

Crash Bash • Midnight Club • WWF Smackdown!2

Nummer 2

Neu

StationMaster

Komplettlösungen, Tipps und Tricks • Playstation 1 und PS2

PLUS: XPloder Cheats CD

C-12

Final Resistance

Lösung, Karten, Gewinnspiel!

Time Splitters

Knallhart gelöst!

RPG total!

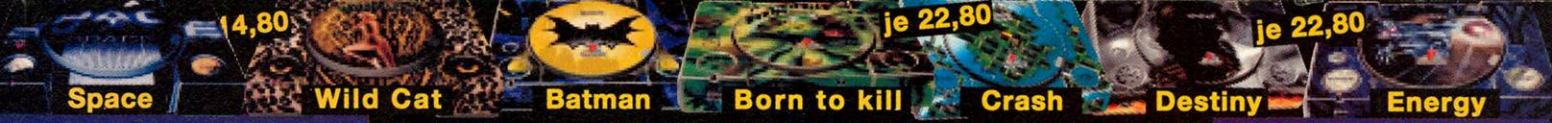
TechnoMage

Final Fantasy IX

Darkstone



Plus Tipps & Tricks: Alien Trilogy & Resurrection • Army Men: Air Attack & Sarge's Heros 1+2 • Box Champions • Chicken Run • Colin McRae 2.0 • Crash Team Racing • DOA 2 • Driver 2 • Fantavision • Gran Turismo 1+2 • Kessen • NHL 2001 • Orphen • Ready 2 Rumble 2 • Smuggler's Run und viele, viele mehr!



Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 9.00-13.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

PSX - Games:

- ACTION:**
- Action Man 2 64,95
 - Apocalypse/uncut 59,95
 - Armormen in Projekt SWARM a/uncut 59,95
 - Army Men:
 - Air Attack 2 64,95
 - Sarges Heroes 2 64,95
 - Batman of Future Blade 84,95
 - Blade a/uncut 89,95
 - Jackie Chans 59,95
 - Stuntmaster 54,95
 - MT Special Forces 59,95
 - Nike: The Mission 79,95
 - Power Rangers: Lightspeed Rampage Through Time 54,95
 - Ray Crises - Raystorm 2 79,95
 - Spiderman 79,95
 - Star Trek Invasion 79,95
 - Star Wars Demolition 84,95
 - Spec Ops 34,95
 - Ranger Elite 54,95
 - Terracon 54,95
 - WDL-Thunder Tanks 64,95

(Action-) Adventure:

- 007 - Die Welt ist nicht genug 89,95
- Chase the Express 84,95
- Cold Blood 69,95
- Crusader of Might & Magic 54,95
- Danger Girl <a> 79,95
- Dino Crises 2 84,95
- Discworld Noir 79,95
- Dracula Resurrection 59,95
- Gunfight Legends 79,95
- Gold & Ruhm: Der Weg nach El Dorado 59,95
- Last Report <a> 59,95
- Medieval 2 54,95
- Megaman Legends 59,95
- Metal Gear Solid Premium Pack 59,95
- Mumie, Die (Mummy) 84,95
- Nightmare Creatures /ungeschnitten 69,95
- Nightmare Creatures 2 69,95
- Parasite Eve 2 84,95
- Resident Evil 3 dt. 49,95
- Riven - Myst 2 69,95
- Soul Reaver - Legacy of Kain a/uncut 59,95
- Syphon Filter 2 84,95
- Tenchu 2 a/uncut 89,95
- Tomb Raider 5 84,95
- Treasure of the Deep 79,95
- Ubik 54,95
- Verrat in der verbotenen Stadt 59,95
- Welt ist nicht genug - James Bond 007 84,95
- X-Files 59,95

BEAT'EM UP:

- Einhergeiz 59,95
- Marvel Super Hero's Vs Street Fighter 54,95
- Ready to R. Boxing 2 84,95
- Streetsfighter Alpha 3 59,95
- Streetsfighter Collect. 59,95
- X-Men Vs Street Fighter 59,95
- X-Men: Mutant Academy 54,95

FLUGSIMULATION:

- Ace Combat 3 59,95

DENKSPIEL

GESCHICKLICHKEIT

JUMP'N RUN:

- 002 Dalmatiner 84,95
- Aladdin 79,95
- Arielle's 2. Sehnst 79,95
- Asterix & Obelix 59,95
- Bugs & Taz 69,95
- Buzz Lightyear St.C. 84,95
- Casper 59,95
- Reise um die Welt 54,95
- Chicken Run 84,95
- Crash Bash 84,95
- Disneys: Magical Tetr 54,95
- Disney Mulan Story 54,95
- Donald Duck 59,95
- Quack Attack 79,95
- Dschungelbuch Groove Party 59,95

SPIELSAMMLUNG:

- Capcom Generation 59,95
- Namco Museum 5 69,95

SPORT:

- Beach Volleyball 69,95
- Box Champions '00 59,95
- Box Champions 01 84,95
- Brunswick Bowling 2 79,95
- Bundesligastars '01 69,95
- Cricket 2000 <a> 79,95
- DSF All Star Tennis 54,95
- European Super L. 84,95
- FIFA 2001 84,95
- Fußball Live 2 59,95
- HBO Boxing After D. 54,95
- Madden 2001 84,95
- Millie Miglia 59,95
- NHL Hockey 2001 84,95
- International Superstar Soccer 2000 79,95
- Reel Fishing 59,95
- Reel Fishing 2 84,95
- Sydney 2000 84,95
- Tiger Woods 2000 69,95
- UEFA 2001 59,95
- Victory Boxing 3 59,95
- WCW Backstage Assault 84,95
- World Championship Snooker 84,95
- WWF Smackdown 79,95
- WWF Smackdown 2 84,95

RENNSPIEL:

- 007 Racing 84,95
- 4 x 4 World Trophy 59,95
- Castrol Honda VTR 69,95
- Champ. Motocross 59,95
- Colin McRae Rally 2 69,95
- Destruction Derby Raw 84,95
- Disneys: Magical Racing Tour 79,95
- Driver 2 79,95
- Ducati World 84,95
- F1 Championship 2000 84,95
- F1 Racing 54,95
- Championship Ford Racing 54,95
- Formel 1 2000 89,95
- Formula Nippon 54,95
- Freestyle Motocross 54,95
- Jeremy McGrath Supercross 2000 54,95
- K1 Fighting GP 54,95
- Muppet Racmania 54,95
- Nascar 2000 59,95
- Need for Speed 5 69,95
- Radical Bikers 59,95
- Rally Masters 54,95
- RC de Go 54,95
- RC Revenge - Re-Volt 2 69,95
- Road Rash Jailbreak 59,95
- Schlümpfe 4 - Auf die Plätze, fertig 64,95
- Speed Freaks incl. Multi Tap 69,95
- Supercross 2001 84,95
- Toca 3 - World Touring Car 84,95
- Vanishing Point 84,95
- Warm Up GP 2001 59,95
- Wild Rapids 59,95
- Wipe Out Special Edition 54,95

SIMULATION / STRATEGIE:

- Bundesliga Manager 2000 79,95
- Bundesliga Manager 2001 69,95
- Chaos Break 54,95
- Front Mission 3 59,95
- Frontschweine 84,95
- Global Domination 59,95
- Panzer General 2 59,95
- Railroad Tycoon 2 incl. Spielberater 59,95
- Theme Park 59,95
- Theme Park World 69,95

Geplante

Neuheiten PSX

<können sofort vorbestellt werden>

- 007 - Die Welt ist nicht genug 89,95
- Chase the Express 84,95
- Cold Blood 69,95
- Crusader of Might & Magic 54,95
- Danger Girl <a> 79,95
- Dino Crises 2 84,95
- Discworld Noir 79,95
- Dracula Resurrection 59,95
- Gunfight Legends 79,95
- Gold & Ruhm: Der Weg nach El Dorado 59,95
- Last Report <a> 59,95
- Medieval 2 54,95
- Megaman Legends 59,95
- Metal Gear Solid Premium Pack 59,95
- Mumie, Die (Mummy) 84,95
- Nightmare Creatures /ungeschnitten 69,95
- Nightmare Creatures 2 69,95
- Parasite Eve 2 84,95
- Resident Evil 3 dt. 49,95
- Riven - Myst 2 69,95
- Soul Reaver - Legacy of Kain a/uncut 59,95
- Syphon Filter 2 84,95
- Tenchu 2 a/uncut 89,95
- Tomb Raider 5 84,95
- Treasure of the Deep 79,95
- Ubik 54,95
- Verrat in der verbotenen Stadt 59,95
- Welt ist nicht genug - James Bond 007 84,95
- X-Files 59,95

Zubehör:

- Action Replay 79,95
- Adapter/ MOD ab 39,95

Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung) 29,95

- Antennenkabel 19,95
- Barracuda Pad 49,95
- CD-Case "Original" 9,95
- CD Leerhüllen 10er Set 4,90
- Chip für Umbau 8,95
- Cyber Shock 49,95
- Double Force ab 29,95
- Freestyle Board 129,95
- Game Booster: GB auf PSX 79,95
- Gehäuse ab 19,95
- Gun "Dual" 29,95
- Gun "Eraser" 59,95
- Gun "G-Con" 69,95
- Gun & Laseraufsatz 59,95
- Gun "Scorpion" 39,95
- Gun "Scorpion 2" 59,95
- Joypad <rot/ tra. je 9,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Koffer Blaze C. Case 49,95
- Lenkrad Jordan GP 79,95
- L.J.G.P. & Formel 97 99,95
- Lenkrad Concept 139,95
- L. Schuhmacher 129,95
- Lenkrad V3 89,95
- Link Kabel 14,95
- Memory Card 1MB 9,95
- Memory Card 8 MB 39,95
- Memory C. 16 MB 59,95
- Mouse "verschiedene Farben" je 29,95
- Multi Tap - 5 Spieler Adapter 39,95
- Multi-Tap Original 49,95
- PSX & Perfect Weapon 259,-
- RGB Kabel ab 9,95
- Shockhammer Pad 69,95
- T-Shirt: Breath of Fire 9,95
- T-Shirt PSX Symbol 14,95
- Tanzmatte 74,95
- Umbau auf Anfrage 8,95
- Xploder 9000 69,95
- Xploder Classic 49,95
- Xploder FX 79,95

Aufkleber:

- Ferrari 9,95
- Evil 24,80
- Hacker 24,80
- Invasion 24,80
- Monaco GP 24,80
- Space Wolf 24,80
- Superbike 24,80

Lösungsbücher:

- 007 - Die Welt ist 24,95
- 5th Element 14,80
- Abe's Exodus in 4c 19,80
- Akuiji, MGS, O.D.T., Silent Hill & Alien Trilogy 14,80
- Alone in the Dark 14,80
- Alundra DIN 4 14,80
- Alundra 2 14,80
- Ape Escape & 2 Andere & Tipps 19,95
- Ark of Time 14,80
- Atlantis & 3 "Andere" 19,80
- Baphomets Fluch 9,95
- Baphomets Fluch 2 14,80
- Batman & Robin 14,80
- Blaze'n Blade 14,80
- Blood Omen 14,80
- Breath of Fire 3 14,80
- Broken Helix 14,80
- Castlevania 14,80
- Clock Tower 14,80
- Cold Blood 24,95
- Colony Wars 2 24,80
- Command & Conq. 14,80
- Command & C. 2 14,80
- Crash Bandicoot 2 19,80
- Crash Bandicoot 3 + Croc 2 19,95
- D 14,80
- Dark Omen - Warhammer 2 14,80
- Deathtrap Dungeon 14,80
- Diablo 14,80
- Dino Crises 14,80
- Dino Crises 2 29,95
- Discworld 1 & 2 14,80
- Discworld Noir 14,80
- Duke Nukem Time 14,80
- Excalibur 14,80
- Fear Effect 4c 19,95
- Final Fantasy 7 in 4c 19,80
- Final Fantasy 8 29,95
- Final Fantasy 9 29,95
- Forsaken 14,80
- G-Police 14,80
- Galerians 14,80
- Gex 3D & Rayman 14,80
- Grab des Pharao & Grand Theft Auto 2 24,95
- Grandia 19,80
- Granstream Saga 14,80
- Guardian Crusade 14,80
- Hard Edge 14,80
- Heart of Darkness 14,80
- Herc's Adventure 14,80
- Hexen 14,80
- King's Field 14,80
- KKND Krossfire, C & C 1 19,95
- Nuclear Strike 19,95
- Koudelka 19,80
- Legend of Dragoon 19,80
- Legend of Legaia 14,80
- Little Big Adventure 14,80
- MDK 14,80
- Mechwarrior 2 14,80
- Medal of Honor 2 14,80
- Medieval 1 & 2 19,95
- Metal Gear Solid ab 14,80
- Mission Impossible 14,80
- Nightmare Creatures 14,80
- Nightmare Crea. 2 14,80
- O.D.T. & vieles mehr 19,80
- Oddworld 14,80
- Orphen 14,80
- Overblood 14,80
- Panzer General 2 14,80
- Parasite Eve 2 29,95
- Populous 19,80
- Railroad Tycoon 2 14,80
- Rayman & Gex 2 14,80
- Rayman 2 24,95
- Resident Evil 1 9,95
- Resident Evil "Bundle" <farbig & viele Bilder> 19,80
- Resident Evil 2 39,95
- Riven - Myst 2 14,80
- Saga Frontier 4c 29,95
- Shadowman 19,80
- Silent Hill 14,80
- Soul Reaver 14,80
- Stadt der verl. Kinder 14,80
- Star Ocean 2 14,80
- Suikoden 1 & 2 je 14,80
- Syphon Filter 1 & 2 19,95
- Tekken 3 ab 14,80
- Tombrailder 1-5 ab 19,80
- Ubik & 3 Andere 19,80
- Vagrant Story ab 14,80
- Vandal Hearts & 2 je 14,80
- Versailles & 3 Andere 19,80
- Warcraft 1 & 2 14,80
- Wild Arms 14,80
- Wing Commander je 14,80
- Worms Armageddon 24,80
- X-Files 14,80
- X-ploder Cheat Buch 19,95
- X-ploder Buch & CD 29,95
- Z 14,80

PlayStation 2:

- Arcade Stick 89,95

Abb. so ähnlich



Double Force Pad 44,95

- DVD Remote Cont. 34,95
- Horizontaler Ständer 29,95
- Vertikaler Ständer 29,95
- Link Kabel 29,95
- Memory Card 8 MB 79,95
- Multi Tap 69,95
- Super Video Kabel 29,95
- 4 x 4 Evolution 99,95
- Armored Core 99,95
- Dead or Alive 2 99,95
- Disneys Dinosaur 99,95
- Donald Duck Quack Driving Emotion 99,95
- 1-World G.P. 39,95
- Dschungelbuch 99,95
- Dynasty Warriors 2 99,95
- ESPN NBA 2night 99,95
- Eternal Ring 99,95
- Evergreen 99,95
- F1 Champ. S. 2000 99,95
- F1 Racing Champ. 99,95
- FIFA 2001 99,95
- Gradius 3 & 4 99,95
- Gun Griffon 99,95
- Heroes of Might & Magic 99,95
- Int. Superstar Soccer 99,95
- Int. Track & Field 99,95
- Kengo 99,95
- Kessen 99,95
- Knock Out Kings 99,95
- MDK 2 99,95
- Midnight Run 99,95
- NBA Live 2001 99,95
- NHL 2001 99,95
- Oni 99,95
- Orphen 109,95
- Pool Master 99,95
- Rayman Revolution 99,95
- Ready to Boxing 2 99,95
- RC Revenge 99,95
- Ridge Racer 5 99,95
- Shadow of Memories 99,95
- Silent Scope 99,95
- Sky Odyssey 99,95
- Skyrunner 99,95
- Smugglers Run 99,95
- Soul Reaver 2 99,95
- SSX 99,95
- Star Wars Starfighter 99,95
- Summoner (25.4) 99,95
- Super Bust A Move 84,95
- Swing Away Golf 99,95
- Tekken Tournament 99,95
- Theme Park World 99,95
- Time Splitters 109,95
- Top Gear Dear Devil 99,95
- Unreal Tournament TBA
- Wild Wild Racing 99,95
- X-Games Snowboard 99,95
- X-Squad 99,95
- Zone of the Enders 99,95

Action-Figuren:

- Akte X je 29,95
- Alien je 19,95
- Alphaflight je 29,95
- Batman incl. Video 34,95
- Bone je 24,95
- Crash Bandicoot je 29,95
- Diddy Kong: Banjo 29,95
- Diddy Kong: WizPig 29,95
- Duke Nukem je 24,95
- Star Ocean 2 ab 29,95
- Lady Death je 29,95
- Lara Croft ab 29,95
- Metal Gear Solid ab 9,95
- Move Maniacs ab 29,95
- Quake 2 ab 19,95
- Resident Evil ab 19,95
- Star Wars ab 14,95
- Tekken 3 ab 29,95
- WCW ab 19,95
- Wing Commander je 19,95
- WFF: Steve Austin 19,95
- "Interactive" 59,95
- X-Men Vs Streetsfighter 34,95
- Zelda Figurensatz 29,95

DREAMCAST:

- Konsole & Keyboard 299,-
- Action Replay 59,95
- Adapter 29,95
- Aufkleber je 19,80
- Gun "Original" 84,95
- Joypad SUN 39,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Keyboard 49,95
- Memory Card ab 39,95
- RGB Kabel Special 29,95
- Super VHS Kabel 19,95
- VGA Box "Blaze" 34,95
- Vibration Pak ab 29,95
- Aero Wings 29,95
- Blue Stinger 44,95
- Buggy Heat 39,95
- Caesar Palace 49,95
- Chu Chu Rocket 19,95
- Dave Mira Freestyle 59,95
- Dino Crises 84,95
- Dragons Blood 59,95
- Dynamite Cop 2 59,95
- Ecco Defender of 59,95
- ECW Anarchy Rules 49,95
- ECW Hardcore R. 39,95
- F-1 World G.P. 39,95
- Ferrari 355 59,95
- Fighting Force 2 59,95
- Fighting Vipers 2 79,95
- Fur Fighters 59,95
- Grand Theft Auto 2 59,95
- Grandia 2 89,95
- House of the Dead 84,95
- H.o.t.D. & Gun 149,95
- Hydro Thunder 39,95
- Incoming 39,95
- Int. Track & Field 49,95
- J.McGrath Supercross 49,95
- Kao the Kangaroo 59,95
- Le Mans 24h 84,95
- Mag Force Racing 39,95
- MDK 2 59,95
- Millenium Soldier 49,95
- Moho 49,95
- MSR (ex Metropolis) 79,95
- NHL 2K 79,95
- Nightmare Creator 2 84,95
- Pen Pen <a> 39,95
- Phantasy Star Online 84,95
- Plasma Sword 49,95
- Power Stone 39,95
- Psychic Force 49,95
- Racing Simulation 29,95
- Railroad Tycoon 2 84,95
- Rainbow Six 84,95
- Re-Volt 39,95
- Ready 2 Rumble 49,95
- Ready to Rumble 2 84,95
- Red Dog 59,95
- Resident Evil 3 dt. 79,95
- Roadsters 49,95
- Sega GT 84,95
- Shadowman 49,95
- Shen Mu TV 99,95
- Silver 59,95
- Slave Zero 59,95
- Sonic Adventure 59,95
- Sonic Shuffle 79,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 49,95
- Soul Reaver 49,95
- Speed Devils 59,95
- Star Wars Demolition 59,95
- Streetsfighter Alpha 3 59,95
- Super Magnetic Neo 39,95
- Sword of the Berserker 79,95
- Sydney 2000 49,95
- Time Stalkers 84,95
- Tokyo Highway C. 29,95
- Tomb Raider 4 49,95
- Tomb Raider 5 79,95
- Tony Hawks Skateb. Trick Style 29,95
- Vanishing Point 2 84,95
- Vigilante 8 2nd O. 44,95
- Virtua Fighter 3D 39,95
- Virtua Tennis 84,95
- Virtual Striker 2 29,95
- Worms Armageddon 49,95
- WWF Attitude 29,95
- Zombie Revenge 79,95

http://www.freaksshop.de

LADENGESCHÄFT:

Ladenpreise können abweichen

48143 Münster *

Windthorststr. 13

Händleranfragen

willkommen!

50 TechnoMage

Was lange währt, wird endlich gut. Nach unzähligen Verschiebungen ist Sunflowers Rollenspielhit doch noch fertig geworden. Wir haben TechnoMage durchgespielt und verraten den Lösungsweg in Wort und Bild.



62
C-12

Final Resistance

Wer erstklassige Spionageaction erleben möchte, muss nicht unbedingt auf Metal Gear Solid 2 warten, auch C-12 hat diesbezüglich einiges zu bieten. Auf jeden Fall genug Stoff für eine Komplettlösung



96 Captain Buzz Lightyear Star Command

Großmaul Buzz Lightyear ist unter Toy Story-Fans besonders beliebt. Grund genug, dem Möchtegern-Helden ein eigenes Spiel zu widmen. Wir haben Buzz auf seinen Abenteuern begleitet!



78 Crash Bash

Minispiele und kein Ende! Nach ihren großen Abenteuern auf der PSOne absolvieren Crash und Co. rennend und springend unzählige kleine Aufgaben.

40

Darkstone

Die RPG-Überraschung aus dem Hause Electronic Arts hat uns voll und ganz begeistert – so sehr, dass wir nach FF IX auch gleich noch Darkstone komplett gelöst haben!



6

Final Fantasy IX

Nach einem Dreivierteljahr Wartezeit ist endlich die deutsche Version von Final Fantasy IX erschienen.

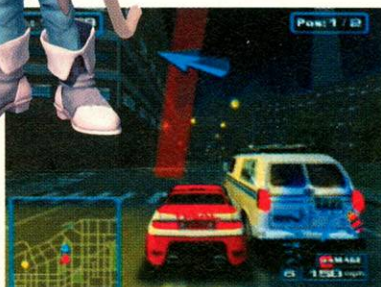
Wir haben sie durchgezockt und verraten in einer ausführlichen Komplettlösung alle Geheimnisse!



114

Midnight Club Street Racing

Rasen, bis die Reifen qualmen – wir verraten die besten Tipps zum Rennspielhit aus dem Hause Take 2!



110

Star Wars Demolition

Ob in der Wüste von Tatooine oder in den eisigen Landschaften von Hoth – wir stehen dir in deinem Kampf für die helle Seite der Macht tapfer und selbstlos zur Seite!



104

Time Splitters

Heiße Action auf der PlayStation 2 – wir haben uns durch das komplette Spiel geballert und berichten nun ausführlich von unseren Erlebnissen!



84 WWF Smackdown! 2

Für die einen ist Wrestling Publikumsverarsche pur, für die anderen eine Art Ersatzreligion. Fakt ist jedoch, dass WWF Smackdown! 2 eines der besten Wrestling Spiele überhaupt ist und wir alle Moves zu den besten Kämpfern haben!

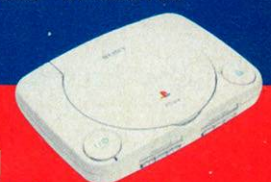


116 Tipps & Tricks

Tipps, Tricks und Cheats ohne Ende – wir haben die besten Hinweise zu den beliebtesten Spielen!

130 Verlosung

Eine PSOne und 10 Exemplare des Spionage-Hits C-12 – Final Resistance warten auf neue Besitzer!



130 Impressum

Final Fantasy IX

Square lässt es noch einmal richtig krachen: Selbst mit unserer Lösung wirst du locker 40 Stunden brauchen, um FF IX durchzuspielen.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Ausgabe 1-2001, Fazit: Mehr als würdiger Abschluss der PlayStation-Ära.

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

CD 1

► Kapitel 1

Das Königreich von Alexandria

Abschnitt 1: Rein ins Geschehen

Während du den Raum erkundest, bemerkst du eine Lampe in der Mitte, die du einschalten kannst. Doch zuvor begibst du dich zum obersten Teil des Bereiches und untersuchst dort besonders die linke Seite. Du findest 47 Gil und einen Trank. Nachdem du diese Sachen eingesteckt hast, läufst du zu der Lampe und schaltest sie ein. Nun hast du die Möglichkeit, der Hauptperson einen Namen zu geben, falls dir der vorgegebene Name "Zidane" nicht gefallen sollte. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt erscheinen im Spiel die Freunde von Zidane, in dessen Rolle du zunächst schlüpfst.

Boss-Kampf: Der maskierte Attentäter

Kurz nachdem du deine Freunde gefunden hast, erscheint dieser Kerl und zerstört die gesamte Wiedersehensfreude. Lasse alle deine Figuren angreifen und vermeide es, schon zu diesem frühen Zeitpunkt Gegenstände oder Zauber zu benutzen. Sobald die Maske deines Gegners zerbricht, ist er erledigt und du kannst mit etwas Glück noch einen Trank von ihm stehlen. Nach dem Kampf entscheidest du dich dazu, die Prinzessin zu entführen und wählst die zweite Antwort, aber erst, nachdem du allen Vorgängen um dich herum große Aufmerksamkeit geschenkt hast.

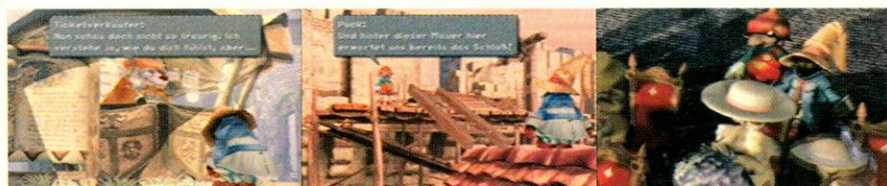
Abschnitt 2: Der große Plan

Du beginnst diesen Abschnitt damit, dass du Vivi steuerst, den schwarzen Magier. Falls du ein hartgesottener Fan der Final Fantasy-Reihe bist, wird dir sicherlich die ungeheure Ähnlichkeit zwischen Vivi und den früheren schwarzen Magiern auffallen. Gewöhne dich an die Steuerung und laufe erst dann weiter, wenn du hinter den Fässern einen Trank gefunden hast. Betrete nun den Raum auf der

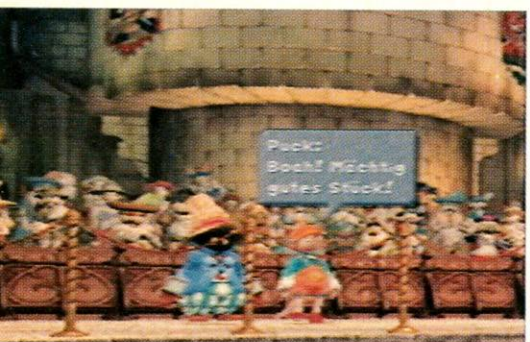
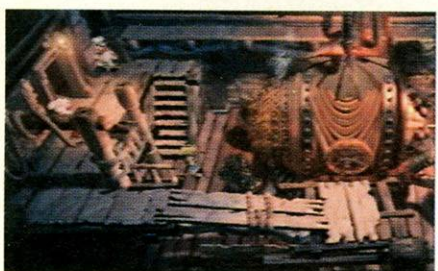


gegenüberliegenden Seite der Fässer. Auf dem Bett links entdeckst du 9 Gil. Begebe dich zu der Leiter und klettere hinauf, nachdem du dir den Trank unter dem Tisch daneben geschnappt hast. Oben findest du in einer Schublade die Fang-Karte.

Verlasse anschließend dieses Gebäude und marschiere nach Süden zum Eingang des Palastes. Die Lizard-Karte und die Sahagin-Karte gehören praktisch schon dir, wenn du



▲ Vivi möchte sich ein Theaterstück ansehen, aber seine Eintrittskarte ist leider eine Fälschung. Mit Hilfe des Straßenjungen Puck verschafft er sich Zutritt zum Schloss und kann sich das Stück ansehen...



dich dazu entschließen solltest, die Gebäude am äußersten Ende zu untersuchen. Hast du alle Karten an dich genommen, wendest du dich wieder nach Norden und findest auf einer der Seiten einen Trank, hinter den Obst- und Brotkörben. Danach verlässt du diesen Teil der Stadt.

Im nächsten Gebiet begibst du dich zuerst zur Taverne und untersuchst an dem Tisch, der am weitesten links steht, das linke Fass. Dort entdeckst du eine Pudding-Karte. Nimm dir außerdem die 27 Gil, die sich über dem Fass an der beleuchteten Tür befinden, und den Trank, den du ganz rechts findest. Mit diesen Sachen im Gepäck verlässt du die Taverne und drehst dich nach links. Du erreichst einen Verkaufsstand, an dem Eintrittskarten für das Theaterstück angeboten werden, doch leider handelt es sich dabei um Fälschungen. Der betrügerische Verkäufer gibt dir aber noch eine Goblin-Karte, eine weitere Fang-Karte und eine Skeleton-Karte mit auf den Weg.

Bevor du dich nun auf die Suche nach einer echten Eintrittskarte machst, solltest du noch einige nützliche Gegenstände einsacken. Suche nach den Mädchen, die links von dem Verkaufsstand Seilspringen, und frage sie, ob du mitmachen darfst. Schaffst du 20 Sprünge, erhältst du 30 Goldstücke, bei 50 Sprüngen bekommst du die Sabotender-Karte, bei 100 Sprüngen, die Samurai-Karte und bei sagenhaften 200 Sprüngen die mächtige Alexander-Karte. Danach nimmst du dir etwas Zeit und stattest dem Item Store einen Besuch ab. Decke dich auf jeden Fall mit Tränken ein, denn du wirst sie in absehbarer Zeit wirklich dringend benötigen.

Anschließend läufst du von den Seil springenden Mädchen aus gesehen nach links und stolperst. Du entscheidest dich dazu, dem Rattenjungen zu helfen und folgst ihm zur Kapelle. Innen erscheinen ein Moogles und ein Mogry. Der Moogles übernimmt die Funktion der Speicherpunkte und du kannst bei jedem Moogles, den du während des Spiels triffst, deinen Spielstand speichern oder laden. Ein Mogry dagegen ist einer der seltenen laufenden Item-, Waffen- oder Rüstungs-Shops. Jedesmal wenn du auf einen Mogry triffst, solltest du dir seinen Bestand genau anschauen und alles kaufen, was dein Geldbeutel zulässt, denn es könnte die einzige Gelegenheit sein, bei der du einen bestimmten Gegenstand erwerben kannst.

Speichere deinen Spielstand und betrachte dann die Blumen links vom Eingang. Stecke das Zelt ein und folge erst dann dem Rattenjungen nach oben in den Glockenturm. Klettere die Leiter hinauf, der Rattenjunge zeigt dir den Weg. Wenn du an der äußersten rechten Seite angelangt bist, begibt sich der Rattenjunge weiter nach oben und du nimmst dir zunächst die 23 Goldstücke, die du auf der Schüssel vor dir entdeckst. Auf deinem Weg nach oben findest du weitere 63 Goldstücke und erreichst schließlich das Dach des obersten Hauses. In dem Topf dort findest du 92 Goldstücke, und dann heißt es wieder ab nach unten!

Wende dich unten nach rechts und laufe ein Stück nach oben. Das Theaterstück, das von Barak inszeniert wird, beginnt. Sobald du wieder die Kontrolle über Zidane hast, muss deine Truppe eine andere besiegen. Kümmere dich zuerst um die beiden Wachen und dann um den König. Zidane kann zu diesem Zeitpunkt einen gefälschten Meteor benutzen, nutze gerade zu diesem Zeitpunkt diesen Vorteil. Nach einiger Zeit greift die kämpferische Stimmung auch auf das Publikum über und du beginnst damit, die Gegenstände zurückzuschleudern, die dein Gegner nach dir wirft. Wenn du 100 dieser Gegenstände triffst, erhältst du immerhin 1000 Goldstücke, und das solltest du dir auf keinen Fall entgehen lassen.

Nach diesem Zwischenspiel findest du dich als Zidane im Schloss von Alexandria wieder.

Abschnitt 3: In Alexandria

Laufe geradewegs nach links, wo dich eine Treppe nach oben führt. Du begegnest einem Mädchen in weißen Kleidern, das sich nach einem kurzen Gespräch als Garnet vorstellt. Nach der folgenden Cut-Scene, der du genau folgen solltest, wird Steiner vorgestellt, den du gleich darauf steuern musst. Mache dich auf den Weg nach unten zu der Stelle, an der Zidane und seine Freunde die Wachen ausgeschaltet haben, um sich ihre Kleidung zu borgen. Dort entdeckst du einen Moogles, bei dem du deinen Spielstand speicherst, bevor du dir die Phoenixfeder schnappst, die in einer Ecke verborgen ist. Nun gehst du wieder nach oben und wendest dich nach links, um mit Brahne zu reden, der dir nur einige Kleidungsstücke aus Seide gibt.

Wieder unten angelangt, marschierst du in den nächsten Raum. Steige die Treppe nach unten und begeben dich in südlicher Richtung zum Ausgang des Schlosses. Drehe dich dann nach links und durchquere die beiden nächsten Bilder, bis du zu einem Treppenaufgang gelangst. Folge diesem nach oben und du erreichst die Turmspitze, von der aus du Zidane beobachten kannst, der Garnet verfolgt. Eine Cut-Scene folgt, nach der du wieder in die Rolle von Zidane geschlüpft bist. Nach einer kurzen Rauferei, rennst du auf den Raum zu, in dem Garnet verschwunden ist, und sprichst mit dem Mädchen dort. Anschließend folgst du Garnet nach oben und gelangst in den Raum, in dem du das Spiel begonnen hast. Nach einem kurzen Moment der Verwunderung erlebst du eine weitere lustige Cut-Scene.

Danach musst du gegen Steiner antreten, der aber schnell das Handtuch wirft, solange du wiederholt angreift. Versuche, während des

Kampfes eine zusätzliche Seidengarnitur von ihm zu stehlen, und vergesse nicht, dich mit einem Trank zu heilen, falls notwendig. Nach einer weiteren Cut-Scene musst du dich erneut mit Steiner messen, doch dieses Mal bekommst du die Rückendeckung von Vivi und Garnet. Lasse Vivi einen Feuerzauber aussprechen und die anderen Mitglieder deiner Gruppe direkt angreifen. Sobald der Feuerzauber fruchtet, suchen die beiden Wachen ihr Heil in der Flucht und Steiner gibt sich geschlagen.

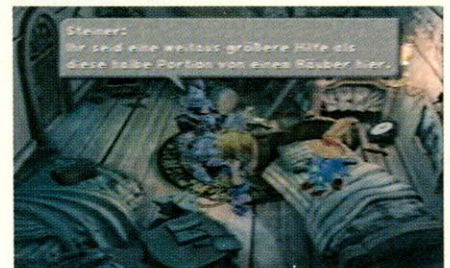
Nach der folgenden Cut-Scene stehst du Steiner ein drittes Mal gegenüber. Ignoriere die Feinde hinter ihm und konzentriere alle deine Angriffe auf Steiner direkt. Benutze Vivis Charge-Up-Technik und mache einen Feuerangriff. Lasse dich von der großen, roten Kugel nicht aus dem Konzept bringen.

► Kapitel 2

Der Weg durch Wälder und ewiges Eis

Abschnitt 1: Im Wald

Nach der Bruchlandung erscheint ein Moggy mit der ersten ATE des Spiels, dabei drückst du die Select-Taste und wählst die erste Option aus. Nach der ATE untersuchst du die linke Seite, findest eine Phoenixfeder und speicherst anschließend deinen Spielstand bei dem Moggy. Danach machst du dich auf den Weg zur südöstlichen Ecke des Bildschirms und kriechst in den hohlen Baumstamm hinein. Du hast den Eingang zum Warui-Wald gefunden, in dem du auf harte Gegner treffen wirst. Um diesen gewachsen zu sein, bleibst du erst einmal im Anfangsbildschirm und stellst dich den noch recht schwachen Gegnern, um deine Werte zu steigern.



► Die Versteinigung des Waldes geschieht in Sekundenschnelle. Zidane, Vivi, Steiner und Garnet können sich noch retten, aber Blank schafft es leider nicht. Zidane kann zu diesem Zeitpunkt nichts für ihn tun – Marcus wird später noch einmal wiederkommen und Blank retten.



Viele der Gegner hier tragen Tränke mit sich herum, daher solltest du in den Kämpfen so oft wie möglich versuchen, sie zu stehlen. Hast du nach einiger Zeit Level 5 erreicht und fühlst dich erfahren genug, läufst du in das nächste

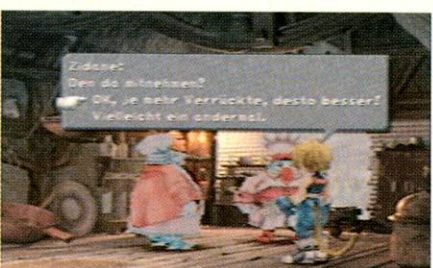
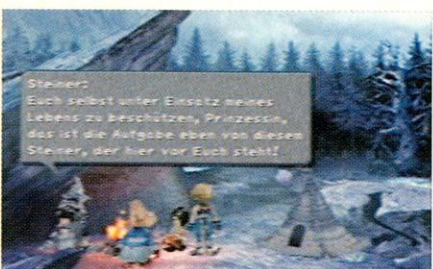
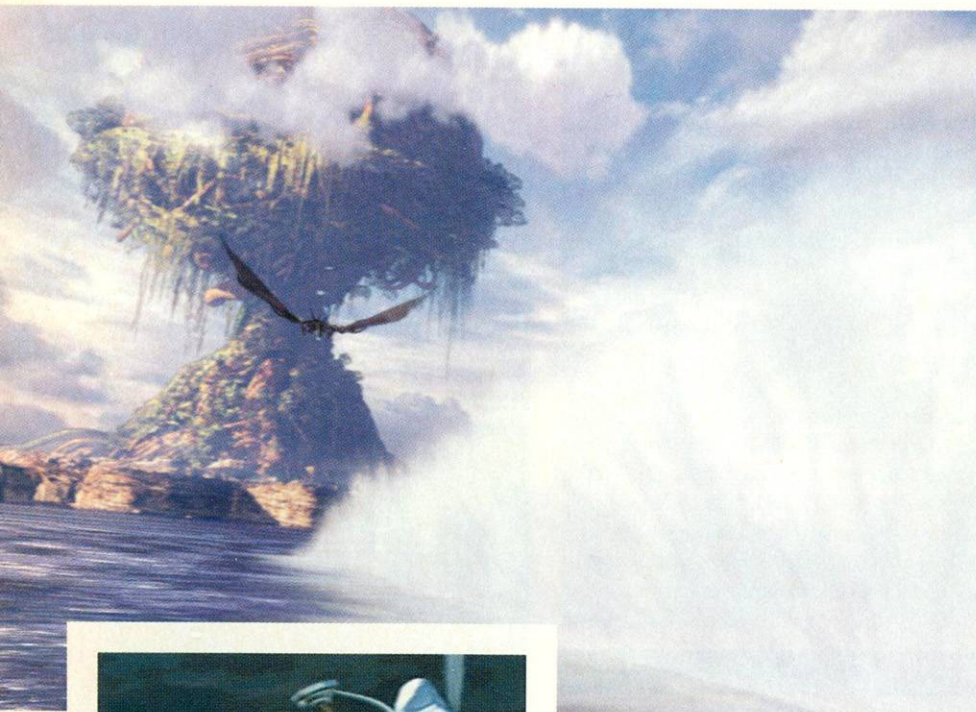


Bild hinein. Du musst nun gegen einen Gegner antreten, der Garnet gefangen hält, zudem beginnst du diesen Kampf im Trance-Modus. Benutze deinen neuen Spezialangriff wiederholt, der 10 MP wert ist, denn du musst dich beeilen. Dein Gegner zieht gelegentlich Lebensenergie von Garnet ab, behalte die Energieanzeige im Auge und benutze einen Trank, um ihre Gesundheit wiederherzustellen. Nach deinem Sieg verschwindet das Monster, doch dir bleibt keine Zeit zum Durchatmen.

Ein weiteres Monster erscheint und schnappt sich Vivi. Ein neuer Kampf beginnt, auch hier musst du darauf achten, dass Vivis Gesundheitsanzeige rechtzeitig wieder aufgefüllt wird. Lasse Zidane und Steiner angreifen und zwischendurch einen Trank verwenden, der Vivi heilt. Versuche außerdem, ein Breitschwert von deinem Gegner zu stehlen, bevor du ihm den Rest gibst. Nach dem Kampf folgt eine Sequenz, nach der du das Steuerrad untersuchst, um dort einen Bronzehandschuh zu finden. Laufe nach Südwesten, um dort einige ATE zu finden, die du dir anschaust, bevor du die Treppe hinuntersteigst. An der Wand drehst du dich nach links und entdeckst ein Armband. Stecke es ein und marschiere durch die Tür auf der rechten Seite.

Nimm den Äther an dich und klettere die Leiter zum obersten Bett nach oben, um 30 Gil zu finden. Wieder unten sprichst du mit Vivi und begibst dich dann nach draußen, um Zeuge einer Cut-Scene zu werden. Wähle die erste

Möglichkeit und mache dich auf die Suche nach Garnet. Dabei wendest du dich nach links, läufst durch die Tür, hinter der du einen Äther findest, und steigst die Treppe hinunter. Suche in diesem Raum nach einem Gummiruder, bevor du die Tür öffnest und mit Baku redest. Nach dem Gespräch findest du auf der linken Seite des Raumes einen Trank und kehrst anschließend in den vorherigen Raum zurück. Hinter der Tür über Baku entdeckst du ein weiteres Gummiruder. Damit gehst du unten durch die Tür und suchst auf der rechten Seite des Raumes nach einem Lederhut.

Anschließend begibst du dich wieder nach oben und sprichst mit Baku. Wähle die erste Antwortmöglichkeit, um ihn in einen Kampf zu verwickeln. Nutze während des Kampfes die Gelegenheit, ihm Tränke und mit etwas Glück ein Eisenschwert zu stehlen. Nach deinem Sieg läufst du zu dem Raum von Steiner (einfach nur die Treppe hinauf und durch die erste Tür, zu der du kommst) und von dort weiter zu Vivis Zimmer. Nachdem du deine Verbündeten wieder um dich geschart hast, machst du dich auf den Weg in den Warui-Wald, dabei läufst du durch den Raum, in dem du den Lederhut gefunden hast. Speichere auf jeden Fall noch einmal deinen Spielstand bei dem Mogry, dem du begegnest.



VIDEO & GAME

Tel. 030-962 77777

Internet: www.videogame.de
Fax 030-96277744

NEU
ENDLICH - NEUER
ONLINESHOP
www.videogame.de

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Viele Dreamcastspiel ab 39 Mark

Cooler Preise

Funspiele Hier!

ZENTRALE
VERSAND / GROSSHANDEL
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030-962777-0

e-mail: mediatotal@hotmail.com

NEU-NEU-NEU-NEU
demaschut in
BERLIN Friedrichshain
Frankfurter Allee

VERKAUF / VERLEIH
Wiedereröffnung ab 26.02
10407 Berlin
Danziger Straße 124

VERKAUF / VERLEIH
Berliner Allee 106
Tel. 030-962777-0

BERLIN GAMESHOP

PARTNERSTORES

AB SOFORT
Im Ruhrgebiet

Matrix
Breddestr. 38
58452 WITTEN

POWERPLAY
Alt Tegel 11
13507 Berlin

Hier könnte IHR
Logo stehen!!!

<http://www.videogame.de>



18 Wheeler
The Ring
Gel Bass + Angel
Dark Angel
Rouge Spear
Grandia 2

139 Resident Evil 3 - uncut
139 D 2
99 Skies of Arcadia
139 Soldier of Fortune
89 F355 Ferrari
89 Shen Mue

89 Jet Set Radio
139 Fighting Viper 2
139 Evil Dead Hail to the King
139

Video & Game - Superspecial



56 K Modem
+
Software

119,90

LINKKABEL

299,90

NUR 89,90

DREAMCASTUMBAU

Wir reparieren und kaufen
ständig defekte Konsolen
Powerpaket = DC-Umbau + Game nur 59,90 DM

Bausatz 29,90 DM
mit ausführlicher Umbauanleitung
Dreamcastumbau 49,90 DM
vom VIDEO & GAME - Fachmann



Anime / Videos
TEKKEN
GHOST SIEBEL
UNION OF THE GENTLES
FUNKY FUNKY
FUNKY FUNKY

DIGIMON
100 Digimon Artikel auf Lager
Wir verfügen über ein großes
Angebot an Actionfiguren und
limitierten Statuen.

Sony Playstation
Playstation One - Bildschim
Wer wird Millionär
Tombrader - Die Chronik
Railroad Tycoon 2
Spec Ops - Ranger Elite
Dino Crisis 2
Galaris
Valkyrie Profile
Ultimate Fighting Champi.
Legend of Mana
Legend of Dragon

NINTENDO 64

LÖSUNGSBÜCHER

Playstation 2

Banjo Tooi auf Anfr.
Mario Party 2 119
Die Welt ist nicht genug 129
Ogre Battle auf Anfr.
Perfect Dark 139
Pokemon Puzzle auf Anfr.
Zelda 2 139
Div. Artikel ab 9,90 bitte erfragen!!!

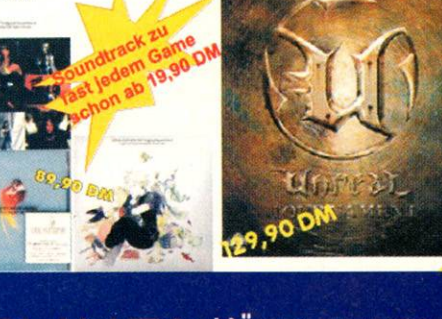
Alundra 2 15
Die Welt ist nicht genug 25
Chrono Cross-Guide 40
Dino Crisis 2 24
Final Fantasy 7+8 15
Koudelka 15
Legend of Dragon-Guide 40
Legend of Mana-Guide 40
Legend of Legaia-Guide 40

Playstation 2 Alle PS 2 TITEL 109,- DM
Alien Resurrection 79
Blade - uncut 89
Techno Mage 89
Vanishing Point 89
Vagrant Story 89
CHRONO CROSS 139
UFC Fighting 89
WWF Smackdown 2 89
Resident Evil 3 - uncut 79
DUKE NUKEM Planet of Babe 59
Medal of Honor 2 89
Grandia 39
Panzer Front 59
Driver 2 79
Fear Effect 2 89
Koudelka 59
Parasite Eve 2 89
Evil Dead 139

Wir haben alle verfügbaren Manga lieferbar
Plastic Little - DVD 49
Blue Submarine No6 - DVD 89
Aika 1-2 je 49
Neogenesis Evang. RE 1-7 je 49
Streetfighter II Die Serie RE 1-7 je 49
Tekken - DVD 49

Bitte fragen Sie nach weiteren Merchandise
Angeboten.
Pokemon Schlüsselanhänger 7
Pokemon Plüschfigur ab 10
Pokemon Gameboytaschen 15
Final Fantasy 9 Schlüsselanhänger 25
Southpark Plüschfigur 25
Wallscroll aus Stoff div. Motive 49
Actionfiguren ab 19
Laser Pointer 15

Was Sie woanders
nicht finden -
fragen Sie uns!!!
Playstation
129,90 DM



Playstation
Dreamcast
Saturn
Nintendo 64
Game Boy Color
Neo Geo Color
PC CD ROM
DVD
ANIME
Soundtracks
Actionfiguren
Merchandise
Lösungsbücher
Umbauten
Service

BESTELLHOTLINE: HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

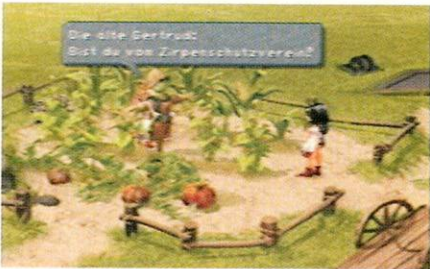
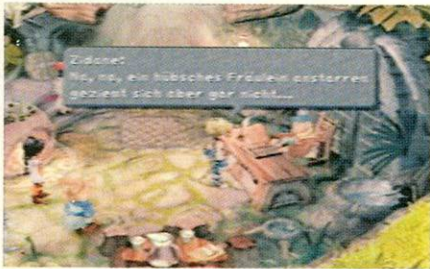
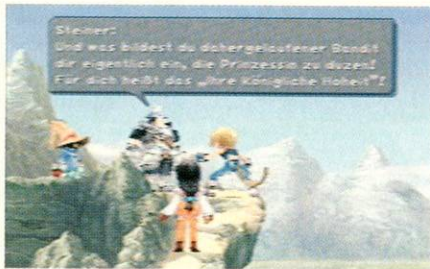
030 - 96277777

HÄNDLERHOTLINE 030-962777-0



Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Ware wird noch am selben Tag versandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + N. N. Gebühr. Postanschrift: VIDEO & GAME, 13088 Berlin Berliner Allee 106. PV - Pal, Dr - Deutsch [Ladenpreise]





Steiner hat inzwischen eine neue Technik gelernt, die er aber nur dann anwenden kann, wenn Vivi auch in seiner Gruppe ist. Heile eventuell verletzte Mitglieder deiner Gruppe und marschiere anschließend zu der Stelle im Wald, an der du Vivi gefunden hast. Nach dem ATE dort drehst du dich nach Norden und hältst dich im nächsten Bildschirm links. Du bemerkst einen Wasserfall, gehst aber nach rechts weiter. Ein Mogry versteckt sich im Baumstamm auf der unteren rechten Seite des

Bildschirmes. Untersuche die Quelle, an der sich der Mogry aufgehalten hat, sie stellt deine gesamten HP- und MP-Punkte wieder her. Nutze diese Gegend, um weitere Kampferfahrung zu sammeln und einige Levels nach oben zu kommen. Wirst du verletzt, kannst du dich an der Quelle jederzeit vollständig heilen.

Begebe dich von diesem Bild aus nach links. In den zwei folgenden Bildern machst du die Bekanntschaft von stärkeren Gegnern, die eine willkommene Abwechslung zu den recht schwachen Goblins bieten. Sobald du Level 7-10 erreicht hast, läufst du noch weiter nach links und stehst dort einer geirntartigen Pflanze gegenüber. Diese Pflanze ist der erste Boss-Gegner, mit dem du es zu tun bekommst. Sie hat Garnet in ihrer Gewalt. Greife ohne zu zögern an und hoffe darauf, dass du einen Level erreicht hast, in dem dich der Punkteverlust nicht allzu hart trifft, für den dieser Gegner sorgen wird. Benutze beim ersten Zug Vivs Power-Up-Fähigkeit und halte einige Augentropfen bereit, falls du welche in deinem Inventar findest.

Die Pflanze wird versuchen, dich in den Zustand "blind" zu versetzen, worauf du deinen Gegner bei fast jedem Angriff verfehlst. Falls Vivi oder Steiner dagegen in diesen Zustand versetzt werden, ist das nicht ganz so tragisch, denn Vivi kann dann immer noch seinen Zauber und Steiner sein Schwert benutzen. Dein Gegner greift in regelmäßigen Abständen immer wieder mit einem Blitz-Angriff an, der großen Schaden anrichten kann, sei darauf vorbereitet und heile dich rechtzeitig. Versuche darüber hinaus, ein Zelt von der Pflanze zu stehlen. Nach dem Kampf besteht deine Belohnung aus einem Elixier und einer Phönixfeder.

Einige weitere finstere Gesellen stellen sich dir nun in den Weg und ein Kampf ist unausweichlich. Stehle ein oder zwei Tränke von deinen Gegnern und mache anschließend kurzen Prozess mit ihnen. Renne dann weiter nach unten, damit du auf einen Mogry triffst, der dir ein Moogle-Horn überreicht. Du kannst nun zu jedem beliebigen Zeitpunkt, sofern du dich auf der Weltkarte befindest, einen Moogle herbeirufen, um deinen Spielstand zu speichern oder andere wichtige Sachen zu erledigen.

Abschnitt 2: Nebel und Eis

Du bewegst dich nun auf der Weltkarte fort und befindest dich auf dem Kontinent des Nebels. Rufe zuerst mit Hilfe der Viereck-Taste einen Mogry herbei, um deinen Spielstand zu speichern und ein Zelt zu benutzen, falls du

eines besitzt. Kontrolliere deinen Mogry und beginne damit, deinen Erfahrungslevel zu erhöhen. Betrete die beleuchtete Höhle erst dann, wenn Garnet bei Level 5 und alle anderen bei Level 10 angelangt sind.

In der Eishöhle solltest du dir deine Tränke aufsparen und Garnets Fähigkeiten nutzen, die HP der Gruppe auf dem Maximum zu halten. Benutze auch die Feuer-Angriffe von Vivi erst dann, wenn es wirklich brenzlich wird. Die Gegner, auf die du in dieser Höhle triffst, werden versuchen, dich verstärkt in den Zustand "Schlaf" zu versetzen. Lasse es auf keinen Fall zu, dass alle in deiner Gruppe in diesen Zustand versetzt werden, denn dann bist du nur noch der Zuschauer, der darauf wartet, dass die HP seiner Gruppe zur Neige geht.

Behalte außerdem die Luftströmungen in der Höhle im Auge, denn sobald du in eine dieser Strömungen gerätst, musst du dich mit einem Monster auseinander setzen. Bevor du dich nach oben bewegst, findest du in der Schatzkiste einen Trank, der deiner angeschlagenen Gesundheit wieder auf die Sprünge helfen kann. Oben wendest du dich zuerst nach rechts und untersuchst den gefrorenen Gegenstand. Dieser schmilzt in einer schönen Cut-Szene und du findest anschließend einen Äther an dieser Stelle. Nun läufst du weiter nach rechts und steigst die Stufen in der Mitte nach oben. Von der ersten Stufe aus erreichst du mit einem Sprung eine Schatzkiste unterhalb eines Vorsprungs, in der du einen Trank entdeckst.

Im nächsten Bild marschierst du ganz nach rechts, um auf einem Vorsprung einen weiteren Trank zu finden. Danach kletterst du wieder hinunter und untersuchst den Vorsprung genauer, den du hinaufgestiegen bist. Vivi taut den Vorsprung auf, der daraufhin zu einem der unteren Vorsprünge fällt, auf dem sich auch eine Schatzkiste befindet. In dieser Schatzkiste findest du einen Mage Masher. Nimm ihn an dich und drehe dich nach links. Dort begibst du dich nach oben zu der mittleren Wand, an der du ein Elixier entdeckst. Stecke es ein und gehe nun ganz nach rechts, bis du in einen neuen Bereich kommst.

Rechts kannst du eine Phönixfeder an dich nehmen, bevor du in der Mitte nach oben läufst und nach links abbiegst. Untersuche die Wand, damit Vivi sie niederbrennen kann. Am Ende des Weges findest du ein Lederarmband, mit dessen Hilfe Vivi "Eis 1" lernen kann. Nimm dir ruhig etwas Zeit dafür, denn im späteren Verlauf kann es deiner Gruppe das Leben retten. Danach kehrst du zur Abzweigung



zurück, drehst dich nach rechts und machst dich auf den Weg nach Norden. Im nächsten Bild läufst du nach links und befreist zunächst den Mogry, um deinen Spielstand speichern zu können, und achtest darauf, dass die HP von Zidane aufgefüllt werden.

Bewaffne ihn mit dem Mage Masher und laufe zur Abzweigung zurück, an der du dich nun nach rechts wendest. Laufe nach rechts und bereite dich auf deinen nächsten Kampf vor. Der Schwarze Tenor erscheint und du musst ihn aus dem Weg räumen. Glücklicherweise verfügst du durch den Mage Masher über Zidaness zweite Trance-Fähigkeit, mit der du dem Schwarzen Tenor keine Chance lässt. Falls du allerdings noch nicht im Besitz des Mage Mashers bist, wird dieser Kampf ziemlich schwierig und du wirst viel Geduld brauchen.

Der Schwarze Tenor benutzt meist seinen Blitz-Angriff und heilt zwischendurch die Kreaturen, die er als Verstärkung herbeigerufen hat. Konzentriere deine Angriffe nur auf Den Schwarzen Tenor und achte darauf, dass deine HP über 150 bleibt, denn mit nur einem Angriff richtet dein Gegner manchmal bis zu 200 HP Schaden an. Auch die Eis-Angriffe vom Schwarzen Tenor sind sehr gefährlich, denn er kann dich damit bis zu dreimal hintereinander treffen. Sei daher nicht zu enttäuscht, wenn du wenigstens einmal dabei dein Leben lässt, doch nach einiger Zeit wirst du als Sieger aus dem Kampf hervorgehen.

Speichere deinen Spielstand bei dem Mogry und kehre dann zu der Stelle zurück, an der Der Schwarze Tenor zum Vorschein kam, denn dort kannst du diesen Bereich verlassen.

Abschnitt 3: Die kleine Stadt

Willkommen zurück auf der Weltkarte! Im Süden erreichst du die kleine Stadt Dali, in der du durch die erste Tür gehst, die du erreichst. Du betrittst das Hotel und musst ein ATE wählen. Danach kannst du dir aus der Kiste ein Gegenmittel nehmen und findest zudem noch



einen Trank unter einer Pflanze rechts vom Bett. Im Hotel gibt es für dich nichts mehr zu holen, daher verlässt du es, läufst durch die ATEs und

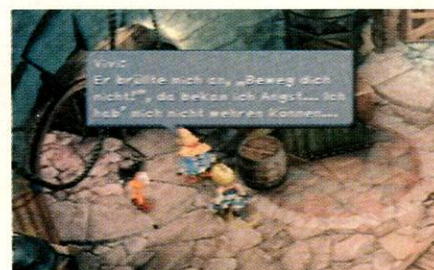
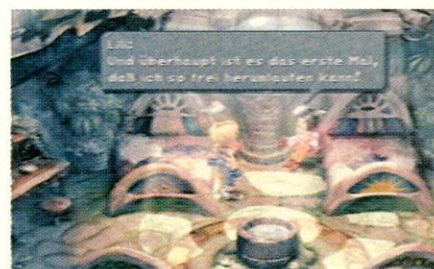
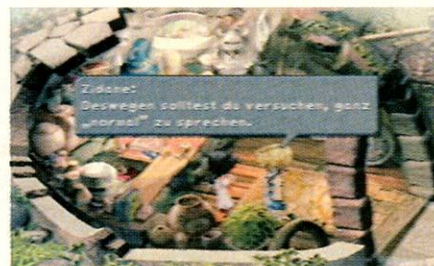
stößt auf Vivi, der sich am nördlichsten Punkt des Dorfes aufhält. Anschließend begibst du dich zu dem Geschäft vor dem Hotel, um Garnet zu treffen. Im Zubehörladen solltest du dir etwas Zeit lassen, um deine Waffen aufrüsten zu lassen und dir einen zweiten (wichtig!) Mage Masher zuzulegen.

Dann kehrst du zum Hotel zurück und redest erneut mit Garnet, dabei erlebst du eine weitere ATE, nach der du zurück zu der Stelle läufst, an der du Vivi getroffen hast. Sobald die folgende Cut-Scene beendet ist, gehst du durch die Tür auf der linken Seite.

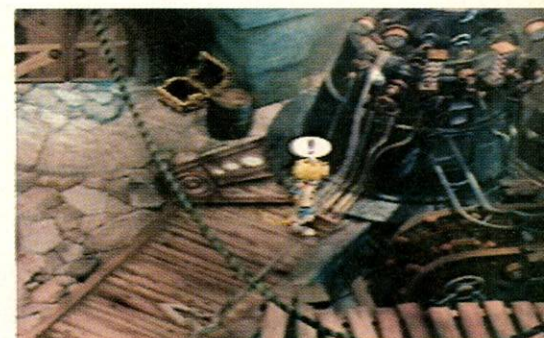
Abschnitt 4: Dalis Geheimnis

In der Windmühle suchst du im hinteren Teil nach der Widder-Münze (siehe Sidequests), dabei solltest du den großen schwarzen Gegenstand genauer betrachten, um einen versteckten Geheimgang zu entdecken, der unter der Stadt hindurchführt. Laufe geradeaus und benutze den Aufzug, um nach unten zu gelangen. In der Schatzkiste findest du 156 Goldstücke, die du einsteckst, um dann nach links weiterzulaufen. Im nächsten Bild untersuchst du den Bereich, in dem sich Vivi befunden hat. Du findest einen Trank und Augentropfen in der Kiste weiter unten. Marschiere weiter nach rechts und suche hinter dem ersten Fass auf der linken Seite nach einem Mogry. Rede mit ihm und speichere danach deinen Spielstand, bevor du an den Kisten hinter dem Kran hinaufkletterst, um einen Äther an dich zu nehmen.

Wieder unten angelangt, beschäftigst du dich ein wenig mit dem Kran, um auf einen weiteren Trank zu stoßen. Nun drehst du dich nach rechts und begibst dich zu der linken Treppe. Dort springst du zu der falschen Kiste und überquerst die Planke. Rechts bemerkst du einen Eisenhelm, den du mitnimmst. Springe zurück nach unten und schaue dir die Kiste in der Mitte des Raumes genauer an, denn in ihr befindet sich ein Lederarmband. Damit läufst du nach rechts in das nächste Bild hinein. Eine



▲ Adalbert Steiner nimmt seine Aufgabe, die Prinzessin zu beschützen, sehr ernst – zu ernst. Durch sein übertriebenes Pflichtbewusstsein sieht er die Dinge nur sehr einseitig. Sehr zum Leidwesen von Prinzessin Garnet...



Cut-Scene folgt, nach der du die Kiste in der oberen rechten Ecke genauer unter die Lupe nimmst. Schnappe dir die 95 Goldstücke und kehre zurück zu dem Mogry, um deinen Spielstand zu speichern.

Laufe jetzt so lange nach rechts, bis du unsanft am Laufen gehindert wirst. Nachdem du geschlagen wirst, findest du dich in der Gestalt von Steiner wieder. Du folgst dem alten Mann die Treppe nach unten und weiter in das Haus hinein. Nach dem folgenden Geschehen verlässt du das Haus wieder und läufst in Richtung Süden. Schmunzele ein wenig und genieße die sprichwörtliche Ruhe vor dem Sturm, denn nach kurzer Zeit erscheint Schwarzer Tenor 2 auf der Bildfläche.

Dieser ist zwar noch etwas stärker, als sein Vorgänger, ruft aber keine hinterlistigen Kreaturen zur Verstärkung. Er ist in der Lage, ziemlich hart zuzuschlagen und kann auch einige gute Zaubersprüche anwenden. Vivi sollte zu diesem Zeitpunkt schon in Trance versetzt werden können, falls nicht, musst du es mit dem Blitz-Angriff probieren, den Vivi durch das Lederarmband gelernt hat, das in der Eis-Höhle gefunden wurde. Steiners Schläge werden immer besser und Garnet sollte alle Angriffe abblocken, bis sie ihren Heilzauber anwenden



muss. Verwende unter keinen Umständen einen Feuer-Zauber, denn dadurch beschwörst du nur einen noch stärkeren Konter herauf, der mit einem Schlag alle Gruppenmitglieder töten oder wenigstens stark verletzen kann.

Wenn du Den Schwarzen Tenor 2 endlich bezwungen und deine internen Diskussionen beendet hast, findest du dich auf dem Feld des

Farmers wieder. Bewege dich in Richtung Süden, zurück zu der Stadt und verlasse sie. Speichere deinen Spielstand auf der Weltkarte und bleibe ein wenig an dieser Stelle, um deinen Erfahrungslevel zu erhöhen und damit Vivi die Zauberei Blitz und Donner lernen kann.

Danach kehrst du zurück in die Stadt und nimmst dir ein Zimmer im Hotel. Speichere



deinen Spielstand erneut, stelle deine Gruppe zusammen und rüste dich mit allem aus, was du benötigen könntest. Ein neuer Kampf steht dir bevor, dazu machst du dich wieder auf den Weg zum Feld des Farmers und drehst dich dort nach rechts. Wähle die erste Möglichkeit und bewege dich zur Landebahn. Du fliegst in einem Transportflugzeug und läufst nach dem Gespräch zwischen Vivi und Garnet nach Norden. Rede mit Steiner und bahne dir dann einen Weg um die Kisten in die Kabine des Kapitäns.

Als hättest du es nicht schon geahnt, Schwarzer Tenor 3 erscheint auf der Bildfläche. Vivi beginnt den Kampf im Trancezustand und kann daher dem Gegner den doppelten Schaden zufügen. Garnet ist diesmal kein aktives Mitglied deiner Gruppe, denn sie muss das Flugzeug steuern, daher verfügst du hoffentlich über ausreichend Tränke, um deine Verbündeten zu heilen. Vivi sollte zu diesem Zeitpunkt den Zauber Donner bereits gelernt haben, so dass du über die Zauber Blitz, Eis und Donner verfügst. Sobald sich Schwarzer Tenor 3 in die Luft erhebt, treffen deine Angriffe ins Leere und dein Gegner bereitet sich auf einen sehr starken Donner-Angriff vor, der deiner gesamten Truppe stark zusetzt. Halte deine Tränke bereit, damit du keine Verluste erleidest.

Die Mitglieder deiner Gruppe sollten zu diesem Zeitpunkt Level 10 überschritten haben, obwohl Schwarzer Tenor 3 auch schon bei Level 7 (aber nur mit viel Glück und guten Nerven) geschlagen werden kann.

► Kapitel 3

Earthen

Abschnitt 1: Lindblum

Sobald du Zidane wieder unter Kontrolle hast, steigst du rechts die Treppe hinauf und gehst durch die Tür auf der linken Seite. Laufe erneut eine Treppe nach oben, bis du auf einen Mogry stößt, bei dem du deinen Spielstand speichern kannst. Öffne die Truhe links, um etwas Äther zu finden, dann kehrst du in den Raum zurück, in dem sich die große Statue in der Mitte befindet. Marschiere geradeaus, um einen Lacher auf deiner Seite zu haben. Eine Reihe von Cut-Scenes und ATEs folgen, nach denen du Zidane zu dem Raum auf der rechten Seite führst. Dort speicherst du deinen Spielstand bei dem Mogry und steigst über die Treppe nach unten.

Hinter der linken Säule findest du 163 Gil und eine ATE folgt. Danach überquerst du die Straße



und betrittst das Gebäude auf der anderen Seite, um eine weitere ATE zu erleben. Laufe nach außen und weiter nach oben, dort unterziehst du die Geschäfte einer genaueren Untersuchung und deckst dich mit neuen Waffen, Gegenständen und Rüstungen ein. Anschließend bewegst du dich zur oberen linken Ecke, in der du den Combo-Shop vorfindest. Gebe dem Verkäufer deine beiden Mage Mashers, dafür gibt er dir einen Orenix. Doch achte darauf, dass du alle Möglichkeiten des Mage Mashers ausgeschöpft hast und auch wirklich alles gelernt hast.

Nun kehrst du zu dem Gebäude zurück, das sich vor dem Hotel befindet, und während du hineingehst, erlebt Vivi eine ATE in der er einen Kuponuss erhält.

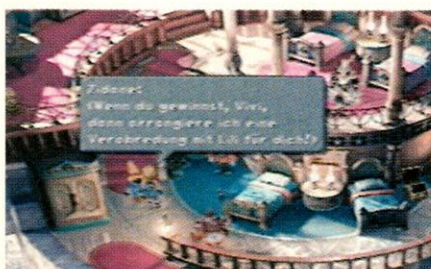
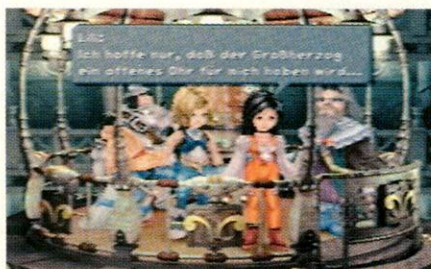


Steige links am Eingang in das Monocart und wähle die zweite Möglichkeit. Nachdem du das Monocart wieder verlassen hast, begibst du dich nach links und findest dort ein weiteres Lederarmband. Damit läufst du ganz nach



rechts, um in das Gebäude oben am Bildschirm zu gelangen. Im zweiten Stockwerk entdeckst du eine Mimic-Karte und einen Zauberhut.

Verschwende deine Zeit nicht damit, zurück in die Bar zu gehen, stattdessen gehst du zurück zum Monocart, steigst hinein und wählst erneut die zweite Möglichkeit. Wenn du dieses Mal das Monocart verlässt, erlebst du eine ATE, nach der du in der unteren rechten Ecke 127 Gil findest. Begebe dich zu dem Haus auf der



rechten Seite, denn dort erhältst du einen Wildernis-Stein. Stecke ihn ein und steige auf der linken Seite die Treppe hinunter. Du kommst zu einem Gebäude auf der linken Seite, bei dem eine weitere ATE beginnt. Danach untersuchst du die beiden Truhen und findest einmal 68 Gil und einmal 97 Gil. Auf dem ersten Bett entdeckst du eine Mini-Burmecia und unten auf der rechten Seite weitere 282 Gil.

Beim Verlassen folgt eine ATE, nach der du die Treppe auf der linken Seite hinuntergehst und mit den Mädchen redest. Nun kehrst du zum Monocart zurück und wählst dort die Möglichkeit 3, oder du machst dich zuerst auf den Rückweg zum Hotel, um deinen Spielstand zu speichern und erst dann im Monocart die dritte Möglichkeit zu wählen.

Laufe direkt in die Burg Lindblum hinein und steige die Treppe hinauf. Du findest dich in dem Raum wieder, in dem du bei deiner Ankunft warst. Begebe dich zu der Stelle, an der du deinen Spielstand zum ersten Mal gespeichert hast, und warte darauf, dass du Zidane nach der folgenden Cut-Scene wieder unter Kontrolle hast. Im zweiten Abschnitt auf der rechten Seite findest du ein Glasarmband, mit dem du in den vorherigen Raum zurückkehrst. Diesen Raum, in dem sich die seltsame Statue befindet, versuchst du nun auf

der rechten Seite zu verlassen und durchquerst den Raum auf der linken Seite, bevor du zurück nach unten läufst. Dort drehst du dich nach links und redest mit dem übermüdeten Wachposten. Zidane schlüpft nun in die Uniform eines Wachpostens und kann so passieren.

Nach der Cut-Scene wendest du dich nach links und steigst die Treppe hinauf. Du entdeckst Garnet und mußt nun dein Teleskop benutzen. Finde die sieben Fragezeichen und drücke dann jeweils auf die Kreis-Taste. Dabei mußt du kein bestimmtes Timing beachten, es geht nur darum, die Fragezeichen zu finden. Hast du alle Fragezeichen gefunden und markiert, folgt eine weitere Sequenz, nach der zur Jagd geblasen wird.

Dir bleiben genau 12 Minuten Zeit, um alle Kreaturen zu finden und deine Gegner zu besiegen. Der Countdown beginnt, wenn du in das Monocart steigst. Daher solltest du in jedem Fall deinen Spielstand vorher noch einmal bei dem Mogry abspeichern, bevor du wieder in das Monocart steigst, das dich in die Burg gebracht hat. Von dem Mogry aus, verläßt du den Raum, drehst dich nach links, noch einmal nach links und dann erneut nach links, wonach du die Treppe nach rechts hinuntersteigst, um das Monocart zu erreichen. Das Monocart bringt dich automatisch zu den Stellen, die du aufsuchen mußt.

Deine erste Aufgabe ist es, alle Kreaturen zu jagen, die sich auf der Flucht befinden. Vivi und Freia nehmen ebenfalls an dem Wettkampf teil, der viel Spaß verspricht. Nachfolgend sind einige generelle Tipps aufgelistet, die dir bei deiner Aufgabe helfen sollen:

- Der Transfer mit dem Monocart von einem Ort zum anderen kostet dich 8 Sekunden.
- Falls du anhalten mußt, um dich neu zu orientieren, solltest du auf jeden Fall das Spiel in dieser Zeit pausieren.
- Das Verwenden eines Trankes kostet dich ungefähr 2 Sekunden, aber nur, wenn du dich auch beeilst.
- Vermeide den Trance-Zustand, denn die jeweiligen Animationen kosten entschieden zu viel Zeit.
- Falls es so aussieht, als würdest du es in der vorgegebenen Zeit nicht schaffen und du nur noch ungefähr 2 oder 2 1/2 Minuten Zeit hast, begibst du dich zu dem Geschäftsbereich. Dort bekommst du vielleicht die Gelegenheit, gegen Freia anzutreten und kannst genügend Punkte einsammeln, um letztendlich doch noch zu gewinnen.

Nachfolgend findest du die Aufenthaltsorte jeder Kreatur, dazu erhältst du einen kleinen Zeitplan, den du einhalten solltest. Behalte immer im Gedächtnis, dass eine Fahrt mit dem Monocart 8 Sekunden dauert.

1. Entertainment-Bereich (11:51 auf der Uhr)

- Eine Kreatur rennt um den alten Mann herum.
- Stelle dich kurz auf die Stufen und bekämpfe einen Vogel.
- Steige die Treppe hinunter und warte an der Stelle, an der sich Zidanes Gruppe befindet, bis ein Vogel auftaucht.
- Renne zurück zum Monocart und lasse dich zum Arbeitsbereich bringen.

