

EXTRAHEFT MIT 64 STRATEGIEN!

BANJO- KAZOOIE

**KOMPLETT
LÖSUNG
ZUM
KULTIGSTEN
GAME DES
JAHRES!**







Rapide Publishing, 1 Roman Court, 48 New North Road, GB – Exeter, EX4 4EP

© **Rapide Publishing 1998**

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Herausgebers – Rapide Publishing – in jedweder Form wiedergegeben, in einem Speichersystem gespeichert oder in andere Publikationen, Datenbanken oder Handelsprogramme integriert werden. Unter keinen Umständen darf diese Publikation und deren Inhalt ohne Genehmigung des Verlegers verkauft, verliehen oder kommerziell genutzt werden.

Verzichtserklärung

Obwohl Rapide Publishing sich um die Qualität der Informationen für seine geschätzten Leser gewissenhaft bemüht, behalten wir uns das Recht vor, für Fehler oder Irrtümer in den Texten dieser Publikation nicht rechtlich verantwortlich gehalten zu werden.

Dieses Heft ist eine unabhängige Publikation und gibt somit nicht unbedingt die Ansichten oder Meinungen der darin enthaltenen Spiel- oder Produkthersteller wieder.

Alle Warenzeichen werden anerkannt.

Diese Heft ist eine Extrabeilage zu Ausgabe 1 von 64 Strategien

Das größte, kultigste, sehnlichst erwartete Game, das jemals einen Nintendo 64 geziert hat, muß *Banjo-Kazooie* sein. Mit seiner ungewöhnlichen Paarung eines Honigbären mit einem Vogel macht dieses Game einen neuen Höhenflug und zeigt uns zur gleichen Zeit, wozu der N64 fähig ist. Es ist genau so zu einem Vergleichskriterium geworden wie *Super Mario 64*, und viele behaupten, es wäre das beste Stück Software aller Zeiten. Dieser Spielführer gibt euch einen Überblick über alle Moves, hilft euch beim Lösen aller Levels und – großzügig, wie wir nun mal sind – erzählen wir euch sogar, wie diese eigenartige Paarung zwischen einem Honigbär und einem Vogel ursprünglich zustande kam. Ab geht die Post...



TAUSENDE VON FIGUREN

Im ganzen Banjo-Kazooie gibt es noch jede Menge anderer verrückter und herrlicher Wesen, auf die ihr trefft. Manche davon sind freundlich und hätten nicht lieber, als wenn die b se Gruntilda so richtig ordentlich die Hucke voll kriegen würde. Aber manche haben auch Angst vor Grunti und stehen ihr bis ans bittere Ende zur Seite. Hier kommt eine Liste der Hauptfiguren in Banjo-Kazooie.

BANJO

- Banjo sieht aus wie ein einfacher Honigbär aus, und er ist ein lockerer Geselle ohne echte Sorgen. Normalerweise ist er ein gemütlicher Bär, der sein bestes gibt, jeden Tag eine gute Tat zu vollbringen. Wenn man ihn aber b se macht, kann Banjo unheimlich stark und einfallsreich werden. Daher macht er sich auch auf eine heldenhafte Suche, als seine Schwester entführt wird. Er verliert aber nie seinen Sinn für Humor und seine Freunde können sich darauf verlassen, daß er für sie da sein wird, wenn sie seine Hilfe brauchen. Er liebt Kazooie, und er weiß, daß sie ihn nur ärgern will. Daher gibt er auch sein bestes, um ihre Ausbrüche zu ignorieren.

KAZOOIE

- Kazooie ist ein rotschopfiger Breegull-Vogel, die Banjo so sehr liebt, daß sie es einfach nicht aushalten könnte, ihn zu verlassen. Obwohl sie das natürlich nie zugeben würde. Sie hat einen scharfen Verstand, und noch eine schärfere Zunge, aber die meisten anderen Wesen wissen, daß sie meistens nicht meint, was sie sagt. Banjo könnte seine Suche nicht zu Ende bringen, wenn es da nicht Kazooie gäbe. Sie kann nicht nur unheimlich wirkungsvoll mit ihrem Schnabel zuschlagen, Banjo kann dank ihrer Hilfe besser rennen, fliegen, schwimmen und Eier werfen.

TOOTY

- Tooty ist Banjos kleine Schwester und das niedlichste Honigbär-Mädchen, das ihr jemals sehen werdet. Aber das ist leider auch ihr Schicksal, denn wegen ihrem Aussehen ist Gruntilda so furchtbar neidisch. Banjo hat alle Hände voll zu tun, um auf Tootie aufzupassen, und er wird sich wohl am allermeisten freuen, wenn sie endlich alt genug ist, selber Geld zu verdienen und auf sich aufzupassen.

GRUNTILDA

- Gruntilda ist eine rachsüchtige und boshafte Hexe, die auf einem Berggipfel in den Nähe von Banjos Heimat wohnt. Sie ist die selbstsüchtigste und gehässigste Hexe, die es jemals gab. Am allerliebsten ruiniert sie die Leben von niedlichen, flauschigen Waldtierschen. Ihr großes Lebensziel ist es, sich zu werden, aber leider kann sie das nur, wenn sie die Schmeichelei von der süßen, kleinen Tootie stiehlt. Sie scheint wohl nicht zu wissen, daß Schmeichelei nicht unter die Haut geht.



BRENTILDA

- Brentilda ist im Gegensatz zu ihrer Schwester Gruntilda alles, was eine Hexe sein sollte. Nach der Hexenschule wollte sie keine b se Hexe, die Bären plagt, werden. Nein, sie hat sich zur guten Fee berufen gefühlt. Sie trifft Banjo und

Kazooie oft während ihrer Suche, und wird ihnen helfen, ihre Energie aufzuladen. Sie wird euch auch Privates über Gruntilda, die ihr euch merken solltet, weil ihr die vielleicht später im Spiel noch brauchen könnt!

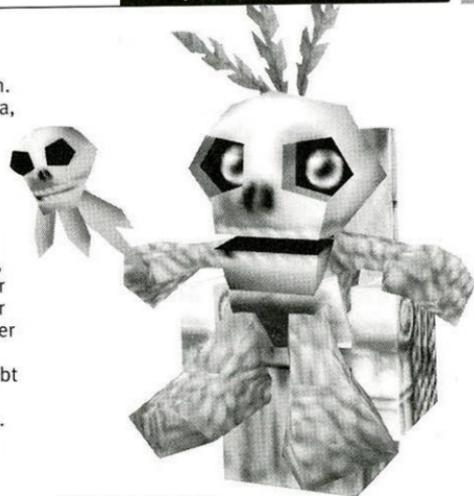
BOTTLES

- Bottles sieht vielleicht nicht gerade wie ein Meister im Kämpfen oder Fliegen aus, aber wie Yoda ist er ein wahrer Ritter, der viele geheime Mächte hat. Vielleicht ist er nur zu alt, speckig und kurzsichtig, aber er hat sich entschlossen, nicht selber der Hexe gegenüber zu treten. Stattdessen gibt er seine ganze Weisheit den jüngeren, stärkeren und fitteren Banjo und Kazooie. Er zeigt ihnen neue Moves, wenn sie sie brauchen, aber er achtet darauf, ihnen nicht zu viel auf einmal zu zeigen, um sie nicht zu verwirren. Kazooie ist ihm gegenüber manchmal frech, aber sie weiß, wer hier das Sagen hat.



JINJO

- Jinjos sind kleine magische Wesen, die Grunty in ihrem magischen Versteck gefangen hält. Sie sehen klein und hilflos aus, und vielleicht sind sie das auch, wenn sie auf sich alleine gestellt sind. Aber gemeinsam können sie ihre magischen Kräfte für unglaublich Gutes einsetzen. Warum glaubt ihr wohl hat Grunty sie getrennt und eingesperrt?



MUMBO JUMBO

- Mumbo war Gruntys Lehrer in der magischen Schule. Aber obwohl er ihr beigebracht hat, wie man Magie für Gutes einsetzt, zog sie los und wurde abgrundtief böse. Daher fühlt sich Mumbo ein bisschen verantwortlich für das allgemeine Böse, was Grunty im Land angerichtet hat. Er wird alles machen, was er kann, um unseren unermüdlichen Helden dabei zu helfen, der Hexe ordentlich in den Hintern zu treten! Unter anderem verwandelt er Banjo in Wesen, die besser in die feindlichen Umgebungen passen, die er vielleicht besucht.



DIE GESCHICHTE BISHER!

Gruntilda war immer schon häßlich. So häßlich, daß der Storch, der sie als Baby brachte, sie fast mit einem Schlammhüpfer verwechselt hatte. So häßlich, daß ihre Eltern krampfhaft versuchten, sie wieder zurückzuschicken. Und so abgrundtief häßlich, daß sogar die Steiftiere, die für sie gekauft wurden, sich weigerten, mit ihr zu spielen. Manche häßlichen Leute kommen ja zu dem Entschluß, daß Schönheit von innen kommt und sie konzentrieren sich dann auf die inneren Werte und tun Gutes für andere Leute. Aber nicht so Gruntilda. Sie wurde verbittert und knatschig und wirkte dadurch nur noch häßlicher. Sie ging zur Schule und lernte die magischen Künste. Als sie dann das Hexen-Abitur gemacht hatte, konstruierte sie eine Maschine, die die Schönheit anderer Kreaturen entzieht und sie dann an Gruntilda weitergibt.

Wenn wir Grunty am Anfang des Spiels sehen, ist sie schön. Naja, jedenfalls schön im Vergleich, zu dem, was sie mal war. Schön dank des unermüdlichen Eisatzes der Maschine. Es gibt immer noch Tiere, die sie noch nicht eingefangen hat. Die, deren Schönheit sie schon entzogen hat, sind nun Monster und arbeiten für sie.

Während einer Ego-Massage Session ist Grunty überrascht, denn ihr Kessel sagt, daß dort draußen in der Welt noch eine ist, die viel schöner ist als sie. Obwohl dem Kessel gesagt wird, daß er ruhig lügen soll- er kann es nicht. Als Grunty sieht, daß es eine junge Honigbärin namens Tooty ist, schnappt sie ihren Besen und verläßt wutentbrannt den Berg.

Tooty hüpf munter unter den Spiral Mountains entlang, um ihren Bruder Banjo zu treffen. Sie hat Lust auf ein Abenteuer. Doch das Abenteuer, daß auf sie zukommt, ist mehr als sie wollte. Während sie sich mit ihrem Kumpel Bottles, dem Maulwurf unterhält, fegt Grunty vom Himmel hinab. Sie packt Tooty, um sie in ihrer Maschine zu benutzen. Kazooie, der rotgeschopfte Breegull-Vogel, hört die Schreierei und weckt

ihren Freund Banjo auf. Sie ist so aufgeregt, daß sie über den Stand stolpert, auf dem ihr Wohnungs-Rucksack, hängt. Normalerweise wacht Banjo nicht so schnell auf und er will erst gar nicht richtig zuhören. Doch als er mitbekommt, daß seine Schwester in Gefahr ist, zieht er sich ruckzuck seine grellen blauen Shorts über und packt seinen Rucksack in nur einer Sekunde. Banjo und Kazooi sind bereit für das Abenteuer!

STEUERUNG

R-TASTE:

Diese fixiert die Kamera in einer Position genau hinter Banjos Rücken. das ist besonders dann sehr nützlich, wenn Banjo präzise Sprünge ausführen muß, oder vielleicht auf einer engen Kante langmarschieren muß, denn es ist leichter, den Analog-Stick mit großer Genauigkeit vorwärts zu drücken, als euren Charakter in einem Winkel laufen zu sehen. Die Taste wird auch benutzt, wenn ihr beim Fliegen oder Schwimmen um scharfe Kurven runddonnert, was auch nützlich ist, um Zusammenstöße zu vermeiden, oder in enge Stellen hineinzukommen.

L-TASTE:

Diese Taste wird nicht benutzt.

D-PAD:

Der D-Pad wird auch nicht benutzt..

C-TASTEN:

Die C-Tasten steuern die Kamerawinkel, mit denen ihr durch das Spiel geht. Dabei drehen die rechte und linke C-Taste die Kamera um 45° nach rechts, beziehungsweise links, jedesmal wenn ihr dort draufdrückt. Die untere C-Taste gestattet euch, bei der Action ein- und auszuzoomen, wogegen die obere C-Taste euch die Perspektive wie aus Banjos Augen bietet. es ist für euer tberleben notwendig, daß ihr lernt, wie man die Kamera richtig einsetzt. Gewöhnt euch derartig an die Kamerasteuerung, daß ihr im Game je nach

BANJO-KAZOOIE

erforderlicher Situation die Kamerawinkel fast schon im Unterbewußtsein verändert.

ANALOG-STICK:

der Analog-Stick gibt euch eine komplette 360 Grad Steuerung über die Charaktere Banjo und Kazooie. Ihr könnt sie in jede Richtung bewegen, und je weiter ihr den Analog-Stick drückt, desto mehr bewegt sich Banjo. wenn ihr also zum Beispiel nur ganz sachte draufdrückt, dann geht Banjo auf Zehenspitzen, während ein ordentliches Runterdrücken ihn dazu bewegt, mit Vollgas durch die Gegend zu peitschen. Zwischendrin gibt es dann die normale Gehgeschwindigkeit. Das ist natürlich nützlich, denn ihr könnt volle Pulle von Ort zu Ort laufen, wenn ihr aber, zum Beispiel, über einen engen Vorsprung balancieren müßt, dann könnt ihr schön langsam und vorsichtig gehen.

Z-TASTE:

Bei deren Betätigung geht Banjo in die Kauerstellung. Das Kauern selbst ist eigentlich unwichtig, aber wenn ihr kauft und dann entweder die A-, B- oder C-Taste drückt, dann führt er einen seiner ziemlich beeindruckenden Moves aus. Ohne diese Moves käme man garantiert nicht durch das Spiel.

A-TASTE:

Die A-Taste allein wird als die normale Sprungtaste benutzt. Wenn man sie mitten in einem Sprung drückt, dann macht Banjo einen Doppelsprung mit Hilfe von Kazooie. Damit kann man Plattformen, die etwas weiter entfernt sind, gut erreichen, oder man kann Banjo sicher treiben lassen, wenn er zu weit gefallen ist.

