

StationMaster

Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2

PLUS: Xploder Cheats CD



Gran Turismo 3 A-spec.

Autos, Tuning, Tricks!

Resident Evil Code: Veronica X

Karten, Lösung, Secrets!

Red Faction

Lösung, Codes und mehr!

Digimon World

Der komplette
Monster-Guide!



Wettbewerb!

**Haufenweise
Spiele und
exklusive Preise
zu gewinnen!**

Plus Tipps & Tricks: Blade • Bloody Roar 3 • Castlevania • Crazy Taxi • Dave Mirra • Extermination • Klonoa 2 • Gauntlet • The Bouncer • SS Pro Evolution • Mat Hoffman • Midnight Club • Onimusha • Rumble Racing • Star Wars • Vanishing Point • NBA Shootout 2001 • und viele, viele mehr!

je 14,80

je 14,80

je 14,80

14,80

Air Force

Elfe im Ring

Grand Prix

Rayman 2

Re-Volt

Shadowman

Skate for fun

Tel.: 02504-9330-11bis16

Pers nliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr

Sa.: 9.00-13.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Sonderangebote Play Station:

Nur solange Vorrat reicht!!! <Stand: 01.10.2001>

ACTION:

007: Die Welt ist nicht genug	49,95
Action Man 2	39,95
Aironauts	29,95
Apocalypse	39,95
Army Men Air At. 2	29,95
Army Men Lock & L.	29,95
Army Men OM, Land	29,95
Army Men Omega S.	29,95
A.M.Sarges Heroes2	29,95
Assault Rigs	29,95
Attack of the Sauc.	39,95
B-Movie <a>	29,95
B-Movie	29,95
BattleTanx Global Assault	49,95
Beast Wars	49,95
Blast Radius	29,95
Bug Riders	29,95
Carmageddon dt.	29,95
Centipede	29,95
Colony Wars	39,95
Colony Wars 2: Veng.	39,95
Colony Wars 3 Red S	49,95
Crime Killer	29,95
Crises Beat	39,95
Darklight Conflict a	29,95
Darklight Conflict	29,95
Dodgem Arena <a>	29,95
Duke Nukem: Land of the Babes	34,95
Duke of Hazzard	34,95
Eliminator	29,95
Fighting Force 2	29,95
Frenzy	29,95
Future Cop LAPD	39,95
G-Darius	29,95
Grand Theft Auto	29,95
Grand Theft Auto 2	34,95
GTA London Mission	29,95
GTA 1 & London	49,95
Grudge Warriors	49,95
Gungage	29,95
Hard Boiled	29,95
Infestation	49,95
Jurassic Park 2	29,95
Lone Soldier	49,95
dt. & ungeschnitten	
Machine Hunter	39,95
Mass Destruction	39,95
Millenium Soldier	39,95
Nanotek Warrior	19,95
One	39,95
R-Type Collection	39,95
Rainbow Six	34,95
Rampage 2	39,95
Raven Projekt	39,95
Ray Crises -	
Ray Storm 2	49,95
Retro Force	39,95
Riot	39,95
Rising Zan	39,95
Robopit	29,95
Robotron X	39,95
Rogue Trip	29,95
Rosco McQueen	29,95
Saavein	24,95
Shadow Gunner	49,95
Silent Bomber	34,95
Slamscape MTV	19,95
Small Soldier	49,95
Soviet Strike	29,95
Space Debris	34,95
Spawn	39,95
Spec Ops	29,95
Spec Ops: Covert	
Assault	34,95
Spec Ops Ranger Elite	34,95
Spiderman	49,95
Star Trek Invasion	49,95
Star Wars Demolition	49,95
Star Wars: Jedi Power	49,95
Strider 2	34,95
Syphon Filter	49,95
Syphon Filter 2	49,95
Tiny Tank	39,95
Total Eclipse Turbo	39,95
Trap Runner	39,95
Tunnel B1	29,95
Vigilante 8: 2nd Of.	49,95
Viper <a>	29,95
Warhawk	39,95
WDL: Thunder Tanks	39,95
WDL: Warjetz	29,95
Xena - Warrior Prin.	39,95
Xenocrazy	39,95
Assault Rigs	19,95
B-Movie <a>	19,95
Blast Radius	19,95
Colony Wars	19,95
Contra	29,95