2. Arbeitsbereich (7:30 auf der Uhr)

- Steige die Treppe nach oben und verlasse die Monocart-Station.
- Eine der Kreaturen jagt eine Katze, schnappe sie dir und laufe weiter nach oben.
- Ein anderes Monster erscheint, als du gerade die Treppen hinaufsteigst. Besiege es und laufe dann schnell weiter.
- Betrete die Bar. Verlasse sie für eine Sekunde, in dieser Zeit erscheint eine Kreatur. Beseitige sie und steige weiter nach oben.
- Oben stehst du in der Nähe des Hauses der letzten Kreatur gegenüber.
- Mache dich schnell auf den Rückweg zum Monocart und lasse dich zum Einkaufsbereich bringen.

3. Einkaufsbereich (4:30 auf der Uhr)

- Vor dem Hotel entführt ein Vogel gerade eine Kreatur. Warte einige Sekunden, bis der Vogel wieder auftaucht. Falls der Vogel nicht innerhalb von 3 Sekunden auftaucht, bewege dich ein wenig nach oben.
- Eine Kreatur taucht im selben Bild rechts an der Straße auf. Besiege sie und laufe nach oben in das nächste Bild.
- Auf der linken Seite befindet sich eine fressende Kreatur. Erledige sie und marschiere in Richtung Kirche.
- Eine der Kreaturen erschreckt gerade eine Frau, beende dieses und nimm dich auch des Vogels vor der Kirche an.
- Renn nun zurück in das untere Bild und erledige das Monster, das Vivi verfolgt. Danach bewegst du dich zur oberen rechten Seite. Du solltest noch ungefähr 2 Minuten zur Verfügung haben.
- Helfe Freia bei der Beseitigung des größeren Monsters. Wenn du es geschafft hast, alle diese Monster zu besiegen, hast du eine Gesamtpunktzahl von 240 erreicht.

Als Belohnung erhältst du nun das Jagdabzeichen und 5.000 Gil. Schaffst du es nicht, das vorgegebene Ziel in diesen 12 Minuten zu erreichen, startest du das Spiel neu und versuchst es erneut. Lasse dich nicht entmutigen und versuche es so lange, bis du es schaffst, denn gerade das Geld ist zu diesem Zeitpunkt besonders wichtig. Nach dem Abschluss der Aufgabe wartet eine Sequenz auf dich und Freia schließt sich deiner Gruppe an. Neu gestärkt machst du dich nun auf den Weg zum Aufzug und entscheidest dich dort für die zweite Möglichkeit.

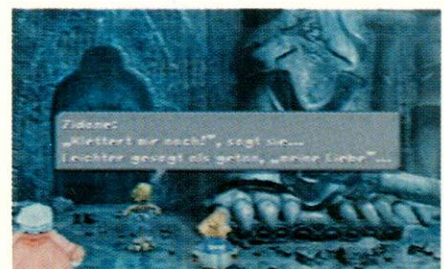
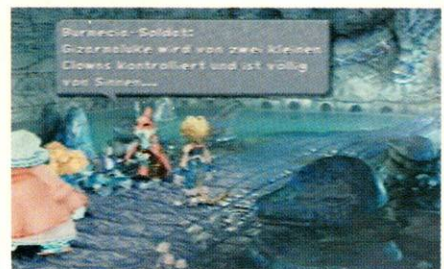
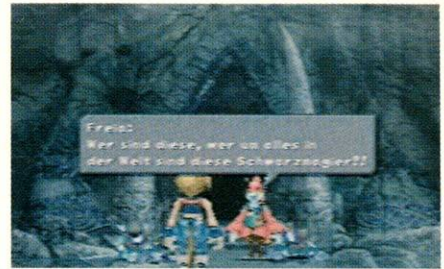
Begebe dich zu der Stelle, an der sich der Mogry befindet, und speichere deinen Spielstand. Dann läufst du weiter zum Monocart und erledigst deine notwendigen Einkäufe, dabei solltest du alles mitnehmen, was dein Geldbeutel erlaubt. Achte besonders darauf, dass du immer einen gewissen Vorrat an Tränken, Phönixfedern und Gegenmitteln mit dir trägst. Nach deiner Einkaufstour kehrst du zur Burg zurück und wählst am Aufzug die dritte Möglichkeit. Lasse dich danach von dem Zug auf der linken Seite nach draußen bringen und speichere deinen Spielstand bei dem Mogry links. Vergesse nicht alle übrigen Gegenstände von dem seltsamen Mann über dem Mogry zu kaufen und verlasse erst dann die Burg endgültig.

Abschnitt 2: Der Sumpf

Bemerkung: Zu diesem Zeitpunkt kannst du auch schon das Gebiet der Chocobos betreten, das sich auch auf dem Nebel-Kontinent in der Nähe des südlichen Ausgangs von Lindbulm befindet.

Nachdem du die Burg verlassen hast, solltest du zunächst jeden deiner Verbündeten auf einen Level bringen, der über Level 10 liegt. Am besten wäre es, wenn sie alle Level 15 schon erreicht hätten, damit du ohne Probleme die anstehenden Aufgaben und Kämpfe durchstehst. Achte weiterhin darauf, dass du die Spezialfähigkeiten aller deiner Figuren beherrscht und mach dich erst dann auf den Weg nach Norden. Du erreichst nach einiger Zeit eine mit Gras bedeckte Fläche, die durch ein seltsames Erscheinungsbild auffällt. Du bist im Sumpf von Qu gelandet.

Laufe direkt in den Sumpf hinein, du kommst an den beiden Mogrys vorbei, die dir gewöhnlich mit Rat und Tat (Tutorium) zur Seite stehen. Falls du einige Sachen vergessen haben solltest, kannst du mit dem großen Mogry reden, der dir gerne alles noch einmal erklärt. Falls du keine neuen Ratschläge benötigst, bewegst du dich weiter geradeaus



und triffst nach kurzer Zeit auf Quina. Fange nun den Frosch auf der äußersten rechten Seite und überreiche ihn Quina. Nachdem du dann mit dem Lehrer von Quina gesprochen hast, wählst du die erste Möglichkeit und Quina schließt sich sofort deiner Truppe an.

Nun solltest du ein wenig deiner kostbaren Zeit dafür opfern, Frösche zu fangen, denn je mehr Frösche Quina isst, desto größer wird die Kraft des Frog Drop-Angriffes. Die gelben Frösche erzielen dabei den größten Effekt. Sobald der Teich leer gefischt ist, bleibt dir nichts anderes übrig, als diesen Ort zu verlassen. Du wirst schnell herausfinden, dass die spezielle Fressattacke von Quina ihre Vorzüge hat. Gegner, die über weniger HP verfügen als Quina, werden einfach verspeist und dadurch können neue blaue Magie-Angriffe gelernt werden.

Abschnitt 3: Die Grotte von Gizarmaluke

Sobald du die Grotte betrittst, wendest du dich nach links und redest dort mit dem verwundeten Soldaten. Er gibt dir die erste Gizarmaluke-Glocke. Bewege dich dann in Richtung Tür und benutze die Glocke, damit sich die Tür öffnet. Du gelangst in einen Raum, in dem sich die schwarzen Magier befinden, die du in Dali gesehen hast. Deine Aufgabe hier ist schnell erklärt, du musst alle Magier zum Kampf herausfordern, bis du denjenigen gefunden hast, der dir die zweite Gizarmaluke-Glocke übergibt. Gewöhnlich ist es der Magier, auf den du stößt, wenn du in der Mitte herumläufst.

Benutze die zweite Glocke an der Stelle, an der sich die Glocke in der unteren rechten Ecke befindet. Dadurch öffnet sich ein weiterer Durchgang. Auf deinem Weg die rechte Seite



der Treppe hinauf, erhältst du einen Mithril-Handschuh und bei deinem Weg hinunter stolperst du über einen Filzhut. Laufe weiter, bis du eine Sequenz mit einem Mogry erlebst, und gebe ihm den Gegenstand, um den er dich bittet. Durch ihn gelangst du in den Besitz der letzten Gizarmaluke-Glocke und rennst anschließend zur oberen Tür auf der rechten Seite, die sich nördlich von der Glocke befindet. Rede mit dem Mogry (wähle die erste Möglichkeit, wenn du mit dem Mogry auf der linken Seite sprichst) und speichere deinen Spielstand.

Beim Verlassen des Raumes gibt dir der erste Mogry, den du angesprochen hast die Heilige Glocke. Mit dieser im Gepäck verlässt du den Raum und gehst durch die Tür links von der großen Glocke. Hoffentlich hast du nicht vergessen, deinen Spielstand zu speichern, denn dein Kampf gegen Gizarmaluke steht kurz bevor.

Gizarmaluke ist ein harter Brocken zu diesem relativ frühen Zeitpunkt im Spiel. Doch wenn sich deine Kämpfer schon auf Level 15 befinden, dürfte auch dieser Kampf schnell beendet sein. Benutze den Sprung-Angriff von Freia so oft wie möglich, alle anderen lässt du schnell hintereinander angreifen. Vivi kann außerdem den Gegner mit dem Zauber-Feuer schwächen, während Quina die Gruppe mit Tränken wieder zu Kräften bringt. Es braucht seine Zeit, aber du wirst diesen Kampf mit vereinten Kräften gewinnen.

Anstelle einer weiteren ATE kannst du diesmal sogar in das Spielgeschehen eingreifen und miterleben, was mit dem Rest deiner Gruppe passiert, während du dich in der Grotte befindest. Laufe in der Gestalt von Steiner durch die Tür, nachdem er das Erlaubnis dazu erhalten hat, und rede mit allen. Ignoriere erst einmal die Truhe oben auf dem Wagen, denn du kannst sie momentan nicht erreichen. Nachdem du dann jeden dazu gebracht hast, sich nach links zu bewegen, versuchst du den Raum durch die obere rechte Ecke zu verlassen. Eine Wache erscheint, die einen Passierschein fallen lässt, wenn du dich ihr näherst. Der Weg in die Burg ist geebnet, daher läufst du zurück in die obere rechte Ecke und nimmst dir nach der Sequenz den Trank aus der Truhe auf der linken Seite.

Speichere deinen Spielstand bei dem Mogry und decke dich im Laden auf der rechten Seite mit nützlichen Sachen ein. Dann steigst du in den Zug und setzt dich auf einen Sitzplatz, damit der Zug sich in Bewegung setzt. Die Gruppe um Zidane befindet sich

währenddessen wieder auf der Weltkarte und macht sich auf den Weg nach Süden in Richtung Burmecia. Versuche, unnötige Kämpfe zu vermeiden, um die HP deiner Truppe zu schonen.

In Burmecia untersuchst du den Wagen auf der linken Seite, um eine Krebs-Münze zu finden. Dich erwarten einige heftige Kämpfe, denn es befinden sich relativ starke Monster in der Gegend, die dir großen Schaden zufügen und auch wichtige Gegenstände oder sogar MP stehlen können. Laufe geradeaus, nach einer kleinen Cut-Scene nimmst du es mit zwei schwarzen Magiern auf, die allerdings keine große Herausforderung darstellen. Dann drehst du dich nach links, schnappst dir den Trank und vergisst auch die Goldnadel auf der rechten Seite nicht. Verlasse den Bereich und steige die Treppen an der rechten Seite nach oben.

Innen findest du am Fuße der Treppe eine weitere Goldnadel, nimm ihn und laufe nach oben. Die Truhe ist eine Fälschung, schaut du sie genauer an, kommt ein Monster zum Vorschein und greift dich an. Nutze diese Gelegenheit, etwas für deine Leveleinstufung zu machen. Denn dieses Monster ist nicht alleine, sondern ruft immer wieder andere Genossen zu Hilfe. Zidane sollte mittlerweile in der Lage sein, jedes dieser Monster mit nur einem Schlag zu besiegen, blocke daher so lange ab, bis ein neues Monster erscheint, und schlage dann zu. Wenn dir das Spielchen zu langweilig wird oder dir die Tränke ausgehen, erledigst du einfach das erste Monster und wendest dich nach links.

Gehe durch die Tür und laufe in dem Bereich, den du beim Betreten der linken Tür gesehen hast nach oben. Du passiert zudem eine Tür, die du noch nicht öffnen kannst. Überquere die Plattform und hole dir die Stiefel von Gelmina. Auf dem Rückweg löst sich die Plattform und fällt nach unten. Kehre zu der linken Tür zurück und benutze die neugeformte Brücke, um den Spalt zu überqueren. Nähere dich der Truhe nur, wenn du auf einen Kampf aus bist, ansonsten gehst du durch die Tür in der Nähe der Truhe und hältst dich links. Hinter der runden Kommode findest du einen Äther, stecke ihn ein und rede anschließend mit dem Soldaten auf der rechten Seite. Unter dem Bett, das am weitesten entfernt steht, entdeckst du außerdem eine Protector-Glocke.



Nimm diese Glocke und benutze sie an der Tür, die du vorhin noch nicht öffnen konntest. Dahinter bewegst du dich geradewegs in das Gebäude hinein und erlebst eine Sequenz. Wieder außen steigst du die Treppe auf der rechten Seite nach oben und findest dort eine Phönixfeder und ein Zelt. Die Truhe auf der anderen Seite des Raumes entpuppt sich erneut als streitlustiges Monster. Marschiere durch die nördliche Tür und dann durch die Tür auf der rechten Seite, um deinen Spielstand bei dem Mogry zu speichern. Hinter dem Mogry entdeckst du einen Donnerstock für Vivi, der ihm Blitzra beibringt, einen stärkeren Blitz-Zauber.

Versuche nun, deine Akteure in den Bereich von Level 18 zu bringen, und verwende das erspielte Geld, um Einkäufe bei dem Mogry zu tätigen. Im rechten Teil des Raumes findest du zusätzlich einen Mithril-Speer für Freia. Sobald du dich dann stark genug fühlst, läufst du in der Mitte nach oben, nicht ohne vorher deinen Spielstand zu speichern. Wenn du die Wahl hast, lasse Freia zuerst die erste und dann die zweite Möglichkeit wählen, denn nur so stehst du nach einigen Sequenzen Beatrix gegenüber.

Beatrix ist wirklich stark, ihre Angriffe richten in deiner Gruppe bis zu 200 HP Schaden an. Lege dir am besten schon einige Tränke und Phönixfedern bereit, denn du wirst sie brauchen. Führe jeweils mit Zidane und Quina normale Angriffe durch, während Vivi abwechselnd die Gruppe heilt und Zauber-Angriffe verwendet. Gelegentlich holt Beatrix zu einem Rundumschlag aus, der eine Figur um 600 HP erleichtert, benutze in einem solchen Falle sofort die notwendige Phönixfeder. Versuche es ruhig auch mal mit dem Gemach-Zauber von Vivi, auch wenn du ihn mehrmals aussprechen musst, damit er auch Wirkung zeigt, denn dadurch erhältst du Zeit, um deine nächsten Schritte zu planen. Sei nicht allzu überrascht, wenn nur noch einer deiner Kämpfer am Ende aufrecht steht, Hauptsache der Kampf ist gewonnen.



CD 2

► Kapitel 1

Dunkle Zeiten

Abschnitt 1: Der Bahnhof von Aerb

Nachdem du den Zug verlassen hast, wendest du dich nach rechts und deckst dich mit neuem Ausrüstungsmaterial ein. Dazu redest du mit dem Ladenbesitzer, der sich in der unteren rechten Ecke befindet (unterhalb des Mogry). Speichere auch deinen Spielstand und begeben dich erst dann zum oberen Bereich auf der rechten Seite. Garnet erkennt einige bekannte Gesichter und du kehrst zur Bar zurück. Rede mit Steiner und ziehe dich anschließend zurück, um nach Norden zu laufen. Steige in den Zug und bereite sich auf eine Überraschung vor.

Schwarzer Tenor 3 ist noch immer recht lebendig und möchte seine Kräfte erneut mit deinen messen. Dieser Kampf ist nicht unbedingt einfach, da sich Steiner und auch Garnet noch auf niedrigeren Levelstufen befinden. Daher ist die Hilfe von Marcus um so wichtiger. Garnet muss in diesem Kampf die Angriffe abblocken und die Verbündeten heilen, während Steiner die Angriffe durchführt. Hoffentlich hast du nicht vergessen, ihre Ausrüstung und Waffen zu verbessern. Sei außerdem nicht zu sparsam, was den Gebrauch von Tränken angeht, denn sie können dir das Leben retten.

Nach dem Kampf findest du dich außerhalb des Zuges wieder und bewegst dich in Richtung Treno. Hinter der Brücke benutzt du dir Treppe, um etwas Gold zu finden, und gehst anschließend wieder nach rechts. Speichere deinen Spielstand, sobald du dich wieder auf der Weltkarte befindest. Hast du genügend Zelte zur Verfügung, solltest du etwas für deine Levelstufen machen und erst dann nach Treno aufbrechen. Achte darauf, dass du keinem friedlichen Monster etwas zu Leide tust, sondern Tauschgeschäfte mit ihnen machst.



PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

Jetzt im Handel!

Im Härte-test:

Formel Eins 2001, MDK2, Star Wars: Starfighter, Onimusha Warlords, Resident Evil Code: Veronica X, Das Dschungelbuch, Summoner, Winback, Ring of Red, C-12, ISS Pro Evolution 2, Army Men und viele, viele mehr!

Großer DVD-Teil!

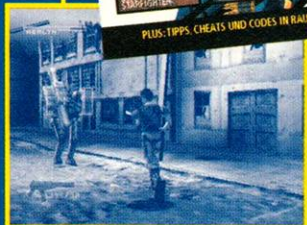
Alle PS2-Spiele im Kurzttest!

Preise im Wert von über 20.000 Mark zu gewinnen!

Extra

Taschenbuch mit sieben

Komplettlösungen!



Neueste Infos zu:

Devil May Cry, Extermination, Virtua Fighter 4, Die 24 Stunden von Le Mans, Twisted Metal: Black, Baldur's Gate 2, Herdy Gerdy, Die Flucht von Monkey Island, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, GTA 3 und vielen mehr!

Devil May Cry • Crash Bandicoot • Virtua Fighter 4

JETZT MIT PS2-INDEX!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

Die neue Referenz?

MDK2 ARMAGEDDON

Formel Eins 2001

Der erste Test!

Star Wars: Starfighter

Der Überflieger im Test!

Resident Evil Code: Veronica

Die Complete Edition im Test!

PLUS!

3 JAHRE POWERSTATION!

Große Leserumfrage zum Jubiläum!
Preise im Wert von über 20.000 Mark zu gewinnen!

Großer DVD-Teil als Heft im Heft >

Ausgabe 3/2001

Mai-Juni 2001

Das große DVD-Magazin der PowerStation

DVD Video

Kompetente Beratung für alle DVD-Besitzer!

Maï Juni 2001

GETESTET

Der Weg nach El Dorado

Konkurrenz für Disney!

X-Men

Mutanten mit Mehrwert!

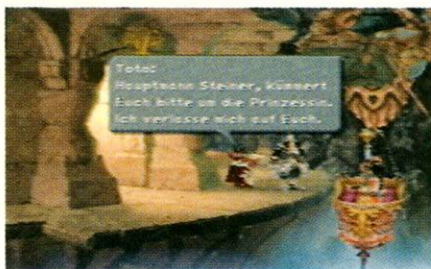
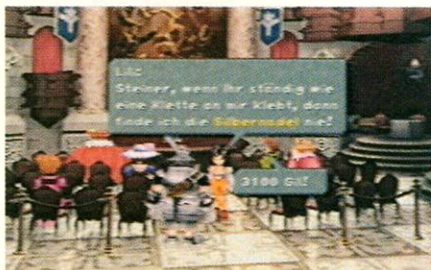
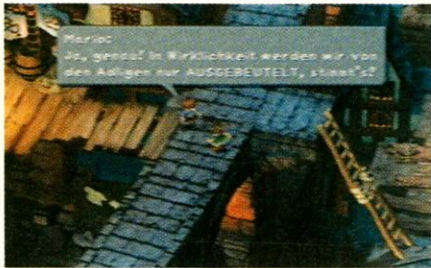
Mission: Impossible 2

Kleiner Cruise ganz groß!

Galaxy Quest

Deppen im Weltall!

AUSSERDEM IM HEFT: DVD-Feature - Alles über das perfekte Bild!



Abschnitt 2: Treno

Sobald du Treno betrittst, wirst du Zeuge einer Sequenz und mehrerer ATEs. Danach läufst du nach links und begibst dich zu dem Eingang mit dem roten Dach. Steige nach unten, um eine ATE zu erleben. Das große Gebäude auf der linken Seite ist die Kartenhalle, in der gespielt wird. Kehre nach oben zurück, nach einer weiteren ATE mit einem bekannten Gesicht läufst du nach oben in das nächste Bild und betrittst das Haus auf der linken Seite,

Innen befindet sich ein Combo-Geschäft. Hier solltest du außerdem den Muskelgürtel erhalten, aber nur, wenn du im Vorfeld die richtige ATE gesehen hast. Du kannst auch alle Münzen loswerden, die du bis jetzt gefunden hast. Dazu gehst du weiter nach oben zum Zodiac-Raum. Jedesmal wenn du eine Münze abgibst, erhältst du eine bestimmte Belohnung (siehe Sidequests).

Hast du alles erledigt, läufst du wieder zurück nach rechts und durchquerst die beiden nächsten Bilder. Nachdem du das Auktionshaus verlassen hast, läufst du nach rechts in das nächste Bild. In dem großen Turm befinden sich ein sehr großer Waffenladen und ein Rüstungsgeschäft. In dem kleinen Turm dagegen befindet sich ein Mogry, der nach draußen fliegt, sobald du versuchst, den Turm zu durchqueren. Speichere deinen Spielstand und laufe durch den kleineren Turm weiter nach oben. Wenn du an dem Betrunkenen vorbeigelaufen bist, kletterst du die Leiter hinunter, um einige nette Kleinigkeiten zu finden.

Anschließend begibst du dich in das erste Haus auf der rechten Seite. Unten findest du Marcus, der dir einige Fragen stellt. Beantworte die Fragen richtig, darfst du passieren und triffst noch weiter unten auf Baku. Nach der Cut-Szene bewegst du dich auf die verschlossene Tür zu, die sich auf der äußersten linken Seite in Treno befindet. Der Professor wartet bereits auf dich. Nach einer weiteren Sequenz zwängst du dich durch das Loch, das sich neben dem Professor befindet und speicherst deinen Spielstand bei dem Mogry.

Betätige im Bereich auf der linken Seite den Hebel und gehe danach zur rechten Seite hinüber. Drehe dich nach rechts und nimm dir etwas Zeit, die Gegner in diesem Gebiet kennen zu lernen, dabei steigert du deine Erfahrungslevel. Ziehe dann an der Dreieckskette und laufe nach der folgenden Sequenz zur linken Seite und betätige auch dort einen Hebel. Ein schwieriger Gegner erscheint und fordert dich heraus. Die Schlange richtet keinen allzu großen Schaden an, vergiftet aber deine Kämpfer, so dass du immer ein Gegenmittel parat haben solltest, es sei denn, Garnet verfügt schon über ihren Heilzauber.

Marcus und Steiner sollten immer wieder angreifen, während Garnet sich damit beschäftigt, die Angriffe abzublocken und ihre Verbündeten zu heilen. Wenn du die Schlange genügend bearbeitet hast, sucht sie ihr Heil in

der Flucht und du schlüpfst wieder in die Rolle von Zidane, der den Rest der Gruppe anführt. Bewege dich nach rechts und gleich weiter nach links, genau auf den Tornado zu, zu dem du im Vorfeld keinen Zugang hattest.

Abschnitt 3: Cleyra

Achte auf die großen schwarzen Vögel, denn sie sind in der Lage, einen Gegner völlig zu verschlucken. Marschiere nach oben und halte dich im nächsten Bild auf der dritten Plattform links. Betätige den Schalter, damit sich die Tür öffnet und gehe durch die Tür. Dahinter drehst du dich nach rechts und kletterst den Baum ganz nach oben. In einer Truhe findest du einen Äther. Stecke ihn ein und mache dich auf den Weg zurück nach unten. Untersuche den Stumpf und betätige den Hebel, bevor du in das vorherige Bild zurückläufst und an den Kletterpflanzen hinaufkletterst.

Der Raum hat sich ein wenig verändert, nachdem du all den Sand darin abgeladen hast. Bewege dich nach links in eine Felsspalte hinein. Oben wendest du dich nach links und speicherst deinen Spielstand bei dem Mogry. Weiter geht's nach oben, an der Abzweigung hältst du dich links und nimmst dir den Flammenstab. Zurück an der Abzweigung nimmst du nun den Weg nach rechts und



findest ein Heilmittel. Nun begibst du dich in die Mitte, gehst geradeaus, nimmst dir den Mithril-Handschuh und betätigst den Schalter am Ende. Danach begibst du dich wieder nach draußen und holst dir links aus der Öffnung in der Wand eine Mithril-Weste. Außerdem findest du hinter der mittleren Säule ein Paar Desert-Stiefel. Mit diesen im Gepäck verlässt du den Bereich und drehst dich nach links.

Marschiere nach oben und halte dich rechts, um ein Elixier zu finden, danach wählst du den linken Weg und landest in einem Raum, indem sich drei Strudel befinden. Drücke hier wiederholt die Kreis-Taste, um nicht gefangen zu werden. Renne nach links in das nächste Bild hinein und klettere die Leiter nach oben. Du erreichst die Niederlassung von Cleyra, wo du die oberste Möglichkeit wählst. Anschließend solltest du in Erwägung ziehen, in dem Gebiet mit den Baumstümpfen deine Erfahrungslevel zu erhöhen, bis deine Kämpfer alle Level 18 erreicht haben. Achte außerdem darauf, dass Vivi seinen Eis-Zauber gelernt hat.

Danach kehrst du zum Tor zurück, drehst dich nach rechts und suchst unter dem Schild nach einigen Gil. Nun läufst du zurück und steigst die Treppe auf der linken Seite nach oben. Bewege dich weiter nach links und erlebe zwei ATEs. Nun wendest du dich nach rechts und steigst die Treppe hinauf, um mit einem Wachposten zu reden, der während Vivis ATE aufgetaucht ist. Kaufe alle Waffen von ihm, die du gebrauchen kannst. Die Tür hinter ihm führt dich in ein Hotel, in dem du zuerst die untere rechte Seite und dann die obere linke Seite untersuchen solltest. Anschließend begibst du dich nach oben und speicherst deinen Spielstand bei dem Mogry, außerdem kannst du dich etwas ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen.

Nach dem Verlassen des Hotels, wendest du dich nach rechts. Zwei weitere ATEs folgen, nach denen du durch zwei Bilder nach links läufst und dort mit dem kleinen Mädchen auf der linken Seite redest. Sie bietet dir einige wichtige Gegenstände zum Verkauf an. Untersuche zudem die Pilze auf der rechten Seite und steige dann die Treppen hinauf zu dem großen Haus. Der Einlass wird dir nicht gewährt, daher drehst du dich zuerst nach links, dann nach rechts und schließlich nach unten. Du findest dich an der Stelle wieder, an der Vivi angesprochen wurde und du dir neue Waffen und Rüstungen gekauft hast. Nach der folgenden Sequenz speicherst du deinen Spielstand bei dem Mogry im Hotel und kehrst dann zum Eingang zurück.



Halte dich rechts und du stehst einem weiteren Gegner gegenüber. Die Level deiner Kämpfer sollten bei ungefähr 18 liegen, um keine unnötigen Risiken einzugehen. Benutze Freias Sprung und warte, bis Vivi bereit ist, seinen Eis-Zauber auszusprechen. Zidane und Quina sollten den Gegner mit normalen Angriffen beschäftigen und auch gegebenenfalls Echogras bereithalten für den Fall, dass einer deiner Kämpfer mit dem Zauber "Stumm" belegt wird. Der Ameisenlöwe kann deine Gruppe mit seinem starken Feuer-Zauber gehörig in Bedrängnis bringen, denn ein Angriff kann deine Kämpfer bis zu 300 HP kosten. Ein anderer Angriff des Gegners ist in der Lage die HP der gesamten Gruppe auf ein gefährliches Minimum schrumpfen zu lassen. Halte genügend Tränke bereit und verlasse dich besonders auf deinen Eis-Zauber, denn der richtet am meisten Schaden an.

Nachdem du Freia unter Kontrolle hast, begibst du dich zu dem Hotel und gehst nach oben. Ein Mogry

bietet dir verschiedene Sachen an, die du kaufen solltest.





▲ Die wunderschöne Baumstadt Cleyra wird durch einen Wirbelsturm geschützt. Als dieser plötzlich verschwindet, ist Cleyra den Angriffen der Schwarzmagier schutzlos ausgeliefert. Freias ehemaliger Geliebter kommt zu Hilfe, aber er kann sich nicht an sie erinnern.



Alexandria und natürlich die üblichen Monster. An der Brücke angelangt, wählst du die erste Möglichkeit, dadurch kommt der Junge, den du im Vorfeld gerettet hast, zum Vorschein und gibt dir einen Bericht.



Achte zudem darauf, dass du die verbrauchten Phönixfedern und Tränke ersetzt, dann speicherst du deinen Spielstand und kehrst zuerst zu dem Eingang zurück und dann zurück zu dem Baumstumpf. Es scheint, als hätte der Tod des Antlion den Wirbelwind gestoppt, aber an einigen Stellen erscheinen nun Soldaten von



Nachdem du dann die Siedlung erreicht hast, musst du dich in vielen Kämpfen bewähren, was bedeutet, dass du dich überwiegend im Kampf heilen musst. Ist der erste schwarze Magier besiegt, solltest du unbedingt deinen Spielstand bei dem Mogry speichern, der sich an der Stelle befindet, an der sich Antlion befunden hat. Auf deinem Weg zurück zum Eingang musst du gegen einen Magier, drei Soldaten und noch einmal zwei Magier antreten (drei verschiedene Kämpfe). Heile dich nach diesen Kämpfen und speichere erneut bei dem Mogry, bevor du die Treppe hinaufsteigst und dort zuerst die zweite Möglichkeit wählst und dann noch einmal die zweite.

Wählst du stattdessen die erste Möglichkeit, verdoppelt sich die Anzahl deiner Feinde. Du musst nun gegen einen Magier und zwei Soldaten antreten. Nach dem Kampf wählst du dann die dritte Möglichkeit und ein Kampf gegen zwei Soldaten folgt. Wenn du danach von einem Kind befragt wirst, wählst du die zweite Möglichkeit, wonach du erneut Beatrix gegenüberstehst. Sie ist immer noch stärker als du und ihr Blitzschwert kann dich bis zu 800 HP kosten, während selbst ihre normalen Angriffe noch bis zu 400 HP Schaden anrichten. Beatrix greift zuerst Zidane an und danach jedes Mitglied der Gruppe in einer Reihenfolge. Lasse Zidane alle Blitzschwert-Angriffe einstecken und belebe ihn dann jedes

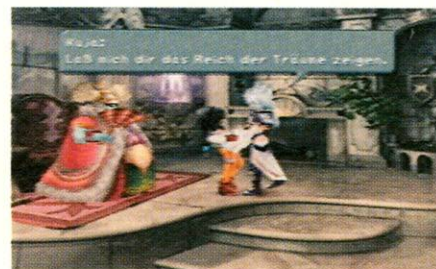
Mal mit einer Phönixfeder wieder. Auf diese Weise solltest du es schaffen, die anderen in deiner Gruppe am Leben zu erhalten, damit sie ihre Angriffe durchführen können.

Mit einigen +10%-HP-Fähigkeiten wäre dir in diesem Moment sehr gedient und außerdem solltest du vor allem die Feuer/Eis/Donner-Angriffe von Vivi benutzen, wobei besonders Feuer 2 einigen Schaden anrichtet. Sobald du Beatrix enorm geschwächt hast, erhöht sie zwar selber ihre HP, steht aber kurz vor dem Ende. Wenn du nun standhaft bleibst, erkennt sie, dass sie keine Chance hat und verschwindet, aber nicht, bevor sie ihren letzten Angriff gemacht hat, der jedes Mitglied deiner Gruppe mit nur einem HP zurücklässt.

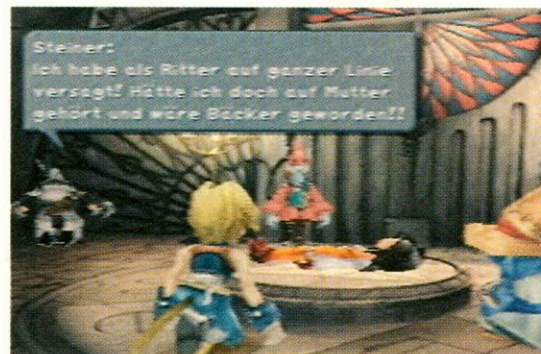
Du erreichst das Transportschiff, allerdings ohne Quina, die keine Transportmöglichkeit gefunden hat. Laufe die Treppe hinauf und folge Beatrix. Nach der Sequenz ziehst du dich zurück und steigst die Treppe wieder hinunter. Ein Mogry erscheint, dem du folgst, um deinen Spielstand zu speichern.

Abschnitt 4: Flucht und Wiedererlangung

Du musst dich nach links und nach rechts schwingen, wenn du Steiner und Marcus erblickst. Beginne mit langsamen Schwingen und warte darauf, dass du nach rechts oder links schwingst, bevor du das Steuerkreuz in



▲ Königin Brane extrahiert die Bestia Odin aus Garnets Körper. Durch deren unglaubliche Macht wird Cleyra vollständig zerstört.





die jeweilige Richtung drückst. Sobald die Schwünge größer werden, kannst du dich besser abstoßen, allerdings musst du dich einigen Wachen stellen, die verhindern wollen, dass du nach links entkommst. Klettere schließlich die Leiter nach oben und endlich trifft Steiner wieder auf Zidane, Vivi und Freia.

Obwohl die Uhr 30 Minuten anzeigt, bleiben dir nur 29 Minuten und 30 Sekunden, nachdem Marcus seine Falle geschlossen hat. Bewege dich nach unten, dann nach links und weiter nach oben in die Burg. Innen drehst du dich nach links, läufst die Treppe hinauf durch den unteren Eingang. Steige die spiralförmige Treppe nach oben und halte dich dann links. Gehe durch die Tür und marschiere geradeaus weiter. In Garnets Schlafzimmer betätigst du den Schalter bei der Feuerstelle und kehrst anschließend wieder nach unten zurück. Du müsstest nun noch ungefähr 25 Minuten Zeit haben. Durchsuche die Truhen in dem Raum mit dem Pendel und steige anschließend die



Treppe hinunter, um dort durch die nördliche Tür zu gehen.

Nun bleiben dir noch circa 22 Minuten und 30 Sekunden und der Kampf gegen die beiden Joker, Son und Zon hat erst begonnen. Konzentriere deine Angriffe nur auf einen der beiden, sie dürften schnell erledigt sein. Allerdings kann es sein, dass sie gelegentlich versuchen werden, deine Gruppe mit dem Zauber "Comet" zu treffen, der bis zu 250 HP Schaden anrichten kann. Wenn du die beiden genügend geschwächt hast, fliehen sie und du solltest unbedingt deinen Spielstand speichern und ein Zelt benutzen, um auf das vorbereitet zu sein, was nun kommt.

Kehre in Garnets Zimmer zurück, in dem du erneut Beatrix gegenüberstehst. Benutze die gleiche Strategie wie im letzten Kampf gegen sie. Der eigentliche Unterschied zum letzten Kampf besteht darin, dass Steiners Angriffe stärker sind als die von Quina und außerdem verfügt Beatrix über zusätzliche HP. Sobald sie besiegt ist, wird sie wie beim letzten Mal einen Angriff durchführen, der alle deine Kämpfer mit nur noch einem HP zurücklässt.

Für den nächsten Kampf schließen sich Freia und Beatrix zusammen. Obwohl das Monster gefährlich wirkt, kann es dennoch ziemlich leicht besiegt werden, du benötigst nur die stärksten Zauber von Beatrix. Nach dem Kampf rennst du in der Gestalt von Zidane die Treppe hinunter und findest dich drei schwarzen Magiern gegenüber. Erledige einen der Magier nach dem anderen und laufe anschließend weiter nach unten. Nach weiteren Kämpfen verlässt Steiner deine Gruppe, um Beatrix und Freia zu helfen. Ohne seine Hilfe wird der nächste Kampf um einiges schwerer, doch du bleibst siegreich.

Sobald du die Kontrolle über Zidane zurückerlangt hast, begibst du dich zu der Stelle, an der du deinen Spielstand nach dem Sieg über Son und Zon gespeichert hast. Benutze den Mogry erneut als Speicherpunkt und laufe anschließend zu dem Bereich, in dem Steiner und Garnet gefangen genommen wurden. Ein weiterer Kampf steht dir bevor,



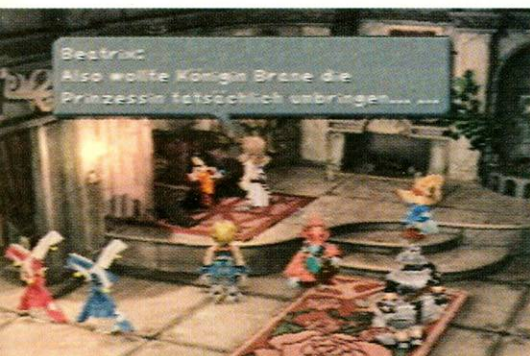
eine Raupe stellt sich dir in den Weg. Dieser Kampf ist nicht allzu schwierig, greife einen Gegner nur nicht an, solange sein Schwanz nach oben gebogen ist. Der starke Blitz-Angriff kann dich bis zu 200 HP kosten, was du aber zu diesem Zeitpunkt locker verschmerzen müsstest. Benutze in diesem Kampf den Heilzauber von Garnet und versuche es mit dem starken Feura-Zauber von Vivi.

Abschnitt 5: Die Zerstörung eines Königreiches

Garnet führt die Truppe dieses mal an und du speicherst deinen Spielstand bei dem Mogry. Weiter unten findest du eine Mithril-Weste. Direkt hinter der Truhe befindet sich ein kleiner Bereich, den du betreten kannst – du triffst auf Ramuh (1). Bewege dich nach links und du stößt vor der linken Truhe auf Ramuh (2). Untersuche die Truhe und nimm dir das Organium, bevor du dich nach rechts drehst und der roten Wurzel nach oben folgst. Im nächsten Bild triffst du erneut auf Ramuh (3). Kehre zurück und folge der grünen Wurzel, dann wendest du dich nach links und läufst weiter, bis du ein weiteres mal auf Ramuh stößt (4). Im vorherigen Bild drehst du dich nach rechts und überquerst die Brücke. Unten triffst du Ramuh zum fünften und letzten Mal.

Wähle zuerst die zweite Antwort und dann die erste. Ziehe dich anschließend ein wenig zurück und springe nach unten zu der Truhe, in der du eine Mithril-Kette findest. Speichere deinen Spielstand und marschiere zurück zu der Stelle, an der du Ramuh das letzte Mal gesehen hast. Nach einer tollen Sequenz findest du dich in Lindubulum wieder, wo du dich in das Hotel begibst und deinen Spielstand erst einmal im zweiten Stockwerk speicherst. Heile deine Gruppe und laufe dann nach oben in das nächste Bild. Betrete das Haus ganz oben und nähere dich der oberen rechten Seite, damit eine Sequenz eingeleitet werden kann.

Großherzog Cid gibt dir 3.000 Gil und du befindest dich wieder zurück in der Stadt. Begebe dich zum Waffenladen und kaufe alles Notwendige, dann speicherst du deinen Spielstand erneut und kannst dich von dem



▲ Garnet ist nun wertlos für Brane und wird zum Tode verurteilt. Durch diesen schrecklichen Entschluss stellt Beatrix ihre Loyalität zu ihrer Königin in Frage.





Monocart ein wenig durch die Stadt fahren lassen. Wenn du dazu keine Lust hast, gehst du gleich zu dem Mann am Brunnen vor dem Waffenladen und sprichst ihn an.



▲ Hilfos muss Garnet mit ansehen, wie Lindblum durch eine Armee Schwarzmagier zerstört wird.

Wieder draußen stoppst du nur kurz im Sumpf, um Quina mitzunehmen und gehst zu der Stelle, an der sich die Mogrys befinden. Fange neue Frösche und laufe dann erst nach rechts und dann nach oben in das Gras hinein. Quina wird nach einiger Zeit sagen, dass sie einen schnelleren Weg zur Fossilienmine kennt. Wenn du dich den Toren der Fossilienmine näherst, nimmt ein Wagen deine Verfolgung auf. Renne durch die Pendel und benutze, wenn notwendig, einen von Vivis Feuer 2-Zaubern.

Lami wartet auf dich, sobald du aufhörst zu rennen. Sie kann zwar auch einigen Schaden anrichten, verfügt aber nicht annähernd über die Stärke von Beatrix. Jedesmal wenn sie einen ihrer

starken Angriffe ausführen will, schlägt sie mit ihrer Axt auf den Boden. Benutze einfach deine Standardtaktik, indem Vivi seine stärksten Zauber aufruft, Garnet ihre Heilzauber und Zidane und Quina ihre stärksten Normalangriffe benutzen. Lami flieht nach ihrer Niederlage und du wendest dich nach rechts.

Schnappe dir eine der Blumen, die sich links vom Eingang befinden

und stelle dich in die Mitte, um das große Insekt zu rufen. Sobald du landest, begibst du dich nach oben in den nächsten Raum und speicherst unten deinen Spielstand. Oben greifst du dir eine weitere Blume und drehst dich gleich nach der Landung nach rechts, dann betätigst du den Hebel. Kehre nach außen zurück, schnappe dir eine Blume und drücke die Aktionstaste in der Mitte des dunklen, braunen Feldes.

Nach der Landung steigst du die Treppe links hinauf und gehst zum Bergkamm hinauf. Laufe wieder hinunter und halte dich in nördlicher Richtung. Folge dem Weg um die Kurve und betätige den Hebel, bevor du zurück marschierst, dir eine Blume nimmst und die Treppe bis zur Hälfte hinauf steigst. Zurück in dem Raum mit dem braunen Feld betätigst du erneut den Hebel und machst dich auf den Weg zurück zu dem Mogry, um deinen



Spielstand zu speichern. Anschließend hältst du dich bei dem Mogry rechts und folgst dem Weg. Du triffst auf einen Waffenverkäufer, der dir seine neuesten Errungenschaften anbietet.

Nach deinem Geschäft mit dem Händler steigst du die Treppe nach oben und läufst an dem Hebel vorbei. Drehe dich gleich nach der Landung nach Süden und klettere an den Kletterpflanzen auf der rechten Seite hinauf. Rede mit dem Minenarbeiter und schau dich in der näheren Umgebung genauer um, dabei kannst du die Hacke zu Hilfe nehmen. Folge nun dem Pfad hinter dem Minenarbeiter und nimm dir die Allzweckweste, die du auf der linken Seite findest. Speichere deinen Spielstand und kehre dann zu den Kletterpflanzen zurück, um dort den Hebel zu betätigen. Laufe daraufhin nach unten und dann nach rechts, schnappe dir eine Pflanze und lasse dich nach draußen befördern.

Abschnitt 6: Dorf der Schwarzmagier

Laufe um die Kurve und ein Stückchen weiter, um die Kondoya Pata zu finden. Speichere deinen Spielstand, bevor du die Stadt betrittst, und begeben dich gleich in den Item Shop. Untersuche die Ecken der Treppe, die sich rechts von dem Mogry befinden (die Plattform vor dem Treppenabsatz, der nach oben führt) und laufe nach oben. Rede mit Vivi und folge ihm anschließend in den Item Shop. Nachdem du wieder die Kontrolle übernommen hast, kaufst du in dem Item Shop, was du benötigst, und stattest auch dem Waffenladen auf der rechten Seite einen Besuch ab. Du bemerkst zwei Wachposten, die dich nicht passieren lassen.

Steigere erst einmal außen deinen Erfahrungslevel und sammle AP-Punkte, um neue Fähigkeiten zu erlernen. Wenn du ungefähr bei Level 28 angelangt bist, wendest du dich nach Süden. Wenn du an der südlichsten Spitze angekommen bist, erreichst du links einen Sumpf, in dem Quina zusätzliche Frösche verspeisen kann. Dein Ziel befindet sich links in dem braunen Abschnitt. Du erreichst ein Labyrinth,



▲ Das Dorf der Schwarzmagier ist gut versteckt. Vivi ist völlig entzückt, dass die Schwarzmagier plötzlich sprechen können.

das dich zum Dorf der Schwarzmagier führt. Das Bild ist stets das gleiche und der einzige Weg, sich nicht zu verirren, ist der, auf die Eulen zu hören. Jedesmal wenn du in die richtige Richtung gehst, siehst du eine Eule, die sich in die Luft erhebt. Du erreichst die Stadt erst dann, wenn alle Eulen davongeflogen sind.

Außerdem bemerkst du einen Magier, der dich von der gegenüberliegenden Seite aus beobachtet, sobald du bei der vorletzten Eule angelangt bist. Du kannst zu diesem Zeitpunkt auch dem Magier folgen, denn schließlich möchtest du in das Dorf der schwarzen Magier. Gleich nachdem du das Dorf betreten hast, erlebst du eine ATE und machst dich danach sofort auf den Weg zum Waffenladen. Anschließend begibst du dich nach rechts oben und speichert deinen Spielstand bei dem Mogry. Innen redest du mit Quina und untersuchst die rechte Seite des Ladens, erst dann überquerst du außen die Brücke zum Hotel und betrachtest die äußerste rechte Seite.

Verlasse das Hotel wieder und überquere die Brücke nach links, um zu einem Item Shop zu gelangen. Weiter links triffst du auf Garnet, die gerade eine Unterhaltung mit zwei der schwarzen Magier führt. Laufe nach links in das nächste Bild, rede selbst mit den beiden schwarzen Magiern und kehre dann zum Hotel zurück. Vivi befindet sich auch dort und du wählst die erste Möglichkeit, woraufhin alle zu Bett gehen. Sobald du erwacht, prüfst du nach, ob du alles bei dir hast und kehrst nach Conde Petie zurück.

In Conde Petie begibst du dich zu der Stelle, an der die beiden Wachposten stehen und beginnst eine Unterhaltung mit ihnen. Anschließend gehst du zurück zu dem linken Gang und redest dort mit dem großen Zwerg. Nach der folgenden Cut-Szene erhöhst du deinen Erfahrungslevel auf 30 und machst dich erneut auf den Weg zu den beiden Wachposten. Diesmal lassen sie dich passieren und du kannst die Brücke am Berg überqueren. Rüste Quina mit den schwächsten und wertlosesten Dingen aus, denn nach kurzer Zeit triffst du auf Eiko, die sich dir anschließt und daraufhin Quina ersetzt.

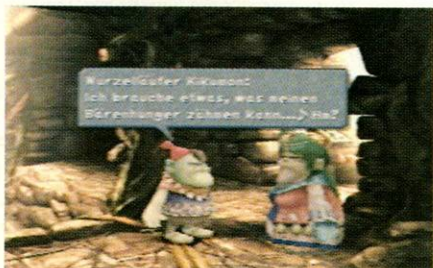
Steige auf den rechten Vorsprung, wo du Eiko getroffen hast, und klettere die Wurzel nach oben. Du findest eine Schatztruhe auf der linken Seite und einen Brief auf der rechten.



Wieder unten wendest du dich nach rechts und kletterst an der äußersten rechten Wurzel hinauf, hältst dich links und findest einen weiteren Brief. Klettere wieder nach unten und bewege dich weiter nach rechts. Du stößt auf zwei Moogles, mit denen du redest und bei denen du deinen Spielstand speicherst. Danach kletterst du links die Leiter nach oben und folgst dem Weg, bis du fast in den Berghünen hineinrennst.

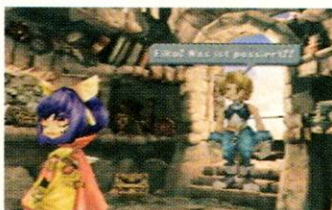


Dessen Angriffe richten nicht allzu großen Schaden an, wenn dein Erfahrungslevel bei ungefähr 30 oder 31 liegt. Eiko nützt dir in diesem Kampf am besten, wenn sie die anderen Gruppenmitglieder heilt, nachdem der Gigas seinen Erdbeben-Angriff durchgeführt hat. Vivi kann seine Zauber benutzen, während Zidane und Garnet wie gewöhnlich angreifen. Nach dem Kampf läufst du weiter nach rechts und drehst dich an der Abzweigung nach links. Wieder zurück auf der Weltkarte speicherst du deinen Spielstand und bewegst dich in Richtung Nordwesten, bis du zu dem kleinen Dorf Madain Sari gelangst.



Abschnitt 7: lifar

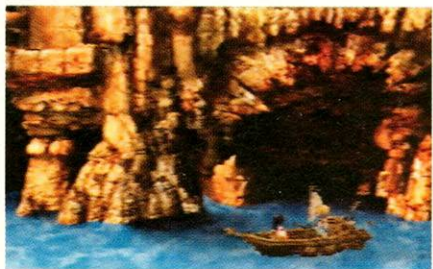
Laufe nach rechts und rede mit dem Moogle, bevor du nach links zurückkehrst und eine ATE erlebst. Bewege dich danach weiter nach links



und rede erst mit Vivi, dann mit dem Moogle über Vivi. Schließlich gehst du auf Garnet zu, die dich am Eingang des Dorfes befindet und drehst dich nach rechts. Sobald du wieder die Kontrolle über Zidane hast, untersuche die ATE und kehre anschließend zu dem Moogle über Vivi zurück – es sollte dich nun vorbeilassen. Nachdem du mit Garnet gesprochen hast, nimmst du den Topf, wendest dich nach links und redest mit Eiko. Dann läufst du zurück in die Küche und wählst auf die Frage des Mogry die erste Möglichkeit. Dann verlässt du das Dorf und speicherst deinen Spielstand.

Nun machst du dich auf den Weg zurück zu dem Bergpass und marschierst nach oben. Laufe direkt auf den Baum zu – willkommen in lifar. Wenn du dich entscheiden musst, wählst du für Eiko die dritte Möglichkeit, um die Barriere zu senken. Dann läufst du geradeaus und verbringst etwas Zeit damit zu kämpfen und vielleicht sogar Level 40 zu erreichen. Die Monster, denen du hier begegnest, sind keine harten Gegner, tragen aber eine große Anzahl von Erfahrungspunkten mit sich herum.

Speichere deinen Spielstand bei dem Mogry und laufe dann weiter zur Plattform. Dort wählst du die Möglichkeit, in der Eikos Name vorkommt, und steigst hinab in die Tiefen von





lifar. Begebe dich ganz nach unten und frische deine Gesundheit immer wieder zwischendurch auf. Du müsstest Level 40 fast erreicht haben, als du unter dir eine atemberaubende Szenerie bemerkst. Bei deinem

Abstieg greifen dich weiterhin Monster an, dir bleibt also keine Zeit zum Ausruhen. Unten angekommen rede erst einmal mit jedem und achte darauf, dass du auch hinter Eiko und Vivi nachschaust. Betrachte die Wand ganz links und untersuche nach dem Erdbeben den Fuß der Treppe und schau anschließend oben nach Garnet.

Du musst dich nun mit dem Kern des Baumes auseinandersetzen.

Ein harter Kampf wartet auf dich. Der Baum hat einige üble Angriffe auf Lager, unter anderem seine Feuer-Zauber und seinen Todesangriff, der jeden in deiner Gruppe trifft. Dazu kommt noch, dass der Baum über eine beachtliche Menge an HP und zugleich über eine starke Verteidigung verfügt. Sei daher nicht zu überrascht, wenn du diesen Kampf mehr als einmal verlierst. Stütze dich bei deinen Angriffen hauptsächlich auf die Fähigkeiten von Vivi und vertraue auf dein Glück. Dieser Gegner ist wirklich eine extrem harte Nuss.

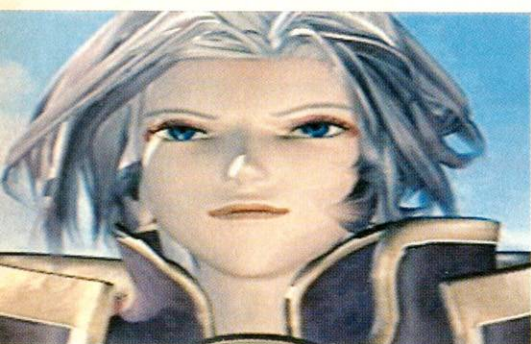
Nach deinem wohlverdienten Sieg, der bestimmt etwas auf sich warten lässt, erlebst du eine wirklich schöne Sequenz.

Abschnitt 8: Eine Introspektive

Kehre nach Madain Sarai zurück und begebe dich erneut in die Küche. Steige dort dir Treppe hinunter. Auf der rechten Seite findest du Eiko in einem Raum unter der Küche. Nach einem Gespräch mit Eiko verlässt du die Küche und läufst nach rechts an dem Brunnen vorbei. Rede mit dem Moogle, der den Eingang bewacht, und wähle die erste Antwortmöglichkeit.

Lami ist wieder da und sie ist nicht sehr gut gelaunt. Nachdem Eiko fallen gelassen wurde, musst du gegen einen mysteriösen grünen





Mann antreten, der nicht annähernd so schwer zu besiegen ist, wie es scheint. Blocke einfach alle seine Angriffe ab, bis er sich im unteren rechten Abschnitt befindet und treffe ihn erst dann, damit deine Angriffe den doppelten Schaden anrichten. Greifst du ihn zu einem anderen Zeitpunkt an, besteht eine sehr hohe Wahrscheinlichkeit, dass dein Angriff ins Leere geht.

Nach dem Kampf marschierst du erneut in die Küche und weiter zu dem Raum, in dem du Eiko entdeckt hast. Rede mit ihr und laufe danach zurück nach draußen, um die Aktionstaste genau dann zu drücken, wenn das Ausrufezeichen erscheint. Nach der Sequenz schließt sich auch Mahagon deiner Gruppe an und du bist an der Reihe eine neue Kampftruppe zusammenzustellen. Mit dieser Gruppe kehrst du nach Iifar zurück und sorgst dafür, dass alle mindestens Level 40 erreicht haben. Es ist nun sehr wichtig, dass alle Mitglieder deiner Gruppe bei bester Gesundheit sind und genügend Tränke, Phönixfedern und Äther zur Verfügung haben.

In Iifar wählst du die dritte Antwortmöglichkeit und machst dich auf den Weg zu dem Baum. Innen steigst du wieder hinunter, dabei kann es passieren, dass sich dir zwei Monster in den Weg stellen, die aber beide keine große Gefahr darstellen. Bleibe auf dem Pfad, bis du Zeuge einer Cut-Scene wirst. Danach speicherst du deinen Spielstand bei den Moogles und verlässt den Baum wieder.

CD 3

► Kapitel 1

Krönende Errungenschaften

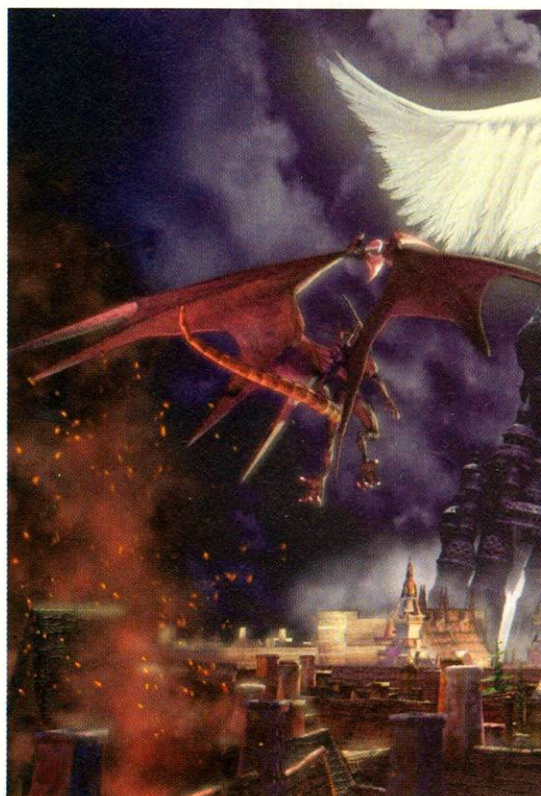
Abschnitt 1: Alexandria

Sobald du die Steuerung von Vivi übernimmst, drehst du dich nach rechts und beobachtest eine ATE. Anschließend redest du mit der Hippo Familie auf der linken Seite der Straße und spielst mit ihnen ein Minispiel. Anschließend gehst du zurück und hältst dich links, wo du eine weitere ATE erlebst. Du kannst nun alle Gebäude erneut inspizieren und danach weiter nach links marschieren. Du stößt auf Baku und Marcus, unterhalte dich mit ihnen und gehe danach in die Bar. Die Treppe hinter Baku führt dich dorthin. Nach einigen Sequenzen schlüpfst du in die Rolle von Eiko und speicherst erst einmal deinen Spielstand bei dem Moogles.



▲ Brane war bloß eine Marionette des fiesen Kuja. Am Baum Iifars ruft Kuja eine Bestia herbei, die die Flotte Alexandrias zerstört. Dabei kommt Königin Brane vor den Augen ihrer Tochter ums Leben.

Verlasse den Raum und laufe nach rechts, um eine weitere Cut-Scene zu erleben. In der Gestalt von Zidane verlässt du die Bar und läufst nach der ATE zu dem Glockenturm, auf den Vivi gestiegen ist, um die Glocke zu läuten. Kehre dann zurück zu dem Stadtviertel und wende dich nach Norden. Du triffst auf Freia





und Mahagon und setzt dich, sobald du kannst, in das Boot und machst dich auf den Weg zur Burg. Nach etlichen Sequenzen erreicht Zidane Treno und du bekommst wieder die Kontrolle. Steige zuerst die spiralförmige Treppe hinunter, beobachte die ATEs und gehe danach weiter nach unten.

Wende dich am Fuß der Treppe nach rechts, speichere deinen Spielstand bei dem Moogle und gehe in das Auktionshaus, falls du Lust dazu hast. Dort werden einige Waffen zum Verkauf angeboten. Anschließend bewegst du dich von dem Moogle aus nach Süden, und erreichst nach einer weiteren ATE das Kartenhaus. Nimm dir die Zeit, Karten zu spielen. Nach dem ersten Spiel steigst du aus, um eine weitere ATE zu erleben, dann spielst du ein wenig weiter, marschierst in Richtung Auktionshaus und erlebst eine weitere ATE. Anschließend kehrst du zum Kartenhaus zurück und spielst ein anderes Spiel, doch



diesmal musst du gewinnen, damit du weiterspielen kannst.

Wenn du nun eine ATE mit Quina erlebst, bist du auf dem richtigen Weg. Nach der ATE mit Eiko erscheint Großherzog Cid und eine längere Sequenz beschließt diesen Abschnitt.

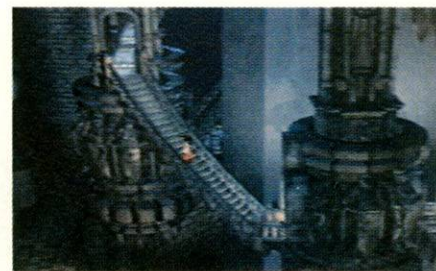
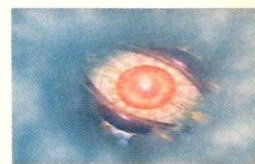
Abschnitt 2: Die erste Spur der Königin

Du kontrollierst Beatrix und Steiner, die sich ihren Weg nach unten in die Stadt bahnen. Nach einiger Zeit steuerst du auch Garnet, steigst die spiralförmige Treppe nach oben und gehst durch die nördliche Tür. Anschließend öffnest du die Tür auf der linken Seite und folgst nach einer Sequenz der Treppe weiter nach oben.

Sobald du wieder Zidane steuerst, folgst du dem Weg, den Garnet genommen hat und findest sie. Nach der folgenden Sequenz findest du dich in Lindbulm wieder. Du erwachst in der Burg und machst dich sofort auf den Weg nach unten. Dort drehst du dich nach links und dann nach Süden, um zum Aufzug zu gelangen. Dieser bringt dich in den Speisesaal, in dem du mit der Gruppe redest und danach zum linken Turm und dem Teleskop aufbrichst. Nach dem Gespräch kehrst du nach unten zurück und redest mit Baku. Dann gehst du erneut nach oben, um mit Cid zu sprechen. Anschließend begibst du dich wieder in das Schlafzimmer, in dem du erwacht bist und redest dort mit Garnet.



▲ Kuja beabsichtigt, Alexandria zu zerstören. Während Garnet der Verzweiflung nahe ist, kommen sich Beatrix und Steiner im gemeinsamen Kampf näher.





▲ Zwischen Garnet und Eiko besteht eine mysteriöse, magische Verbindung. Die Kraft ihrer Amulette ruft einen gewaltigen Schutzengel hervor.



▲ Garland holt zum gewaltigen Vernichtungsschlag aus. In letzter Sekunde kann Zidane die Prinzessin aus dem Schloss retten.



Nachdem du mit Cid gesprochen hast, wird dir eine Aufgabe gestellt. Du musst die Aufenthaltsorte von drei Medizinsorten finden. Laufe zurück in Richtung des Gästeschlafzimmers, doch diesmal gehst du nicht nach rechts zum Schlafzimmer, sondern erst geradeaus und dann nach links zu dem Monocart. Dort wählst du die erste Antwortmöglichkeit aus (Einkaufsviertel).

1. Nach dem Verlassen des Monocarts redest du mit der Frau, die ganz am Ende des Bereiches am Brunnen steht, um eine Medizin zu bekommen. Kehre damit zum Monocart zurück und wähle erneut die erste Möglichkeit.
2. Im Theaterviertel begibst du dich nach den ATEs zu dem Haus rechts von den beiden Roos. Untersuche den unteren Tisch auf der linken Seite, unmittelbar vor der Treppe, um ein Blatt zu finden.
3. Laufe vom Haus des Malers geradeaus und dann nach unten zu der Stelle, an der du die Freunde von Zidane am Glockenturm arbeiten siehst.

Nachdem du die drei Blätter wieder beschafft hast, kehrst du zur Burg zurück und überreichst sie Großherzog Cid. Nach der Unterhaltung und der ATE triffst du dich mit Quina, du musst zwar 100 Gil bezahlen, dennoch ist es eine gute Idee, Quina in deiner Gruppe zu belassen. Zurück in der Burg lässt du dich von dem Aufzug ganz nach unten bringen, benutzt den Zubringer und gehst an Bord deines Schiffes. Nun musst du deine Gruppe in zwei gleich starke Kampfgruppen aufteilen.

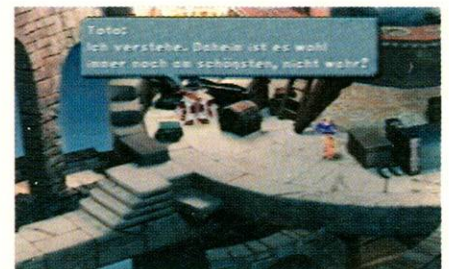
Verlasse dein Schiff erst dann, wenn du dich in der Nähe von Black Mage Village befindest und mache dich auf den Weg zum Dorf. Dort angekommen läuft Vivi zum westlichen Teil des Dorfes und du folgst ihm. Nachdem Vivi ein zweites Mal davongestürzt ist, läufst du zum Eingang zurück und drehst dich dort nach rechts, in Richtung des Chocobo-Eis. Verlasse das Dorf und steige in dein Schiff, um dich zur oberen rechten Ecke des Kontinentes bringen

zu lassen. Du entdeckst ein sandiges Gebiet, in dem sich vier Sandstrudel befinden. Stelle dich vor diese Strudel und steige in den, der in der Mitte glüht.

Abschnitt 3: Überall und Nirgendwo

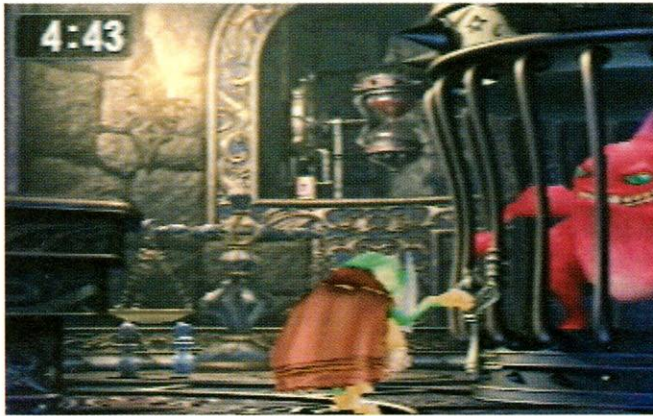
Laufe den Gang hinunter und rede mit den beiden schwarzen Magiern, die dich in ein anderes Stockwerk teleportieren. Nachdem du dein Team zusammengestellt hast (am besten stellst du eine Gruppe bestehend aus drei Kämpfern und einem Heiler und eine Gruppe bestehend aus Magiern und einem oder zwei Kämpfern zusammen), landest du an einem sehr seltsamen Ort. Du entdeckst dort Kujas Schiff und begibst dich dorthin, um nach dem rechten zu schauen. Sobald du im vergessenen Kontinent gelandet bist, solltest du deinen Spielstand speichern und dich im Schiff mit den wichtigsten Sachen eindecken. Dann wendest du dich nach Süden (das Heck des Schiffes zeigt nach Süden) und nimmst einen Chocobo mit. Dein Ziel liegt nördlich des Schiffes mitten in einem Tempel.

Achte darauf, alle deine Vorräte und Ausrüstungen auf den neuesten Stand zu bringen, bevor du Oeil Vert betrittst. Das Team bestehend aus deinen Kämpfern wird dir hier gute Dienste leisten, denn innen wirkt kein einziger Zauber und die Monster, denen du begegnest, sind recht stark. Speichere deinen



▲ In Treno nimmt Zidane an einem Tetra Master-Turnier teil. Im Finale trifft er dabei auf den amtierenden Champion Cid.





Spielstand an dem Moogles, der noch einige nützliche Gegenstände zum Verkauf anbietet und gehe dann hinein. Steige die Treppe nach oben, drehe dich nach links und schlage den blauen Edelstein, so dass er sich rot verfärbt. Anschließend kehrst du nach unten zurück und hältst dich links, um eine Cut-Scene zu erleben. Danach gehst es weiter nach unten in den nächsten Raum, in dem du jedes Licht genauer untersuchst.

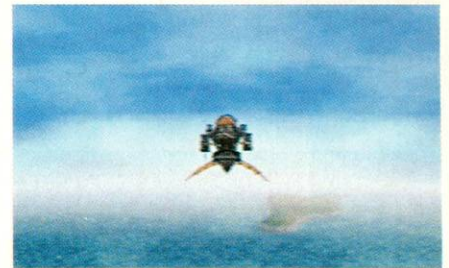
Wenigstens bei einem Licht entdeckst du auf den ersten Blick ein Hologramm, doch wenn du die Lampen erneut untersuchst, erscheint bei jedem Licht ein Hologramm. Alle vier Hologramme bewegen sich nach links und treffen auf den silbernen Edelstein. Laufe nun weiter und gehe oben durch die Tür, um in einen Raum zu gelangen, in dem sich einige zerbrochene Masken befinden.

Nach dem du wieder die Kontrolle über das Spielgeschehen hast, gehst du nach außen und läufst nach rechts in Richtung des Eingangs. Bewege dich weiter nach rechts, bis du ein Hologramm des Sonnensystems bemerkst. Marschiere um den Edelstein auf der linken Seite herum und speichere deinen Spielstand bei dem Moogles. Dann gehst du zurück nach rechts und steigst auf eine Plattform. Untersuche die Plattform in der Mitte und bereite dich auf den nächsten Kampf vor.

Ark ist ein starker Gegner, doch deine Chancen stehen nicht schlecht, wenn dein Team geschlossen Level 45 oder 50 erreicht hat. Zauber kannst du hier nicht verwenden und hoffentlich hast du noch nicht alle deine Gegenstände aufgebraucht. Stell in diesem Kampf deine schwächeren Teammitglieder in die zweite Reihe und lasse sie alle anderen heilen, während die starken Kämpfer vorne stehen und in die Offensive gehen. Du musst mit einigen starken Angriffen rechnen müssen, daher solltest du dafür sorgen, dass die HP deines Teams ständig über 1000 bleibt.



Nach dem Kampf kontrollierst du Großherzog Cid und steuerst ihn nach unten rechts, wo du ein Minispiel spielen musst. Deine Aufgabe ist es, Cid in die Mitte zu bewegen. Drücke die Kreis-Taste immer dann, wenn das Monster nicht schaut (rotes Licht = Stopp, grünes Licht = Springen). Hast du die Mitte erreicht, wählst du zuerst die dritte, dann die vierte und zuletzt die zweite Antwortmöglichkeit. Du erhältst nun die Kontrolle über dein zweites Team, mit dem du dich nach links bewegst.

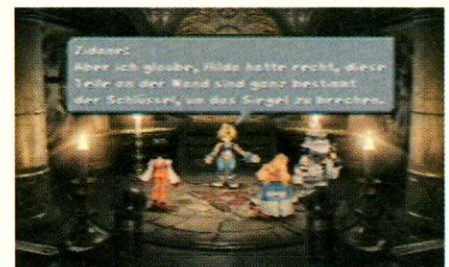


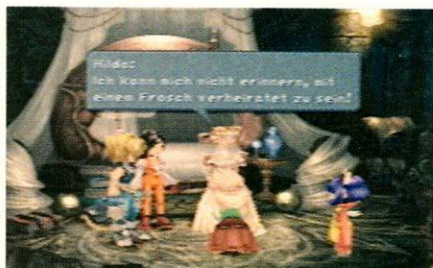
Abschnitt 4: Die Wüstenherrscherin

Zünde die Kerze auf der linken Seite an und schnappe dir dann den Edelstein rechts. Laufe die Mitte hinauf und drehe dich dann nach



zuerst nach links und dann nach oben, bevor du die drei Feuer anzündest. Marschiere zu der oberen Tür und zünde das untere linke Feuer auf der rechten Seite an, wodurch die beiden Statuen auf der linken Seite verschwinden. Gehe zurück nach links und dann zur Mitte, um zwei weitere Feuer anzuzünden, die wiederum wenigstens zwei Statuen verschwinden lassen.





Anschließend zündest du nun alle Feuer auf der rechten Seite zusammen mit dem unteren Feuer an. Nun begibst du dich schnell zu der Tür, die sich an der äußersten rechten Seite geöffnet hat.

Zünde unten im Gang die letzte Kerze an und schlage danach den Edelstein, der daraufhin aufleuchtet. Wähle nun einen guten Gegenstand aus und mache dich auf den Weg zur Treppe. Oben angekommen zündest du die Kerze an, die sich neben dir befindet und folgst dem Gang in die Bücherei. Zünde hier die Kerze auf der linken Seite und die im zweiten Stockwerk an und gehe durch die Tür, die dich geöffnet hat. Zurück in der Bücherei zündest du die Kerze an, die sich auf dem zweiten Regal befindet und gehst anschließend durch die Tür.

Steige die Treppe nach oben und zünde alle Kerzen auf deinem Weg an. Doch bahne dir deinen Weg zurück zu deinem Zimmer bevor du alle Kerzen angezündet hast, um einen Durchgang neben der Engelsstatue in der Mitte zu öffnen. Folge dem Durchgang, zünde alle Kerzen an und kehre dann zur Bücherei zurück, um dort die Kerzen anzuzünden, die sich rechts von dem Bücherregal befinden. Dann ziehst du dich etwas zurück und gehst durch die Wand auf der linken Seite. Speichere deinen Spielstand bei dem Moogle, denn du möchtest diese Prozedur bestimmt nicht wiederholen müssen.

Laufe weiter nach links und zünde die beiden Kerzen an, bevor du dich mit dem Edelstein beschäftigt, die linke Kerze ausbläst und die Türöffnung benutzt, um den Pfad zu begehen. Zünde alle drei Kerzen an, beschäftige dich mit dem Edelstein und bringe dann die drei Kerzen zum Leuchten. Dafür bläst du die mittlere Kerze aus und bemerkst einen beleuchteten Durchgang auf der rechten Seite. Speichere deinen Spielstand und kümmere dich um deine Ausrüstung, denn der nächste Boss-Gegner ist nicht leicht zu besiegen.

Das Tablett ist nicht ganz so stark wie Ark, dennoch verfügt es über einen starken Feuer 3-Angriff, den du fürchten musst. Nach dem Kampf zündest du die Kerze an und läufst ein Stückchen nach unten – ein Licht leuchtet am Boden und ein Ausrufezeichen erscheint. Du bist kurz davor, zu einem neuen Bereich transportiert zu werden. Das Spielgeschehen wechselt aber erst einmal zu Zidanes Team, das gerade den Aufenthaltsort von Kuja erreicht. Bewege dich auf das blaue Portal im Boden zu und benutze es.