B-TASTE:

Das ist ein einfacher Boxhieb/Klauenhieb, der aber eigentlich nur wirksam ist, wenn man ihn gegen die schwächeren Gegner am Anfang des Games einsetzt. Wenn man diese Taste drückt, während Banjo läuft, dann macht Banjo eine Rolle vorwärts. Diese Taste ist wesentlich nützlicher, wenn ihr erst einmal

gelernt habt, sie mit den anderen zu kombinieren.

BANJO-KAZOOIES ARSENAL

Banjo und Kazooie sind einzeln gesehen eigentlich gar nichts Besonderes, lediglich ein oller Honigbär, und eine rothäubige Breegull. Zusammen dagegen, sind sie eine einzigartige Kombination, die über eine erstaunliche Vielfältigkeit und Anzahl von Moves verfügen. Es folgen alle Moves, die ihr beherrschen müßt, um das Game zu beenden. Und denkt immer daran, ihr könnt diese Moves nur dann anwenden, wenn Bottles sie euch beigebracht hat.

KLAUENHIEB:

Zu diesem Move drückt ihr die B-Taste während ihr stillsteht oder euch langsam bewegt. Banjo haut mit seinen krallenbewehrten Pfoten mit einem hieb zu, der durch Eisen schneiden würde. Allerdings ist dieser Move nur zu Anfang des Games wirkungsvoll, gegen die schwächeren Feinde. Um die etwas stärkeren Gegner zu erledigen, müßt ihr neue Moves lernen.

KLETTERN:

Als Honigbär ist Banjo ja ohnehin ein guter Klettermaxe, überall, bei Rohren und Pfählen, Bäumen und Lianen. Das macht man, indem man auf das Kletterobjekt draufspringt und den Analog-Stick zum Hoch- und Runterklettern benutzt, oder, um um das Objekt herumzuklettern. Beim Drücken mit der A-Taste lockert Banjo seinen Griff. Wenn ihr irgendwo hinaufkommen wollt, und es gibt keinen offensichtlich einfachen Weg, dann schaut euch immer nach etwas um, wo hier hochklettern könnt.

SCHWIMMEN:

Wenn ihr ins Wasser springt, schaltet der Analog-Stick automatisch um und steuert die Schwimmrichtung an der Wasseroberfläche. Banjo kann natürlich auch untertauchen, indem ihr Die B-Taste drückt. Wenn er dann unter Wasser schwimmt hat er sechs

Spielführer

wabenförmige Luftsegmente. Wenn ihm die Luft ausgeht, dann ertrinkt er. Also, laßt euch immer genügend Zeit, an die Oberfläche zurückzukommen. Diese Luftleiste und ihre Regeln können sich unter gewissen Umständen ändern, aber Gruntilda warnt euch jedesmal rechtzeitig. Unter Wasser stehen Banjo zwei Schwimmstile zur Verfügung. Wenn ihr A drückt kann er mit den Füßen zum präzisen vorsichtigen Schwimmen strampeln, oder - wenn ihr B drückt - kann Kazooie ihre Flügel ausbreiten, was dem Paar einen kräftigeren Schwimmstil verleiht. Dabei kann Banjo eine Unterwasserbremse benutzen, wenn er plötzlich anhalten muß. Dazu drückt ihr einfach die A-Taste. Scharfe Kurven kann er durch Runterhalten von R schwimmen.

FLÜGELSCHLAGEN:

Mit Hilfe ihrer Flügel kann Kazooie ihrem Freund Banjo behilflich sein, weiter zu springen, ohne dabei allerdings in einen Flug überzugehen. Dazu drückt ihr die A-Taste, um zu springen, und dann drückt sie noch einmal mitten im Sprung. Diese Tastenkombination kann man auch verwenden, um Banjo nicht zu weit fallen zu lassen. Wenn ihr Sprung drückt, sobald Kazooie "Ah-oh" sagt, und die Taste runtergedrückt haltet, bis ihr den Boden wieder erreicht, müßt ihr eigentlich okay sein, obwohl Kazooie das nicht allzu lange mitmacht. Wenn ihr zu weit fallt, wird Banjo seine Orientierung verlieren und mit Wirbeln anfangen, wobei ihr ihn nicht mehr steuern könnt.

ANGRIFF MIT ROLLE VORWÄRTS:

Diese Attacke, bei der wütende Banjo sich nach vorne in seinen Gegner hineinwirft, ist eigentlich viel wirksamer als ein Klauenhieb, aber auch die ist gegen so manche spätere Gegner nicht total wirksam. Diesen Move führt ihr aus, indem ihr die B-Taste drückt, während Banjo läuft.

RAT-A-TAT RAP:

Wenn ihr erst die A-Taste und dann B mitten im Sprung drückt, dann birst Kazooies Kopf aus dem Rucksack heraus, und sie greift den

Gegner mit einem wilden Gehacke an. dies ist einer der effektivsten Angriffe. Er kann benutzt werden, um mit Feinden fertig zu werden, die nicht in Banjos Reichweite sind, oder wenn ihr Banjo außer deren Reichweite halten wollt. Dieser Angriff ist auch gegen schwerer gerüstete Feinde ganz vorzüglich, oder aber, wenn ihr jemanden erledigen wollt, der sich zwischen zwei Plattformen aufhält, zwischen denen ihr springt.

FLAP FLIP:

Dies ist ein Spezialsprung, wo Kazooie ihre Flügel benutzt, um Banjo beim Saltoschlagen zu helfen. Damit kann er Gebiete erreichen, von denen er normalerweise nur träumen könnte. Haltet die Z-Taste, um Banjo in die Hocke gehen zu lassen, dann drückt Sprung, wodurch er einen Flick-Flack ausführt. Mit dem Analog-Stick könnt ihr das Paar auch in der Luft lenken. Je länger ihr Sprung gedrückt haltet, desto höher springt ihr.

BEAK BUSTER:

Banjo und Kazooie kombinieren ihre Fähigkeit für diesen mächtigen Angriff, der wirklich effektiv ist, mit Banjos Gewicht und Kazooies scharfem Schnabel. Für diesen Move die A-Taste drücken, dann mitten im Sprung die Z-Taste. Das wirkt oftmals gegen Gegner, wo andere Moves fehlen, und unter gewissen Umständen bekommt ihr zur Belohnung mehr Energie. nicht nur Gegner können mit dem Deak-Buster erledigt werden, also versucht in an allem Möglichen. Er kann auch im Flug angewendet werden, nicht nur als Angriff, sondern auch, wenn man aus einem Flug schnell wieder auf den Erdboden kommen will.

FLAP FLIP BUSTER:

Eine Kombination von Flap Flip Sprung und Beak Buster. Dieser Move hilft bei größeren Gegnern, oder solchen, die springen oder fliegen.

TALON TROT:

Manchmal macht auch Kazooie einiges an Schwerarbeit, indem sie ihre Beine unten aus dem Rucksack herausstreckt und mit Banjo auf ihrem Rücken läuft. nicht nur läuft das

BANJO-KAZOOIE

Paar so viel schneller, sondern Kazooies Beine werden mit steileren Anstiegen fertig als Banjos kurze Stummelbeinchen. Für diesen Move drückt und haltet Z und drückt die linke C-Taste. Ihr bleibt in dieser Position, solange ihr Z gedrückt haltet.

BEAK BARGE:

Dieser Move kombiniert Banjos Schulterangriff mit roher Kraft mit dem nadelspitzen Schnabel von Kazooie. Drückt Z, dann B, während ihr Z gedrückt haltet. Dieser Move ist eine wirksame Attacke, aber kann auch Objekte, die euren Pfad versperren aus dem Weg räumen.

EIER FEUERN:

Diesen Move wendet man für Angriffe oder zum Puzzle-Lösen an. Drückt Z, und dann die obere C-Taste für einen Eierschuß nach vorn. Z und die untere C-Taste für einen Aufsetzer nach hinten. Denkt auch daran, daß, wenn ihr euch in der Hockstellung befindet, sich die Funktion des Analog-Sticks ändert. Hoch bedeutet nicht mehr, daß Banjo vorwärts geht, sondern, daß er in den Screen marschiert, usw. Das kann das Zielen mit den Eiern schwierig machen. Also stellt sicher, daß ihr das perfekt beherrscht, ehe ihr eure letzte Konfrontation mit Grunty plant.

SHOCK SPRING JUMP:

Sucht dazu nach den grünen Sprungstellen mit Klauen drauf. Wenn ihr auf der Sprungstelle steht, drückt und haltet A zu einem Riesensprung. der Analog-Stick steuert das Paar in der Luft, wogegen die Höhe des Sprungs durch A bestimmt wird. manchmal müßt ihr einen Schalter drücken oder etwas zertrümmern, ehe eine Sprungstelle erscheint.

FLUG:

Drückt Sprung, wenn ihr auf einer Abflugstelle steht, dann hebt ihr ab. Kazooie breitet ihre Flügel aus, und die beiden fliegen davon. Aber bewundert die Landschaft nicht allzu lange von dort oben, ihr müßt auf Vieles achten, und manchmal wird es auch gefährlich. Sie verlieren langsam an Höhe, wenn sie erst einmal in der Luft sind. Durch Drücken der Sprung-Taste bekommt ihr mehr

Höhe, aber es kostet eine rote Feder. Durch schnelles wiederholtes Drücken der Sprung-Taste gewinnen sie schneller an Höhe. Ihr steuert sie mit dem Analog-Stick, wenn ihr ihn hochdrückt, dann landen sie sicher. Haltet Z für scharfe Kurven.

BEAK BOMB:

Eine sehr wirkungsvolle Attacke, die nur mitten in der Luft ausgeführt werden kann. Kazooie beschleunigt die beiden direkt auf ein Ziel vor ihnen los. Manche Feinde können nur auf diese Art erledigt werden, und es ist auch brauchbar, um hochliegende Schalter zu betätigen. Wenn ihr verfehlt und die Wand oder den Fußboden trifft, tut das weh, aber wenn ihr nichts trifft, dann bleibt ihr in der Luft.

WONDERWING:

Dieser Move macht Banjo und Kazooie gegen Angriffe völlig unverwundbar. Kazooie breitet ihre Flügel über Banjo aus und benutzt Goldfedern, um ihre Flügel undurchdringbar zu machen. Zur Aktivierung haltet Z, dann drückt die rechte C-Taste. Solange ihr dann Z gedrückt haltet ist der Wonderwing aktiviert. Funktioniert aber nur mit Goldfedern, von denen eine alle zwei Sekunden verbraucht wird. Nur anwenden, wenn es ganz zähe Brocken zu erledigen gilt.

STILT STRIDE:

Wenn die beiden Abenteurer die Gummistiefel finden, dann steckt Kazooie automatisch ihre Füße da hinein, was bedeutet, daß sie Banjo durch Gebiete tragen kann, die ihn sonst verletzen würden, wie Dornen oder Eiswasser. Sie dauern aber nicht ewig, sondern nur so lange, wie ihr sie unbedingt benötigt. Also, beeilt euch, wenn ihr sie erst einmal tragt. nach dem tragen erscheinen sie wieder dort, wo ihr sie gefunden habt. Wenn ihr sie abschalten wollt, ehe sie verschwinden, dann drückt B.

TURBO TALON TROT:

Der wird ausgelöst, wenn ihr die Laufschuhe findet, die Kazooie eine unwahrscheinliche Geschwindigkeit verleihen. Sonst funktionieren sie genau wie die Gummistiefel,

Spielführer

DIE STRUKTUR DES GAMES

Gruntilda mag ja nicht denken, daß irgend etwas, von einem Honigbär ganz zu schweigen, eine Bedrohung für sie sein könnte, aber sie ist natürlich auch ganz schön clever und hat sichergestellt, daß unerwünschte Besucher wirkungsvoll aus ihrem Unterschlupf herausgehalten werden. Nicht nur ist er sehr verschlungen angelegt, hat viele Geheimgebiete und furchterregende Monster, ein Vordringen wird auch von verschlossenen Türen verhindert, die mit Sorten von Magie verschlossen sind. Glücklicherweise aber haben aber ihre Hexenkessel rebellierte und sind jetzt bereit, Banjo und Kazooie eher zu helfen, als ihnen Steine in den Weg zu legen.

JIGSAWS:

Gruntilda hat verschiedene Gebiete ihres Unterschlupfes mit Hilfe einer Magie abgeschlossen, die nur geschwächt werden kann, wenn man die Jigsaws um ihren Unterschlupf herum vervollständigt. Damit öffnet man dann eine Tür in einem bestimmten Teil des Levels, zu dem man vorher keinen Zugang hatte. Eine Schneideszene zeigt euch jedesmal, wo sich die Tür öffnet, damit ihr sie problemlos finden könnt. Um ein Jigsaw-Puzzle zu vervollständigen, steht auf dem Goldstück und drückt Z. Leider müßt ihr aber die Teile vorher finden, es ist also nicht sooo einfach, besonders, da sie meistens ziemlich geschickt in den Welten um Gruntys Unterschlupf versteckt wurden. Und es bedeutet leider auch, daß die vielen Monster, die auf den verschiedenen Levels gefangen gehalten werden, freigesetzt werden und in Gruntys Unterschlupf rumlaufen.

NOTENTÜREN:

Gruntys hat bestimmte Gebiete in ihrem Unterschlupf mit magischen Zaubersprüchen verschlossen. Die können nur mit der richtigen, entsprechenden Anzahl von magischen Noten aufgeschlossen werden, die

euch gestatten, das Siegel aufzubrechen. Wenn ihr auf eine Notentür stoßt, dann wird euch angezeigt, wie viele Noten ihr gesammelt haben müßt, ehe ihr den Zauber brechen könnt.

HEXENKESSEL:

Die Hexenkessel haben die Nase gestrichen voll, immer von der stählernen Hand Gruntildas beherrscht zu werden. Sie haben sich also entschlossen, dem abenteuerlustigen Vogel und seinem Kumpan, dem Honigbär in jeder erdenklichen Hinsicht zu helfen. Das funktioniert so: Banjo-Kazooie werden von Ort zu Ort teleportiert, und um das zu bewerkstelligen, braucht ihr zwei gleichfarbige Kessel. Dann ist da auch noch Dingpot, Gruntildas größter und schlimmster Kessel, der Banjo-Kazooie hilft, zum höchsten Punkt von Gruntildas Unterschlupf zu gelangen.