Crow, The

Darklight Conflict	19,95
Dodgem Arena a	19,95
Fighting Force	69,95
Forsaken	19,95
G-Darius	19,95
Gekido	39,95
Grudge Warriors	14,95
Hard Boiled	19,95
Invasion	29,95
Lucky Luke	29,95
Mass Destruction	29,95
N2 O Adrenalin	29,95
Nuclear Strike	79,95
One	29,95
R-Type Collection	29,95
Raven Projekt	29,95
Re-Loaded	69,95
Rebell Assault 2	69,95
Retro Force	29,95
Riot	29,95
Rising Zan	29,95
Shadow Gunner	29,95
Shell Shock	59,95
Small Soldier	29,95
Space Hulk	59,95
Star Wars Jedi Power	39,95
Syphon Filter	39,95
Syphon Filter 2	29,95
Tai Fu	39,95
Trap Runner	29,95
Twisted Metal	79,95
Twisted Metal 2	79,95
Wing Commander 3	89,95
Xenocracy	29,95
(Action-)Adventure:	
007 - Der Morgen	
stirbt nie	44,95
5th Element	29,95
Akuji	39,95
Ark of Time	49,95
Blood Omen - Legacy of	
Kain	44,95
Cold Blood	49,95
Critical Depth	39,95
Crusader of Might & Magic	39,95
D	39,95
Dino Crises	39,95
Dino Crises 2 (10)	49,95
Divers Dream	39,95
Dracula Resurrection	49,95
Fear Effect	34,95
Galerians	39,95
Gunlight Legends	29,95
Guardian of Darkness	34,95
Hard Edge	49,95
Hell Night	39,95
Herc's Adventure a	39,95
Kagero Deception 2	39,95
Little Big Adventure	39,95
Medevil	39,95
Medevil 2	49,95
Mega Man	39,95
Legends 2	49,95
Metal Gear Solid	39,95
Metal Gear Solid	
"Mission CD"	19,95
MGS incl. Mission CD	49,95
MGS, Mission CD & Berater	59,95
Monkey Hero	49,95
Ninja - Shadow of D.	39,95
O.D.T.	44,95
Oddworld: Abe's	
Odyssey	44,95
Oddworld 2: Exodus	29,95
Overblood a/uncut	49,95
Overblood 2	39,95
Pax Corpus	39,95
Perfect Weapon	29,95
Resident Evil 1 & Berater	39,95
Resident Evil 3 dt.	39,95
Ronin Blade	39,95
Sentinent	
incl. Music-CD	39,95
Shadowman	39,95
Shadowman incl.	
Aufkleber	49,95
Silent Hill	44,95
Soul Reaver - Legacy of	
Kain 2	39,95
Soul Reaver - Legacy of	
Kain 2 a/uncut	49,95
Stadt der verlorenen	
Kinder	49,95
Starwinder	39,95
Swagman	39,95
Tenchu 2	49,95
Tomb Raider 1 & 2je	29,95