Im mittleren Teil des Ganges trifft Zidane nun auf Kuja. Schau dich in dem Raum genau um, damit dir kein einziger Gegenstand entgeht und mache dich auf den Rückweg zu dem Portal. Kehre zu der Stelle zurück, an der sich das Schiff befunden hat und bewege dich geradewegs nach oben. Betätige nun noch den Schalter, klettere die Leiter hinunter und drehe dich nach links. Suche dir deine Teamgefährten für Zidane aus und speichere zunächst deinen Spielstand. Falls du noch etwas Gyzarkraut übrig hast, fange ein Chocobo und lasse dich zu dem Gebäude auf der linken Seite bringen.

Willkommen in der Burg Esto Gaza. Innen redest du mit dem Mann, der dir erzählt, dass du zu dem Vulkan Gurug gehen musst. Wende dich bei der ersten Gelegenheit nach rechts, um dich mit neuen und alten Gegenständen

einzudecken, bevor du dem Weg folgst, den Kuja eingeschlagen hat.

Links entdeckst du eine Truhe, die du öffnest, bevor du nach rechts läufst und an dem Seil hinunter kletterst. Speichere deinen Spielstand auf der rechten Seite und kehre zu der Stelle zurück, an der du das Seil verlassen hast. Betätige den Schalter neben dem Brunnen dreimal (zweite Antwortmöglichkeit lautet: dreimal) und klettere anschließend nach unten, um einem Boss die Stirn zu bieten.

Bei dem Gegner handelt es sich um zwei Drachen, die eine hohe HP-Punktzahl besitzen und über mächtige normale Angriffe verfügen. Da es sich bei den Drachen um lebendige Kreaturen handelt, kannst du deinen Bio- oder Gift-Zauber benutzen. Benutze Eiko und Garnet zur Heilung deines Teams, Vivi um die Zauber Gift und Bio anzuwenden, und die anderen, um normal angreifen zu können. Die eigentliche Gefahr besteht jedoch darin, dass die beiden Drachen immer das gesamte Team angreifen, daher benötigst du unbedingt einen Heiler, der nichts anderes macht, als seine Verbündeten zu heilen.

Nach dem Kampf kletterst du wieder nach oben, speicherst deinen Spielstand und heilst alle Teammitglieder. Nun kehrst du zurück nach unten und zwängst dich durch das Loch, dass durch die beiden Drachen entstanden ist. Du erlebst eine Cut-Szene, nach der es Son und Zon mal wieder auf dich abgesehen haben. Danach folgt ein weiterer Kampf. Da Vivi das Weite sucht, übernimmt Eiko seinen Platz im Team und wird zu einer Vollzeit-Heilerin, es sei denn, Garnet wäre mit von der Partei. Es kann einige Zeit in Anspruch nehmen, aber irgendwann wirst du auch diesen Kampf gewinnen.

Du erwachst in Lindbulm und bewegst dich direkt zum Speisesaal. Nach einigen Sequenzen befindest du dich wieder auf dem Flugschiff, das diesmal dir alleine gehört.

Abschnitt 5: Elemente

Begebe dich zu dem großen Kontinent im Südosten, in dem du schon einmal gelandet bist. Deine Aufgabe ist es, in die Burg vorzudringen, die sich in der oberen linken Ecke befindet. Eine Levelanzahl von über 55 wäre nun angebracht und wünschenswert. Betrete den Schaffungsbereich von Ipsen, speichere deinen Spielstand und rutsche dann an der Stange auf der rechten Seite hinunter. Bewege dich zur Leiter und gehe weiter nach links. Marschiere durch die Tür, klettere die Leiter nach oben und suche auf der linken



▲ Um das Portal zu Terra zu öffnen, kämpfen die Freunde an vier verschiedenen Orten gleichzeitig gegen die Wächter. Eiko nutzt die Gelegenheit für ein Gespräch „unter Frauen“.

Seite nach einer Truhe. Weiter unten läufst du nach rechts und kletterst die nächste Leiter nach oben.

Hinter der Tür gehst du zuerst nach unten und untersuchst die Tür, dann erst wählst du die Antwortmöglichkeiten 2, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 6 und 7 in eben dieser Reihenfolge. Lasse dich außerdem von dem Aufzug nach oben bringen, um dich mit Mahagon zu treffen. Nach dem nächsten Kampf kehrst du zum Eingang zurück und fällst durch einige Falltüren, um so in den Besitz einiger unzugänglicher Gegenständen zu kommen. Nachdem du dir einen Weg nach draußen gesucht hast, kehrt nur Zidane zurück und findet Mahagon vor. Anschließend kehrst du zum Schiff zurück, findest Mahagon und besuchst die folgenden Örtlichkeiten in genau der aufgezeichneten Reihenfolge.

1. Wasser – Der große Strudel, der sich im Nordwesten des vergessenen Kontinents befindet. Eiko und Garnet werden sich darum kümmern.
2. Feuer – Gurug-Vulkan in der Nähe von Esto Gazza, auf dem Kontinent, der sich im Nordwesten auf der Karte befindet. Freia und Mahagon werden sich darum kümmern.
3. Wind – Wind Funel liegt im südlichen Teil des vergessenen Kontinents. Steiner und Vivi werden diese Sache erledigen.
4. Erde – Die drei großen Steine befinden sich auf dem nordöstlichen Kontinent. An dieser Stelle soll ein Erdbeben stattfinden. Zidane und Quina nehmen sich dieser Problematik an.

Bevor du nun fortfährst, speicherst du außerhalb des Schreines deinen Spielstand, kehrst dann in

den Schrein zurück und läufst nach Süden. Nach einigen Sequenzen musst du dich dem Wächter des Schreines stellen. Lich ist kein sehr harter Gegner, kümmere dich in der Gestalt von Quina um die Verteidigung, während Zidane normal angreifen kann. Gewinnst du diesen Kampf, gewinnt auch dein gesamtes Team automatisch seine Kämpfe. Nun machst du dich auf den Weg zum nordwestlichen Kontinent und schaust dir dort die Inseln genauer an. Eine davon leuchtet in der Mitte und du gehst darauf zu.

Abschnitt 6: Die dubiose Heimkehr

Willkommen in Terra. Nachdem du mit Garland geredet hast, folgst du der Blondine und läufst weiter nach Norden. Halte dich rechts, um die Brücke zu überqueren und klettere anschließend an dem leuchtenden Spinnennetz ganz rechts hinunter. Rede unten mit dem Mädchen und kehre dann wieder auf die Straße zurück, bis Bran Barlu erscheint. Falls du Steiner und Garnet in deinem Team hast, wirst du dir neue Partner suchen müssen.

Dann läufst du nach links und betrittst das erste Haus auf der linken Seite. Marschiere nach rechts in das nächste Bild und betrete auch das Haus auf der äußersten rechten Seite. Innen befindet sich ein Moogle in einem Glas, der dir auch weitere Gegenstände anbietet. Rüste deine Waffen und Rüstungen auf, speichere deinen Spielstand und begeben dich zu der Tür oben in der Mitte des Bildes. Steige die Treppe zu deiner Rechten nach unten und rede dort mit dem Mädchen, bevor du ihm nach oben folgst.

Du kontrollierst nun Eiko. Nach der ATE läufst du nach draußen, erlebst eine weitere ATE und gleich darauf noch eine. Speichere deinen



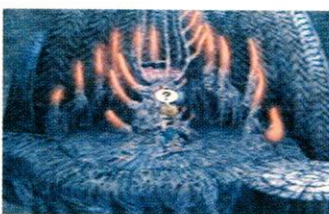


▲ Terra ist eine seltsame Welt, in der keine Zeit zu existieren scheint. Die Bewohner sehen alle aus wie ein Abbild von Zidane.

Spielstand bei dem Moogle und rede anschließend mit Vivi, der sich auf der rechten Seite des Bilde aufhält. Nun musst du dir einen Weg zurück zum Eingang bahnen (von Vivi aus begibst du dich direkt nach unten) und sprichst dann nach einer weiteren ATE mit Mahagon. Kehre in den Raum zurück, in dem sich der Kristall befindet und bringe Quina in deinem Team unter, das nun aus Eiko, Vivi, Mahagon und Quina besteht.

Jetzt machst du dich auf den Weg zurück zum Eingang und begibst dich durch das grüne Licht. Rede mit dem Mädchen, damit du wieder die Kontrolle über Zidane erlangst. Laufe geradeaus, um auf Garland zu treffen. Folge ihm und du musst dein Können in drei verschiedenen Kämpfen beweisen.

1. Der erste Kampf ist zwar nicht allzu schwierig, wird dir aber richtig schwer



abgerundeten Gegenständen zu erreichen. Betätige den Schalter in der oberen rechten

- vorkommen, das du alleine als Zidane in den Kampf gehst. Mitten im Kampf schließen sich die Aramant und Freia an und helfen dir dabei, den Gegner schnell zu besiegen.
2. Steiner und Quina beginnen diesen Schlagabtausch. Benutze Quinas Big Guard oder die Heilzauber. Steiner kann immer noch mit seinem Schwert massiven Schaden anrichten, benutze es daher mit Köpfchen. Nach einiger Zeit mischt sich auch Zidane in diesen Kampf ein und der Kampf ist so gut wie gewonnen.
3. Zidane beginnt diesen Kampf alleine, erst nach einiger Zeit schaltet sich auch Garnet ein. Sie konzentriert sich dann darauf, Zidane bei bester Gesundheit zu halten.

Nach den Kämpfen läufst du nach rechts und triffst dort auf den Rest der Gruppe. Speichere deinen Spielstand und bewege dich weiter nach rechts. Untersuche den Stuhl und kehre in das vorherige Bild zurück, indem du dich nach links drehst, um einen Raum mit

Ecke und marschiere anschließend nach links, während du den Lichtern ausweichst. Überquere die Brücke, laufe nach links und untersuche die Weltkugel. Bewege außerdem den Stein, der in der vierten Position schwebt und renne nach links. Lasse dich von dem Aufzug nach oben bringen und folge dem Pfad zu einem weiteren Aufzug.

Betrete den Teleporter auf der linken Seite, dann den im Norden und speichere deinen Spielstand bei dem Moogle. Bereite dich schon einmal auf drei aufeinanderfolgende Boss-Kämpfe vor. Falls du und dein Team schon Level 55 oder mehr erreicht haben, dürfte es keinerlei Probleme geben. Zuerst stellt sich dir der weiße Drache in den Weg, dann Garland und dann Kuja persönlich. Nach der Sequenz läufst du nach rechts unten und durchquerst zwei Bilder, bis du einen Teleporter erreichst und somit Pandämonium verlassen kannst. In südlicher Richtung gelangst du nach einer Weile nach Bran Barlu.

CD 4

► Kapitel 1

Das Finale

Abschnitt 1: Das Ende

Du hast gleich zu Beginn die Möglichkeit, dein Team zusammenzustellen. Achte dabei auf Ausgewogenheit innerhalb des Teams und speichere deinen Spielstand, nachdem du die Stadt verlassen hast und in das Flugschiff gestiegen bist. Mache dich auf den Weg zurück nach Oeil Vert und halte dich ein wenig nach Süden, bis du Daguerro erblickst. In dieser Bücherei befindet sich der beste Combo-Shop und draußen die besten Möglichkeiten, die Erfahrungslevels deiner Teams zu verbessern. Jedesmal wenn du den Großen Drachen besiegst, erhältst du 8800 EXP... du siehst, es lohnt sich. Decke dich obendrein mit allem Wichtigen ein und überlege noch einmal genau, ob du auch nichts vergessen hast.

Nun machst du dich auf den Weg nach Iifar und betrittst das Portal, das von einem Boss Guardian bewacht wird. Wenn dein Team Level 55-60 erreicht hat, brauchst du dir keinerlei Sorgen zu machen und musst einfach die altbewährte Angriff/Heilung-Taktik anwenden. Nach dem Kampf findest du dich im Tempel wieder und musst erneut deine Teams zusammenstellen. Bewege dich nach Norden und untersuche die Regenbogenkugel, um deinen Spielstand zu speichern. Gehe weiter nach oben, dann nach links und steige schließlich eine Treppe hinauf. Halte dich links und du erlebst deinen ersten Flashback.

Kali reagiert äußerst empfindlich auf Eis, daher gehört Vivi zu deinem Team und kann deiner Gegnerin mit dem Eis 3-Zauber so richtig auf den Zahn fühlen. Bleibe bei der bewährten Taktik und marschiere nach dem Kampf zuerst einfach weiter, dann nach rechts, nach oben, nach links und schließlich nach rechts. Tiamat stellt sich vor und macht es sich zur Aufgabe, dich aufzuhalten. Er kann die MP von jeder Figur absorbieren oder einen schnellen K.o.-Angriff durchführen, der eine Figur völlig hilflos zurücklässt. Benutze in diesem Kampf den Eisga-Zauber von Vivi und natürlich die bewährte Taktik.

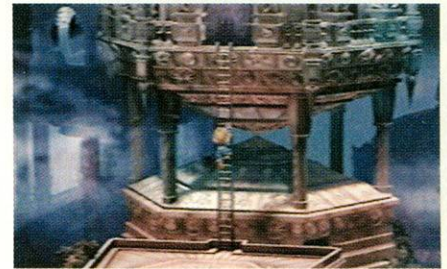
Nach dem Kampf gegen Tiamat drehst du dich in nördliche Richtung und gelangst bald zu einer weiteren Regenbogenkugel, an der du deinen Spielstand speichern, dich heilen und deine MP auffrischen kannst. Nun wendest du dich nach links und musst gegen Aquadon



antreten. Dabei kannst du auf drei verschiedene Ziele zielen, einmal auf den Körper von Aquadon und dann auf seine beiden Tentakeln. Er reagiert äußerst empfindlich auf Blitz und auf den herbeigerufenen Ramuh.

Konzentriere deinen Angriff auf die Tentakeln, um seine Kraft zu verringern. Falls einer deiner Teamgefährten in einem Eisblock eingefroren werden sollte, lässt du ihn durch Vivi und seinen Feuer-Zauber wieder auftauen. Nach diesem Kampf stehen dir noch zwei weitere Kämpfe bevor, dazu steigst du die Treppe nach oben, drehst dich nach links, kletterst die Leiter nach oben und gelangst in einen Raum mit

▼ Auf dem Weg zum Finale werden Zidane und seine Freunde auf harte Proben gestellt. Der „Ort der Erinnerung“ sorgt mit seinen Illusionen für Verwirrung.





▼ Die Stunde des Abschieds: Garnet und die anderen kehren zurück in die Heimat, aber Zidane will bleiben und Kuja retten. Erst nach langer Zeit taucht er bei einer Theatervorstellung der Tantalus-Gruppe wieder auf. Zidane und Königin Garnet sind endlich vereint...



drei verschiedenen Türen. Der Todbringer wartet schon auf dich. Achte darauf, dass kein Mitglied deiner Gruppe eine durch fünf teilbare Level-Zahl hat. Der herbeigerufene heilige Sanctus wirkt wie ein Wundermittel gegen den Todbringer, wenn du während des Kampfes deine Heiler am Leben lässt und auf sie achtest, kannst du auch diesen Kampf zu deinen Gunsten entscheiden. Versetze dich am besten in einen Schwebestand, um dem Erdbeben-Angriff des Todbringers zu entgegen, der bis zu 2000 HP Schaden anrichtet.

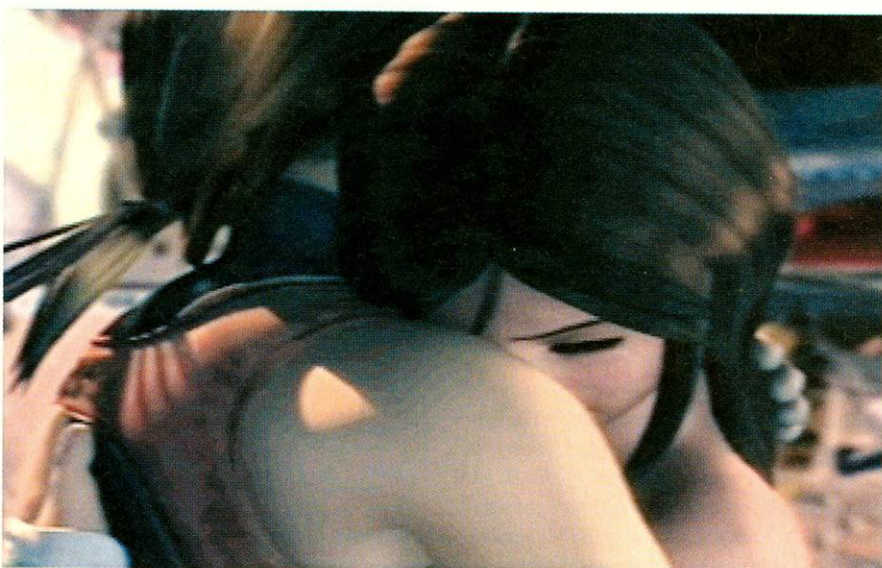
Nach deinem Sieg über den Todbringer läufst du nach Norden und erreichst über eine unsichtbare Plattform ein Zeittor. Speichere deinen Spielstand nach der Landung und wende dich erneut nach Norden. Dein nächster Gegner, Thanatos, ist wirklich ein harter Brocken, der seinen Zauber Meteor benutzen kann, um großen Schaden anzurichten. Benutze so oft wie möglich Vita und Vigra, damit dein Team bei guter Gesundheit bleibt. Einzig die fehlende Geschwindigkeit von Thanatos hilft dir, dich schneller zu erholen und einen Plan auszuhecken.

Nach deinem Sieg über Thanatos kehrst du zur Regebogenkugel zurück und speicherst deinen Spielstand, bevor du zu dem Raum zurückkehrst und dort mit Kuja redest. Der Kampf kann beginnen. Kuja kann seinen Megaflare wenigstens dreimal hintereinander einsetzen und dabei dein gesamtes Team dem Erdboden gleichmachen. Versuche, seine Angriffe zu verlangsamen und belege ihn mit dem Zustand "Langsam", damit du Zeit hast, dich zu erholen und zu reagieren. Kuja kann sich mit bis zu 3500 HP selbst heilen, was diesen Kampf nicht gerade vereinfacht. Du

benötigst viel Geduld und auch etwas Glück, um den Kampf für dich zu entscheiden.

Nachdem Kuja Geschichte ist, musst du dein Team neu zusammenstellen. Jeder verfügt nur noch über 1 HP und du musst dir genau überlegen, wen du in die hintere Reihe stellst, um die anderen schnell zu heilen. Eiko und Garnet sind eigentlich ein Muss bei diesem letzten Kampf, bei dem du dem Ewigen Dunkel gegenüberstehst. Dein Gegner kann mit seinem Supernova-Angriff dein gesamtes Team in einen bestimmten Zustand versetzen. Während dieses Kampfes nützt es nichts, einen Eidolon herbeizurufen, denn nur Phönix zeigt eine gewisse Wirkung auf das Ewige Dunkel. Auch Freia kann in diesem Kampf sehr nützlich sein, denn wenn sie zum richtigen Zeitpunkt bei einem bevorstehenden Supernova-Angriff in die Luft springt, wird dieser Angriff sie einfach verfehlen. Diesen Kampf kannst du nur mit viel Geduld und Können gewinnen, es ist ja auch immerhin der finale Kampf. Versuche immer wieder eine neue Taktik und eine andere Zusammenstellung deines Teams, bis du irgendwann als Sieger vom Platz gehst.

Nachdem du das Ewige Dunkel besiegt und vernichtet hast, kannst du dich endlich zurücklehnen, den Abspann genießen oder aber eine Runde Blackjack spielen. [SM](#)





Sidequests

► Die Stellazio Quest

In Treno lebt eine Frau in einem Haus nördlich vom Combo-Shop, die dir von dreizehn Stellazio (Münzen) erzählt, die über die ganze Welt verteilt sind. Finde diese Münzen und du erhältst jedesmal eine Belohnung. Du musst diese Aufgabe lösen, wenn du eine der alternativen Endungen erleben möchtest.

Widder: Dali. Im hinteren Teil der Windmühle, aber nicht unten.

Krebs: Burmeia. Hinter dem umgestürzten Wagen.

Skorpion: Bei der Quan-Höhlen-Quelle.

Zwillinge: Beim Brunnen im ersten Bild, nachdem du Treno betreten hast. Werfe dreizehn Mal Münzen in des Brunnen.

Stier: Treno. Hinter dem Item Shop.

Jungfrau: Dorf der Schwarzmagier. Im Hotel bei den Betten.

Waage: Am Madain Sari-Brunnen.

Löwe: Alexandria. Am linken Turm in der Nähe der Neptun-Statue.

Schütze: Lindbulm. Auf der linken Seite des dritten Bildes beim Vergnügungsviertel.

Steinbock: Bücherei von Dargelo. Auf der rechten Seite.

Wassermann: Ipsen-Vermächtnis. An der rechten Säule am Eingang.

Fische: Eine Schatztruhe im Unbezwingbaren.

13te Münze: Kehre mit den übrigen 12 Münzen zu der Quan-Höhle zurück, die sich östlich von Treno befindet.



Mini-Games, die dir zu nützlichen Gegenständen verhelfen

► Seilspringen

Je mehr Sprünge du schaffst, desto besser ist der Gegenstand, den du dafür erhältst. Versuche, gleich die 1000 Sprünge zu schaffen, denn das lohnt sich wirklich.

20 Sprünge:	10 Gil
50 Sprünge:	Cactrot-Karte
100 Sprünge:	Genji-Karte
200 Sprünge:	Alexander-Karte
300 Sprünge:	Cat Paw-Schläger
1000 Sprünge:	King of Skipping-Titel

► Frösche fangen

Diese Frösche erschienen dir vielleicht als völlig stupides Zwischenspiel, können aber ein Quell wirklich guter Gegenstände und neuer Waffen für Quina sein. Außerdem erhöht die Anzahl der Frösche, die Quina zu sich nimmt, die Kraft des Frog Drop-Zaubers.

2 Frösche:	Erzstein
5 Frösche:	Äther
9 Frösche:	Seidenhemd
15 Frösche:	Elixier
23 Frösche:	Silberne Gabel
33 Frösche:	Bistro-Gabel
99 Frösche:	Quinas Meister erscheint und tritt gegen dich an. Benutze deine altbewährte Taktik und du erhältst als Belohnung für deinen Sieg die Gourmet-Gabel. Der Kampf fällt dir allerdings nur dann extrem leicht, wenn dein Team Level 40 schon erreicht hat.

► Der Quizmaster

Wenn du eine seltsame Figur entdeckst, um die ein X und ein Kreis herumschwirren, hast du den Quizmaster entdeckt. Dieser hält sich im Dorf der Schwarzmagier auf und stellt dir 13 Fragen, wenn du ihn ansprichst. Für jede richtige Antwort erhältst du viele wichtige AP. Beantworte alle 13 Fragen korrekt, bekommst du einen Memory-Ring.



Der unheimliche Draak stürzt die Welt ins Chaos. Hilfe dabei, alle Kristalle und Taktiken aufzustöbern, die benötigt werden, um den bösen Zauberer zu besiegen.

Dark Stone

Spieltipps

Ausrüstung

In diesem Spiel hat deine Figur die Qual der Wahl und kann die verschiedensten Gegenstände benutzen. Am besten machst du dich schnell mit dem Auswählen der unterschiedlichen Gegenstände vertraut, die du in einem bestimmten Bildschirm anzeigen kannst. Auf deinen Wegen durch die Spielwelt findest du viele Gegenstände, die über hohe Schadenpunkte und spezielle magische Effekte verfügen. Manchmal ist es allerdings notwendig, dass du diese Gegenstände in die Stadt bringst, um sie identifizieren zu lassen. Überprüfe deine Ausrüstung regelmäßig, um immer die bestmögliche zu benutzen und gegebenenfalls schwächere Gegenstände abzulegen.

Magie

Deine Figuren sind in der Lage, einen Zauber anzuwenden, sobald sie diesen gelernt haben. Bei deinen Wanderungen findest du verschiedene Zauberbücher, die dir neue Zaubersprüche verraten. Sobald du einen Zauberspruch gelernt hast, befindet dieser sich unauslöschlich in deinem Zauberbuch und kann einer der R- oder L-Tasten zugeordnet werden. Behalte die gefundenen Zauberbücher, auch wenn du den Zauberspruch bereits gelernt hast, denn du erhältst dafür unter Umständen eine stattliche Summe Geld, das du für neue Waffen ausgeben kannst. Außerdem findest du unterwegs auch einige Schriftrollen mit Zaubersprüchen, die du ebenfalls den R- oder L-Tasten zuordnen kannst, um sie im Kampf schneller aufrufen zu können.

Level erhöhen

Während du dir deinen Weg durch die Spielwelt bahnst, steigen die Levels deiner Figur und du erhältst zusätzliche Erfahrungspunkte. Für jeden Level, den du erreichst, bekommst du sechs Erfahrungspunkte extra, die du deinem Charakter zuführen kannst. Drücke im Menübildschirm die L1-Taste und füge diese Punkte nach deinem Wunsch den verschiedenen Statuswerten hinzu. Kämpfer brauchen jede Menge Stärke und Vitalität, während Zauberer besser mit Magie und Geschicklichkeit bedient sind.

Waffen

In diesem Spiel gibt es eine Vielzahl verschiedener Waffen, die du meist nach Kämpfen aufsammeln kannst. Bleibe immer auf der Suche nach besseren Waffen und gib dich nie zufrieden. Beim Schmied in der Stadt kannst du deine Waffen reparieren und aufrüsten lassen, um eine höhere Effektivität zu erreichen.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Nummer 2-2001, Fazit:

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

Typisches PC-Rollenspiel für die PSone.

Die Hauptfiguren

Du kannst in diesem Spiel verschiedene Figuren auswählen, die alle über individuelle Stärken und besondere Fähigkeiten verfügen. Außerdem bleibt es dir überlassen, ob du dich für eine männliche oder eine weibliche Hauptfigur entscheidest. Doch in jedem Fall sollte deine Wahl wohl durchdacht und auf deine besonderen Spieleigenschaften abgestimmt sein.

Kämpfer

Diese beiden Charaktere zeichnen sich durch große Stärke und gute Nahkampfeigenschaften aus. Entscheide dich für diese Figuren, wenn du es vorziehst, deinem Gegner bei einem Kampf direkt in die Augen zu schauen und dich dabei auf dein Schwert oder deine Streitaxt zu verlassen. Stärke und Vitalität sind die Haupteigenschaften, die du verbessern musst, um deine Kampftechnik zu verbessern.

Warrior

Hauptcharakteristik: Stärke
Spezielle Fähigkeit: Nahkampf
Der Warrior verfügt über eine enorme Stärke und ist für ein gefährliches Abenteuer wie geschaffen. Seine Statur ist mächtig und er kann jede Waffe im Nahkampf einsetzen.

Amazonen

Hauptcharakteristik: Stärke
Spezielle Fähigkeit: Nahkampf
Die Amazonen ist es von jeher gewohnt, ihre Dominanz dem männlichen Geschlecht gegenüber deutlich zu machen. Sie stammt aus einer Gemeinschaft, die sich nur aus Frauen zusammensetzt, und ist in den verschiedensten Kampfstilen geübt. Ihre Stärke und ihre Furcht-

losigkeit machen sie zu einer gefürchteten Gegnerin.



Magier

Die Magier eignen sich weniger für Kämpfe in engen Räumen, verlassen sich aber auf ihre starken Zauberkräfte, um den Gegner zu bezwingen. Als Magier verbesserst du deine Zauberkräfte, indem du nach unterschiedlichen Zauberbüchern im Spiel Ausschau hältst. Außerdem unterstützen diese Bücher dich bei deinem Weiterkommen im Spielgeschehen. In einem Kampf solltest du unbedingt darauf achten, immer eine Armeslänge von deinem Gegner entfernt zu stehen, um keinen unnötigen Schaden zu erleiden. Magie und Mana sind die wichtigsten Fähigkeiten der Magier in diesem Spiel.

Zauberer

Hauptcharakteristik: Intelligenz
Spezielle Fähigkeit: Zaubersprüche
Der Zauberer, der sich durch Wissen und Kraft auszeichnet, widmet sein Leben dem Studium der magischen Künste, um sie schließlich vollkommen zu beherrschen. Als Kämpfer verlässt er sich hauptsächlich auf die durchschlagende Wirkung seiner Zaubersprüche.

Zauberin

Hauptcharakteristik: Intelligenz
Spezielle Fähigkeit: Zaubersprüche
Berüchtigt wegen ihrer magischen Kräfte ist gerade die Zauberin eine mysteriöse und gefährliche Gegnerin. Sie bezieht ihre Energie aus der Natur und durchquert das Land auf der Suche nach immer neuen Zutaten für ihre Zaubersprüche.



Diebe

Diese Langfinger benutzen hauptsächlich Distanzwaffen, wie Bogen und Wurfmesser, um ihre Gegner zu schwächen. Dabei zählt besonders die Schnelligkeit, mit der sich ein Dieb bewegt, denn nur so kann er ohne größere Blessuren seine Gegner kampfunfähig machen. Falls dich ein Gegner in einen Nahkampf verwickeln sollte, ist es ratsam, schnell das Weite zu suchen, denn die Nahkampffähigkeiten eines Diebes sind mehr als mager.

Attentäter

Hauptcharakteristik: Geschicklichkeit
Spezielle Fähigkeit: Distanzkampf
Der Attentäter verfügt weder über Moral noch über ein Gewissen und beherrscht die Kunst des Tötens bestens. Gerade dies macht ihn zu einem effektiven Kämpfer und gefürchteten Gegner.

Diebin

Hauptcharakteristik: Geschicklichkeit
Spezielle Fähigkeit: Distanzkampf
Angezogen von Reichtümern benutzt die Diebin ihre Gewandtheit, um das zu erreichen, was sie will. Ihre außergewöhnliche Geschicklichkeit hilft ihr dabei, alle Waffen mit Leichtigkeit zu benutzen. Sie ist vor allem eine ausgezeichnete Bogenschützin.

Geistliche

Diese religiösen Figuren verfügen gleichzeitig über starke magische Kräfte und relativ gute Nahkampfeigenschaften. Vitalität ist besonders wichtig für einen Geistlichen, obwohl auch Stärke und Mana maßgeblich dafür sind, siegreich zu bleiben.

Mönch

Hauptcharakteristik: Vitalität
Spezielle Fähigkeit: Nahkampf und Zaubersprüche
Die Mönche werden zu Ehren ihres Gottes für ihre besonderen Aufgaben im Leben trainiert. Sie lernen die Kunst des Kriegsführens in den Tempeln und erlangen von ihrem Gott die Fähigkeit, Zaubersprüche anzuwenden.

Priesterin

Hauptcharakteristik: Vitalität
Spezielle Fähigkeit: Nahkampf und Zaubersprüche
Die Priesterin kämpft im Namen ihres Gottes und findet in ihrem Glauben den notwendigen Ansporn. Sie bezieht ihre Kraft hauptsächlich aus ihrem Glauben und besitzt ein ausgewogenes Wissen über Kampfstrategie und Magie.



Einführung

DarkStone verfügt über eine einmalige Struktur, denn jedes Mal, wenn du dich ins Spielgeschehen stürzt, ändert sich auch die Weltkarte. Das bedeutet, dass der Spielverlauf nie langweilig wird und du immer neue Sachen entdeckst. Deine Hauptaufgabe besteht darin, sieben Kristalle zu finden und mit diesen nach Serkesh aufzubrechen, um dort gegen den bösen Draak anzutreten, damit der Weltfrieden wiederhergestellt wird.



Level 1

Das Füllhorn

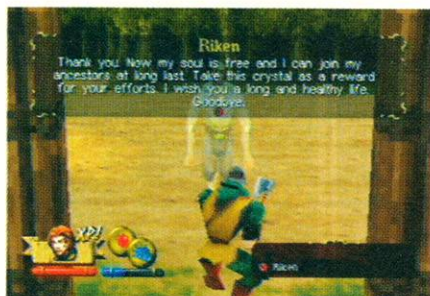
Du gelangst zu einem kleinen Dorf, in dem die Kinder Hunger leiden. Die Dorfbewohner erzählen dir von dem verschwundenen Füllhorn, woraufhin du dich auf die Suche danach machst. Begib dich in das Verlies und bahne dir deinen Weg durch die verschiedenen Passagen, wobei du einige Monster erledigen musst. Nach einiger Zeit stößt du auf den Geist eines toten Reisenden. Laufe anschließend weiter und steige die

Treppe zum zweiten Abschnitt nach oben. Dort marschierst du an dem Geist vorbei und betrittst den Bereich des Feuergolems. Besiege dieses feurige Monster, um eine Feuerkugel zu erhalten. Behalte während des Kampfes immer deine Gesundheitsanzeige im Auge.

Bewege dich weiter durch das Verlies und steige die Treppe hinunter, wo Riken bereits vor der Kammer des Eisgolem auf dich wartet. Er erinnert dich daran, die Eiskugel an dich zu nehmen, sobald du die Kreatur bezwungen

hast. Innen beseitigst du das Monster, schnappst dir die Kugel und findest nebenbei den Eingang zum Abschnitt 4. Riken wartet schon auf dich, um die beiden Kugeln an sich zu nehmen und dir im Gegenzug den Wolkenmantel zu geben.

Nimm diesen speziellen Mantel an dich und begib dich durch die Wände in die Kammer von Zoram. Dieser böartige Zauberer ist recht zäh und wird dir einiges abverlangen. Versuche auf jeden Fall, seinen Raketenangriffen auszuweichen, denn bereits ein Treffer verringert deine Lebensenergie erheblich. Nach deinem Sieg über den Zauberer kannst du dir in aller Ruhe das Füllhorn aus der Mitte der Kammer holen und es dem Bürgermeister übergeben. Beim Verlassen des Gebietes erscheint Rikens Geist erneut und gibt dir einen der Kristalle mit auf den Weg.



►Level 1 Alternative Herausforderungen

Das Sonnenkreuz

Drakus, der Anführer einer Gruppe Antiquitätenhändler, bittet dich darum, das Sonnenkreuz wiederzubeschaffen, das von den Jüngern von Kaliba geraubt wurde. Begib dich in das Verlies und kämpfe dich zum Abschnitt 4 vor. Rede dort mit Gondor, der dich in den Glauben Kalibas einführt, und erledige anschließend alle Monster im Einführungstest. Danach nimmst du dir den Schlüssel und öffnest die verschlossene Tür, hinter der du eine Waffe findest. Kehre nun zu Gondor zurück und lasse dir ein Amulett geben, das du zum Kloster in Abschnitt 3 bringst.

Suche dort eine erloschene Kerze, die sich in der Nähe des Bücherregals befindet, und ziehe daran, um einen Geheimgang zu entdecken. Am Ende dieses Ganges musst du Inoc besiegen, um in den Besitz des wertvollen Sonnenkreuzes zu gelangen. Bringe das dann zu Drakus, der dir als Dank einige seiner Truppen auf den Hals hetzt. Besiege auch diese Unholde, um einen Kristall zu bekommen.

Die Steindamen

Die böse Hexe Mika hat ein kleines Dorf terrorisiert und alle Frauen in Steinstatuen verwandelt. Um die Frauen zu befreien, musst du es schaffen, der Hexe ihre Jugend zurückzugeben. Dies schaffst du, indem du ein bestimmtes magisches Artefakt findest. Begib dich in das Verlies und bahne dir deinen Weg zu Abschnitt 2, wo du einen Spiegel entdeckst. Bringe diesen Spiegel zu Elas, der tief unten im Verlies lebt. Lasse ihn in den Spiegel schauen, damit er feststellen kann, wie hässlich er in Wirklichkeit ist. Tausche dann den Spiegel gegen den Lügenspiegel, den er bis zu diesem Zeitpunkt benutzt hat. Laufe anschließend mit dem Lügenspiegel im Gepäck ins Dorf und bringe ihn der Hexe. Diese glaubt wirklich, wieder jung und schön zu sein, und macht daraufhin ihren Zauber rückgängig. Rede dann noch einmal mit den Männern im Dorf, um dir deine Belohnung nicht entgehen zu lassen, nämlich einen Kristall.



Level 2

Die Fee des Sees

Statte dem leuchtenden See einen Besuch ab, wo dir eine Fee erscheint und dir ein Lied vorspielt. Sie bringt dir bei, das Lied der Schlangen zu spielen, angefangen bei dem kleinsten Schilfrohr bis hin zum größten. Verlasse danach den See und begib dich zum Abschnitt 5, um dort mit deiner Jagd auf die Schilfrohre zu beginnen. Durchsuche den Bereich nach zwei der verschwundenen Schlangen, doch achte dabei auf deine Gesundheit, denn in der näheren Umgebung treiben viele starke Gegner ihr Unwesen.

Nachdem du die beiden Schilfrohre gefunden hast, machst du dich auf den Weg nach unten in den Abschnitt 6, um dort das dritte Schilfrohr zu finden. Laufe weiter die Treppe hinunter, um in einer Kiste in Abschnitt 7 ein weiteres Schilfrohr einzusammeln. Auf der anderen Seite steigst du die Treppe hinunter zu Abschnitt 8 und besiegst die Amazonen in einem harten Kampf, um die letzten Schilfrohre an dich zu nehmen. Bewege dich nun zu der großen

viereckigen Kammer und platziere die Schilfrohre in den Mündern der fünf Statuen. Diese spielen daraufhin bestimmte Töne, welche die Schlangen vorübergehend in Trance versetzen.

Aktiviere schnell den Schalter, um die Zugbrücke herabzusetzen, und renne über



den Pfad zu dem Raum am anderen Ende, der voller Schlangen ist. Schnappe dir den Kristall von der Säule in der Mitte und mache dich schnellstens auf den Rückweg über die Brücke, bevor die Schlangen aus ihrer Trance erwachen. Kehre nun in die Stadt zurück, überprüfe deine Ausrüstung und verkaufe alle Gegenstände, die du nicht mehr benötigst.

►Level 2 Alternative Herausforderungen

Die kranke Genna

Genna wurde von Gutrick vergiftet, den Beweis dafür findest du in einer der Kisten. Zeige dem bösen Gutrick den gefundenen Brief, damit er alles zugibt und dich zu dem Zauberer bringt, der ihm das Gift gegeben hat. Gir teilt dir mit, dass es zu diesem Zeitpunkt keine Heilung gebe und du erst einen Becher an der Quelle des Lichts füllen musst. Betrete das Verlies und durchforste die Abschnitte, um die vier Prismen zu finden. In jedem der Abschnitte befindet sich eines der Prismen, mit denen du dann zu der Quelle in Abschnitt 6 gehst. Platziere die Prismen um die Quelle herum, damit das Licht einen Weg in das Verlies und zurück zur Quelle findet. Fülle nun den Becher und bringe ihn ins Dorf zurück, damit Genna geheilt werden kann. Das junge Mädchen ist dir unendlich dankbar und gibt dir als Beweis

ihrer Dankbarkeit einen Kristall mit auf den Weg.

Das gefangene Einhorn

Das Einhorn wird an einer magischen Kette gefangen gehalten, doch du bist noch nicht in der Lage, es zu befreien. Rede mit der Fee und nimm sie in deiner Tasche mit in das Verlies, in dem du dir deinen Weg ganz nach unten bahnst. Befreie die Fee aus dem Labor, damit sie durch das Gitter fliegen und dir die Tür öffnen kann. Nur so kannst du dem bösen Zauberer Felder gegenüberreten. Nach deinem Sieg befreist du die Fee aus ihrem Gefängnis, dafür gibt sie dir den Spezialschlüssel, den sie aus Felders Tasche gestohlen hat. Verlasse mit dem Schlüssel das Verlies und benutze ihn, um das Einhorn von der Kette zu befreien. Danach erscheint die Fee erneut und überreicht dir einen Kristall.



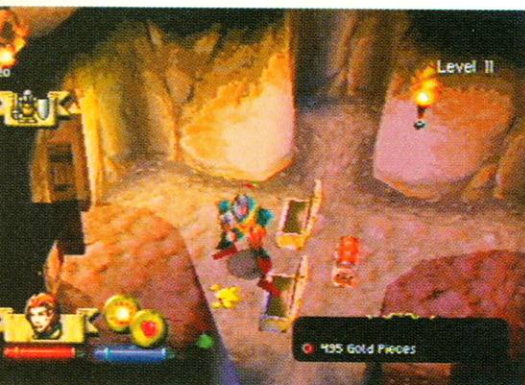


Level 3

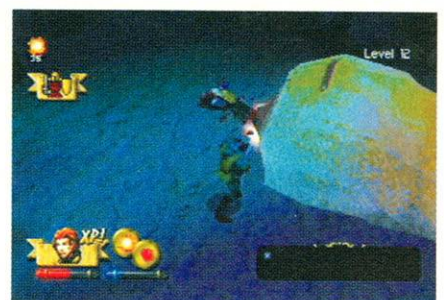
Unten in der Quelle

In einem kleinen Dorf in der Region werden seltsame Geräusche vernommen, die tief unten aus der Quelle zu kommen scheinen. Bewege dich an dem Seil entlang nach unten zum Abschnitt 9 und gleich weiter zum Abschnitt 10. Dort stößt du auf mehrere Eidechsenmenschen und Amazonen, die dir das Leben nicht gerade leicht machen. Denke daran, dich rechtzeitig zu heilen, um keinen vorzeitigen Tod zu riskieren. Außerdem musst du bei den Fässern hier unten vorsichtig sein, sie enthalten zwar nach wie vor nützliche Gegenstände, explodieren aber, wenn du versuchst, sie gewaltsam zu öffnen. Versuche es daher mit Zaubersprüchen und Raketen, die du aus sicherer Entfernung abfeuerst, um in den Besitz des Inhaltes zu gelangen.

Ignoriere den Terror-Thron in Abschnitt 10 und bahne dir deinen Weg durch das Verlies, um die Stufen zu erreichen, die dich nach unten in den nächsten Abschnitt führen. Benutze deinen Lichtzauber, um dich in der Dunkelheit zurechtzufinden, und suche in der Umgebung nach den beiden Minen. Betrete die erste und zerstöre beide Nester, welche die Minenarbeiter am Verlassen der Mine hindern. Die Nester sind sehr schwer zu erledigen, sind aber die Mühen wert, solange du nicht vergisst, dich regelmäßig zu heilen.



In der zweiten Mine warten gleich vier Nester im Eingangsbereich auf dich, die alle zur gleichen Zeit angreifen. Kämpfe um dein Leben und halte durch, bis alle vier beseitigt sind. Danach redest du mit dem gefangenen Minenarbeiter Rosso, der dir für seine Rettung dankt und dir das Schwert von Elwon gibt. Bewaffne dich mit diesem Schwert und mache dich anschließend auf den Weg nach unten zum Abschnitt 12, um dort den Bienenstock zu finden. Heile dich noch einmal und rüste dich mit dem Heilzauber aus, bevor du den



Bienenstock betritt. Im Eingangsbereich musst du zwei weitere Nester zerstören, um dann zu der Kammer im hinteren Teil zu laufen.

Die Königin erwartet dich bereits, doch mit deinem neuen Schwert ist sie keine ebenbürtige Gegnerin mehr. Nach deinem Sieg über die Königin zerstörst du die beiden letzten Nester an der hinteren Wand und hebst anschließend den Kristall vom Boden auf. Kehre nun in die Stadt zurück und verkaufe allen unnötigen Ballast.



► Level 3 Alternative Herausforderungen

Das Baby

Eine junge Mutter ist äußerst verzweifelt, denn eine Gruppe von Mönchen hat ihr Baby entführt. Du machst es dir zur Aufgabe, das Baby zu seiner Mutter zurückzubringen, und marschierst in Richtung Verlies. Dort fällst du den Baum, um den Eingang benutzen zu können, und heilst anschließend den sterbenden Mann, um die Schriftrolle der Unsichtbarkeit zu erhalten. Im Verlies bahnst du dir deinen Weg zum untersten Abschnitt und benutzt die Schriftrolle, um das Baby mitzunehmen. Im ausgebrannten Dorf bringst du das Baby zu seiner Mutter, die dich dafür mit einem Kristall belohnt.

Die Anbetung von Eras

Ein blinder Mönch bittet dich um Hilfe, denn er möchte wieder sehen können. Begib dich in das Verlies und suche dort nach den beiden Okularkugeln, die du dann in die Statue einsetzt. Anschließend machst du dich auf den Weg nach unten in den nächsten Abschnitt und schnappst dir auch hier die Okularkugel, bevor du noch weiter unten zwei weitere dieser Kugeln entdeckst. Kehre zu dem oberen Stockwerk zurück und setze zwei

Kugeln in die Statue ein. Nun begibst du dich ganz nach unten, nimmst dir die letzte Kugel und setzt sie zusammen mit einer anderen in die Statue ein Stockwerk höher ein. Dadurch erhältst du Zugang zum Solar-Raum.

In diesem Raum beförderst du die goldene Statue auf sieben Uhr, die silberne auf zehn Uhr und die bronzene auf drei Uhr. Nimm dir das Auge des Ra und bringe es zu dem blinden Mönch, der dir sein Vergrößerungsglas gibt. Rede danach mit dem Fischer, um einen Fisch einzustecken, den du sofort zu Rhino bringst, der die Brücke betätigt. Benutze dann das Vergrößerungsglas an dem unleserlichen Schild, weiche den Minen aus und du entdeckst eine Bibel ohne Text. Bringe diese Bibel zu Eras, der dich darum bittet, einen Jünger für ihn zu finden, wofür er die Bibel reparieren würde.

Mit dem glänzenden neuen Buch in der Hand marschierst du zu dem blinden Mönch, der sich dafür entscheidet, Eras zu huldigen. Kehre zu der Gottheit zurück, die dir für deine Dienste einen Kristall gibt.



Level 4

Das Himmels-schwert

In einem kleinen Dorf triffst du auf einen alten Mann, der dir von seinen Visionen über Eidechsenmenschen und ihre Eier erzählt. Du erfährst, dass du nur mit dem Himmelschwert diese Eier zerstören kannst. Außerdem ermöglicht dir die Zerstörung der Eier das Weiterkommen zu Abschnitt 13. Durchsuche das Verlies, um einen Gefangenen zu finden, den du aus seiner Zelle befreist. Rede mit dem Gefangenen, denn er gibt dir aus Dankbarkeit das Symbol, um das Schwert in Besitz nehmen zu können.

Außerhalb des Verlieses entdeckst du dann den Ort, an dem sich das Schwert befindet. Benutze das Symbol, um den großen Felsbrocken zu zerstören, der dir den Weg versperrt, und hole dir die neue Waffe. Zurück im Verlies beginnst du mit der Ausrottung der Eier in der Brutkammer. Wenn alle Eier beseitigt sind, kehrst du nach Shadire zurück und erhältst den Himmelsdolch.

Mache dich nun wieder auf in das Verlies und bahne dir deinen Weg nach unten zum Abschnitt 14. Dabei wirst du einige Skelette und Skorpione aus dem Weg räumen müssen. Begib dich über die Treppe in den Abschnitt 15, wo du dir deinen Weg zur nächsten Treppe bahnen musst. Im untersten Abschnitt betrittst du den Tempel der Eidechsen und platzierst den Himmelsdolch in der dafür vorgesehenen Säule.



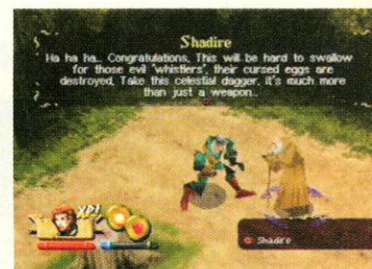
►Level 4 Alternative Herausforderungen

Hilfe für Horgan

Horgan, ein alter Mann, bittet dich um Hilfe. Er möchte, dass du den Kristall zurückbringst, der von den Orcs gestohlen wurde. Besiege die Orcs im Lager und bringe den Kristall zurück zu Horgan. Dafür gibt er dir ein Amulett und außerdem einige Ratschläge, wie du durch die Tür des Verlieses gelangst. Mache dich anschließend auf den Weg nach unten, zerstöre Gartol, stehle sein Schwert und suche das Lager von Digmar. Beseitige auch diesen Unhold, um ein weiteres Schwert an dich nehmen zu können, und marschiere dann weiter nach unten. Platziere dort beide Schwerter in den Totenköpfen, woraufhin Hassen erscheint und dich zum Kampf herausfordert. Nach dem Kampf benutzt du den Kristall der Weisheit, um in den Besitz des nächsten Kristalls zu gelangen.

Der Ärger von Langolin

Langolin bittet dich um einen deiner Kristalle, den du ihm natürlich nicht aushändigst. Stattdessen begibst du dich in das Verlies und machst dich auf Erkundungstour. Im ersten Bereich entdeckst du den Brunnen der Unsterblichkeit und musst den Wächter ausschalten, der ihn bewacht. Benutze dann den Brunnen, um den Trank der Jugend sowie ein Unsterblichkeitselixier zu erhalten. Besiege anschließend die Wächter in den beiden folgenden Bereichen und bahne dir deinen Weg ganz nach unten. Dort stößt du erneut auf Langolin, der dich in einen Kampf verwickelt. Besiege ihn und benutze den Weisheitskristall, um in den Besitz des nächsten Kristalls zu gelangen.



Dadurch bewirkt du, dass sich der Kristall nicht mehr bewegt und du ihn ohne Probleme einstecken kannst. Zurück in der Außenwelt

bemerkst du eine gewaltige Veränderung, denn überall hat sich Dunkelheit ausgebreitet.



Kehre in das Dorf zurück, verkaufe alle unnötigen Gegenstände und mache dich anschließend auf die Suche nach deiner nächsten Herausforderung.



Level 5

Prinzessin Jasmin

Außerhalb des nächsten Verlieses haben sich zwei Männer niedergelassen, die dir erzählen, dass sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Prinzessin zu befreien, die sich in den Fängen eines bösen Zauberers befindet. Speichere deinen Spielstand, heile deine Blessuren und folge dann den Männern in das Verlies. Die Prinzessin wird im Abschnitt 17, dem Harem, festgehalten, doch um sie zu befreien, musst du erst weiter nach unten



vordringen. Im Abschnitt 18 findest du den sterbenden Melchior und begegnest einigen fiesen Skelett-Kapitänen. Spreche mit dem Sterbenden, der dir einen Schlüssel übergibt und dir mitteilt, dass sein Meister verschleppt wurde.

Im Abschnitt 19 benutzt du den Schlüssel, um die Tür zur Mine zu öffnen. Rede anschließend mit Ramal, der dir das Diadem von Oblivion

gibt. Bringe diesen Gegenstand in den Abschnitt 17 und weiche dort den Feuerbällen erfolgreich aus, um den Harem betreten zu können. Nachdem du der Prinzessin das Diadem gegeben hast, schenkt sie dir das Horn von Roland.

Verlasse das Verlies und bewege dich zum nahe gelegenen Friedhof. Benutze das Horn bei der Gruft des Champions, um ihn von den Toten auferstehen zu lassen. Besiege ihn in einem Kampf, damit er dir den Helm gibt, mit dem du ins Verlies zurückkehren kannst. Unten

im Abschnitt 20 gehst du den Fallen aus dem Weg und aktivierst die drei Schalter in den Nischen. Schnappe dir den Kristall vom Podest und mache dich zum Kampf gegen die drei Templer bereit. Diese Kämpfer sind äußerst stark und sehr schwer zu schlagen, benutze daher deine stärksten Zaubersprüche und Angriffe. Nach deinem Sieg verlässt du das Verlies und läufst zur Stadt zurück.

► Level 5 Alternative Herausforderungen

Die drei Götzenbilder

Beseitige den Anführer im Lager der Kobolde und nimm die magische Axt an dich. Bringe sie anschließend zu Gautan, der dir dafür einen speziellen Schild gibt. Benutze diesen Schild, um das nächste Verlies zu betreten. Bestehe dort in jedem Abschnitt einen Test, um das Götzenbild zu bekommen. Benutze

die Edelsteine darin, um sie auf das Podest im letzten Abschnitt zu legen. Eine Tür im hinteren Teil öffnet sich und du entdeckst den Sarg des Dämonen. Trage den Helm und benutze den Schild. Dann kehrst du in den Kristallraum zurück und kassierst die Belohnung.



Level 6

Das Tor des Todes

Überquere die beiden Brücken und laufe durch das Tor des Todes. In Abschnitt 21 machst du dich auf die Suche nach den Teleportern und benutzt sie, um in einen kleinen Raum zu gelangen.

Sammele die Schattenblume ein und teleportiere dich zurück. Danach machst du dich auf den Weg zum Abschnitt 22, in dem du dich erneut in einen kleinen Raum teleportieren kannst. Nimm dort die zweite Schattenblume mit und bewege dich zum Abschnitt 23, wo du die dritte Blume findest.



Kehre zurück in die Außenwelt und platziere die drei Blumen um die Scheiben bei dem Schrein. Dann machst du dich an der Oberfläche auf die Suche nach den drei Lebenskreisen, bei denen neue Blumen entstanden sind. Nimm die Blumen an dich und begib dich wieder zum Tor des Todes.

Unten in Abschnitt 24 suchst du den Tempel des Lichts und forderst die Wächter heraus, um in die Kammer zu gelangen. Innen platzierst du die Lebensblumen in die drei kleineren Pyramiden, damit sich die größere Pyramide öffnet und du den fünften Kristall erreichst.

Level 6 Alternative Herausforderungen

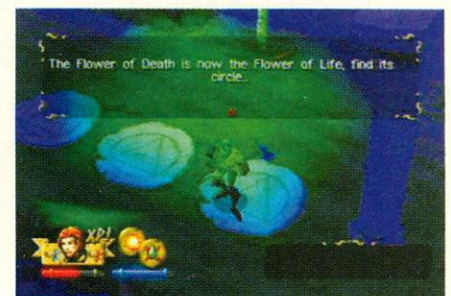
Die Kreaturen der Nacht

Der Müller erzählt dir von seltsamen Geräuschen, die er im Keller gehört hat. Du machst dich sofort auf den Weg nach unten und teleportierst dich von Raum zu Raum, bis du in einen Raum kommst, in dem sich einige blutrünstige Vampire befinden. Besiege diese Kreaturen und bewege dich durch die dunkle Passage, um etliche Gespenster zu finden. Besiege auch diese Monster, um dir danach den Steinhammer zu schnappen. Zurück an der Oberfläche benutzt du den Hammer, um den Felsen beim Lager zu zerstören. Besiege Mad Rat und nimm dir sein Zepter. Anschließend machst du dich auf den Weg ganz nach unten und zeigst dem Sklaven das Zepter. Besiege dann noch

Luxorius und schnappe dir den nächsten Kristall.

Der freundliche Geist

Betrete das Verlies und rede mit Atenus, der dich um einen Gefallen bittet. Laufe durch das Verlies, bekämpfe die riesige Spinne und steige anschließend die Treppe nach unten in den nächsten Abschnitt. Finde den Flaschenraum und besiege die Wächter, dann schnappst du dir die Elixiere und kehrst zu Atenus zurück. Der Mann gibt dir den Trank der Seelen, mit dem du ganz nach unten gelangst und dort auf Kolos triffst. Benutze den Trank, um ihn wieder zu beleben, und besiege ihn anschließend. Als Belohnung erhältst du den nächsten Kristall.



Level 7

Menthall

Rede mit dem Mönch. Er gibt dir eine Schriftrolle, die von den Visionen berichtet, die er vor einiger Zeit hatte. Er bittet dich darum, Menthall einen Besuch abzustatten. Dort berichtet seine Frau, dass er nicht aus dem Verlies zurückgekommen ist. In Abschnitt 25 benutzt du die Karte, um durch den Kristallraum zu gelangen und alle Schalter zu betätigen. Nachdem alle Türen geöffnet sind, gelangst du zum Kristallraum im hinteren Teil. Leider befindet sich der Kristall nicht an seinem Platz.



Weiter unten in Abschnitt 26 findest du einen weiteren unechten Kristall und musst



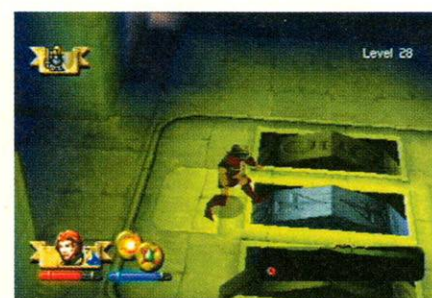
dich einigen Gegnern stellen. Bahne dir deinen Weg durch Abschnitt 27 und weiter zum Abschnitt 28, wo du den Körper von Menthall findest. Lese die Schriftrollen, die dir wichtige Hinweise geben. Danach machst du dich auf den Weg zum letzten Tempel und betätigst die nummerierten Platten auf dem Boden, so dass die Zahl 540 entsteht und der letzte Kristall in deinen Besitz übergeht. Zurück in der Stadt identifizierst du alle neuen magischen Gegenstände, verkaufst die unbrauchbaren Sachen und verschnauft ein wenig.

►Level 7 Alternative Herausforderungen

Die bösen Druiden

Außerhalb des Verlieses triffst du auf Ubus, der dich bittet, seinen Meister zu retten. Im Verlies findest du Aeron, der dir den heiligen Bogen gibt. Zerstöre die Statuen in Abschnitt 26 und 27 und bahne dir deinen Weg ganz nach unten, wo sich die Druiden

mitten in einer Zeremonie befinden. Erledige sie und zerstöre auch die letzte Statue, bevor du zu Aeron zurückkehrst und den Kristall forderst. Draußen stellt sich dir Ubus in den Weg, den du beseitigen musst.

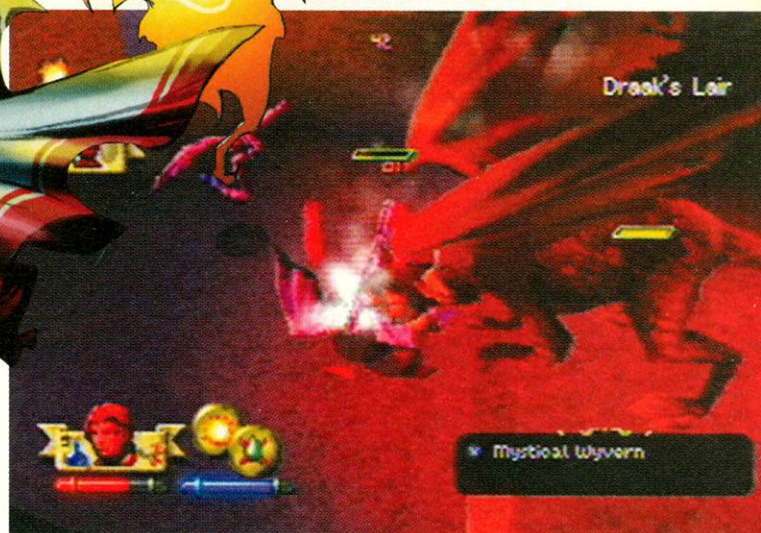
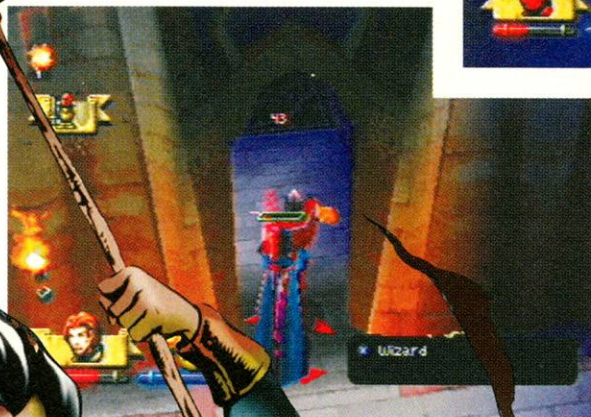


Level 8

Die letzte Konfrontation

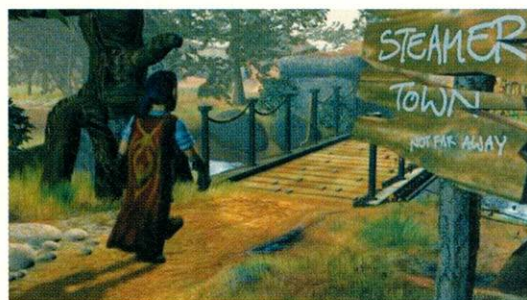
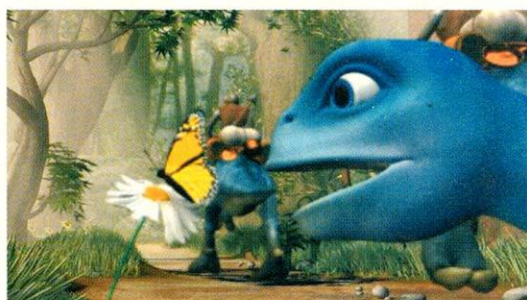
Wenn du alle sieben Kristalle eingesammelt hast, begibst du dich zum Tempel in Serkesh, um dort mit Sebastian zu reden. Platziere alle Kristalle auf den Podesten, die den Tempel umgeben, und mache dich auf den Weg zum Abschnitt 29 und weiter über die Treppe zum Abschnitt 30. Es drohen dir etliche Kämpfe mit starken Gegnern, bevor du zu Abschnitt 31 gelangst, der zugleich der Aufenthaltsort von Draak ist. Teleportiere dich von Raum zu Raum, bis du endlich vor Draak stehst, der sich in einen riesigen Drachen verwandelt.

Um ihn zu schlagen, verlässt du die Kammer und beseitigst zunächst die beiden Wyverns. Dann kannst du dich umdrehen und Draak aus sicherer Entfernung heraus ungehindert angreifen. Sobald du Draak ungefähr die Hälfte seiner Lebensenergie abgenommen hast, benutzt du die Zeitkugel, um ihn daran zu hindern, sich selbst zu heilen. Dir bleiben 50 Sekunden, um Draak zu erledigen, sonst musst du zurück an die Oberfläche, um die Zeitkugel neu aufzuladen. Wenn Draak ausgeschaltet ist, schnappst du dir den Schlüssel und öffnest damit die Schatzkammer, in der du die Astralhand findest. Kehre damit in die Stadt zurück und benutze sie an dem Darkstone, um das Spiel erfolgreich abzuschließen. SM



TechnoMage

Du bist Melvin – halb Steamer und halb Dreamer. Nur du besitzt die Fähigkeiten, um Gothos zu retten. Nur zu. Worauf wartest du? Gothos braucht dich!



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Nummer 3-2001, Fazit: Solide Rollenspielkost aus deutschen Landen.
PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

Dreamertown

Quests:

- ▶ Frau Sengarns Bücher
- ▶ Meister Saliks Schattenfarn
- ▶ Das Sandwich von Larissa
- ▶ Danny und der Luftballon
- ▶ Das Weinproblem
- ▶ Onkel Rissen
- ▶ Die Ratten
- ▶ Der Schlaftrank

Nach deinem Albtraum sagt dir deine Mutter, du sollst mit deinem Onkel Rissen reden. Doch bevor du mit dem alten Mann ein Wort wechseln kannst, musst du diverse Aufträge erledigen. Deine erste Kontaktperson ist Frau Sengarn. Die Dame wohnt gleich im Haus nebenan. Bringe zuerst die Bücher zum Bibliothekar, sichere dir den Schattenfarn und lese etwas über die Geschichte von Gothos. Hast du das erledigt, gibt dir Frau Sengarn eine Rose. Den Schattenfarn möchte der Lehrer in der Schule haben. Höre dir an, was er zu sagen hat. Gehe dann nach Südwesten. Dort triffst du Frau Enzede. Sie gibt dir ein Sandwich für ihre Tochter Larissa mit. Larissa spielt am Drachenbrunnen. Gib der Kleinen die Mahlzeit, damit du den Luftballon bekommst. Gehe mit dem Ballon zu Danny, dem Dorftrottel. Er gibt dir

Gold und Erfahrungspunkte. Wenn du bei Herrn Hernt, dem Wirt, vorbeikommst, wird er dir zu verstehen geben, dass du Wein besorgen sollst – leider fehlt ein Schlüssel. Du findest ihn im Nordosten an der Mauer. Dein nächstes Ziel heißt Herr Saris. Diesen Herren findest du ebenfalls in der Nähe des Brunnens. Da du nun die Rose hast, kannst du sie Herrn Saris übergeben. Mit dieser Gefälligkeit hast du auch die letzte Aufgabe abgehandelt. Der erste Schritt für deine Flucht ist getan – denn dein Onkel Rissen ist wieder zu Hause und übergibt dir den Schlüssel – aber nur für den Keller. Dort findest du den Dolch. Schreite nun alle Räume ab. Nach einer Zeit stellt sich dir eine Riesenratte zum Kampf entgegen. Das Tierchen ist noch kein schwerer Gegner. Komme dem Biest nicht zu nahe, sondern steche mit dem Dolch blitzschnell zu und ziehe dich ebenso schnell wieder zurück. Die Belohnung für den Sieg ist der Kompass. Gehe nun zu deinem Onkel zurück. Durch ihn erfährst du, dass deine Mutter am Brunnen auf dich wartet. Doch zunächst wirfst du noch einen Blick auf die Karte. Über dem Gasthaus im Nordwesten befindet sich noch ein Häuschen, das von Ungeziefer befreit werden muss. Merze die Rattenplage aus und du erhältst das wichtige Schlafpulver. Deine Mutter wird mit dem Pülverchen die Wache am Ausgang im Nordwesten in den Schlaf schicken. Der Weg ist nun frei für dich.



▲ Die Dreamer halten dich für den Urheber der Vorgänge. Daher solltest du aus Dreamertown verschwinden.



▲ Herr Saris ist traurig. Schenke ihm die Rose.



▲ Dem Dorftrottel zeigst du den Ballon. Er belohnt dich mit Gold und Erfahrungspunkten.



Steamertown

Quests:

- ▶ Der Techniker
- ▶ Ol'Raaques Katze
- ▶ Der Eintopf
- ▶ Barras Leibgericht
- ▶ Der Freund des Vaters
- ▶ Die Krypta
- ▶ Das Tagebuch
- ▶ Himmel und Hölle

- ▶ Das Schrottplatzmonster
- ▶ Das Kraftwerk

Zu Beginn erfährst du, dass du einige Löcher mit Korken zu verstopfen hast. Dazu gehst du zu Fulos Haus. Der Kerl pennt. Schleiche dich an ihm vorbei und mache Licht. In der Ecke findest du das Ölkännchen. Fulo löscht das Licht wieder aus. Schleiche dich an der Wand nach draußen. Ist das vollbracht, gehst du zum Haus von Ol'Raaque. Er vermisst seine Katze, die auf einem Turm im Süden hockt. Klettere das

Hier gibt es Korken:

- ▶ Im "Dampfenden Roß" (2)
- ▶ Beim Techniker (1)
- ▶ Bei Ol'Raaque (1)
- ▶ Im Krankenhaus (1)
- ▶ Beim Händler (1)

Mit den Korken musst du das komplizierte Versorgungssystem der Steamer flicken. Stopfe die Lecks in den Leitungen rund um Steamertown mit den Korken.



▲ Deine Granny teilt dir die Aufgabe in der Krypta mit.



▲ Das ganze Versorgungssystem von Steamertown leckt. Stopfe die Risse mit Korken.



▲ Das Schrottplatzmonster hinterlässt das Zahnrad für das Kraftwerk.



▲ Der Schmied braucht Erz, um den Schlüssel herzustellen.



▲ Mit einer gefüllten Lore kannst du auch Wände durchbrechen.



Gerüst hinauf und rette die Mieze. Bringe die Katze zu Ol'Raake und erhalte als Belohnung Rizinusöl. Da das Haus von Melvins Vater verschlossen ist, brauchst du einen Schlüssel. Um einen solchen herzustellen, benötigt der Schmied Zantium. Das findest du in der Mine. Um dorthin zu gelangen, suchst du nochmals das "Dampfende Roß" auf. Hier kommt das Rizinusöl zum Einsatz. Da sich das Zeug auch gut als Abfuhrmittel eignet, schüttest du das Öl in Tumpos Eintopf. Das Essen bringst du zum Wächter des letzten Hauses vor der Mine. Er schlägt sich den Bauch voll und muss prompt austreten. Gehe nun in den Schuppen hinein

und hole dir das Schwert. Mit dem Schwert schlägst du auf den Sack ein. Dadurch wird ein Schalter betätigt. Zum Abschluss bekommst du noch ein wenig Dynamit, das du natürlich einsteckst.

In der Mine bist du auf der Suche nach dem Zantium-Erz. Zuerst musst du mit einem Aufzug nach unten fahren. Den Lift dazu findest du im Süden. Nun siehst du einen großen Graben, auf dessen anderer Seite der Minenarbeiter Rumtok wartet. Er möchte befreit werden. Schreite den Tunnel im Osten ab und spreng die violette Wand. Im nächsten Raum angekommen, zeigen sich eine weitere brüchige Wand und ein Aufzug. Dieser bringt dich tiefer in den Stollen hinein. Hier unten liegt weiterer Sprengstoff. Um diesen zu finden, benutzt du die Lore. Wenig später rollst du in dem Karren an einem Stapel Kisten vorbei, auf die du geschwind springen musst. Schnappe dir das Dynamit und fahre mit dem Lift nach oben. Wieder muss eine Wand dran glauben. Gehe nun zu Rumtok. Er wird dir das Brecheisen geben. Mit dem Eisen in den Händen gehst du ein weiteres Mal in den Aufzug und fährst nach unten. Setzte dich ein

wieder in den Karren und führe den Wagen unter eine der Füllstationen. Hier springst du ab und benutzt das Eisen an dem angegebenen Punkt als Hebel. Da die Lore nun richtig schwer ist, besitzt sie die Kraft die grüne Wand am Ende des Schienensystems zu durchbrechen. Doch schnell wird dir klar, dass du noch Dynamit benötigst. Falls du keines mehr besitzt, findest du im nordwestlichen Aufzug, auf dem Vorsprung, etwas Sprengstoff. Damit sprengst du die Wand in dem Raum, den du mit Hilfe der Lore betreten hast. Tääää, Zantium-Erz! Gehe zum Schmied. Er braucht die ganze Nacht, um den Schlüssel zu fertigen. In der Zwischenzeit gehst du zur Krypta des Friedhofs.

In der Krypta treiben sich allerhand Geister und übernatürliche Wesen herum. Das erste Gespenst ist deine Großmutter. Sie sagt dir, dass böse Geister den Schlaf der übrigen Toten stören. Du sollst die Brut vertreiben. Sieh dich zunächst etwas um und suche den Kupferschlüssel. Im nächsten Raum musst du die beiden Bodenplatten beschweren, um das Tor zu öffnen. Im nächsten Raum solltest du unter keinen Umständen den Weg verlassen, denn die Flammen würden dir schwer zusetzen. Dein Weg wird von einer Energiesperre blockiert. Links liegt aber eine Platte, die das

Hindernis beseitigt. Gehe die folgende Treppe hinunter, bis dich zwei weitere Energiesperren aufhalten. Links neben der Treppe ist noch eine Platte im Boden, die eine der Sperren ausschaltet. Überquere diese so schnell wie möglich und benutze die nächste Platte. So leid es uns tut, du musst in den Startraum und dort die Platte erneut betätigen. Ist das vollbracht, kannst du auch die zweite Sperre gefahrlos überqueren. Nun kommt etwas Hüpferei ins Spiel. Nimm dich vor brüchigen Kisten in Acht. Ist dieses Hindernis überwunden, wartet eine weitere Treppe auf dich. Diesmal steigst du hinauf. Oben wartet der Goldschlüssel auf dich. Für die nächste Aufgabe wäre ein fotografisches Gedächtnis sehr gut. Die Anordnung der Kisten in diesem Raum musst du im nächsten wiederholen. Durch diesen Kniff wird der weitere Weg freigegeben. Die Treppe gehst du nach unten. Keine Angst, auch der nächste Raum hat einen Ausgang. Die Wand mit dem Stern kann einfach durchschritten werden. Die nun folgenden Kisten müssen zerstört werden, damit die Energiesperre passierbar wird. Benutze die Treppe, um weiterzukommen. Das Schalterrätsel ist schnell gelöst: rechts, links, rechts, links, rechts. Im nächsten Raum schnappst du dir das Ankh-Amulett, um die Position deines Feindes zu erkennen. Den Geist Cassandra musst du mit deinen Nahkampfwaffen ausschalten. Zu guter Letzt bekommst du einen Schlüssel. Deine Mission in der Krypta ist damit erledigt. Das nennen wir Timing! Der Tag ist angebrochen und der Schmied ist mit seiner Arbeit fertig. Mit dem Schlüssel öffnest du das Haus von Melvins Vater und liest dessen Tagebuch. Hast du das Gebäude verlassen, taucht schon das nächste Problem auf. Du musst Untrak bei der Instandsetzung des Kraftwerks helfen. Dein erstes Ziel hierbei ist ein Steuerrad. Dieses bekommst du, wenn du mit den Kindern am Schrottplatz "Himmel und Hölle" spielst. Die Kinder zeigen dir dafür einen Weg zur Müllhalde. Nun steht ein weiterer Kampf bevor. Das Schrottplatzmonster gilt es zu besiegen. Nach seinem Ableben erhältst du das Steuerrad. Mit dem Rad im Gepäck eilst du zurück zum Schrottplatz. Der Ingenieur erklärt dir, was du zu tun hast. Repariere die Risse mit den Korken, die du in einigen Kisten in der Nähe findest. Setze das Steuerrad ein und schmiere die Maschine mit Hilfe der Ölkanne. Danach musst du die drei Wassertanks gleichmäßig füllen. Gehe wie folgt vor: Fülle den ersten leeren Tank drei Mal. Das Rad am zweiten leeren Tank bedienst du einmal. Nun müsste jeder der Tanks mit derselben Menge Wasser gefüllt sein. Ist das geschafft, erwartet dich der Hive.



