              | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                        |
|------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|-----------------------------------------------------|
| 1080° Snowboarding                 | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 11/98  | 90%     | So schön war Snowboarding nie! 🏆                    |
| A Bug's Life                       | 1       | JNR   | ●             | —                | 2/00   | 60%     | Banjo krabbelt besser!                              |
| Aero Gauge                         | 1-2     | RSP   | —             | —                | 3/98   | 47%     | Weltraum-Racing in der Mülltonne Urks!              |
| Aerofighters Assault               | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 1/98   | 41%     | Tiefflug in Sachen Niveau.                          |
| Aidyn Chronicles                   | 1       | RPG   | —             | ●                | 3/01   | 61%     | Netter Versuch, aber leider misslungen.             |
| Air Boarder 64                     | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 5/98   | 89%     | Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.               |
| All-Star Baseball 2000             | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 6/99   | 93%     | Astreines Spiel noch einmal verbessert!             |
| All-Star Baseball '99              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 7/98   | 91%     | Rassige Baseball-Simulation. 🏆                      |
| All-Star Baseball 2001*            | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 5/00   | 90%     | Baseball, wie er schöner kaum sein kann. 🏆          |
| All Star Tennis                    | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4/99   | 70%     | Greife lieber zu Let's Smash!                       |
| Animal Forest*                     | 1       | RPG   | ●             | —                | 4/01   | 68%     | Wenn man doch nur Japanisch könnte.                 |
| Armored: Project S.W.A.R.M.        | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 1/00   | 65%     | SF-Turok für Anspruchslöse.                         |
| Army Men: Air Combat*              | 1-4     | ACT   | —             | —                | 9/00   | 72%     | Kurzlebiges Geballer ohne Tiefgang!                 |
| Army Men: Sarge's Heroes           | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/99  | 56%     | Dann lieber richtige Spielzeugsoldaten.             |
| Army Men: Sarge's Heroes 2*        | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/00  | 46%     | Gute Idee, schlechte Umsetzung.                     |
| Art of Fighting Twin*              | 1-2     | BEU   | —             | —                | 13/97  | 72%     | Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.              |
| Asteroids Hyper 64                 | 1-4     | SEU   | —             | —                | 2/00   | 61%     | Diese Neuauflage hätte man sich sparen können.      |
| Augusta Masters '98                | 1-2     | SPS   | —             | —                | 9/98   | 25%     | Golf, gar nicht schmackhaft!                        |
| Automobili Lamborghini             | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 1/98   | 80%     | Tolles Rennspiel mit heißen Fitzern.                |
| Bakuretsu Muteki Bangaioh*         | 1       | SEU   | ●             | —                | 2/00   | 75%     | Außergewöhnliche 2D-Ballergerie.                    |
| Banjo-Kazooie                      | 1       | JNR   | ●             | —                | 7-8/98 | 94%     | Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run! 🏆             |
| Banjo-Toonie                       | 1-4     | JNR   | ●             | ●                | 3/01   | 92%     | Grandioser Nachfolger eines grandiosen Spiels. 🏆    |
| Bassmasters 2000*                  | 1-2     | SIM   | ●             | ●                | 3/00   | 72%     | Ebenso innovativ wie sinnlos.                       |
| Batman Beyond*                     | 1       | ACT   | ●             | —                | 2/01   | 23%     | Clayfighter bekommt Konkurrenz.                     |
| Battle Phoenix*                    | 1-2     | GSK   | ●             | —                | 10/98  | 32%     | Lass diese Kugel besser nicht rollen...             |
| Battletanx                         | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 2/99   | 55%     | Panzerfahren zum Abgewöhnen!                        |
| Battletanx: Global Assault         | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/99  | 67%     | Nur wenig besser als der Vorgänger.                 |
| Battlezone: Rise of the Black Dogs | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 5/00   | 62%     | Ganz sicher kein großer Schritt für die Menschheit. |
| Beetle Adventure Racing            | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 5/99   | 90%     | Die Beetles sind los! 🏆                             |
| Big Mountain 2000*                 | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 59%     | Zu spät und veraltet.                               |
| Bio Freaks                         | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 7/98   | 82%     | Brutal und intelligent zugleich.                    |
| Blast Corps                        | 1       | ACT   | —             | —                | 6-7/97 | 82%     | Originelle und brillant präsentierte Action.        |
| Blues Brothers 2000                | 1-2     | JNR   | ●             | —                | 9/00   | 73%     | Seichtes Gehäufte mit Musikbonus!                   |
| Body Harvest                       | 1       | ACT   | ●             | —                | 12/98  | 83%     | Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.                   |
| Bombberman 64                      | 1-4     | ACT   | —             | —                | 13/97  | 81%     | Klassiker im 3D-Gewand. Na ja...                    |
| Bombberman 64: Second Attack*      | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 7-8/00 | 79%     | Kein Muss, aber ein gutes Party-Game.               |
| Bombberman Hero                    | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/99   | 49%     | Versaubeutelter Ableger der Serie.                  |
| Bottom of the 9th                  | 1-2     | SPS   | —             | —                | 7/99   | 69%     | Greif dir einen anderen Schläger...                 |
| Box Champions                      | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 66%     | Der Schlag ging ins Leere.                          |
| Brave Spirits Wrestling*           | 1-4     | SPS   | —             | —                | 5/98   | 70%     | In Sachen Wrestling gibt es Besseres.               |
| Brunswick Circuit Pro Bowling*     | 1-4     | SPS   | —             | —                | 3/00   | 79%     | Ein wirklich guter Wurf.                            |
| Buck Bumble                        | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 10/98  | 88%     | Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.                  |