AUFFINDEN DER ZAUBERBÜCHER

Drei von Gruntildas Zauberbüchern haben die Nase voll, für die böse Hexe zu arbeiten und sind zu einem abgelegenen Versteck in ihrer Unterkunft geflohen. Wenn Banjo sie finden kann, dann werden sie ihm die Zaubersprüche verraten, ohne die er es viel schwieriger finden würde, das Spiel zu beenden. Aber sie haben sich gut versteckt, und nur die verbissensten Sucher werden sie aufspüren. Wenn ihr sie nicht finden könnt, na, dafür gibt es schließlich unseren Führer.

ZAUBERBUCH EINS:

Schnappt euch die Stiefel und rennt durch den morastigen Tunnel hinter dem Eingang zum Bubblegloop Sumpf, zu dem Gebiet, wo sich das Jigsaw-Puzzle für Freezeezy Peak befindet. Geht nach links, und zertrümmert den Felsen, der vor dem Eingang zu einem kleinen Tunnel liegt. geht dann in den Sumpf zurück und laßt euch in einen Alligator verwandeln. Geht dann zurück nach draußen

BANJO-KAZOOIE

und durch den Tunnel. Dort trifft ihr auf Cheato, das Zauberbuch, das euch den Code BLUEEGGS für den Boden der Sandburg gibt. Ehe dieser Code funktioniert, müßt ihr das Zauberbuch aber gesehen haben. Dieser Code gibt euch einen Eiervorrat von 200, was sich im weiteren Verlauf des Spiels als recht nützlich herausstellen könnte.

ZAUBERBUCH ZWEI:

Geht zum Mad Monster Mansion und laßt euch in einen Kürbis verwandeln. geht dann zurück zur Lava-Welt und geht dann vorsichtig die Plattform entlang, bis ans Ende, wo Brenthilda ist. Dort gibt es ein kleines Loch in der Wand, wo ihr euch als Kürbis gerade so durchzwängen könnt. Dort findet ihr dann Cheato Zwei. dieses Buch verrät euch den Code REDFEATHERS, den ihr auf dem Boden der Sandburg eingeben könnt. das heißt dann, daß ihr 100 rote Federn bekommt, was wiederum bedeutet, daß ihr später im Game doppelt so lange in der Luft bleiben könnt.

ZAUBERBUCH DREI:

Geht und betätigt den Schalter, der das Wasser auf dem Weg zum Eingang von Click Clock Woods anhebt. Ihr werdet bemerken, daß eine Stoppuhr zu laufen anfängt, aber es wird nicht gesagt, wozu überhaupt. Ihr müßt jetzt durch den offenen Mund hinunterschwimmen und auf der anderen Seite wieder hoch. Hinter euch, etwas rechts von wo aus ihr in den nächsten Raum hineingeht, befindet sich eine Höhle, die ihr erreichen müßt ehe der Wasserpegel wieder sinkt. geht dort hin, und ihr trifft auf den dritten Cheato. er gibt euch den wertvollen Hinweis GOLDFEATHERS, was bedeutet, daß die Anzahl, die ihr tragen könnt, auf zwanzig hochgeht. Um das Game zu beenden ist dieser Cheat wahrscheinlich unbedingt erforderlich.

MUMBO JUMBO UND SEINE MUMBO MAGIC!

MUMBO JUMBO: Mumbo Jumbo ist ein Hexendoktor, der an einer Hexenschule

lehrte. Das machte er, bis einer seiner Schüler fies wurde, nämlich die liebe kleine Gruntilda. Da entschloß er sich, aufzuhören. Nun hat er ein ruhiges Luxusleben. Entweder schläft er in einer seiner vielen Hütten oder er fährt in den Urlaub.

Mumbos Magie wurde von Gruntilda weggenommen. Sie hat dieses Magie in Silberschädel eingefasst und diese über die Welt zerstreut. Wenn irgend jemand sie finden kann und sie Mumbo Jumbo zurückgibt, dann werden seine magischen Kruafte zurückkehren und er kann den Findern der Magie helfen, so gut er kann. Im Fall von Banjo und Kazooi wäre das, sie in Tiere oder Früchte zu verwandeln, damit sie sich besser dem Gebiet anpassen können, in dem sie sich aufhalten.

Banjo-Kazooie können ihre normalen Moves nicht ausführen, wenn sie in Form der Tiere oder Früchte ist. Doch das macht nichts, denn in ihrer Verwandlung sie haben auch ihre gewissen Vorteile. Hier ist eine Liste von den Kreaturen, die ihr werden könnt:

LEVEL: MUMBO'S MOUNTAIN

KREATOR: KLEINE AMEISE

Wenn ihr zu Mumbos Mountain geht, findet ihr einen Termitenhügel, wo ihr von innen nicht hochklettern könnt. Mumbo wird euch in eine kleine Ameise verwandelt. Dadurch könnt ihr dort hoch. Leider sind die Termiten den Ameisen gegenüber recht feindlich eingestellt.

LEVEL: BUBBLELOOP SWAMP

KREATOR: KLEINER ALLIGATOR

Leider ist das Wasser im Bubbleloop Sumpf mit Piranhas verseucht. Sie knabbern an Banjos Knie, sobald er in das Wasser geht. Hier gibt es jedoch eine Menge von Goodies, die ihr einsammeln müßt - doch wie könnt ihr das nur schaffen? Mumbo wird euch in einen kleinen Alligator verwandeln, der nicht

Spielführer

nur den Piranhas gegenüber immun ist. Er hat auch Zugang zu Löchern, die für einen großen Honigbären zu klein wären. Der Alligator hat Zugang zu Gebieten, wo ihr normalerweise nicht hingekommen wäret.

LEVEL: FREEZEZY PEAK

KREATUR: KLEINES WALROSS

Das Wasser in diesem Level ist unheimlich kalt. Das ist gar nicht gut für Banjos Gesundheit. Leider ist Banjo auch zu groß, um mit Boggy, dem Polarbär schlittenzufahren und er ist zu furchteinfößend für Wozza das Walross. In diesem Level ist es ideal, wenn Banjo in ein Walross verwandelt wird und genau so wird es auch sein.

LEVEL: MAD MONSTER MANSION

KREATUR: KLEINER KÜRBIS

Ein Kürbis ist vielleicht nicht gerade das Nützlichste, was ihr immer schon mal werden wolltet. Doch er ist klein genug, um bequem durch Löcher in bestimmten Teilen des Levels zu passen und er paßt auch gut zur allgemeinen Atmosphäre. Außerdem kann Mumbo dann auch einen Kürbiseintopf aus euch machen, falls er hungrig wird. Er scherzt nur - hoffentlich.

LEVEL: CLICK CLOCK WOOD

KREATUR: KLEINE BRUMMBIENE

In diesem Level gibt es viele hohe Bäume und Stellen, wo Banjo normalerweise als Bär nicht hinkommen würde - zum Beispiel das Innere eines großen Wespennestes. Wenn ihr Mumbo genügend Token gebt, dann kann er euch in eine fette kleine Brummbiene mit einem Rucksack verwandeln, die perfekte Kreatur, in die sich ein Honigbär verwandeln kann. Der größte Vorteil ist, daß ihr als Biene uneingeschränkt fliegen könnt. Auch die

Venus Fliegenfalle wird bei euch nicht zuklappen, denn sie weiß, daß ihr stechen könnt. Ihr werdet diese Kreatur erst gegen Ende des Spiels bekommen, doch es lohnt sich darauf zu warten, denn sie ist die beste der ganzen Meute.

GEHEIMNISSE & CHEATS

HONIGBAR-CHEATS!

Rare laden ihre Games ja grundsätzlich mit massig Geheimnissen und Cheats voll, und Banjo-Kazooie ist da auch keine Ausnahme zu der Regel. Experten behaupten, es gäbe weit über hundert Geheimcodes, die man auf dem Fußboden der Sandburg eingeben könne. Leider geben Rare ihre Geheimnisse nur tröpfchenweise heraus, und bislang haben nur ganz wenige das Licht des Tages erblickt. Andere Magazine haben zwar die Codes abgedruckt, aber die funktionieren nicht, wenn man vorher nicht bestimmte Aufgaben löst. Lest mal 64 Gamer oder 64 Gamebuster, wenn ihr mehr über die Codes erfahren wollt, sobald sie verfügbar sind. Hier sind unsere Codes, soweit bekannt, zusammen mit anderen Problemen und Geheimnissen.

ZERSTÖRUNG VON BEAVERS FELS IM FRÜHLING

In Click Clock Wood kann man auch den Felsen zerstören, der den Eingang zur Biberburg versperrt. Ihr müßt dazu auf dem Absatz darüber stehen und im genau richtigen Winkel Eier von hinten darauf abfeuern. Das ist wahnsinnig schwierig, kann aber gepackt werden. Wenn man dann in die Höhle schwimmt, gibt es ein paar erstaunliche Dinge zu sehen, und der Biber bittet euch noch immer, den Felsen zu entfernen, obwohl da ja gar keiner mehr den Eingang versperrt.

BESSERE SPIELAUWAHL-ANIMATIONEN

Ehe ihr mit eurem Game anfangt, beobachtet mal den Fisch, der da in dem Glas rumschwimmt. Hin und wieder wird er mit dem Kopf dreimal gegen die Außenwand des Glases anstoßen. Sobald er das zum dritten Mal macht, drückt die A-Taste, und Banjo

BANJO-KAZOOIE

wird etwas ganz anderes als normalerweise tun. Beim ersten Mal wird er durch das Fenster geworfen, beim zweiten Mal wird er nach draußen an die Mauer geworfen, wo er rotiert. Wenn er auf seinem Gameboy spielt, wartet, bis ihr den "Boing"-Laut hört, dann drückt ihn, womit ihr Banjos Stuhl in einen Schleudersitz verwandelt.

BOTTLES BONUS CHEATS

Diese Cheats kann man aktivieren, wenn ihr zu Banjos Haus zurückgeht, nachdem ihr das Wasser von der Sandburg ablaufen lassen habt. Stellt euch auf den Teppich, und benutzt die C-Hoch-Taste, um euch ein Bild von Bottles anzusehen. Vielleicht müßt ihr euch ein paar mal anders hinstellen, bis das genau klappt. Banjo gibt euch dann ein paar Jigsaws zu vervollständigen. Dies sind möglicherweise die ersten beweglichen Jigsaw-Puzzles in der Welt, was wirklich den Innovationsgeist von Rare unterstreicht. Späterhin werden die ganz gemein schwierig, aber wenn ihr verbissen genug spielt, dann müßt ihr das nach einiger Zeit auswendig lernen können, denn die Teile gehen jedesmal an die selbe Stelle. Wenn ihr die Puzzles vervollständigt, dann bekommt ihr zur Belohnung die Codes, die man auf dem Sandburgboden eingeben kann. Wenn ihr die Wirkung eines Cheats rückgängig machen wollt, dann buchstabiert ihr NOBONUS auf den Sandburgboden.

BOTTLESBONUSONE: Vervollständigt das erste Puzzle und gebt diesen Code auf dem Sandburgboden ein, um Banjo einen riesigen Kopf zu geben.

BOTTLESBONUSTWO: Wenn ihr das erste und das zweite Puzzle schafft, dann bekommt Banjo durch diesen Code riesige Hände und Füße.

BOTTLESBONUSTHREE: Wenn ihr das erste, zweite und dritte Puzzle schafft, dann bekommt Kazooie mit diesem Cheat einen großen Kopf und Flügel.

BOTTLESBONUSFOUR: Wenn ihr die ersten vier Puzzle vervollständigt, dann bekommt ihr damit einen großen dünnen Banjo.

BOTTLESBONUSFIVE: Wenn ihr die ersten fünf Puzzles vervollständigt, dann bekommt ihr einen großen dünnen Banjo mit großen Händen und Füßen

BOTTLESBONUS: Nach dem Vervollständigen von Puzzles Eins bis Sechs, bekommt ihr einen riesengroßen Banjo-Kazooie

Danach sagt euch Bottles, daß es keine Puzzle mehr gibt, aber er lügt! Geht wieder zurück und bewältigt das letzte und schwierigste Puzzle, was euch den letzten Code gibt.

WISHYWASHYBANJO: Wenn ihr das auf dem Boden der Sandburg eingibt, dann verwandelt sich Banjo in eine Waschmaschine, die sich genau so verhält wie ein Honigbär. ihr könnt noch immer fliegen, usw.

SPIRAL MOUNTAIN

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Ihr fangt in Banjos Haus an. Im Haus gibt es ein Geheimnis, das ihr aber nur knacken könnt, wenn ihr zuvor das Sandkasten-Puzzle in Treasure Trove Cove gelöst habt. Kommt später zurück, stellt euch auf den Teppich und starrt Bottles Bild an. Seht zu, daß ihr alle Honigwaben und extra Leben einpackt, bevor ihr weiterzieht. Nachdem ihr die Brücke überquert habt, um den Unterschlupf zu betreten, springt auf die Plattform links von Gruntildas Bild. Dort findet ihr das erste Jiggy.

SO FINDET IHR HONIGWABEN-STÜCKE:

1. Findet dieses links in der Nähe eures Hauses. Macht einen Flapflip Sprung, um es zu euch zu holen.
2. Springt ins Wasser und taucht unter der Brücke durch.
3. Dies hier ist oberhalb des Turmes und auf der Baumspitze links von der Brücke.
4. Zerstört die vier Felsbrocken, um an Nummer Vier zu kommen.
5. Zerstört während der Angriffssession das ganze Gemüse.
6. Springt über die Plattformen am Wasserfall.

Spielführer

SO FINDET IHR EXTRALEBEN:

1. Fangt an eurem Haus an, folgt dem linken Pfad und marschieret bis zur Steinwand am anderen Ende der Etappe. Nun springt rechts über die Plattformen, bis ihr nahe am Wasserfall seid. Macht einen Doppelsprung in den Wasserfall hinein, wodurch ihr ein Extraleben erhaltet.
2. Springt auf die Mülleimer, die an eurem Haus stehen. Von dort aus klettert auf das Dach und macht einen Flip-Sprung vom Kamin.

ALLGEMEINE TIPS

Banjo-Kazooie fängt mit einem einfachen Spaziergang durch den Park an, wo ihr die ganzen Grundlagen erlernt. Da gibt es zwar nicht viel Action, aber ihr werdet mit Bottles, dem Maulwurf zusammentreffen und ein paar wichtige Fähigkeiten lernen, nämlich:

- * Die Kamerasteuerung
- * Hochsprung, Doppelsprung, Flap-Flip-Sprung
- * Unter Wasser schwimmen
- * Klettern
- * Beak Buster-Angriffe (Schnabelhieb)
- * Claw Swipe-Angriffe (Klauenschlag)
- * Vorwärtsrolle
- * Rat-A-Tat Rap

Um diese Bewegungen zu lernen, stellt ihr euch einfach auf die Maulwurfshügel und drückt B. Wenn ihr nicht diese ganzen Lernübungen durchmachen wollt, dann laßt das Bottles am Anfang wissen. Er wird euch dann alle Bewegungen automatisch geben. Sobald ihr dann alles gelernt habt, geht den Spiral Mountain hoch, um in Gruntildas Unterschlupf zu kommen.