Der Hive

Quests:

- **Deinen Vater finden**
- **Wieder an die Oberfläche**
- **Fredo**
- **Die Riesenspinne**

Der Hive ist ein riesiges System aus Tunneln, Gängen und Katakomben. Wenn du durch den Tunnel nach Norden gehst, kommst du zu drei Kisten. Diese gilt es so zu verschieben, dass eine Bodenplatte verdeckt wird. Durch diese Aktion hebt sich ein Gitter. Der Graben muss mit einem Sprung überquert werden. Ein weiteres Kistenrätsel wartet auf dich. Diesmal funktioniert es genau andersherum. Die Bodenplatte muss entlastet werden. Setze deinen Weg nun nach Osten fort. Bald kommst du zu einem Bodenschalter, der unter dir etwas anhebt. Wunderbar, in diesem Abschnitt triffst du auf deinen Vater. Der Steamer gibt dir eine Superbombe, mit der du einige Wände beseitigen kannst. Durch eine Explosion werdet ihr getrennt. Die Bombe findet auch wenig

du mittels der Felsvorsprünge überqueren. Ein weiterer Tunnel erwartet dich. Überquere schnell die Brücke, die nur für kurze Zeit ausgefahren wird. Du gelangst nach einiger Zeit in ein uraltes verlassenes Katakombensystem, das von einer unbekannten Zivilisation erbaut wurde. Hier triffst du auf einen Shach namens Fredo. Von ihm erhältst du den blauen Schlüssel. Gehst du entgegen dem Uhrzeigersinn über die Inseln, bekommst du noch den Eiszauber. Um die Tür erreichen zu können, ist etwas Experimentierfreude gefragt. Hinter der Tür haben es sich einige Monster gemütlich gemacht. Nieder mit ihnen! Kämpfe dich weiter Richtung Süden vor. Die Sackgasse, die nun folgt, ist keine. Achte auf Unregelmäßigkeiten in den Wänden, die ein Hindurchkommen ermöglichen. Als Nächstes aktivierst du drei Bodenplatten, die den Ausgang des Levels freigeben. Nun erreichst du ein riesiges Gebiet, in dem du fünf Schalter suchen musst.

Am Eingang links neben dir ist eine Wandnische, die einen Schlüssel beherbergt. In den folgenden Gängen liegen einige vieleckige



▲ Schluchten überquerst du meist per Steinpfehl oder Plattform.

später Richtung Westen Verwendung. Puste die rissigen Wände weg. Frei wird ein weiterer Tunnel, durch den du nach unten gehst. Nimm deinen ganzen Mut zusammen und lass dich kurz nach dem Eingang nach unten fallen. Als Belohnung findest du dort einen Schalter. Die Felsvorsprünge im Norden ermöglichen es dir, wieder nach oben zurückzukehren. Oberstes Ziel sollte es nun sein, wieder an die Oberfläche zu gelangen. Die Schlucht kannst



▲ Der Hive ist voll von Kisten und Schalterrätseln. Stehst du vor verschlossenen Türen, musst du immer einen Mechanismus betätigen.



▲ Die Riesenspinne ist gegen Feuer empfindlich. Oft lässt sie sich von oben auf dich hinabfallen.

Scheiben herum. Diese Dinger (Transfloater) benötigst du, um die Teleporter zu aktivieren, auf die du bald treffen wirst. Nun gehst du in das Zentrum der Anlage. Hier siehst du vier Türen. Eine kannst du mit deinem Schlüssel öffnen, und zwar den südlichen Zugang. Setze nun die Scheibe in den Apparat ein. Im südlichen Raum wird einer der besagten Teleporter aktiv. Durch diesen betrittst du einen weiteren Raum. Hier kommt die rote Scheibe zum Zuge. Mit dem Teleporter gelangst du zum Silberschlüssel. Mit diesem kannst du die Tür im Osten des Zentrums öffnen. Dieses System wirkt bei allen Türen. Mit dem Goldschlüssel kannst du schließlich die letzte Türe öffnen. Hinter der Tür findet sich ein Hebel, den du umlegst. Ein weiterer Durchgang öffnet sich und gibt eine Treppe frei.

Durch einen Seitenraum kommst du zu einer Abzweigung. Dein Weg setzt sich über die rechte Anlegebrücke fort. Im folgenden Raum entdeckst du eine Schaltung an der Wand. Drücke den Schalter. Bewege dich nun auf das Artefakt zu. Schaue dir deine Vision an und springe über die aus dem Wasser ragenden Plattformen weiter deines Weges. Die



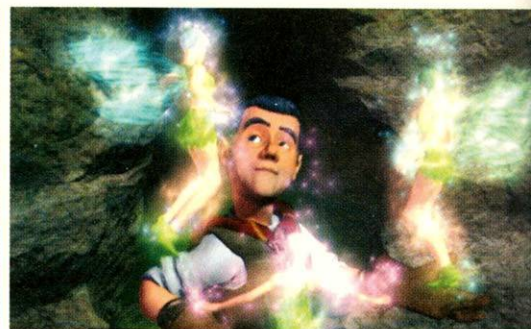
Geschosse treffen dich übrigens nicht, wenn du nach jedem Sprung einen Moment lang



innehältst. Hast du auch diese Sache gemeistert, kommst du zu einer Bibliothek. Es folgen weitere Sprungeinlagen und eine Brücke. Nach der Brücke findest du einige Kisten, die du zerschmetterst, bis nur noch eine übrig bleibt. Die schiebst du an die Wand und springst dann über die Mauer. Im nächsten Raum befindet sich ein weiterer Schalter. Betätigst du diesen, wird eine Brücke ausgefahren. Um weiterzukommen, drückst du eine Kiste an die Stahlbehälter heran. Nun kannst du hinüberspringen und dringst so wieder nach oben vor. Hier wartet der Ausgang auf dich.

Du landest in einer Mulde. Neun Symbole und drei Kisten stehen hier herum. Ebenso befinden sich hier verschlossene Türen. Der Clou ist, die Kisten so zu verschieben, dass diese jeweils die drei Symbole bedecken, die auch vor den Türen abgebildet sind. Dadurch werden die Durchgänge freigegeben, die die Türen versperren. Am besten beginnst du mit der südlichen Tür. Hast du alle Türen geöffnet, erhältst du Zugang zur Brücke, die dich zum Levelausgang bringt.

Die Tür gegenüber deinem Startpunkt ist verschlossen. Abhilfe schafft ein Schalter im nordöstlichen Raum. Gehe durch die nun offene Tür und meistere die Schalterei, die jetzt ansteht. Wenig später kommst du zu einem Tor, das durch drei Hebel gesichert ist. Die Hebel müssen einfach der Reihe nach betätigt werden. Doch solltest du dich hierbei besser beeilen. Jedes Mal wenn du einen Schalter betätigt hast, schießen hinter dir gemeine Feuerbälle heraus. Durchstreife die Gräber, bis du zu einem Schalter an der Wand gelangst. Der öffnet eine Tür, die du erst erreichst, wenn du ein wenig zurückgehst und der Gabelung folgst. Erledige die Monster im nächsten Raum, die den Schalter in der Ecke bewachen, und betätige ihn. Gehe weiter nach Süden, bis du zu einem Raum mit sechs Säulen gelangst. Damit Melvin in den östlichen Raum gelangen kann, muss er noch eine Art Slalom vollführen: erste Säule links, Weg zwischen den Säulen, durch die mittleren Säulen, links durch die hinteren linken Säulen. Hier findest du einen Eingang zur Bibliothek. Suche den Schalter, der die Tür gegenüber den Säulen öffnet. Im folgenden Gang findest du den Zugang zum Endgegner dieses Abschnitts. Das Biest spuckt kleine Spinnen aus, die dich etwas beschäftigen werden. Die Dinger wuseln überall herum und lassen sich auch gerne von der Decke direkt auf dich fallen. Besiege dieses eklige Vieh im Nahkampf. Dabei solltest du die Architektur des Dungeons ausnutzen. Mit einer Bombe sprengst du dir danach den Weg frei.



Feenwald

Quests:

- ▶ Die Bienen
- ▶ Die Seidenfäden
- ▶ Feengold
- ▶ Der Schrumpfrank
- ▶ Der leere Wassereimer
- ▶ Käferrennen
- ▶ Die Harfe
- ▶ Das Gegengift
- ▶ Der Stab des Zauberers
- ▶ Die Blumen
- ▶ Das Lachen der Prinzessin
- ▶ Der Mondstrahl
- ▶ Die Giftkröte

Dieser Level besteht aus vielen kleineren Levels. Achte auf den Wegweiser, der dir Auskunft darüber gibt, wo du dich gerade aufhältst. Zu Beginn musst du dich als Bombenleger betätigen. Lege die Bomben in die Vertiefungen im Eingangslevel, Wiesenlevel und Brückenlevel. Dadurch bekommst du Siegel. Rede im Eingangslevel mit der Fee Myrka. Gehe nun zum Stonehengege-Level. Dort wartet die Fee Corina auf dich. Melvin soll zwei Bienenstöcke wieder herbeischaffen. Stock Nummer eins ist im selben Level versteckt, der zweite bei der Wintermeisterin. Gehe nun in den Brückenlevel. Suche das Mantisnest und beseitige die Spinnenwesen, um den Silberfaden am Kokon mitzunehmen. Der zweite Bienenstock befindet sich, wie gesagt, im Norden, in der Stadt des ewigen Eises. Bringe nun beide Bienenstöcke wieder

HAST DU SIE NOCH? ALLE?



BESTELLCOUPON

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

Ausgabe 5/98	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 8-9/99	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 8-9/98	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 10-11/99	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 12/98	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 2/00	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 1/99	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 3/00	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 2/99	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 4/00	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 3/99	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 5/00	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 4/99	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 6/00	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 5/99	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 1/01	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 6/99	<input type="checkbox"/>	Ausgabe 2/01	<input type="checkbox"/>
Ausgabe 7/99	<input type="checkbox"/>		

ZAHLUNGSWEISE

- ☐ Bargeld liegt bei
☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 5,90 zzgl. DM 2,- P/V
 (Ausland + DM 4,-) pro Heft
 Ab Ausgabe 10-11/99
 DM 9,90 zzgl. DM 2,- P/V

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!
PowerStation
 Das wirklich unabhängige Magazin



Nein? Tröste dich, wir auch
 nicht! Aber was übrig ist,
 kannst du haben!



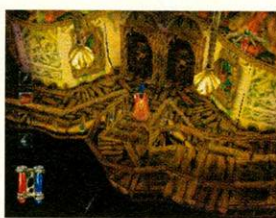
▲ Der Feenwald besteht aus vielen kleinen Levels mit vielen kleinen Aufgaben.



▲ Tsa Jelon ist ein niedliches Baumdorf. Hier gibt es viel zu entdecken. Ein Höhepunkt ist das Käferrennen.

an ihren Platz, um den Bienenstachel zu kassieren. Dein nächstes Ziel ist der Südausgang. Weiter im Süden kommst du zu einem Labyrinth. In dem Irrgarten findest du Schlüssel, die die drei Tore öffnen können. Nun wieder zurück in den Eingangslevel, um Myrka den Stachel und den Faden zu bringen. Als Dank produziert sie Feengold. Auf einer kleinen Feenwieseninsel zeigen dir umherschwirrende Lichter an, wo du das Gold einsetzen kannst. Den Namen des Kaspers erfährst du, wenn du die markierten Buchstaben zusammensetzt. Du erhältst die Silberkräuter. Jetzt werden die Siegel wichtig. Hast du alle drei, so braut dir die Druidin Duna einen Schrumpfrank, der es dir ermöglicht, die Feenstadt Tsa Jelon zu betreten.

In diesem Level steht dir ein lustiges Minispielchen bevor. Doch zuerst sprichst du mit Lisa und Siniver. So bekommst du eine Aufgabe: Fülle für Merina Wasser in den Eimer. Kein Problem für einen Melvin. Streune ein wenig durch die schöne Stadt und befreie das Haus im Osten von der Raupenplage. Im Keller befindet sich ein Kistenstapel, auf dem ein Schnitzmesser liegt. Nun kannst du die Stadt verlassen und dich mit der Meisterin des Winters, Irwen, treffen. Sie findest du im ewigen Eis. Fülle dort den Eimer und nimm die



Eisblume an dich. Gehe nun zurück nach Tsa Jelon. Dort lieferst du den Eimer bei Merina ab und berichtest Siniver. Du erhältst einen Ast. Prompt bekommst du beim Käferrennen eine Starterlaubnis. Dabei solltest du versuchen, das Rennen schon kurz nach dem Start für dich zu entscheiden. Auch wenn es etwas unfair klingt: Versuche, den Gegner auf den Geraden auszubremsen, indem du dich mit deinem Gefährt vor ihn drängelst. Hast du den Gegner gedemütigt, erhältst du von Siniver einen Talisman.

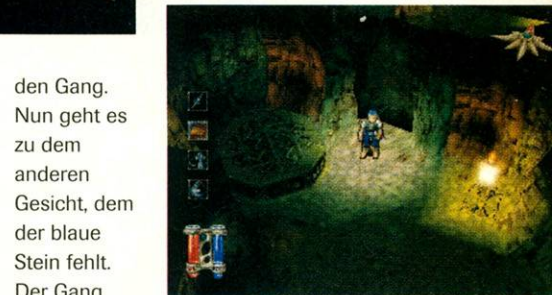
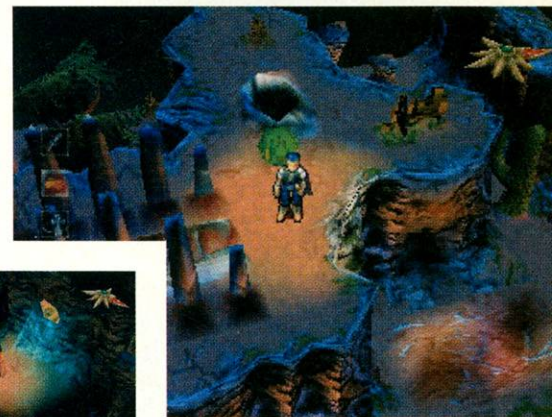
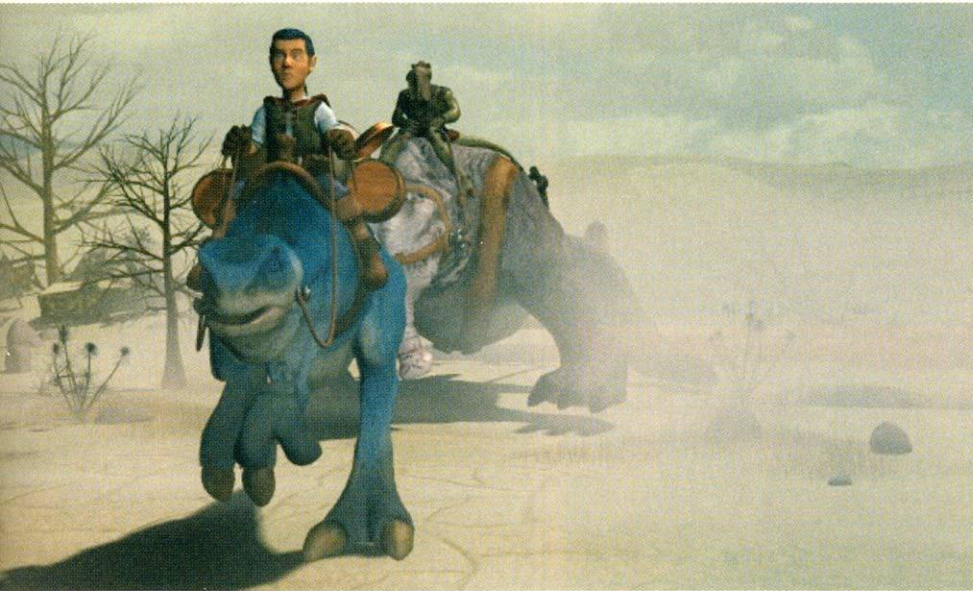
Die Schnitzerei kannst du für deine Suche nach Gwen verwenden. Dazu gehst du zuerst zur Feenwiese, wo ein Baumwächter wacht. Dem gibst du deinen Talisman. Der Baumwächter lässt dich gewähren. Auf deiner Suche gelangst du zur Koboldfestung, wo Gwen gefangen gehalten wird. Die Kerle wollen dich nicht einlassen, deshalb musst du das Tor in die Luft jagen. In der Festung angekommen, solltest du dich sputen. Ansonsten holt dich der Wirbelsturm ein. Dabei solltest du direkt Kurs auf die Barrikade nehmen. Es gilt, den Oberkobold zu stellen. Mit ihm besiegst du auch die restlichen Kobolde und den Wirbel. Außerdem verschwindet der Energieschild um Gwen. Als Dank bekommst du eine Stimmgabel, die du mit dem Messer zusammen zur Harfnerin nach Tsa Jelon bringst. Für diese Tat erhältst du neue Saiten. Um den Troll an der Brücke zu bezwingen, musst du die Harfe in seiner Nähe funktionstüchtig machen. Sobald das schöne Instrument wieder spielbar ist, entschlummert das Tröllchen, so dass du an ihm vorbei in den Wald huschen kannst. Nun bist du im inneren Wald. Hier sprichst du mit Serina und machst alle Monster im Labyrinth nieder. Spreche wieder mit Sarina und danach mit Dhalia. Hier bekommst du die Frühlingsblume.

Spreche mit Apydia und fange ihre fünf Bienen ein, die überall in der Stadt verteilt sind. Das Netz erhältst du von ihr. Außerdem findest du in der Nähe der Bienenstöcke noch eine Mondblume. Du erhältst Honig, den du Lonicera bringst, die dir daraufhin einen Glückstrank braut. Fordere damit Fiona im Gasthaus heraus und gib Horpach seinen Stab zurück, den du eben gewonnen hast. Horpach kann dir einen Entgiftungstrank brauen, wofür er aber alle vier Jahreszeitenblumen benötigt.



▲ Hüpfenlagen sind auch in Tsa Jelon keine Seltenheit.

Die Herbst- und Winterblume bekommst du so. Die Sommerblume hat Amber in ihrem Besitz. Damit sie die rausrückt, musst du auf ihrem Instrument die richtigen Töne finden. Die richtigen Farben sind Grün, Rot, Rot, Grün. Übrigens: Amber ist im inneren Wald auf der anderen Seite der Seilbahn. Um diese zu bewegen, musst du mit deinem Bogen auf die Glocke schießen. Suche in den Bücherregalen nach Horpachs Formel. Spreche nun mit Lonicera, fordere dann Horpach heraus. Mit dem Zahnrad aus dem ersten Stock seines Hauses gewinnst du locker. Du erhältst den unfertigen Trank. Spreche mit Meriven, die sich nun im Palast befindet. Ohne das Lächeln der Prinzessin ist der Trank wertlos, also musst du das arme Kind irgendwie zum Lachen bringen. Dazu gehst du zu Lonicera und berichtest ihr von deiner Tat. Sie gibt dir das Lichtglas. Damit läufst du zur Mondblume und fängst einen Mondstrahl ein. Mit diesem Mondstrahl bringst du die Prinzessin zum Lachen. Nun sollte das Elixier bereit sein. Verlasse die Stadt und wende das Gebräu in der Nähe der Giftschwaden an. Dazu gießt du es einfach in das Wasser. Ein Floß kommt vorbei und befördert dich in den toten Wald. Doch vorher musst du noch zwei kleinere Levels überstehen. Schwierig wird es nur im zweiten. Hier ist etwas Knobelei angesagt. Mit Flößen musst du Insel für Insel ansteuern und Hebel ziehen, bis schließlich auf der Karte eine Zielscheibe erscheint. Ziehe deinen Bogen und treffe die Scheibe. Der nun folgende Boss ist eine riesige Kröte. Wie auch seine kleinen Kollegen hasst dieses Biest Feuer. Setze also neben Schlägen vornehmlich den Feuerzauber ein. Die Kröte versucht, dich von der Plattform zu schubsen und speit dir giftige Säure entgegen.



den Gang. Nun geht es zu dem anderen Gesicht, dem der blaue Stein fehlt. Der Gang gibt den Weg zu Dagomar frei. Mit dem Enterhaken kannst du die Schlucht passieren. Die Höhle in südlicher Richtung dient als erneuter Treffpunkt mit Dagomar. Diesmal überreicht er dir einen blauen Stein, der dir als Schlüssel an der verschlossenen Höhle im Westen dient. Nimm den Stein und drücke in der Höhle alle Hebel außer den vierten von links. Benutze die Treppe und schlage mit dem Kriegshammer alle Statuen hinter der gelben Tür zu Klump. Nun bist du im Besitz eines Zauberbuchs.



Der Canyon

Quests:

- Die farbigen Steine
- Talis finden
- Mit Dagomar sprechen
- Die Linsen
- Der Drache
- Die Stromversorgung
- Der Deathball

Ist die garstige Kröte besiegt, erreichst du mit der Karawane den Canyon. In der Nähe befindet sich eine Hochebene, auf der du einen Schalter umlegen kannst. Nun wird eine Plattform in Bewegung gesetzt, die dich zum roten Augstein führt. Dann kommst du zu einem steinernen Kopf, dem ein zweites rotes Auge fehlt. Setze das eben gefundene Auge dort ein und es öffnet sich eine Höhle. Nachdem du den linken Schalter betätigt hast, musst du eine weitere Sprungeinlage meistern. Danach hast du Zugang zum nächsten Abschnitt.

Werfe einen Blick auf die Karte. In der Mitte wirst du einen kaputten Hebel entdecken. Diesen musst du wieder instand setzen. Dazu gehst du Richtung Norden und findest dort einen gelblichen Stein. Benutze das Dynamit, um den

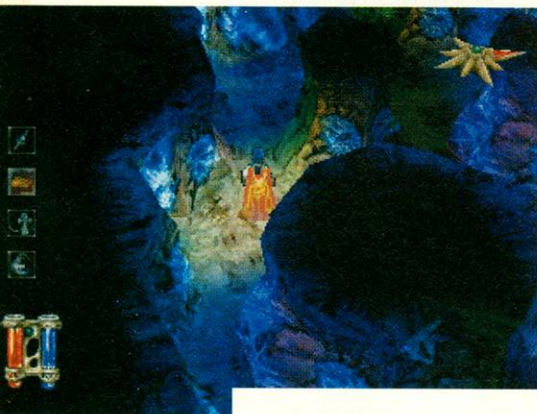
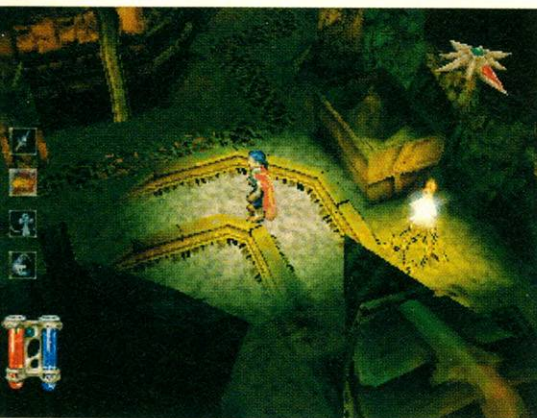


Stein zu lösen. Auch hierbei handelt es sich um das zweite Auge eines Gesichtes. Das Gesicht findest du, wenn du wieder südlich wanderst. Hast du den Kopf gefunden, setzt du den Stein

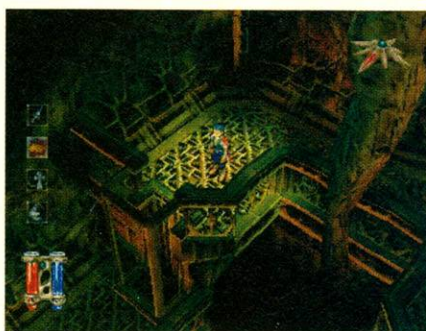
an der entsprechenden Stelle ein. Nun wird ein Durchgang frei, wo du das fehlende Hebelstück ergatterst. Ist der Hebel damit repariert worden, bewegt sich eine Platte.

Hopps – auf die andere Seite! Hier findest du bald einen blauen Stein. Hast du den Stein in deinen Besitz gebracht, musst du als Nächstes mit Talis sprechen. Den Zugang zu ihrem Haus findest du übrigens in der Nähe des

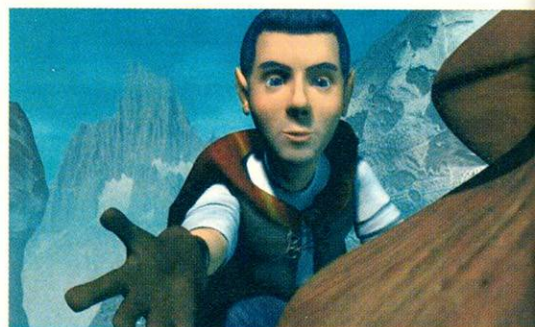
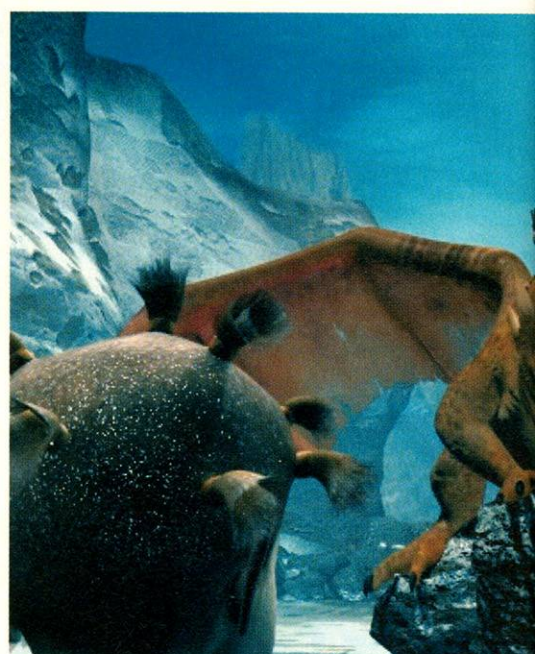
Speicherpunktes. Erledige nun die Skorpione im Garten. Es sind nicht gerade wenige, aber sie sind zu schaffen. Die Belohnung ist gut: eine Linse und ein grüner Stein. Begib dich nun zum nächsten Gesicht. Richtung Südosten solltest du fündig werden. Gehe durch



Steige auf die Plattform und fahre damit nach oben. Wieder erscheint Dagomar und übergibt dir ein weiteres Stück der Linse. Neben den Pfosten findest du auf dem Plateau noch den grünen Stein. Nun hüpfst du auf eine weitere Plattform, die eine andere in Bewegung setzt. Fahre nun gemütlich bis zum roten Stein. Weiter geht es durch das rote Tor. Nun ist Schalterumlegen angesagt. Gehe dabei einfach der Reihe nach vor, dann solltest du keine großen Probleme haben. Die nächste



Aufgabe ähnelt der vorherigen. Die Plattformen müssen eine Reihe bilden. Raus aus der Höhle und zum Tor! Dein nächstes Ziel ist das Tor im Südosten. Finde den Krallennagel des Drachen beim Drachenhort und erhalte vom Drachen die blaue Linse. Nun musst du zurück zum Hort und die Kisten so verschieben, dass du passieren kannst. Hier kommen die Linsen zum Einsatz. Du musst das Gebilde immer dann treffen, wenn es die jeweilige Linsenfarbe hat. Ganz ruhig, denn hast du die falsche Farbe, bekommst du Energie abgezogen. Durch diese Aktion wird die Mine begehbar. Per Pfosten überquerst du die Schlucht. Die Ventilatoren sprengst du einfach weg. Die Schalter in den Räumen legst du beide um. Gehe durch die Tür und benutze den Kran, um die Kisten in die richtige Position zu bringen – nämlich auf die Erhöhung. Eine weitere Tür öffnet sich. Nach einem kleinen Kampf drückst du den Schalter. Überquere den Tümpel. Eine weitere Plattform folgt. Schnappe dir die Stange und gehe zurück. Fahre mit dem Lift nach oben, um mit Hilfe der Plattformen zu mehreren Gegnern zu gelangen. Nun folgt eine Tür und Melvin kommt in einen Raum mit Maschinen. Durch den Schacht gelangst du zu fünf Hebeln, die du der Reihe nach umlegst. Die Maschinen laufen wieder und du findest einen schwarzen Stein. Die Wand ist nun weg und weitere Monster warten darauf, niedergemacht zu werden. Durch einen Schacht kommst du zu drei Pumpen, die in Gang gesetzt werden müssen. Den schwarzen Stein musst du dazu auf einer Insel in der Mitte des Sees einsetzen, den du vorher mit den beiden Plattformen überquert hast. Kehre zurück zu den Pumpen, denn die müssen jetzt schnell aktiviert werden. Erst die beiden äußeren, dann die mittlere Pumpe. Die Energie ist wiederhergestellt. Eine Tür öffnet sich. Nun kannst du den Aufzug am Anfang des Abschnittes benutzen. Springe und kämpfe dich zum Endgegner vor. Der Deathball ist eine riesige Maschine, die mit einer Art Brenner und Zahnrädern angreift. Vernichte zuerst mittels Magie die vier Gliedmaßen und die vier Augen des Deathball, danach den Hauptkörper.

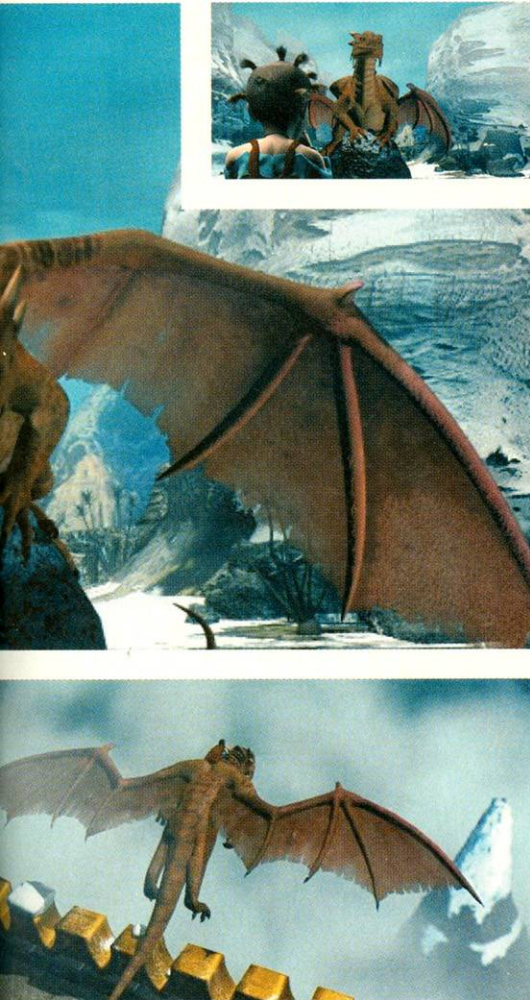


Berge

Quests:

- Die Asche
- Die schwarze Perle
- Das Beschwörungsbuch
- Die Brillengläser
- Rat der Weisen
- Der Knochendrache

Jetzt darfst du dich als Retter betätigen. Rette den alten Bogenschützen und erhalte als Belohnung einen Schlüssel. Mit dem Schlüssel auf dem Tisch gelangst du in den Turm. Nimm auch die Pfeile mit und setze vorsichtshalber das Amulett ein, dann erkennst du angreifende Geister frühzeitig. Dein nächstes Ziel sind die Konferenzräume. In einem Arbeitszimmer wartet eine weiterer Schlüssel auf dich und nordöstlich von dir will eine Sprungeinlage gemeistert werden. Auf der anderen Seite findest du einen Raum mit einem Bodenschalter. Hier setzt du wieder eine Kiste ein, woraufhin sich eine Aufstiegsmöglichkeit ergibt. Nun schiebst du



die Kisten so an das Nordgeländer, dass du auf die Regale springen kannst und den Gang in Dagomars Zimmer entdeckst. Hier ziehst du an der Triangel. Sammle den Goldschlüssel auf und öffne damit das Tor. An den Außenwänden dieses Raumes sind acht Fackeln verteilt. Das Bodenmuster hinter der Tür zeigt, welche angezündet werden müssen (X) und welche nicht (O). Im nächsten Zimmer findest du eine Belladonna und begibst dich zur goldenen Tür. Ein Geist möchte erst seine Brillengläser, sonst lässt er dich nicht vorbei. Also erfüllst du ihm seinen Wunsch. Schwupps in den Teleporter und in die Sakristei. Das Buch nimmst du mit. Nun musst du den Rat der Weisen beschwören. Dazu brauchst du noch ein paar Kleinigkeiten. Die fünf Pulte



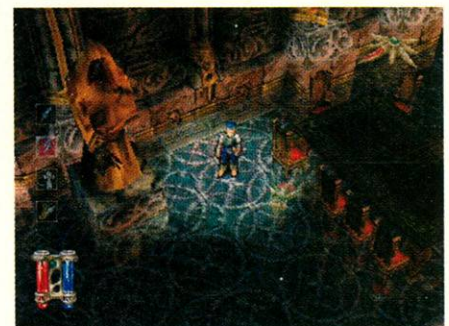
schiebst du alle ein Feld nach Norden, um einen Schalter, der hinter einem der Pulte liegt, zu betätigen. Ein Gitter öffnet sich, doch dahinter warten mehrere Energiebarrieren. Dieses Rätsel löst du nach einem einfachen Muster. Gehe immer in den zugänglichen Raum und lege einen Schalter um. Dadurch wird eine Barriere passierbar. Nach diesem Muster neutralisierst du nach und nach alle Schranken. Jetzt überquerst du die Schlucht. Von den nun folgenden Räumen ist nur einer passierbar. Gehe über die Brücke und sichere dir den Schlüssel, indem du im Nachbarraum einen Hebel umlegst und mit den Laufschuhen, die du nun besitzt, in den nächsten Raum spurtest. Nach selbem Prinzip öffnest du die restlichen Türen. Achte aber darauf, dass sich die Schuhe immer erst wieder aufladen müssen. Nun kannst du den Schlüssel erreichen. Schließe damit die Tür auf. Nach einem kleinen Kampf gehört die schwarze Perle dir. Die Wand hinter der Speicherstelle ist passierbar, also hindurch mit dir! Bingo, auch die Sehgläser gehören dir! Durch zwei Teleporter gelangst du zurück in die Bibliothek. Der Geist schließt dir die Tür auf und gibt dir den roten Kristall. In der Bibliothek findest du den Kupferschlüssel.

Nun musst du einige Fackeln und Kerzen anzünden, um weiterzukommen. Dagomar taucht kurz auf. Über eine Wendeltreppe erreichst du eine Urne. Durch einen



▲ Im Turm solltest du gut auf Melvin Acht geben. Große Stürze überlebt der Junge nicht.

weiteren Gang entdeckst du eine Statue, die einen Geheimgang freilegt. Du bekommst einen Zauber und einen Schlüssel, womit du bei den Wendeltreppen weiterkommst. Aktiviere den Teleporter. Nun bist du im Labor und musst kämpfen. Nimm danach den Schlüssel, und das Ganze wiederholt sich. Jetzt geht es einige Stufen nach oben, an ein paar Feuerfallen vorbei und zur Asche. Im selben Gang ist noch eine verschlossene Tür, die nach der Beschwörung offen steht. Gehe in die Sakristei zurück. Die Beschwörung kann beginnen. Lege deine Zutaten in die Schale auf dem Podest und das Buch dazu. Gehe zur nun geöffneten Tür. Den Teleporter machst du funktionsfähig, indem du die Leitungen durch Kisten unterbrichst und die Hebel je zweimal betätigst. Durch den Teleporter geht es zum Drachen. Der schützt sich durch seine Flügel. Wenn er fliegt, musst du eifrig springen, um ihn zu verwunden. Tipp: Meteorzauber.



▲ Schalter umlegen könnte glatt zu deinem Hobby werden, oder?



Der Vulkan

Quests:

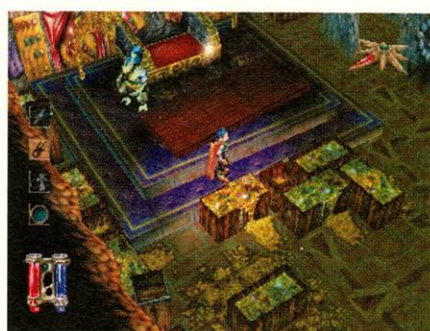
- ▶ Die sieben Drusen
- ▶ Die Stadt der Shach
- ▶ Der Marktplatz
- ▶ Der Lindwurm
- ▶ Der Mana-Kristall
- ▶ Die richtige Antwort

Die Gegner auf der ersten Karte hinterlassen Drusen. Sammle mindestens sieben davon ein, um später nach Shachtown gehen zu können. Gehe nun Richtung Norden, um den Ausgang zu finden. Mit dem Enterhaken sollte der weitere Weg kein Problem sein. Auf der anderen Seite richtest du die Holzbalken immer so aus, dass die drei Kugeln in die gleichfarbigen Löcher fallen – ähnlich einem Flipper. Jedes geschlossene Loch setzt eine Plattform in Bewegung. Benutze diese Hilfestellungen und du erhältst einen neuen Zauber. Ein Stück weiter des Weges erreichst du den Eingang nach Shachtown. Drücke die sieben Drusen ab und gehe weiter in nördlicher Richtung. Dort schnappst du dir den Eimer mit dem blauen Kristall und redest mit dem Handelsmeister Mulorne. Beschaffe ihm seine Wahlmünze, indem du mit Cistorne und Fredo redest. Laufe so lange zwischen beiden hin und her, bis du in Listards Haus kannst. Nimm das Buch mit und zeige es Cistorne. Der gibt dir die Münze. Nachdem du auf dem Marktplatz warst, wirst du eingekerkert. Dort sprichst du mit Ruisorne. Um das Gespräch effektiv zu nutzen, brauchst du eine Schaufel. Die bekommst du,



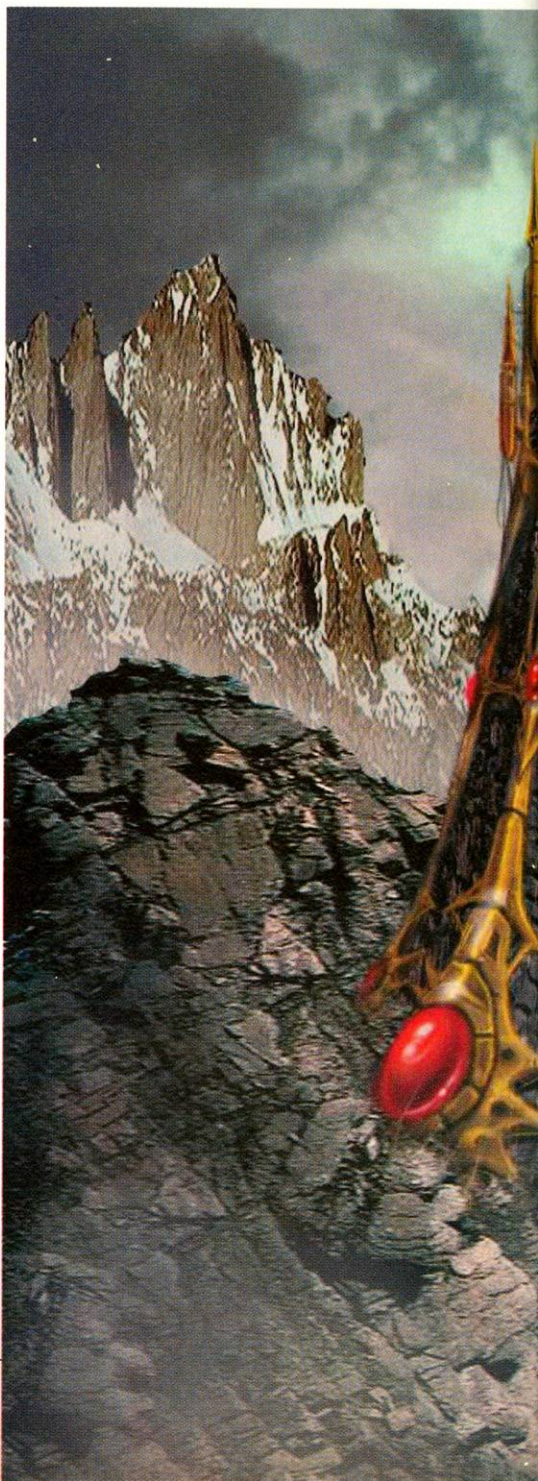
▲ Wenn sich nicht gerade erkaltete Stellen in der Lava befinden, solltest du sie tunlichst meiden.

wenn du dem Bauarbeiter eine Bombe gibst. Der Tölpel beschädigt damit aber ein Rohr. Lasse deinen Eimer von der stampfenden Kreatur platt treten und dichte so das Leck im Rohr. Du bekommst einen Krug. Handele nun mit den Händlern auf dem Markt, bis du eine Eisenkugel in der Hand hältst. Spiele im Spielzimmer eine Runde. Pole dann den Magneten im hinteren Zimmer um und spiele erneut. Jetzt kannst du dem Handelsmeister seine Münzen übergeben. Im Keller stehst du bald vor einer verschlossenen Tür. Zünde die Fackel an, um eine Tür zu öffnen. Zerschlage den Kristall und merke dir das Muster. Nun folgt ein weiteres Bodenplattenrätsel, bei dem du das Muster einsetzt. Jetzt kommst du zu einigen Kisten, die du auf die Schalter schieben musst. Bei den Rädern ist Timing gefragt. Ziehe bei den drei Räderwerken an den Banden und entlaste die Bodenschalter. Im nächsten Raum musst du ein Muster anordnen, das du einen Raum weiter begutachten kannst. Jetzt findest du den weißen Kristall. Im Mondraum läufst du die neun Symbole im Uhrzeigersinn ab, bis du auf dem Vollmondsymbol stehst. Nun läufst du das Ganze noch mal entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Dann folgt der Kampf mit dem Lindwurm. Er ist besonders für Meteorzauber anfällig. Weiter geht es auf der anderen Seite. Nach einigen Sprüngen und dem Mana-Kristall muss Melvin einen Sockel aktivieren. Du gelangst zu einer Karte und einem Gesicht, das dir Fragen stellt. Tipp: Bleibe immer bescheiden. Auf der Karte gilt es nun, Helma Taros zu finden. Dazu müssen die



▲ All der Reichtum nützt dir nichts – hier geht es ums pure Überleben.

Obelisk in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden. Danach triffst du Ar-Kahn wieder.



Ruinen

Quests:

- Der Papagei
- Die Hüter der Siegel
- Boulder
- Die Rettung

Benutze die Fische als Köder, um die Schildkröten anzulocken. Durch sie gelangst du auf die Hauptinsel und weiter ins Land. Pflücke nun Beeren und locke den Papagei an. Lies dann die Tafel. An der nächsten Barriere legst du eine weitere Beere ab. Nun spricht der Papagei den Weg im wahrsten Sinne des

Wortes frei. Um weiterzukommen, muss unser Melvin dem Papagei die drei Worte "du", "kannst" und "fliegen" beibringen. Dabei muss jedes Wort bei der Statue gesprochen werden. Die Gorillas, die deine Beeren klauen wollen, müssen leider dran glauben. Lasse dich unter keinen Umständen von einem Lichtstrahl treffen. Am Heilbrunnen legst du einen Hebel um. Die Zeichen unter den Schranken müssen mit denen der Wand übereinstimmen. Präge dir die nun folgenden Symbole gut ein, denn in dieser Reihenfolge musst du über die Plattformen springen, um an die Perle heranzukommen. Jetzt läufst du zurück, bis du auf Dagomar triffst. In den Kisten findest du sechs Schlüsselsteine, die du an den entsprechenden Stellen einsetzen musst (nach ihren Farben). Lösche die Fackel, um die Treppe benutzen zu können. Jetzt wird die Perle benötigt. Setze sie ein und folge dann Dagomar.

Nun kommt es auf die Zeit an! Du findest sechs Schalter, die du betätigst. Sobald du ein Ticken hörst, musst du alle Schalter in umgekehrter Reihenfolge bedienen, um die Zeit wieder zu verlängern. Läuft die Zeit ab, so musst du wieder von vorn beginnen. Im Idealfall öffnet sich eine Tür. Dahinter liegt ein Schlüssel. Nun kommt wieder der Enterhaken zum Einsatz. Als bald gelangst du zu vier Teleportern. Die bringen dich zu den Hütern der Siegel. Wenn du auf diese Meister triffst, gehst du wie folgt vor:

Arena der Magie: Mit dem Wirbelwind den Schlüssel holen, im nächsten Gang den Offensivschild anwenden und mit dem Erdbeben die Fackeln nach dem Muster der schwebenden Steine entzünden.

Arena der Mystik: Mit dem Enterhaken vorarbeiten, Schalter betätigen, auf die Plattform gehen, wieder einen Schalter umlegen und auf die nächste Plattform, Sprintschuhe verwenden, den Schalter aber erst aktivieren, wenn sie zur Hälfte abgelaufen sind, auf das große Plateau springen, Radar aktivieren und nach Memory-Manier immer zwei gleichfarbige Felder zerbomben.

Arena der Verteidigung: Lege dir immer die nötige Kleidung an (zuerst Schutz gegen Stiche, dann gegen Feuer).

Arena des Kampfes: Feuergeschöpfe besiegen und andere Schikanen bestehen.

Mit allen vier Siegeln kannst du nun die Uhr benutzen und dich dem Boulder stellen. Setze hier hauptsächlich Blitze und Meteorzauber ein. Achtung! Die Steinkreatur lässt immer wieder Steine und Felsen regnen. Nun stehst du Dagomar gegenüber. Konzentriere dich immer erst auf ihn. Achte aber auch auf die Monster, die er zur Verstärkung ruft. Wenn er verschwindet, setzt du die Schlüssel ein, um das Stasisfeld (dort, wo der weiße Schlüssel gebraucht wird) zu aktivieren. Fünf Mal müssen die Schlüssel eingesetzt werden. Sobald Dagomar besiegt ist, hast du damit auch Gothos gerettet! **SM**



C-12 Final Resistance

In Sonys letztem großen Action-Hit für die PSone musst du erneut die Welt vor einer außerirdischen Streitmacht retten. Mit unserer Lösung kein Problem!



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Nummer 3-2001, Fazit: Klassisches Action-Adventure mit knackigen Rätseln.

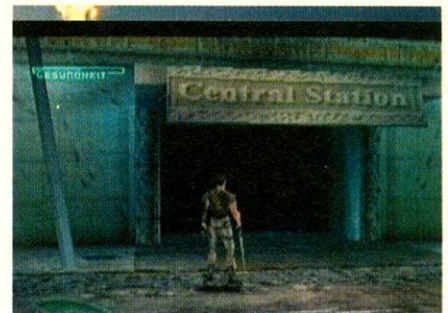
PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

Level 1a

Patrouille vermisst

Nachdem du deinen ersten Auftrag – den Außenposten und die verlorene Patrouille finden sowie den Rebellen Soldaten retten – erhalten hast, findest du dich auf einer Straße in einer stark zerbombten Stadt wieder. Laufe nach links. Vor dir ist die Straße durch brennende Autos blockiert. Du kannst aber in der Mitte unter dem brennenden Sattelschlepper durchlaufen. Wende dich dann nach rechts und aus einer Tür im linken Gebäude kommen dir zwei Cyborgs entgegen, die du mit deinem Laserschwert leicht erledigen kannst. Nimm die Medizin mit, die von den beiden fallen gelassen wird, und gehe links durch die offene Tür in das Gebäude. In dem Durchgang vor dir erhältst du ein AG-35-Maschinengewehr mit integriertem Granatwerfer. Laufe weiter, rechts gelangst du wieder auf die Straße. Wende dich nach links, dann noch mal nach links und du triffst auf einen weiteren Cyborg. Gehst du weiter, laufen dir noch zwei Cyborgs über den Weg. Beide lassen Munition fallen. Renn die Straße weiter entlang, bis du auf der rechten Seite ein Gebäude mit der Aufschrift "Central Station" siehst. Gehe hinein und erledige den nächsten Cyborg, der ebenfalls Medizin fallen lässt. Geradeaus an der oberen Fensterfront lauert noch ein Gegner, und sobald du den Raum durchquerst, wirst du von einem weiteren Cyborg beschossen. Erledige sie alle. In der hinteren rechten Ecke befindet sich ein Speicherpunkt.

Laufe durch die große Tür nach draußen, wo direkt auf der anderen Straßenseite eine große Kiste steht. Schiebe sie mit der X-Taste nach rechts an die Feuerleiter und klettere hinauf. Geh die Balustrade entlang und springe am Ende wieder hinunter. Danach sofort nach rechts durch das offene Tor in das Lagerhaus, wo du weitere Munition findest. Geh weiter und du siehst einen Cyborg, der sich an einer Schalttafel zu schaffen macht. Wenn du ihn erledigt hast, lässt er Medizin fallen. Gehe zur Schalttafel, drücke zuerst die linke und dann die rechte Taste. Verlasse den Raum und nimm die Munition mit. Lauf den gleichen Weg über die Feuerleiter zurück zur "Central Station". In dem Gebäude haben sich wieder zwei Cyborgs eingenistet. Nachdem du sie erschossen hast, kannst du Munition aufheben. Lauf nun nach rechts auf den Bahnsteig zu dem nun betriebsbereiten Zug, nimm auf dem Weg den Alien-Schutzschild mit und steige in die Bahn, die sofort losfährt. Stelle dich ganz nach vorne rechts in die Ecke und gehe in die Hocke, da du auf der Strecke mit heißen Dampfstrahlen



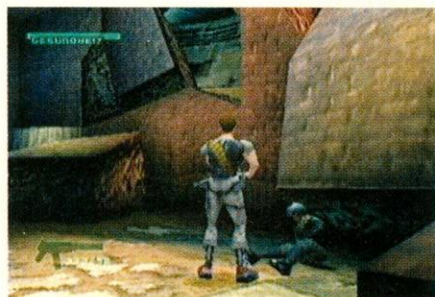
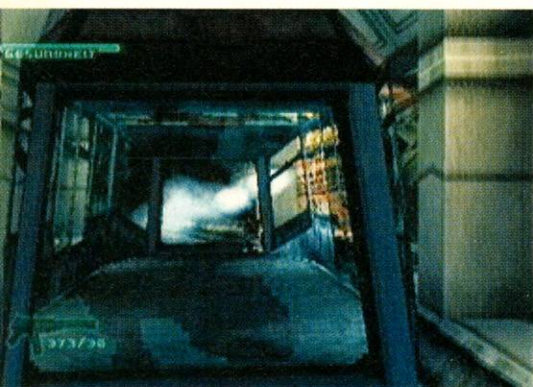
traktiert wirst, die dich deine Gesundheit kosten, wenn sie dich voll treffen. Sobald der Zug hält, steige auf der linken Seite aus.

Du befindest dich nun in einem Krankenhaus, wo du auf den verwundeten Rebellen Soldaten triffst, dem du Morphium besorgen musst. Klettere dafür über die umgestürzten Spinde in den nächsten Raum, wo zwei Cyborgs warten. Sind sie erledigt, laufe durch die nun geöffnete Tür, nehme auf dem Weg die Munition mit, drehe dich sofort nach links und bringe den Alien zur Strecke, der eine Alien-Keycard fallen lässt, mit der du das Kraftfeld deaktivieren kannst. Laufe aber noch nicht durch, denn erst musst du das Morphium finden. Gehe links an dem Kraftfeld vorbei in das Behandlungszimmer und nimm von einer der Liegen die Medibox mit. Jetzt gehe zurück zu dem Soldaten und überreiche ihm das Morphium. Der Soldat gibt dir einen Schlüssel für einen Vorratsraum. Dieser befindet sich links zwischen dem Kraftfeld und dem Behandlungsraum. Dort gibt es Medizin und Munition. Deaktiviere nun mit der Keycard das Kraftfeld und laufe durch die Öffnung. Vor dir links ist ein Speicherpunkt. Doch Vorsicht, der Bereich wird durch einen fliegenden Droiden mit Bewegungsmelder bewacht. Laufe los, wenn der Droid gerade nicht in deiner Nähe ist. Wenn du auf ihn schießst, erscheinen zwei Aliens, die Munition und Medizin fallen lassen. Links vom umgestürzten Auto liegt noch ein Alien-Schutzschild. Laufe die Straße entlang, bis du eine Feuerleiter siehst. Bevor du sie hinunterspringst, kannst du von oben aus

sicherer Entfernung die unten laufenden zwei Aliens erledigen, indem du auf die Benzinfässer schießt. Springe dann hinunter und nimm die von einem Alien fallen gelassene Munition mit.

Auch der nächste Gegner, der sich rechts auf einem Balkon befindet, ist von der Straße aus gut zu treffen. Lauf links durch das halb geöffnete Tor, wo du den Auftrag bekommst, mehrere Soldaten zu befreien und eine noch intakte Geschützstellung zu finden. In dem Hof hinter dem Tor triffst du auf viele Gegner. Wenn sie erledigt sind, kannst du wieder einige Gegenstände aufheben. An einer Wand befindet sich eine Leiter, die mit leuchtenden Alien-Korallen überwuchert ist. Nachdem du





diese mit dem Laserschwert entfernt hast, kannst du die Leiter emporklettern. Du befindest dich nun auf einem Dach. Wieder warten einige Aliens auf dich. Dort findest du auch die Laser-Geschützstellung. Mit dem Geschütz kannst du alle unten laufenden Aliens erschießen. Springe wieder in den Hof und nimm die Alien-Keycard auf die von einem der Aliens fallen gelassen wurde. Gehe zu der Tür vor dem Bagger, entferne die Korallen und benutze an der Tür die Keycard. Im dahinter liegendem Raum findest du bewegungslose Rebellenkämpfer. Geh hinaus zu dem Kraftfeld, schalte es am Controller mit der Keycard aus und die vorher bewegungslosen Soldaten kommen aus dem Raum und überreichen dir Sprengstoff. Laufe zurück auf die Straße und geradeaus an den Panzern vorbei. Zwei Cyborgs stellen sich dir in den Weg, beide haben Medizin dabei.

► Level 1a Rätsel



▲ Im Lagerhaus drückst du zuerst die linke, dann die rechte Taste (Level 1a).



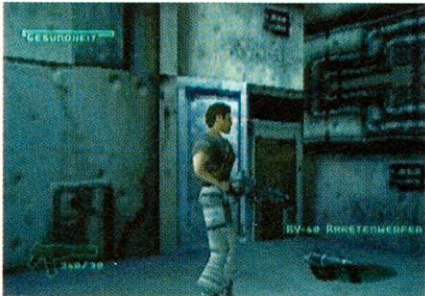
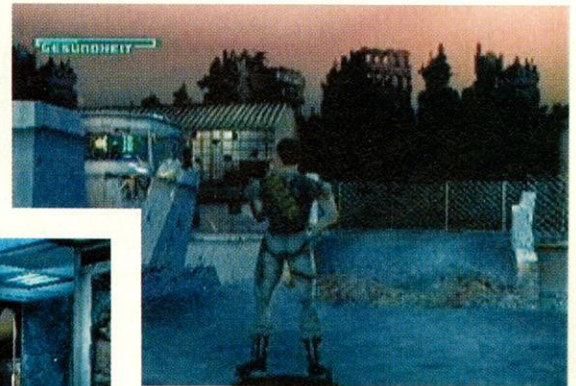
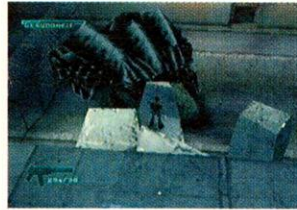
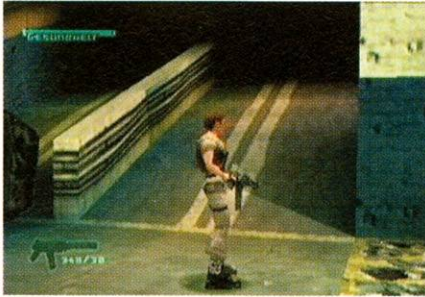
Geh nun in die Tiefgarage. Hinter den zerstörten Autos lauern noch zwei Cyborgs mit Medizin und Munition. Umgeben von einem Kraftfeldschirm findest du einige Soldaten, die du nur befreien kannst, wenn du noch eine Alien-Keycard findest. Wieder taucht ein Cyborg aus dem Treppenhaus auf, der Medizin fallen lässt. Geh die Treppe runter und der nächste Gegner lauert schon. Lauf geradeaus über die kaputte Treppe auf die nächste Parkebene. Erschleße den nächsten Alien, von dem du die Keycard erhältst. Betätige das Steuerpult neben der Auffahrt und du siehst, wie ein Kraftfeld deaktiviert wird. Lauf dort die Rampe hinauf und benutze auf der nächsten Ebene alle Deckungsmöglichkeiten, um den drei Wachdroiden auszuweichen. Wirst du entdeckt, baut sich das Kraftfeld wieder auf und du musst die ganze Aktion wiederholen. Folge der weißen Linie auf dem Boden, dann durch die Mitte, wo links eine weitere Auffahrt durch Trümmer versperrt ist. Klettere hinüber und du befindest dich wieder auf der Ebene mit den eingeschlossenen Soldaten. Gehe geradeaus und benutze die Keycard an dem Schaltpult neben der Rampe. Die Soldaten sind nun frei und geben dir einen Zünder für den Sprengstoff. Laufe wieder auf die Straße. Neben dem Speicherpunkt ist der Weg wieder durch Trümmer versperrt. Benutze den Sprengstoff und der Weg ist frei. Durch die Explosion hast du aber einen schwer bewaffneten fliegenden Alien-Transportpanzer aktiviert. Du gerätst unter schweren Beschuss. Renne geradeaus die Treppe hinauf, ohne anzuhalten. Wende dich oben nach links. Dort steht ein Geschütz, mit dem du den Panzer und die ausgestiegenen Cyborgs erledigen kannst. Danach wird dein Spielstand automatisch gespeichert.

Level 2a

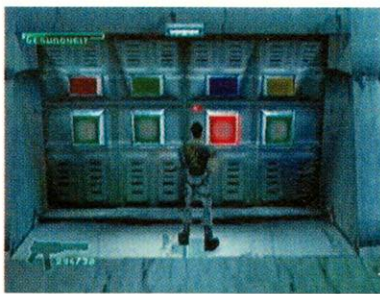
Vor dem Bunker

Du bekommst eine Eskorte, die dich begleiten soll. Säubere die Gegend von Cyborgs, die sich auch im Obergeschoss der Gebäude aufhalten, und sammle die Gegenstände ein. Zwei der Cyborgs lassen je eine Alien-Gesundheitskomponente fallen, die im Inventar zusammengefügt werden können und die dir im Ernstfall helfen, wieder volle Gesundheit zu erlangen. Spare sie dir auf, bis du sie wirklich benötigst. Kommt niemand von deiner Eskorte zu Schaden, geben dir die Soldaten eine Keycard für ein Lagerhaus, das sich unterhalb der Treppe, links vom Maschendrahtzaun befindet. Dort erhältst du einen R-40-Raketenwerfer und Medizin. Außerdem befindet sich dort ein Speicherpunkt. Lauf durch die geöffnete Tür und du befindest dich nun hinter dem Zaun auf einer zerstörten Brücke. Links auf der anderen Seite befindet sich ein Geschützturm, von dem du beschossen wirst. Erwidere das Feuer und erledige den Gegner. Spring nun von der Brücke. Unten stehen zwei Cyborgs und du kannst Medizin aufheben. Links liegen große Steinquader, die du hinaufklettern kannst. Oben steht ein Cyborg, der dir Raketen hinterlässt. Laufe links bis zur kleinen Leiter. Klettere hinauf und du befindest dich in einem Geschützturm. Mittlerweile ist ein fliegender Panzer aufgetaucht, der dich mit Raketen beschießt. Nun solltest du die beiden Gesundheitskomponenten zusammenfügen, um den Angriff zu überstehen, und mit dem Geschütz den Panzer abschießen. Springe danach wieder hinunter und laufe zu den Tasten an der linken Mauerseite. Die Felder





► Level 2a Rätsel



Die richtige Kombination lautet Rot, Grün, Blau, Gelb.

über den Tasten müssen, von links nach rechts, folgende Farben haben: Rot, Grün, Blau und Gelb. Stelle dich links vor die erste Taste und drücke mehrmals, bis oben die gewünschte Farbe erscheint. Wiederhole das bei allen Tasten. Ist die Farbkombination korrekt, öffnet sich die große runde Tür und du kannst hindurchlaufen.

Level 2b

Hammonds Implantat

Du stehst jetzt in einem Tunnel. Laufe geradeaus. Unterwegs behindern dich eine Menge fliegender Angriffs-Droiden, die du alle abschießen solltest. Einige von ihnen lassen Gegenstände fallen. Laufe weiter, und du siehst vor dir mehrere komplizierte blaue Laserfallen. Bleib davor stehen und beobachte sie genau. Sie bestehen aus horizontalen und vertikalen Laserstrahlen, die sich von unten nach oben bzw. von links nach rechts bewegen. Passe den

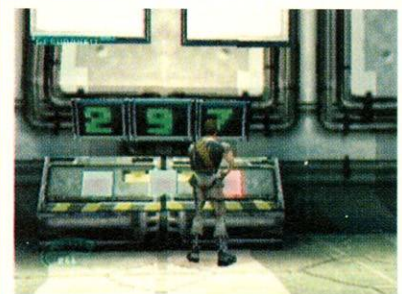
Moment ab, wenn sich der horizontale Strahl oben und der vertikale rechts befindet, dann laufe ein Stück vor, bis zum nächsten Strahl. Wiederhole die Aktion, bis du alle überwunden hast. Schließlich stehst du vor einem offenen Tor. Wenn du hindurchgelaufen bist, gehst du hinter der großen Kiste erst einmal in Deckung, denn in dem Raum lauern ein Cyborg und ein Droide. Sobald diese zerstört sind, gehe links durch die Tür und du findest ein Geschütz und ein Schalter. Wenn du den Schalter betätigt hast, erscheint zuerst ein Alien und danach wieder ein fliegender Panzer, aus dem ein Cyborg steigt. Erledige alle mit dem Geschütz und du bekommst über Funk eine neue Order. Lauf nach links durch das nun offene Tor hindurch. Nochmal nach links und du findest Gesundheit und einen Speicherpunkt.

In dem Raum befindet sich eine Computer-Schaltanlage über der auf einer Tafel die Zahl 297 steht. Geh aus dem Raum durch eine Tür, die sich automatisch öffnet. Hier befindet sich eine große Satellitenantenne. Lauf die linke Rampe hinunter und erledige den Cyborg und den Angriffs-Droiden. Stelle dich vor die drei Tasten, drücke zuerst den linken Schalter, bis eine 2 erscheint, danach den rechten, bis dort eine 7 aufleuchtet, an dem mittleren ist jetzt automatisch eine 9. Du hast nun den Code eingegeben. Gehe die Rampe wieder hoch zur Antenne und betätige dort den rot leuchtenden Knopf. Du hast die Antenne aktiviert und bekommst sofort den nächsten Auftrag. Gehe geradeaus und erschieße den Cyborg, der rechts aus der Ecke kommt. Lauf weiter und erledige die vier Angriffs-Droiden. Zwei von ihnen lassen Munition fallen. Dann laufe den rechten Weg an den Kisten vorbei, betrete den nächsten Raum und vernichte die fünf Droiden, die alle etwas fallen lassen. Wenn du länger stehen bleibst, erscheinen immer neue Droiden.

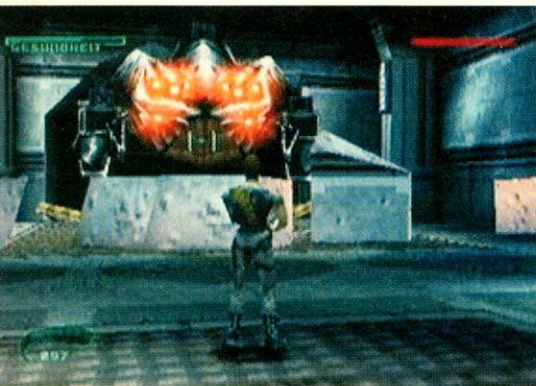
Also, schnell weiter durch die linke große Tür, wo du auf zwei Rebellenkämpfern triffst. Vor dir siehst du drei Kryo-Röhren. In der mittleren befindet sich General Hammond. Gehe rechts zu den leuchtenden Tasten, um die Stromversorgung für die Röhre herzustellen. Drücke zuerst die linke, dann die mittlere Taste und die Stromleitung für die rechte Anzeige wird aufgefüllt.

Zieh nun den Behälter aus der Mitte heraus und schiebe ihn nach links durch die Tür, durch die du gekommen bist und weiter durch die nächste Tür. Vor dir siehst du drei leere Nischen, die mit 1, 2 und 3 gekennzeichnet sind. Schiebe den Behälter in die Nische ganz rechts mit der Nummer 3. Drücke die grüne Taste und du hast das Implantat. Bevor du den Raum wieder verlässt, solltest du rechts und links in die kleinen Räume schauen, denn dort liegen

► Level 2b Rätsel



Zur Sat-Antenne kommst du mit dem Code 297.

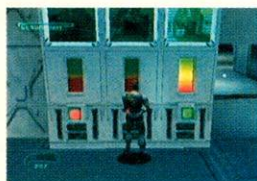


Munition, Medizin und ein Lagerraumschlüssel. Nun gehe durch die Tür zurück zu den Soldaten. Auf dem Weg dorthin musst du wieder einige Droiden erledigen. Von den Soldaten erhältst du eine Keycard, mit der du zu Col. Grisham gelangen kannst. Lauf zurück in den Raum mit den Droiden und wieder durch den Gang mit den Kisten. Erneut stehen dir einige Gegner gegenüber. Gehe zuerst an der großen Tür vorbei, links in das Krankenzimmer und dort zu der kleinen Tür. Hier kannst du den Lagerschlüssel benutzen. Drinnen findest du Gesundheit und einen Alien-Schutzschild. Jetzt laufe zurück zu der großen, verschlossenen Tür. Mit der Keycard kannst du sie öffnen.

Level 2c

Energieversorgung

Vor dir liegt Medizin und es tauchen zwei Cyborg-Soldaten auf, die, nachdem du sie erschossen hast, auch etwas fallen lassen. Rechts in dem Raum ist an der Wand eine Leiter, die du hochklettern solltest. Oben steht ein defektes Geschütz, gehe also weiter und erledige die zwei Cyborgs. Geradeaus ist wieder eine blaue Laserfalle. Überliste sie genauso, wie du es schon einmal getan hast. Sobald du durch bist, gehe nach links in den Raum mit den Energiespulen. Stelle dich vor die Geräte und drücke schnell hintereinander zuerst die beiden linken und dann die beiden rechten Tasten.

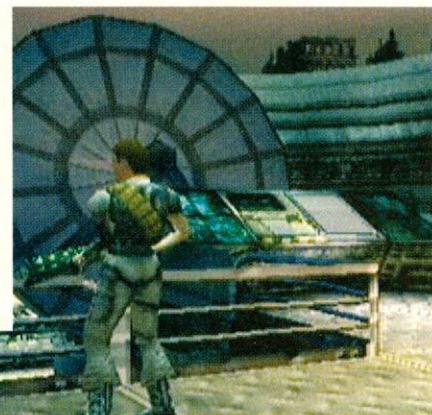


Sobald alle vier Spulen versenkt sind, musst du sofort die mittlere Taste betätigen. Du hast nun die Hauptenergieversorgung wiederhergestellt. Laufe wieder nach links. Im nächsten Raum steht ein Cyborg mit einem Flammenwerfer. Vor dir ist ein rotes Laser-Abwehrfeld. In einer der Raumecken liegt noch Munition. Das Laserfeld kannst du ausschalten, indem du auf die Stromrelais (rote Tasten, die du rechts und links durch das Lasergitter an der Wand siehst) schießt. Ziele zuerst auf die rechte, dann auf die linke Taste. Das Lasergitter verschwindet und der Weg ist frei. Nimm die Gesundheit auf, laufe durch die Tür und vernichte einige Cyborgs. Du triffst nun auf den Colonel und Dr. Carter. Stell dich nach dem Gespräch vor den großen Bildschirm und benutze das Implantat. Damit aktivierst du die Selbstzerstörung. Jetzt bleiben dir noch zwei Minuten, um das Gebäude zu verlassen. Renne also den ganzen Weg zurück durch das offene Tor hinaus. Hier wird dein Spiel automatisch gespeichert.

Level 3a

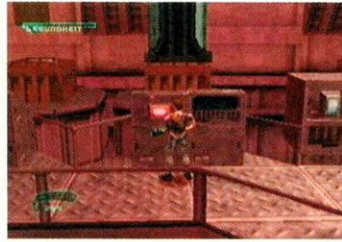
Schiffbrüchige

Lauf nach links. Fünf Cyborgs versuchen, dich aufzuhalten. Vor dir wird der Weg durch eine zerstörte Brücke versperrt. Von der anderen Seite wirst du von einem Geschütz beschossen. Gehe zurück bis zu den Scheinwerfern und dort durch die Tür in die Garage. Hier triffst du drei Soldaten, die ein Problem mit ihrem Jeep haben. Du musst ihnen helfen. Einer der Soldaten gibt



dir einen Batteriesatz. Gehe durch das zerstörte Tor in den Werkstattthof, wo zwei Droiden versuchen, dich aufzuhalten. Hast du sie erledigt, stellst du dich vor die Hebebühne, fügst den Batteriesatz ein und betätigst den Schalter. Die Hebebühne fährt nach oben und in dem Hohlraum darunter findest du den Zaun Schlüssel für die noch verschlossene Tür am Anfang. Drücke den grünen Schalter neben dem geschlossenen Tor, um wieder in den Hof zu gelangen. Jetzt rollt eine große Angriffswelle von Cyborgs und einem Transportpanzer auf dich zu. Bring sie alle zur Strecke und vergiss nicht, alles aufzuheben, was fallen gelassen wird. Den Panzer erwischst du am besten, wenn er über dem Rondell schwebt. Laufe zum Eingang zurück und benutze an der Gittertür den Zaun Schlüssel. Hier findest du einen Treibstoffkanister. Jetzt wieder zurück in den Werkstattthof. Fahre die Hebebühne wieder herunter und fülle den Treibstoff in das Fahrzeug, das dort steht.

Da die Brücke zerstört ist, musst du nun einen Weg finden, um sie wieder befahrbar zu machen. Renn zur Brücke und du wirst von zwei Geschützen beschossen, die sich auf der anderen Seite befinden. Spring hinunter und laufe ohne anzuhalten nach rechts bis zu der hinteren rechten Leiter. Klettere hinauf, dann durch die kleine Tür. Hier musst du wie immer die Cyborgs erledigen. Nun hast du Ruhe, um die Brücke zu reparieren. Springe wieder herunter und schiebe die Kiste, die in der Mitte steht, genau neben die andere Kiste. Gehe nun zu der linken Leiter. Oben steht eine weitere Kiste, die durch rotes Leuchten anzeigt, dass sie verschoben werden kann. Schiebe sie über den Rand nach unten, spring hinterher und schiebe sie in die noch offene Lücke neben die anderen Kisten. Sie entfalten sich nun zu einem Weg und du hast eine neue Brücke gebaut. Klettere wieder nach oben und geh zurück zu den Soldaten, die nun ihr Fahrzeug besteigen und während der Fahrt ein Tor durchbrechen. Wenn du ein Paket Medizin und einen



Speicherpunkt finden möchtest, stell dich noch einmal vor die Hebebühne, betätige den Schalter und versuche, schnell die Plattform zu betreten, die dann mit dir nach oben fährt. Spring danach wieder runter und laufe durch das von dem Fahrzeug zerstörte Tor.