| Bust-A-Move 2                      | 1-2     | GSK   | —             | —                | 7/98   | 88%     | Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.         |
| Bust-A-Move 3DX                    | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 2/99   | 90%     | Vor Wut wirst du hier nicht platzen! 🏆              |

| SPIEL                           | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                    |
|---------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|-------------------------------------------------|
| California Speed                | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 5/99   | 57%     | Keine Power unter der Haube!                    |
| Carmageddon 64                  | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 12/99  | 70%     | Entschärft und im Solomodus öde.                |
| Castlevania                     | 1       | JNR   | —             | —                | 4/99   | 88%     | Meisterwerk des Horror-Genres!                  |
| Castlevania: Legacy of Darkness | 1       | ACT   | ●             | ●                | 3/00   | 71%     | Akzeptabler Neuaufguss für Fans der Serie.      |
| Centre Court Tennis             | 1-4     | SPS   | —             | —                | 1/99   | 87%     | Erstes Tennisspiel: Sehr gut!                   |
| Chameleon Twist                 | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 1/98   | 73%     | Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.         |
| Chameleon Twist 2               | 1       | JNR   | ●             | —                | 2/99   | 81%     | Schwierige Steuerung, gutes Leveldesign.        |
| Charlie Blast                   | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 6/99   | 69%     | Für den Hunger zwischendurch.                   |
| Chopper Attack                  | 1       | ACT   | ●             | —                | 10/98  | 79%     | Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.    |
| Choro Q*                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 10/98  | 54%     | Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.          |
| Clayfighter 63 1/3              | 1-2     | BEU   | —             | —                | 13/97  | 13%     | Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.            |
| Clayfighter: Sculptor's Cut     | 1-2     | BEU   | —             | —                | 7/98   | 18%     | Immer noch der gleiche Krampf.                  |
| Command & Conquer               | 1       | STG   | ●             | ●                | 7/99   | 85%     | Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.              |
| Conker's Bad Fur Day            | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 3/01   | 96%     | Brutal genial! Wir hoffen auf eine Fortsetzung. |
| Cruis'n Exotica*                | 1       | RSP   | ●             | —                | 12/00  | 49%     | Ab in die Schrottpresse!                        |
| Cruis'n USA                     | 1-2     | RSP   | —             | —                | 4-5/97 | 25%     | Ein wirklich armseliges Rennspiel!              |
| Cruis'n World                   | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 42%     | Eine Fahrt ins Grauen...                        |
| Custom Robo*                    | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 4/00   | 82%     | Erquickende Action-RPG-Mixtur!                  |
| Custom Robo V2*                 | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 2/01   | 83%     | Aufgebohrtes Custom Robo für vier Spieler.      |
| CyberTiger Woods Golf*          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 5/00   | 81%     | Ein Golfspiel mit dem gewissen Etwas.           |
| Daikatana                       | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 3/00   | 73%     | Solider Ballerspaß mit technischen Mängeln.     |
| Dark Rift                       | 1-2     | BEU   | —             | —                | 11/97  | 57%     | Leider ein nur sehr mittelmaßiges Kampfspiel.   |
| Densha De Go! 64*               | 1       | SIM   | ●             | —                | 9/00   | 47%     | Zugfahren macht nicht immer Spaß!               |
| Destruction Derby               | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 69%     | Es gibt Besseres in diesem Genre!               |
| Diddy Kong Racing               | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 13/97  | 95%     | Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!   |
| Disney's World Dancing Museum*1 | 1       | GSK   | —             | —                | 2/01   | 87%     | Hier werden selbst Tanzmuffel flott gemacht.    |
| Donald Duck: Quack Attack       | 1       | JNR   | —             | ●                | 12/00  | 82%     | Gutes Spiel, aber nichts für Profis.            |
| Donkey Kong 64                  | 1-4     | JNR   | ●             | ●                | 12/99  | 95%     | Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential.       |
| Doraemon*                       | 1       | JNR   | —             | —                | 8-9/97 | 40%     | Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.           |
| Dr. Mario*                      | 1-4     | GSK   | —             | —                | 3/01   | 91%     | Alte Liebe rostet nicht! Suchtgefahr!           |
| DUAL HEROES                     | 1-2     | BEU   | —             | ●                | 2/98   | 28%     | Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...       |
| Duck Dodgers*                   | 1       | JNR   | ●             | —                | 9/00   | 75%     | Gelungener Spaß mit technischen Mängeln!        |
| Duke Nukem: Zero Hour           | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 6/99   | 90%     | Außergewöhnlich heiße Action!                   |
| Earthworm Jim 3D                | 1       | JNR   | ●             | ●                | 12/99  | 70%     | Die miese Kamera versaut alle schönen Ansätze.  |
| ECW Hardcore Revolution         | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 4/00   | 66%     | Hält lange nicht, was der Titel verspricht.     |
| Elmo's Letter Adventure*        | 1       | GSK   | —             | —                | 2/00   | 74%     | Pädagogisch wertvoll, leider in Englisch.       |
| Elmo's Number Journey*          | 1       | GSK   | —             | —                | 2/00   | 74%     | Nur für englische Muttersprachler zu empfehlen. |
| Excitebike 64                   | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 4/01   | 89%     | Auch heute noch das ultimative Motocross-Spiel. |
| Extreme G                       | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 13/97  | 91%     | Für die damalige Zeit grandios.                 |
| Extreme G 2                     | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 12/98  | 70%     | Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.            |
| F1 Pole Position                | 1       | RSP   | —             | —                | 12/97  | 78%     | Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...         |
| F1 Racing Championship          | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/00  | 85%     | Gutes F1-Spiel mit Simulationsanspruch.         |