MUMBOS MOUNTAIN

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Wenn ihr zum Mountain kommt, dann geht nach rechts und füllt das Puzzle-Teil in das Bild ein. Dort, wo ihr hergekommen seid, wird sich eine Tür in einem großen Felsen öffnen.

SO FINDET IHR BOTTLES:

1. In der Nähe von Mumbos Hütte (er wird euch den Beak Buster beibringen)
2. Um die Steinwände herum (er wird euch beibringen, wie ihr steile Klippen hochklettern könnt)
3. Wo Conga der Affe ist. Gebt dem Affen eine Orange von Congas Baum (dazu müßt ihr den Baum hochklettern) und er wird den Boden anheben. Der Maulwurfshügel ist am Gipfel (er wird euch lehren, wie ihr die Eier benutzen könnt).

SO FINDET IHR DIE PUZZLE-TEILE:

1. Im Zentrum der Steinsäulen
2. Im "Auge" von Mumbos Hütte
3. Stellt euch auf 3 orange Ikonen um Conga herum. Bewegt euch weg, wenn er eine Orange wirft. Laßt alle Ikonen von Orangen treffen, dann wird ein Puzzle-Teil offenbart.
4. Bekämpft Conga mit blauen Eiern
5. Direkt vor dem Startpunkt auf einer der Klippen
6. Wendet einen Beak Buster auf eine der Hütten um Mumbos Hütte an.
7. Wenn ihr dem Affen eine Orange gebt, dann gibt er euch ein Puzzle-Teil
8. Oben auf der Klippe, wo die Ameisen rumwuseln. Aber Mumbo muß euch zuvor in eine Termiten verwandeln
9. Schießt blaue Eier in die Säulen bei Mumbos Hütte und ein Puzzle-Teil wird enthüllt. Bevor ihr die letzte Säule mit einem Ei umhaut, springt auf den drehenden Masten und holt das Honigwabens-Stück.
10. Holt 5 Jinjos (siehe weiter unten)
11. Dort, wo ihr gelernt habt, wie ihr die Eier zu benutzen habt, ist eine Taste mit einem Hexengesicht drauf. Ihr braucht hier den Beak Buster

SO IHR FINDET DIE MUMBO-TOKEN:

1. Direkt vor dem Startpunkt, hinter dem rosa Jinjo
2. Im Termitenhügel, wo die Ameisen rumkreisen
3. Bei den Steinsäulen, wo Bottles euch lehrt, wie ihr steile Klippen erklettern könnt.
4. Auf einer Klippe links vom Maulwurfsloch, wo Bottles euch lehrt, wie man die blauen

BANJO-KAZOOIE

Eier benutzt.

5. Unter der kleinen Plattform vor Mumbos Hütte

6. Direkt rechts von Mumbo, wenn ihr auf der Eierwurf-Plattform steht.

SO FINDET IHR DIE JINJOS:

1. Direkt vor dem Startpunkt (Rosa)
2. Macht eine der Hütten um Mumbos Hütte mit dem Beak Buster kaputt, um einen Jinjo zu bekommen (Grün) .
3. Auf eine der Klippen in der Nähe von Conga (Gelb)
4. Oben auf den Steinsäulen (Orange)
5. Auf einer kleinen Insel im Wasser in der Nähe des blauen Bullen (Blau)

SO FINDET IHR DIE HONIGWABEN-STÜCKE:

1. In einem kleinen Loch neben dem Mountain. Ihr braucht die Termiten, um es zu bekommen
2. Wo die Totempfähle sind. Ehe ihr den letzten Pfahl mit einem Ei zerstört, springt auf den drehenden Masten und sammelt das Stück ein.

SO FINDET IHR EXTRALEBEN:

1. Versteckt in einer der Hütten in der Nähe von Mumbos Hütte
2. Der nächste ist auf der Spitze des Termitenhügels

SO FINDET IHR DIE SCHALTER:

HEXENSCHALTER: Der befindet sich auf einer erhöhten Plattform rechts von Mumbo. Der Schalter offenbart einen versteckten Jiggy, der über dem Eingang zu Mumbos Mountain liegt. Benutzt die Termiten, um euch den Jiggy zu holen.

ALLGEMEINE TIPS:

1. Wenn ihr auf eine der Hütten zertrümmert, könnt ihr fünf Musiknoten bekommen. Der Rest ist einfach zu finden.

DIE BOSEN BUBEN:

Der Bulle: Ihr könnt diesen Typ nicht umlegen. Also paßt auf, daß er euch nicht rammt. Denkt dran, daß Kazooie schneller als

Banjo läuft. Er kann allerdings mit Eiern betäubt werden.

Kleiner Drachen: Dieses Kerlchen schafft ihr ohne Probleme mit links, und alle Normalangriffe funktionieren gut bei ihm. Ameise: Ungefähr ebenso. Sämtliche Attacken werden dieses kleine Vieh plattmachen.

TREASURE TROVE COVE**SO KOMMT IHR DORT HIN:**

Vom Startraum aus, dem mit Gruntys Bild, rennt ihr die steile Steigung hoch und benutzt dabei den Talon Trot. Ihr braucht 50 Noten und zwei Jiggies, um in das neue Gebiet zu kommen. Aktiviert den violetten Kessel (und sammelt den Schädel ein, der dahinter versteckt ist). Unterhaltet euch mit Brentilda (schreibt die springenden Worte auf) und rennt dann die grüne Steigung an der Witch Plate hoch. Setzt die Puzzle-Teile in das Bild ein, damit sich der Eingang zum Level öffnet: eine riesige Schatztruhe.

Ihr findet Treasure Trove Cove, indem ihr die Eingangspforte (mit roten Augen) unten am Raum mit dem Wasserfall und den Metallrohren betretet. Geht zur riesigen Schatztruhe, stellt euch davor und macht einen Flip-Sprung nach vorn.

SO FINDET IHR BOTTLES:

1. Wenn ihr einen Stapel Kisten in der Nähe des Schiffes seht, dann klettert auf die Kisten und ihr werdet einen Maulwurfshügel obendrauf sehen. Bottles wird euch alles über Sprungbretter lehren.
2. Klettert die Frachtnetze hoch, um zum höchsten Punkt des Schiffes zu kommen. Bottles wird euch das Fliegen beibringen.

SO FINDET IHR DIE PUZZLE-TEILE:

1. Holt für den Piraten den Schatz. Dieser besteht aus zwei Teilen. Der erste kann in einer ...ffnung beim Schiff gefunden werden. Der zweite Teil ist in einer Tür irgendwo auf dem Boden des Schiffes.
2. Haut die riesige Krabbe mit der Rat-A-Tat-

Spielführer

Rap Bewegung aus dem Anzug. Paßt auf die Klauen auf - wartet, bis sie sich ganz geöffnet haben und rennt dann so schnell ihr könnt auf sie zu und hackt auf sie los. Wenn ihr sie erledigt habt, dann verschwindet sie und läßt nur ihren Panzer zurück. Geht dort hinein, marschiert bis zum Ende und holt euch das Puzzle-Teil.

3. Geht die drei Treppen hoch, wo ihr dann einen kleinen Teich findet. Auf dem Grund davon ist ein Puzzle-Teil. In der Mitte des Teichs ist eine Mine. Sie kann nur an der Oberfläche treiben, aber nicht unter das Wasser tauchen, um euch zu holen. Allerdings explodiert sie bei der geringsten Berührung.

4. Unter der großen Steinbrücke sind zwei Löcher. Eines enthält eine Schatzkiste mit einem Puzzle-Teil.

5. In der Nähe der drei Leitern; nahe der unteren, ist eine kleine Plattform. Marschier dort rüber, bis ihr zum Ende kommt, wo ihr dann ein Puzzle-Teil findet.

6. Am gleichen Platz, ehe ihr durch die Tür geht, findet ihr einen Schalter mit Gruntildas Gesicht drauf. Betätigt ihn, damit noch ein weiteres Puzzle-Teil auftaucht. Sobald ihr die Höhle verläßt, könnt ihr das Teil bekommen, indem ihr auf eine der Kanonen springt, die nach oben hinausragen, wo das Puzzle-Teil gelandet ist.

7. Benutzt den Beak Buster, um auf jedes X zu stampfen. Das X wird einen Pfeil offenbaren, der in eine Richtung zeigt. Folgt dieser Richtung zum nächsten Pfeil, bis ihr eine Schatztruhe seht. Haut die Truhe mit blauen Eiern auf. Ihr müßt allerdings fliegen können, um dies zu beenden.

8. In einer kleinen Höhle in der Luft. Benutzt die Abschußrampen, die in der Nähe sind, um dort hinzugelangen, oder aber fliegt daran vorbei und sammelt es ein.

9. Findet fünf Jinjos.

10. Schießt 2 Eier aus eurer Rückseite in den Eimer, was diesen völlig entleert. Geht ins Schloß und löst das Puzzle. Um es zu lösen, müßt ihr einen Beak Bust auf den jeweiligen Buchstaben knallen, bis ihr "BanjoKazooie" buchstabiert habt. Ihr könnt

dasselbe Buchstabenfeld nicht zweimal benutzen, daher sind manche Buchstaben an mehr als nur einer Stelle vorhanden. Das Quadrat wird aufleuchten und ihr hört einen Gong, wenn ihr den richtigen Buchstaben genommen habt.

11. Im anderen Loch ist ein Pfad, der nach oben führt. Geht hoch und klettert bis nach ganz oben auf den Berg. Ballert die Tür auf (haltet Z und drückt B) und ihr seht einen Schädel. Er dient auch als ein Torweg, also marschier hindurch. Oben ist ein grüner Block, wo ihr draufspringen solltet. Oben auf der Leuchtturmspitze findet ihr dann das Puzzle-Teil.

SO IHR FINDET MUMBO-TOKEN:

1. Direkt über dem ersten Sprungblock. Springt gerade hoch und ihr müßtet direkt drauf landen.

2. Auf einer der treibenden Kisten, unter der Steinbrücke in der Nähe des Schiffes ist ein Mumbo-Token. Paßt auf den Hai auf.

3. Auf dem Grund des Teichs mit dem explodierenden Fisch und den roten Federn.

4. Hinter der riesigen Krabbe im Wasser.

5. Macht ein Loch in die kleine Tür des Schiffes (auf dem Boden, indem ihr eine Beak-Buster Bewegung macht).

6. In der Nähe der drei Springblöcke ist eine kleine Insel mit einer Krabbe drauf. Nachdem ihr die Krabbe umgelegt habt, müßt ihr euch mal umschauen. Im Wasser, neben der Klippe, ist ein Mumbo-Token.

7. Im Leuchtturm. Haut die Tür ein und ihr findet das Token.

8. Klettert die Stange hoch, die auf der Mitte des Decks auf dem Schiff ist.

SO FINDET IHR JINJOS:

1. Auf einer Plattform in der Nähe des Puzzle-Teils Nr. 3.

2. Wo Bottles euch das Fliegen beigebracht hat. Klettert die Stange hoch. Dort ist ein grüner Jinjo.

3. Unmittelbar unterhalb des Startpunktes.

4. Auf einem der grünen Blöcke in dem Gebiet, wo viele der grünen Springblöcke herumstehen.

5. Unter der großen Steinbrücke sind zwei

BANJO-KAZOOIE

Löcher. Geht in das Loch, das zu den Treppen führt. Kreist um den Berg herum, bis ihr eine kleine abstehende Plattform seht, wo ein Baum drauf ist. Oben auf dem Baum ist ein gelber Jinjo.

WO IHR DIE HONIGWABEN-STÜCKE FINDET :

1. Ihr werdet draußen im See eine kleine Insel sehen. Laßt euch von einer Flugrampe aus los und fliegt rüber. Packt ohne zu Landen die Honigwabe, die oben auf der Kiste liegt und fliegt dann zurück an Land. Wenn ihr zur Kiste hinüber schwimmt, dann braucht das wegen der Hai-Angriffe nur eure Energie auf.
2. Stellt euch vor Nipper der Krabbe und schaut nach rechts. Dicht an der Wand, im Wasser, seht ihr ein extra Honigwaben-Stück. Am besten kommt ihr daran, indem ihr euch von oben runterfallen laßt, taucht, es packt und dann schnell wieder zurück zur Küste schwimmt.

SO FINDET IHR EXTRALEBEN:

1. Am hohen spiralförmigen Turm. Schaut nach der ersten Plattform ins Wasser und ihr seht ein EXTRALEBEN.
2. Ganz oben an den Gezeitenbecken (in der Nähe der Mine) müßt ihr einen Doppelsprung zu einer kleinen Plattform machen.

SO FINDET IHR DIE SCHALTER:

1. In der Nähe des Leuchtturms findet ihr oben auf dem hohen Plateau einen Hexenschalter. Stampft da drauf; dadurch wird die Kanone außerhalb des Levels gefeuert, um ein anderes Jiggy zu enthüllen.

ALLGEMEINE TIPS:

1. Wenn ihr euren Beak Buster auf die kleinen Krabben anwendet, dann bekommt ihr zwei Honigwaben, damit ihr eure Energie wieder auffüllen könnt.
2. Ihr kommt nicht zu der kleinen Insel namens Shark Food Island (Haifutter Insel)? Das ist nur ein Witz. Denn wenn ihr versucht, dorthin zu gelangen, dann wird genau das aus euch gemacht!

DIE BÖSEN BUBEN:

Klaffmuschel: Diese Kerle stehlen eure Eier und Federn, sowie eure Energie. Wenn ihr schnell genug reagiert, dann könnt ihr die Eier und Federn zurückbekommen. Um sie kaltzumachen, müßt ihr Kazooies scharfen Schnabel anwenden, um durch ihre Panzer zu kommen - der Rat-a-Tat-Rap ist am wirkungsvollsten.

Krebse: Wenn ihr diese Viecher mit dem Bum-Drop umlegt, dann bekommt ihr zwei Honigwaben-Stücke anstatt nur eins. Andere Moves werden euch einfach umwerfen.