Level 3b

Kaufhaushölle

Du bist in die Halle eines Einkaufszentrums geraten, und hinter dir schließen sich sämtliche Türen. An den Wänden sind Scheinwerfer. Kommst du in ihren Lichtstrahl, fährt aus dem Rondell in der Mitte des Raumes ein Geschütz aus, das dich, wohin du dich auch wendest, beschießt. Versuche also, den Scheinwerfern auszuweichen. Geradeaus stehst du vor einer Lifttür, für die du einen Schlüssel benötigst. Läufst du die Treppe hinauf, findest du auch

einen Speicherpunkt. Um den Liftschlüssel zu finden, schaue die Wände genau an. Du wirst rechts ein großes Loch in der Wand entdecken. Schlüpfe hindurch. Schieße den Droiden über dir ab. Vor einem Lüftungsschacht steht eine Kiste, die du unter die Öffnung schieben kannst, um hineinzuklettern. Wende dich im Schacht zuerst nach links und lass dich aus der nächsten Öffnung in den Raum fallen. Erledige die zwei Cyborgs. Sammle die Gegenstände ein und nimm die gelben und blauen Alien-Sporen aus den zwei Behältern. Um wieder in den Schacht zu kommen, benutzt du erneut die Kiste. Lauf nun nach rechts, an der nächsten Öffnung vorbei und nimm die Abzweigung nach rechts. Ein verrostetes Gitter versperrt dir den Weg. Heb den Liftschlüssel auf und ignoriere vorerst das blaue Kraftfeld. Schiebe jetzt die Kiste an die andere Öffnung, laufe zweimal nach rechts springe aus der Öffnung. Erschieße die drei Cyborgs. Nun kannst du an der einen Tür den grünen Schalter drücken und bist wieder in der Eingangshalle. Laufe zur Lifttür und benutze den Schlüssel.

Wenn du aus dem Lift steigst, gehe nach rechts. Dass du erst den ganzen Bereich von Cyborgs säubern musst, dürfte klar sein. Dort triffst du auf den Sicherheitschef des Zentrums, der dir erzählt, dass der Computer abgeschaltet werden muss. Er gibt dir eine General-Keycard. Verlasse den Raum, geh geradeaus, dann nach

rechts und nimm aus diesem Raum die Einkaufszentrum-Abschalt-Codes mit. Lauf wieder zurück in den Lift und unten in der Halle durch die große geöffnete Tür. Klettere wieder in den Lüftungsschacht bis zu dem Raum mit dem blauen Kraftfeld und benutze die Keycard. Schau dir im Inventar den Code an, den du gefunden hast. Du siehst darauf die Farben Rot, Grün, Rot und Blau. Stell dich vor die Tasten und drücke von links jede so oft, bis die Farben in der richtigen Reihenfolge aufleuchten. Du solltest dich etwas beeilen, denn der Raum ist eiskalt und es geht Gesundheit verloren. Nun laufe durch die beiden aufeinander folgenden kleinen Türen und durch das ganz große Tor nach draußen.

►Level 3b Rätsel



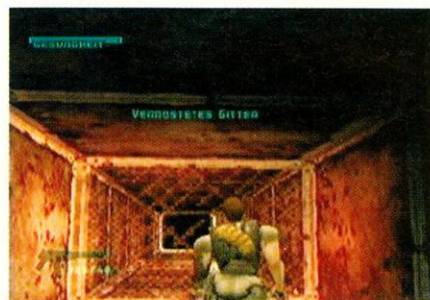
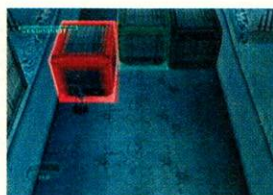
Den richtigen Code hast du mit unserer Lösung bereits im Inventar.



Level 3c

Hochhäuser

Säubere die Straßen von Cyborgs. Auf der anderen Straßenseite ist ein offener Eingang. Lauf dort die Treppe nach unten und du triffst auf Dr. Carter, die dir einen Treppenhaußschlüssel gibt. Wieder auf der Straße läufst du nach links zum Kran und befreist ihn mit dem Laserschwert von den Korallen. Jetzt gehe wieder zurück in das Gebäude. Direkt hinter dem Eingang rechts kannst du an der kleinen Tür den Schlüssel benutzen. Lauf die Treppe hoch und gehe einmal auf den kleinen Balkon, um die Schüsse zu erwidern, die von gegenüber auf dich abgefeuert werden. Betätige an dem Pult den rechten Schalter und eine Plattform des Krans ermöglicht es dir, auf die andere Seite zu gelangen. Drüben in dem Raum wartet ein Cyborg und es gibt Alien-Gesundheit. Jetzt schiebe und ziehe die Kiste, die dort steht, so auf die Plattform des Krans, dass du noch zur anderen Seite rüberlaufen kannst, um diesmal



die linke Taste zu drücken. Die Plattform mit der Kiste bewegt sich zur anderen Öffnung. Klettere auf die Kiste und du kannst eine höhere Etage erreichen. Zieh dich dann an der kleinen Leiter hoch und laufe die Treppe nach oben. Hier wird wieder automatisch gespeichert.

Level 3d

Angriff aus der Luft

Du stehst nun auf dem Vorsprung des Gebäudes. Hebe die Gegenstände auf. Aus der Luft taucht ein fliegender Panzer auf. Zerstöre ihn und klettere danach über die großen Steinquader bis ganz oben auf das Dach. Lauf über den Stahlträger und lass dich durch ein Loch im Dach fallen. Geh die Treppe hinunter und du triffst auf Lt. Wright, der dir rät, die Energieanlage des Gebäudes zu deaktivieren. Wenn du links durch den Riss in der Wand gehst, findest du einen Speicherpunkt. Lauf dann die Treppe hinunter bis ganz nach unten. Um nicht in das unter Strom stehende Wasser treten zu müssen, schiebe die Kiste ganz nach rechts und ein Stück vor und du kannst über die Kiste klettern, um trockenen Fußes zur anderen Seite zu gelangen. Drücke die Taste und der Strom ist abgeschaltet. Lauf die Treppen wieder hoch bis zu dem Soldaten und trete langsam durch die Öffnung auf den Balkon. Der Soldat aktiviert dann den Kran und die Plattform bringt dich automatisch weiter.

Level 3e

Alien-Energiequelle

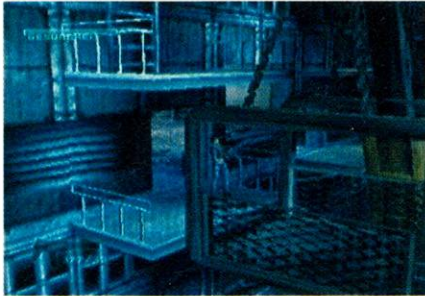
Lauf die Treppe runter, vernichte alle Aliens und die automatischen Alien-Geschütze. Einer der Aliens lässt einen Torschlüssel fallen, den du an der gleichen Tür, aus der er herausgekommen ist, benutzen musst. Vor dir aus der Wand tritt heißer

Dampf aus. Schiebe und ziehe die Kisten, die dort stehen, so vor die Öffnungen, dass du unbeschadet die andere Seite erreichst. Öffne per Tastendruck das nächste Tor und schieß dir den Weg frei. Die freie Fläche vor dir ist ein Minenfeld. Du kannst mit deinem Augenimplantat die Position der Minen erkennen und so das Feld unverletzt überqueren. Es wollen dich wieder einige Gegner aufhalten. Lauf die Treppe hinunter und die andere hinauf. Rechts durch die Tür, die rote Taste drücken und dann blitzschnell raus, die Treppe runter und durch die Tür, die nur kurzzeitig offen ist. Geh die Rampe hinauf, dann weiter die Treppe nach oben und nach links in den Fahrstuhl. Oben angekommen, erledige die Cyborgs und drücke die grüne Taste neben der Tür. Gehe durch die zwei Tore, die sich hinter dir schließen, betätige die beiden Schalter an dem Pult und schiebe die beiden Blöcke vor die roten Lasertasten. Ziehe nun aus dem Gerät in der Mitte den rot leuchtenden Block (Alien-Energiequelle) heraus und schiebe und ziehe ihn auf das Fließband. Nun musst du einen anderen Weg nach draußen suchen. Gehe dafür zuerst durch die einzige offene Tür und du bist in einer Waffenkammer, wo du Munition, Schilde, eine XK50-Laserkanone und Sprengstoff findest. Speichern kannst du hier auch. Lauf den Weg zurück in den Fahrstuhl, dann die zweite rechts, durch den Raum mit den zwei Droiden und hinaus bis vor das verschlossene Haupttor. Hier benutzt du den Sprengstoff und läufst in den nächsten Level.

Level 3f

Großstadtstraßen

Du stehst jetzt auf der Straße und einige Cyborgs überfallen dich. Suche in den Straßen die Gegenstände und geh durch das geöffnete Tor, wo sich Dr. Carter befindet, die soeben entführt wird.



Level 3g

Aliens

Es sind eine Menge feindlicher Cyborgs und Aliens dort, die sich teilweise mit Schutzschilden umgeben. Dies macht es für dich etwas schwieriger, sie zu vernichten. Nach dem Kampf musst du Dr. Carter finden.

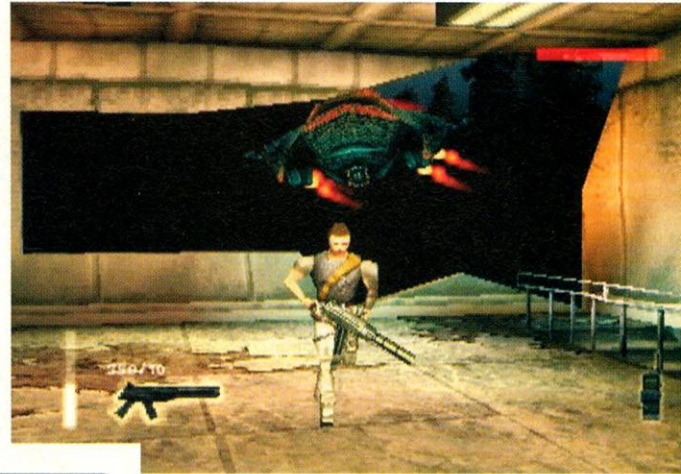
Level 4a

Schienennetz

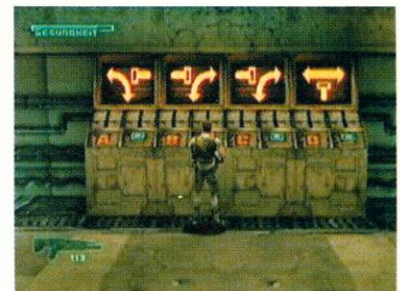
Du stehst jetzt in einem Tunnel. Laufe geradeaus und du begegnest zwei Droiden. Auf der linken Fahrbahn, hinter dem zerstörten LKW, liegt ein Türschlüssel. Gehe dort weiter bis zu einer Notausgangstür. Dort kannst du den Schlüssel benutzen. Lauf in den Gang nach rechts und die Treppe hinunter. Spreche dort mit dem Soldaten und gehe durch die Tür, hinter der sich links Munition und ein Schutzschild befinden. Laufe weiter die Treppe runter und du befindest dich in einer deaktivierten Schienenanlage. Du musst die Stromversorgung wiederherstellen. Begib dich in den rechten Tunnel und laufe auf den Schienen entlang. Ziehe dich links an einem Bahnsteig hoch. Hier erwarten dich einige mutierte Termiten, die du aber nicht zerstören kannst, sowie eine Riesenspinne. Du findest einen blauen Regulator und wenn du in die Öffnung im Boden springst, kannst du noch blaue, rote und gelbe Sporen mitnehmen. Spring wieder auf die Schienen, lauf geradeaus und an der Biegung nach links. Klettere wieder auf den Bahnsteig, und nachdem du zwei Spinnen erledigt hast, findest du unter einer von ihnen



einen Batteriesatz. Unten in der Bodenöffnung liegen noch Granaten. Nun wieder hinaus! Links auf dem Bahnsteig liegt ein grüner Regulator. Daneben befindet sich noch ein Raum mit einer Spinne und Termiten. Die Spinne kannst du vernichten. Kümmere dich nicht um die Termiten, sondern lauf die Treppen hoch. Auf der Balustrade findest du rote, gelbe und blaue Sporen. Spring wieder in die Öffnung, nimm die Medizin mit, ziehe dich am Ende die kleine Leiter hoch und hebe auf der Brücke den roten



Level 4a Rätsel



So muss die Schalttafel aussehen, bevor du in die Lore steigst.

Regulator auf.

Spring wieder auf die Schienen, lauf zweimal nach rechts, wieder auf einen kleinen Bahnsteig. Dort erwartet dich noch eine Spinne. Oben auf der Balustrade gibt es Munition, Medizin, rote, blaue und gelbe Sporen und einen schwarzen Regulator. Jetzt wieder auf die Schienen, lauf geradeaus, links, rechts, links und





wieder nach rechts, zu der kleinen Tür, hinter der es den Generator-raumschlüssel gibt. Außerdem ist dort ein Speicherpunkt. Benutze an der nächsten Tür den Batteriesatz und den Generatorraumschlüssel. In der rechten Ecke des Raumes liegt eine Schaltraum-Keycard. Gehe die Treppe hoch und verwende die Regulatoren in der richtigen farblichen Reihenfolge an den Geräten. Links ist ein Schaltpult. Drücke zuerst die zweite Taste von links, dann die dritte, danach die vierte Taste ganz



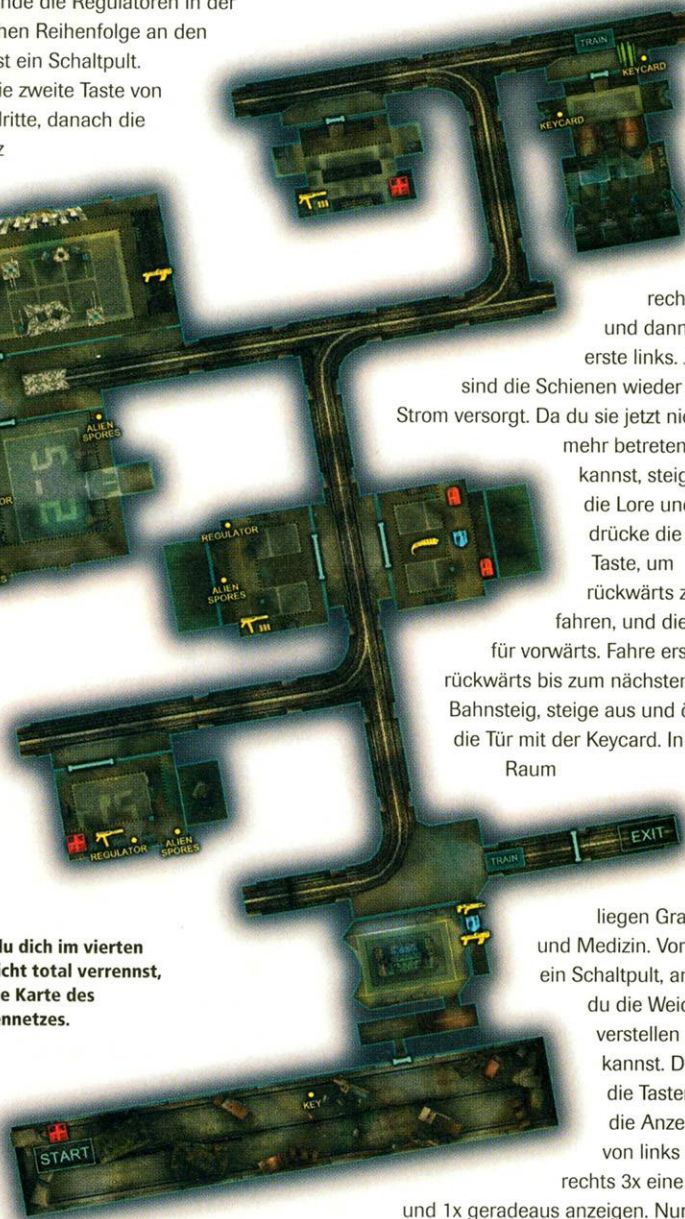
kannst du mit der Lore vorwärts fahren, bis du wieder am Anfang bist. Ein Tor öffnet sich und du kannst mit der anderen Lore in den nächsten Level fahren.

Level 4b

Alien-Transportdocks

Du erfährst, dass du in ein Transportdock der Alien gelangen musst. Du solltest unentdeckt bleiben, aber das wird dir nicht gelingen. Vernichte also alle Gegner. Unter der Treppe liegt noch Medizin. Lauf die Treppe hoch und die andere wieder hinunter. Gehe durch den nächsten Eingang nach oben und weiter geradeaus an den Transportkisten vorbei. Einer der Cyborgs, der sich dir in den Weg stellt, lässt einen roten Sicherheitsbolzen fallen, den du an dem Schaltpult einfügen solltest. Gehe nun an die Wand mit den drei Monitoren und drücke die Taste an dem Bildschirm mit dem blauen Symbol. Hinter dir steht am Fließband ein Einzelmonitor. Stell dich davor und warte, bis eine Kiste mit einem blauen Symbol ankommt. Ist sie genau in Höhe des Monitors, drücke die Taste und renne jetzt zurück in den vorherigen Raum ganz rechts zu dem Fließband, über dem sich auch das blaue Symbol befindet. Warte, bis deine Kiste ankommt. Jetzt kannst du hineinspringen, denn du hast durch die Aktion die Kiste geöffnet und den Scannerstrahl ausgeschaltet. Nun fährst du mit der Kiste in den nächsten Raum. Du steckst jetzt vor einem Scannerstrahl fest. Klettere aus der Kiste heraus und ein Empfangskomitee lässt nicht lange auf sich warten. Sammle die Gegenstände auf. Du kannst auch speichern. Betätige die große, rot leuchtende Taste an dem Monitor, steige in den Transportkorb, der heruntergekommen ist, und du verlässt den Level.

Damit du dich im vierten Level nicht total verirrst, hier eine Karte des Schienennetzes.



rechts und dann die erste links. Jetzt sind die Schienen wieder mit Strom versorgt. Da du sie jetzt nicht mehr betreten kannst, steige auf die Lore und drücke die grüne Taste, um rückwärts zu fahren, und die rote für vorwärts. Fahre erst rückwärts bis zum nächsten Bahnsteig, steige aus und öffne die Tür mit der Keycard. In dem Raum

liegen Granaten und Medizin. Vor dir ist ein Schaltpult, an dem du die Weichen verstellen kannst. Drücke die Tasten, bis die Anzeigen von links nach rechts 3x eine Kurve und 1x geradeaus anzeigen. Nun

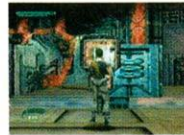


Level 4c

Umwandlungsanlage

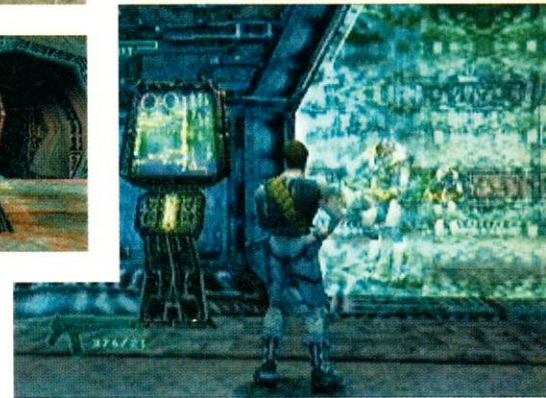
Du bist jetzt in der Anlage, in der Dr. Carter gefangen gehalten wird. Du sollst sie finden und jeglichen Feindkontakt vermeiden. Das stellt sich aber als unmöglich heraus, denn es wimmelt nur so von fliegenden Droiden und Cyborgs. Du musst sie schon alle bekämpfen. Gehe durch das eine geöffnete Tor in einen Raum, in dem Kisten verladen werden. Jetzt wird es etwas schwierig: Klettere die linke Leiter hoch auf den kleinen Vorsprung, warte, bis eine Kiste an dir vorbeifährt, hänge dich seitlich daran und lasse dich zum nächsten Kistenstapel transportieren. Lass dich mit der nächsten Kiste zu einem anderen Stapel bringen. Mach so weiter, bis es dir gelungen ist, auf einem Vorsprung mit einem Eingang anzukommen. Laufe hindurch, lass dich hinunterfallen, erledige alle Gegner und lauf dann geradeaus bis vor den Zaun. Dort musst du wieder blaue und gelbe Sporen mischen und den Zaun wegschmelzen. Gehe hindurch. Auf dem Gelände erwarten dich jetzt auch Droiden-Krabben, die sich vor dir in einem Minenfeld befinden. Wenn du auf eine Kiste steigst, kannst du die Krabben gut abschießen, beispielsweise mit Raketen. Klettere nun die Leiter nach oben und aus einer sich öffnenden Tür kommen zwei Cyborgs. Einer lässt einen hellblauen Sicherheitsbolzen zurück. Benutze ihn an dem hellblauen Schaltpult. Dadurch öffnet sich das Tor. Wieder stehen dort zwei Cyborgs, von denen einer eine Keycard fallen lässt, die du auch gleich an dem Terminal verwenden kannst. Die Tür zum nächsten Raum öffnet sich und zwei Cyborgs bitten zum Kampf. Von einem bekommst du wieder eine Keycard. Schieb sie in den nächsten Terminal, um wieder eine Tür zu öffnen.

Im nächsten Raum kletterst du rechts die Leiter hoch, läufst hinüber, wenn die blauen Stromblitze für kurze Zeit ausgeschaltet sind, und lässt dich hinunterfallen. Unten stehen zwei Monitore. Für den einen benötigst du eine Keycard, an dem anderen kannst du die Taste drücken. Die Fließbänder stehen still und das Kraftfeld ist deaktiviert. Laufe nun zurück zur

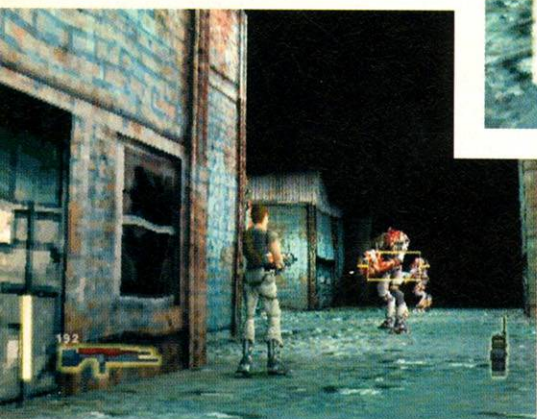
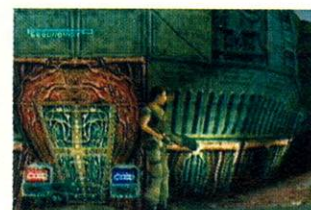
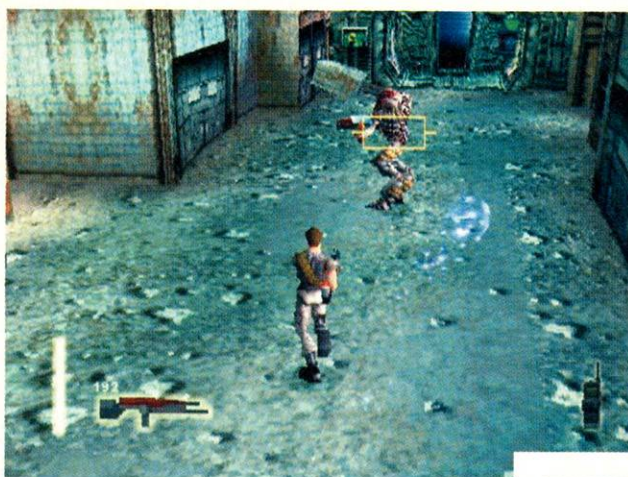
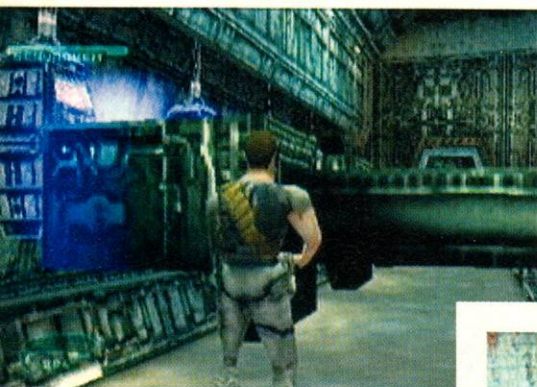


Leiter. Dort steht eine Kiste, die du quer durch den Raum an die gegenüberliegende Wand schieben kannst. Klettere hinauf und ziehe dich in den nächsten Raum. In der Mitte ist eine große Öffnung, in die du mit der Leiter nach unten klettern kannst. Vernichte die Cyborgs und hebe die Keycard auf. Klettere wieder hinauf, laufe zurück zu dem Terminal, benutze dort die gefundene Keycard und das nächste Kraftfeld wird abgeschaltet. Laufe hindurch. Wieder wird ein Tor durch ein Kraftfeld gesichert. Gehe durch die schmale Öffnung, dahinter werden Transportkisten mit Laserstrahlen beschossen. Laufe hindurch, wenn die Strahlen gerade ausgeschaltet sind, und weiter durch die nächste Tür in einen Raum mit einem Cyborg. Dort stehen waagerechte Stempelmaschinen. Gehe auch hier so hindurch, dass die Stempel dich nicht treffen. Hinter dem letzten Stempel ist ein Schalter. Drücke ihn in dem Moment, wenn die Stempel die Kisten treffen. Jetzt kannst du auf den mittleren Stempel klettern und am Träger entlang nach oben durch die Öffnung in den Tunnel laufen. Wende dich nach rechts, dann kommst du in einen Energieraum.

Dort stehen außer einem Cyborg einige große Alien-Regulatoren. Einer davon ist defekt und zwei lassen sich schieben. Schiebe den defekten Regulator in die Öffnung neben den Monitoren und drücke die rechte grüne Pfeiltaste, dann zweimal die linke, und wenn die Geräte zum Stillstand gekommen sind, drücke die mittlere Taste. Hierdurch wird das Kraftfeld in der Nähe des Speicherpunktes deaktiviert. Laufe jetzt dorthin zurück und gehe durch das Tor. In dem Raum sind links durch Flüssigkeit geschützte Türen. Im nächsten



Raum, weiter geradeaus, befindet sich rechts ein Schaltpult mit drei Tasten. Drücke die mittlere und die passende Tür öffnet sich. Du kannst hindurch. Lauf durch den Tunnel, biege rechts ab und spring in den Raum. Hast du den Cyborg erledigt, lässt er für dich einen grünen Sicherheitsbolzen liegen. Klettere die Leiter hoch, folge dem Gang bis in einen Raum mit vielen Rohren. Spring hinunter, erledige die zwei Cyborgs und hebe die Gegenstände auf. Dort stehen auch zwei große Transportkisten und rechts und links sind zwei Hebebühnen. Schiebe zuerst die rechte Kiste auf die rechte Hebebühne, drücke den Knopf am Pult, stelle dich neben die Kiste und fahre mit nach oben. Schiebe sie den Gang entlang zu der Leiter. Klettere hinauf, schlüpf durch die Öffnung und erledige unten den Cyborg, der den gelben Bolzen hat. Nun wieder zurück zu der anderen Kiste. Schiebe sie auf die linke Plattform und fahre wieder mit ihr hoch. Oben schiebe die Kiste an die letzte Leiter, klettere hoch und geh durch die nächste Öffnung. Lass dich in den Raum fallen. Einer der Cyborgs hat den roten Sicherheitsbolzen. Jetzt gehe zurück zu der Kiste und schiebe sie eine Leiter zurück. Wieder hinauf, durch die Öffnung, spring dann in den Raum und stecke die Bolzen nach Farben sortiert in die dafür vorgesehenen Öffnungen. Daneben geht eine Tür auf. Lauf in einen neuen Level!



Level 4d

Retten Sie Carter

Wenn du durch die Tür kommst, musst du alle Cyborgs erledigen und den roten Bolzen aufheben. Etwas weiter links, in einer kleinen Gasse, steht eine Kiste. Klettere hinauf und ziehe dich in die Öffnung. Lauf den Tunnel links entlang und du fällst plötzlich durch ein Loch nach unten. Mehrere Cyborgs wollen dir ans Leder, vernichte sie alle. Einer lässt eine Alien-Keycard und der nächste einen blauen Bolzen fallen. Gehe mit der Keycard zum Kraftfeld und deaktiviere es. Nun ist der Weg zurück in den Hof offen. Geh aber noch nicht durch, sondern lauf zu dem Gebäude mit den zwei Schaltpulten und benutze die zwei Bolzen den Farben entsprechend. Durch die geöffnete Tür gelangst du in einen Gang mit drei Türen. Nur die mittlere lässt sich öffnen. Gehe langsam hindurch, um nicht herunterzufallen, und schieße aus sicherer Entfernung auf die Laserkanonen. Spring

dann nach unten und schieße auf eine Transportkiste mit einer unbekannten Flüssigkeit, die dadurch explodiert. Die Explosion vernichtet einen Cyborg, der die Alien-Keycard mit sich trägt. Um diese zu holen, klettere die kleine Leiter hoch, aber achte auf die Feuerstrahlen. Geh wieder nach unten und benutze die Keycard an der Tür. Gehe hindurch, durchquere den dahinter liegenden Raum und in einer Sequenz siehst du Dr. Carter. Von den drei Cyborgs, die auf dich lauern, hat einer eine Keycard, die du sofort am Terminal benutzen kannst. Gehe durch das ausgeschaltete Kraftfeld und du hast Dr. Carter gefunden.

Level 4e

Kampfdroide

Nach einer Zwischensequenz triffst du auf einen großen Kampfdroiden, den du mit allen Mitteln bekämpfen musst. Wenn du ihn erledigt hast, wird das Spiel automatisch gespeichert.

Level 5a

Verteidigung des Bunkers

Nachdem du von Col. Grisham neue Instruktionen erhalten hast, durchquerst du den Raum und folgst dem Korridor in den nächsten Raum. Sammle hier alle Gegenstände auf und

geh die Treppe hinunter in den großen Lagerraum, wo du noch mehr Items findest. Geh den Gang weiter bis zum nächsten Raum links, wo du eine Sensorkamera und, in der kleinen Kammer dahinter, zwei Sensorantennen bekommst. Lauf die Treppen hinauf durch die Tür, die der Soldat hinter dir verriegelt. Du befindest dich nun mit einigen Soldaten in einer Tiefgarage und bekämpfst gemeinsam mit ihnen eine große Menge Cyborgs. Fast alle lassen Plasmazellen für das Alien-Gewehr liegen. Lauf die Auffahrt hinauf und kämpfe weiter gegen eine riesige Übermacht von Gegnern, wenn du willst. Sammle jedes Teil ein, das du finden kannst. Laufe dann weiter bis zum dritten Innenhof und von dort weiter durch das offene Tor. Folge dem Gang und geh die Treppe hoch. Lass dich auf der anderen Seite in den Hof fallen. Aus einem fliegenden Panzer kommen jede Menge Cyborgs heraus. Erledige sie und den Panzer. Klettere dann die Leiter hinauf, dann durch die Tür bis zur Satellitenantenne. Setze dort eine Sensorantenne ein. Lauf wieder zurück bis zur Auffahrt. Dort steht eine Kiste. Schiebe sie an



der linken Wand entlang bis zu einer Antenne. Klettere auf die Kiste und setze dort die Sensorkamera ein.

Lauf zurück in den ersten Raum. Dort tauchen immer neue Cyborgs auf. Renne trotzdem die Treppe hoch und hänge dich an eine der Kisten. Klettere darauf, damit die Cyborgs dich nicht treffen können. So gelangst du auf die andere Seite, wo du die letzte Antenne einsetzen musst. Nun wieder zurück aufs Dach. Du musst für die Soldaten die Geschütze von Korallen befreien. Vernichte dann auch die Cyborgs und den fliegenden Transporter. Lauf nun zurück zu dem Tor, das von dem Soldaten hinter dir verschlossen wurde. Gehe zu Dr. Carter, die im ersten Raum rechts steht. Du bekommst von ihr eine Keycard für das interne Labor und eine neue Aufgabe. Gehe aus dem Raum rechts an dem Soldaten vorbei durch das Tor. Hinter diesem, in den Nebenräumen, findest du Munition und andere Gegenstände. Da ist auch ein Speicherpunkt. Direkt in der Nähe befindet sich ein Fahrstuhl. Benutze ihn, um nach unten zu gelangen. Nimm den linken Weg. Im Raum am Ende des Gangs siehst du eine Spinne. Sie befindet sich vor einem Schott, das sich öffnet und schließt und durch eine Kiste blockiert wird. Erschieße die Spinne und ziehe die Kiste heraus. Nun kannst du durchlaufen bis zu einem Soldaten, der dich später zum Labor führen wird. Lauf ein Stück

geradeaus, dann nach rechts in den Raum und nimm die Speicherdiskette vom Tisch. Säubere alle Räume von Cyborgs und schließe alle Schotten. Vor dem Schott-Ausgang wo die Speicherdiskette lag, ist etwas versteckt: eine Taste. Wenn du sie drückst, erscheint der Soldat. Folge ihm und er öffnet dir ein großes Fenster, in dem ein Alien-Monster steht. Wenn es erledigt ist, gehe durch die durchsichtigen Schutztüren in das interne Labor und hole dir am Computer die Analysedaten und den Alien-Kommunikator. Nun lauf den ganzen Weg zurück zu Dr. Carter.

Unterwegs erfährst du über Funk, dass eine Leitung mit ABC-Gas ein Leck hat. Du musst in kürzester Zeit die Lüftungsschächte verschließen, damit das Gas nicht mehr austritt, sonst wird auch dir die Luft knapp. Der erste undichte Schacht befindet sich in Dr. Carters Raum. Da steht auch eine Kiste, die du vor die Öffnung schieben musst. Jetzt schnell weiter zum zweiten Leck. Laufe raus aus dem Raum und nach rechts in den großen Lagerraum (du kannst dich am zischenden Geräusch orientieren). Hinten links in der Ecke ist eine Hebebühne. Schiebe die Kiste, die dort steht, auf die Bühne, fahre mit nach oben und verschließe das Leck. Schnell wieder runter und hinaus, dann die Treppe nach oben! (Achte immer auf die rote Sauerstoffanzeige oben rechts im Bild.) Dort sieht man das nächste Leck und die nächste Kiste. Im gleichen Raum ist ein noch ein zweites Leck und eine zweite Kiste. Verfahre wie vorher. Du hast es nun geschafft und der Alarm wird aufgehoben.

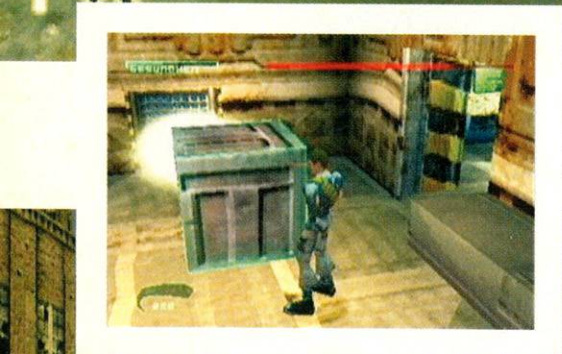
Laufe weiter in den Raum mit der Energiequelle, dort stehen Dr. Carter und Col. Grisham. Doch noch ist nicht alles vorbei, denn du musst jetzt die Energie mit Hilfe von Regulatoren von 10 auf 20 kHz erhöhen. Dazu musst du in die Zone "Q" laufen. Geh wieder zurück, an Dr. Carters Büro vorbei, die Treppe hinauf und zu dem geschlossenen Tor, das von einem Soldaten

►Level 5a Rätsel



Um 20 kHz einzustellen, werden links der schwarze, in der Mitte der grüne und rechts der rote Regulator benötigt.





verwandeln. Bevor Col. Grisham bei seinem Rettungsversuch erschossen wird, gelingt es ihm noch, einen Schalter zu aktivieren, damit die Glocke sich hebt und du befreit wirst. Allerdings hast du keine Waffen mehr und drei Cyborgs sind dir auf den Fersen. Lauf um das Rondell und du findest dein Maschinengewehr wieder. Erschieße die drei und hebe alle Gegenstände auf. Darunter befindet sich auch dein Laserschwert. Du musst nun drei Sicherheitsbolzen finden, um das Brückenkraftfeld zu aktivieren. Folge dem Gang bis zu einem Raum mit zwei Cyborgs und einigen Angriffs-Droiden. Einer lässt einen gelben Bolzen fallen

und aus einem Droiden fällt eine Laserkanone. In dem Raum sind drei Schaltpulte für die Sicherheitsbolzen. Außerdem kannst du hier speichern. Benutze den gelben Bolzen an dem Pult vor dem Schott und laufe in den Gang. Laufe geradeaus in einen Raum mit einigen Cyborgs und Angriffs-Droiden. Vorsicht vor den leuchtenden blauen Lampen! Läufst du hindurch, baut sich dort eine Laserfalle auf und du wirst geröstet. Stelle dich vorsichtig davor und schlage mit deinem Laserschwert zu. Die Strahlen bauen sich auf, werden aber für kurze Zeit abgeschaltet und du kannst hindurchlaufen. Entferne aus dem roten Schaltpult den Sicherheitsbolzen und nimm ihn mit. Lauf nun rechts die Rampe hoch und durch die Öffnung geradeaus weiter. Nachdem du drei Cyborgs erledigt hast, nimm aus dem Schaltpult den lila Bolzen mit und gehe geradeaus weiter über eine Brücke. Auf dich wird geschossen. Lauf links die Rampe

hinunter. Plötzlich tauchen wie aus dem Nichts eine große Menge so genannter Alien-Killer auf, die sich durch einen Schild unsichtbar machen können. Warte, bis sie den Schild senken, dann kannst du sie erschießen. Einer von ihnen hinterlässt eine Alien-Keycard, andere Munition und Medizin. Da die Gegner überhand nehmen, ist es sinnvoller, zu flüchten. Benutze die Keycard an dem Pult vor dem Kraftfeld. Dahinter kannst du den blauen Bolzen mitnehmen. Klettere rechts die Leiter hoch, geh durch den Gang und du befindest dich wieder in dem Raum mit den drei Schaltpulten. Du kannst dort noch einige wertvolle Items finden. Dafür musst du durch das Schott am roten Pult gehen und dahinter den lila Bolzen verwenden. Hinter dem Schott am gelben Pult rechts in dem Gang benötigst du einen grünen Bolzen. Um den zu erhalten, musst du wieder in den Raum mit den Laserfallen und links die Rampe hoch laufen. Erschieße den Cyborg an dem Pult und du erhältst den grünen Bolzen, mit dem du vorne einen kleinen Raum mit nützlichen Gegenständen öffnen kannst. Lauf jetzt wieder zurück in den Raum mit den drei Schaltpulten und verwende den Farben entsprechend die drei

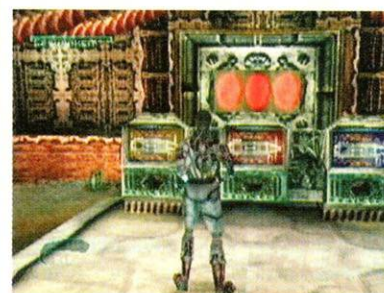
bewacht wird. Lauf durch das Tor, geh weiter durch das nächste Tor, dann geradeaus und kurz vor dem nächsten Eingang rechts, wo an der Tür ein gelbes "Q" angebracht ist. Vor dir hängen drei Stromkästen an der Wand. Hebe links davon einen roten und einen blauen Regulator auf. Entferne die anderen Regulatoren aus den Geräten. Die Anzeige links an der Wand steht nun auf null. Stecke in den ersten Kasten links den schwarzen, in den mittleren den grünen und ganz rechts den roten Regulator. Die Anzeige zeigt 20 kHz an, die Energie wurde erhöht. In der nun folgenden Sequenz siehst du, wie Vaughan von den Aliens entführt wird und Col. Grisham ihn retten will.

Level 6a

Vaughans Rache

Die Aliens halten dich unter einer Glasglocke gefangen, um dich in einen Cyborg zu

► Level 6a Rätsel



Das Kraftfeld aktivierst du mit den Bolzen in den Farben Blau, Lila und Grün.

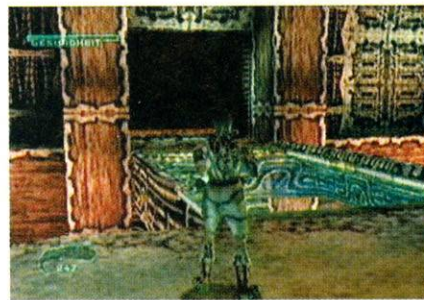


Bolzen. Das Kraftfeld auf der Brücke ist nun aktiviert und du kannst hinüberlaufen. Gehe jetzt durch das Tor. Es kommt zum Showdown mit dem abtrünnigen Major Carter. Töte zuerst die Wächter, von denen einer eine Keycard fallen lässt. Weiche dabei den Energiekugeln aus und verwende die Keycard am linken Pult. Auf der rechten Seite des Raumes befindet sich ein Schalter, der oberhalb von Major Carter, der sich mit einem Schutzschild umgeben hat, ein Schott öffnet, in dem sich der Energieanschluss für seinen Schild befindet. Dieses Schott öffnet sich nur für kurze Zeit, denn die Aliens im Raum drücken immer wieder den Schalter. Du musst also gut und schnell zielen, um den Energieanschluss zu zerstören. Hast du getroffen, ist Carter schutzlos und kann vernichtet werden. Durch das Tor hinter dem Major verlässt du den Level.

Level 6b

Atmosphärische Prozessoren

Du sprichst mit Dr. Carter über Funk und erhältst von ihr neue Anweisungen. Laufe geradeaus durch den Gang und erledige die Cyborgs. Rechts und links in den kleinen Nebengängen findest du nützliche Items. Geh nun durch das Schott in den Fahrstuhl. Im nächsten Raum sind einige Cyborgs und zwei Untiere. Eines davon lässt einen roten Sicherheitsbolzen fallen. Benutze den Bolzen an dem anderen Schott und es öffnet sich. Gehe zurück in den Gang. Dort steht eine Kiste, die du durch den Raum bis in das offene Schott schiebst und ziehst. Ziehe dann den roten Bolzen wieder heraus und die Tür bleibt geöffnet. Laufe hindurch und verwende den roten Bolzen nun ein Tor weiter. In dem runden Raum steht in der Mitte ein Turm, aus dem Gas ausströmt. Vernichte zuerst die Spinne, steige dann auf das untere Rohr,

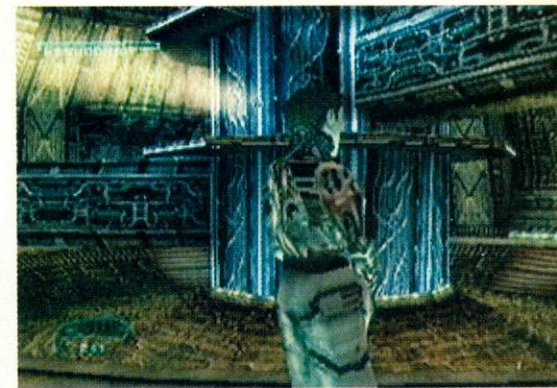


laufe den schmalen Gang am Turm entlang, achte dabei aber auf das Gas, und klettere ein Rohr höher. Gehe über das Rohr in den Gang. Vor dir siehst du noch einen Turm und einige unsichtbare Alien-Killer bedrohen dich. Klettere auch da wieder ein Rohr höher, laufe in den nächsten Gang, springe herunter und nimm aus dem Pult den gelben Bolzen. Jetzt gehe durch die kleine Tür nach draußen und über die Rohre zurück zum ersten Turm. Lasse dich hier auf den Boden fallen und verwende an der Tür den gelben Bolzen. Hol dir aus dem Pult dahinter noch einen gelben Bolzen, gehe hinaus und vergiss nicht, den Bolzen an der Tür wieder

Level 6b Rätsel



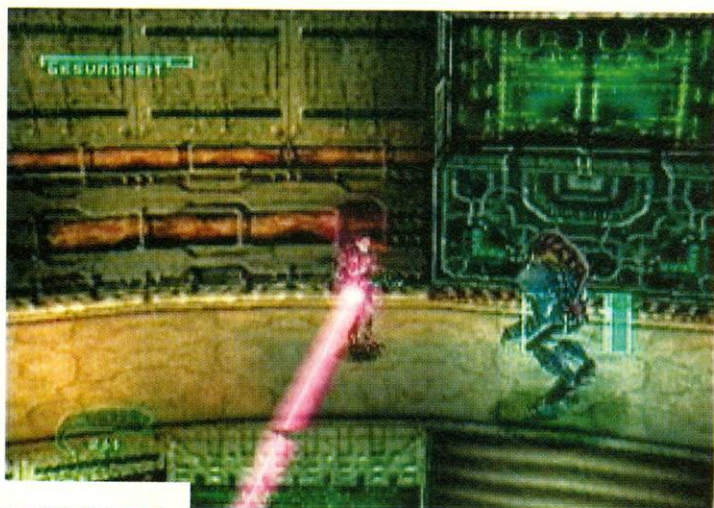
Die Kombination für das letzte große Puzzle ist sehr verwickelt, du findest sie im Fließtext.



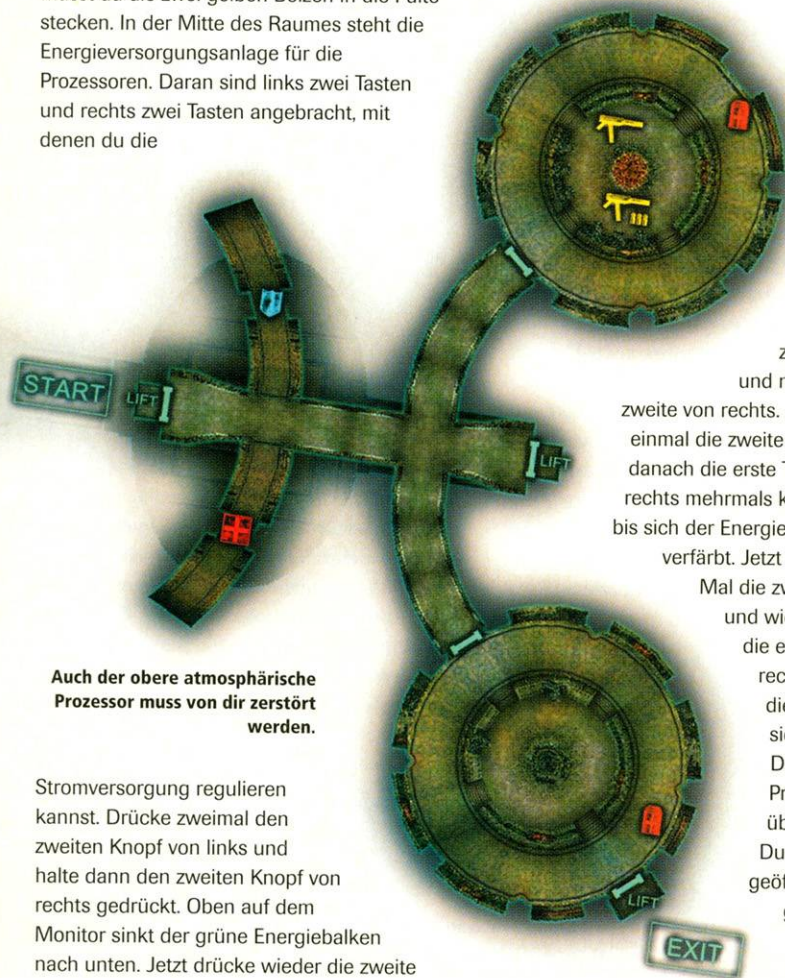
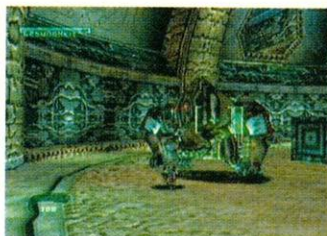
mitzunehmen. Du besitzt nun zwei gelbe Bolzen. Laufe zurück in den Raum mit der Kiste. Entferne auch hier wieder den roten Bolzen aus der Tür. Du hast nun den Gasstrom unterbrochen.



Wie du den unteren atmosphärischen Prozessor in Level 6 findest, zeigt dir diese Karte.



Begib dich wieder in den Gang am Anfang des Levels und nimm die erste Abzweigung nach rechts, wo du am Tor den roten Bolzen einstecken musst. Vor dir siehst du an einem Monitor zwei Alien-Wissenschaftler, die mit einem roten Energiestrahl auf dich schießen. Vernichte sie schnell, bevor deine Gesundheit Schaden nimmt, und sammle alle Gegenstände ein. Lauf wieder hinaus. Im Gang gegenüber musst du die zwei gelben Bolzen in die Pulte stecken. In der Mitte des Raumes steht die Energieversorgungsanlage für die Prozessoren. Daran sind links zwei Tasten und rechts zwei Tasten angebracht, mit denen du die



Auch der obere atmosphärische Prozessor muss von dir zerstört werden.

Stromversorgung regulieren kannst. Drücke zweimal den zweiten Knopf von links und halte dann den zweiten Knopf von rechts gedrückt. Oben auf dem Monitor sinkt der grüne Energiebalken nach unten. Jetzt drücke wieder die zweite Taste von links und fahre mit der zweiten Taste

von
rechts
die
Energie
herunter.

Nun
wieder die
zweite von links
und noch mal die
zweite von rechts. Jetzt noch
einmal die zweite von links,
danach die erste Taste von
rechts mehrmals kurz drücken,
bis sich der Energiebalken rot
verfärbt. Jetzt zum letzten

Mal die zweite von links
und wieder langsam
die erste von
rechts, bis auch
dieser Balken
sich rot verfärbt.
Du hast nun die
Prozessoren
überladen.
Durch die nun
geöffnete Tür
gehst du in
den nächsten
Level.

Level 6c

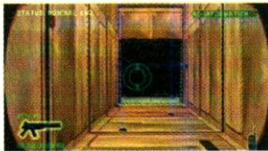
Endschlacht 1

Springe in den Raum und erledige alle
Gegner, die sich dort aufhalten. Schiebe die
Kiste an die Erhöhung mit den Monitoren,
klettere hinauf und nimm aus dem Pult den
roten Bolzen mit. Nun klettere mit Hilfe der
Kiste auf die rechte Erhöhung und laufe oben
durch das Schott. In dem Computerraum
musst du wieder alles erledigen, was auf dich
schießt. Nimm aus dem Pult den zweiten
roten Bolzen. Laufe weiter durch den Raum
und durch das nächste Schott. Sammle hier
alle Gegenstände auf, die du findest, du wirst
sie brauchen. Stecke nun die beiden Bolzen
in die Pulte. Das Schott öffnet sich und dahinter
befindet sich ein Speicherpunkt, den du
benutzen solltest.



Das Implantat

Durch das Implantat betrachtet, erschließen sich dir ganz neue Möglichkeiten, mit den Aliens fertig zu werden. Wie du es findest und wann du es einsetzen musst, erfährst du in der Lösung ab Level 2.



Level 6d

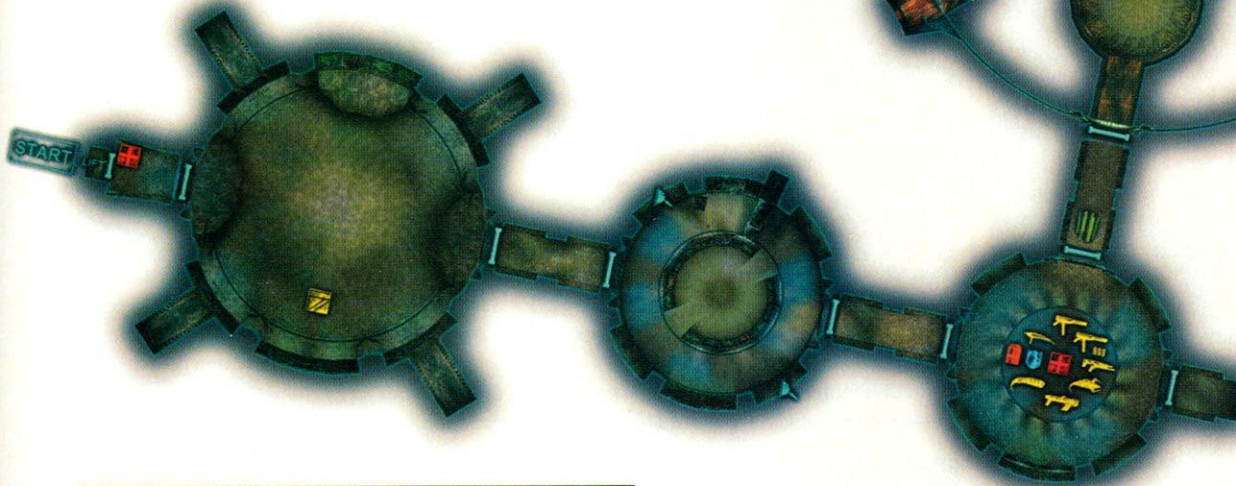
Endschlacht 2

Nun stehst du deinem Endgegner gegenüber, dem Anführer der Aliens. Vernichte zuerst die beiden Wachen. Oben an der Decke siehst du vier leuchtende Kugeln. Das sind die Energieanschlüsse, die der Anführer während des Kampfes benutzt, um sich wieder zu

Das Ende naht, gleich zwei Endschlachten gegen den Ober-Alien gilt es zu bestehen.

regenerieren. Damit macht er es dir unmöglich, ihn zu vernichten. Schieße also zuerst auf die Anschlüsse, weiche aber dabei auch seinen Attacken aus. Sind diese Anschlüsse außer Kraft gesetzt, kann er sich nicht mehr mit Energie auffüllen. Du kannst ihn jetzt mit allen Mitteln bekämpfen und vernichten.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH,
DU HAST SOEBEN DIE
WELT GERETTET! SM



Crash Bash

Crash ist wieder da! Und wir helfen dir, ihn sicher durch alle Räume seines neuesten Abenteuers zu lotsen.

Warp Room 1

Zu Beginn des Abenteuers befindest du dich in einem Raum mit mehreren Ausgängen. Jedes der gelben Schilder führt dich zu einem Minispiel, die letzte Tür gewährt den Zutritt zum Endgegner. Um diesem gegenüberstehen zu dürfen, musst du alle vier Cups in den Minispielen gewinnen. Also los!

Spiel 1 Crash Ball

Dies ist eine Art Pong-Klon, bei dem du Bälle abwehren und in die Tore der Gegner schlagen musst. Am Anfang gibt es nur einen Ball, mit der Zeit werden es aber mehr. Um den Cup zu gewinnen, musst du aus drei Runden als Sieger hervorgehen. Wenn viele Bälle auf einmal auf dich zukommen, versuche, sie mit dem Kick abzuwehren.

Gem Challenge: Du startest mit nur neun Punkten – kämpfe um dein Leben!

Crystal Challenge: Keine Kicks sind erlaubt. Also nutze den Speed-Up.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 1 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
L1/R1	Schneller bewegen
○	Kick



Spiel 2 Polar Panic

Die Figuren reiten auf kleinen Eisbären und versuchen, sich gegenseitig aus der Arena zu drängen. Drücke den Stoß-Knopf, um deine Gegner in Richtung des Kreisrandes zu schubsen, und versuche gleichzeitig, selbst nicht aus dem Ring zu fallen. Der violette Strahl hat ein paar



seltsame Wirkungen, er kann deine Figur vergrößern oder verkleinern. Wenn du ein Gewichtssymbol über deinem Kopf siehst, gib es schnell an einen Gegner weiter, bevor es dich zermalmt! Am einfachsten ist es, wenn du allen Gefahren ausweichst, bis deine Gegner sich gegenseitig ausgeschaltet haben und nur noch einer übrig ist, den du dann erledigst. Läuft das Zeitlimit ab, steht es unentschieden.

Gem Challenge: Gewinne innerhalb des 1:00-Zeitlimits.

Crystal Challenge: Weiche den Energieblitzen aus.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 2 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Stoßen

PS-info



1-4 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Multi-Tap

Nummer 1-2001, Fazit: Spiele dieses Spiel niemals allein!

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin



Spiel 3 Pogo Painter

Die Spieler hüpfen mit Pogo-Sticks umher und markieren jedes Feld, auf dem sie landen, mit ihrer Farbe. Das Ziel ist es, möglichst viele Felder einzufärben und sie dann in Punkte umzurechnen, indem du auf eine violette Kiste hüpfst. Allerdings solltest du nicht zu viele Felder auf einmal einfärben, da sie sonst von den Gegnern zurückerobert werden können, bevor du die Kiste erreichst.

Ein paar Power-Ups werden dir helfen. Die Rennstiefel schnappst du dir sofort, da du mit ihnen schnell große Flächen einfärben kannst. Auf die drehenden Pfeile springst du genau dann, wenn sie vom Rand des Spielfeldes weg zeigen. Gegen deine Gegner sind Lenkraketen besonders hilfreich.



Gem Challenge: Gewinne innerhalb des 1:00-Zeitlimits. Benutze die Stiefel, um schnell viele Felder einzufärben.

Crystal Challenge: Berühre keine giftigen Pilze. Sei vorsichtig, vor allem mit den Rennstiefeln!

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 3 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Waffe abfeuern

Spiel 4 Jungle Bash

In diesem Spiel bewerben sich die Teilnehmer gegenseitig mit Kisten. Meide die grünen Nitro-Kisten, da sie einfach nur explodieren.

Versuche, möglichst viele TNT-Kisten auf deine Gegner zu werfen, aber wirf sie schnell genug weg, bevor sie in die Luft fliegen. Um deinen Siegeszug zu beschleunigen, heizt du deinen Gegnern mit Tritten ein.

Gem Challenge:

Gewinne innerhalb des 0:45-Zeitlimits.

Crystal Challenge:

Weiche den Nitro-Kisten aus.

Relic Challenge:

Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 4 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
×	Springen
□	Kick
○	Kiste nehmen und werfen



Boss!

Papa Pummel

Bedingung

4 Cups

Der erste Bosskampf ist wirklich einfach. Dein Gegner schlägt mit dem Hammer auf den Boden, so dass die Felder sich umdrehen. Du springst einfach zur Seite, schaltest mit deinem Spin Attack die beiden kleinen Bandicoots aus und wirfst anschließend eine Kiste auf den Endgegner. Die gleiche Prozedur wiederholst du zweimal. Nach dem dritten Treffer mit einer Kiste ist der Kampf gewonnen und du gelangst in den nächsten Warp Room.

Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
×	Springen
□	Kick
○	Kiste nehmen und werfen

Warp Room 2

In diesem Level gibt es fünf Minispiele. Die meisten sind denen aus dem ersten Level sehr ähnlich. Wieder musst du drei Runden gewinnen, um die Cups zu erhalten. Aber dieses Mal brauchst du sechs grüne und drei violette Kristalle, um Zutritt zum Bosskampf zu bekommen. Daher musst du vielleicht einige Spiele aus dem vorigen Level wiederholen, um die Kristalle zu bekommen.



Spiel 1 Beach Ball

Beach Ball ist fast dasselbe wie Crash Ball, mit dem Zusatz, dass du die Bälle "ansaugen" und so mehrere von ihnen vor deiner Figur halten kannst. Mit dieser Funktion bunkerst du erst einmal drei Bälle und schießt sie dann gezielt in die gegnerischen Tore, um wenigstens zwei Treffer zu erzielen. Um nach links oder rechts zu schießen, musst du den Ball auf der entsprechenden Seite deines Schiffes halten. Deine Gegner werden dieselbe Taktik anwenden, also nimm dich vor Mehrfach-Bällen in Acht und benutze den Kick, um sie abzuwehren.

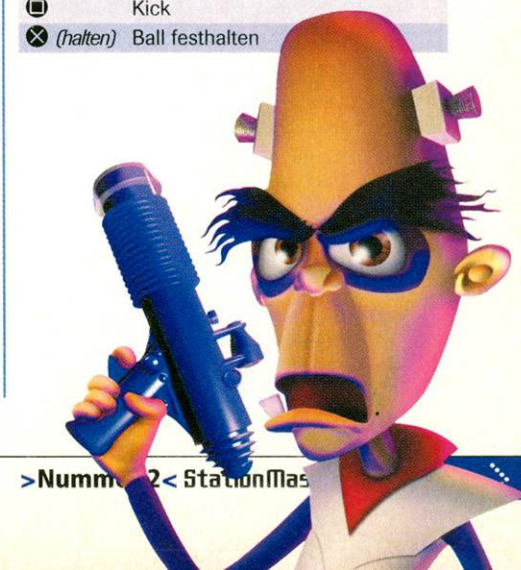
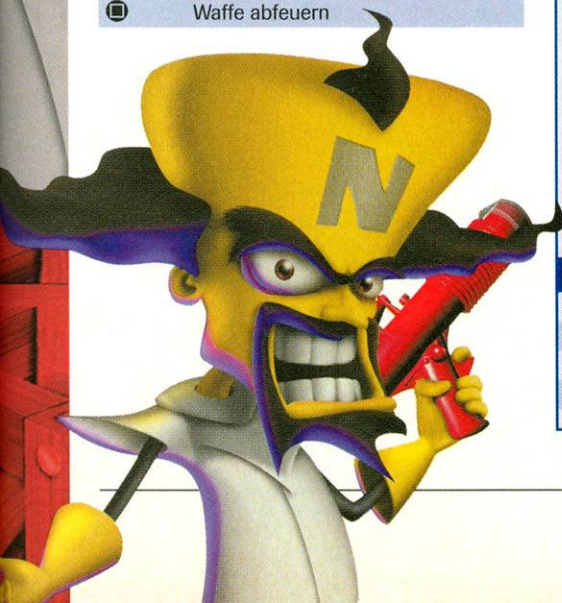
Gem Challenge: Starte mit nur neun Punkten.

Crystal Challenge: Deine Gegner haben temporäre Schutzschilde. Schieße, wenn diese gerade deaktiviert sind.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 1 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
L1/R1	Schneller bewegen
□	Kick
× (halten)	Ball festhalten





Spiel 2 Tilt Panic

Hier reitest du wieder auf kleinen Eisbären und musst dich auf der Eisscholle halten. Halte dich in der Mitte auf und stoße deine Gegner zum Rand hin weg. Du kannst auch versuchen, ein paar Extras aufzusammeln, das ist aber nicht unbedingt nötig. Wie zuvor solltest du dir die Blitze schnappen und den

Gewichten ausweichen. Wenn sich der Boden neigt, versuche, die Gegner mit dem Gefälle hinunterzustößen, denn das ist weitaus einfacher als "bergauf". Wenn ein Fisch auftaucht, erscheint kurz danach ein Walross, welches den Rand der Eisscholle hinunterdrückt.

Gem Challenge: Gewinne innerhalb des 0:30-Zeitlimits.

Crystal Challenge: Der Sturm bringt die Eisscholle kräftig ins Wanken. Versuche, stets oberhalb deiner Gegner zu bleiben.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 2 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Stoßen



Spiel 3 Pogo-A-Gogo

Wieder ein wenig Pogo-Action, diesmal gibt es allerdings keine Kisten, um deine eingefärbten Felder in Punkte umzurechnen. Um zu punkten, ziehst du eine Linie in deiner Farbe von einer Seite des Spielfeldes zur anderen und schließt so eine Fläche ein. Das Problem dabei ist, dass die Farben so zügig wechseln, dass du schon sehr schnell sein musst. Am einfachsten ist es, wenn du dich in einer Ecke aufhältst. Dort sollte es nicht allzu schwierig sein, 9 oder 16 Felder auf einmal einzufärben. Die Rennstiefel sind hier natürlich besonders von Vorteil.

Gem Challenge:

Gewinne innerhalb des 1:30-Zeitlimits. Benutze die Stiefel.

Crystal Challenge:

Erziele die meisten Punkte in nur einem Zug.

Relic Challenge:

Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 3 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Waffe abfeuern



Spiel 5 Desert Fox

In diesem neuen Spiel fahren die Kontrahenten mit kleinen Panzern umher, die mit Raketen und Minen bewaffnet sind. Die Geschosse prallen von der Wand ab, bis sie auf ein Ziel treffen. Unter Umständen trifft dich also auch deine eigene Rakete. Halte dich von den Kreuzungen fern, da du dort von allen Seiten angegriffen werden kannst. Es kann aber auch nützlich sein, dort eine Mine zu platzieren. Am besten hältst du dich an den äußeren Wänden auf und schießt von dort aus in die Gänge. Feuere deine Raketen etwas schräg ab, damit sie von den Wänden abprallen und vielleicht um die Ecke fliegen.

Gem Challenge: Gewinne innerhalb des 0:40-Zeitlimits.

Crystal Challenge: Weiche den Angriffen aus dem Wasser aus.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 5 Steuerung

D-Pad	Panzer bewegen
L1/R1	Zielen
□	Rakete abfeuern
○	Mine legen

Spiel 4 Space Bash

Wieder ein Kisten-Wurfspiel, aber die Nitro- und TNT-Kisten reißen bei einer Explosion große

Löcher in den Boden. Gib also Acht, wohin die du Kisten wirfst, und nutze die Löcher zu deinem Vorteil, indem du die Gegner hinein-stößt. Power-Ups wie die Stiefel oder Unverwundbarkeit sind hier natürlich nach wie vor sehr hilfreich.



Spiel 4 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
⊗	Springen
□	Kick
○	Kiste nehmen und werfen



Boss! Bearminator

Bedingung

9 Cups, 6 grüne Kristalle, 3 violette Kristalle

Dieser Bosskampf läuft etwas anders ab und ähnelt den Panic-Spielen. Der große Eisbär wirft einen Roboter-Hund auf die vereiste Fläche. Im letzten Moment weichst du ihm aus und stößt den Blechhaufen von der Plattform. Schnapp dir die Rakete in der Mitte und schieße auf deinen Gegner. Wenn du triffst, wirft der Eisbär eine Bombe, welche das Spielfeld teilweise auftaut und dir weniger Bewegungsraum gibt. Anschließend wirft er zwei Hunde hinterher. Die ganze Prozedur wird wiederholt. Nach dem zweiten Treffer sind es drei Hunde. Nachdem der Eisbär dreimal von deiner Rakete getroffen wurde, ist der Kampf gewonnen.

Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Stoßen/Feuern

Warp Room 3

Die bekannten Spiele werden weiter verschärft, zusätzlich kommt ein neues Spiel hinzu. Langsam wird es schwierig und du brauchst einiges an Cups und Kristallen, um dem Endgegner dieses Levels gegenüberzutreten zu dürfen.



Spiel 1 N. Ballissm

Deine "Saug"-Funktion hast du verloren, dafür kannst du jetzt einen Schutzschild einsammeln. Er aktiviert sich in der Ecke und stößt ankommende Bälle in die entgegengesetzte Richtung zurück. Das ist nützlich, wenn es sich um deinen eigenen Schild handelt. Wenn er aber einem Gegner gehört, werden die Bälle abgelenkt und bewegen sich in deine Richtung. Achte genau darauf, wer gerade den Schild besitzt, und zielen auf die anderen Gegner. Nimm dich auch vor der Kanone in der Mitte in Acht, die ab und zu erscheint und weitere Bälle ins Spiel bringt.

Gem Challenge: Du startest mit 15 Punkten, deine Gegner haben 20.

Crystal Challenge: Die Kanone in der Mitte feuert nur in deine Richtung. Ruhig bleiben!

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 1 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
L1/R1	Schneller bewegen
□	Kick

Spiel 5

Metal Fox

Und wieder Panzer fahren! Das Tückische an diesem Spiel ist, dass das Labyrinth ständig die Form ändert, so dass gezieltes Schießen schwierig wird.



Schnapp dir die Power-Ups,



Spiel 2 Melt Panic

Es geht wieder aufs Eis, natürlich unter erschwerten Bedingungen. Der Beam schmilzt dir nach und nach den Boden unter den Füßen weg. Bleibe in der Mitte, warte bis deine Gegner verwundbar sind und gib ihnen dann den Gnadenstoß. Auf dieser rutschigen und immer kleiner werdenden Oberfläche musst du wirklich höllisch aufpassen!

Gem Challenge: Gewinne innerhalb von 25 Sekunden.

Crystal Challenge: Gewinne ohne deine Fähigkeit, dich vor dem Herunterfallen zu retten. Bleibe in der Mitte!

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 2 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Stoßen

Spiel 4 Snow Bash

Der rutschige Boden macht dieses Spiel zu einem Albtraum, da es höllisch schwer ist, deine Figur unter Kontrolle zu behalten. Bewege dich hüpfend fort und benutze deine Wirbelattacke, um Blöcke durch die Gegend zu stoßen. Der Pinguin in der Mitte wird ebenfalls eine Wirbelattacke ausführen und dabei Blöcke in alle Richtungen schleudern. Also halte lieber Abstand!

Dieses Spiel ist nicht leicht zu gewinnen, deshalb hüpfle fleißig weiter und lass dich nicht in die Ecke drängen. Wie zuvor sind Stiefel und Unverwundbarkeit sehr nützlich

vor allem die Bomben, welche du auch über Mauern werfen kannst. Die beste Taktik ist, immer in Bewegung zu bleiben und nur zu schießen, wenn du sicher bist, dass du auch triffst. Auch hier schießst du wieder etwas schräg, um die Raketen um die Ecken zu manövrieren.

Crystal Challenge: Gewinne innerhalb von 40 Sekunden. Bleib außerhalb!



Spiel 3 El Pogo Loco

Die violetten Blöcke sind wieder da, aber ein seltsamer Eindringling hüpf umher und verwandelt die Felder in tödliches Dynamit. Weiche diesen Feldern aus und benutze die Kiste, um deine eingefärbten Felder in Punkte umzurechnen. Achte auf nützliche Power-Ups und halte dich um jeden Preis von deinen Gegnern fern.

Gem Challenge: Du startest mit 120 Punkten und musst null erreichen – deine Gegner haben nur 80.

Crystal Challenge: Gewinne, ohne auf einem explosiven Feld zu landen.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 3 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Stoßen

und auch die Gewichte sind effektiv gegen deine Gegner.

Gem Challenge: Gewinne das Spiel in 40 Sekunden.

Crystal Challenge: Deine Pogo-Sticks sind nochmal extra-rutschig.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 4 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
⊗	Springen
□	Kick
○	Kiste nehmen und werfen

Crystal Challenge: Lass dich nicht von Minen oder deren Explosionen erwischen.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 5 Steuerung

D-Pad	Panzer bewegen
L1/R1	Zielen
□	Waffe abfeuern
○	Mine legen



Spiel 6 Dot Dash

Dies ist ein neues Spiel, in dem die Teilnehmer auf einem Rundkurs ein Rennen fahren.

Unterwegs kannst du Äpfel einsammeln, welche dir einen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub geben. Diesen solltest du aber mit Bedacht nutzen, da deine Figur dann sehr schwer zu kontrollieren ist.

Natürlich gibt es noch andere Waffen. Außerdem kannst du deine Gegner rammen und so von der Fahrbahn schubsen. Den Speed-Boost setzt du am besten in Bereichen mit Streckenbegrenzung ein, damit du nicht hinunterfällst.

Gem Challenge: Gewinne das Rennen, bevor die Zeit abläuft.

Crystal Challenge: Lass dich nicht von gegnerischen Raketen treffen. Bleib in Bewegung!

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 6 Steuerung

D-Pad	Lenken
L1/R1	Beschleunigen
■	Schild
○	Turbo



Boss!

Big Bad Fox

Bedingung

15 Cups, 10 grüne Kristalle, 7 violette Kristalle

Hier gibt es kleine Barrieren, die dich vor Angriffen schützen. Im Prinzip geht es aber nur darum, mit allem zu ballern, was der Panzer hergibt. Zunächst stehst du drei Kanonen gegenüber. Weiche ihren Schüssen aus und treffe jede einzelne zweimal, um sie zu zerstören. Danach nehmen dich vier Laser-Kanonen unter Beschuss. Wieder setzt du sie mit je zwei Treffern außer Gefecht. Am Ende erscheinen erneut zwei Kanonen, welche mit Raketen auf dich schießen. Diese sind sehr stark, sie zerstören sowohl deinen Panzer als auch die Barrieren mit wenigen Treffern. Bleibe in Bewegung und zerstöre sie. Zwei Aliens rücken mit ihren eigenen Panzern an, dein Gefährt hingegen wird mit einem stärkeren Raketenwerfer ausgerüstet. Halte dich hinter den (noch vorhandenen) Barrikaden auf und feuere, was das Zeug hält.

Steuerung

D-Pad	Panzer bewegen
■	Stoßen/Feuern

Spiel 2 Manic Panic

Weiter geht es auf dem Eis! Ein neues Power-Up in Form einer Bombe kommt hinzu. Wenn sie trifft, verliert der Getroffene seinen Eisbären und die Spielfigur läuft auf Schlittschuhen umher. Halte dich am besten aus dem Tumult heraus und setze die Bombe geschickt gegen deine Kontrahenten ein. Sobald ein Bär weg ist, kannst du die entsprechende Figur einfach k.o. schlagen.

Gem Challenge: Gewinne innerhalb von 30 Sekunden.