| F1 World Grand Prix             | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 89%     | Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!         |
| F1 World Grand Prix 2           | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 6/99   | 90%     | Grandiose Fortsetzung!                          |
| FIFA 64                         | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6-7/97 | 25%     | Grottenschlechtes Fußballspiel.                 |
| FIFA: Road to World Cup '98     | 1-4     | SPS   | —             | —                | 2/98   | 85%     | Krasses Gegenteil von FIFA64!                   |
| FIFA '99                        | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 94%     | Das bisher beste FIFA-Spiel!                    |
| Fighters Destiny                | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 4/98   | 92%     | Das erste gute N64-Kampfspiel.                  |
| Fighter Destiny 2*              | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 10/00  | 70%     | Kommt leider zwei Jahre zu spät.                |
| Fighting Force                  | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 7/99   | 71%     | Wir haben schon besser geprügelt.               |
| Forsaken                        | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 6/98   | 93%     | Erstklassige Action in bunter 3D-Umgebung.      |
| Frankreich '98: Fußball WM      | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6/98   | 93%     | ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.      |
| F-Zero X                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 90%     | Rasantestes Rennspiel mit schlichter Grafik.    |
| GASP: Fighters Nextream         | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 1/99   | 62%     | Ein echter Schlag ins Gesicht!                  |
| Gauntlet Legends                | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/99  | 65%     | Genauso langweilig wie das Original!            |
| Gex: Deep Cover Gecko           | 1       | JNR   | ●             | —                | 11/99  | 74%     | Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.          |
| Gex: Enter the Gecko            | 1       | JNR   | —             | —                | 10/98  | 90%     | Sati(er)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3D!          |

| SPIEL                                   | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                       |
|-----------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|----------------------------------------------------|
| Glory of St. Andrews, The*              | 1-4     | SPS   | —             | —                | 11/97  | 20%     | Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!            |
| Glover                                  | 1       | GSK   | —             | —                | 12/98  | 85%     | Intelligentes Rätselspiel in 3D.                   |
| Golden Nugget 64                        | 1-4     | GSK   | —             | —                | 2/99   | 71%     | Casino-Simulation mit vielen Spielen.              |
| GT Racing Championship                  | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 7/98   | 70%     | Rennspiel mit Pannen.                              |
| Habu Shogi*                             | 1-2     | STG   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.            |
| Harvest Moon 64                         | 1       | RPG   | —             | —                | 2/00   | 87%     | Ein Garant für wochenlangen Spielspaß.             |
| Hercules                                | 1       | ACT   | —             | —                | 9/00   | 68%     | Starker Name, schwaches Spiel.                     |
| Hey You, Pikachu*                       | 1       | SIM   | —             | —                | 12/00  | 69%     | Nettes Spiel für Kinder - mehr nicht.              |
| Holy Magic Century                      | 1       | RPG   | —             | —                | 1/99   | 67%     | Seit Zelda 64 noch uninteressanter.                |
| Hot Wheels Turbo Racing                 | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 11/99  | 75%     | Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.                   |
| Human Grand Prix*                       | 1       | RSP   | —             | —                | 6-7/97 | 50%     | Vorgänger von F1 Pole Position.                    |
| Hybrid Heaven                           | 1       | RPG   | ●             | ●                | 10/99  | 78%     | Gutes RPG mit spielerischen Längen.                |
| Hydro Thunder*                          | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/00   | 52%     | Ruckelig und etwas zu schwer.                      |
| Iggy's Reckin' Balls                    | 1-4     | GSK   | —             | —                | 9/98   | 83%     | Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!             |
| Indiana Jones and the Infernal Machine  | 1       | ACT   | ●             | ●                | 2/01   | 82%     | Nicht der heilige Gral, aber richtig gut.          |
| Indy Racing 2000*                       | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 7-8/00 | 73%     | Neue Idee in guter Ausführung.                     |
| In-Fisherman Bass Hunter*               | 1       | SPS   | ●             | —                | 9/99   | 66%     | Unauffällige Angelsimulation.                      |
| Int. Superstar Soccer 2000              | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 9/00   | 88%     | Nicht mehr so revolutionär wie der Vorgänger!      |
| Int. Superstar Soccer '98               | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 10/98  | 95%     | Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.            |
| International Track & Field 2000        | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 4/00   | 83%     | Schmuckes Kraftfutter für echte Sportler.          |
| ISS 64                                  | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4-5/97 | 93%     | All-Time-Favorit im Fußball-Genre.                 |
| Jeopardy                                | 1-4     | GSK   | —             | —                | 6/98   | 30%     | Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!                |
| Jeremy McGrath Supercross 2000          | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/00   | 63%     | Motorcross-Spiel mit teils nervigen Mängeln.       |
| Jet Force Gemini                        | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 91%     | Extrem anspruchsvoller Shooter.                    |
| J-League Dynamite Soccer*               | 1-4     | SPS   | —             | —                | 12/97  | 50%     | Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!                    |
| J-League Eleven Beat '97*               | 1-4     | SPS   | —             | —                | 1/98   | 75%     | Fußball-Sim mit wenig Realismus.                   |
| J-League Perfect Striker 2              | 1-4     | SPS   | —             | —                | 10/99  | 88%     | Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!                    |