Hai: Dieser Raubfisch wird euch ohne Zweifel auf den Wecker fallen, denn er euch greift jedesmal an, sobald ihr unter Wasser seid. Er kann nicht ins Jenseits befördert werden, und er schwimmt auch viel schneller als ihr. Also seid hellwach, wenn ihr seine Musik hört und denkt immer dran, daß Kazooie schneller als Banjo schwimmen kann.

CLANKERS HÖHLE

SO GELANGT IHR DORT HIN:

Geht durch den Level zurück, bis ihr eine grüne Abschußstelle in der Nähe von dem Hexengesicht findet. Oben ist ein Jigsaw für Clankers Höhle. Geht zurück zu dem Loch über dem Rohr im nächsten Raum und betätigt die Schalter, bis ihr den Level überqueren könnt.

SO FINDET IHR BOTTLES:

Bottles ist in dem Raum genau gegenüber dem roten Abschußplatz. Fliegt dort hinüber, und er wird euch alles über die Goldfedern beibringen.

SO FINDET IHR DIE PUZZLE-TEILE:

1. Gebt Clanker Zugang zu Frischluft, indem ihr den Schlüssel umdreht. Daraufhin gibt er euch eine Belohnung.
2. Im nächsten Raum befinden sich einige grüne und blaue Ringe. Geht durch jeden



grünen Ring hindurch, ehe die Zeit abläuft.

3. Schießt Clankers rechten Goldzahn heraus, und geht in die entstandene Lücke hinein. Dort werdet ihr ein Puzzle-Teil finden.
4. Geht oben auf Clankers Atemloch drauf, und er wird euch in die Luft zu einem weiteren Puzzle-Teil schießen.
5. Geht in Clankers Atemloch nach unten, und ihr seid dann in seinem Innern. Betätigt den Schalter mit der Hexe drauf.
6. Besiegt die Mutanten in der Röhre hinter Clankers Schwanz. Wenn ihr sie alle Besiegt habt, werdet ihr ein Jiggy bekommen.
7. Wenn ihr aus diesem Tunnel hinausgeht,

wird es noch einen weiteren Tunnel zu eurer Linken geben. Diesen Tunnel runter findet ihr ein weiteres Puzzle-Teil.

8. Sobald Bottles euch alles über die Goldfedern beigebracht hat, werdet ihr fähig sein, über die schnell rotierenden Klingen zu laufen und zur anderen Seite zu gelangen, wo ihr das nächste Puzzle-Teil findet, vorausgesetzt, ihr setzt in die Tat um, was er euch gelehrt hat.
9. Im Innern von Clanker gibt es massiv rotierende Klingen. Stellt sicher, daß ihr Bottles seht, ehe ihr versucht, diese zu überwinden. Wendet dann die Unzerstörbarkeits-Moves an, die er euch beibringt. Am Ende gibt es dann noch ein Puzzle-Teil.
10. Sammelt 5 Jinjos ein.

SO KÖNNT IHR MUMBO TOKEN FINDEN:

1. Direkt über dem Eingang, oben auf den Rohren.
2. In dem Tunnel links von wo ihr anfangs in die große Höhle mit Clanker drin reingekommen seid.
3. Klettert auf Clankers Schwanz hinauf und springt auf die Rote-Feder-Plattform, wo ihr ein Jiggy finden könnt. Springt von dort auf die Plattform darunter hinab, wo ihr dann neben dem Monster ein Mumbo findet.
4. Auf einer Plattform, rechts von dem grünen Abschubplatz müßt ihr das Rohr an der Wand hochklettern, um es einsammeln zu können.
5. Schießt Clankers linken Goldzahn mit ein paar Eiern heraus, und geht in die Lücke, wo ihr ein weiteres Token finden könnt.

BANJO-KAZOOIE

SO FINDET IHR JINJOS:

1. Klettert die Leiter in der Nähe des Startpunkts hinauf, und geht um die Rohre herum. Paßt auf die Monster auf, die da herauskommen, obwohl ihr die relativ leicht mit einem Rat-A-Tat Rap um die Ecke bringen könnt. Der Gelbe Jinjo ist hinter dem Bienenstock.
2. In einem Unterwassertunnel zu Clankers Rechten.
3. Folgt der Kette, an die Clanker angebunden ist, und dort unten findet ihr einen weiteren Jinjo.
4. Im Wasser, in Clankers linker Kieme, befindet sich ein rosafarbener Jinjo.
5. Geht zu der Stelle, wo sich ein grüner Abschlußplatz befindet, und springt auf das Rohr links. Klettert daran hoch, und springt von da aus auf eine weitere Plattform, zertrümmert das Tor am Boden, und schon findet ihr dort einen weiteren Jinjo.

SO FINDET MAN HONIGWABEN-STÜCKE:

An der Stelle vorbei, wo ihr den Blauen Jinjo findet, befindet sich ein Rohr mit einem Loch. Laßt euch durch das Loch fallen, und es gibt ein Honigwaben-Stück.

SO FINDET IHR EXTRA-LEBEN:

1. Dort, wo sich ein Bienenstock befindet, springt ihr auf den Absatz links und lauft auf die grüne Abschlußstelle zu. Springt hinauf, und ihr kommt in das Loch in der Mauer. Von dort aus könnt ihr langsam nach links kommen, indem ihr herausspringt und dann Kazooie dazu benutzt, mit den Flügeln zu schlagen, während ihr mitten in der Luft die Richtung wechselt. Schwierig, aber ihr schafft das schon! Im letzten Loch werdet ihr dafür mit einem Extraleben belohnt.
2. Auf der Plattform zu Clankers Linken befindet sich noch eins, auf der grünen Abschlußstelle. Ehe ihr aber auch nur versucht, es euch zu holen, müßt ihr erst noch das Monster in der Wand töten.

SO FINDET IHR DIE SCHALTER:

Innen, in Clankers Atemloch findet ihr einen Schalter.

ALLGEMEINE TIPS:

1. Es gibt mehrere Möglichkeiten, in Clanker hineinzukommen: Durch seine Zähne, durch sein Atemloch oder durch seine Kiemen.
2. Wenn ihr ganz unten am Grund lang schwimmt, beim Schlüssel, stellt sicher, daß ihr nach dem Verbrauch von drei eurer Lufteinheiten wieder nach oben schwimmt, sonst schafft ihr es unter Umständen gar nicht mehr. Zwar könnt ihr die Luft der Fische ergattern, aber das ist irrsinnig schwierig.
3. Wenn ihr nach oben oder unten schwimmt, besonders die Kette hinunter und wieder herauf, versucht, in einer spiralförmigen Bewegung zu schwimmen, denn das bringt euch in einer relativ geraden Linie voran.

DIE BÖSEN BUBEN:

1. Chompers: Diese kleinen Freundchen springen aus den Wänden nach euch. Schleicht euch ans Loch heran, und wenn er herausspringt, zeigt ihm mal, was ein Rat-A-Tat Rap ist!
2. Crabs: Wendet einfach die selbe Technik an, wie bereits im vorausgegangenen Level.

BUBBLELOOP SWAMP

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Das Jigsaw findet ihr durch den Tunnel in dem großen Raum mit dem Minen-Fisch, aber ihr müßt erst die beiden Schalter auslösen, um dort hinzukommen. ...öffnet die Noten-Tür, die sich über dem kleinen Bach befindet und geht den Hügel hinauf, an den Rohren vorbei. Geht an der großen Hexe vorbei und den Hügel zu eurer Linken hinauf, wo ihr an eine Brücke gelangt. Jenseits der Brücke findet ihr den Eingang zum Sumpf.

SO FINDET IHR BOTTLES:

Wenn ihr unmittelbar hinter dem Start an eine Weggabelung kommt, geht nach links

WO IHR DIE PUZZLE-TEILE FINDEN KÖNNT:

1. Betätigt den Schalter und ein Puzzle-Teil erscheint. Klettert den steilen grünen Hügel

Spielführer

in der Nähe des Schalters hoch, verbleibt als Kazooie, denn sie ist schneller, und kreist dann herum, bis ihr es erreicht, und kreist dann herum, bis ihr es erreicht, aber aufgepaßt, es geht gegen die Uhr.

2. Macht einen Beak-Bust-Move auf jeden der Füße der Schildkröte, und sie gibt euch zur Belohnung ein Puzzle-Teil.

3. Geht in den Mund der Schildkröte hinein und ihr findet einen kleinen Chor von Tiptups. Macht alles nach, was sie machen, und ihr bekommt ein Jiggy.

4. Links neben dem Schalter, den ihr für Puzzle-Teil 1 benutzt befindet sich ein riesiges lila Ei. Zerschmettert es, indem ihr oben drauf einen Beak-Buster anwendet.

Dann wendet abwechselnd Beak-Busters und Rat-A-Tap-Raps an, bis es völlig kleingeschlagen ist. Dann wendet einen Beak-Barge an, um ein Jiggy zu bekommen.

5. Halbwegs durch den Irrgarten befindet sich ein weiterer Schalter, so wie bei Nummer Eins. Dieses Mal ist das Jiggy nicht so weit weg, aber ihr habt nur zehn Sekunden um es euch zu holen, und die Plattform ist äußerst gefährlich. Aber bleibt dran, man kann es schaffen!

6. Wenn ihr erst einmal den Alligator habt, dann geht durch die Nasenlöcher in den großen Alligator hinein, und ein roter Alligator hat eine Herausforderung für euch. Wenn ihr glaubt, ihr schafft es nicht und verliert, dann kommt da schnell wieder raus, denn wenn die Zeit abgelaufen ist, wird er euch beißen.

7. Klettert auf alle großen Bäume mit den Hütten oben drauf, indem ihr die Spongböcke benutzt. Enthüllt jeden Block, indem ihr die Hütten mit einem Beak-Buster zerstört.

8. Auf einer kleinen Insel gibt es fünf Baumstüken. Dort erscheinen gelbe Frösche und fordern euch heraus. Wenn ihr wartet, bis ihr der kleine Alligator seid, ehe ihr versucht, sie zu schlagen, wird die ganze Angelegenheit viel leichter.

9. Findet 5 Jinjos

10. Füttert die kleinen Alligatoreier. Jedesmal, wenn ihr eins füttert, erscheint ein neues. Geht von einem zum anderen, bis ihr alle gefüttert habt.

WO IHR MUMBO-TOKEN FINDEN KÖNNT:

1. Zieht die Stiefel an und geht hinter den gelben Jinjo.

2. In dem Gebiet mit all den Bäumen und Hütten. Dazu müßt ihr im Alligator-Modus sein.

3. Ganz in der Nähe von 2.

4. Im Mund der Schildkröte, hinter dem Tiptup-Dirigenten.

5. Hinter Mumbos Hütte.

6. Wo ihr einen der Alligatoren oben auf den hohen Bäumen findet.

WO IHR DIE JINJOS FINDEN KÖNNT:

1. In der Nähe des Startpunkts, auf einer Plattform neben der ersten Brücke.

2. Im gleichen Gebiet, wo ihr auch Puzzle-Teil 1 findet.

3. Der orangefarbene ist bei der großen Schildkröte drüben. Oben auf der Schildkröte sind Stiefel, um ihn zu bekommen.

4. Hinter dem großen Alligator, oben auf einer der Stangen, die wie riesige Streichhölzer aussehen.

5. Wenn ihr der Alligator seid, dann ist er drüben bei den großen Bäumen und Hütten, unter einer der Plattformen.

WO IHR DIE HONIGWABEN-STÜCKE FINDEN KÖNNT:

1. Oben auf Mumbos Hütte.

2. über dem Dirigenten in der Schildkröte drin..

WO IHR EXTRALEBEN FINDEN KÖNNT:

Eins befindet sich hinter einem der Bäume, in dem Gebiet, wo die großen Bäume stehen.

WO IHR DIE SCHALTER FINDEN KÖNNT:

Der Hexenschalter befindet sich unter einer der Hütten auf den kleinen Bäumen. Durch diesen erscheint ein weiterer Schalter in der Außenwelt. Wenn ihr die Notentür bei der großen Hexe öffnet, mit 260 drauf, kommt ihr in ein ägyptisches Gebiet. Haut euch mit einem Beak-Barge durch die Tür links, wo ihr einen Schalter findet. betätigt den, und ein beweglicher Sprungblock erscheint. Benutzt den, um in den goldenen Topf zu kommen. und ihr bekommt dann das Jiggy in der Hexe drin

BANJO-KAZOOIE

ALLGEMEINE TIPS:

1. Wenn ihr bei Mumbos Hütte seid, und ihr wollt zur anderen Seite der Mauer gehen, wo sich das Gitter befindet, braucht ihr nicht unbedingt ganz durch den Irrgarten zurückzugehen. Springt oben auf Mumbos Hütte und von da auf die Mauer. Geht eine Weile auf der Mauer herum, und laßt euch auf der anderen Seite runter. Und das isst dann auch schon.
2. Solltet ihr bei den Versuch, das schwierige Puzzle-Teil Nr. 5 zu ergattern, ins Wasser fallen- und das werdet ihr garantiert - und ihr könnt es euch nicht leisten, mehr als ein Teil eurer Energie zu verlieren, dann aktiviert euren Schild. Aber achtet auf die Goldfedern!

DIE BÖSEN BUBEN:

Ich finde, gerade jetzt wird ein neuer Move ziemlich nützlich, der den Flapflip und den Beak-Buster kombiniert. Das ist kein Move, den ihr von Bottles lernt, aber er ist trotzdem gegen große/ fliegende/ springende Gegner sehr brauchbar. Geht in die Hocke, drückt Sprung, und am höchsten Punkt des Sprungs drückt Z.

Frösche: Geht in die Hocke, und wenn sie dicht genug, aber nicht zu dicht an euch dran sind, gebt es ihnen mit dem Flapflip-Buster (siehe oben).

Libellen: Tat-A-Tap-Rap funktioniert zwar, aber es ist schwierig, damit zu treffen. Also wieder einmal den Flapflip-Buster anwenden. Wartet, bis sie euch gesehen haben - sie halten an und schauen - dann legt euren Move hin. Wenn ihr den gerade zur rechten Zeit ausführt, werden sie auf euch zugetaucht sein, euch verfehlt haben und sind jetzt genau unter euch.