Crystal Challenge: Starte das Spiel ohne deinen Eisbären.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 2 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
■	Stoß/Bombe werfen



Spiel 3 Pogo Padlock

"Fröhliches" Hüpfen ist wieder angesagt, aber diese Runde kann ziemlich frustrierend werden. Ein neues Power-Up macht deine Gegner für kurze Zeit bewegungsunfähig, so dass sie deine Felder nicht erobern können. Allerdings darfst du dann auch nicht mehr auf deine eigenen Felder springen, da sie sonst für immer verschwinden.

Wenn jemand von einer Rakete getroffen wird, nehmen all seine Felder sofort die Farbe des Angreifers ein. Dadurch kannst du deinen Gegnern Felder klauen – du wirst sie brauchen!

Gem Challenge: Du startest mit 120 Punkten und musst null erreichen. Deine Gegner haben 90.

Crystal Challenge: Es gibt nur Punkte für vom Gegner gestohlene Felder. Ohne Raketen läuft hier also gar nichts!

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 3 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
■	Waffe abfeuern

Warp Room 4

Speichere deinen Spielstand und gehe durch das Portal in den vierten Level. Hier spielst du alle Spiele aus den vorigen Levels plus einem neuen Spiel namens Ring Ding. Jetzt wird es wirklich hart, teilweise sind die Spiele nahezu unmöglich zu schaffen! Du brauchst dein ganzes Können und viel Glück, um genug Cups und Kristalle für den letzten Bosskampf zu erlangen.

Spiel 1 Sky Balls

Das altbekannte Spiel, aber diesmal schwebt das Spielfeld in der Luft und kann sich neigen, wodurch die Bälle in die entsprechende Richtung beschleunigt werden. Bonusgegenstände gibt es nicht, nur deinen bewährten Kick, den du gegen zahlreiche Bälle einsetzt.



Gem Challenge: Starte mit nur neun Punkten – deine Gegner haben 15.

Crystal Challenge: Meide die roten Bälle, denn die bringen keine Punkte.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.



Spiel 4 Drain Bash

Hier gibt es keine Schlittschuhe, aber ein paar spezielle Kisten mit einem Fragezeichen drauf. Wenn du mit einer von ihnen einen Gegner triffst, fällt ein Power-Up vom Himmel. Schnapp es dir schnell, bevor dir jemand anderes zuvorkommt. Deine Wirbelattacken scheinen nicht viel Schaden anzurichten, also schubse und schmeiße die Kisten durch die Gegend. Zu den interessanteren Power-Ups zählen Raketen mit acht Richtungen und Schneebälle mit Suchfunktion.

Gem Challenge: Besiege deine Gegner in 30 Sekunden.

Crystal Challenge: Die Spezial-Kisten dürfen nicht berührt werden, sonst stirbst du sofort! Zumindest hast du etwas mehr Zeit.

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 4 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
⊗	Springen
□	Kick
○	Kiste nehmen und werfen

Spiel 5 Jungle Fox

Wieder nimmst du in einem Panzer Platz. Hier gibt es allerdings kein Labyrinth, sondern vier quadratförmige Mauern und einen Totempfahl in der Mitte. Dies ist ein offener Schlagabtausch bis zum bitteren Ende. Weiche den Raketen aus und gebe gezielte Schüsse auf deine Gegner ab. Nach einiger Zeit beginnt der Totempfahl Steine zu werfen, die ebenfalls Schaden anrichten.

Spiel 5 Steuerung

D-Pad	Panzer bewegen
L1/R1	Zielen
□	Waffe abfeuern
○	Mine legen



Spiel 6 Toxic Dash

Ein nervenzerfetzendes Rennen, denn hier gibt es keine Streckengrenzungen mehr. Ab und zu erscheint ein Schleimmonster in der Mitte, das dich von der Bahn zu werfen versucht. Als neues Power-Up gibt es einen Schutzschild, den du aber nur einmal einsetzen kannst. Deine Gegner nutzen ihn, um dich von der Strecke zu schubsen. Im Grunde gibt es nur eine halbwegs Erfolg versprechende Taktik: Bleib in der Mitte und weiche den Hindernissen aus. Viel Glück!

Gem Challenge: Gewinne das Rennen.

Leichter gesagt, als getan...

Crystal Challenge: Matschiger Boden hat verheerende Auswirkungen auf dein Vehikel, also fall nicht hinein!

Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 6 Steuerung

D-Pad	Lenken
R1	Beschleunigen
□	Schild/Turbo



Boss! Oxide Ride

Bedingung

22 Cups, 15 grüne Kristalle, 12 violette Kristalle

Okay, der letzte Endkampf. Er ist zwar sauschwer, macht aber trotzdem Spaß. Zu Beginn verfolgst du ein Schiff und versuchst, mit deinen Waffen seine Energie zu verringern. Weiche den Gebäuden und den entgegenkommenden Geschossen aus und verliere nicht den Anschluss. Sobald du das Ende der Strecke erreichst, spielst du eine Runde Oxide Ball. Genau wie in den Spielen zuvor hältst du deinen Kasten sauber und schleuderst die Bälle auf den Gegner zurück. Hast du ihn oft genug getroffen, ist Uka-Uka besiegt und das Spiel geschafft!

Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
□	Stoßen/Waffe abfeuern

Spiel 7 Ring Ding

Ballons in verschiedenen Farben schweben durch die Luft. Deine Aufgabe ist, so viele gelbe Ballons wie möglich zerplatzen zu lassen. Schwarze Ballons verwandeln alle anderen in gelbe, also halte nach den schwarzen Ausschau. In der Spezial-Box findest du die Beschleuniger-Stiefel und eine Art Sauggerät, mit dem du alle deine Ballons in deine Richtung ziehst. Wenn du dann auch noch einen schwarzen Ballon erwischst, hast du gute Karten. Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt!

Gem Challenge: Gewinne das Spiel in 1:25 Minuten.

Crystal Challenge: Bringe deine Punktzahl innerhalb des Zeitlimits auf null herunter.

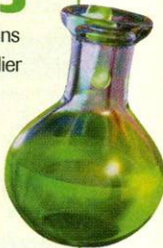
Relic Challenge: Gewinne zwei Runden hintereinander gegen den Champion.

Spiel 7 Steuerung

D-Pad	Spielfigur bewegen
⊗	Springen
□	Waffe abfeuern/Mine legen

Warp Room 5

Nach dem Abspann gelangst du zurück ins Spiel – in den fünften und letzten Level. Hier findest du sechs neue Minispiele, aber für jedes sind bestimmte Bedingungen in Form von Cups und Kristallen zu erfüllen. Du musst also die anderen Spiele so oft wiederholen, bis du genug zusammen hast, um dich den neuen Herausforderungen zu stellen.



Splash Dash

Bedingung

17 Relics

Dragon Drop

Bedingung

19 Crystals

Malet Mash

Bedingung

21 Relics

Swamp Fox

Bedingung

23 Crystals

Keg Kaboom

Bedingung

25 Gems

Dante's Dash

Bedingung

27 Cups

WWF Smackdown! 2

Hier sind sie, die besten Wrestler der WWF und alle ihre Moves.
Worauf wartest du also noch?

THE ROCK

Grapple

Facing

Irish Whip
DDT
Scoop Slam
Overhand Punch
Suplex

Groggy

Irish Whip
Piledriver
The Rock Bottom
Oklahoma Slam
Jumping Swinging DDT

Attack

The Rock Punches
Clothesline
Toe Kick
Chop
The Rock Punches
Double Axe Handle
Elbow Smash

Grapple: Behind

Irish Whip
Atomic Drop
Back Drop
Sleeper Hold
Russian Leg Sweep

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up

Pin
Knee Smash
Mounted Punching
Sleeper Hold

Grapple: Lower

Opponent Up
Pin
Leg Lock
Knee Stomp
Kick to Leg

Attack

Angry Stomp
Elbow Drop
Rock Stomp

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip
Beat Head
Shoulder Thrust

Upper: Behind

Irish Whip
Beat Head

Lower

Raise Opponent Up
Foot Choke

Run to Lower

Knee Attack

Aerial

Elbow Drop
Knee Drop
Missile Dropkick
Elbow Drop
Double Axe Handle

↓ + ⊙
← + ⊙
↑ + ⊙
→ + ⊙

⊙
↓ + ⊙
← + ⊙
↑ + ⊙
→ + ⊙

⊗
↑ oder ↓ + ⊗
← oder → + ⊙

⊙
↑ oder ↓ + ⊙
← oder → + ⊙

↑, ↓, ← oder → + ⊙

↑, ↓, ← oder → + ⊙

⊙

⊗
↓ + ⊗
← + ⊗
↑ + ⊗
→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker
Rolling Clutch Pin

Attack

Clothesline
Shoulder Break
Facecrusher

Counter

Samoan Drop
The Rock Spinebuster

Double Team

Irish Whip
Hip Throw
Mudhole Stomping
Spike Piledriver
Body Splash und Whip

Special

The People's Elbow

L1 (Sobald die
Smackdown-Anzeige
erscheint)



PS-info



4 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Multi-Tap

Nummer 1-2001, Fazit: Spaßiges
Prügelspiel
mit 1a-Grafik.
PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin



STONE COLD STEVE AUSTIN

Grapple

Facing

Irish Whip
Side Buster
Scoop Slam
Club to Neck
Knee Attack

Groggy

Irish Whip
Piledriver
Stunner
Jawbreaker
Suplex

Attack

Austin Punches
Clothesline
Toe Kick
Snap Jab
Body Punch
Overhand Punch
Elbow Smash

Grapple: Behind

Irish Whip
Russian Leg Sweep
Back Drop
Sleeper Hold
Bulldog

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up
Pin
Mounted Punching
Mounted Punching

Mounted Punching

Grapple: Lower

Opponent Up
Pin

Kick to Groin
Knee Stomp

Leg Lock

Attack

Angry Stomp
Angry Stomp
Austin Elbow Drop

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip
Foot Choke
Shoulder Thrust

Upper: Behind

Irish Whip
Beat Head

Lower

Raise Opponent Up

Foot Choke

Run to Lower

Knee Attack

Aerial

Diving Elbow
Elbow Drop
Flying Clothesline
Diving Elbow
Double Axe Handle

Running

Grapple

Lou Thesz Press
Lou Thesz Press

Attack

Power Clothesline

→ + ⊙

Shoulder Block

Bulldog

Counter

Monkey Toss

Shoulder Back Toss

↑, ↓, ← oder → + ⊙

↑, ↓, ← oder → + ⊙

↑, ↓, ← oder → + ⊙

↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip

Spine and Neck Breaker

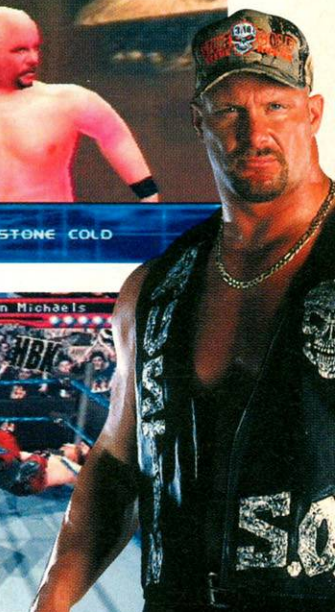
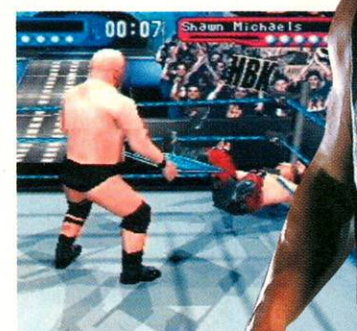
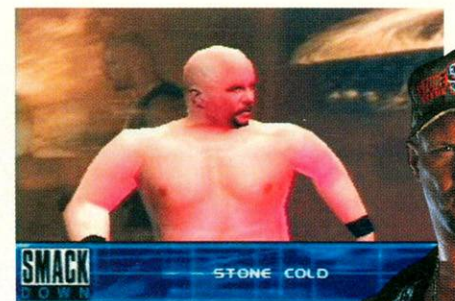
Mudhole Stomping

Headbutt to Groin

Body Splash und Whip

Special

Stone Cold StunnerL1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



UNDERTAKER

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Shoulder Breaker	↓ + ⊙
Hard Scoop Slam	← + ⊙
Club to Neck	↑ + ⊙
DDT	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Tombstone Piledriver	↓ + ⊙
Chokeslam	← + ⊙
Stmach Crusher	↑ + ⊙
Rib Breaker	→ + ⊙

Attack

Throat Thrust	⊗
Clothesline	↓ + ⊗
Toe Kick	↙ + ⊗ oder ↘ + ⊗
Austin Punches	← + ⊗
Body Punch	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Double Axe Handle	↑ + ⊗
Back Elbow Smash	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Pump Handle Slam	↓ + ⊙
Reverse DDT	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
Atomic Drop	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Darkness Choke	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Sleeper Hold	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Leg Lock	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Kick to Leg	→ + ⊙
Attack	
Angry Stomp	⊗
Leg Drop	↑ oder ↓ + ⊗
Elbow Drop	← oder → + ⊗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Chokeslam	↑ oder ↓ + ⊙
Body Strikes	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Run to Lower

Knee Attack	⊙
-------------	---

Aerial

Knee Drop	⊗
Elbow Drop	↓ + ⊗
Flying Clothesline	← + ⊗
Knee Drop	↑ + ⊗
Double Axe Handle	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Running DDT	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Flying Lariat	⊗
Diving Shoulder	↑, ↓, ← oder → + ⊗

Bulldog	↑, ↓, ← oder → + ⊙
---------	--------------------

Counter

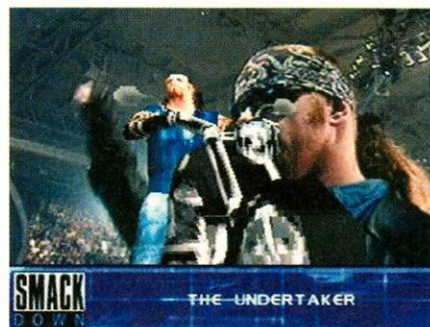
Monkey Toss	⊙
Shoulder Back Toss	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip	⊙
Front Slam	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Powerbomb	↑ + ⊙
Body Splash und Whip	→ + ⊙

Special

The Last Ride	L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)
---------------	---



MICK FOLEY

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
DDT	↓ + ⊙
Scoop Slam	← + ⊙
Club to Neck	↑ + ⊙
Knee Attack	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Double Arm DDT	↓ + ⊙
Trapping Headbutts	← + ⊙
Pulling Piledriver	↑ + ⊙
Drop Suplex	→ + ⊙

Attack

Buh Buh Ray Punches	⊗
Front Dropkick	↓ + ⊗
Toe Kick	↙ + ⊗ oder ↘ + ⊗

Chop	← + ⊗
Couble Axe Handle	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Clothesline	↑ + ⊗
Body Punch	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
School Boy	↓ + ⊙
Back Drop	← + ⊙
Reverse DDT	↑ + ⊙
Facecrusher	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙

Camel Clutch	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Big Splash	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Toss	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Kick to Leg	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	⊗
Leg Drop	↑ oder ↓ + ⊗
Elbow Drop	← oder → + ⊗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Mudhole Stomping	↑ oder ↓ + ⊙
10 Punch	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
-------------------	---

KANE

Grapple

Facing

Irish Whip	○
Lifting Chokehold	↓ + ○
Hard Scoop Slam	← + ○
Club to Neck	↑ + ○
Side Buster	→ + ○

Groggy

Irish Whip	○
Tombstone Piledriver	↓ + ○
Pendulum Backbreaker	← + ○
Stomach Crusher	↑ + ○
Shoulder Breaker	→ + ○

Attack

Body Punch	×
Big Boot	↓ + ×
Toe Kick	↖ + × oder ↗ + ×
Kane Throat Thrust	← + ×
Clothesline	↖ + × oder ↗ + ×
Overhand Punch	↑ + ×
Chop	→ + ×

Grapple: Behind

Irish Whip	○
Reverse DDT	↓ + ○
Back Drop	← + ○
Full Nelson Slam	↑ + ○
Reverse Brainbuster	→ + ○

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	○
Pin	↓ + ○
Darkness Choke	← + ○
Mounted Punching	↑ + ○
Camel Clutch	→ + ○

Grapple: Lower

Opponent Up	○
Pin	↓ + ○
Toss	← + ○
Knee Stomp	↑ + ○
Kick to Leg	→ + ○

Attack

Angry Stomp	×
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ×
Elbow Drop	← oder → + ○

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	○
Mudhole Stomping	↑ oder ↓ + ○
Choke	← oder → + ○

Upper: Behind

Irish Whip	○
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ○

Lower

Raise Opponent Up	○
Foot Choke	↑, ↓, ← oder → + ○

Run to Lower

Knee Attack	○
-------------	---

Aerial

Elbow Drop	×
Knee Drop	↓ + ×
Flying Clothesline	← + ×
Elbow Drop	↑ + ×
Double Axe Handle	→ + ×

Running

Grapple

Neck Breaker	○
Neckbreaker Drop	↑, ↓, ← oder → + ○

Attack

Clothesline	×
Power Clothesline	↑, ↓, ← oder → + ×

Bulldog

↑, ↓, ← oder → + ○

Counter

Monkey Toss ○

Whirl Sideslam

↑, ↓, ← oder → + ○

Double Team

Irish Whip	○
Double Chokeslam	↓ + ○
Mudhole Stomping	← + ○
Stomach Crusher	↑ + ○
Body Splash und Whip	→ + ○

Special

Chokeslam Moonsault L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



Choke ↑, ↓, ← oder → + ○

Run to Lower

Knee Attack ○

Aerial

Elbow Drop	×
Knee Drop	↓ + ×
Flying Clothesline	← + ×
Diving Elbow	↑ + ×
Double Axe Handle	→ + ×

Running

Grapple

Neck Breaker	○
Lou Thesz Press	↑, ↓, ← oder → + ○

Attack

Clothesline	×
Elbow Attack	↑, ↓, ← oder → + ×
Bulldog	↑, ↓, ← oder → + ○

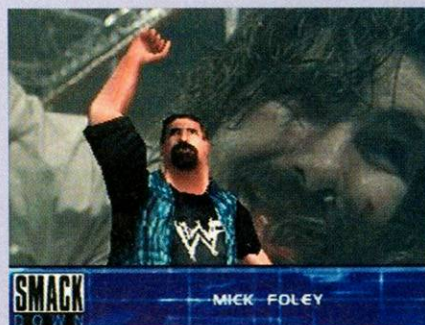
Counter

Sleeper Hold ○

Powerslam ↑, ↓, ← oder → + ○

Double Team

Irish Whip	○
Hip Throw	↓ + ○
Mudhole Stomping	← + ○
Powerbomb	↑ + ○



Body Splash und Whip

→ + ○

Special

Mandible Claw L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



X-PAC

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Headlock und Punch	↓ + ⊙
Snapmare	← + ⊙
Eye Rake	↑ + ⊙
DDT	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Fisherman Suplex	↓ + ⊙
Spinning Back Drop	← + ⊙
Jumping Tornado DDT	↑ + ⊙
Hurricanrana	→ + ⊙

Attack

Middle Kick	⊗
Spinning Wheel Kick	↓ + ⊗
Low Kick	↙ + ⊗ oder ↘ + ⊗
Spinning Back Kick	← + ⊗
Snap Jab	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Double Axe handle	↑ + ⊗
Spinning Kick	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Reverse Pin	↓ + ⊙
Facecrusher	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
Low Blow	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Sleeper Hold	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Mahistrol Cradle	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Kick to Leg	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Kick to Groin	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	⊗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ⊗
Leg Drop	← oder → + ⊗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Mudhole Stomping	↑ oder ↓ + ⊙
10 Punch	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Super Back Drop	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
Foot Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Run to Lower

Bronco Buster	⊙
---------------	---

Aerial

Knee Drop	⊗
Diving Moonsault	↓ + ⊗
Spinning Wheel Kick	← + ⊗
Diving Leg Drop	↑ + ⊗
Double Axe Handle	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Rolling Clutch Pin	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Flying Lariat	⊗
Spinning Wheel Kick	↑, ↓, ← oder → + ⊗

Facecrusher

↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

Monkey Toss

⊙

Farewell

↑, ↓, ← oder → + ⊙

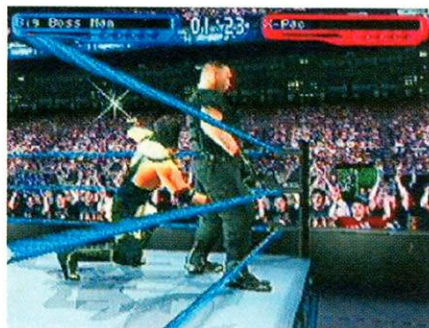
Double Team

Irish Whip	⊙
Whip und Lay Down	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Spike Piledriver	↑ + ⊙
Body Splash und Whip	→ + ⊙

Special

X-Factor

L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



SHANE MCMAHON

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Suplex	↓ + ⊙
Scoop Slam	← + ⊙
Overhand Punch	↑ + ⊙
Snapmare	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
DDT	↓ + ⊙
Hard Scoop Slam	← + ⊙
Club to Neck	↑ + ⊙
Arm Wrench	→ + ⊙

Attack

Snap Jab	⊗
Boxing Body Blow	↓ + ⊗
Toe Kick	↙ + ⊗ oder ↘ + ⊗

Buh Buh Ray Punches

Body Punch	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Double Axe Handle	↑ + ⊗
Boxing Hook Punch	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
School Boy	↓ + ⊙
Bulldog	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
Low Blow	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙

Knee Smash

Mounted Punching	← + ⊙
Short Arm Scissors	↑ + ⊙
	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up

Pin	↓ + ⊙
Leg Lock	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Kick to Leg	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	⊗
Knee Drop	↑ oder ↓ + ⊗
Elbow Drop	← oder → + ⊗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Shoulder Thrust	↑ oder ↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
-------------------	---

VINCE MCMAHON

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Club to Neck	↓ + ⊙
Headlock und Punch	← + ⊙
Overhand Punch	↑ + ⊙
Headlock	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Beat Head	↓ + ⊙
Headlock und Punch	← + ⊙
Hip Throw	↑ + ⊙
Trapping Headbutts	→ + ⊙

Attack

Boxing Snap Jab	⊗
Boxing Uppercut	↓ + ⊗
Toe Kick	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Boxing Body Blow	← + ⊗
Chop	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Double Axe Handle	↑ + ⊗
Boxing Hook Punch	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
School Boy	↓ + ⊙
Turn Facing Front	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
Facecrusher	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Fury Punch	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Abdominal Stretch	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Leg Lock	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Kick to Leg	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	⊗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ⊗
Elbow Drop	← oder → + ⊗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Shoulder Thrust	↑ oder ↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Run to Lower

Knee Attack	⊙
-------------	---

Aerial

Elbow Drop	⊗
Knee Drop	↓ + ⊗
Flying Clothesline	← + ⊗
Elbow Drop	↑ + ⊗
Double Axe Handle	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Lou Thesz Press	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Shoulder Block	⊗
Yakuza Kick	↑, ↓, ← oder → + ⊗

Bulldog

↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

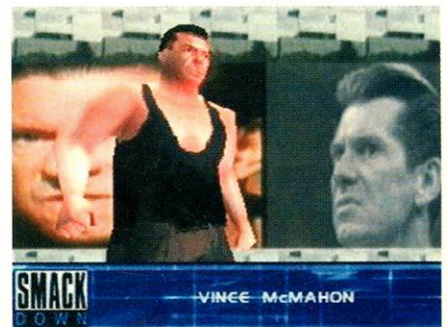
Shoulder Back Toss	⊙
Back Flip to Pancake	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip	⊙
Backbreaker und Leg Drop	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Stomach Crusher	↑ + ⊙
Body Splash und Whip	→ + ⊙

Special

Mac Stunner L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙
Run to Lower	
Bronco Buster	⊙

Aerial

Elbow Drop	⊗
Dragon Attack	↓ + ⊗
Flying Clothesline	← + ⊗
Knee Drop	↑ + ⊗
Double Axe Handle	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Running Reverse Pin	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Back Elbow Attack	⊗
Flying Forearm Smash	↑, ↓, ← oder → + ⊗
School Boy	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

Sleeper Hold	⊙
Monkey Toss	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip	⊙
Hip Throw	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Spike Piledriver	↑ + ⊙



Body Splash und Whip

→ + ⊙

Special

Test Diving Elbow L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



STEPHANIE MCMAHON-HELMSEY

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Club to Neck	↓ + ⊙
Snapmare	← + ⊙
Eye Rake	↑ + ⊙
Elbow Strike	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Club to Neck	↓ + ⊙
Snapmare	← + ⊙
Eye Rake	↑ + ⊙
Standing Crossface	→ + ⊙

Attack

Woman's Slap	⊗
Middle Kick	↓ + ⊗
Low Kick	↙ + ⊗ oder ↘ + ⊗
Austin Punches	← + ⊗
Snap Jab	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Double Axe Handle	↑ + ⊗
Chop	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Reverse Pin	↓ + ⊙
Turn Facing Front	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
School Boy	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Woman's Beat Head	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Sleeper Hold	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Kick to Leg	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Leg Lock	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	⊗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ⊗
Angry Stomp	← oder → + ⊗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Shoulder Thrust	↑ oder ↓ + ⊙
Choke	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Run to Lower

Knee Attack	⊙
-------------	---

Aerial

Knee Drop	⊗
Elbow Drop	↓ + ⊗
Double Axe Handle	← + ⊗
Knee Drop	↑ + ⊗
Double Axe Handle	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Neck Breaker	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Shoulder Block	⊗
Shoulder Block	↑, ↓, ← oder → + ⊗

School Boy

↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

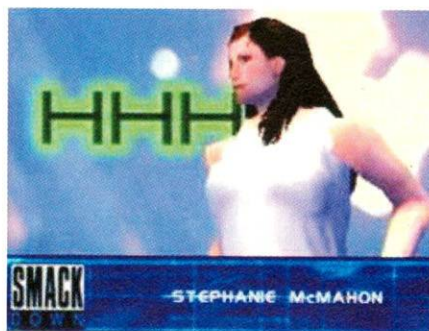
Monkey Toss	⊙
Shoulder Back Toss	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip	⊙
Whip und Lay Down	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Hip Throw	↑ + ⊙
Body Splash und Whip	→ + ⊙

Special

Woman's Special Slap L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



EDDIE GUERRERO

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Scissor Sweep	↓ + ⊙
Arm Drag	← + ⊙
Headlock und Punch	↑ + ⊙
Snap Suplex	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Hopping Sunset Flip Pin	↓ + ⊙
Hurricanrana	← + ⊙
Cross Backbreaker	↑ + ⊙
Brainbuster DDT	→ + ⊙

Attack

Snap Jab	⊗
Jumping Calf Kick	↓ + ⊗
Toe Kick	↙ + ⊗ oder ↘ + ⊗

Chop

Snap Jab	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Dropkick	↑ + ⊗
Elbow Smash	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Reverse Pin	↓ + ⊙
Back Drop	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
German Suplex Pin	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Face Stretch	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Mahistrol Cradle	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Mexican Surfboard	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Mexican Stretch	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	⊗
Elbow Drop	↑ oder ↓ + ⊗
Double Knee Drop	← oder → + ⊗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Frankensteiner	↑ oder ↓ + ⊙
Tornado DDT	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Cross Powerbomb	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
-------------------	---

CHRIS JERICHO

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
DDT	↓ + ⊙
Snapmare	← + ⊙
Jumping Arm Breaker	↑ + ⊙
Snap Suplex	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Double Powerbomb	↓ + ⊙
Double Arm Backbreaker	← + ⊙
Jackknife Powerbomb	↑ + ⊙
Pendulum Backbreaker	→ + ⊙

Attack

Snap Jab	⊗
Dropkick	↓ + ⊗
Toe Kick	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Spinning Back Kick	← + ⊗
Austin Punches	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Clothesline	↑ + ⊗
Chop	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Reverse Pin	↓ + ⊙
Back Drop	← + ⊙
Reverse DDT	↑ + ⊙
Facecrusher	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Knee Smash	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Cocky Pin	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Leg Lock	↑ + ⊙
Kick to Leg	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	⊗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ⊗
Austin Elbow Drop	← oder → + ⊙

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Superplex	↑ oder ↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Super Back Drop	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
Foot Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Run to Lower

Knee Attack	⊙
-------------	---

Aerial

Knee Drop	⊗
Diving Moonsault	↓ + ⊗
Spinning Wheel Kick	← + ⊗
Diving Headbutt	↑ + ⊗
Missile Dropkick	→ + ⊗

Running

Grapple	⊙
Neck Breaker	⊙
School Boy	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Flying Forearm Smash	⊗
Spinning Wheel Kick	↑, ↓, ← oder → + ⊗
Facecrusher	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

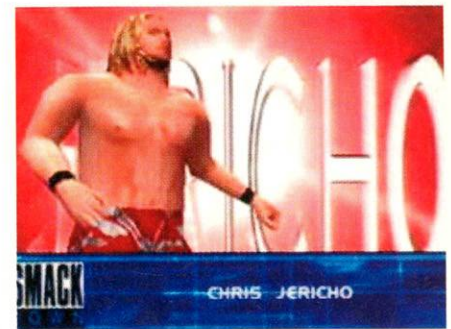
Arm Drag	⊙
Shoulder Back Toss	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip	⊙
Whip und Lay Down	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Backbreaker und Leg Drop	↑ + ⊙
Body Splash und Whip	→ + ⊙

Special

Walls of Jericho L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



Foot Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙
Run to Lower	⊙
Knee Attack	⊙

Aerial

Knee Drop	⊗
Twisting Body Attack	↓ + ⊗
Missile Dropkick	← + ⊗
Elbow Drop	↑ + ⊗
Headscissor Takedown	→ + ⊗

Running

Grapple

Headscissor Takedown	⊙
School Boy	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

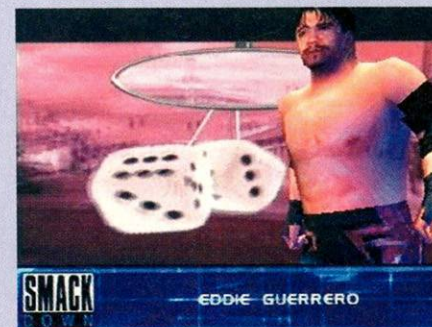
Clothesline	⊗
Dropkick	↑, ↓, ← oder → + ⊗
School Boy	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

Arm Drag	⊙
Whirl Back Breaker	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

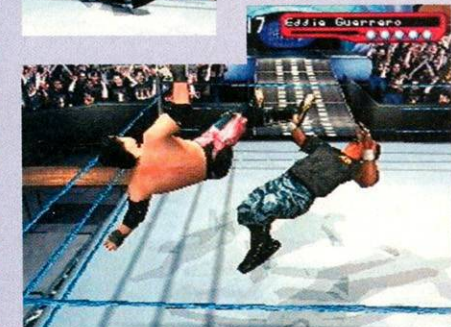
Irish Whip	⊙
Whip und Lay Down	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Calf Kick und Sweep	↑ + ⊙



Body Splash und Whip	→ + ⊙
----------------------	-------

Special

Frog Splash L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



ALBERT

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Beat Head	↓ + ⊙
Hard Scoop Slam	← + ⊙
Press Slam	↑ + ⊙
Drop Suplex	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Two-Handed Choke Bomb	↓ + ⊙
Suplex to Front Slam	← + ⊙
Lifting Chokehold	↑ + ⊙
Shoulder Breaker	→ + ⊙

Attack

Austin Punches	✗
Jumping Front Kick	↓ + ✗
Toe Kick	↖ + ✗ oder ↗ + ✗
Throat Thrust	← + ✗
Chop	↖ + ✗ oder ↗ + ✗
Clothesline	↑ + ✗
Big Boot	→ + ✗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Atomic Drop	↓ + ⊙
Back Drop	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
Bulldog	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Reverse Chin Lock	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Sleeper Hold	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Toss	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Big Swing	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	✗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ✗
Elbow Drop	← oder → + ✗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Mudhole Stomping	↑ oder ↓ + ⊙
Shoulder Thrust	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Run to Lower

Knee Attack	⊙
-------------	---

Aerial

Elbow Drop	✗
Knee Drop	↓ + ✗
Flying Clothesline	← + ✗
Elbow Drop	↑ + ✗
Double Axe Handle	→ + ✗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Lou Thesz Press	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Shoulder Block	✗
Yakuza Kick	↑, ↓, ← oder → + ✗

Bulldog ↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

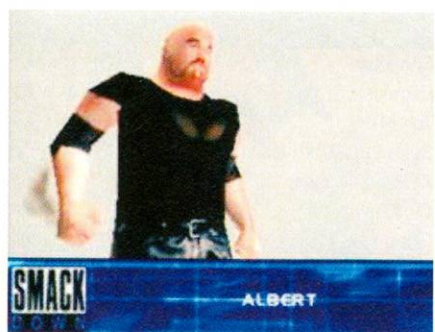
Shoulder Back Toss	⊙
Back Flip to Pancake	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip	⊙
Backbreaker und Leg Drop	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Stomach Crusher	↑ + ⊙
Body Splash und Whip	→ + ⊙

Special

Spinning Rack Pancake L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



BIG BOSS MAN

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Manhattan Drop	↓ + ⊙
Headlock und Punch	← + ⊙
Rake	↑ + ⊙
Knee Attack	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Jackknife Powerbomb	↓ + ⊙
Rib Breaker	← + ⊙
Stomach Crusher	↑ + ⊙
Boss Man Chokeslam	→ + ⊙

Attack

Austin Punches	✗
Big Boot	↓ + ✗
Toe Kick	↖ + ✗ oder ↗ + ✗

Body Punch	← + ✗
Double Axe Handle	↖ + ✗ oder ↗ + ✗
Boss Man Uppercut	↑ + ✗
Chop	→ + ✗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Atomic Drop	↓ + ⊙
Back Drop	← + ⊙
Sleeper Hold	↑ + ⊙
Reverse DDT	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Fury Punch	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Reverse Chin Lock	→ + ⊙

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Toss	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Kick to Groin	→ + ⊙

Attack

Angry Stomp	✗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ✗
Elbow Drop	← oder → + ✗

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Back Elbow Strike	↑ oder ↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
-------------------	---

AL SNOW

Grapple

Facing

Irish Whip	○
Scissor Sweep	↓ + ○
Scoop Slam	← + ○
Jawbreaker	↑ + ○
Suplex	→ + ○

Groggy

Irish Whip	○
Dangerous DDT	↓ + ○
Trapping Headbutts	← + ○
Jackknife Powerbomb	↑ + ○
Hurricanrana	→ + ○

Attack

Snap Jab	⊗
Shuffle Side Kick	↓ + ⊗
Toe Kick	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Chop	← + ⊗
Spinning Back Elbow	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Double Axe Handle	↑ + ⊗
Middle Kick	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	○
Sleeper with Scissors	↓ + ○
Back Drop	← + ○
Reverse DDT	↑ + ○
Bulldog	→ + ○

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	○
Pin	↓ + ○
Knee Smash	← + ○
Mounted Punching	↑ + ○
Mahistral Cradle	→ + ○

Grapple: Lower

Opponent Up	○
Pin	↓ + ○
Texas Cloverleaf	← + ○
Knee Stomp	↑ + ○
Kick to Leg	→ + ○

Attack

Angry Stomp	⊗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ⊗
Elbow Drop	← oder → + ○

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	○
Frankensteiner	↑ oder ↓ + ○
Choke	← oder → + ○

Upper: Behind

Irish Whip	○
Super Back Drop	↑, ↓, ← oder → + ○

Lower

Raise Opponent Up	○
Choke	↑, ↓, ← oder → + ○

Run to Lower

Knee Attack	○
-------------	---

Aerial

Elbow Drop	⊗
Diving Moonsault	↓ + ⊗
Front Dropkick	← + ⊗
Diving Leg Drop	↑ + ⊗
Double Axe Handle	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	○
Cross Fixes Pin	↑, ↓, ← oder → + ○

Attack

Clothesline	⊗
Shoulder Block	↑, ↓, ← oder → + ⊗

Bulldog

↑, ↓, ← oder → + ○

Counter

Monkey Toss	○
Shoulder Back Toss	↑, ↓, ← oder → + ○

Double Team

Irish Whip	○
Elbow Drop	↓ + ○
Mudhole Stomping	← + ○
Spike Piledriver	↑ + ○
Body Splash und Whip	→ + ○

Special

Snowplow L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



Choke ↑, ↓, ← oder → + ○

Run to Lower

Knee Attack	○
-------------	---

Aerial

Elbow Drop	⊗
Knee Drop	↓ + ⊗
Flying Clothesline	← + ⊗
Elbow Drop	↑ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	○
Lou Thesz Press	↑, ↓, ← oder → + ○

Attack

Clothesline	⊗
Shoulder Block	↑, ↓, ← oder → + ⊗
Bulldog	↑, ↓, ← oder → + ○

Counter

Shoulder Block	○
----------------	---

Bulldog ↑, ↓, ← oder → + ○

Double Team

Sleeper Hold	○
Whip und Lay Down	↓ + ○
Mudhole Stomping	← + ○
Spine und Neckbreaker	↑ + ○
Body Splash und Whip	→ + ○



Special

Sidewalk Slam L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



BILLY GUNN

Grapple

Facing

- Irish Whip
- Arm Wrench
- Headlock und Punch
- Club to Neck
- Brain Buster

Groggy

- Irish Whip
- Piledriver
- Failing Neckbreaker
- Body Press Slam
- DDT

Attack

- Snap Jab
- Dropkick
- Toe Kick
- Chop
- Elbow Smash
- Double Axe Handle
- Austin Punches

Grapple: Behind

- Irish Whip
- Atomic Drop
- Bulldog
- Back Drop
- Russian Leg Sweep

Ground

Grapple: Upper

- Raise Opponent Up
- Pin
- Sleeper Hold
- Mounted Punching
- Reverse Chin Lock

Grapple: Lower

- Opponent Up
- Pin
- Toss
- Knee Stomp
- Leg Lock
- Attack
- Angry Stomp
- Austin Elbow Drop
- Knee Drop

Turnbuckle

Upper: Facing

- Irish Whip
- Tornado DDT
- Shoulder Thrust

Upper: Behind

- Irish Whip
- Super Back Drop
- Lower
- Raise Opponent Up
- Foot Choke
- Run to Lower
- Knee Attack

Aerial

- Knee Drop
- Test Diving Elbow
- Diving Fame Asser
- Diving Elbow
- Double Axe Handle

Running

Grapple

- Neck Breaker
- Rolling Clutch Pin
- Attack
- Back Elbow Attack
- Dropkick

Bulldog

Counter

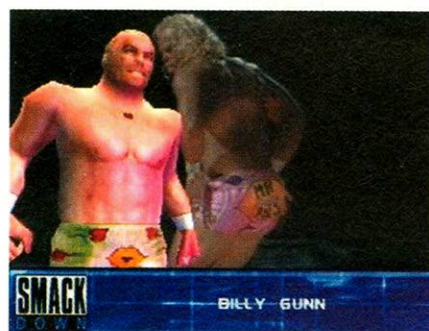
- Sleeper Hold
- Powerslam

Double Team

- Irish Whip
- Whip und Lay Down
- Mudhole Stomping
- Stomach Crusher
- Body Splash und Whip

Special

- Fame Asser
- L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)



BUH-BUH RAY DUDLEY

Grapple

Facing

- Irish Whip
- Manhattan Drop
- Scoop Slam
- Overhand Slam
- Belly to Back Suplex

Groggy

- Irish Whip
- Falling Powerbomb Pin
- DDT
- Body Press Slam
- Jackknife Powerbomb

Attack

- Buh-Buh Ray Punches
- Clothesline
- Toe Kick

- Body Punch
- Double Axe Handle
- Overhand Punch
- Chop

Grapple: Behind

- Irish Whip
- Back Side Slam
- Bulldog
- Nelson Drop
- Back Drop

Ground

- Grapple: Upper
- Raise Opponent Up
- Pin
- Fury Punch
- Mounted Punching
- Reverse Chin Lock
- Grapple: Lower

- Opponent Up
- Pin
- Kick to Groin
- Knee Stomp
- Leg Lock

Attack

- Angry Stomp
- Falling Headbutt
- Elbow Drop

Turnbuckle

Upper: Facing

- Irish Whip
- Superplex
- Choke

Upper: Behind

- Irish Whip
- Beat Head

Lower

- Raise Opponent Up

BRADSHAW

Grapple

Facing

Irish Whip	⊙
Side Buster	↓ + ⊙
Hard Scoop Slam	← + ⊙
Overhand Punch	↑ + ⊙
Knee Attack	→ + ⊙

Groggy

Irish Whip	⊙
Jackknife Powerbomb	↓ + ⊙
Fallaway Slam	← + ⊙
Swinging Neckbreaker	↑ + ⊙
Shoulder Breaker	→ + ⊙

Attack

Chop	⊗
Big Boot	↓ + ⊗
Toe Kick	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Snap Jab	← + ⊗
Double Axe Handle	↖ + ⊗ oder ↗ + ⊗
Clothesline	↑ + ⊗
Body Punch Punch	→ + ⊗

Grapple: Behind

Irish Whip	⊙
Pump Handle Drop	↓ + ⊙
Back Drop	← + ⊙
Full Nelson Slam	↑ + ⊙
Bulldog	→ + ⊙

Ground

Grapple: Upper

Raise Opponent Up	⊙
Pin Fall	↓ + ⊙
Fury Punch	← + ⊙
Mounted Punching	↑ + ⊙
Camel Clutch	→ + ⊙

Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙
-------	--------------------

Run to Lower

Knee Attack	⊙
-------------	---

Aerial

Elbow Drop	⊗
Diving Leg Drop	↓ + ⊗
Front Dropkick	← + ⊗
Diving Elbow	↑ + ⊗
Double Axe Handle	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Lou Thesz Press	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

Clothesline	⊗
Diving Shoulder	↑, ↓, ← oder → + ⊗
Facecrusher	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Counter

Grapple: Lower

Opponent Up	⊙
Pin	↓ + ⊙
Toss	← + ⊙
Knee Stomp	↑ + ⊙
Big Swing	→ + ⊙
Attack	
Angry Stomp	⊗
Angry Stomp	↑ oder ↓ + ⊗
Elbow Drop	← oder → + ⊙

Turnbuckle

Upper: Facing

Irish Whip	⊙
Super Fallaway Slam	↑ oder ↓ + ⊙
Back Elbow Strike	← oder → + ⊙

Upper: Behind

Irish Whip	⊙
Beat Head	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Lower

Raise Opponent Up	⊙
Foot Choke	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Run to Lower

Knee Attack	⊙
-------------	---

Aerial

Elbow Drop	⊗
Knee Drop	↓ + ⊗
Shoulder Block	← + ⊗
Elbow Drop	↑ + ⊗
Flying Clothesline	→ + ⊗

Running

Grapple

Neck Breaker	⊙
Spear	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Attack

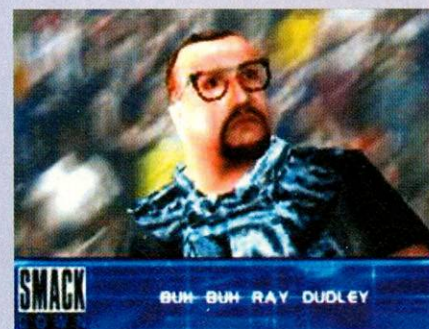
Power Clothesline	⊗
Diving Shoulder	↑, ↓, ← oder → + ⊗

Samoan Drop	⊙
-------------	---

Powerslam	↑, ↓, ← oder → + ⊙
-----------	--------------------

Double Team

Irish Whip	⊙
Headbutt to Groin	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Dudley Death Drop	↑ + ⊙



Facecrusher	↑, ↓, ← oder → + ⊙
-------------	--------------------

Counter

Shoulder Back Toss	⊙
Powerslam	↑, ↓, ← oder → + ⊙

Double Team

Irish Whip	⊙
Whip und Lay Down	↓ + ⊙
Mudhole Stomping	← + ⊙
Stomach Crusher	↑ + ⊙
Body Splash und Whip	→ + ⊙

Special

Clothesline From Hell	L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)
-----------------------	---



Body Splash	→ + ⊙
-------------	-------

Special

Buh Buh Cutter	L1 (Sobald die Smackdown-Anzeige erscheint)
----------------	---





Captain Buzz Lightyear Star Command

Buzz ist wieder da! Und mit unseren Tipps kickt er sämtliche Aliens bis hinter die vorletzte Galaxie. Gib diesen fremden Burschen Saures!

Die Grundlagen

Die Modi

Jeder Level enthält drei verschiedene Modi...

Normal-Modus: Jage den Gegner bis ans Ende des Levels.

Time Attack: Bewältige den Level innerhalb des Zeitlimits.

XR-Modus: Sammle innerhalb des Zeitlimits sämtliche Teile von XR.

Medaillen

Medaillen gibt's für das Erfüllen bestimmter Kriterien...

- Für das Beenden des Levels erhältst du eine Goldmedaille.
- Wenn du alle grünen Aliens eingesammelt hast, erhältst du eine Silbermedaille.
- Wenn du eine bestimmte Anzahl an Credits eingesammelt hast, erhältst du eine Silbermedaille.
- Für das Beenden des Time Attacks erhältst du eine Goldmedaille.
- Wenn du die Bestzeit im Time Attack schlägst, erhältst du eine Silbermedaille.
- Für das Einsammeln aller Teile von XR erhältst du eine Goldmedaille.
- Wenn du die Bestzeit im XR-Modus schlägst, erhältst du eine Silbermedaille.
- Goldmedaillen sind einen Punkt wert und Silbermedaillen einen halben Punkt. In jedem Level kannst du maximal fünf Punkte erzielen.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Ausgabe 1-2001, Fazit: Buzz Lightyear sieht auch solo gut aus.
PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

MISSION 1 JO-AD 1

Level - Info

Zu erzielende Credits:	150
Aliens:	5
Time Attack:	01:20.00
XR-Zeit:	01:20.00
XR-Teile:	6

Normal-Modus:

Der erste Level dient lediglich zum Aufwärmen. Dein Gegner bewegt sich ziemlich langsam und kann recht leicht abgehängt werden, sofern du nicht wegen jedem Fitzel anhältst, um es zu massakrieren. Dein Ziel ist es, 150 Credits zu bekommen und fünf Aliens einzusammeln. Gehe um die Ecke und hol dir **Alien 1** vor dem Geschützturm. Laufe rüber zur Scheune. Dort findest du ein Hoverboard. Spring drauf und schnapp dir **Alien 2** direkt vor dir. Nach der zwei-



ten Scheune findest du rechts **Alien 3**. Steig in den Transporter. Wende dich nach links, steig aus und hol dir im nächsten Gebäude **Alien 4**. Mit dem Booster gelangst du an den Geschütztürmen vorbei. Springe von Insel zu Insel und greif dir auf der letzten **Alien 5**.

Wenn du das Ende erreichst, besitzt dein Gegner einen purpurfarbenen und einen grünen Schild, die du mit Waffen der entsprechenden Farben zerstören kannst.

Time Attack:

Die Zeitvorgabe, die du in diesem Level schlagen musst, ist 01:20.00. Nimm dir dazu am besten das Hoverboard und sammle unterwegs sämtlichen Sprit ein.

XR-Modus: Die Zeitvorgabe, die du in diesem Level schlagen musst, ist 01:20.00. Sammle sechs XR-



MISSION 2 FLAMAR 1

Level - Info

Zu erzielende Credits:	150
Aliens:	4
Time Attack:	01:15.00
XR-Zeit:	01:25.00
XR-Teile:	12

Normal-Modus: In diesem Level trittst du gegen Gravatina an, eine Dame mit einem Riesenkopf, die Gewalt über die Schwerkraft hat und mächtig in Buzz verknallt ist. Springe auf das Jet Bike zu deiner Linken und sammle **Alien 1** vor dir ein. Das Bike hat einen ziemlich leeren Tank und wird nicht lange laufen, aber immerhin kommst du schnell vom Start weg. Wenn die Kiste stehen bleibt, geht's zu Fuß weiter. Hinter einem steinernen Bogen findest du links ein Hoverboard. Setz dich drauf und fahr weiter. Springe über die Lavagraben und greif dir vor der dritten Grube **Alien 2**. Gehe links am Vulkan vorbei zum Boost-Pad. Hinter dem nächsten Vulkan triffst du auf **Alien 3**. An der Gabelung in der Höhle nimmst du die zweite links. Du gelangst in eine große Kammer mit **Alien 4**. Verlasse den Raum wieder und du gelangst zum Fluchtpunkt. Gravatina besitzt

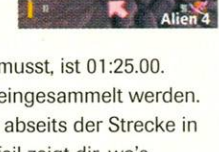


einen purpurfarbenen Schild, der auf übliche Weise zerstört werden kann. Schwierig ist nur, dass der Kampf in einer großen Höhle stattfindet, in der es viele Lavabecken gibt. Zudem schwebt Gravatina ständig von einer Seite zur anderen. Aber keine Panik, wenn du mal reinfallen solltest! Die Lava kostet dich nur ein bisschen Gesundheit und du springst sofort wieder raus. Falls du keine purpurfarbene Knarre hast, springst du auf die Startrampe, die dich zu einem Speziallaser hinaufkatapultiert. Damit zerlegst du den Schild mit nur einem Feuerstoß.

Time Attack: Die Zeitvorgabe, die du in diesem Level schlagen musst, ist 01:15.00. Springe am besten gleich links auf das Jet Bike. Wenig später kommst du zu einem Hoverboard,

mit dem du die Fahrt fortsetzt. Solange du sämtlichen Sprit einsammelst, von den Gegnern nicht aufgehalten wirst oder gar in die Lava plumpst, solltest du hier eine prima Zeit hinlegen können.

XR-Modus: Die Zeitvorgabe, die du in diesem Level schlagen musst, ist 01:25.00. Zwölf XR-Teile müssen eingesammelt werden. Eines davon liegt etwas abseits der Strecke in den Höhlen, aber der Pfeil zeigt dir, wo's langgeht.



MISSION 3 CANIS LUMIS 1

Level - Info

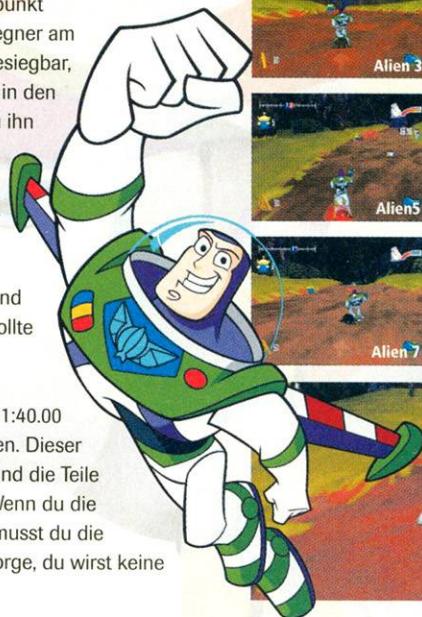
Zu erzielende Credits:200
Aliens:9
Time Attack:01:40.00
XR-Zeit:01:25.00
XR-Teile:13

Normal-Modus: Du beginnst diesen Level mit einem Hoverboard und unendlich Sprit, natürlich bleifrei. Du stößt hier auch erstmals auf Bomben, die Zurg für dich hinterlegt hat. Mit ein paar gut platzierten Schüssen kannst du sie mühelos zerstören. Das heißt, sofern du rechtzeitig hinkommst, sonst ist das Spiel nämlich gelaufen. Dein Gegner ist ziemlich flott unterwegs und fordert dir schon einiges ab. Am besten lässt du ihn, falls möglich, gleich vom Start weg hinter dir. Nicht weit vom Start wartet **Alien 1** und etwas dahinter schon **Alien 2**. Und weiter geht's! Meide die Gegner, wo immer du kannst. Schließlich findest du die erste Bombe. Zerstöre sie. Nach den zwei Elektrizitätstürmen findest du **Alien 3** und ein Stück weiter, kurz vor der Abkürzung, erwartet dich **Alien 4**. Zerstöre die Bombe und nimm diese Abkürzung. Anschließend triffst du auf **Alien 5** und gleich

darauf auf **Alien 6**. Nach ein paar Kurven stehst du vor **Alien 7**. Hinter zwei weiteren Elektrizitätstürmen findest du eine weitere Bombe, die du zerstörst. Gleich hinter der nächsten Biegung wartet bereits **Alien 8**. Halte dein Tempo möglichst hoch und meide die Gegner. Kurz vor dem Fluchtpunkt entdeckst du **Alien 9**. Der Gegner am Ende des Levels scheint unbesiegbare, doch sobald du die Kanonen in den Ecken zerlegt hast, kannst du ihn dir locker pflücken.

Time Attack: Du musst 02:25.00 schlagen. Springe dazu am besten über alles hinweg, halte bloß nicht an und nimm die Abkürzung, dann sollte es klappen.

XR-Modus: Du musst 01:40.00 unterbieten und 13 Teile finden. Dieser Level ist ziemlich geradlinig und die Teile liegen alle vor deiner Nase. Wenn du die Zeitvorgabe schlagen willst, musst du die Abkürzung nehmen. Keine Sorge, du wirst keine Teile verpassen!



MISSION 4 KARN 1

Level - Info

Zu erzielende Credits:250
Aliens:6
Time Attack:01:55.00
XR-Zeit:02:25.00
XR-Teile:14
Erforderliche Medaillen:6

Normal-Modus: Für den Zutritt zu diesem Level benötigst du sechs Medaillen. Falls du die nicht beisammen hast, musst du noch einmal umkehren und ein Time Attack oder einen der XR-Levels spielen. Auch hier gibt es Bomben, die innerhalb bestimmter Zeitlimits zerstört werden müssen. Der Gegner läuft etwa genauso schnell wie Buzz, du solltest also gut Schritt halten können. Allerdings wird dein Weg von mehreren Geschütztürmen gesäumt, schnapp dir deshalb möglichst bald eine fette Knarre. Gehe zu Beginn erst einmal geradeaus, nach ein paar Kurven kommst du zu **Alien 1**. Dann gelangst du zu einigen Hütten, setze hier den Booster ein. Neben der letzten Hütte befindet sich **Alien 2**. Dein Weg führt dich erneut zu einigen Hütten, bei denen du eine Bombe und **Alien 3** findest. Nimm den

rechten Pfad, und wieder kommst du zu einer Gebäudegruppe. Setze den Booster ein, zerstöre die Bombe über der Brücke und schnapp dir **Alien 4**. Bei den nächsten Gebäuden stößt du wieder auf eine Bombe und findest **Alien 5**. Etwas weiter den Weg entlang wartet schon **Alien 6** und gleich um die Ecke befindet sich der Fluchtpunkt. Der Boss am Ende des Levels ist ziemlich leicht zu bezwingen. Er hat allerdings eine mächtige Kanone, also halte dich aus seiner Schussbahn heraus.

Time Attack: Deine Zeitvorgabe in diesem Level ist 01:55.00. Wieder empfiehlt es sich, einfach über alles hinwegzuspringen. Halte dich auf jeden Fall von den Geschütztürmen fern, denn wenn sie dich treffen, gehst du ziemlich in die Knie. Nach etwa einem Drittel

des Weges findest du ein Hoverboard. Spring auf und sammle allen Sprit ein, der dir in die Quere kommt. Nach zwei Dritteln des Weges kannst du auf ein anderes Board wechseln, falls dir der Sprit knapp werden sollte.

XR-Modus: Hier musst du 14 Teile einsammeln und dabei schneller sein als 02:25.00. Alle Fundorte sind leicht auszumachen. Einige Teile sind von Geschützen umgeben, die du durch sorgfältiges Springen überwinden musst.

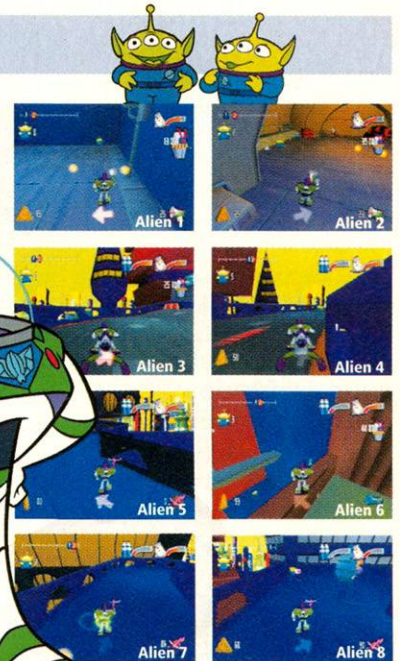


MISSION 5 TRADE WORLD 1

Level - Info

Zu erzielende Credits:	250
Aliens:	6
Time Attack:	01:55.00
XR-Zeit:	02:25.00
XR-Teile:	14
Erforderliche Medaillen:	6

Normal-Modus: Dein Gegner hier ist eher von der gemütlichen Sorte, kein Problem für dich. Folge Fixer um die Ecke zu **Alien 1**, dann in den Raum mit dem großen roten Roboter. Hinter ihm findest du ein Hover Bike. Setz dich drauf, sammel Sprit ein und hol dir **Alien 2**. Zerstöre die Bombe, gehe durch die Tür und auf die Straße. Auf der Straße zerstörst du zwei weitere Bomben und schnappst dir **Alien 3** und **4**. Du solltest möglichst allen Sprit unterwegs einsammeln. Falls du Sprit verpasst hast, solltest du wirklich nur im äußersten Notfall umkehren. Wenn du das Ende der Straße erreichst, verschwindet das Bike. Laufe an den Türmen vorbei und nimm **Alien 5** mit. Mit Hilfe des Boost-Pads läufst du die Abhänge hinauf. Wenn du das Fenster erreichst, springst du auf die darunter liegende Plattform und greifst dir **Alien 6**. Folge dem Weg und



zerstöre wieder eine Bombe. Wenn du den Booster erreichst, kannst du ihn für den weiteren Weg einsetzen. Bei der Kreuzung mit den zwei Geschütztürmen wendest du dich nach links und holst dir **Alien 7**. Gehe dann nach rechts, dann wieder links und hol dir **Alien 8**. Folge weiter dem Weg und du gelangst zum Fluchtpunkt. Der Gegner am Levelende schwebt auf einem Stuhl über dir und ist ziemlich schwierig zu treffen. Wenn du dich unter ihm befindest, lässt er außerdem Bomben fallen. Warte am besten, bis er herunterkommt, und schieße dann.

Time Attack: Zu schlagen sind 02:10.00. Wie im Normal-Modus setzt du dich auf das Jet Bike und sammelst allen Sprit ein. Gegen Ende des Levels wartet außerdem noch ein Hoverboard.

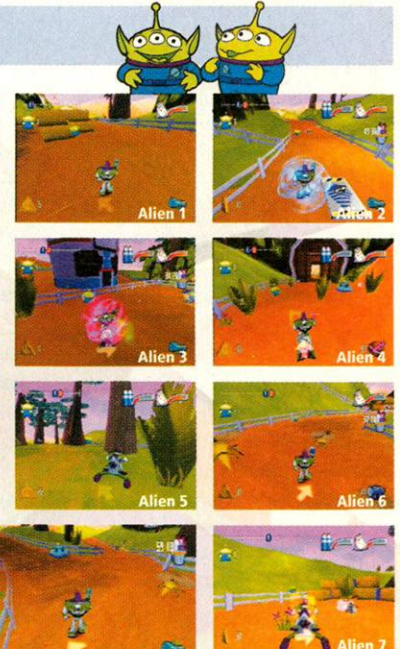
XR-Modus: Insgesamt musst du 13 Teile bergen. Die Zeitvorgabe ist 02:05.00. Vergiss nicht das Teil oben auf den Fässern neben dem Jet Bike. Hole es dir, bevor du dich auf das Jet Bike setzt, sonst hast du keine Chance. Die übrigen Teile sind unproblematisch.

MISSION 6 JO-AD 2

Level - Info

Zu erzielende Credits:	300
Aliens:	7
Time Attack:	01:45.00
XR-Zeit:	02:25.00
XR-Teile:	12
Erforderliche Medaillen:	12

Normal-Modus: Auch hier musst du Bomben zerstören. Gehe erst einmal geradeaus und du findest **Alien 1** vor einem Heuhaufen. Gehe die Straße entlang und zerstöre die Bombe vor der Brücke. Nach der Brücke kommst du zu einigen Boost-Pads und zu **Alien 2**. Springe auf das Hoverboard und fahre zu **Alien 3** und einem Booster. Setze den Booster ein und fahre weiter. Am Fuß des Abhangs schaust du nach links, zerstörst die Bombe, gehst dann rechts und setzt dich in den Transporter. Wenn du den Transporter verlässt, gehst du am Vorsprung



entlang und springst hinunter zu **Alien 4**. Hinter der Scheune setzt du dich aufs Jet Bike und fährst in das bewaldete Gebiet. Bald stößt du auf **Alien 5**. Sammle auch sämtlichen Sprit ein. **Alien 6** befindet sich am Fuße des Hügels hinter dem Waldgebiet. Gleich dahinter befindet sich eine weitere Bombe. Zerstöre sie, gehe aber nicht auf das Boost-Pad, denn **Alien 7** wartet in der Mitte des Heulabyrinths. Verlasse das Heu und begib dich zum Fluchtpunkt. Der Boss am Levelende ist nicht ohne, denn er schleudert ständig Bomben auf dich. Bleib ihm vom Leib und schieße aus sicherer Distanz.

Time Attack: Die zu schlagende Zeit ist 01:45.00. Wie schon im Normal-Modus verwendest du hier die Jet Bikes und Hoverboards.

XR-Modus: Zu unterbieten sind 02:25.00. Das einzige XR-Teil, das sich nicht direkt vor deiner Nase befindet, liegt hinter einem Heuhaufen versteckt. Du erkennst es daran, dass sich der Pfeil dreht, sobald du an dem Teil vorbeifährst.

MISSION 7 KARN 2

Level - Info

Zu erzielende Credits:350
 Aliens:6
 Time Attack:01:50.00
 XR-Zeit:02:15.00
 XR-Teile:11
 Erforderliche Medaillen:15

Normal-Modus: Der Gegner bewegt sich recht langsam, du kannst locker Schritt halten. Hinter der ersten Kurve befinden sich zwei Sümpfe, wo du auch **Alien 1** findest. Vermeide es, ins Wasser zu geraten, sonst büßt du Speed ein. Bald gelangst du zu einem weiteren Sumpf und zu einer Bombe. Zerstöre die Bombe und schnapp dir **Alien 2**. Ein Stückchen weiter stößt du auf einen Booster. Setze ihn ein und überquere den Sumpf. Nach ein paar Kurven entdeckst du wieder eine Bombe. Zerstöre sie und hol dir gleich darauf



Alien 3. Begib dich weiter durch das Sumpfland, bis du **Alien 4** erreichst. Zerstöre die Bombe, die sich auf halbem Wege den Berg hinauf befindet. Steige weiter den Berg hinauf und anschließend wieder runter. Dann geht's wieder steil bergauf. Kurz danach gelangst du zum nächsten Booster. Setze ihn ein und hol dir die Credits. Nach einigen Kurven findest du **Alien 5** und noch eine Bombe. Anschließend geht's wieder bergab und nach rechts. Am Fuß des Berges wartet **Alien 6**. Der Typ beim Fluchtpunkt hat eine dicke Schnellfeuerwaffe, gehe ihm also



nach Möglichkeit aus dem Weg.

Time Attack: Deine Herausforderung lautet 01:50.00. Am besten schaffst du diese Zeit, wenn du dich aufs Hoverboard setzt und sämtlichen Sprit einsackst. Wenn du gut genug bist, behältst du das Board für den gesamten Level.

XR-Modus: Sammle 11 Teile in weniger als 02:15.00 ein. Keines der Teile ist sonderlich versteckt.

MISSION 8 ICE WORLD

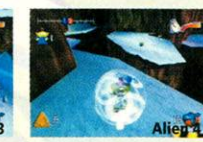
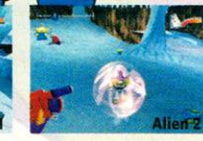
Level - Info

Zu erzielende Credits:250
 Aliens:7
 Time Attack:01:45.00
 XR-Zeit:02:45.00
 XR-Teile:12
 Erforderliche Medaillen:18

Normal-Modus: Dieser Level ist etwas kniffliger als die vorherigen. Im Eis befinden sich Risse. Wenn du da hineinbaselst, ist die Sache gelaufen. Zudem musst du noch Bomben zerstören, von denen sich einige direkt an der Eiskante befinden. Nicht einfach, hier anzuhalten, ohne in die Spalte zu schlittern. Zu Beginn springst du auf das Hoverboard und fährst so weit wie möglich. Vergiss unterdessen nicht **Alien 1** auf der linken und die Bombe auf der rechten Seite. Fahre den Abhang hinunter, zerstöre die zweite Bombe und hol dir dann unten **Alien 2**. Fahre nach links und die Abkürzung hinauf. Hol dir das Homing Gun-Power-Up und lasse dich von der Klippe fallen. Du springst zu **Alien 3** und begibst dich dann weiter den Hang hinab. Zerstöre die Bombe und springe über die Schlucht. Verwende das

Jump-Pad, um **Alien 4** zu erreichen. Benutze die nächsten beiden Boost-Pads und zerstöre die Bombe. Bewege dich den Abhang hinunter und schnapp dir **Alien 5** und wenig später **Alien 6**. Setze den Booster ein, der sich kurz hinter einem steilen Hangabschnitt auf der linken Seite befindet. Später findest du **Alien 7** und zerstörst eine Bombe. Du erreichst den Fluchtpunkt. Das Energiemonster besitzt nur einen Schild, doch es ist sehr schwierig zu treffen, da aus dem zugefrorenen Teich ständig Eisbrocken geschleudert werden. Bleibe einfach in Bewegung und Sorge stets für optimale Gesundheit.

Time Attack: Deine Zeitvorgabe ist 01:45.00. Wie im Normal-Modus kannst du hier ein Hoverboard einsetzen, und Sprit liegt auch genügend herum. Das Eis macht das Einsammeln jedoch zu einer Geduldsprobe – meist schlitterst du an dem Sprit vorbei. Unser Spezialtrick: Bereits wenn du den Sprit in der Ferne siehst, solltest du langsamer werden, dann sind deine Erfolgsaussichten deutlich besser.



XR-Modus: In diesem Level musst du 12 XR-Teile einsammeln. Das Hoverboard befindet sich an derselben Stelle wie in den beiden anderen Modi. Wenn du zu schnell bist, verpasst du allerdings einige der Teile. Geh die Sache besser locker an, damit du nicht zu oft umkehren musst und Zeit verlierst. Zu schlagen sind nämlich immerhin 02:45.00.

MISSION 9 BATHYOS

Level - Info

Zu erzielende Credits:	200
Aliens:	3
Time Attack:	02:00.00
XR-Zeit:	01:45.00
XR-Teile:	14
Erforderliche Medaillen:	21

Normal-Modus: Dieser Level ist ziemlich kurz, dafür aber auch echt hart, denn hier gibt's viele Elektro-Fische, die dir Energie abzapfen. Schwimm am besten so schnell wie möglich an ihnen vorbei und sammle alle Gesundheits-Items ein, die du entdeckst. Schwimme möglichst weit oben und tauche erst ab, wenn du in einen Tunnel musst. Da du dich unter Wasser befindest, sind natürlich die Gegner nicht nur um dich herum, sondern auch über und unter dir. Das macht es nicht gerade leicht, sie zu töten. Versuch dennoch, einige zu erwischen, um ein paar Credits einzufahren. Um



sie jedoch alle auszulöschen, wirst du weder genügend Zeit noch genügend Energie haben. Gehe zunächst geradeaus und einen kleinen Abhang hinunter, um **Alien 1** zu schnappen. Rücke weiter vor und meide nach Möglichkeit die Fische. Bald gelangst du zu einem Tunnel, in dem sich **Alien 2** befindet. Weiter durch den Tunnel stößt du auf **Alien 3** und schließlich auf den Fluchtpunkt.

Time Attack: Zu schlagen ist hier eine Zeit von 02:00.00. Schwimme auch hier möglichst nahe der Oberfläche, um den

Gegnern so gut es geht auszuweichen.

XR-Modus: In diesem Level musst du 14 Teile finden und darfst dafür keine 01:45.00 benötigen. Anders als in den

übrigen Modi musst du hier in Grundnähe bleiben, da dort die meisten der Teile herumliegen. Im zweistufigen Abschnitt, kurz nach dem Start, solltest du dem eng am Grund bleiben, denn darunter sind einige Teile versteckt.



MISSION 10 FLAMAR 2

Level - Info

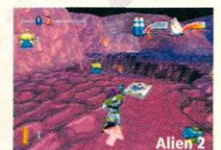
Zu erzielende Credits:	250
Aliens:	6
Time Attack:	01:45.00
XR-Zeit:	02:40.00
XR-Teile:	16
Erforderliche Medaillen:	24

Normal-Modus: Dieser Level ähnelt sehr dem vorherigen Flamar-Level. Allerdings gibt's hier mehr Lavagruben und noch viel mehr Feinde. Dein Kontrahent kommt zügig vorwärts, du wirst also alle Hände voll zu tun haben, um dranzubleiben. Kurz nach dem Start findest du **Alien 1**. Gehe links um den Vulkan herum und verwende den Booster, den du dort entdecken wirst. Gleich vor dem Eingang zu einem großen Raum stößt du auf **Alien 2**. Zerstöre die Bombe und springe über die Brücken in der Lava zu **Alien 3**. Benutze nicht den Transporter auf der Linken, sonst verpasst du einen der Aliens. Gehe links um den Vulkan herum und schnapp dir **Alien 4**. Mit dem Booster setzt du dann deinen Weg bis zum Boost-Pad fort. Zerstöre die Bombe und sammle **Alien 5** ein. Benutze einen schmalen Pfad, der am Vulkan hinaufführt. Am Ende des Pfades springst du ab, zerstörst eine Bombe und greifst dir links das Hoverboard. Begib dich durch den Eingang und nimm den Tunnel zu deiner Rechten. Lass dich vom Vorsprung auf den Grund des spiralförmigen Vulkans fallen. Gehe in den Tunnel, steck **Alien 6** ein und zerstöre die

Bombe. Setze deine Reise den engen Gang entlang fort, springe auf die Plattformen und du erreichst den Fluchtpunkt. Der Boss kann bewirken, dass Felsbrocken aus dem Boden emporfliegen, ähnlich wie seinerzeit beim Energiemonster. Halte dich also von der Mitte des Raumes fern und zerstöre auf die bewährte Weise die Schilde des Bosses.

Time Attack: Zu schlagen ist eine Vorgabe von 01:45.00. Hol dir beim Start den Silber-Credit, kehre dann um und springe auf das Hoverboard. Da es hier wirklich viele Gegner gibt, musst du schon ein paar erstklassige Sprünge hinlegen, um in diesem Level eine gute Zeit zu erzielen. Versuche, mit dem ohnehin dürrig vorrätigen Sprit möglichst lange auszukommen. Nach etwa zwei Dritteln des Levels kannst du auf ein Jet Bike umsteigen. Du findest es oben auf einigen Felsklippen in einer großen Lavagrube.

XR-Modus: Du musst 16 XR-Teile sicherstellen und solltest dabei unter einer Zeit von 02:40.00 bleiben. Leider kannst du in diesem Level den Transporter nicht verwenden, um Zeit zu sparen, denn sonst würdest du eines der Teile verpassen. Den Raum mit den beiden Lavabrücken kannst du am besten durchqueren,



indem du direkt in die Lava springst. Das kostet dich nur relativ wenig Energie und du schießt in vier oder fünf Sprüngen auf der anderen Seite wieder ans Festland. Pass auf, dass sich dir die schlangenähnlichen Wesen nicht um den Kopf wickeln. Anderenfalls verliert Buzz wertvolle Sekunden bei dem Versuch, sie abzuschütteln. Am Ende des Weges, der dich an der Seite des Vulkans hinaufführt, gehst du nach links und schnappst dir das Hoverboard. Dann folgst du dem Pfeil nach rechts. Pass auf, dass du das Teil oben auf dem spiralförmigen Vulkan nicht verpasst. Für einen zweiten Anlauf hast du nämlich garantiert keine Zeit mehr. Sobald du das Teil oben vom Vulkan ergattert hast, nimmst du lieber nicht den Weg nach unten. Viel schneller geht's, wenn du hinunterspringst und dabei unten den Tunnelleingang anvisierst.