| Ken Griffey Jr.'s Slugfest              | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 7/99   | 90%     | Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!           |
| Kirby 64: The Crystal Shards            | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 4/01   | 83%     | Spaßiges Jump'n'Run, leider etwas simpel und kurz. |
| Knife Edge                              | 1-4     | SEU   | ●             | —                | 1/99   | 38%     | Grottenschlechter Shooter.                         |
| Legend of the Sea King*                 | 1       | RPG   | ●             | —                | 7-8/00 | 67%     | Interessantes Genre-Crossover.                     |
| Lego Racers                             | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 10/99  | 64%     | Nur ein Mario Kart-Verschnitt.                     |
| Loder Runner 3-D                        | 1       | GSK   | ●             | —                | 5/99   | 73%     | Ein Klassiker im neuen Gewand.                     |
| Lylat Wars/StarFox 64                   | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 6-7/98 | 94%     | Grandiose Ballerei im Weltall!                     |
| Mace: The Dark Age                      | 1-2     | BEU   | —             | —                | 13/97  | 76%     | Leider ein nur mittelmäßiges Kampfspiel.           |
| Madden 64                               | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/98   | 81%     | Ausgezeichnetes Football-Game!                     |
| Madden NFL '99                          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/98  | 86%     | Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.      |
| Madden NFL 2001*                        | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 12/00  | 85%     | Klasse Spiel für NFL-Kenner.                       |
| Magical Tetris                          | 1-2     | GSK   | —             | —                | 1/99   | 90%     | Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.             |
| Mahjong Master*                         | 1-4     | STG   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Ching-chang-chong... wir verstehen nix!            |
| Mahjong 64*                             | 1-4     | STG   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Importspiel... bringt uns gar nichts.              |
| Mario Golf                              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/99   | 90%     | Grandioses Golfspiel!                              |
| Mario Kart 64                           | 1-4     | RSP   | —             | —                | 4-5/97 | 80%     | Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.      |
| Mario Party                             | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 4/99   | 83%     | Origineller 4-Spieler-Spaß!                        |
| Mario Party 2                           | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 10/00  | 79%     | Spaßiges Mehrspieler-Vergnügen.                    |
| Mario Party 3*                          | 1       | GSK   | ●             | —                | 2/01   | 78%     | Die Party geht weiter, bis zum Umfallen.           |
| Mario Tennis 64                         | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/00  | 91%     | Spiel, Satz & Sieg für Mario!                      |
| Mega Man 64*                            | 1       | ADV   | ●             | —                | 2/01   | 47%     | Mega Man? Mega Flop!                               |
| Mia Hamm Soccer 64*                     | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 54%     | RTL Soccer mit Frauen.                             |
| Mickey's Speedway USA                   | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 11/00  | 88%     | Fun-Racer für Jung und Alt.                        |
| Micro Machines 64 Turbo                 | 1-8     | RSP   | ●             | —                | 3/99   | 85%     | Tolles Multiplayer-Rennspiel!                      |
| Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1* | 1       | ACT   | —             | —                | 1/01   | 59%     | Für Fans uralter Spiele.                           |
| Milo's Astro Lanes                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/99   | 80%     | Total verrücktes Bowlingsspiel!                    |
| Mischief Makers                         | 1       | JNR   | —             | —                | 12/97  | 85%     | Niedliches Hüpfvergnügen in 2D-Welten.             |
| Mission: Impossible                     | 1       | ACT   | ●             | —                | 9/98   | 87%     | Nicht ganz der erwartete Knüller.                  |
| MLB: Ken Griffey Jr                     | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 7/98   | 89%     | Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.               |
| Monopoly 64*                            | 1-4     | GSK   | —             | —                | 3/00   | 70%     | Viel sozialer als auf dem Brett.                   |

| SPIEL                                    | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                       |
|------------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|----------------------------------------------------|
| Monster Truck Madness 64                 | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/99   | 73%     | Spaßige Off-Road-Raserei.                          |
| Ms. Pac-Man Maze Madness*                | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/01   | 70%     | Spaßig, aber leicht betagt.                        |
| Multi Racing Championship                | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/97  | 62%     | Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.          |
| Mysterious Dungeon: Shiren The Wanderer* | 1       | ADV   | ●             | —                | 12/00  | 75%     | Gelungenes Adventure, leider auf Japanisch.        |
| Mystical Ninja: Starring Goemon          | 1       | JNR   | —             | —                | 5/98   | 85%     | Sehr gutes Action-Adventure.                       |
| Mystical Ninja 2: Starring Goemon        | 1-2     | JNR   | ●             | —                | 4/99   | 92%     | Geniales 2,5-D Jump'n'Run!                         |
| Nagano Winter Olympics                   | 1-4     | SPS   | —             | —                | 3/98   | 77%     | Zwar keine Goldmedaille wert, aber...              |
| Namco Museum*                            | 1-4     | GSK   | —             | —                | 1/00   | 73%     | Gelungene Sammlung lieb gewonnener Spiele.         |
| Nascar '99                               | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/98  | 79%     | Hier geht's rund, aber nicht lange.                |
| Nascar 2000                              | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/99  | 68%     | Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.           |