FREEZEEZY PEAK

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Holt euch die Stiefel, und geht durch das Loch an Ende des Eingangs in den Bubbleloop-Sumpf. Dort gibt es ein Schneegebiet. Wendet eure Puzzle-Teile an, und denkt daran, daß ihr dem Eisbrocken

links eine Beak-Buster-Behandlung zuteil werden laßt. Um zum Freezeezy Peak zu gelangen, geht zuerst zum ägyptischen Gebiet, und dann die Stufen zum Spinnennetz-Gebiet hoch. Von dort aus geht direkt zum Eingang.

WO IHR BOTTLES FINDEN KÖNNT:

Lauft die Hügel hinunter und arbeitet euch nach links vor. Bottles bringt euch die Beak-Bomb-Attacke bei.

WO IHR DIE PUZZLE-TEILE FINDEN KÖNNT:

1. Wenn ihr die drei Geschenke, die um den Level herum verteilt sind, gefunden habt, bringt sie zu den drei heulenden Kindern, und ihr bekommt ein Jiggy.
2. Ein weiteres Jiggy könnt ihr am Ende der Pfeife des Schneemanns finden.
3. Legt die fünf nervigen Schneemänner mit eurem neuen Luftattacken-Manöver um. Um das zu bewerkstelligen müßt ihr auf ihre Hüte zielen. Ein Jiggy wird dann oben auf dem Kopf des großen Schneemanns erscheinen.
4. Klettert auf den Schlitten, oben auf dem großen Schneemann. Ihr werdet dann den Hügel runterschlittern und auf dem Bauch des Eisbären landen, der euch dann freundlicherweise ein Jiggy schenkt.
5. Verwandelt euch mit Hilfe von Mumbo in ein Walross. Geht dann liefert dem Bär mit dem Schlitten ein Rennen. Wenn ihr ihn schlägt, bekommt ihr ein Jiggy.
6. Danach geht etwas den Hügel hinunter, zu Wozza, dem Walross. Der läßt euch nach drinnen ein und gibt euch ein Jiggy.
7. Nachdem ihr euch in Banjo zurückverwandelt habt, geht wieder zum Eisbären und liefert ihm noch ein Rennen, diesmal in Trainingsschuhen. Zur Belohnung für euren Sieg über ihn bekommt ihr wieder ein Jiggy.
8. Rettet die Twinklies, indem ihr auf die Monster, die versuchen, sie aufzufressen, die Rat-A-Tat-Rap-Behandlung anwendet. Wenn ihr das erledigt habt, geht hinten um den Baum herum und legt den großen Eiswürfel um - das geht leicht mit Unbesiegbareit. Danach feuert ihr dann drei Eier auf den

Spielführer

Stern. Dann habt ihr eine festgelegte Zeit, in der ihr zur Abflugstelle gehen könnt, die sich in der Nähe von Bottles befindet. Fliegt dann dreimal durch den Stern oben auf dem Baum. Daraufhin erscheint ein Jiggy im Baum. Klettern innen im Baum hoch, um es euch zu holen.

9. Wendet euren neuen Move auf die drei Zielknöpfe des Schneemanns an, und ein Stern wird unter ihm erscheinen.

10. Sammelt fünf Jinjos ein.

WO IHR MUMBO-TOKEN FINDEN KÖNNT:

1. Im Iglu am Anfang des Levels, hinter dem Tisch.

2. Einen könnt ihr einsammeln, wenn ihr euch auf den Schlitten setzt.

3. Beim rechten Bein des Schneemanns.

4. Beim linken Bein des Schneemanns.

5. In der Nähe der Rampe, bei den großen Geschenken mit den roten Federn drauf.

6. Über dem Schornstein des Hauses, das eine Abflugstelle obendrauf hat.

7. Im Wasser, unter dem Schal des großen Schneemanns. Wartet, bis ihr ein Walross seid, ehe ihr es euch holt.

8. Am Stamm des Weihnachtsbaums.

9. Macht dem Schneemann, der am nächsten zu Wozzas Höhle steht, den Garaus, und ihr bekommt ein Mumbo-Token.

10. Legt den Schneemann auf der Insel neben dem großen Schneemann um.

WO IHR JINJOS FINDEN KÖNNT:

1. Oben auf dem Besen des Schneemanns. Ihr müßt dort hochfliegen, um ihn zu bekommen.

2. Oben, auf dem Berg von Geschenken.

3. Hinter dem Haus mit dem Kamin.

4. Wenn ihr das Puzzle-Teil von Wozza bekommen habt, geht als Banjo in seine Höhle zurück. Dort findet ihr einen Jinjo.

5. Im Dach von Mumbos Hütte.

WO IHR BIENENWABEN-STÜCKE FINDEN KÖNNT:

Wenn ihr alle Schneemänner umgelegt habt, findet ihr ein Stück unter einem von ihnen.

2. Geht als Walross durch den Tunnel hinten in Wozzas Höhle.

WO IHR DIE SCHALTER FINDEN KÖNNT:

Unter dem Schneemann auf der Insel neben dem großen Schneemann. Zerdetzt das Spinnennetz draußen mit drei Eiern, nehmt euch die Laufschuhe und flitzt zur Abflugstelle, ehe sie verschwindet. Fliegt durch den Tunnel oben im Raum, um das Jiggy auf dem Adventskalender zu bekommen.

ALLGEMEINE TIPS:

Ihr könnt an die Schlüssel, die ihr in Wozzas Höhle seht, nicht herankommen. Dies kann nicht geschafft werden, bis die Folge zu Banjo-Kazooie herauskommt.

DIE BÖSEN BUBEN:

Eiswürfel: Wendet den Flapflip-Buster an, aber paßt gut auf, denn die werden zu kleineren Würfeln.

Schneemänner: Versucht, sie sofort loszuwerden, wenn ihr erst einmal euren neuen Move gelernt habt. Umkreist sie, zielt auf sie, aber weicht ihren Schneebällen aus.

GOBI'S DESERT

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Öffnet die Noten-Tür im Mund der Hexe in den Spinnweben-Raum. Geht durch bis zum Lava-Gebiet. Folgt dem Pfad und vervollständigt die fehlenden Puzzle-Teile. Geht dann zum ägyptischen Gebiet mit dem goldenen Topf zurück, schnappt euch die Stiefel in dem Raum zur Seite, und lauft die Treppe hoch, durch den Treibsand zum Eingang des Levels.

SO FINDET IHR BOTTLES:

Geht um die Pyramide mit dem Ziel oben drauf herum, um alles über Laufschuhe zu lernen.

SO FINDET IHR DIE PUZZLE-TEILE:

1. Begeht euch in die großen Kakteen vor der Nase der Sphinx, und schießt Eier in jedes Nasenloch; das müßt ihr wahrscheinlich ein paar Mal probieren.

BANJO-KAZOOIE

Daraufhin öffnet sich die Tür unten. geht dort hinein und schießt Eier in den Mund. Springt von Teppich zu Teppich, um am Ende das Jiggy zu bekommen.

2. Füttert das Wesen an der Wand in der Mitte des Levels mit Eiern, und folgt ihm. Tut dann das Gleiche noch einmal, wenn es verschwindet. Daraufhin veranlaßt es, daß sich eine Pyramide erhebt. Gebt der Taste oben drauf einen ordentlichen Beak-Bust und geht hinein, ehe die Zeit abläuft. Bringt die Mumie mit dem Unbesiegbarkheits-Move um die Ecke, und spielt ein Spiel der Paare mit den Kacheln auf dem Fußboden, wozu ihr euren Beak-Bust-Move anwendet. Wenn ihr sie alle zusammengepaßt habt, bekommt ihr schließlich ein Jiggy.

3. Neben dieser Pyramide steht Gobi, das Kamel. Begebt euch zu ihm mittels des Fliegenden Teppichs, und zertrümmert den Fels, an dem er angebunden ist. Zur Belohnung bekommt ihr dann ein Jiggy.

4. Geht zurück zu Trunker, dem durstigen Baum am Anfang des Levels, wo ihr auch Gobi wiederfindet. Wendet einen Beak-Bust auf den Rücken des Kamels an, und er wird dem Baum zu trinken geben.

5. Erhebt euch in die Lüfte und führt einen Beak-Bomb-Angriff auf das Ziel oben auf der Pyramide aus. Sie wird sich öffnen. Geht dort hinein, und ihr trefft auf Rubee, den Schlangenbeschwörer. Feuert fünf Eier in seinen Topf und klettert an der Schlange hoch, um das Jiggy oben einzusammeln.

6. Geht zu König Sandybutts Pyramide in der Mitte des Levels und macht euren Weg durch den Irrgarten, wobei ihr Kazooie zum Laufen benutzt - für ein weiteres Jiggy.

7. Geht zur Pyramide mit dem Schalter unten. Holt euch die Schuhe hinter der Pyramide weg, betätigt dann den Schalter und geht nach oben und durch die Tür, ehe die Zeit abläuft.

8. Geht in die Luft hoch und fliegt durch alle Ringe für ein Preis-Jiggy.

9. Holt euch die Rennschuhe am Anfang des Levels und rennt schnell hinter die

Ziel-Pyramide. Dort ist eine Hand mit einem Jiggy, aber ihr müßt verteufelt schnell sein, um es euch zu schnappen.

10. Holt euch fünf Jinjos.

HIER FINDET IHR MUMBO-TOKEN:

1. In Sandbutts Irrgarten.
2. Wo ihr auf Rubee, den Schlangenbeschwörer, trefft.
3. In der Sphinx drin, auf einem Zauberteppich.
4. Hinter der Pyramide mit dem Schalter oben drauf, rechts vom Level.
5. Auf der Nase der Sphinx.
6. Im Innern der Pyramide, für die ihr die Schuhe benötigt, um dort hinzukommen.
7. Im Graben.
8. Oben auf der mittleren Pyramide.

SO FINDET IHR JINJOS:

1. Direkt hinter euch, zu Anfang des Levels.
2. Im Graben um die mittlere Pyramide, aber erst, wenn ihr den mit Wasser gefüllt habt.
3. Hinter dem Tempel, wo ihr die Kacheln zusammenpassen müßt.
4. Im Innern der Sphinx auf einem Zauberteppich hinter euch.
5. In einem Topf am Ende des Irrgartens.

SO KÖNNT IHR DIE HONIGWABEN-STÜCKE FINDEN:

1. Nachdem ihr Gobi benutzt habt, um dem Baum zu trinken zu geben, fliegt ihr auf die linke Seite des Levels, wo ihr eine Tür und einen Vorsprung findet (ihr könnt nicht durch die Tür durchkommen!). Gobi wird dort sein. Nach einem Beak-Bust gegen ihn bekommt ihr ein Honigwaben-Stück.
2. Betätigt den Schalter hinter einer der Pyramiden, und fliegt dann durch den Kaktus.

SO FINDET IHR DIE SCHALTER:

Ihr findet einen Hexenschalter rechts vom Ausgang aus dem Irrgarten. Er läßt ein Jiggy im Sarkophag außerhalb des Levels erscheinen. Benutzt die rotierende Abschußstelle, um ihn euch zu holen.

ALLGEMEINE TIPS:

Ehe ihr irgend etwas macht, geht zu Bottles

Spielführer

DIE BÖSEN BUBEN:

Größe Fliege: Die selbe Taktik wie bei der Libelle anwenden.

Mumien: Den Unbesiegbarkeits-Move anwenden.

Mumienhand: Den Unbesiegbarkeits-Move anwenden.

MADMONSTER MANSION

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Öffnet die Notentür, die sich im Spinnweben-Raum befindet. Geht dort durch und laßt euch ins Wasser fallen. Schwimmt durch die nächsten beide Räume, bis ihr in einen Raum kommt, der so ein wenig rötlich aussieht. Springt aus dem Wasser heraus, wobei ihr beim Rausspringen Doppelsprünge ausführt. Dann mit Doppelsprüngen zurück ins Wasser, um über die Enklaven in dem Raum hinüberzukommen. Ihr gelangt dann zu einem Jigsaw-Teil. Geht jetzt zurück und zur Lavahöhle. Lauft über die Plattform, wodurch ihr dann zum Spukgebiet und zum Landhaus kommt.

WO IHR DIE PUZZLE-TEILE FINDEN KÖNNT:

1. Geht zu dem Schuppen, aus dem das Licht scheint und springt auf das Glas, so daß ihr auf dem Ouija-Brett BanjoKazooie buchstabiert. Weicht dem Geist aus, und berührt ja nicht die falschen Titel, denn das vermindert eure Energie.
2. Schießt von hinten drei Eier in die Töpfe im Friedhof der Kathedrale. Um dort hineinzukommen, haut einen Beak-Barge auf das Tor.
3. Betätigt den Schalter in der Nähe der Fontäne, schnappt euch die Laufschuhe und springt über die Mauer. Lauft in die Kathedrale, ehe die Stoppuhr abgelaufen ist. Wenn ihr dort dann drin seid, geht auf das Klavier und initiiert die Melodie, die von der Hand gespielt wird. Spielt die Noten jeweils nach ihr, und ihr bekommt dann ein Jigy.
4. Schwimmt auf den Grund des Brunnens, wo ihr in dem Eimer ein Puzzle-Teil finden könnt.

5. Geht oben auf das große Haus drauf und dann innen im Schornstein hinunter. Vom Kamin aus springt auf die Stühle und den Tisch, ohne den Boden zu berühren. Dann könnt ihr Napper das Teil wegnehmen.

6. Geht zur Rückseite des Hauses, wo ihr eine Kellertür auf dem Boden findet. Zerschmettert sie mit einem Beak-Bust und geht hinein, Bringt den Geist mit Hilfe der Goldfedern um die Ecke, dann zerschmettert die Fässer, wo ihr dann ein weiteres Jigy findet.

7. Geht mit Hilfe des Grabsteins neben dem Eingang zur Kathedrale oben auf das Dach. Klettert weiter nach oben, und auf der Turmspitze findet ihr dann ein Puzzle-Teil.

8. Stellt sicher, daß ihr im Haupthaus das Fenster zertrümmert habt, das zum Badezimmer führt. Ihr könnt alle Fenster zertrümmern, die erleuchtet sind. Dann benutzt Mumbo, um euch in einen Kürbis zu verwandeln. Geht danach durch das kleine Loch am Boden - in der Nähe des Eingangs zur Kathedrale - zum Irrgarten, dorthin, wo ein Teil abgesperrt ist. Geht die Rampe hinauf, und arbeitet euch um die Hecke herum, um zum Hausdach zu gelangen. Geht dann ins Badezimmer und laßt euch die Toilette hinunterspülen, um ein weiteres Jigy zu erhalten.