MISSION 11 TRADE WORLD 2

Level - Info

Zu erzielende Credits:350
 Aliens:9
 Time Attack:03:15.00
 XR-Zeit:01:50.00
 XR-Teile:8
 Erforderliche Medaillen:27

Normal-Modus: In diesem Level musst du neun Aliens einsammeln und 350 Credits erzielen. Du trittst gegen XRs Zwillingbruder XL an. Laufe zunächst geradeaus und zerstöre die Bombe. Schnapp dir den Gold-Credit und benutze das Boost-Pad. Gehe vorwärts und hol dir **Alien 1**. Dann gehst du um das Gebäude herum und benutzt auch dort das Boost-Pad. Wenn du landest, liegt **Alien 2** schon vor dir. Das Boost-Pad auf der linken Seite bringt dich zu einem Gebäude mit Power-Ups, doch du ignorierst es besser, denn diese Extratour würde dich zu viel Zeit kosten. Hol dir die Credits und stell dich auf das Gratis-Boost-Pad. Laufe den Weg hinauf und nimm dich vor den Geschütztürmen in Acht. Am Ende des Weges benutzt du das Boost-Pad, um zu **Alien 3** zu gelangen. Nimm Anlauf und springe zum

nächsten Gebäude. Halte dich dann links und

laufe zu **Alien 4**. Zerstöre die Bombe und benutze das Boost-Pad. Springe rechts auf das Jet Bike. Benutze am Ende das Boost-Pad und schnapp dir anschließend **Alien 5**. Gehe nach rechts und nimm das Hoverboard. Folge dem Weg zu **Alien 6**. Zerstöre die Bombe und benutze das Boost-Pad und auch das nächste Pad. Springe auf den nächsten Block und benutze auch dort das Boost-Pad, sofern du genügend Credits hast. Nimm die Gesundheit mit und springe zum nächsten Block. Den Booster verwendest du, um die Geschütztürme zu zerstören. Springe weiter von Block zu Block, benutze dann wieder ein Boost-Pad und greif dir **Alien 7**. Zerstöre die Bombe und spring auf das Jet Bike. Sammle unterwegs allen Sprit ein. Wenn du das Ende der Straße erreichst, wendest du dich nach links. Zerstöre die Bombe und pack dir **Alien 8** in die Tasche. Dann geht's weiter vorwärts und über die Boost-Pads zu **Alien 9**. Mit dem letzten Pad kannst du den Fluchtpunkt erreichen. Um XL zu erledigen, musst du auf die

Geschütztürme feuern, so dass die Ringe darüber von rot zu blau wechseln und XL schließlich für dich erledigt wird.

Time Attack: Zu schlagen ist eine Zeit von 03:15.00. Um diesen Level möglichst schnell zu absolvieren, solltest du jedes verfügbare Fahrzeug einsetzen, insbesondere das Hoverboard zu Beginn des Levels. Sprit solltest du ebenfalls niemals links liegen lassen. Sorge stets für ein ausreichendes Credit-Polster, um die Boost-Pads verwenden zu können. Wenn du extra anhalten musst, um irgendetwas umzunutzen, kostet dich das zu viel Zeit.

XR-Modus: In weniger als 01:50.00 musst du acht Teile zusammentragen. Wie bei den anderen beiden Modi solltest du stets für einen satten Credit-Vorrat für die Boost-Pads sorgen. Alle Teile sind frühzeitig zu erkennen, du dürftest also keine Probleme bekommen. Und für die ganz Blinden gibt's ja immer noch diesen Pfeil...



MISSION 12 CANIS LUNIS 2

Level - Info

Zu erzielende Credits:350
 Aliens:7
 Time Attack:06:00.00
 XR-Zeit:02:25.75
 XR-Teile:13
 Erforderliche Medaillen:30

Normal-Modus: Diesmal bist du hinter einem abgefahrenen Werwolf-Roboter her. Du wirst Probleme haben, Schritt zu halten, denn du musst jeden Raum von Feinden säubern, bevor du in den nächsten kannst. Laufe in den ersten Raum und töte alle Gegner. Wenn sich die Türen öffnen, nimmst du die linke und schnappst dir **Alien 1**. Steck das Power-Up ein und gehe um die Ecke. Zerstöre die Bombe und sämtliche Gegner. Gehe die Stufen hinauf, vernichte alle Gegner, sammle **Alien 2** ein und gehe durch die Tür. Zerstöre die Bombe, schnapp dir das Power-Up und töte die Feinde. Laufe durch den nächsten Raum, ignoriere vorerst die Gegner und hol dir **Alien 3** oben auf dem Abhang. Gehe weiter hinauf und zerstöre die Bombe sowie alle Gegner. Gehe durch die Tür und nimm dir das Power-Up. Zerstöre die Bombe und die Gegner im nächsten

Raum. Bevor du den Raum verlässt, nimmst du **Alien 4** mit. Zerstöre die Bombe, vernichte alle Gegner und hol dir das Power-Up. Gehe durch die Tür, laufe so schnell wie möglich an den Geschütztürmen und den Gegnern vorbei zur nächsten Bombe und zerstöre sie. Vernichte anschließend alle Gegner. Steck dir **Alien 5** ein und verlasse den Raum. Auf der Treppe schnappst du dir das Power-Up hinter den Fässern, tötest alle Gegner und holst dir schließlich noch **Alien 6**, bevor du den Raum wieder verlässt. Zerstöre oben am Abhang die Bombe und alle Gegner. Laufe durch die Tür hinaus und setze den Booster ein, um dir den Weg zu bahnen. Gehe in den nächsten Raum, zerstöre die Bombe und sämtliche Gegner. Vergiss nicht, **Alien 7** von den Kisten zu holen. Verlasse den Raum, zerstöre die Bombe und spring auf das Hoverboard. Benutze dann die beiden Boost-Pads, um zum Fluchtpunkt zu gelangen. Gehe außen herum und zerstöre die Geschütztürme, bis du zum Laser gelangst. Vernichte mit dieser Waffe den ersten Schild. Den Rest erledigst du mit deinen übrigen Waffen.



Time Attack: Zu schlagen sind 06:00.00. Auch hier gilt: Erst jeden Raum säubern, bevor du in den nächsten darfst.

XR-Modus: Hier sind 13 Teile einzusammeln. Dafür solltest du weniger als 2:25.75 benötigen. Wiederum musst du alle Gegner in einem Raum töten, bevor du weitergehen darfst. Allerdings sind die Gegner hier nicht alle so schlimm wie in den anderen beiden Modi. Die zu findenden Teile sind nicht versteckt und der Pfeil sagt dir, wo's langgeht.

MISSION 13 PLANET Z

Level - Info

Zu erzielende Credits:	350
Aliens:	7
Time Attack:	02:35.00
XR-Zeit:	03:15.75
XR-Teile:	16
Erforderliche Medaillen:	33

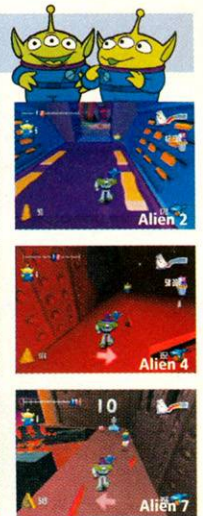
Normal-Modus: Diesmal geht's gegen den Oberschurken höchstpersönlich: Zurg. Bleibe ihm auf den Fersen und vernichte unterwegs einige Gegner, um ein paar Credits zu sammeln. Du wirst nur wenige Power-Ups finden, die du aber umso dringender benötigst. Recht bald kannst du bereits **Alien 1** einsacken. Ein paar Kurven weiter stößt du auf ein Homing Gun-Power-Up. Nimm es mit und gleich darauf auch **Alien 2**. Gehe weiter durch den nächsten Raum, zerstöre die Bombe und nimm ein weiteres Homing Gun-Power-Up an dich. Laufe den Gang entlang und mach ein paar Gegner kalt, bis du zum Booster gelangst. Benutze ihn und laufe dann nach rechts weiter zu **Alien 3**, zerstöre auch die Bombe. Folge der Credits-Spur durch die Tunnels. Wenn du die Tunnels wieder verlässt, wendest du dich nach links und

begegnet **Alien 4**. Gehe weiter nach rechts und auf das Boost-Pad. Ein Stück weiter holst du dir das Homing Gun-Power-Up. Benutze das Boost-Pad und schnapp dir **Alien 5** nahe der Stelle, wo du landest. Wende dich nach rechts und halte auf den Tunnel zu. Benutze das Boost-Pad und laufe dann zur dreieckigen Tür. Sie führt dich in einen runden Raum. Zerstöre die Bombe und gehe gleich durch die nächste Tür wieder hinaus. Hinter der Ecke findest du **Alien 6**. Gehe am Vorsprung entlang und zerstöre unterwegs die Geschütztürme und die Bombe. Nach einer Linkskurve triffst du vor einem Geschützturm auf **Alien 7**. Gehe dann nach links zum Fluchtpunkt. Zurg besitzt lediglich ein Schild, ist aber von Elektro-Türmen umgeben und hat eine Schnellfeuerwaffe. Halte dich von den Türmen fern, sammle möglichst viel Gesundheit ein und ballere auf Zurg, wann immer du kannst. Auf jeden Fall aber solltest du ständig in Bewegung bleiben.

Time Attack: Zu schlagen sind 02:35.00.

Zu Beginn des Levels findest du ein Gratis-Hoverboard. Spring auf und sammle allen Sprit ein. Ein weiteres Hoverboard befindet sich direkt vor der dreieckigen Tür. Dieses Gefährt sollte bis zum Ende des Levels durchhalten.

XR-Modus: Hier müssen 16 Teile von XR in weniger als 03:15.00 gefunden werden. Wie üblich zeigt dir der Pfeil den Weg. Doch einige Teile könntest du übersehen, wenn du die Augen nicht offen hältst. Achte immer genau auf den Pfeil, sobald du größere Räume betrittst.



MISSION 14 PLANET Z 2

Level - Info

Erforderliche Medaillen:	36
--------------------------	----



Dies ist der entscheidende Kampf gegen Zurg. Vergiss erst einmal die ganzen Power-Ups, denn die kannst du dir jetzt noch nicht leisten. Zurg entsendet ganze Wellen von Gegnern gegen dich. Mach sie nieder und hol dir die Credits. Nach einigen Angriffswellen kannst du dir das erste Power-Up leisten. Raketen sind jetzt höchst empfehlenswert. Sobald du eine Welle zerstört hast, taucht Zurg in der Mitte auf. Bei dieser Gelegenheit kannst du ein paar Schuss auf ihn abgeben. Wenn du dir ein Power-Up genehmigt



hast, solltest du auch dabei bleiben und es upgraden – besser eine starke Waffe als viele schwache. Gesundheit kannst du einsammeln, wann immer du sie benötigst, denn sie erscheint immer wieder aufs Neue. Wenn Zurgs

Gesundheit erschöpft ist, kehrt er mit zwei Schilden zurück. Achte hier besonders auf die kreisende Elektrizität. SM



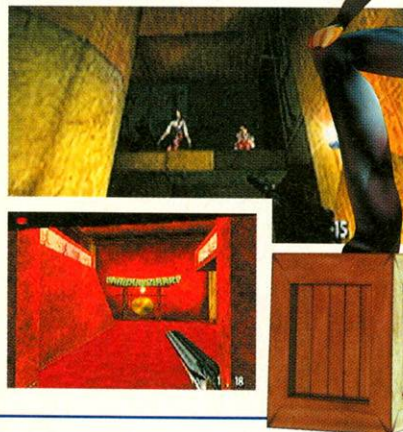
Time Splitters

Du wirst einige Zeit benötigen, um die insgesamt 66 versteckten Charaktere von Time Splitters freizuspielen. Diese Komplettlösung zeigt dir, wie du jeden einzelnen davon freischalten kannst. Dazu gibt es noch alle Cheats und Geheimlevels.



► Story Mode Teil 1

Die ersten drei Levels des Story Mode können auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad gespielt werden. Am besten spielst du sie alle auf Einfach. Dies verschafft dir Zugang zum nächsten Teil des Story Mode. Außerdem schaltest du so Dr. Seth Graven, Dr. Katie Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon und Angel Perez für den Arcade Mode sowie neue Bots und Arcade-Arenen frei.



► 1935 Tomb

Waffen: Mauser, Colt, Blunderbuss, Dynamit, Tommy-Gun

In der Gruft gibt es jede Menge Ecken und andere Verstecke. Halte deine Ohren offen, um früh genug auf Schritte oder sich teleportierende Gegner reagieren zu können. Wenn du ein neues Gebiet betrittst, dann schau erst einmal hinter dich, denn der Feind liebt es, sich von hinten anzuschleichen. Schieß auf alle Kisten, die du siehst, denn sie sind explosiv und erledigen jeden Gegner, der sich dahinter versteckt.

In diesem Level gibt es fünf Typen von Angreifern. Die Kultanhänger sind sehr schwach aber dafür zahlreich. Priesterinnen sind schlank und folglich schwer zu treffen – am besten benutzt du die Pistole. Untote gibt es in zwei

Varianten: bewaffnete Zombies und unbewaffnete Mumien. Erledige sie mit der Blunderbuss aus nächster Nähe.

► Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:

Kultanhänger wird freigeschaltet

Auf Einfach unter 0:55 durchspielen:

Paintball-Modus-Cheat

Auf Normal durchspielen: Friedhof wird für den Arcade Mode freigeschaltet

Auf Normal unter 2:30 durchspielen:

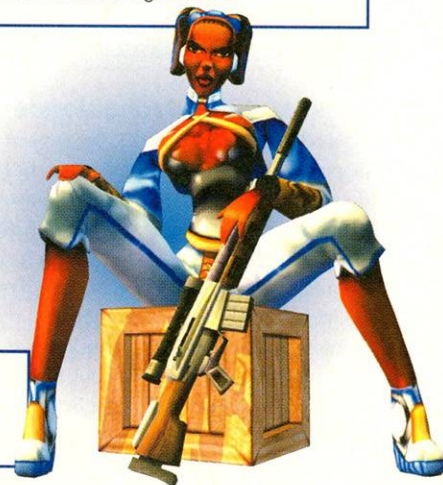
Priesterin wird freigeschaltet

Auf Schwer durchspielen:

Augenmumie wird freigeschaltet

Auf Schwer unter 3:20 durchspielen:

Zahnmumie wird freigeschaltet



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



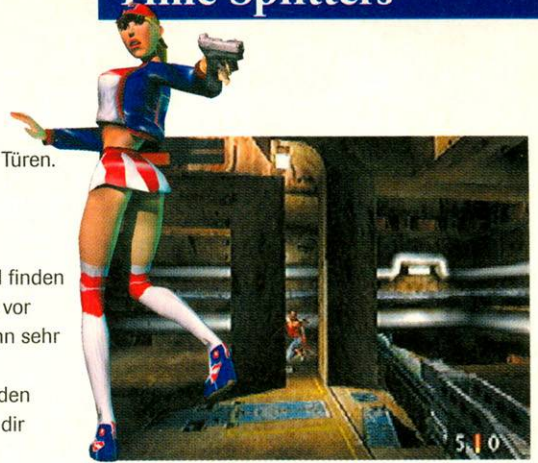
Multi-Tap



Split-Screen

Nummer 1-2001, Fazit: Ein „Muss“ für jeden Actionfan!

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin



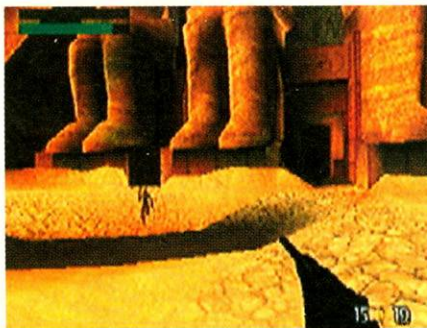
1970 Chinese

Waffen: Pistole, Uzi, Schrotflinte, M-16

Die Wege um das Restaurant herum bieten wenig Deckung. Verstecke dich in Türöffnungen und schieße von dort aus auf deine Gegner, aber hüte dich vor Angriffen mit Granaten. Erledige zunächst alle Scharfschützen, die auf dem Balkon lauern, bevor du die Treppe hinaufgehst. In der Küche geht es erst richtig los. Benutze die Schrotflinte, um einen möglichst großen Bereich abzudecken, und geh hinter der Tür in Deckung, wenn die Gegner zurückschießen. Das Restaurantpersonal kämpft mit den bloßen Händen, während die Typen draußen mit M-16s und Pistolen bewaffnet sind. Sobald du weiter in das Restaurant vordringst, wirst du von den verrückten Küchenchefs angegriffen. Diese sind mit Schrotflinten bewaffnet, was sie im Nahkampf sehr gefährlich macht.

Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:
Chinesischer Küchenchef wird freigeschaltet
Auf Einfach unter 1:10 durchspielen:
Chinesischer Kellner wird freigeschaltet
Auf Normal durchspielen:
Neue Stage für den Arcade Mode
Auf Normal unter 2:30 durchspielen:
Sound-Cheat
Auf Schwer durchspielen:
Suit Hoodbloom wird freigeschaltet
Auf Schwer unter 6:05 durchspielen:
Mr. Big wird freigeschaltet



2005 Cyberden

Waffen: SciFi-Pistole, Sturmgewehr, Chain-gun, Raketenwerfer, Annäherungsminen

Das verlassene Raketensilo ist voller Killer-Cyborgs. Viele verstecken sich über dem Komplex auf Vorsprüngen. Halte deshalb immer zuerst nach Scharfschützen auf den Dächern Ausschau. Innerhalb des Startrampenbereiches befindet sich ein Schalter auf einer

Kontrolltafel. Dieser aktiviert die grauen Türen. Benutze den Raketenwerfer, um die Selbstschussanlagen zu zerstören, die innerhalb des Komplexes verteilt sind.

Die Cyborgs sind ziemlich clever und finden überall Deckung. Nimm dich besonders vor dem Lara-Croft-Klon in Acht. Dieser kann sehr gut mit dem Raketenwerfer umgehen. Kümmere dich zuerst um die Typen mit den Sturmgewehren, ansonsten machen sie dir schnell den Garaus.

Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:
Badass-Cyborg wird freigeschaltet
Auf Einfach unter 0:45 durchspielen:
Siamese-Cyborg wird freigeschaltet
Auf Normal durchspielen:
Straße im Arcade Mode wählbar
Auf Normal unter 1:35 durchspielen:
Tuxedo-Cyborg wird freigeschaltet
Auf Schwer durchspielen:
Weiblicher Cyborg wird freigeschaltet
Auf Schwer unter 2:00 durchspielen:
Raketen-Cheat

Aus dem Weg!

Einige der untoten Kreaturen, denen du im Laufe des Spiels begegnest, sind gar nicht so einfach aus dem Weg zu räumen. Auch wenn du sie mit Tausenden von Kugeln vollgepumpt hast, stehen sie wieder auf und versperren dir so den Weg. Um einen Zombie für immer auszuschalten, musst du ihm den Kopf von den Schultern pusten. Am einfachsten geht das, wenn du dich auf gleicher Höhe mit dem Zombie befindest und wenn er in der Mitte des Bildschirms steht. Drücke auf die Zieltaste, um das Fadenkreuz aufzurufen. Dieses erscheint jetzt genau über seinem Gesicht, was die Sache für dich ziemlich einfach macht.



Story Mode Teil 2

Dieser Teil des Story Mode kann nur in dem Schwierigkeitsgrad gespielt werden, in dem du den letzten Level des vorherigen Teils beendet hast. Wenn du diese drei Levels geschafft hast, kann der letzte Teil des Story Mode ausgewählt werden. Außerdem erhältst du die Charaktere Peekaboo Jones, Mary-Beth Casey, Jacquwa Misere, Olga Storm, R108 und Gretel.

1950 Village

Waffen: Schrotflinte, Tommy-Gun, Dynamit

Dieses Dorf ist mit lebenden Toten übersät. Es gibt viele versteckte Gänge und Türen.

Die Straße ist wahrscheinlich am gefährlichsten, also nimm besser den Weg durch die Häuser. Links von den Anlegeplätzen ist ein Weg, der zu einer Höhle führt.

In diesem Level wirst du größtenteils von Zombies angegriffen – also immer schön auf die Köpfe zielen. Greif dir die Schrotflinte und geh an die Arbeit. Untersuche alle Türen und Fenster, denn hier lauern oft versteckte Angreifer. Meistens sind sie mit Schrotflinten bewaffnet, das bedeutet, dass du langsam und vorsichtig vorgehen musst, denn ein Hinterhalt wird sonst zur tödlichen Falle.

Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:
Period-Horror-Bots werden freigeschaltet
Auf Einfach unter 0:35 durchspielen:
Kopfschuss-Cheat
Auf Normal durchspielen:
Schloss im Arcade Mode wählbar
Auf Normal unter 1:15 durchspielen:
Hick Hyde wird freigeschaltet
Auf Schwer durchspielen:
Weiblicher Fischmutant wird freigeschaltet
Auf Schwer unter 2:20 durchspielen:
Insektenmutant wird freigeschaltet

►1985 Chemical Plant

Waffen: Schrotflinte, Granatwerfer, Scharfschützengewehr, Pistole

Die Anlage besteht aus einer Straße mit verlassenem Fabriken auf jeder Seite. Vorsprünge und Trümmer bieten hier gute Deckung für Scharfschützen. Das Innere der Fabriken ist nur spärlich beleuchtet. Schieß ein paar Mal ins Dunkle – du weißt ja nie, was du treffen könntest.

Das Gebiet ist mit schwer bewaffneten Security-Typen und anderen Gegnern bevölkert. Meistens tragen sie Schrotflinten, also sei vorsichtig. Die Angreifer im Obergeschoss sind teilweise mit Granatwerfern ausgerüstet. Es ist also nicht immer die beste Taktik, sich hinter den Ecken zu verstecken. Angreifer, die sich verschanzt haben, erledigst du am besten mit dem Scharfschützengewehr.

►Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:

Usual-Suspects-Bots werden freigeschaltet

Auf Einfach unter 0:30 durchspielen:

Both-Swat-Charaktere werden freigeschaltet

Auf Normal durchspielen:

Bank im Arcade Mode wählbar

Auf Normal unter 0:55 durchspielen:

Cheat für unbegrenzte Munition

Auf Schwer durchspielen:

Holzfaller wird freigeschaltet

Auf Schwer unter 2:35 durchspielen:

Kapuzenträger wird freigeschaltet



►2020 Planet-X

Waffen: SciFi-Sturmgewehr, SciFi-Scharfschützengewehr, Strahlenkanone, Strahlengewehr

Planet-X ist ein offenes Gebiet mit vielen Anhöhen, ideal für Scharfschützen. In der Nähe der Felsen führen unterirdische Gänge zu einer geheimen Basis. Mit dem Raketenwerfer musst du hier vorsichtig sein, wenn du dich nicht selbst in die Luft jagen willst. Halte dich beim Kampf gegen die Außerirdischen besser an das SciFi-Sturmgewehr im Schnellfeuermodus.

Die Aliens kommen bewaffnet und unbewaffnet vor. Meistens teleportieren sie sich in deine Nähe, achte also auf die Geräusche, die dabei entstehen, und schieße auf sie, schon bevor sie sich materialisieren. Am besten bleibst du immer in Bewegung und läufst an großen Gruppen von Angreifern einfach vorbei. Du solltest außerdem öfter mal einen Blick nach hinten werfen, denn die Aliens haben die unangenehme Angewohnheit, direkt hinter deinem Rücken aufzutauchen.

►Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:

Space-Opera-Bots werden freigeschaltet

Auf Einfach unter 0:50 durchspielen:

Grünes Alien wird freigeschaltet

Auf Normal durchspielen:

Raumschiff im Arcade Mode wählbar

Auf Normal unter 1:30 durchspielen:

Schwebendes Alien wird freigeschaltet

Auf Schwer durchspielen:

Säulen-Alien wird freigeschaltet

Auf Schwer unter 1:50 durchspielen:

Kopflös-Cheat



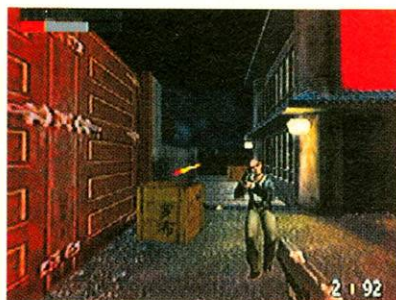
►Angeber-Modus

Wenn du deine Freunde mit einer unglaublichen Statistik beeindrucken willst, dann geh in den Arcade Mode, schalte alle Waffen aus und stelle alle Bots an. Wähle dann die Option "Start With Gun". Wenn du nun ein Deathmatch beginnst, stehen alle Bots nur dumm in der Gegend rum und du kannst in aller Ruhe einem nach dem anderen einen Kopfschuss verpassen. Dies setzt den Prozentsatz für Zielgenauigkeit und Kopfschüsse auf 100. Du kannst jetzt diesen Status abspeichern und später damit angeben.



►Nimm die Beine in die Hand

Normalerweise ist es am besten, sich einem Kampf zu stellen. Doch wenn du auf eine gute Zeit aus bist oder einfach nur zu vielen Feinden gegenüberstehst, ist es von Vorteil, schnell an ihnen vorbeizulaufen. Die meisten Typen vergessen dich wieder, wenn du aus ihrem Blickfeld verschwindest. Wenn du von sehr vielen Gegnern verfolgt wirst, bleibt es nicht aus, dass sie sich gegenseitig in die Schusslinie laufen.



►Story Mode Teil 3

Genau wie im vorigen Teil darfst du diese drei Levels nur in dem Schwierigkeitsgrad spielen, in dem du diesen Teil freigeschaltet hast. Wenn du alles geschafft hast, erhältst du Zugang zu den Credits und zum Challenge Mode.

►1965 Mansion

Waffen: Schrotflinte, Pistole

Auf der Vorder- sowie auf der Rückseite des Gebäudes befindet sich jeweils ein Außenbereich. Hinten steht der Galgen. Der Haupteingang ist unter der versperrten Tür auf der Vorderseite versteckt. Du landest im Keller. Wenn du diesen durchquert hast, kommst du ins Innere des Gebäudes.

Hier wirst du von zahlreichen Zombies angegriffen. Sie sind mit Schrotflinten bewaffnet und unglaublich flink. Mit dem richtigen Timing ist es aber ziemlich leicht, an ihnen vorbeizulaufen. Die unbewaffneten Zombies müssen wie gehabt erst enthauptet werden, bevor sie dich in Ruhe lassen. Du kannst aber auch an ihnen vorbeilaufen, wenn du willst.

►Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:
Horror-Shocker-Bots werden freigeschaltet
Auf Einfach unter 0:65 durchspielen:
Riesenkopf-Cheat
Auf Normal durchspielen:
Einkaufszentrum im Arcade Modus wählbar
Auf Normal unter 1:30 durchspielen:
Überall-Mutanten-Cheat
Auf Schwer durchspielen:
Mutantenpriester wird freigeschaltet
Auf Schwer unter 1:35 durchspielen:
Zombiemädchen wird freigeschaltet

►2000 Docks

Waffen: Pistole, Uzi, Sturmgewehr, Sturmschrotflinte, M-16

Durch die hier herumstehenden Lagerbehälter entstehen schmale Gänge und Sackgassen. Auf deinem Weg nach innen stößt du auf ein paar verlassene Lagerhäuser. Sie bestehen aus mehreren Ebenen, auf denen Scharfschützen Deckung finden können. Im oberen Stockwerk liegen die Büros, in denen sich Waffen und Rüstungen befinden.

Die Angreifer sind schwer bewaffnete SWAT-Agenten. Sie sind sehr gut ausgebildet, ducken sich und rollen geschickt aus ihrer

Deckung, um dich unter Feuer zu nehmen. Wenn es geht, dann benutze die Sturm-schrotflinte, denn damit reicht ein einziger Treffer, um sie auf die Bretter zu schicken. Bei größeren Distanzen solltest du die M-16 oder das Sturmgewehr benutzen. Steh nicht zu lange in der Gegend herum, sonst machen dich die Scharfschützen fertig. Die Container bieten gute Deckung.

►Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen:
Horror-Shocker-Bots werden freigeschaltet
Auf Einfach unter 0:65 durchspielen:
Riesenkopf-Cheat
Auf Normal durchspielen:
Einkaufszentrum im Arcade Modus wählbar
Auf Normal unter 1:30 durchspielen:
Überall-Mutanten-Cheat
Auf Schwer durchspielen:
Mutantenpriester wird freigeschaltet
Auf Schwer unter 1:35 durchspielen:
Zombiemädchen wird freigeschaltet

►2035 Spaceways

Waffen: SciFi-Sturmgewehr, SciFi-Scharfschützengewehr, Strahlengewehr, Strahlenkanone

Hierbei handelt es sich um einen Raumflughafen, über die Straße gelangst du in die Lobby. Du musst dir einen Weg durch die engen Tunneln kämpfen, denn du kannst den Gegnern hier nur schwierig ausweichen.

In diesem Level wirst du wieder von sich teleportierenden Aliens angegriffen. Benutze die gleiche Taktik wie bei Planet-X. Verlass dich auf das Sturmgewehr und mache ihnen mit deinem Schnellfeuer die Hölle heiß. Wenn du von einer größeren Gruppe attackiert wirst, dann schalte auf Primärfeuer um.



►Geheimnisse

Auf Einfach durchspielen: Challenge Mode und Credits werden freigeschaltet
Auf Einfach unter 1:05 durchspielen:
Rotes Alien wird freigeschaltet
Auf Normal durchspielen:
Kriegsgebiet im Arcade Mode wählbar
Auf Normal unter 1:10 durchspielen:
Lady-Alien wird freigeschaltet
Auf Schwer durchspielen:
Stewardess wird freigeschaltet
Auf Schwer unter 2:55 durchspielen:
Kleine-Köpfe-Cheat

►Time-Splitters

Die ultimativen Bösewichte treten erst dann auf den Plan, wenn du das Level-Artefakt eingesammelt hast. Sie beamen sich in das Gebiet, also achte auf die entsprechenden Geräusche. Da sie einige Zeit brauchen, um sich zu materialisieren, kannst du normalerweise einfach an ihnen vorbeilaufen. Nimm dich vor ihrer Taktik in Acht – hin und wieder gehen sie auf alle Viere und weichen so deinem Feuer aus. Ducke dich selbst, wenn sie das tun. Die Schrotflinte hat sich gegen sie als sehr effektiv erwiesen. Achte besonders auf die Haltung der Time-Splitters: Wenn sie einen Arm heben, musst du dich auf Energiekugeln gefasst machen. Wenn sie aus einiger Entfernung auf dich abgefeuert werden, ist es einfach, ihnen auszuweichen, doch aus nächster Nähe können sie tödlich sein.



► Challenge Mode

Wenn du den Story Mode geschafft hast, kannst du diese Option im Hauptmenü auswählen. Am Anfang stehen nur wenige Aufgaben zur Auswahl, doch im Laufe des Spiels werden neue freigeschaltet. Die Aufgaben sind superschwer und fordern von dir überdurchschnittlich gute Fertigkeiten. Doch deine Geduld wird reich belohnt werden.

► 1A Behead The Undead

Das alte Anwesen auf dem Galgenhügel ist mit Untoten durchsetzt – eigentlich nur eine Zielübung. Befreie innerhalb von zwei Minuten 50 Zombies von ihren Häuptern, und der Preis gehört dir.

Belohnung: Alle Untoten werden als Bots freigeschaltet.

► 1B Putrid Punchout

Das Schießen auf Zombies war nur eine leichte Übung. Hier musst du innerhalb von einer Minute 30 Köpfe mit deinen bloßen Fäusten abschlagen.

Belohnung: Der braune und der grüne Zombie werden freigeschaltet.

► 1C Dusk Of The Dead

Wenn die Sonne untergeht, greifen die Ghouls an. Stell dich in die Eingangshalle des Gebäudes und schieß auf alles, was sich bewegt. Wer weiß? Wenn du 10.000 Punkte erreichst, erlebst du vielleicht noch den Sonnenaufgang.

Belohnung: Der Polizisten-Zombie, der Zombie mit der Jacke und der mit dem Totenschädel werden als Spielercharaktere freigeschaltet.

► 2A Flock Around The Dock

Hurra! Entenjagd! Im Hafenviertel müssen 100 Enten innerhalb von fünf Minuten geschossen werden.

Belohnung: Der Entenmann wird als Bot freigeschaltet.

► 2B Dock Duck Shoot

Schon wieder Entenjagd! Nur dieses Mal musst du gegen ein anderes Team von außerhalb antreten. Um den Preis zu bekommen, musst du das Match mit mindestens 100 Punkten gewinnen.

Belohnung: Alle-Gegner-werden-zu-Enten-Cheat.

► 2C Crispy Duck

Die Jagdsaison ist vorbei und Entenmann Drake macht sich auf den Weg in den Urlaub. Doch das Restaurantpersonal will ihn in einen Braten verwandeln. Das darfst du nicht zulassen. Der Entenrich muss am Leben bleiben!

Belohnung: Der Entenmann wird freigeschaltet.

► 3A Tin Man Trial

"Wenn ich doch bloß ein Gehirn hätte..." Das Problem ist, dass jeder Zinnmann in der Gegend das Gleiche denkt. Greif dir das Gehirn in dem Kasten und behalte es eine Minute lang.

Belohnung: Der Robo-Fisch wird als Bot freigeschaltet.

► 3B Lobster Run

Die Dorfbewohner sind verrückt nach Schalentieren. Im Keller wird Hummer gekocht und oben wird er serviert. Du musst deinen Fischfreunden helfen! Versuche, innerhalb von 5 Minuten und 30 Sekunden 15 Stück zu retten.

Belohnung: Alle-Gegner-werden-zum-Robo-Fisch-Cheat.

► 3C Bowl Them Over

Die Mutanten meinen, dein Fischglas-Kopf sei zerbrechlich, und fordern dich deshalb zum Kampf. Zeig ihnen, dass du härter bist als sie denken und enthaute 40 von ihnen innerhalb von fünf Minuten.

Belohnung: Der Robo-Fisch wird als Spielercharakter freigeschaltet.

► 4A Shame If Something Got Broken

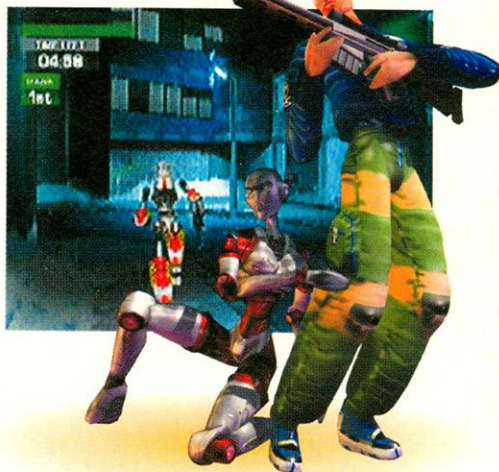
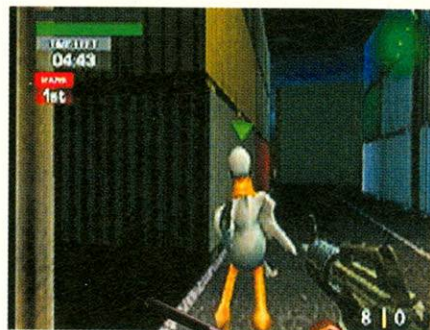
Es sieht ganz danach aus, als hätte jemand vergessen, das Schutzgeld zu bezahlen. Schieß auf alle Fenster und auf die Marmorverkleidungen, um seinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen. Aber beeil dich. Der Nachtwächter ist in einer Minute wieder zurück.

Belohnung: Die nächste Challenge wird freigeschaltet.

► 4B Don't Wait Around

Das Restaurant ist wegen Renovierung geschlossen und die Glaser müssen alle Fensterscheiben aus den Rahmen entfernen. Zerstöre sie alle – und schieß doch gleich noch auf die Teller, wenn du schon dabei bist! Du hast drei Minuten.

Belohnung: Backstein-Cheat.



► 4C Brick Flung High

Das war dir noch zu einfach! Dann mach doch das Gleiche noch mal, aber jetzt nur mit Backsteinen. Zerschlage alle Fensterscheiben innerhalb von 4 Minuten und dreißig Sekunden.

Belohnung: Backstein-Waffe wird freigeschaltet.

► 5A First Impressions

Der König benötigt 10 Kills für den ersten Platz. Gib ihm Feuerschutz! Du hast eine Minute.

Belohnung: Der Impersonator wird als Bot freigeschaltet.

► 5B Lasting Impressions

Hilf dem König, mindestens 25 Kills zu erzielen, und vergiss nicht: Du darfst ihn nicht sterben lassen! Du hast 1 Minute und 15 Sekunden.

Belohnung: Gegner-werden-zum-Impersonator-Cheat.

► 5C Who's He Trying To Impress?

Jetzt will uns der König etwas beweisen! Dein Team muss mindestens 25 Kills erzielen, aber du darfst nicht mehr als 3 auf deinem Konto haben. Ansonsten verletzt du seine Gefühle. Du hast 1 Minute und 15 Sekunden.



Belohnung: Der Impersonator wird als Spielercharakter freigeschaltet.

►6A Barrel Blast

Spezialeinsatzkräfte müssen ihre Waffen schnell und effizient einsetzen können. Beweise uns deine Fähigkeiten und zerstöre alle Fässer innerhalb von 6 Minuten.

Belohnung: Die nächste Challenge wird freigeschaltet.

►6B Bodyguard

Lt. Christie Malone hat sich freiwillig für diesen Einsatz gemeldet. Kriminelles Pack hält sich in der Anlage versteckt und muss ausgehoben werden. Sie zählt auf dich, also lass sie nicht im Stich.

Belohnung: Der maskierte SWAT-Charakter wird freigeschaltet.

►6C Heist

Fingers und seine Bande haben die Bank überfallen und die Polizei kommt erst in 5 Minuten. Halte deine Position auf dem Vorsprung und lass sie nicht mehr als 5 Geldsäcke aus dem Gebäude tragen.

Belohnung: Der verummte SWAT-Charakter wird freigeschaltet.

►7A Shop 'til You Drop

Du musst Peekaboo und Mary-Beth bei ihrem wöchentlichen Großeinkauf helfen. Aber sei vorsichtig, denn hier erledigen auch Mutanten und Cyborgs ihren Einkauf. 15 Gegenstände müssen innerhalb von 3 Minuten gekauft werden.

Belohnung: Der Lebkuchenmann wird als Bot freigeschaltet.

►7B Sorry, Was That Your Bag?

Dr. Graven und Dr. Nadir geraten im Einkaufszentrum in Schwierigkeiten. Anscheinend ist man sich nicht einig, wer was eingekauft hat... Hilf ihnen, indem du mindestens 5 Punkte innerhalb von 3 Minuten erzielst.

Belohnung: Gegner-werden-zu-Lebkuchenmännern-Cheat.

►7C Everyone Must Go!

Im Einkaufszentrum werden Annäherungsminen zu Spottpreisen verschleudert. Besonders ungeduldige Kunden aktivieren sie schon, bevor sie den Laden verlassen. Du benötigst 45 Punkte und hast 3 Minuten Zeit.

Belohnung: Der Lebkuchenmann wird als Spielercharakter freigeschaltet.

►8A Girls 'n' Boys

Wer ist besser? Natürlich die Mädchen, denn Farrah Funbunny ist hier, um ihnen zu helfen! Du musst 80 Punkte innerhalb von nur 5 Minuten erzielen. Na dann, viel Spaß!

Belohnung: Funbunny wird als Bot freigeschaltet.

►8B Dinner Dates

Eigentlich sollte es ein romantisches Dinner für zehn bei Kerzenlicht werden, doch die Situation geriet aus den Fugen, als klar wurde, dass nicht mehr genug Doggy-Bags da sind. Hilf den Mädchen, mindestens 5 Punkte zu erzielen.

Belohnung: Gegner-werden-zu-Hasen-Cheat.

►8C Bone Grab

Jungen und Mädchen veranstalten auf dem Friedhof eine Mutprobe. Wer ist tapfer genug, die Knochen für mindestens 3 Minuten festzuhalten? Hmm... jeder, wie es aussieht.

Belohnung: Funbunny wird als Spielercharakter freigeschaltet.

►9A I Can't Hear Anyone Screaming

Die Time-Splitters haben dein Raumschiff überfallen und die gesamte Mannschaft niedergemetzelt. Zeig ihnen, was sich gehört, indem du 60 Stück ihrer Sorte umlegst. Dafür hast du 5 Minuten.

Belohnung: Die Time-Splitters werden als Bots freigeschaltet.

►9B Flight Delay

Der Flug der Time-Splitters hat wohl Verspätung. Sie langweilen sich natürlich in der Wartehalle. Deshalb benötigt die Stewardess eine bewaffnete Eskorte auf ihrem Weg zum Schalter.

Belohnung: Der erste Time-Splitter wird als Spielercharakter freigeschaltet.

►9C Space Vandals

Diese Time-Splitters merken aber auch nie, wann es genug ist. Jetzt versuchen sie, die Kristallformationen auf Planet-X zu zerstören. Steh deinen Mann und versuche, sie aufzuhalten. Du musst mindestens 25.000 Punkte erzielen.

Belohnung: Der zweite Time-Splitter wird als Spielercharakter freigeschaltet. SM

►Allgemeine Tipps

Schwere Waffen sind nicht immer die besten. Schnellfeuerwaffen sind in einigen Fällen besser geeignet, da du mit ihnen mehrere Ziele auf einmal bearbeiten kannst. Außerdem ist das Zielen einfacher und der Munitionsvorrat größer.

Sollte sich ein Gegner hinter einer der zahlreichen Kisten verstecken, dann duck dich und ballere auf die Kiste. Normalerweise explodiert sie und nimmt den Gegner gleich mit.

Im normalen Feuergefecht ist der sekundäre Feuerknopf am besten geeignet. Vergiss aber nicht den primären Feuerknopf, denn dieser kann sich oft als sehr nützlich erweisen (auf Kosten deines Munitionsvorrates).

Die Zielautomatik kümmert sich meist von allein um höher stehende Ziele, wenn du deinen Blick nur ein wenig nach oben richtest.

Vergiss nicht, dass du die Vergrößerung im Zielmodus der Sniper Rifle noch erhöhen kannst, indem du auf das D-Pad drückst.

Wenn du von einer größeren Gruppe von Gegnern angegriffen wirst, dann versuche, sie in die Enge zu treiben und dann einen nach dem anderen abzuschießen.

Versuche, den Feind so spät wie möglich auf dich aufmerksam zu machen, indem du deine bloßen Hände benutzt. Ein einziger Schlag streckt jeden Gegner nieder und ein sauberer Treffer schlägt einem Zombie sogar den Kopf ab.

Bleib immer in Bewegung. Du darfst nur stehen bleiben und in Ruhe zielen, wenn die Gegner noch nicht auf dich aufmerksam geworden sind. Wenn du wie auf dem Präsentierteller herumstehst, greifen sie dich sofort an und machen dich fertig.



Star Wars Demolition

Jabbas Turnier ist eine schwierige Herausforderung für jeden Jedi. Deshalb haben wir dir hier ein paar Tipps zusammengestellt, damit du die versteckten Bereiche und die Droiden auch alle finden kannst.

Die Grundlagen

Verwende die R1- und die L1-Taste, um deine Waffen einzustellen. Mit R2 oder L2 kannst du dann schlagkräftige Angriffe oder auch Kombinationsangriffe ausführen. Bleibe stets in Bewegung! Die meisten Raketen und Laser verfügen über eine Zielsuchfunktion. Kurve um Objekte herum und durch Gegner hindurch, um den Geschossen auszuweichen.

Du solltest so bald wie möglich einen Droiden retten. Falls möglich, hol dir eine R2-Einheit. Damit kannst du dein Fahrzeug ständig in Schuss halten, ohne am Ende einer Runde fette Kohle für Reparaturarbeiten abdrücken zu müssen. Außerdem bist du damit so gut wie unempfindlich gegen Laserfeuer.

Erforsche die Gegend. In vielen Levels stößt du auf Fallen und eingeborene Lebensformen, die nichts lieber täten, als arglose Rennpiloten zu vernichten. Merke dir, wo sich diese Fallen befinden, und verwende den Traktorstrahl, um den Gegner hineinzuziehen.

Bei der Droidenjagd solltest du dir stets ein schnelles und manövrierfähiges Fahrzeug aussuchen. Die Droiden explodieren sehr schnell, so dass du keine schweren Waffen benötigen wirst. Wähle einen flinken Charakter, um die Droiden aufs Korn zu nehmen, sobald sie sich blicken lassen.

Schieße auf alles, was sich bewegt! Im Turniermodus erhältst du Extra-Cash, wenn du Objekte und Gebäude zerstörst. Daran hat Jabba nämlich seine helle Freude. Erziele möglichst viele Macht-Treffer, bevor du die Spezialwaffe deines Charakters einsetzt. Je höher die Macht-Anzeige, desto höher fällt auch der Cash-Bonus aus. Und du wirst jeden Pfennig benötigen, wenn den ultimativen Preis von 10.000 Credits ergattern willst.

Der High Stakes-Modus

Im High Stakes-Modus solltest du eine Figur mit einer schweren Waffe auswählen und den Gegner direkt angreifen. Prüfe vor jedem Kampf deine Aussichten auf einen Sieg. Wenn die Chancen übermäßig gut stehen, wirst du eine Menge Kämpfe gewinnen müssen. Große Fahrzeuge haben geringere Siegchancen, eignen sich dafür aber optimal im Kampf auf kürzere Entfernungen. Nutze die Abmessungen deines Fahrzeugs, um die Gegner von den Aufladepunkten für Schilde und Waffen abzurängen, um nimm sie mit deiner schweren Spezialwaffe unter Beschuss.

Passwort-Cheats

Wähle Optionen und gehe dann zu den Präferenzen. Drücke L1 + R1, um die Passworтеingabe anzuzeigen. Gib einen der folgenden Codes ein ('_' = Leerschritt) und drücke dann Start, um ihn zu aktivieren.

RAISE_THEM
WATTO_SHOP
LO_GRAV_ON
LOW_MO_ON

Unbesiegbarkeit
Alle Figuren
Geringe Schwerkraft
Zeitlupenmodus



PS-info



1-2 Spieler



Analog-Kompatibel



Memory Card



Split-Screen

Nummer 1-2001, Fazit: Solider Shooter mit unschlagbarer Lizenz.

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

Versteckte Charaktere

Tamtel Shreej

Erziele im Turniermodus einen ultimativen Sieg (gewinne mit 10.000 Credits oder mehr). Verwende dazu sowohl Boba Fett als auch Wade Vox. Tamtel Shreej (alias Lando Calrissian) wird dann mit seinem Frachtschiff freigeschaltet.



Pugwis

Erziele im Turniermodus einen ultimativen Sieg (gewinne mit 10.000 Credits oder mehr). Verwende dazu sowohl General Otto als auch Tia & Ghia. Pugwis fliegt den schnellsten Pod Racer des ganzen Spiels. Leider ist das Teil schlecht gepanzert.



Wittin

Erziele im Turniermodus einen ultimativen Sieg (gewinne mit 10.000 Credits oder mehr). Verwende dazu sowohl Quagga als auch Aurra Sing. Wittin nimmt nicht persönlich am Rennen teil, sondern steuert einen Föderationsdroiden, der die Dinge für ihn in die Hand nimmt.



Malakili

Erziele im Turniermodus einen ultimativen Sieg (gewinne mit 10.000 Credits oder mehr). Verwende dazu Wittin, Tamtel Shreej und Pugwis. Mit dem Rancor an seiner Seite hetzt Malakili sein wohl trainiertes Monster auf die Gegner.



Boussh, Darth Maul, Lobot

Erziele im Turniermodus einen ultimativen Sieg (gewinne mit 10.000 Credits oder mehr). Verwende dazu Malakili. Für diese drei Figuren gibt's kein FMV. Mit ihrer Hilfe kannst du deine alten Scores mal gründlich revidieren und im Battle-Modus die Gegner das Fürchten lehren.

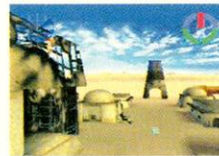


Mission 1 Tatooine: Mos Eisley

Der belebte Raumhafen von Mos Eisley bietet eine Menge Deckung in Form von unschuldigen Markthändlern. Halte dich aber nicht zu lange bei Mark Fowlers Obst- und Gemüsestand auf. Sorge mit dem Laser für Ruhe und Ordnung und achte dabei auf tief fliegende Gegner.

Die gesuchten Droiden

In der Mitte des Komplexes befinden sich zwei quadratische Gebäude nebeneinander. Begib dich zum niedrigeren Gebäude in der Nähe des Marktplatzes. Gehe die Rampe hoch und jage durch den Eingang des quadratischen Gebäudes. Schon hast du einen Droiden vor der Nase!



Schild-Power

Das Power-Up befindet sich in einem Gebäude in der Mitte des Marktplatzes.

Waffen-Power

In den Andockzonen, die den Raumhafen umgeben,

legt gelegentlich ein T-16 an. Während er schwebt, glüht der darunter liegende Kreis rot und du kannst deine Waffe aufladen. Lass dir aber nicht zu viel Zeit, sonst dreht der T-16 wieder ab und verpasst dir mit seinem Rückstrahl eine heiße Nase.



Personaleingang

An der Außenwand von Mos Eisley befinden sich einige braune Tore. Ramme sie, um zur anderen Seite der Arena zu gelangen.

Tower-Trick

Fahre in den hohen Kontroll-Tower und du vernimmst ein fernes Geräusch. Ein T-16 rauscht herein und du kannst deine Waffen aufladen.

Raketen

Neben dem Schild-Ladegerät befinden sich einige Raketen. Nimm sie unter Beschuss, damit sie zünden und den anvisierten Gegner vernichten. Ein weiterer Stapel Raketen befindet sich übrigens in dem Gebäude mit dem Droiden.



Mission 2 Dagobah: Sumpf

Yodas Heimatplanet besteht größtenteils aus Wasser und Sumpfland. Hier gibt es viele unterschiedliche Lebensformen, vor denen du dich in Acht nehmen solltest. Halte höflich Abstand! Die Bäume und die Dunkelheit ermöglichen es dir, unentdeckt zum Angriff überzugehen. In den offenen Sumpfgeländen bist du dagegen leichte Beute für eingeborene Wesen und gegnerische Raketen.



Die gesuchten Droiden

Nähere dich dem teilweise eingesunkenen A-Wing. Eröffne das

Feuer auf den Fighter. Wenn das Raumschiff explodiert, werden alle drei Droiden freigesetzt und du kannst dich nach Lust und Laune bedienen.

Schild-Power

In einem großen Baum neben dem eingesunkenen A-Wing-Fighter.

Waffen-Power

In dem kleinen Sumpf, versteckt im Rumpf des abgestürzten Frachters.



Wie gut, dass du einen schlechten Geschmack hast

In den trüben Sümpfen schwimmt eine Monster-Eidechse herum. Du kannst den Kerl in Fahrt bringen, indem du auf ihn schießt. Halte dich von seinem Maul fern, damit er dich nicht durchkaut und anschließend wieder ausspuckt.

Nester

Wenn du unter den großen Nestern entlangfährst, die von den Bäumen herabhängen, kannst du angriffslustige Insekten mobilisieren. Diese machen anschließend kehrt und greifen das nächstbeste Fahrzeug an. Dabei könnte es sich beispielsweise um einen Verfolger handeln...



Piranhas

Bliebe in Bewegung, wenn du dich über den Sümpfen befindest, sonst wird dein Raumschiff von Killerfischen umschwärmt, die sich das ein oder andere Häppchen davon abknabbern!

Schlammloch?

Suche am Ende des Sumpfes nach einer kleinen Höhle. Fahre hinein, um zur anderen Seite der Arena zu gelangen.

► Mission 3 Tatooine: Das Dünenmeer

Die Ebenen des Dünenmeeres sind durchsetzt mit Verdunstungsanlagen und tödlichen Fallen. Der Level ist weitläufig und bietet nur wenig Deckung, deshalb sind hier schnelle Fahrzeuge von Vorteil.



Die gesuchten Droiden

In dem Gebiet dreht ein Jawa-Sandwurm seine Runden.

Schieße ein paar Mal

auf ihn, bis er anhält und die vordere Rampe öffnet. Dann jagst du in den Wurm hinein und holst dir die drei Droiden.

Schild-Power

Dieses Power-Up befindet sich neben den Banthas, in der Nähe der Verdunstungsanlage.



Waffen-Power

Oben auf dem Hügel, neben der versunkenen Anlage.

Die Grube des Verderbens

Im Zentrum des Dünenmeeres befindet sich der allmächtige Sarlacc.

Belebe seinen Tentakeln fern, sonst wird dein Raumschiff hineingezogen und bestenfalls schwer beschädigt.



Bantha-Futter

Schieße den Banthas in den Hintern, damit sie auf Trab kommen und in die Gegner preschen. Nicht die nette Art, aber sehr Spaßig.



Jabbas Protzkahn

Falls dich der Sarlacc schnappt, wirst du auf Jabbas Schiff gespuckt, das über euch

dahinschwebt. Schau dir mal in Ruhe alles von oben an und stürze dich dann wieder in die Action.

► Mission 4 Hoth: Echo-Basis

In den Ruinen der Echo-Basis wimmelt es von tödlichen Fallen und imperialen Wachen sowie von alten Ausrüstungsgegenständen der Rebellen. Von den vereisten Bergkuppen aus kann man prima weiter entfernte Ziele ausknipsen, während du in eingestürzten Bunkern und bei zerstörten Laufträn Deckung vor gegnerischem Feuer findest.

Die gesuchten Droiden

In der Mitte der Karte schweben drei imperiale Erkundungsdroiden herum. Knöpf sie dir vor, um einen normalen Droiden freizugeben.

Schild-Power

Parke neben den Ruinen der Rebellen-Generatoren. Deine Schildenergie wird hier wieder aufgefrischt, allerdings ist dein Raumschiff gegnerischem Feuer schutzlos ausgeliefert.

Waffen-Power

Begib dich zu der kleinen Tür links neben der Ionenkanone. Schieße sie auf und betrete den Andockbereich. Hier findest du auch einen Waffen-Auflader.



Ein dicker Fang

Schieße auf die Ionenkanone, um sie zu aktivieren, und mach dich dann vom Acker, sobald sie feuert.

Nach einiger Zeit fallen die Trümmer eines patrouillierenden Sternenzerstörers vom Himmel, und wo die hinfallen, wächst kein Gras mehr!

Riechst du was?

Begib dich durch das Tal rechts neben den Rebellen-Generatoren. Oben steht ein Hoth-Wampa.

Wenn du ihm zu nahe kommst, gibt's eine Schneeballschlacht.

Setze ihm per Traktorstrahl einige Feinde vor die Nase und lass ihn sein frostiges Vernichtungswerk beginnen.



Imperiale Läufer

Noch immer wütet die Schlacht zwischen imperialen Läufern und den Golan-Laserbatterien der Rebellen. Zerstöre die Läufer, die dann bestenfalls über deinen Feinden zusammenbrechen. Die Laserbatterien explodieren ebenfalls sehr heftig, wenn du darauf



feuerst. Wenn entweder alle Läufer oder alle Laserbatterien zerstört sind, wird das Feuer eingestellt.

► Mission 5

Todesstern II: Der Graben

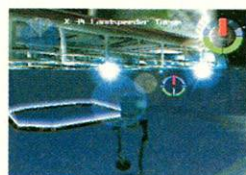
Auf dem voll bewaffneten und funktionstüchtigen Todesstern verläuft in der Mitte ein gewaltiger Graben der von TIE-Fightern kontrolliert wird. Außerhalb des Grabens befinden sich Türme und Bunker – ideale Verstecke, selbst für größere Raumschiffe.

Die gesuchten Droiden

Begib dich zum Graben und schieße die TIEs ab, die darüber hinwegdreschen. Wenn alle zerstört sind, taucht ein Droide auf, diesmal ein anderer Typ.

Schild-Power

Fliege durch die Lüftungsöffnung des Grabens. Halte beim Verlassen auf die Kante des Grabens zu und wende dich dann nach rechts. Begib dich dort in den ersten Bunker.



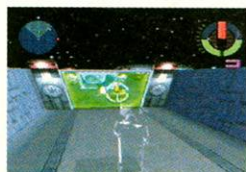
Waffen-Power

Fliege durch die Lüftungsöffnung des Grabens. Halte beim Verlassen auf die Kante des Grabens zu und wende dich dann nach rechts. Begib dich dort in den zweiten Bunker.



Kraftfelder

Der Todesstern ist mit blauen Kraftfeldern umgeben, die sich öffnen, sobald du dich näherst. Wenn du darauf schließt, bevor du hindurchfliegst, werden sie grün und du bekommst einen Superturbo-Boost.



Wir zerlegen einen Stern!

Auf dem Todesstern befinden sich orangefarbene Energieöffnungen, die durch wiederholten Laserbeschuss zerstört werden können. Wenn du sie vernichtest, beginnt der Todesstern zu explodieren.



Guck mal, wer da ballert...

Ziehe einen Gegner mit dem Traktorstrahl vor die riesige Laserschüssel,

kurz bevor sie feuert. So verpasst du deinen Feinden einen Satz heiße Ohren.

► Mission 6 Yavin IV: Die Massassi-Ruinen

In dieser Dschungelwelt gibt es zahlreiche Wasserläufe, die dein Vorwärtskommen behindern. Dagegen sorgen Tempel und Statuen für solide Deckung. Achte hier aber auf das lauernde Böse, schließlich war dies einmal die Heimat eines düsteren Jedi.

Die gesuchten Droiden

Vom Stützpunkt der Rebellen sind noch drei Wachtürme übrig geblieben. Schieße auf jeden Turm, um je einen Droiden freizusetzen.

Schild-Power

Suche danach auf dem erhabenen Bereich mit den sechs Obelisken an der Seite.



Waffen-Power

Oben auf der Steinpyramide, nahe dem goldenen Felsen.

Die Kräfte der Finsternis

Wenn du dir die düsteren Statuen anschaust, die die Treppe im Zentrum säumen, dann leuchten ihre Augen rot auf. Wenige Sekunden später werden sie dein Fahrzeug rammen. Du kannst versuchen, den Gegner mit dem Traktorstrahl festzunageln. Falls du die Statuen zerstörst, taucht ein böser Geist auf, der das nächstbeste Fahrzeug zerstört.

Goldene Zeiten

Begib dich nach oben auf die Pyramide und ramme

den goldenen Felsen. Er rollt die Rampe hinunter und zerstört alles, was sich ihm entgegenstellt. Dein Fahrzeug leuchtet für einige Augenblicke golden auf. Während dieser Zeit bist du unverwundbar.

Vorsicht, Stromschlag!

Wenn du einen Wachturm zerstörst, steht das Wasser in der näheren Umgebung unter Strom. Mach dich also nicht nass, sonst bist du schnell deine Schilde los.

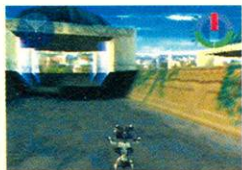


► Mission 7 Naboo: Theed

In dieser Arena befindet sich ein gewaltiges Schachbrett. Fliege zwischen den Schachfiguren hindurch, um unerwartet anzugreifen. Oberhalb der Zuschauer verläuft ein großer Gang mit vielen Tempeln und Säulen, die dir Deckung geben.

Die gesuchten Droiden

Begib dich zum Schachbrett und ramme die blauen Föderations-Spielfiguren in den beigeen Gegner hinein. In den beiden Statuen befinden sich entweder Power-Ups oder Droiden.



Schild-Power

Hinter dem Haupttempel mit den seitlichen Rampen, rechts neben den Bannern.

Waffen-Power

An der gleichen Stelle wie der Schild-Auflader. Steuere bei den Bannern aber nach links, statt nach rechts.



Warp-Feld

Beim Haupttempel befindet sich ein großes Warp-Feld. Wenn du hindurchgehst, wird dein Fahrzeug hinüber zum Schachbrett befördert und du kannst den Kampf aus der Vogelperspektive beobachten.



Volle Ladung

Gehe durch das Warp-Feld am äußersten Rang des Tempels. Du wirst in einen sicheren Bereich transportiert, wo du Schild und Waffe noch einmal zusätzlich aufladen kannst.



Die Tribüne

Vom Hauptbalkon aus kannst du das Treiben unten beobachten und gegnerische Einheiten in aller Ruhe abknallen. Aber, Vorsicht: Die Geländer können abgeschossen werden, so dass die Gegner das Feuer erwidern können.



► Mission 8 Bespin: Cloud City

Die Stadt in den Wolken birgt drei Bereiche, in denen du kämpfen musst. Auf den unteren Ebenen befinden sich Tunnel und Kohlenstoff-Gefrierkammern. Die Gänge führen zur Hauptlüftung, und draußen erwarten dich tödliche Ventilatoren sowie Aufladepunkte.



Die gesuchten Droiden

In Cloud City gibt es seltsamerweise überhaupt keine Droiden. Vielleicht haben die

Ugnaughts sie als Ersatzteillager missbraucht...

Schild-Power

Betrete den Tunnel im Hauptbereich. Er führt dich



nach oben zu den Gängen. Meide den Hauptlüfter und gehe durch den seitlichen Tunnel. So gelangst du in ein weitläufiges Gebiet außerhalb der

Stadt. Dort befindet sich auch der Schild-Auflader.

Waffen-Power

Außerhalb der Stadt, gleich neben dem Schild-Auflader.

Cooler Trick

Im Zentrum des Gebiets stößt du auf graue Schalter. Wenn du darauf schießst, aktivierst du die Kohlenstoff-Gefrierkammern. Du erkennst sie an ihrer grauen Farbe. Sie stellen jeden kalt, der dort hineingerät.

Landeplattform

Wenn du in den großen Lüfter im Zentrum der Gänge fährst, wird dein Fahrzeug in den Himmel geschleudert. Du landest auf einer Plattform inmitten der Arena.

Torschlusspanik

Wenn du die Tore im äußeren Bereich passiert, wirst du nach vorn geschleudert.

Steuere jetzt direkt in die Stadt hinein, um nicht von den riesigen Lüftungskanälen weggepusht zu werden.



Midnight Club Street Racing

Hast du es satt, deine Rennen zu verlieren, nur weil dein Wagen zu langsam ist? Wenn du erst einmal mit Hilfe unserer Komplettlösung alle Geheimnisse entdeckt hast, dann dürfte eigentlich nichts mehr zwischen dir und einem überlegenen Sieg stehen.



► CAREER MODE

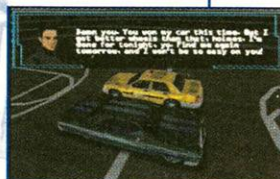
Der folgenden Tabelle kannst du entnehmen, welches Auto du gewinnst, wenn du einen bestimmten Gegner geschlagen hast.

NEW YORK

Gegner	Art des Rennens	gewonnenes Auto
Emilio	Club	keins
Emilio	Head To Head (Handy)	Crusero Bueno
Emilio	Club	keins
Emilio	Head To Head	Crusero Excellente
Emilio	Club	keins
Emilio	Head To Head	Crusero Magnifico
Larry	Club	keins
Larry	Head To Head	Jones J400
Larry	Club	keins
Larry	Head To Head	Jones J420
Larry	Club	keins
Larry	Head To Head	Jones J450
Keiko	Club	keins
Keiko	Head To Head	Piranha PDQ
Keiko	Club	keins
Keiko	Head To Head	Piranha PDQ R
Keiko	Club	keins
Keiko	Head To Head	Piranha PDQ ARi
Kareem (Stadtmeister)	Club	keins

LONDON

Gegner	Art des Rennens	gewonnenes Auto
Kareem	Club	keins
Kareem	Head To Head	PT Phoenix (Standard)
Kareem	Club	keins
Kareem	Head To Head	PT Phoenix DDX
Kareem	Club	keins
Kareem	Head To Head	PT Phoenix ICX
Emily	Club	keins
Emily	Head To Head	Ascent 235
Emily	Club	keins
Emily	Head To Head	Ascent 237si
Emily	Club	keins
Emily	Head To Head	Ascent 470ds
Lukas	Club	keins
Lukas	Head To Head	Modicum XSV
Lukas	Club	keins
Lukas	Head To Head	Modicum XSV.5
Lukas	Club	keins
Lukas	Head To Head	Modicum XSV.25
Darren (Stadtmeister)	Club	Amata Fiorenza
Anika (Weltmeister)	Club	Zender Alpha



▲ Wenn du alle diese Rennen gewinnen konntest, erhältst du zusätzlich den Zender Type-S.

PS-info



1-2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Split-Screen



Lenkrad

Ausgabe 1-2001, Fazit: Einer der besten Racer für die PlayStation 2!
PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

▶ ARCADE MODE

Gewinne die folgenden Rennen, um die dazugehörigen Autos zu bekommen.

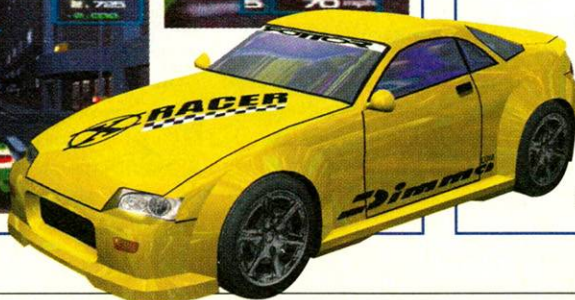


NEW YORK

Art des Rennens	Rennen Nr.	gewonnenes Auto
Head To Head	10	Manhattan PD Patrol Car 1, Patrol Car 2 und Patrol SUV
Waypoint	11	Zender Beta
Waypoint	12	Manhattan Bonus Bus
Waypoint	13	Manhattan Bonus Ice Cream Truck
Waypoint	14	Manhattan Bonus Meter Maid
Waypoint	15	Amata Fiorenza II

LONDON

Art des Rennens	Rennen Nr.	gewonnenes Auto
Head To Head	10	London PD Police Car, Police Van und Police Wagon
Waypoint	12	London Bonus Double Decker
Waypoint	13	London Bonus Black Cab
Waypoint	14	London Bonus Crown Mail
Waypoint	15	Amata Crescendo



▶ PURPLE CONE CARS

Die folgenden Wagen kannst du freischalten, indem du durch die Kegel im Arcade Cruise Mode fährst.



NEW YORK

Taxi Cabs Super Taxi: Im oberen Teil der Karte befindet sich ein grün gefärbtes Gebiet. Hier steht ein rotes Backsteingebäude mit einer Rampe im Inneren. Über die Rampe gelangst du auf das Dach, auf dem der Kegel steht.

Taxi Cabs Marauder: Suche das fensterlose Lagerhaus, das zwischen dem Luxuskreuzer und dem Flugzeugträger auf der anderen Straßenseite steht. Fahre die Rampe im Inneren hinauf und springe mit ungefähr 65 Meilen pro Stunde durch das Fenster. Wenn es geklappt hat, fliegst du durch das untere Fenster des angrenzenden Gebäudes. Jetzt musst du nur noch geradeaus fahren, um zu dem Kegel zu kommen.



LONDON

Kuruma Faasuto GR: Dreh dich unmittelbar nach dem Start um 180° und fahre auf das Gebäude zu, auf dem "Speed" geschrieben steht. Wenn du angekommen bist, dann steuere deinen Wagen auf die Straße rechts von dir. Folge dieser Straße, bis du auf der linken Seite ein Gebäude mit Säulen siehst. Der Weg direkt durch die Glasfront führt dich zu dem Kegel.

Kuruma Faasuto GS: Dreh dich unmittelbar nach dem Start um 180° und fahre auf das Gebäude zu, auf dem "Speed" geschrieben steht. Wenn du die Rampe mit Vollgas hinauffährst, landest du auf dem gegenüberliegenden Dach. Der Kegel befindet sich in der Ecke hinter den Containern.

Kuruma Faasuto GT: Fahr nach dem Start über die Brücke auf die andere Seite des Flusses. Fahr dann zu dem Gebäude links vor dir. Biege rechts ab, wenn du das rote Gebäude mit den Schriftzügen "Rockstar", "DefJam" und "Angels" erreichst. An einer Seite steht eine Rampe. Fahre diese langsam hinauf und lass dich am Ende herunterfallen. Rechts von deinem Landeplatz steht der Kegel. SM

Tipps & Tricks

Komplettlösungen sind eine tolle Sache, aber manchmal reicht auch schon ein kleiner Hinweis aus, um im Spiel ein entscheidendes Stück voranzukommen – deshalb haben wir die besten Tricks zusammengetragen und präsentieren auf den folgenden Seiten eine einzigartige Cheat-Sammlung.

Ace Combat

Missionssimulator

Gewinn das Spiel im leichten Level und speichere dann ab. Geh dann in die gleiche Datei und spiele im normalen Level.

Kameramann

Um die Kamera zu wechseln, drücke \odot , \triangle , \square , \times , R1, L1.

Bonus

Du musst in jedem der Level mindestens B erreichen, um eine Bonus-Mission freizuschalten.

Neue Waffen

Gewinne alle 36 Missionen, um neue Waffen zu erhalten.

Actua Soccer 3

Super-Cheat

Premiership-Team PREM CLUBS
Alle Teams TFF TEAMS
Graustufen-Cheat CUTOUTS
Parappa GANGSTAARS
Große Köpfe TOP HATS
Beachball FUN INT SUN
Kopflös CHICKENS
Zwerge DOWN HERE
Riesen BIG DADDIES
Punkte CALM DOWN

Akuji the Heartless

Level

\leftarrow , \uparrow , \uparrow , \triangle , \rightarrow , \square , \leftarrow , \triangle , \uparrow , \downarrow , \rightarrow , \rightarrow

Unverwundbar

\rightarrow , \rightarrow , \leftarrow , \triangle , \times , \uparrow , \odot , \leftarrow

Unendlich Zauber

\leftarrow , \triangle , \leftarrow , \leftarrow , \odot , \leftarrow , \triangle , \rightarrow , \odot , \uparrow , \uparrow , \downarrow

Alien Resurrection

Cheat

Drücke im Hauptmenü \odot , \leftarrow , \rightarrow , \odot , \uparrow , R2.

Forschungs-Modus

Drücke im Hauptmenü \square , \uparrow , \downarrow , \odot , \leftarrow , R1

Alien Trilogy

Super-Cheat

1G0TP1NK8C1DBOOTSON

Level überspringen

Gebe GOLVL ein.

All-Star Tennis

Große Köpfe und Füße

Drücke während eines Spiels Pause und dann L1+L2+R1+R2.

Ape Escape

Explosive Patronen

Drücke während des Spiels auf Pause und dann R2, \downarrow , L2, \uparrow , \rightarrow , \downarrow , \rightarrow , \leftarrow



Apocalypse

Cheat

Level freischalten

Unverletzbar

Alle Waffen

Neustart

Anzeige

\triangle , \uparrow , \times , \downarrow
 \downarrow , \uparrow , \leftarrow , \leftarrow , \triangle , \uparrow , \rightarrow , \downarrow
 \square , \odot , \uparrow , \uparrow , \times , \square
 \square , \odot , \times
 \downarrow , \downarrow , \triangle

Armoured Core

Pilot

\odot + \triangle + Start

Feste Kamera

\odot + \times + Start

Hintergrund wechseln

L1 + R1 + Select

Army Men 3D

Cheats

Levelauswahl \square , \odot , R1, L1, dann halte R1 und drücke R2

Alle Zonen halte \triangle + \square + \odot und drücke L1+L2

Unverletzbar \square , \odot , L1, halte L1 und drücke L2

Alle Waffen \square , \odot , R1, R2, dann halte R1 und drücke R2

Army Men: Air Attack



Co-Piloten

\uparrow , \downarrow , \uparrow , \downarrow , \uparrow , \downarrow , \uparrow , \downarrow

Missions-Passwörter

2 \times \downarrow \leftarrow \rightarrow \odot \odot \rightarrow
3 \triangle \uparrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \triangle \odot \uparrow
4 \downarrow \downarrow \square \leftarrow \rightarrow \odot \times
5 \rightarrow \rightarrow \times \odot \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow
6 \square \odot \times \square \triangle \leftarrow \uparrow \rightarrow
8 \rightarrow \downarrow \leftarrow \uparrow \triangle \downarrow \uparrow \downarrow
9 \odot \odot \rightarrow \uparrow \rightarrow \uparrow \times \times
10 \times \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \times \leftarrow \rightarrow
11 \triangle \uparrow \odot \downarrow \square \leftarrow \times \rightarrow
12 \uparrow \uparrow \triangle \leftarrow \leftarrow \odot \odot
13 \leftarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \square \odot \square \odot
14 \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \times \times \odot \odot
15 \square \rightarrow \leftarrow \odot \odot \uparrow \downarrow \square
16 \downarrow \uparrow \uparrow \uparrow \triangle \odot \triangle \odot

Multiplayer

2 \rightarrow \uparrow \square \times \uparrow \odot \uparrow \rightarrow
3 \leftarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow
4 \square \times \times \square \odot \triangle \triangle \square
5 \odot \odot \square \downarrow \downarrow \square \times \times
6 \times \uparrow \odot \downarrow \triangle \leftarrow \square \rightarrow
7 \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \leftarrow \rightarrow
8 \leftarrow \leftarrow \triangle \rightarrow \rightarrow \triangle \uparrow \uparrow
9 \square \square \square \odot \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow
10 \odot \uparrow \leftarrow \square \uparrow \leftarrow \downarrow \downarrow
11 \triangle \triangle \triangle \odot \uparrow \uparrow \downarrow \downarrow
12 \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \odot \odot \uparrow \square
13 \times \leftarrow \leftarrow \leftarrow \square \triangle \odot \times
14 \leftarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \square \odot \odot
15 \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \times \times \odot \odot
16 \triangle \downarrow \triangle \downarrow \square \uparrow \square \uparrow

Army Men: Sarge's Heroes

Alle Waffen

Drücke während des Spiels auf Pause und dann \square , \odot , R1, L1.