| NBA Courtside                            | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 6/98   | 85%     | Wow! Ein Basketballspiel mit Pfiff!                |
| NBA Courtside 2                          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 91%     | Gut, besser, NBA Courtside 2.                      |
| NBA Hangtime                             | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6-7/97 | 60%     | Ziemlich hohles Basketball-Game. Barghl            |
| NBA In The Zone 2000*                    | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4/00   | 54%     | Bei dieser Leistung ein klarer Abstiegskandidat.   |
| NBA Jam '99                              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 83%     | Und noch ein Basketballspiel...seufz.              |
| NBA Jam 2000                             | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 75%     | Leider nichts Halbes und nichts Ganzes.            |
| NBA Live '99                             | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/98  | 82%     | Gutes Basketballspiel. Kaufenswert!                |
| NBA Live 2000                            | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 87%     | Fast so gut wie echtes Basketball.                 |
| NBA Showtime                             | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 69%     | Unausgewogenes Basketballspiel.                    |
| NBA Pro '98                              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 4/98   | 70%     | Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.          |
| NBA Pro '99                              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 6/99   | 59%     | Eine sinnlose Anschaffung...                       |
| Neon Genesis Evangelion                  | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 6/00   | 52%     | Nur für Fans der Serie geeignet.                   |
| NFL Blitz:                               | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 85%     | So einfach kann Football sein!                     |
| NFL Blitz 2000                           | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 10/99  | 91%     | Football zum Angewöhnen!                           |
| NFL Blitz 2001*                          | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 11/00  | 88%     | Der Blitz schlägt voll ein!                        |
| NFL Quarterback Club '98                 | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 13/97  | 83%     | Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.                  |
| NFL Quarterback Club '99                 | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 1/99   | 90%     | Unverzichtbar im Football-Genre!                   |
| NFL Quarterback Club 2000                | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 10/99  | 82%     | Altes kann so gut sein.                            |
| NFL Quarterback Club 2001                | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 10/00  | 73%     | Leider schlechter als der Vorgänger.               |
| NHL '99                                  | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/98  | 88%     | Extrem gutes Eishockeyspiel.                       |
| NHL Breakaway '98                        | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 13/97  | 91%     | Eissport vom Feinsten!                             |
| NHL Breakaway '99                        | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 5/99   | 74%     | Altes Spiel in neuer Verpackung.                   |
| NHL Pro '99                              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/99  | 66%     | Spielt sich nicht reibungslos genug.               |
| Nightmare Creatures*                     | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/99   | 71%     | Ultrabrutales Action-Adventure!                    |
| Nuclear Strike                           | 1       | ACT   | ●             | ●                | 2/00   | 84%     | Ein würdiger Vertreter der Strike-Serie!           |
| Off Road Challenge                       | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 27%     | Grausames Rennspiel im Schmutz-Modus.              |
| Ogre Battle 64*                          | 1       | STG   | ●             | ●                | 11/00  | 90%     | Endlich ein Spiel für RPG-Strategen.               |
| Olympic Hockey '98                       | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4/98   | 78%     | Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!             |
| Operation: WinBack                       | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 4/00   | 82%     | Viel Action, gutes Gameplay, technische Schwächen. |
| Paperboy 64                              | 1       | ACT   | —             | —                | 3/00   | 56%     | Midway lässt wieder das Retro-Fließband rollen.    |
| Paper Mario*                             | 1       | RPG   | —             | —                | 3/01   | 88%     | Auch auf Englisch sind wir immer noch platt.       |
| Penny Racers                             | 1-4     | RSP   | —             | —                | 3/99   | 54%     | Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.            |
| Perfect Dark                             | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 6/00   | 97%     | Ein fast perfekter Ego-Shooter!                    |
| PGA European Tour                        | 1-4     | SPS   | —             | —                | 3/00   | 61%     | Typisches Golfspiel - nicht mehr, nicht weniger.   |
| Pilotwings 64                            | 1       | ACT   | —             | —                | 4-5/97 | 79%     | Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.           |
| Pokémon Puzzle League                    | 1-2     | GSK   | —             | —                | 2/01   | 91%     | Ein Muss nicht nur für Pokemaniacs!                |
| Pokémon Snap                             | 1       | ACT   | —             | —                | 9/00   | 92%     | Innovativ und dauerhaft motivierend!               |
| Pokémon Stadium                          | 1-4     | STG   | —             | —                | 4/00   | 88%     | Für Pokémon-Fans ein absoluter Pflichtkauf!        |
| Pokémon Stadium Gold/Silver*             | 1-4     | STG   | —             | ●                | 2/01   | 91%     | In der zweiten Runde noch besser.                  |
| Polaris SnoCross*                        | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/01   | 35%     | Da geh'n wir lieber Schlitten fahren.              |
| Power Rangers: Lightspeed Rescue         | 1-2     | ACT   | —             | —                | 11/00  | 40%     | Diesem Spiel fehlt jegliche Power.                 |
| Powerful Pro Baseball 2000*              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/00   | 69%     | Ungewöhnliches Randgruppenspiel!                   |
| Powerful Pro Baseball 2001*              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 3/01   | 68%     | Wer den Vorgänger hat, braucht dieses Spiel nicht. |