9. Auch in eurer Kürbisgestalt, schlüpft das Fallrohr vorne rechts am Haus hinunter, wofür ihr dann dieses Jigy erhaltet.

10. Sammelt fünf Jinjos ein.

WO IHR MUMBO-TOKEN FINDEN KÖNNT:

1. Auf einem Absatz beim Brunnen.
2. Auf der Absprungstelle in der Kathedrale.
3. Auf einem der Dachbalken in der Kathedrale.
4. Im Waschbecken im Badezimmer.
5. Hinter einem Grabstein auf dem Kathedralengelände.
6. In dem Teil des Irrgartens, zu dem ihr nur als Kürbis Zugang habt.
7. In einem der Fässer im Keller.
8. Im Kamin in dem Hauptraum.

WO IHR JINJOS FINDEN KÖNNT:

1. In einem der Fässer im Keller.

BANJO-KAZOOIE

2. Zertrümmert ein Fenster im zweiten Stock des Haupthauses. Der Jinjo ist auf dem Bett.
3. In einer Ecke im Irrgarten.
4. Bei den Laufschuhen. Benutzt die Abschußstelle, um ihn zu ergattern.
5. Beim Schornstein des Haupthauses.

WO IHR DIE HONIGWABEN-STÜCKE FINDEN KÖNNT:

1. Auf den Dachbalken der Kathedrale.
2. Unter den Fußbodenbrettern in einem der Zimmer durch ein zerbrochenes Fenster. Ihr müßt das aber ein Kürbis sein, um es zu erreichen.

WO IHR DIE SCHALTER FINDEN KÖNNT:

Auf der linken Seite ganz oben auf dem Klavier könnt ihr eine Abflugstelle sehen. Springt dort hin und fliegt zu den Dachbalken, wo ihr einen Schalter findet. Betätigt den, und ein Jiggy erscheint im Auge der Hexe im Spinnweben-Zimmer. Wenn ihr diesen Level verläßt, geht hin und entfernt mit drei Eiern das Spinnennetz mitten in dem Raum. Geht zum Adventskalender, betätigt den Schalter dort, schnappt euch die Schuhe und rennt zur Abflugstelle, ehe die Uhr abläuft. die könnt ihr auch noch benutzen, während sie explodiert. Fliegt in dem Raum ganz nach oben auf Gruntys Nase. Dann zerbrecht mit einem Rat-A-Tat Rap ihr Auge und schnappt euch das Jiggy.

ALLGEMEINE TIPS:

1. Zertrümmert alle erleuchteten Fenster auf jeder Etage des Haupthauses, um neue Gebiete zu finden.
2. Legt nervende Gegner mit Goldfedern um.
3. Auf der Kathedrale befindet sich ein Buntglasfenster mit Banjo-Kazooie drauf. Dort könnt ihr für Noten, Federn und Eier durchspringen.
4. Sammelt keine Goldfedern ein, wenn ihr keinen Platz habt, sie zu tragen. Das verschwendet sie nur, und ihr braucht sie unbedingt auf diesem Level. Merkt euch genau, oder noch besser, schreibt euch auf, wo ihr sie gesehen habt.

DIE BÖSEN BUBEN:

Skelett: Ähnlich wie die Mumien in Gobis

Wüste. Wendet auf jeden Fall euren Unbesiegbarkheits-Move an, denn alles andere betäubt es nur.
Gespenster: Auch bei diesen kleinen Lieblingen den Unbesiegbarkheits-Move anwenden.

RUSTY BUCKET BAY

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Geht zum Madmonster Mansion und laßt euch von Mumbo in einen Kürbis verwandeln. Geht dann aus dem Level heraus und dann nach rechts, wo ihr ein Tor findet, das ihr als Banjo mit einem Beak-Barge schon geöffnet haben solltet. Geht dort hindurch und dann zu einem Haus hinunter, wo ihr durch ein kleines Loch in der Tür schlüpfen könnt. Wenn ihr dann da drin seid, laßt euch von Mumbo zurückverwandeln und betätigt den Wasserschalter. Geht dann zurück und durch die Notentür, die sich oben im Spinnweben-Raum befindet. Schwimmt durch die Tür runter, die wie ein Mund aussieht, dann wieder hoch, und ihr findet einen weiteren Wasserschalter in der hinteren linken Ecke des Raums, in der Nähe einer "Rare"-Kiste. Löst den aus und schwimmt zu einer Höhle, wo ihr ein Jigsaw findet, das euch verrät, wo ihr den Eingang zu diesem Level finden könnt.

WO IHR DIE PUZZLE-TEILE FINDEN KÖNNT:

1. Oben auf einem der Schlotte.
2. In einem der Lagerräume, links von wo ihr den Level anfangt, in der Nähe des Hais. Es gibt zwei Möglichkeiten, dort hineinzukommen: Schwimmt durch die Tür, die einen Spalt offensteht, oder zertrümmert das Fenster oben drauf, das dem Hai am nächsten ist, mit einem Beak-Bust. Das Jiggy ist oben im Raum.
3. Geht und spricht mit dem festsitzenden Delphin vorne am Schiff. Schwimmt die Ankerkette hoch, geht hinein, löst den Schalter aus, was den Delphin befreit, wofür ihr natürlich eine Belohnung bekommt.
4. Geht ein Rohr am Heck des Schiffs

Spielführer

hinunter und betätigt einen Schalter, der die Rotoren im Maschinenraum abbremsst. Geht nach unten zum niedrigsten Schlot zurück und haut mit einem Beak-Barge durch die Tür. Geht hinunter und dann vorsichtig durch den Maschinenraum. Mit ausgefeiltem Timing müßt ihr dann durch die Rotorblätter springen, wenn sie sich verlangsamen, um ein weiteres Jiggy zu ergattern.

5. Dies ist wahrscheinlich das schwierigste aller Jiggys im ganzen Game, also bleibt verbissen dran, und schließlich werdet ihr es schon schaffen. Betätigt den Schalter links von der Stelle, wo ihr das Jiggy im Maschinenraum bekommen habt. Dann geht zurück und löst den Schalter aus, der sich auf der rechten Seite des Raums befindet. Das löst dann auch eine Stoppuhr aus, auf der ihr 65 Sekunden habt. Ihr müßt euren Weg vorsichtig und ruhig, aber trotzdem schnell aus dem Maschinenraum finden, wo manche, aber nicht alle der Maschinen jetzt stillstehen. Geht die Leiter hinauf, und benutzt den schnelleren Kazooie zum Laufen, wenn ihr wie die Post zum Heck des Schiffs rennt. springt dann ins Wasser und taucht nach dem Jiggy, hinter der Schiffsschraube.

6. Ihr könnt manche Bullaugen auf dem Schiff zertrümmern, um in die Kabinen zu gelangen. In einer Kabine befindet sich ein blaues Bett. Zerschmettert die Holztür, macht das Monster fertig und springt hoch, wo ihr ein Jiggy bekommt.

7. Nahe dem Schiffsbug befinden sich drei nummerierte Schalter. Ihr könnt die Nummer an der Schiffseite finden. Um ein Jiggy zu bekommen müßt ihr die Nummer 312-111 mit einem Beak-Bust bearbeiten.

8. Klettert den Kran hoch, der sich dem Bug des Schiffs gegenüber befindet. Betätigt den Schalter, und ehe die Zeit abläuft, klettert die Leiter hoch, geht bis zum Ende des Krans durch, und laßt euch zu einem Jiggy runterfallen. Damit ihr eine sichere Landung habt, wartet, bis ihr hört, wie Kazooie "AH - Oh" sagt, und macht dann einen Sprung.

9. Ehe ihr das Folgende durchführen könnt, müßt ihr den Hexenschalter betätigen und den orangenen Jinjo einsammeln. Klettert den Stapel Kisten in der Mitte des Schiffs hoch

und geht auf die Kiste, die an einem Tau hängt. Klettert das Tau hoch, auf den Kran. Löst den Schalter aus, wodurch die Kiste durch das Deck des Schiffs fällt. Geht wieder auf den Kran rauf und folgt der Kiste durch das Loch im Deck. Bekämpft den Boss mit Goldfedern, Beak-Barges und Eier, dann habt ihr ein weiteres Jiggy.

10. Sammelt fünf Jinjos.

WO IHR DIE MUMBO-TOKEN FINDEN KÖNNT:

1. Oben auf einem der großen Schlotte.
2. In einem der Rohre, genau links von der Stelle, wo ihr das Schiff betretet.
3. Links von dem Eingang, zwischen den beiden Goldfedern. Laßt die Brücke vorher erscheinen, indem ihr zwei Eier in das Maut-Loch schießt.
4. Eins solltet ihr sehen, sowie ihr in den Maschinenraum hineinkommt.
5. Rechts vom Maschinenraum.
6. Links vom Maschinenraum.
7. In der blauen Metallkiste, in der ihr eins der Jinjos findet
8. In einer weiteren Kiste, auf einem der Dachbalken
9. Auf einem der kleinen Fässer in der Ecke, wo das Giftwasser ist.
10. In einer Kabine voller Rohre, wo der Chomper ist.
11. Genau am Bug des Schiffs.
12. Durch eins der Bullaugen, in der Brücke des Schiffs.

SO FINDET IHR DIE JINJOS:

1. Drüben in der Ecke bei dem Haifisch.
2. Unterwasser unter dem Bienenstock, rechts von der Stelle, wo ihr diesen Level anfangt. geht ins Wasser rein und taucht runter durch das Loch im Zaun. Dabei immer schön auf euren Luftvorrat achten.
3. Auf einem treibenden Faß in der Ecke, wo sich der Giftteich befindet.
4. Schießt acht Eier in das Maut-Loch, welches sich neben dem Kran hinter dem Schiff befindet, um eine Brücke zu errichten. Auf der anderen Seite findet ihr ein Jinjo.
5. Hinter ein paar Kisten in dem großen zentralen Kasten. Am besten einen Beak-

Bust vom Dach aus ausführen, um dort hineinzukommen.

SO KÖNNT IHR DIE HONIGWABEN-STÜCKE FINDEN:

1. Über dem Eingang zum Steuerraum gibt es einen sechseckigen Tunnel. Springt dort hoch und folgt ihm, um ein Honigwaben-Stück zu ergattern.
2. Beim Haifisch und dem gelben Jinjo befindet sich eine Unterwasserhöhle, die zu einem Lagerhaus führt. Geht dort hinein und hebt für ein zusätzliches Honigwaben-Stück in die Luft ab, wenn ihr den Schalter betätigt habt.

SO KÖNNT IHR DIE EXTRALEBEN FINDEN:

1. In einer der großen blauen Lagerkisten, an der Seite des Docks, wo die Kräne stehen, sind mehrere Kisten mit TNT. Vernichtet sie alle, oder, wenn ihr noch genügend Energie habt, laßt euch von ihnen treffen, und ihr erhaltet ein Extraleben.
2. Im Maschinenraum, links von dem Schalter an der linken Seite.
3. In dem Raum neben dem Haifisch, wo ihr hineinkommt, wenn ihr einen Beak-Bust auf das Fenster ausführt.

SO KÖNNT IHR DIE SCHALTER FINDEN:

Klettert auf die an einem Tau aufgehängte Kiste, und springt dann hinüber zu der Stelle, wo sich die große Eisenstruktur befindet. Obendrauf befindet sich dort ein Schalter. Durch diesen laßt ihr ein Jiggy in der Außenwelt erscheinen.

ALLGEMEINE TIPS:

1. Wenn Ihr euch um die 100 Noten bemüht, dann könnt ihr unter Umständen vergessen, daß sich vier in dem Raum unter dem Schiff befinden, dort wo ihr vorher schon gewesen seid und den Delphin befreit habt.
2. Wenn ihr oben auf dem Wasser schwimmt, dann könnt ihr länger überleben, wenn ihr die ganze Zeit lang Doppelsprünge macht, denn je weniger Kontakt ihr mit dem Wasser habt, desto besser.

DIE BÖSEN BUBEN:

Haifisch: Dieser Knabe ist noch von der Treasure Trove übrig, voller Gusto. Auch hier kann er nicht getötet werden, also haltet euch von ihm fern!

Retterring: der will lieber Leben nehmen, als retten. Allerdings sollte es einfach sein, ihn mit einem Rat-A-Tat-Rap zu erledigen.

TNT Kiste: Die kann man mit Eiern zerstören, oder, wenn die Zeit knapp ist, mit Goldfedern.

Schlechtes Rohr: Auch das kann nicht getötet werden, kann sich aber auch nicht weit bewegen. Also auch hier, geht ihm aus dem Weg.

Matrose: Bei diesen ganz gewöhnlichen Gegnern funktioniert meistens ein Rat-A-Tat-Rap am besten.

Chomper: Genau wie schon zuvor in Clankers Höhle

CLICK CLOCK WOOD:

SO KOMMT IHR DORT HIN:

Geht in die tiefe Höhle, die ihr erreicht, nachdem ihr den Spinnwebenraum verlassen habt. Geht über dem Wasserspiegel durch den Tunnel, und betätigt einen Schalter, der den Wasserspiegel kurzfristig erhöht. Schwimmt dann zum anderen Vorsprung hinüber. Aktiviert jetzt entweder die Goldfedern, oder aber lauft sehr vorsichtig durch den Tunnel mit den Wurzeln. Vermeidet den-Bullen, und klettert dann die Blätter hoch. Danach lauft einfach herum, bis ihr zu einem Schalter kommt. Durch dessen Betätigung wird der Jigsaw-Stand auf dem Baumstumpf, den ihr wahrscheinlich schon vorher bemerkt habt, aktiviert. Um dort hin zu gelangen, geht zum Wasserfall, der auf dem Weg zu Clankers Höhle liegt, und schwimmt durch einen Unterwasser-tunnel. Dort drin gibt es ein Mumbo-Token und andere Goodies, also seht euch sorgfältig um und fügt dann die Jigsaw-Teile ein. Geht dann wieder hoch, zu der Stelle, wo der Bulle war, und ihr seht dann den Eingang zu Click Clock Wood.