Army Men: Sarge's Heroes 2

Unverletzbarkeit

Drücke im Spiel auf Pause und dann L1, R1.

Alle Waffen

Drücke im Spiel auf Pause und dann R1, L1.

Asteroids

Excalibur

Drücke im Hauptmenü Select und drücke x2,

Klassisch

Drücke im Hauptmenü Select und x3, x2,

Extraleben

99 Leben

Unverletzbar

x2, x2, x2

Battle Arena Toshinden 3

Random Select

Halte bei der Charakterauswahl L1+L2+R1+R2 gedrückt. Drücke während sich die Boxen bewegen .

Spiele als Sub-Boss

Schlage das Spiel mit jedem Charakter mindestens auf Level 3.

Spiele als Shou

Spiele alle Bosse frei und gewinne dann das Spiel mit Vermillion im fünften Level.

Spiele als Abel

Gewinne mit Vermillion im sechsten Level.

Spiele als Veil

Gewinne mit Abel im siebten Level.

Spiele als Naru

Gewinne mit Veil im siebten Level.

Neue Kostüme

Gewinne mit Naru oder Shou im siebten Level.

Geheime Moves

Gewinne mit Naru oder Shou im siebten Level. Drücke dann alle Special Moves-Knöpfe gleichzeitig.

Battle Tanx Global Assault

Passwörter

LevelauswahlBCKDR
Unendlich Munition.....BLTFD
Alle Panzer.....THRTN
Alle Waffen.....SRTHMB
Cassandras Team.....NSTYGR

Big Air

Alle Länder

Drücke im Hauptmenü schnell

Alle geheimen Boards

1. Big Air
2. TD5
3. Steve

4. Fire
5. Angel
6. Accolade
7. Jimmy
8. John
9. Daniel
Snowboarder
Shawn Palmer x8
Mike Beallo x6, x2
Nicola Thost x7,
Ian Spiro x6,
Ross Powers x5, x2
Fabien Rohrer x5,

Blood Lines

Passwörter

AngorICLAWEDFIST
DariaDOMINATION
JoeJUJOFEVRY1
JonUNMASKED
Art GalleryLEONARDO
Voice Gallery.....TONGUEBATH
Experten-Modus.....SKUPASTYLE

Blood Omen: Legacy of Kain

Cheats

Blut

Magie

FMV

Bloody Roar

Big Arm Type

Beende das Spiel ohne Continues.

No Gauge-Modus

Beende das Spiel mit Yugo.

Camera-Modus

Beende das Spiel mit Alice.

No Lightning-Modus

Beende das Spiel mit Long.

No Wall-Modus

Beende das Spiel mit Mitsuko.

Small Stage

Beende das Spiel mit Greg.

Big Stage

Besiege mehr als zehn Charaktere im Survival-Modus.

Sailor Alice

Beende Level 6 mit Alice ohne Continues.

Bloody Roar 2

Bringer of the New Age

Als Gado kämpfen

Beende das Spiel mit allen Charakteren im Arcade-Modus.

Gegen Shen Long kämpfen

Beende das Spiel mit allen Charakteren im Arcade-Modus ohne Continues.

Als Shen Long kämpfen

Besiege Shen Long im Special Level.

Kostüme

Beende das Spiel im Arcade-Modus.

Model Type

Beende das Spiel mit jedem Charakter im Story-Modus.

Speed

Beende das Spiel mit jedem Charakter im Story-Modus ohne Continues.

Extra Kostüme

Beende das Spiel mit allen Charakteren im Arcade-Modus und drücke danach bei der Charakterauswahl Start.

Bomberman World

Passwörter

Bonuslevel5656
Bonus-Battle-Level4989
Battle Royal-Modus1616
Maniac-Modus4622
1-18010
1-21180
1-38086
1-42919
1-51021
2-10127
2-21220
2-31018
2-40804
2-50714
3-11027
3-22413
3-33009
3-46502
3-56809
4-10627
4-28808
4-33674
4-44891
4-50605
5-10730
5-22151
5-33562
5-43812
5-52203

Box Champions 2000

Versteckte Boxer

Wähle den Karriere-Modus, um einen neuen Boxer zu kreieren. Wähle dort die Folgenden aus:

AlienROSWELL
ClownSHMACKO
Gargoyle.....GARGOYLE
BasketballspielerTIM DUNCAN
Komiker.....MARON WAYANS
Musiker.....JERMAINE DUPRI
MusikO

KlamottenMARC ECKO
BoxerED MAHONE

Kleine Boxer

Wähle im Hauptmenü die Videosequenz aus und gehe danach in den Karriere-Modus. Gebe dort als Namen MINIME ein. Danach sind deine Boxer kleiner.

Als Schiedsrichter kämpfen

Wähle im Hauptmenü die Videosequenz aus und gehe danach in den Exhibition-Modus. Drücke dort R1+R2+irgendeinen Knopf.

Auf den Kopf schlagen

Wähle im Hauptmenü die Videosequenz aus und gehe danach in den Karriere-Modus. Gebe dort THROB als Namen ein.

Verbotener Tritt

Drücke während eines Kampfes $\Delta + \bigcirc + \times + \square$

Bugs Bunny: Lost in Time

Alle Zeitzonen

Halte im Zeitmenü R1+L2 und drücke $\times, \square, R2, L1, \bigcirc, \times, \square, \square, \square, \square$.

Karotten

$\times, \square, R2, L1, \bigcirc, \times, \square, \square, \Delta$

Fähigkeiten

$\times, \square, R2, L1, \bigcirc, \times, \square, \Delta, \square$

Energie

$\times, \square, R2, L1, \bigcirc, \times, \square, \Delta, \Delta$

Schlüssel

$\times, \square, R2, L1, \bigcirc, \times, \Delta, \square, \Delta$

Ganzes Ende

$\times, \square, R2, L1, \bigcirc, \times, \Delta, \square, \Delta$

Halbes Ende

$\times, \square, R2, L1, \bigcirc, \times, \Delta, \Delta, \square$

A Bug's Life

Extraleben

Wenn du keine Leben mehr hast, gehe in den Trainings-Modus und sammle die Buchstaben FLIK für ein Extraleben ein.

Bust-A-Groove 2

Bonuslevel

Erreiche in jedem Level "Fever Time".

Als Columbo spielen

Beende das Spiel mit Shorty.

Als Chichi & Sally spielen

Beende das Spiel mit Capoeira.

Als Robo-Z Gold spielen

Beende das Spiel mit Heat.

Als Pander spielen

Beende das Spiel im Mix-Modus mit Robo-Z Gold.

Als Hustle Kong spielen

Beende das Spiel mit Hiro.

Als Michael Do spielen

Beende das Spiel mit Hustle Kong.

Als McLoad spielen

Beende das Spiel mit Comet.

Als Sushi Boy spielen

Beende das Spiel mit Heat.

Kostüme

Während ein Charakter geladen wird, drücke Select.

Bust-A-Move 4



Extra-Puzzles

Drücke im Hauptmenü $\Delta, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \Delta$.

Tarot

Drücke im Hauptmenü $\uparrow, \Delta, \downarrow, \Delta, \uparrow$.

Extra-Charaktere

Drücke im Hauptmenü $\rightarrow, \rightarrow, \Delta, \leftarrow, \leftarrow$.

Talk-Demo

Drücke im Hauptmenü $\square, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow, \uparrow, \square, \downarrow, \leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, \square$.

Cardinal Syn

Bosse

Kahn	$\uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \Delta$
Stygian	$\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \Delta$
Redemptor	$\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \bigcirc$
Juni	$\uparrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \square$
Mongwan	$\downarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \Delta$
Vodu	$\leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \uparrow, \bigcirc$
Binorpha	$\rightarrow, \rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \square$
Moloch	$\uparrow, \rightarrow, \downarrow, \leftarrow, \square$

Als Kron spielen

$\uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \Delta, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \bigcirc, R1, R2$.

Kostüme

Drücke $\uparrow + \times$.

Alle Bosse

$\uparrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \Delta, \rightarrow, \square, \downarrow, \bigcirc, L1, L2$.

Chicken Run

Bonus-Ende

Wenn du alle sieben Goldmedaillen hast, bekommst du ein Bonus-Ende.

Chocobo Racing

Bahamut-Klasse

Sammle alle Kronen im Grand Prix-Modus ein.

Spiegelstrecken

Sammle alle Kronen in der Bahamut-Klasse ein.

x3CidL1

x4MumbaL2
x5CloudR1
x6CactuarR2
x7AyaL1+L2
x8ChocoboR1+R2
x9Iben Auper AirshipL1+R1
x10JackL2+R2

Colin McRae Rally 2.0

Extra-Autos

Lancer Road CarOFFROAD
Sierra CosworthJIMMYSCAR
Ford PumaCOOLESTCAR
Mini CooperJOBINITALY
Alle AutosONECARFULOWNER

Cheats

FeuerbälleGREATBALLSOF
CPU-AutosNEURALNIGHTMARE
UnfälleRUBBERTREES
Monster TrucksEASYROLLER
GewichtMOONLANDER
Turbo-ModusROCKETFUEL
Schnelles SpielPRUNEJUICE
Alle StreckenHELLOCLEVELAND
SilhouetteHELLO_RAZU_AND_FLEA



Colony Wars: Red Sun

Cheats

Greyam_Beardalle Schiffe
Big_Daddyalle Waffen
ArmouryWaffen vorrätig
Awrateunendlich Schutz
Break_and_Enterbesseres Schiff
QuickieEnde der Mission

Command & Conquer

Versteckte Missionen

Gebe als Passwort PATSUX ein.

FMV

Gebe als Passwort CINEMA ein.

Mappe

Drücke im Hauptmenü L1+L2+R1+R2+ $\square + \bigcirc$ und dann Start.

Nuklearangriff $\rightarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \leftarrow, \times, \uparrow, \times$

Ionenkanonen $\rightarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \leftarrow, \times, \square, \Delta$

Luftangriff →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓,
 5.000 \$ →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓,
 ←

Japanisch

Gebe als Passwort GODZILLA ein

Passwörter GDI

2 Estland.....	IY2E4RGPK
3 Lettland.....	VMNMIJFZP
4A Polen.....	1NXZDC3MK
4B Polen.....	LHGHL19AI
4C Russland.....	LHY8GYVDS
5A Deutschland.....	W1N457LJ4
5B Ukraine.....	OXL3NYNNO
6 Tschechien.....	1MVDCPIIM
7 Tschechien.....	0X3CS3D4G
8A Österreich.....	WMJ8FpoQH
8B Slowakei.....	AAIY1ZS9J
9 Ungarn.....	CSGUOJ7AQ
10A Slowenien.....	Z6J3CUD9V
10B Rumänien.....	W5741QXPJ
11 Griechenland.....	PZBVQKQK
12A Albanien.....	OM8602810
12B Bulgarien.....	LWO3SMF6F
13 Jugoslawien.....	YM3X10625
14 Jugoslawien.....	WMJQ8COHG
15A Bosnien.....	GTJ2PV460
15B Bosnien.....	4QLR9NRLA
15C Bosnien.....	C9ROOJSTO

GDI Special OPS

1.....	8PHJTYIP1
2.....	SZ4VH22RY
3.....	878FROG1M

GDI Covert OPS

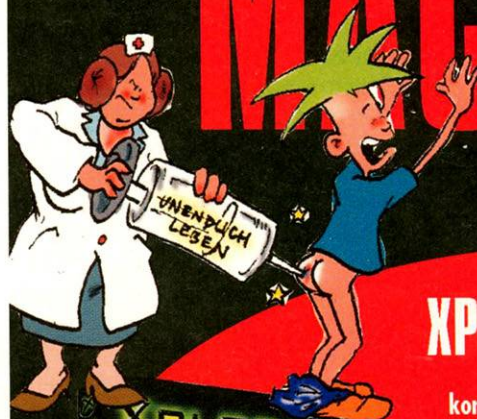
Blackout.....	GT1BEQHY8
Hell's Fury.....	8PH1RPW9W
Infiltrated.....	SHDZU181D
Elemental Imperative.....	8PZAIF13P
Ground Zero.....	GT1TAEF9
Twist of Fate.....	C9RO8NZGU
Blindsided.....	W15VEC3SQ

NOD

2A Ägypten.....	C99FAXKW8
2B Ägypten.....	KDTPX9WPE
3A Sudan.....	EDT4LLS9D
3B Sudan.....	JFBS8WWVM
4A Tschad.....	JY2RPNBOL
4B Tschad.....	4QHTTEY4B
5 Mauretanien.....	W15DASRS8
6A Elfenbeinküste.....	9QYUCB63B
6B Benin.....	208F7F7432R
6C Nigeria.....	QOWRYGFWX
7A Gabun.....	GTJKWOJDK
7B Kamerun.....	OX3UJOV6Q
7C Zentralafrika.....	C9R67C7OW
8A Zaire.....	OH1Y3FSC2
8B Zaire.....	GTJKE8W7B
9A Ägypten.....	Y4UMW1NWE
9B Ägypten.....	3NJDSOKII
10A Angola.....	BBK50NRL4
10B Tansania.....	MILZJC113

SPÜRST DU DIE MACHT?

XPLoder Code Hotline:
0190-824675*



XPLoder CD 9000

kompatibel mit PlayStation®/
PSOne® in Verbindung mit
PlayStation®/ PSOne-Software®

- Virtual Memory System
- über 10.000 Cheat-Codes gespeichert
- unbegrenzt neue Cheats abspeichern,
mit jeder herkömmlichen Memory Card



NEU!

DM 39,95*

SCORPION II LASER LIGHT GUN

- eingebautes Laser-Zielsystem
- Auto Reload und Auto Feuer
- Rumble-Funktion
- GunCon™ kompatibel

DM 69,95*

FÜR PLAYSTATION®
PSOne® / PS2®



"Die S-Klasse unter
den Lenkrädern"
90% Wertung
PlayZone 10/00



GTR LENKRAD

MICHAEL SCHUMACHER™

FÜR PLAYSTATION®
PSOne® / PS2®

- mit Vibrationseffekt
- Digital und Analog Modi
- Gas- und Bremspedal für
realistisches Fahrgefühl
- schalten mit Tiptronic
oder Schaltknüppel
- ergonomischer Grip für
optimalen Halt

Lenkrad mit
Fußpedal

DM 149,95*

Alle mit ® und TM gekenn-
zeichneten Produkte/
Namen sind Marken oder
eingetragene Marken
der jeweiligen Hersteller.

* (3,63 DM/Min.)

BLAZE

<http://www.blaze.de>

service@blaze.de

11A Namibia.....	OX3UKOP94
11B Mosambik	GTJ26Z72A
12A Botswana.....	A9G1KD5FJ
12B Botswana	CSZZGEJ8H
13A Südafrika	W3C6NHG40V
13B Südafrika	AJ5CEQE71
13C Südafrika	25UJG3YHZ

NOD Special OPS

1.....	OLXRXJOY5
2.....	O305M0802

NOD Covert OPS

Bad Neighbourhood.....	C99X6LOD9
Deceit.....	SHVQLLFOX
The Tiberium Strain.....	W1N4V4TK8
Cloak & Dagger.....	C99FJ8DM5
Hostile Takeover	C99F1A8VH
NOD Death Squad.....	OLFOD3T25
Under Siege: C&C	457E1D682

Command & Conquer

Red Alert

Cheats

A-Bombe

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Den Kampf gewinnen

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Geld

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Zeit

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Parabombe

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Bier

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Passwörter

Level 2.....	17DUXFJ6C
Level 3.....	VMBOQ284
Level 4.....	XN37MCCSO
Level 5.....	LHO6FZZQL
Level 6.....	BUVV20LFF
Level 7.....	AVQ10YA8
Level 8.....	LZRJTMQAN
Level 9.....	YQX4C9GFH
Level 10.....	1QES08LEO
Level 11.....	RKPOUOXJA
Level 12.....	CDLKYL7Q4
Level 13.....	8T5GGDK25
Level 14.....	X5CDEOKN8

Level 2.....	LZ9SWDNVK
Level 3.....	3AH5VCCYG
Level 4.....	X63VC9XJI
Level 5.....	DV795VOEE
Level 6.....	17CDPX2Z8
Level 7.....	90BAZDHP3
Level 8.....	9000DSR5H
Level 9.....	SRS80SSQT
Level 10.....	5SOSL9GZ8
Level 11.....	HFZNF4HS
Level 12.....	5RNZ2KIA4

Level 13.....	3ASOQJC80
Level 14.....	59EW5K6GI
Level 15.....	M3102QMBV

Cool Boarders 4

Alle Berge

Gebe ICHEAT als deinen Namen an.

Special Events

Gebe IMSPECIAL als deinen Namen an.

Als Eddie spielen

Schaffe den Trickmaster-Modus in Rookie.

Als Crusty spielen

Beende die Japan-Strecke zu 100%.

Als Fast Eddie spielen

Beende den Rookie-Level im Trickmaster-Modus.

Als Snowman spielen

Brech alle Rekorde in Japan.

Geheimer Charakter

Beende mit Jimmy Hallop das Colorado Tournament.

Crash Bandicoot: Warped

Spyro-Demo

Drücke im Hauptmenü ↑ x2, ↓ x2, ←, →, ←, →, ⊗.

UKA UKA

Drücke während des Spiels ⊕+⊗+⊗+⊗.

Level 31

Geh in den 14. Level und starte ein normales Rennen. Auf der Strecke siehst du ein Schild "Alien Crossing". Fahr dort hinein.

Level 32

Geh in den 11. Level und benutze die gelbe Plattform. Wenn du dann zu dem zweiten Dino kommst, geh hinein.

Special-Ende

Wenn du alle Gems in den beiden Extra-Levels eingesammelt hast, musst du zu Coco gehen.

Crash Team Racing

Charakter-Cheat

Drücke im Hauptmenü L1+R1, um diese Cheats einzugeben.

Penta Pinguin

↓, →, ⊕, ↓, ←, ⊕, ↑

Ripper Roo

→, ⊗ x2, ↓, ↑, ↓, ↓

N Tropy

↓, ←, →, ↑, ↓, → x2

Papu Papu

←, ⊕, →, ↓, →, ⊗ x2, ↓

Komodo Joe

↓, ⊗ x2, ⊕, →, ↓

Pinstripe

←, →, ⊕, ↓, →, ↓

Cheats

Buch

↑ x2, ↓, → x2, ←, →, ⊕, →

Bonus-Strecken

→ x2, ←, ⊕, →, ↓ x2

Unsichtbar

↑ x2, ↓, → x2, ↑

Masken

←, ⊕, →, ←, ⊗, →, ↓ x2

Bomben

⊕, →, ↓, →, ↑, ⊕, ←

Früchte

↓, → x2, ↓ x2

Turbo-Pads

⊕, → x2, ⊗, ←

Turbo-Counter

⊕, ↓ x2, ⊗, ↑

Kampfarena

Du musst den Arcade-Modus in allen drei Schwierigkeitsgraden beenden.

Geheime Charaktere

Ripper Roo

roter Cup

Papu Papu

grüner Cup

Komodo Joe

blauer Cup

Pinstripe

gelber Cup

Fake Crush

purpurfarbener Cup

Turbo-Strecke

Du musst alle fünf Gems einsammeln.

Croc 2

Kristalle

Halte im Hauptmenü L1 und drücke ⊕, ⊕, ⊗, ↓, ←, →, ←, →.

Cheat Menü

Halte im Hauptmenü L1 und drücke ⊕, ←, ←, →, ⊕, ↑, ↑, ←, ⊗.

Leben

Halte im Hauptmenü L1 und drücke ⊕, ↓, ←, ↑, →, ⊕, ↓.

Cyber Tiger

Bonus-Clubs

Versuche drei Birdies hintereinander.

Extra-Parcours

Cyber Badlands	HARESO
Canyons.....	NAMOPI
Sawgrass.....	SECARE
Summerlin.....	PORASO
Alle	POQAKI

Danger Girls



Cheat-Modus

Drücke im Hauptmenü L1, R2, L2, R1, ⊗, ⊕, ⊕ x2, dann halte L1+L2+R1+R2 gedrückt, um alle Levels freizuschalten.

Dave Mirra BMX

Extrapunkte

Bevor die Uhr bei 0 ankommt, drücke ⊗. Halte ↑ + ⊗, um Punkte zu bekommen.

Slim Jim

Bei der Fahrerauswahl im ProQuest-Modus

drücke ↓ x2, ←, →, ↑ x2, ○.

Alle Maschinen

Bei der Maschinenauswahl im ProQuest-Modus drücke ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.

Cheat-Menü

Fahrer	Cheat
Leigh Ramsdell	Großer Unfall
Kenan Harkin	Unfall
Tim Mirra	Dummes Grunzen
Mike Laird	Erste Person
Joey Garcia	Geisterfahrer
Troy McMurry	Exorzist
Chad Kagy	Federung
Shaun Butler	Nachtsicht

Amish Boy

Beende das Spiel mit allen zehn Fahrern.

Dead or Alive 2

Charaktere

Bayman

Beende den Story-Modus mit allen Charakteren.

Tengu

Sammel zehn Sterne im Survival-Modus.

Destruction Derby 2

Cheats

Alle Strecken	MACSRPOO
Credits	CREDITZ!
FMV	ToNyPaRk

Tutorial

Drücke im Hauptmenü →, um die Regeln zu sehen.

Disney's Dinosaurier

Levelauswahl

Drücke im Hauptmenü L1+L2 und ○, ↑, ×, ○, ↓, ←, →, ○.

Driver 2



Geheime Autos

Buick (Chicago)

Benutze den Schalter, um das Baseball-Stadion zu öffnen. Dort findest du den Wagen.

Mini (Havanna)

Benutze den Schalter in der Nähe des Tunnels.

Pick-Up (Las Vegas)

Benutze den Schalter in der Nähe des Zauns, um das Tor auf der anderen Seite des Gebäudes zu öffnen.

Geheime Spiele

Rennstrecke Rio

Um sie zu öffnen, musst du den Schalter im Westen von Santa Tereza finden.

Bergpass

Der Schalter befindet sich an dem weißen Zaun im Westen von Lagoa Rodrigo de Freitas.

Dynasty Warriors 2



Shu-General

Drücke im Hauptmenü □, R1 x5, R2 x2.

Edit-Modus

Drücke im Hauptmenü L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1.

Huang Zhong, Ma Chao, Jiang Wie

Um mit diesen Charakteren spielen zu können, musst du den Musou-Modus mit jedem Mitglied des Shu Kingdom beenden.

Xiahou Yuang, Zhang Liao

Du musst den Musou-Modus mit jedem Mitglied des Wei Kingdom beenden.

Taishi Ci, Lu Meng, Gan Ning

Du musst den Musou-Modus mit jedem Mitglied des Wu Kingdom beenden.

ECW Hardcore Revolution

Single Player-Geheimnisse:

Joey Styles & Joel Gertner

Gewinne den Acclaim-Gürtel.

Tommy Rich & Cyrus

Gewinne den TV-Gürtel.

Taz & Louie Spicolli

Gewinne den ECW-Schwergewichtsgürtel.

The Jobbers

Verteidige den ECW-Gürtel fünfmal.

Tag Team-Geheimnisse:

Beulah McGillicutty & The Sheik

Gewinne den ECW Tag Team-Gürtel.

Tournament-Geheimnisse:

Große Füße

Gewinne mit Balls Mahoney.

Große Hände

Gewinne mit Jason.

Großer Kopf

Gewinne mit Rhino.

Kopflo

Gewinne mit Taz.

Kostüme

Halte, während du dir einen Charakter aussuchst, L1, L2 oder R2 gedrückt.

Fantavision

Extra-Option

Beende und speichere das Spiel unter Normal ab.

Extra 2-Option

Beende und speichere das Spiel unter Schwierig ab.

Fear Effect

Cheats

Geh in das Optionsmenü und auf Credits.

Während die Credits angezeigt werden, gebe folgende Codes ein:

Unendlich Munition	L1, △, ↑, ↓, ○ x2, △, □, ←, △
Keine Angst	L1, △, ↑, ↓, ○ x2, △, □, →, □
Ein Schuss tötet	L1, △, ↑, ↓, ○ x2, △, □, ↓, R1
Super Munition	L1, △, ↑, ↓, ○ x2, → x2, R1, R2
Schwerer Gegner	↓ x3, △, ↓ x3, □, ←, →
Puzzle-Lösung	L1, △, ↑, ↓, ○ x2, ↓ x3, ↑

Final Fantasy VIII

Test-Antworten

1.....	Y N Y Y Y N N Y N N
2.....	Y N Y Y Y N Y N N
3.....	N N Y N Y Y Y N Y N
4.....	N Y Y Y N N Y Y N N
5.....	N N N Y Y N N Y Y Y
6.....	Y N Y Y N N Y Y N Y
7.....	Y Y Y Y Y N Y Y N N
8.....	N Y N N Y Y N N Y N
9.....	N Y N N N N N N Y Y
10.....	Y N N N N N N N Y N
11.....	Y Y N Y Y N Y N N Y
12.....	N Y N N Y N Y N Y N
13.....	Y N N N Y N N N N N
14.....	Y Y Y Y N Y Y N Y N
15.....	Y Y N N N N N Y N Y
16.....	Y N N Y N Y N N Y N
17.....	Y N N N Y N N N N N
18.....	Y N N N Y N N N N N
19.....	Y N N Y N N N N N Y
20.....	Y Y N Y N Y Y Y N N

21.....	YNNNNYYYYNN
22.....	NNNNNNNNYYN
23.....	NNNNNNNNYYN
24.....	YNNNNNNNNYY
25.....	YNNNNNNNNYY
26.....	YNNNNNNNNYY
27.....	NNNNNNNNYYN
28.....	YNNNNNNNNYY
29.....	NNNNNNNNYYN
30.....	NNNNNNNNYYN

Front Mission 3



Alle Fähigkeiten

Speichere das Spiel ab, nachdem du es mit Emma oder Alisa durchgespielt hast. Wenn du es nun noch einmal spielst, bekommst du immer mehr Fähigkeiten.

G-Police 2

Geheimnisse

Wenn du eine Mission "normal" oder "hard" beendest, bekommst du FMV-Sequenzen.

Bonus-Missionen

Es gibt im ganzen Spiel 15 versteckte Missionen. Du kannst sie freispielen, wenn du das Game auf "hard" beendest.

Alle Geheimnisse

Gebe UTOPIA als Passwort ein.

Levelauswahl

Gebe PLINTH als Passwort ein.

Levelpasswort

2.....	OCTOPI
3.....	BRAINS
4.....	FINGER
5.....	BANANA
6.....	JUNGLE
7.....	VOODOO
8.....	SQUEAK
9.....	DUNDEE
10.....	TEAPOT
11.....	BUTTER
12.....	INDIGO
13.....	STROUD
14.....	ELIXIR
15.....	LIQUID
16.....	STAPLE
17.....	SHIRTS

17.....	APPLES
18.....	GADGET
19.....	TANUKI
20.....	SALADS
21.....	DUFFCO
22.....	PHONES
23.....	ASSERT
24.....	OXYGEN
25.....	JOYPAD
26.....	ACTIVE
27.....	MENACE
28.....	WINDOW
29.....	AGENDA

Grand Theft Auto 2

Cheat-Codes

Levelwahl.....	ITSALLUP
Alle Waffen.....	NAVARONE
Extra-Geld.....	MUCHCASH
Energie.....	LIVELONG
Keine Polizei.....	LOSEFEDS
Mal 5.....	HIGHFIVE
10 Millionen Punkte.....	BIGSCORE
Koordinaten.....	WUGGLES

Grand Turismo



Arcade-Modus

Extra-Strecken

Du musst alle drei Klassen gewinnen.

Extra-Autos

Wenn du alle Extra-Strecken beendet hast, winken dir neue Autos.

Film

Um zum Schluss einen Film anzuschauen, musst du alle acht Strecken der drei Klassen gewinnen.

Gran Turismo-Modus

GT Hi-Fi

Wenn du den Gran Turismo World Cup gewinnst, öffnest du die GT Hi-Fi-Option.

Gran Turismo 2

Super-Lizenz

Erhalte alle Standardlizenzen und du bekommst die Super-Lizenz.

Event-Rennen

Verdiene dir die Super-Lizenz.

Alle Strecken – Arcade

Erhalte alle Lizenzen incl. der Super-Lizenz.

Grind Session

Alle Tricks

Starte einen Level im Tournament-Modus und pausiere das Spiel. Gebe dann schnell ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, → ein. Du hörst ein Geräusch.

Als Master Ao spielen

Benutze jeden Charakter, sammle alle Schlüssel und Fotos ein und du spielst Master Ao frei.

Hardcore 4x4

Cheats

Wähle Time Trial und starte es. Dann geh auf Edit Details und gib als Namen Folgendes ein:
 Rennklasse.....MAINLINE
 Frösche.....RAINFROGS
 Asteroid.....DUTCHMAN

International Track & Field 2

Kostüme

Drücke im Hauptmenü auf jeden Event und dann ↑ x2, ↓ x2, ←, →, ←, →, ○, ×.

Iron & Blood

Als Avatar spielen

Drücke bei der Charakterauswahl auf ← + □. Lass dann wieder los und drücke ← + ○.

Extra-Kämpfer

Lord of Chaos ↑, ↓, ←, →, △, ×
 Minion of Chaos L1+L2+R1+R2+ ↑+×
 Minion of Order ←+□, →+○
 Strahd ↑, ↓, ←, →, R1, R2, L2, L1

ISS Deluxe

Doggy Cheat

Drücke im Hauptmenü ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×+○.

ISS Pro Evolution

All-Stars-Team

Du musst den International Cup gewinnen.

Classic All-Stars-Team

Gewinne die International-Liga.

Bonus-Cup

Du musst alle sechs Pokale gewinnen, die Master-Liga und die International-Liga.

Kessen

Als Westen spielen

Das Spiel mit dem Osten beenden.



Kampfmodus-Option

Beende das Spiel mit dem Westen und Osten, um diesen Modus freizuschalten.

KKND: Krossfire

Cheat-Menü

Wenn die Mission anfängt, halte L1+R1+R2+L2 gedrückt und drücke Start. Geh dann auf Passwort und drücke ◀, ○, □, ▶, ✕.

Wenn du dann ins Menü zurückkehrst, gibst du Folgendes ein:

The Guns of Navaho	HHQQQ4
The Spiders Lair	HUQQQI
The Seven Samurai	HDQQQS
The Rabbit Warren	HLQQQZ
The Birds	IQQQHZ
I'll be your Friend	IVQQUZ
Supply Run	IAQQGZ
Napalm Sunday	IGQHGX
The Wall of Death	ILQHLZ
Dam it Janet	JUQGLZ
Take the Tower	JDQ6LZ
Operation Donut	JKU6LZ
End 2 Robots	KVG6LZ
End 2 Symmetrics	K8GLLZ

The Great Escape	DTSQSB
Technical	DBSQSS
Kamikaze Squad	DJSQSZ
Phoenix River	ESSQGX
Charlie Don't Surf	EOSQHZ
Convoy	ENSQJZ
Avalon	EJSHJZ
Robots	FGSUJZ
Heavy Weapons	FISGJZ
To the Middle	F3SLJZ
Strike Three	GSULJZ
Death to the Freaks	G1HLJZ

Driving Ms. Daisy	L41Q14
Gopher Hunt	L11Q11
Divide and Conquer	LWQ1Q10
Checkpoint Charlie	LZ1Q1Z
Highway to Hell	M11Q4Z
Ring a Rosie	MP1QQZ
Grapes of Wrath	M91QZZ
Glue Lagoon	MZ1HZZ
Mutants off	N41UZZ
Walls of Jerry Co	NN1LZZ
Islands in the Stream	NF1LZZ
Ground to Air	O11LZZ
Survivors go Home	OJQLZZ

Koudelka

Items

Wenn du 10, 21, 32 oder 43 Items in deinem Inventar zu den folgenden Zeiten hast, dann erscheinen die geheimen Items.

Zeit

01:11:11	Besh No Yubiwa
02:22:22	Ogden's Shatsu
03:33:33	Kuronuni No Esa
04:44:44	Charu No Eben
05:55:55	Tamacosozira
10:10:10	Ogden's Ono
11:11:11	Gargoyle Claw
22:22:22	Roger's Tsue



Legacy of Kain: Soul Reaver

Cheat-Codes

Um diese Codes einzugeben, pausiere während des Spiels und halte L1 während der Eingabe gedrückt.

Gesundheit auffüllen	↑, ○, ↑, ◀, ↑, ◀
Max. Gesundheit	→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑
Schmerz	◀, ○, ↑, ↑, ↓
Glyph Meter	→, →, ◀, △, →, ↓
Soul Reaver-Fähigkeit	↓, △, L2, →, →, ↓
	↓, ◀, △, ↓, →
Wall Crawling-Fähigkeit	△, ↓, L2, →, ↑, ↓
Abwehr	◀, →, ○, ◀, →, ◀
Schwimmen	↑, ○, ↓, →, ○, ◀
	↑
Zusammenpressen	↓, ↑, →, →, ○, ↑
	↑, ↓
Soul Reaver mit Feuer	↓, ↑, →, ↑, ↓, ◀
	○, →, ↓
	△, →, ↓, ○, ↑
Reaver = Feuer	✕, →, ↑, ↑, △, ◀
Reaver = Ariel	◀, →, ↑
	✕, ○, →, △, →, □
Reaver = Kain	◀, ◀, →, ↑
Force Glyph Spell	↓, ◀, △, ↓, ↑
Sound Glyph Spell	→, →, ↓, ○, ↑, ↑
	↓
Water Glyph Spell	↓, ○, ↑, ↓, →
Fire Glyph Spell	↑, ↑, →, ↑, △, L2
	→
Sunlight Glyph Spell	◀, ○, ◀, →, →, ↑
	↑, ◀

Item

Spiele dann weiter und pausiere erneut. Drücke ○, △, △, ○, →, ↑, ◀, L1, □.

Bones Air Strike

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke △, →, ○, ◀, ◀, ○, ○, △, △, L1, →.

Cow Strike

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ↑, ↓, ○, ↓, R1, →.

Luftangriff

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ↓, ↑, ○, ↓, ↑, ↓, L1.

Bombe

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ↓, →, ○, ○, ◀, ◀, ↑, □, △.

Super Chain-Waffe

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ◀, L1, ↓, □, △, ↑, ↓.

Granate

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke △, ○, □, L1, →.

Mörser

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ◀, L1, △, □, →, ○, ◀, ◀.

Kleine Atombombe

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □, ↓. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ○, ○, →, ○, ○, →.

Seal

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ○, △, △, L1, →.

Sniper-Granate

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ↑, △, L1, ◀, ○, △.

Geschwindigkeit

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke →, ○, △, ○, ✕.

Twister-Waffe

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ↓, L1, □, △, →, ↑, ✕.

Bones Seal

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke △, →, ○, ◀, ◀.

Super-Waffe

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke →, ↑, ↓, L1, ↓, ○, →, →.

Zielsuchgeschosse

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke □, L1, L1, →.

Volle Punkte

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke →, L1, □, △, L1, ↓.

Nodie

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ○, △, △, ○, →, ↑, ←, L1, □.

Jim

Pausiere und drücke ↓, L1, ↑, □. Spiele weiter und pausiere erneut. Drücke ↑, ↓, ↓, L1, →.

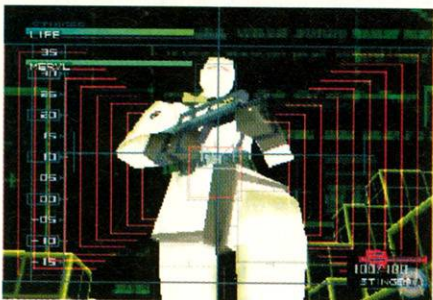
Medievil 2



Cheat-Menü

Drücke während des Spiels auf Pause und gib Folgendes ein: Halte L2 und drücke △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

Metal Gear Solid



Kostüme

Beende zweimal erfolgreich das Spiel und speichere es ab. Snake wechselt beim dritten Spiel sein Outfit.

Stealth Gear

Beende erfolgreich das Spiel. Nach dem Abspeichern erhältst du von Otacon das Stealth Gear.

Bandana

Beende das Spiel und du erhältst das Bandana, mit dem du unendlich Munition bekommst.

Extreme-Modus

Beende das ganze Spiel und du erreichst diesen sehr schweren Modus.

Metal Gear Solid

Special Mission

Extra-Film

Du musst den Sneaking-Modus beenden.

Verschiedene Bildschirme

Wenn du den Ninja-Special-Modus beendet hast, wechselt der Bildschirm.

Midnight Club

Street Racing



Dune Buggy

Benutze eine Memory Card, auf der Daten von Smuggler's Run gespeichert sind.

The Mummy

Gems

Du bekommst einen "Perfect Gem", wenn du alle Schätze einsammelst. Am Ende des Spiels kannst du dann damit Cheats kaufen oder den geheimen Kairo-Level betreten.

NBA Live 2000

Michael Jordan

Um als Jordan zu spielen, musst du ihn im One-on-One-Modus schlagen.

Legenden

Spieler Vorname Nachname

1950s

Bob Pettit Crash Boards
Paul Arizin Pitchin Phili
Bill Sharman Charity Stripe
Bob Cousy B-Balls Cooz
Andrew Philip Whiz Kid
Richard Guerin Play Maker
George Yardley Yard Bird
Larry Costello Cross Over
Cliff Hagan Hook Shoot
Carl Braun Offensive Force

1960s

Wilt Chamberlain Big Golliath
Bill Russel All Defensive
Elgin Baylor Offensive Force
Jerry West The Mr. Clutch
Willis Reed Soft Touch
Hal Greer Jump Shot
Lenny Wilkens Player Couch
Jerry Lukas Lukas Layup
Sam Jones Bank Shot
Walt Bellamy No Comment

1970s

Bob Lanier Big Foot
Rick Barry Foul Shoot
Pete Maravich Passing Pistol
Walt Frazier Cool Clyde
Dave Covens Red Head
Earl Monroe Magic Pearl
Nate Archibald Big Tiny
Billy Cunningham Leaping Kangaroo
Dave Bing The Duke
Bill Walton Shot Blocker

1980s

Moses Malone Free Throws
Larry Bird Celtics Pride
George Gervin Chilled Iceman
Earvin Johnson Magical Guard
Charles Barkley Mound of Rebound
Robert Parish Celtic Chief
Dominique Wilkens High Light

1990s

Shaquille O'Neal Little Warrior
Karl Malone Mailman Delivers
Scottie Pippen Complete Game
Michael Jordan Come fly with me
Gary Payton Human Glove
Grant Hill Class Act
Reggie Miller Outside Threat
Shawn Kemp Power Dunker
Mitch Richmond Live Coverman
Patrick Ewing Player President

Need for Speed: Porsche

Bonus-Autos

Wähle Credits und drücke dann ↑, ↓, →, ←, ○, □.

Modern Era

Geh in den Evolution-Modus und gib BEEM als Namen ein.

Golden Era

Geh in den Evolution-Modus und gib BEEG als Namen ein.

Werkswagen-Cheat

Geh in den Factory Driver-Modus und drücke L2+R2.

GT2-Wagen

Geh in den Factory Driver-Modus und gib PALF als Namen ein.

917K-Wagen

Geh in den Factory Driver-Modus und gib PALI als Namen ein.

N-Gen Racing

Cheat-Codes

Drücke im Hauptmenü folgende Codes schnell hintereinander:

Alle Championships

R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1

400 Millionen

R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1

Bonus-Jets

R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1

NHL 2001

Super-Defensive

Geh zu Create-a-Player und gib Sandis Ozolinsh oder Chris Pronger als Namen ein. Antworte mit Ja zu seiner Bewertung.

Supertor

Geh zu Create-a-Player und gib Patrick Roy,

Dominik Hasek oder Ed Belfour ein.

Dude

Geh zu Create-a-Player und gib Bruce Willis als Namen an. Der Kommentator spricht dann im Spiel immer als Dude von ihm.

Hammer

Geh zu Create-a-Player und gib Hammer als ersten Namen an.

Jersey Nummer 99

Geh zu Create-a-Player und wähle Wayne Gretzky. Speicher diesen Spieler und wechsle seinen Namen und seine Eigenschaften.

Nightmare Creatures II

Durch Mauern gehen

Drücke im Hauptmenü R2+L1+⬆+⬇.

Held

Pausiere während des Spiels und drücke R2+L1+⬆+⬇ und dann Select.

Cheat-Menü

Pausiere während des Spiels, halte L1+R2+⬆+⬇ gedrückt und drücke Select. Danach kannst du folgende Codes eingeben:

Unendlich Leben/Feind	⬆+⬇+Select
Lebensanzeige/Held	L2+R2+⬆+⬇+Select
Unendlich Continues	L1+R1+R2+Select
Feind töten	L1+L2+R1+⬆+⬇+Select
Unendlich Leben	L1+R1+Select

Orphen



Kampf wiederholen

Pausiere während eines Kampfes und wähle Equip. Setze dann das Spiel mit voller Energie fort.

Parasite Eve 2

Extra-Modus

Beende das Spiel und starte ein neues von dem Punkt aus, wo du gespeichert hast.

Ende

Für das ganze Ende musst du folgende Kriterien erfüllen:

1. In Dryfield musst du Kyle nachts in der Bar treffen.
2. Töte Cannon-Mouth und du erhältst von Mr. Douglas die M950.

3. Es gibt ein Tor in dem Reservoir-Gebiet.

Nachdem du den Code für das Mondtor eingegeben hast, geh zurück zu dem Tor. Es führt dich zum Abwasserkanal von Dryfield. Folge Flint zu dem Wasserturm. Er gibt dir den SUV-Schlüssel. Benutze ihn für das Auto an der Tankstelle.

4. Telefoniere von dem Labortelefon aus mit

Pierce und treffe ihn dann im Service-Raum.

5. Rette Pierce im Golem-Raum.

6. Rede vor dem Zelt mit Jodie und gib Eves Teddy an Flint.

Scavenger-Modus

Beende das Spiel mit 69.001 EXP.

Nightmare Modus

Du musst den Scavenger-Modus beenden.

Ready 2 Rumble Boxing

Round 2

Geheime Schläge

Immer wenn du den Arcade-Modus beendet hast, erhältst du einen neuen Schlag.

Beendet

Beendet	Charakter
X1.....	Freak E Deke
X2.....	Michael Jackson
X3.....	GC Thunder
X4.....	Wild Sturley
X5.....	Shaquille O'Neal
X6.....	Freedom Brocke
X7.....	Rocket Samchay
X8.....	ROBOX
X9.....	Bill Clinton
X10.....	Hillary Clinton

Als Rumble Man boxen

Beende den Championship-Modus mit allen Charakteren und danach den Arcade-Modus.

Championship-Kostüm

Beende den Championship-Modus.

Dicker Boxer

Drücke bei der Boxerauswahl ➡ x2, ⬆, ⬇, ➡, R1 x2.

Dünner Boxer

Drücke bei der Boxerauswahl ➡ x2, ⬆, ⬇, ➡, R1.

Untoter Boxer

Drücke bei der Boxerauswahl ⬅, ⬆, ➡, ⬇, R1 x2.

Große Handschuhe

Drücke bei der Boxerauswahl ⬅, ➡, ⬆, ⬇, R1, R2.

Resident Evil 3 Nemesis

Boutique-Schlüssel

Beende das Spiel und warte auf die Credits. Du erhältst den Schlüssel auf der ersten Straße, direkt zu Beginn des Spiels.

Kostüme

Beende das Game auf dem leichten Level und mit einer Platzierung, die besser als F ist.

Die Mercenaries

Beende das Spiel erneut und du spielst ein Mini-Game frei.

Biographien

Beende das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe "hard" und du bekommst die Biographien der Charaktere zu sehen.

Resident Evil Survivor

Raketenwerfer

Beende das Spiel und speichere es ab. Lade dann das Spiel erneut.

Ridge Racer V

Geheimnisse

Beende den Grand Prix-Modus, indem du immer als Erster ins Ziel kommst, um folgende Modi freizuschalten:

Time Attack: Standard

Benutze dein Lieblingsauto und schlage alle Namco-Zeiten.

Time Attack: Extra

Schlage die Zeiten der geheimen Autos und die von Namco.

Battle Royal

Wenn du die Zeiten der geheimen Autos geschlagen hast, wirst du zu einem Duell herausgefordert.

99 Trial-Rennen

Um in diesen Modus zu gelangen, musst du alle geheimen Autos haben oder eine Strecke von 999 Kilometer fahren.

Rollcage Stage 2

Cheat-Modus

Gib I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW! als Passwort ein.

Ruff'n'Tumble

Haus-Hub-Code

Drücke am Anfang auf Pause und dann Select. Wenn die Codes richtig eingegeben wurden, wird der Bildschirm rot und es erklingt ein Ton.

Alle Schlüssel

Alle Schlüssell ⬆, L1, L2, L1, L2

Alle Schlüssell ⬅, ➡, ➡ x3

Level-Codes

Pausiere das Spiel während eines Levels und halte Select gedrückt.

Großer Kopf	L1, ⬆, ➡, L2, ⬆
Cogs	⬇, R2, L1, ⬆, R2
Restleben	L1, ⬆, ➡, L2, ➡
Moons	⬆, L2, ⬅, R2, ⬅
Zzss	➡, L1, ⬆, R1, L1

Silent Hill

Extra-Option

Starte ein Spiel und drücke L1+L2+R1+R2.

Next Fear-Modus

Wenn du das Spiel durchgespielt hast, erscheint dieser Modus.

Silent Scope

Extra-Option

Beende das Spiel, um ein Real-Time-Fenster freizuschalten und 8 Punkte zu bekommen.



Smuggler's Run

Cheat-Codes

Pausiere während des Spiels und gib folgende Codes ein:

Unsichtbar R1, L1 x2, R2, L1 x2, L2
Leichte Autos L1, R1 x2, L2, R2 x2
Keine Schwerkraft R1, R2, R1, R2, ↑ x3



Spyro: Year of the Dragon

Crash Bash-Demo

Drücke im Hauptmenü L1+R2 und □.

SSX

Cheat-Modus

Halte im Hauptmenü L1+L2+R1+R2 gedrückt und drücke ↓, ←, ↑, →, X, O, △, □.

Alle Strecken

Halte im Hauptmenü L1+L2+R1+R2 gedrückt und drücke O, X, O, X, O, X, O, X.

Running Man-Modus

Halte im Hauptmenü L1+L2+R1+R2 gedrückt und drücke □, △, O, X, □, △, O, X.

Mercury City Meltdown-Strecke

Gewinne eine Medaille auf der Elysium Alp-Strecke.

Mesablanca-Strecke

Gewinne eine Medaille auf der Mercury City Meltdown-Strecke.

Tokio Megaplex-Strecke

Gewinne eine Medaille auf der Mesablanca-Strecke.

Aloha Ice Jam-Strecke

Gewinne eine Medaille auf der Tokio Megaplex-Strecke.

Pipedream-Strecke

Beende den Race-Modus und gewinne alle Goldmedaillen.

Extra-Fahrer

Um neue Fahrer zu bekommen, musst du eine bestimmte Anzahl von Goldmedaillen haben.

Medaillen

Fahrer

1.....Jürgen
2.....JP
3.....Zoe
4.....Hiro

Extra-Boards

Erreiche die folgenden Plätze, um ein neues Brett zu bekommen.

Brett

3.....Rookie
4.....Sensei
5.....Contender
6.....Natural
7.....Star
8.....Veteran
9.....Champ
10.....Superstar
11.....Master

Rang

Levelwahl

Geh im Pausenmenü auf Optionen, dann auf Cheats, dann auf Disk 1.

Superagent

Pausiere während des Spiels und geh auf die Waffenooption. Halte L2+Select+O+□. Geh dann zurück ins Hauptmenü und dort auf Cheats.

Hard-Modus

Geh im Hauptmenü auf Neues Spiel und halte ↑+L1+R2+Select+O+□+X gedrückt. Dann drücke X, um einen Spieler auszuwählen.

Geheimnisse:

Mission 1: Colorado Mountains

Geheimnis: H11 Sniper Rifle

Mission 2: McKenzie Airbase

Geheimnis: Beende sie in 3:00

Mission 3: Colorado Interstate

Geheimnis: Fernglas

Mission 8: C13-D Wreck Site

Geheimnis: Töte Archer mit einem Schuss.

Mission 9: Pharmacon Expo Centre

Geheimnis: Girlie Mag

Mission 11: Moscow Club

Geheimnis: Töte die Bodyguards.

Mission 12: Moscow Streets

Geheimnis: PK-102

Mission 13: Volkov Park

Geheimnis: BIZ-2

Mission 15: Prison Break-In

Geheimnis: Ohne die Armbrust erledigen.

Mission 18: Bio-Lab

Geheimnis: M-79

Mission 19: New York Slums

Geheimnis: Dreckige Wäsche

Mission 20: New York Sewer

Geheimnis: M-79

Star Trek Invasion

Levelauswahl

Geh zum Bildschirm mit der Missionsauswahl und drücke ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1+R1, L2+R2.

Star Wars Demolition

Passcodes/Cheats

Wähle Options und dann Preferences. Drücke L1+R1 und gib folgende Codes ein:

Unsichtbar RAISE_THEM
Alle Charaktere WATTO_SHOP
Slow-Motion LOW_MO_ON

Summoner

Schneller Spruch

Drücke △ und wähle Inventar.

Versteckte FMV-Sequenz

Während dir die Credits angezeigt werden, drücke X.



Swing Away Golf

Alle Golfer

Drücke im Hauptmenü ↑, →, ↓, ←, L1, R1.



Syphon Filter 2



Level überspringen

Pausiere während des Spiels. Geh auf die Map-Option und halte →+L2+R2+O+□+X. Du hörst dann ein Geräusch.

Movies

Pausiere während des Spiels. Geh dann auf die Briefing-Optionen und halte →+L1+R2+O+X.

Tekken 3

Geheime Kämpfer

Immer wenn du den Arcade-Modus beendest, erscheint ein neuer Kämpfer.

Kuma.....x1
Julia.....x2
Gun Jack.....x3
Mokujin.....x4
Anna.....x5
Bryan.....x6
Heihachi.....x7
Ogre.....x8
True Ogre.....x9

Als Panda spielen

Drücke bei der Charakterwahl auf Kuma und auf X.

Als Tiger spielen

Beende den Arcade-Modus mit allen 18 Charakteren, gehe danach auf Eddy und drücke △.

Als Gong spielen

Du musst den Arcade-Modus mit Dr. B beenden.

RockHard

DAS MAGAZINE

www.RockHard.de

METAL KANN MAN LESEN!



SEIT
21.03.2001
AM KOSK:

CD FÜR LAU...

Bist Du Neu-Abonnent (letztes ROCK HARD-ABO liegt mind. 24 Monate zurück), dann schenken wir Dir eine topaktuelle CD.

SAUBILLIG...

Du sparst mehr als DM 17,- gegenüber dem Einzelkauf.

BLEIB SITZEN...

Totaler Sound & Infos pur frei Haus!

WIR LIEBEN DICH...

Die persönliche Betreuung unserer Abonnenten ist bei uns selbstverständlich.

UNERHÖRT...

Die zweite CD unserer jährlichen Unerhört-Aktion bekommst Du als Abonnent kostenlos ins Haus.

KEINE PANIK...

Du bist nicht dem Chaos von Kündigungsfristen ausgeliefert - Dein Abo läuft nach 12 Ausgaben einfach aus.

ABO HAT VORTEILE!

Bestellschein ausfüllen (bitte Blockschrift!), ausschneiden und abschicken an ROCK HARD GmbH, Postfach 11 02 12, D-44058 Dortmund oder per Fax an die Nummer 02 31 - 56 20 14 33 senden.

ICH BIN NEU-ABONNENT

(letztes ROCK HARD-ABO liegt mind. 24 Monate zurück)

UND ERHALTE ALS

DANKESCHÖN...

Die »DANKESCHÖN«-CDs werden nicht zusammen mit den Heften verschickt. Die Auslieferung kann 4 Wochen dauern. Wir bitten um etwas Geduld...

SUBWAY TO SALLY
herzblut



SUBWAY TO SALLY

CD 1



AMON AMARTH

CD 2

Gewünschte CD bitte ankreuzen!

- ★ Hiermit abonniere ich ROCK HARD ab der nächsterreichbaren Ausgabe für ein Jahr (12 Ausgaben) zum Preis von derzeit DM 80,- (Inland),
- ★ DM 90,- (europäisches Ausland),
- ★ US\$ 85,- (Overseas Subscription) inkl. Porto und Versand.

NAME/VORNAME

STRASSE/HAUSNR.

PLZ/WOHNORT

TELEFON/FAX

ICH ZAHLE (zutreffendes bitte ankreuzen)

- ☐ per V-Scheck (beigelegt)
- ☐ per Überweisung auf das Konto 11 55 01 465 bei der Postbank Dortmund (BLZ 440 100 46)
- ☐ per Bankeinzug (nur für Inlands-Abos), Abbuchung bitte von folgendem Konto:

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

Name des Kontoinhabers

- ☐ per Kreditkarte (Visacard, Eurocard/Mastercard, American Express)

Kartennummer

gültig bis

Name des Karteninhabers

Ich bestätige mit meiner Unterschrift, daß die hier gemachten Angaben der Wahrheit entsprechen und ich die vorgenannten Geschäftsbedingungen zur Kenntnis genommen habe.

Ort, Datum

1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Die Abo-Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei ROCK HARD, Postfach 11 02 12, 44058 Dortmund schriftlich widerrufen.

Ort, Datum

2. Unterschrift

Bearbeitung erfolgt nach Zahlungseingang. Rechnung nur für Gewerbetreibende auf Anfrage.

Kostümwahl

Xiaoyu:

Du musst mit ihr 50 mal den Arcade-Modus bestreiten.

Jin:

Du musst mit ihm 50 mal den Arcade-Modus bestreiten.

Anna:

Du musst mit ihr 25 mal den Arcade-Modus bestreiten.

Gun Jack:

Du musst mit ihm 10 mal den Arcade-Modus bestreiten.

Tekken Ball

Du musst dir die Enden von 10 Kämpfern anschauen.

Siegerpose

Nachdem du eine Runde gewonnen hast, merke dir deinen letzten Move. Drücke ihn dann ziemlich lange.

Tekken Tag Tournament

Bonus-Charakter

Als Dr. B spielen

Erreiche den Top Score beim Tekken Bowl.

Als Tiger spielen

Wähle Eddy und drücke auf Start.

Als Angel spielen

Wähle Devil und drücke Start.

Als Heihachi spielen

Beende den Arcade-Modus in einer Zeit unter 5:30, ohne zu verlieren.

Spiel mit zweitem Charakter starten

Halte Tag und drücke Start.

Galerie-Modus

Spiele Devil frei.

Tekken Bowl-Modus

Spiele Ogre frei.

Juke Box




Erhalte beim Tekken Bowl 200 Punkte.

Theater-Modus

Beende das komplette Spiel.

Tenchu: Stealth Assassins






Große Taschen

Halte bei der Item-Auswahl R2 und drücke  x2,  x2,  x2,  .






Geheime Items

Halte bei der Item-Auswahl R1 und drücke  x2,  x2,  x2,  .








Heilende Wirkung

Pausiere das Spiel und drücke  x2,  x2,  x2,  .

Alle Gebiete

Halte bei der Missionsauswahl R1 und drücke  x2,  x2,  x2,  .

Debug-Modus

Pausiere das Spiel und halte L1+R2. Drücke dann       .








Tenchu 2:

Birth of the Assassins








Alle Missionen

Geh bei der Missionsauswahl auf ein leeres Feld und drücke  , halte  gedrückt und drücke  ,  ,  . Lass dann  los und halte  . Drücke  ,  ,  und halte zusätzlich noch  gedrückt. Drücke dann  ,  . Alle Missionen erscheinen nun und du kannst dir eine aussuchen.





Als Tatsamaru spielen

Halte bei der Charakterauswahl  +  gedrückt. Drücke dann  ,  ,  , halte  und drücke L1, L2. Lass dann  los und drücke Select.




Alle Items

Drücke bei der Item-Auswahl R2, L2, R2, L2, halte Select und  ,  ,  ,  ,  ,  , .







Extra-Item

Drücke bei der Item-Auswahl R1+ und  ,  ,  , L1.

Schnelles Töten

Pausiere das Spiel und drücke R1, L1, R1, L2. Halte  und drücke  x3, .

Location

Wähle im Mission-Editor "Create a new Mission". Halte R2 und drücke  ,  ,  ,  ,  , .

Theme Park World

Spezielle Auszeichnungen

Du kannst fünf Gold-Tickets erhalten, wenn du folgende Auszeichnungen gewinnst:

Aesthetic

Mehr als 3.000 Dollar

Security

Kameras können 80% des Parks sehen



Green

Fünf Läden bauen

Upgrade

Fünf Fahrten

Gold-Ticket-Cheats

Drücke im Park Folgendes:  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , .

Alles-umsonst-Cheat

Drücke  ,  ,  , .

Alle-Items-Cheat

Drücke  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , .

Time Splitters



Story-Modus

1935 Tomb

Cultist-Charakter

Auf leicht beenden

Paintball-Modus-Cheat

Auf leicht in unter 0:55 beenden

Friedhof im Arcade-Modus

Auf normal beenden

Mumie

Auf schwer beenden

1970 Chinese

Chef-Charakter

Auf leicht beenden

Sound-Cheat

Auf normal in unter 2:30 beenden

Hoodlum

Auf schwer beenden

Mr. Big

Auf schwer in unter 6:05 beenden

2005 Cyberden

Badass-Cyborg

Auf leicht beenden

Siamesischer-Cyborg

Auf leicht in unter 0:45 beenden

Straße

Auf normal beenden

Tuxedo-Cyborg

Auf normal in unter 1:35 beenden

Weiblicher Cyborg

Auf schwer beenden

1950 Village

Burg

Auf normal beenden

Hick Hyde

Auf normal in unter 1:15 beenden

Mutant

Auf schwer beenden

Insekt

Auf schwer in unter 2:20 beenden

1985 Chemical Plant

Both Swat

Auf leicht beenden

Munition

Auf normal in unter 0:55 beenden

Lumberjack

Auf schwer beenden

Hood

Auf schwer in unter 2:35 beenden

2020 Planet-X

Space Opera

Auf leicht beenden

Grüner Alien

Auf leicht in unter 0:50 beenden

Spaceship

Auf normal beenden

Alien

Auf normal in unter 1:30 beenden

Pillar-Alien

Auf schwer beenden

Kopflöser

Auf schwer in unter 1:50 beenden

1965 Mansion

Horror Shocker

Auf leicht beenden

Großer Kopf

Auf leicht in unter 0:56 beenden

Mall

Auf normal beenden

Mutant

Auf normal in unter 1:30 beenden

Mutanten-Priester

Auf schwer beenden

Zombie

Auf schwer in unter 1:35 beenden

2000 Docks

Gesetz

Auf leicht beenden

Soldat

Auf leicht in unter 1:15 beenden

Mischung

Auf normal beenden

Große Hand

Auf normal in unter 2:40 beenden

2035 Spaceways

Challenge Modus

Auf leicht beenden

Roter Alien

Auf leicht in unter 1:05 beenden

Warzone

Auf normal beenden

Kleiner Kopf

Auf normal in unter 2:55 beenden

Challenge-Modus

1ABot-Set

1-BBrauner + grüner Zombie

1-CZombie

2-ADuckman-Bot

2-BAlle Feinde sind Enten

2-C.....	Duckman
3-A.....	Robofisch-Bot
3-B.....	Alle Feinde sind Fische
3-C.....	Robofisch
4-A.....	Challenge
4-B.....	Bricks-Cheat
4-C.....	Bricks-Waffe
5-A.....	Impersonator-Bot
5-B.....	Feinde sind Impersonator
5-C.....	Impersonator
6-A.....	Challenge
6-B.....	SWAT
6-C.....	SWAT
7-A.....	Gingerbread-Bot
7-B.....	Feinde sind Gingerbread
7-C.....	Gingerbread
8-A.....	Funny Bunny-Bot
8-B.....	Feinde im Bunny-Cheat
8-C.....	Fun Bunny
9-A.....	TimeSplitter-Bot
9-B.....	TimeSplitter
9-C.....	Zweiter TimeSplitter

Tomb Raider: Die Chronik

Alle Waffen

Geh in dein Inventar und klicke den Timex TMX an. Dann halte L1+L2+R1+R2+↑ gedrückt.

Alle Items

Geh in dein Inventar und klicke den Timex TMX an. Halte L1+L2+R1+R2+↓ gedrückt.

Spezial-Feature

Geh in dein Inventar und klicke den Timex TMX an. Halte L1+L2+R1+R2+⊙+↑ gedrückt.

Adventure

Geh ins Hauptmenü und halte folgende Knöpfe zusammen gedrückt:

Jobys Geschichte.....	↑+L1
Andy Geschichte.....	↑+L2
Tower Block.....	↑+R1

Tony Hawk's Pro Skater 2

Als Officer Dick spielen

Beende alle Levels im Karriere-Modus.

Als Spiderman spielen

Beende alle Levels im Karriere-Modus mit einem eigenen Fahrer.

Als Tony Hawk spielen

Beende alle Levels im Karriere-Modus mit Tony Hawk.

Volle Anzeige

Pausiere das Spiel und halte L1. Dann drücke ⊗, △, ⊙ x2, ↑, ←, △, ⊙.

Turbo-Modus

Pausiere das Spiel und halte L1. Dann drücke ↓, ⊙, △, →, ↑, ⊙, ↓, ⊙, △, →, ↑, ⊙.

Blut

Pausiere das Spiel und halte L1. Dann drücke →, ↑, ⊙, △.

Dicker Skater

Pausiere das Spiel und halte L1. Dann drücke ⊗ x4, ←, ⊗ x4, ←, ⊗ x4.

Dünner Skater

Pausiere das Spiel und halte L1. Dann drücke ⊗ x4, ⊙, ⊗ x4, ⊙, ⊗ x4, ⊙.

Hawaii-Level

Um diesen Level freizuspielen, musst du drei Goldmedaillen haben.

Karriere-Modus, Geheimnisse

Beendet

X1.....	Officer Dick
X2.....	Restart
X3.....	Kind-Modus
X4.....	Perfekte Balance
X5.....	Anzeige voll
X6.....	STUD-Cheat
X7.....	Gewicht-Cheat
X8.....	Draht-Modus
X9.....	Slowmotion
X10.....	Große Köpfe
X11.....	Sim-Modus
X12.....	Smooth-Modus
X13.....	Schwerkraft
X14.....	Disco Fever
X15.....	Flip-Level

Geheimnis

Alles freischalten

Pausiere während des Spiels und halte L1.

Drücke dann ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙, △, ↑, ↓, ←, ↑, ⊙, △, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙, X, △, ⊙.

Alle Stats voll

Pausiere das Spiel und drücke L1 und dann ⊗, △, ⊙, ⊙, △, ↑, ↓.

Unreal Tournament



Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke ↑, ↓, ←, → x2, ←, ⊙.

Levelwahl

Speichere das Spiel und kehre ins Hauptmenü zurück. Drücke dann ↑, ↓ x2, ↑, ←, ↑, →, ↓.

Munition

Pausiere das Spiel und drücke ←, →, ⊙ x3, →, ←.

Fatboy

Drücke im Hauptmenü ⊙ x3, ↑, ↓ x2, ↑, ⊙ x3.

WWF Smackdown! 2

Geheime Kämpfer

Steve Austin

Gewinne den Hauptkampf.

Shawn Michaels

Gewinne den Hauptkampf.

Billy Gunn

Gewinne die komplette King of the Ring-Tour.

Mick Foley

Gewinne den Hauptkampf am Ende des ersten Jahres.

Geheime Kämpfe

TLC: Gewinne das Leiter-Spiel während der ersten Saison.

Tornado-Tischkampf: Gewinne den Hauptkampf während des WWF No Mercy-Kampfes.

X-Men: Mutant Academy

Als Toad spielen

Beende den Arcade-Modus mit allen Charakteren.

Als Mystique spielen

Beende den Arcade-Modus mit allen Charakteren zweimal.

Als Sabretooth spielen

Beende den Arcade-Modus mit allen Charakteren dreimal.

Als Magneto spielen

Beende den Arcade-Modus mit allen Charakteren viermal.

Cheat-Modus

Drücke im Hauptmenü Select, ↑, L2, R1, L1, R2.

X-Squad



Promotion

Gib folgende Codes ein und starte dann das Spiel erneut.

Private	⊙, ⊙, △
Sergeant	△, ⊙, ⊙
Lieutenant	R1, L2, L1, R2
Captain	⊙, R1, ⊙, L1, △, R2
Major	L2, ⊙, R2, △, L1, ⊙, R1
Colonel	△, ⊙, ⊙, ⊙, △, ⊙
General	L1 x2, L2 x2, R1 x2, R2 x2
Master of X-Squad	⊙ x4, △, ⊙ x4

In geheimer Mission

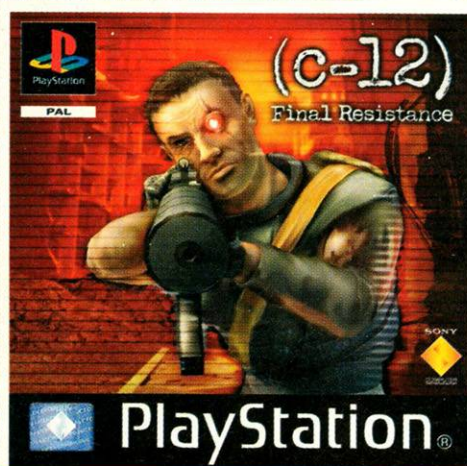
In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlosen wir eine PSOne sowie 10 Exemplare des Spionage-Meisterwerks C-12 – Final Resistance.

Um an der Verlosung teilzunehmen, musst du folgende Frage beantworten:

Wie heißt ein in Terroristenkreisen besonders beliebter Plastiksprengstoff?

- a) C12
- b) C4
- c) D8

Antwort bitte bis zum 31. Mai 2001 per Postkarte an:
BriStein Verlag GmbH
Kennwort: C12
Oststraße 29
44866 Bochum



Verlagsanschrift

BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64
Fax.: (0031) 53 – 430 91 57

Redaktionsanschrift

BriStein Verlag GmbH
Oststr. 29
44866 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 – 900 520

Geschäftsführer

J.M.J. den Brinker

Herausgeber

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor

Martin Mirbach

Chefredaktion

(gemeinsam verantwortlich für den Inhalt)
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

Textchef

Martin Wilmer

Team

Mareike Bußmann
Riccardo Cafagna
Uli Eimer
Stefan Schröder
Björn Seum
Inci Wagner
Martin Wilmer

Layout

Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Arjan Bos
Henk Tukker
Franklin Walkot

Druck

drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

Vertrieb

IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64

StationMaster ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Sony-Lizenz-Ausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Sony, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. 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.



Titel: © C-12

Sony Computer Entertainment
Deutschland

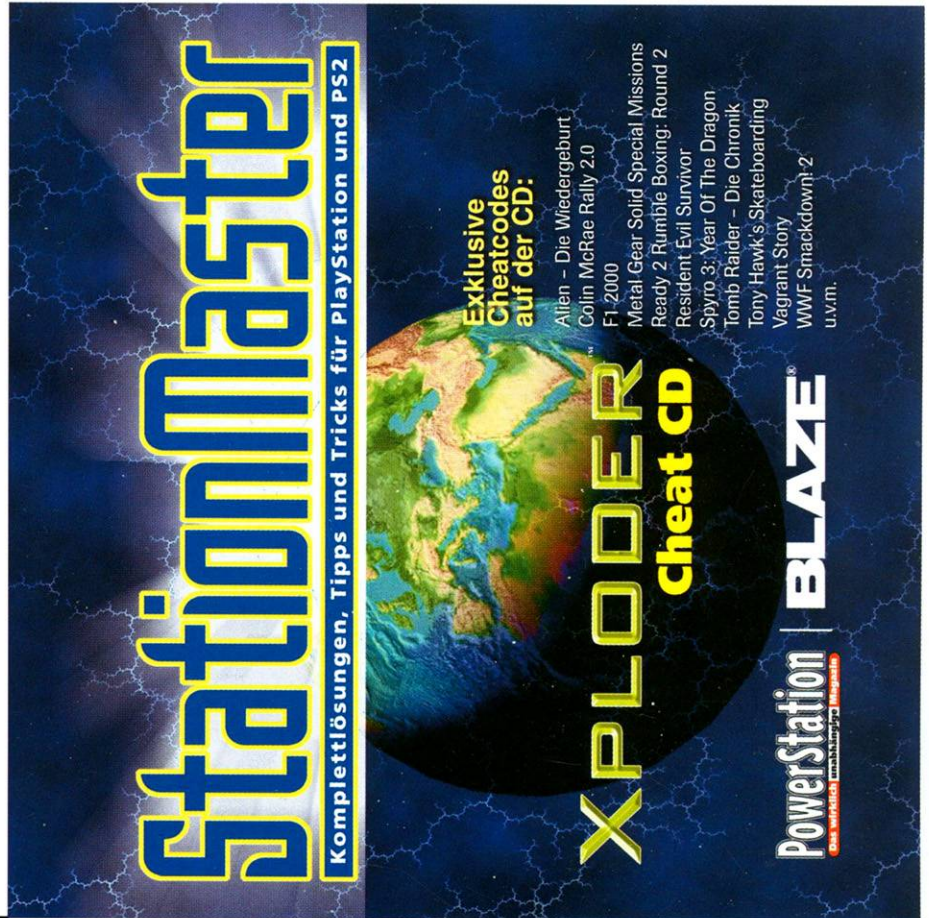
So funktioniert die CD

Die Bedienung des Xploders ist kinderleicht, du benötigst keine weitere Hardware. Nachdem der Xploder in die PlayStation eingelegt und die Konsole gestartet ist, wird man aufgefordert die Spiele-CD einzulegen. Wie von Geisterhand erkennt der aktive Xploder das eingelegte Spiel und die dazugehörigen Codes. Mit der Start-Taste kommt man direkt zu den abgelegten Codes (im Code-Menü). Auswählen, starten und die Codes sind im Spiel aktiv.

CD Inhalt

Zu diesen Spielen befinden sich wichtige und zum Teil exklusive Cheatcodes auf der CD:

Alien – Die Wiedergeburt
Castrol Honda Superbike
Colin McRae Rally 2.0
Dave Mirra Freestyle BMX
F1 2000
FIFA 2001
Front Mission 3
Frontschweine
Gran Turismo 1
Gran Turismo 2
Grind Session
Metal Gear Solid Special Missions
MTV Sports Skateboarding
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
Resident Evil Survivor
Silent Hill
Spec Ops: Ranger Elite
Spyro 3: Year Of The Dragon
Speed Freaks
Sydney 2000
Tekken 3
TOCA World Touring Cars
Tomb Raider IV
Tomb Raider – Die Chronik
Tony Hawk's Skateboarding
V-Rally 2
Vagrant Story
Wip3out
WWF Smackdown!
WWF Smackdown! 2



So funktioniert die CD

Die Bedienung des Xploders ist kinderleicht, du benötigst keine weitere Hardware. Nachdem der Xploder in die PlayStation eingelegt und die Konsole gestartet ist, wird man aufgefordert die Spiele-CD einzulegen. Wie von Geisterhand erkennt der aktive Xploder das eingelegte Spiel und die dazugehörigen Codes. Mit der Start-Taste kommt man direkt zu den abgelegten Codes (im Code-Menü). Auswählen, starten und die Codes sind im Spiel aktiv.

CD Inhalt

Zu diesen Spielen befinden sich wichtige und zum Teil exklusive Cheatcodes auf der CD:

Alien – Die Wiedergeburt	Silent Hill
Castrol Honda Superbike	Spec Ops: Ranger Elite
Colin McRae Rally 2.0	Spyro 3: Year Of The Dragon
Dave Mirra Freestyle BMX	Speed Freaks
F1 2000	Sydney 2000
FIFA 2001	Tekken 3
Front Mission 3	TOCA World Touring Cars
Frontschweine	Tomb Raider IV
Gran Turismo 1	Tomb Raider – Die Chronik
Gran Turismo 2	Tony Hawk's Skateboarding
Grind Session	V-Rally 2
Metal Gear Solid Special Missions	Vagrant Story
MTV Sports Skateboarding	Wip3out
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	WWF Smackdown!
Resident Evil Survivor	WWF Smackdown! 2



Final Fantasy IX



TechnoMage



C-12: Final Resistance



Time Splitters



Ausgabe Nummer 2/2001

StationMaster
Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2



DM 12,90 • Sfr 12,90 • öS 100 • L 17.500
Ptas 1.500 • Bfr 315 • Lfr 315