| Powerful Pro Baseball 64*                | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 8-9/97 | XX      | Da warten wir lieber auf US-Software.              |
| Premier Manager*                         | 1-4     | SIM   | —             | —                | 9/99   | 85%     | Nur für echte Management-Fans.                     |
| Pro Baseball King*                       | 1-2     | SPS   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Und wir warten immer noch...                       |
| Puyo Puyo Sun 64*                        | 1-2     | GSK   | —             | —                | 1/98   | 87%     | Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.              |

| SPIEL                                 | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG                           | WIR SAGEN...                                |
|---------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|-----------------------------------|---------------------------------------------|
| Quest 64                              | 1       | RPG   | ●             | —                | 9/98   | 78%                               | Buntes 3D-Adventure mit RPG-Einlagen.       |
| Racing Simulation 2                   | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 10/99  | 85%                               | Gelungenes Formel 1-Spiel.                  |
| Rainbow Six                           | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 78%                               | Terroristenjagd mit Schwächen.              |
| Rakuga Kids                           | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 10/98  | 68%                               | Immer noch besser als Clayfighter.          |
| Rally Challenge 2000*                 | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 9/00   | 66%                               | Leider nur Durchschnitt!                    |
| Rampage: Universal Tour               | 1-3     | GSK   | ●             | —                | 5/99   | 56%                               | Langsam wird auch Rampage ödel!             |
| Rampage World Tour                    | 1-3     | GSK   | ●             | —                | 5/98   | 80%                               | Hier fliegen die Fetzen!                    |
| Rat Attack                            | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 4/00   | 64%                               | Kurzfristig kurzweilig, auf Dauer öde.      |
| Rayman 2                              | 1       | JNR   | ●             | ●                | 11/99  | 90%                               | Rayman zieht dich voll in seinen Bann.      |
| Ready 2 Rumble                        | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 77%                               | Guter Fun-Boxer.                            |
| Ready 2 Rumble: Round 2*              | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 74%                               | Nicht wirklich besser als der Vorgänger.    |
| Resident Evil 64                      | 1       | ACT   | ●             | ●                | 1/00   | 94%                               | Knallharte Horror-Action.                   |
| Re-Volt                               | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 10/99  | 45%                               | Konfuses Rennspiel mit Flackeroptik.        |
| Ridge Racer 64                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 3/00   | 83%                               | Gutes Rennspiel mit echtem Arcade-Feeling.  |
| Road Rash 64                          | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 11/99  | 81%                               | Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.   |
| Roadsters 2000                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 1/00   | 87%                               | Überraschendes Oben-ohne-Game.              |
| Robotron 64                           | 1-2     | SEU   | —             | —                | 3/98   | 72%                               | Die Killer-Robots sind lost! Ein Klassiker! |
| Rocket - Robot On Wheels              | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 12/99  | 84%                               | Knobellastiges Jump'n'Run.                  |
| RTL World League Soccer               | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 55%                               | Drittklassiges Fußballspiel.                |
| Ruff & Tumble                         | 1-2     | JNR   | ●             | ●                | 2/00   | 80%                               | Gutes Spiel mit ein paar Längen.            |
| Rugrats in Paris*                     | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 1/01   | 61%                               | Für die Zielgruppe okay...                  |
| Rugrats Scavenger Hunt                | 1-4     | GSK   | —             | —                | 9/99   | 44%                               | Einfaches Brettspiel. Nur für Kids!         |
| Rush 2: Extreme Racing USA            | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 1/99   | 88%                               | Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.       |
| San Francisco Rush                    | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 1/98   | 81%                               | Rasante Autofahrten mit vielen Crashes!     |
| San Francisco Rush 2049               | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 10/00  | 89%                               | Verdammt gutes Action-Rennspiel.            |
| S.C.A.R.S.                            | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 1/99   | 83%                               | Tierisches Rennspiel.                       |
| Scooby Doo*                           | 1       | ADV   | ●             | —                | 2/01   | 51%                               | Die Zeichentrickserei ist lustiger.         |
| Shadow Man                            | 1       | ACT   | ●             | ●                | 10/99  | 87%                               | Schauring viel Gameplay fürs Geld!          |
| Shadowgate                            | 1       | ADV   | ●             | —                | 7/99   | 78%                               | Immerhin ein Adventure.                     |
| Shadows of the Empire                 | 1       | ACT   | —             | —                | 4-5/97 | 62%                               | Schmackhaftes für Star Wars-Fans!           |
| Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing 1 | SIM     | ●     | ●             | 6/00             | 70%    | Netter Angelspaß ohne nasse Füße. |                                             |
| Silicon Valley                        | 1       | GSK   | ●             | —                | 11/98  | 87%                               | Zur Abwechslung mal was anderes.            |
| Sin & Punishment*                     | 1-2     | SEU   | ●             | —                | 1/01   | 86%                               | Heiße, aber kurze Baller-Action.            |
| Smash Brothers                        | 1-4     | BEU   | ●             | —                | 3/99   | 90%                               | Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!  |