Spielführer

SO KÖNNT IHR DIE PUZZLE-TEILE FINDEN:

1. Im Frühling, findet das Loch mitten im Boden, und feuert Eier von hinten dort hinein, damit darin eine Pflanze wächst. Geht dorthin im Sommer zurück und knallt dem armen Kamel noch einmal einen Beak-Bust rein, um der Blume zu trinken zu geben. Macht das selbe noch einmal im Herbst, dann bekommt ihr oben auf der Blume ein Jiggy. Es kann manchmal schwierig sein, dort hinaufzuklettern. Wenn ihr es also nicht schafft, klettert auf den Bienenstock und laßt euch von dort aus auf die Blume runterfallen.
2. Im Sommer, zertrümmert den Fels, der den Weg zu Beavers Haus versperrt, mit einem Beak-Bust. Geht dort im Herbst wieder hin, wenn der Fluß wieder Wasser führt, und schwimmt zu seinem Unterschlupf, wo ihr ein Jiggy bekommt.
3. Im Sommer, geht zum Bienenstock und brecht dort von oben her ein. Die Zubbas sind sehr schwer zu schlagen, aber wenn ihr Goldfedern und euren Rat-A-Tat-Rap anwendet, dann kann man sie besiegen und ihr Jiggy bekommen.
4. Im Frühling, verwandelt euch in eine Biene und fliegt ganz nach oben in den Baum, wo eine Venusfliegenfalle ein Jiggy festhält. Wenn ihr das als Biene ausführt, dann schnappt die Fliegenfalle nicht nach euch, denn sie weiß, daß ihr giftig seid.
5. In dem Baumhaus gibt es im Sommer oder Herbst noch ein Teil. Es ist im Herbst leichter zu ergattern, wenn das Baumhaus fertig ist.
6. Findet im Herbst sechs Eicheln für das Eichhörnchen. Sie sind alle auf den Rampen um sein Haus herum. Eine Eichel findet ihr in seinem Haus, eine weitere im Obergeschoß seines Hauses. Eine befindet sich mitten in dem Kreis ohne Boden unten drunter. Um die zu bekommen, müßt ihr mit Doppelsprüngen draufzu hüpfen und euch selbst die Daumen drücken. Wenn ihr hinfallt, dann verliert ihr Energie, also, seht zu, daß ihr möglichst viel davon habt.
7. Im Frühling, zerbricht das Riesenei, um den Adler auszubrüten. Im Sommer müßt ihr fünf Würmer finden, die ihr ihm dann gebt. Es sind mehr als fünf Würmer in der Gegend

verteilt. Füttert ihn im Herbst mit zehn Würmern, und geht dann schließlich im Winter zurück, um ihn zu besuchen, und er gibt euch dann schließlich ein Jiggy.

8. Im Frühling und als Bär, geht in den obersten Raum im Baum. Zertrümmert die Tür und weicht den Wurzeln aus, um das Jiggy da drin einzusammeln.

9. Im Frühling, springt die beiden knospenden Blätter am Baumstamm am Start hoch. Dann klettert die Rampe hoch, und macht euren Weg die restlichen knospenden Blätter hoch, auf der rechten Seite der Rampe, bis ihr das Jiggy auf der kleinen Plattform erreicht.

10. Findet fünf Jinjos.

SO KÖNNT IHR DIE MUMBO-TOKEN FINDEN:

In diesen Level gibt es massig Mumbo-Token, die überall verteilt sind.

Wenn ihr alle auf den vorhergegangenen Levels gefunden habt, dann gibt es hier sogar viel mehr, als ihr benötigt. An den folgenden Stellen könnt ihr mal nachschauen:

1. Oben auf den Venusfliegenfallen überall im Level. Wenn ihr nicht in die Biene verwandelt werden könnt, dann könnt ihr sie mit Goldfedern bekommen.

2. Entlang Holzbalken und Plattformen, oben auf dem Baum und ganz besonders um das Baumhaus und das Eichhörnchen-Haus herum.

SO KÖNNT IHR DIE JINJOS FINDEN:

1. Im Sommer, geht von Eingang links und ihr werdet ein Jinjo unter dem Korn versteckt finden.

2. Im Frühling könnt ihr ein Jinjo im Bienenkorb finden. Ihr müßt allerdings die Biene sein, um dort hineinzukommen.

3. im Winter, oben auf Mumbos Hütte.

4. Im Herbst, auf einem Blätterhaufen rechts vom Eingang.

5. Im Frühling sitzt ein Jinjo ganz oben auf dem Baum in einer Venusfliegenfalle.

WO IHR DIE HONIGWABEN-STÜCKE FINDEN KÖNNT:

1. Geht im Winter durch das Loch im Eis und schwimmt in die Biberburg, aber beeilt euch, denn euer Luftvorrat geht unheimlich schnell

zur Neige. er schenkt euch ein Honigwaben-Stück.

2. Im Winter, gebt von einer Abflugstelle ab, und benutzt einen Beak-Bomb-Angriff, um durch das obere Fenster im Eichhörnchen-Haus zu kommen, wo ihr dann ein Honigwaben-Stück findet.

SO KÖNNT IHR DIE EXTRALEBEN FINDEN:

1. Im obersten Raum im Sommer.
2. Unter dem Eis im Winter.
3. Auf einer der Venusfliegenfallen im Frühling.

WO IHR DIE SCHALTER FINDEN KÖNNT:

Im Winter, fliegt zu der Stelle hoch, vor ein kleiner Vorsprung hervorragt, mit einem Schneemann drauf. Macht den Schneemann fertig, landet auf dem Vorsprung, und dort befindet sich dann ein Schalter. Betätigt ihn, und draußen erscheint ein Jiggy. Geht zu der Quelle, verwandelt euch in eine Biene, und dann verläßt den Level. Denkt aber daran, daß ihr dadurch alle Jinjos und Noten verliert, die ihr bislang gesammelt habt. Fliegt zum Großen Baum, gegenüber vom Eingang zu dem Gebiet, wo sich der Bulle befindet, um - wenn ihr alles richtig gemacht habt - das letzte und hundredste Jiggy im ganzen Spiel zu bekommen.

ALLGEMEINE TIPS:

1. Wenn ihr zum Winter kommt, stellt sicher, daß ihr alle Schneemänner zuerst um die Ecke bringt, denn die nerven euch sonst nur die ganze Zeit.
2. Es gibt vier Noten auf dem Baumhaus im Winter. Es ist durchaus möglich, mit einem Flagflip auf die Dachkante zu gelangen, sich dann in Kazooie zu verwandeln und bis nach ganz oben zu gelangen.

DIE BÖSEN BUBEN:

Papageien: Die sind ebenso wie die Chompers, also macht sie auf die gleiche Art fertig.

Goblins: Bringt die mit einem Rat-A-Tat-Rap um die Ecke.

Fliegenfallen: Gegen die seid ihr nur unverwundbar, wenn ihr Goldfedern Benutzt,

oder aber als Biene auftrittet
Schneemänner: Genau wie im Freezezy Peak.

Eiswürfel: Genau wie im Freezezy Peak
Libellen: Genau wie die, im Bubblegloop Swamp.

DAS GROSSE FINALE

Die letzten Konfrontationen mit Gruntilda, das ist eigentlich das, worauf das ganze übrige Spiel euch vorbereitet hat. Ihr werdet hier alle erlernten Fertigkeiten anwenden müssen, und noch mehr. Dieses Game hat eine der innovativsten und unterhaltendsten Endsequenzen überhaupt. Am besten schaut ihr euch das selbst an, denn wir wollen euch ja die Überraschung und den Spaß nicht verderben.

Nachdem ihr Click Clock World beendet habt, solltet ihr 900 Noten haben, was ausreicht, die Notentür zu öffnen, die sich oben auf dem Baum im Gebiet des Bullen befindet. Wenn ihr dort durchgeht, seht ihr eine Plattform, auf der Tooty steht. Wenn ihr da drauf steht, werdet ihr in ein Gebiet gewarpt, wo ihr an einer krankhaften Gameshow namens "Furnace Fun" teilnehmt. Ratet mal, wer die Moderatorin ist. Klar doch, Gruntilda, wer denn sonst. Ihr könnt euch um jeweils ein Kästchen vorwärts bewegen und auswählen, in welche Richtung ihr euch bewegen wollt. Jedes Kästchen stellt eine andere Frage über das Game oder aber eine körperliche Herausforderung dar. Deswegen ist es wichtig, daß ihr euch entweder gemerkt habt, oder Notizen gemacht habt, über alles, was so im Game passiert. bei machen Fragen seht ihr ein Stück der Kulisse und die Frage ist dann, wo diese Kulisse aufgetreten ist, wogegen andere Fragen euch nach Begleitmusik fragen. Hexen-Kästen sind Fragen über Gruntilda, womit ihr eigentlich keine Probleme haben solltet. bei anderen Fragen dreht es sich zum Beispiel um die Krokodile. Ihr könnt Kästen überspringen, über die ihr euch nicht sicher seid. Die Herausforderungen sind am schwierigsten. Aber mit den Jokern, die ihr auf eurem Weg einsammelt, ist das Ganze eigentlich gar

BANJO-KAZOOIE

entschließt sich dann, sich mit einem magischen Schutzschild zu decken.

ATTACK 4: DEN SCHUTZSCHILD ZERSTÖREN

Landet erst einmal in Sicherheit, dann macht euch auf Kazooies Beine. Wenn ihr eine Weile herumgefragt seid, werden sich vier große Stein-Jinjos aus dem Boden erheben. Weicht Gruntys Feuerkugeln aus und wartet auf eine Pause. Wenn sich die Gelegenheit bietet, feuert schnell drei Eier in jeden Jinjo - unten gibt es da ein Loch - um sie von dem Stein zu befreien. Die fliegen dann hoch und schwächen Gruntys Schild. Der vierte wird sie auf den Boden werfen, aber ihr Schild bleibt intakt, und leider entschließt sie sich, völlig ballistisch zu werden und beballert euch mit Feuerkugeln, und nach jeweils fünf davon, zusätzlich mit Zauberwürfen.

ATTACK 5: DER JINJONATOR

nach einigem Rumrennen wird sich ein riesiger Stein-Jinjo, der Jinjonator, aus dem Boden erheben. Er hat auf jeder seiner vier Seiten ein Loch, worin ihr jeweils drei Eier plazieren müßt. Ihr werdet schon wissen, wann es funktioniert hat, denn die Löcher schließen sich. dies ist wahrscheinlich der schwierigste Teil des Games, aber eine Taktik scheint hier gut zu wirken. ihr seid ja immer sparsam mit euren Goldfedern umgegangen und ihr habt idealerweise auch volle Energie, was durchaus möglich ist, wenn ihr nicht immer die von Gruntilda fallen gelassenen Honigwaben-Stücke aufgesammelt habt, wenn ihr sie nicht unbedingt braucht. Aktiviert den Unverwundbarkeits-Move und stellt euch bei einem der Löcher auf. Nach jedem Abfeuern von Gruntys Zaubern gibt es eine winzige Pause. Also stellt den Schild ab und feuert so viele Eier, wie nur möglich, ehe sie wieder anfängt. Wenn ihr jedes Loch verschlossen habt, bricht der Jinjonator frei und trifft Grunty solange, bis er sie von ihrem Schloß runtergeschmissen hat. Sie fällt bis ganz nach unten, zum Fuß des Spiral Mountain, wo sie unter einem großen Felsen festgenagelt ist, der auf ihr landet. Hipp, Hipp, Hurah!!

DAS ENDE

Die Endsequenz ist für diejenigen unter euch, die keine 100 Jiggies bekommen haben, etwas anders. im Vergleich zu denen von euch, die es geschafft haben. da ich natürlich soo unwahrscheinlich gut bin, daß ich alle 100 eingesammelt habe, habe ich natürlich nicht den geringsten Dunst, wie die andere Endsequenz aussieht.

Wenn ihr erfolgreich wart, dann seht ihr Banjo und Co. beim Relaxen am Strand zu. Mumbo wird euch aber sagen, daß ihr noch massig Krams ungelöst gelassen habt. Er zeigt euch dann einen kurzen Blick, auf die Welten, in die ihr nicht hineinkommen konntet.. erinnert ihr euch noch an die Haifutter Insel, oder den Schlüssel in Wozzas höhle, oder die Tür in Gobis Wüste?

Es wird gesagt, ihr könnt das alles bekommen, vorausgesetzt ihr haltet eure Cartridge, bis eine Maus namens Banjo-Tooie herauskommt.. Außer den Herrschaften bei Rare weiß noch kein Mensch, wie das funktionieren soll, aber haltet eure Augen offen. 64 Gamer und wir werden euch sofort nach seiner Herausgabe alle News über das Folge-Game bringen.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, BANJO UND KAZOOIE! IHR HELDEN, IHR!

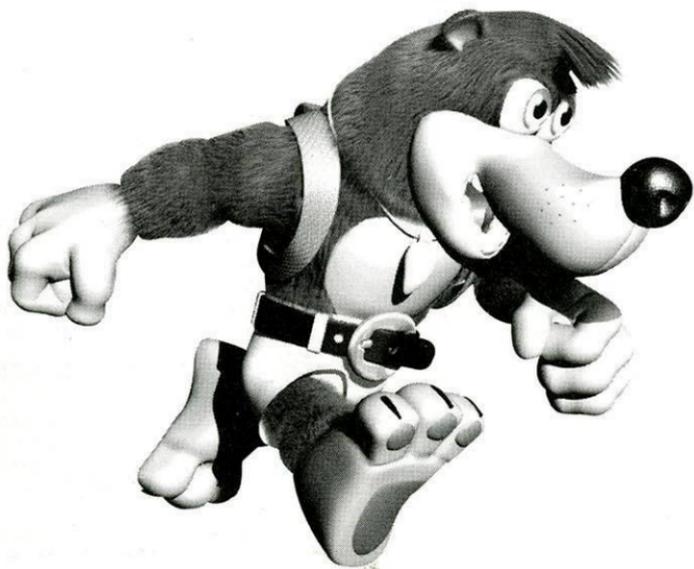
Aber aufgepaßt, da regt sich doch irgend etwas unter dem Fels?! Eines Tages wird Gruntys Gefolgschaft stark genug sein!

UND WENN'S IN DIE HOSE GEHT

Um euch ein bißchen extra anzustacheln, die böse Hexe zu besiegen, seht ihr hier, wie tragisch die schöne Tooty bei eurem Versagen enden wird.



DAS ENDE



64 STRATEGIEN **64** **strategien** n64



Endlich ist es da, das wahrscheinlich am ungeduldigsten erwartete Game des Jahres. Und als unser besonderes Sahnehäubchen an euch bringen wir euch mit diesem Heft die Komplettlösung dazu, mit allen Levels, allen Puzzle-Teilen, allen Jinjos, allen Zaubern, und, und, und...