| Snow Speeder                          | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 77%                               | Ski und Snowboard im Doppelpack!            |
| Snowboard Kids                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 10/99  | 79%                               | Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.           |
| Snowboard Kids 2                      | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/99   | 79%                               | Ein Update, keine Fortsetzung!              |
| South Park                            | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 2/99   | 79%                               | Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.     |
| South Park: Chef's Luv Shack          | 1-4     | GSK   | —             | —                | 1/00   | 59%                               | Inspirationsloser Mario Party-Abklatsch.    |
| South Park Rally                      | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/00   | 51%                               | Schlechtes Kart-Spiel mit teurer Lizenz!    |
| Space Invaders*                       | 1-2     | SEU   | ●             | —                | 2/00   | 63%                               | Oldie - nicht Goldie!                       |
| Spider-Man*                           | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/01   | 83%                               | Tolle Comic-Umsetzung.                      |
| StarCraft 64*                         | 1-2     | STG   | ●             | ●                | 7-8/00 | 81%                               | Gelungene Umsetzung der PC-Version.         |
| Star Soldiers*                        | 1       | SEU   | —             | —                | 9/98   | 65%                               | So mancher 16-Bit-Shooter ist besser.       |
| Star Wars: Battle for Naboo           | 1       | ACT   | ●             | ●                | 2/01   | 87%                               | Star Wars-Fans: Zugreifen!                  |
| Star Wars Episode 1 Racer             | 1-2     | RSP   | ●             | ●                | 6/99   | 91%                               | Die Macht ist mit Nintendo!                 |
| Star Wars: Rogue Squadron             | 1       | ACT   | ●             | ●                | 2/99   | 89%                               | Für Star Wars-Fans ein Muss!                |
| Starshot                              | 1       | JNR   | ●             | —                | 11/98  | 81%                               | Jump'n'Run mit seltsamer Story.             |
| Stunt Racer 64*                       | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 12/00  | 82%                               | Verrücktes Rennspiel mit genialer Optik.    |
| Super Mario 64                        | 1       | JNR   | —             | —                | 4-5/97 | 95%                               | Eines der besten aller Jump'n'Runs!         |
| Super Smash Bros.                     | 1-4     | BEU   | ●             | —                | 1/00   | 87%                               | Leicht chaotisches Spaß-Prügelei.           |
| Super Bowling*                        | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 3/01   | 70%                               | Buntes Bowlingspiel mit witzigen Ideen.     |
| Supercross 2000*                      | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 1/00   | 87%                               | Motorsportreferenz mit Spitzengrafik.       |
| Superman                              | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 7/99   | 36%                               | Billige Kopie eines Superhelden.            |
| Taisen Puzzle Dama*                   | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 5/98   | 83%                               | Fast identisch mit Puyo Puyo...             |
| Tamagotchi World*                     | 1-4     | GSK   | —             | —                | 4/98   | 72%                               | Für japanische Fans durchaus interessant.   |
| Tarzan                                | 1       | JNR   | ●             | —                | 5/00   | 80%                               | Tolles Spiel - leider zu kurz!              |

| SPIEL                                 | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                    |
|---------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|-------------------------------------------------|
| Taz Express                           | 1       | JNR   | ●             | —                | 7-8/00 | 75%     | Gutes Spiel mit kleinen Schwächen.              |
| Tetrisphere                           | 1-2     | GSK   | ●             | —                | 11/97  | 77%     | Kunterbuntes 3D-Tetris auf einer Kugel.         |
| The New Tetris                        | 1-4     | GSK   | —             | —                | 9/99   | 88%     | Phantastisches Mehrspieler-Tetris!              |
| The World Is Not Enough               | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/00  | 84%     | Knackiger Shooter mit James Bond.               |
| Tigger's Honey Hunt*                  | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 1/01   | 79%     | Winnie Puuh macht Kinder froh.                  |
| Tohkon Road 2*                        | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 67%     | Kaufe dir lieber WWF Warzone!                   |
| Tom & Jerry: Fists of Furry           | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 12/00  | 71%     | Für 15 Minuten ganz unterhaltsam.               |
| Tonic Trouble                         | 1       | JNR   | ●             | —                | 10/99  | 78%     | Lustiger Action-Spaß.                           |
| Tony Hawk's Skateboarding             | 1-2     | SPS   | ●             | ●                | 4/00   | 87%     | Cooler Skateboard-Spiel mit Top-Musik!          |
| Top Gear Hyper-Bike                   | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 3/00   | 82%     | Fun-Racer mit Suchtfaktor.                      |
| Top Gear Overdrive                    | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 1/99   | 91%     | Optisch perfekter Fun-Racer!                    |
| Top Gear Rally                        | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 13/97  | 90%     | Spitzenmäßiges Offroad-Racing!                  |
| Top Gear Rally (Japan)*               | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 4/98   | 92%     | Noch besser als die PAL-Version!                |
| Top Gear Rally 2                      | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 2/00   | 76%     | Gutes Rennspiel mit technischen Mängeln.        |
| Toy Story 2                           | 1       | JNR   | ●             | —                | 1/00   | 58%     | Fad und trist.                                  |
| Transformers: Beast Wars Transmetals* | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 9/00   | 35%     | Noch schrottiger als das Spielzeug!             |
| Triple Play 2000                      | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 6/99   | 51%     | Ohgottogottogott! Was ist los, EA?              |
| Turok: Dinosaur Hunter                | 1       | SEU   | —             | —                | 6-7/97 | 82%     | 3D-Action vom Feinsten!                         |
| Turok 2                               | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 11/98  | 94%     | Diesmal schlagen die Dinos mächtig zul!         |
| Turok 3: Shadow of Oblivion           | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 9/00   | 85%     | Gute Action, wenig Neues!                       |
| Turok - Leg. des verl. Landes         | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 12/99  | 80%     | Alteine öde, zu mehreren okay.                  |
| Twisted Edge*                         | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/99   | 80%     | Snowboarden - gut, aber nicht perfekt.          |
| Vigilante 8                           | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 5/99   | 78%     | Gute Action ohne Solo-Power!                    |
| Vigilante 8: 2. Herausforderung       | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 1/00   | 77%     | Zu viert spaßig, alleine langweilig.            |
| Virtual Chess 64                      | 1-2     | SIM   | —             | —                | 7/98   | 75%     | Vorerst das einzige Schachspiel.                |
| Virtual Pool 64                       | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 90%     | Nahezu perfekte Billard-Simulation!             |
| Virtual Pro Wrestling2*               | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 5/00   | 73%     | Abkatsch von Wrestlemania 2000.                 |
| V-Rally                               | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 12/98  | 88%     | Sehr realistisches Rennspiel.                   |
| War Gods                              | 1-2     | BEU   | —             | —                | 8-9/97 | 52%     | Gute Grafik, viel Blut... das war's.            |
| Wave Race 64                          | 1-2     | RSP   | —             | —                | 7/99   | 91%     | Klasse Wassersport!                             |
| Wayne Gretzky's 3-D Hockey            | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6-7/97 | 84%     | Ausgezeichneter Multiplayer-Spaß.               |
| WCW Backstage Assault                 | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/01   | 54%     | Große Enttäuschung, statt innovativem Gekloppe. |
| WCW Mayhem                            | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/99  | 79%     | Nur im Mehrspieler-Modus gut.                   |
| WCW Vs NWO Revenge                    | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/98  | 87%     | Zirkusclowns in Hochform!                       |
| WCW Vs NWO: World Tour                | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/98   | 85%     | Eindeutiger Herr im Ring!                       |
| Wetrix                                | 1-2     | GSK   | —             | —                | 7/98   | 75%     | Puzzle-Spiel für Wasserratten.                  |
| Wheel of Fortune*                     | 1-3     | GSK   | ●             | —                | 2/98   | 23%     | Englisches Glücksrad. Würf!                     |
| Wild Choppers*                        | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/98   | 74%     | Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.     |
| WinBack                               | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 85%     | Agententhiller mit Schuss.                      |
| Wipeout 64                            | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 12/98  | 90%     | Der pure Adrenalinstoß! Get it!                 |
| Wonder Project J2*                    | 1       | ADV   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Rein japanisches Adventure.                     |
| World Driver Championship             | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/99   | 79%     | Keine Qualitäten unterm Make-up.                |
| World Soccer 3*                       | 1-4     | SPS   | —             | —                | 2/98   | 85%     | Japanischer Ableger von ISS 64.                 |
| Worms Armageddon                      | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 11/99  | 85%     | Ungewöhnlich, aber genial.                      |
| WWF Attitude                          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/99   | 89%     | Erstklassiges Wrestling-Spiel!                  |
| WWF No Mercy                          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 85%     | Für Wrestling-Fans eine gute Wahl.              |
| WWF Warzone                           | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/98   | 90%     | Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.                |
| WWF Wrestlemania                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 84%     | Nur die Technik verhindert eine höhere Wertung. |
| Xena: Talisman Of Fate                | 1-4     | BEU   | ●             | —                | 1/00   | 74%     | Für Xena-Fans ein absolutes Muss.               |
| Yoshi's Story                         | 1       | JNR   | ●             | —                | 2/98   | 87%     | Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.    |
| Zelda 64: Majora's Mask               | 1       | RSP   | ●             | ●                | 11/00  | 93%     | Innovative und zeitraubende Fortsetzung.        |
| Zelda 64: The Ocarina of Time         | 1       | ADV   | ●             | —                | 12/98  | 98%     | Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!            |

# Spielösungen im Überblick

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

## Titel

Army Men: Sarge's Heroes  
Banjo-Tooie – Teil 1  
Banjo-Tooie – Teil 2  
Battle Tanx: Global Assault  
Bomberman 64 – The 2nd Attack  
Carmageddon 64  
Castlevania Advance (GBA)  
Castlevania 64  
Castlevania: Legacy Of Darkness  
Conker's Bad Fur Day  
Daikatana  
Donkey Kong 64  
Excitebike 64  
F-Zero: Maximum Velocity (GBA)  
Harvest Moon  
Hercules  
Hybrid Heaven  
Jet Force Gemini  
Kirby 64: The Crystal Shards  
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

## Heftausgabe

big.N 05/00  
big.N 02/01  
big.N 03/01  
big.N 04/00  
big.N 09/00  
big.N 12/99  
big.N 04/01  
big.N 12/99  
big.N 03/00  
big.N 03/01  
big.N 06/00  
big.N 02/00  
big.N 04/01  
big.N 04/01  
big.N 03/00  
big.N 10/00  
big.N 12/99  
big.N 01/00  
big.N 04/01  
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

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



## Titel

Rayman Advance (GBA)  
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  
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 04/01  
big.N 02/00  
big.N 02/00  
big.N 11/00  
big.N 02/01  
big.N 03/00  
big.N 04/00  
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 Gold / Silber  
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 03/01  
big.N 10/00  
big.N 07-08/00  
big.N 09/00