Tomb Raider 3 & 4je

Treasures of the D. a	39,95
Tunguska	29,95
Ubik	29,95
Ubik incl. Berater	39,95
Urban Chaos	29,95
Vampire Hunter	34,95
Verratt in der verbotenen	
Stadt	39,95
Versailles	39,95
Versailles + Berater	49,95
Virus	39,95
Warriors of	
Might & Magic	49,95
Akuji the Heartless	29,95
Atlantis	49,95
Baphomets Fluch	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Casper	39,95
Chronicle of the	
Sword	69,95
Crusader of Might & Magic	29,95
Deathtrap Dungeon	69,95
Diablo	89,95
Disc World	79,95
Disc World 2	79,95
Disc World Noir	49,95
Excalibur	69,95
Galerians	29,95
Last Report, The a	39,95
Last Report	29,95
Little Big Adv.	29,95
Mission Impossible	59,95
Myst	69,95
Nightmare Creatu. 2	49,95
Oddworld 2: Exodus	19,95
Overblood a/uncut	39,95
Overblood	49,95
Overblood 2	29,95
Pax Corpus	29,95
Perfect Assassin	39,95
Perfect Weapon	19,95
Psychic Detective a	29,95
Resident Evil 3	29,95
Resident Evil DC	69,95
Soul Reaver	29,95
Swagman	29,95
Time Commando	49,95
Treasure of the Deep	59,95
Versailles	29,95
BEAT'EM UP:	
Battle Arena Tosh.	29,95
Battle Arena Toshinden	39,95
3 a/uncut	39,95
Bio F.R.E.A.K.S.	39,95
Bloody Road 2	34,95
Cardinal Syn	49,95
Cardinal Syn a/uncut	49,95
Criticom	29,95
Darkstalkers	29,95
Dynasty Warriors	29,95
Fighter Maker	34,95
Galaxy Fight	29,95
Guilty Gear	34,95
Iron & Blood	29,95
Jojo Bizarre Adv.	29,95
Jurassic Park Warpath	29,95
K1 Fighting GP	49,95
Kensei Sacred Fist	39,95
Kensei a/uncut	39,95
Pocket Fighters	49,95
Psychic Force	29,95
Psychic Force 2	39,95
Ready to R. Boxing	44,95
Shao Lin	39,95
Star Gladiator	29,95
Streetfighter Alpha 3	39,95
Streetfighter Coll. 2	39,95
Streetfighter Ex + A2	34,95
Streetfighter Movie	39,95
Tekken	29,95
Tekken 3	44,95
Toshinden 4	39,95
Vs - Versus	29,95
X-Men Mutant Academy	49,95
X-Men vs Streetfighter	49,95
Zero Divide 1	29,95
Zero Divide 2	29,95
Blo Freaks	29,95
Bloody Road	29,95
Cardinal Syn	29,95
Darkstalker 3	39,95
Dynasty Warriors	19,95
Fighter Maker	29,95
Galaxy Fight	19,95
Pocket Fighters	39,95
Ready to R. Boxing	29,95
Soul Blade	59,95
Soul Gladiators	19,95

Streetfighter Colle

Tekken 2	39,95
Wu Tang	59,95
Zero Divide	19,95
DENKSPIEL / GESCHICKLICHKEIT	
JUMP-N-RUN:	
A Bugs Life	39,95
A Bugs Life Activity	29,95
< Malen & Spielen >	
Aladdin (10)	49,95
Anastasia	29,95
Ape Escape	29,95
Asterix & Obelix	29,95
Ballistic	29,95
Blast Chamber	39,95
Blasto	39,95
Bombberman	39,95
Bugs & Taz: Wettlauf	
gegen die Zeit	49,95
Bugs Bunny Zeitreise	49,95
Burstrick	
Wakeboarding	39,95
Bust-A-Move 4	39,95
Checkmate Schach	29,95
Cool Boarders 3	49,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crash Bandicoot 3	44,95
Crash Bash (10)	49,95
Croc	34,95
Croc 2	49,95
Disney "Mulan" a	44,95
Disney Mulan Story	49,95
Dreams	29,95
Evo's Space Adv.	29,95
Fisherman's Bait	34,95
Gex Deep Cover a	29,95
Gex 3D Return the	39,95
Goldie	29,95
Grinch, The	49,95
Gute Zeiten - Schlechte	
Zeiten 2	39,95
GZ - SZ Quiz	39,95
Heart of Darkness	29,95
Hercules	44,95
Iznogud	39,95
Jersey Devil	29,95
Johnny Bazookatone	39,95
Kiss Pinball	29,95
Kurushi Final	49,95
Landmaker "Puzzle"	29,95
Lemmings Compil.	44,95
Live Wire	29,95
Magical Drop	34,95
Mega Man X5	49,95
Moho	39,95
Moses - Prinz von	
gypten	29,95
Mr. Domino	39,95
Mr. Driller	39,95
Nice Cats	29,95
Pet in TV	39,95
Petmania 3D	29,95
Pitfall 3D	29,95
Poy Poy	39,95
Pro Pinball Fantastic	29,95
Journey & The Web	39,95
Psybadek	39,95
Puchi Carat	29,95
Rascal	29,95
Rat Attack	39,95
Rayman	39,95
Rayman 2	49,95
Rayman Englisch f r	
Anf nger	39,95
Rayman Lesen & Rechnen	
Klasse 3 & 4	39,95
Ruff & Tumble	29,95
Rugrats	49,95
Rugrats Studio Tour	39,95
Schl mpe, Die	49,95
South Park Chefs	39,95
Spider	29,95
Spot goes Hollywood	29,95
Spyro the Dragon	49,95
Spyro the Dragon 2	49,95
Spyro 3 (10)	49,95
Starsweep	29,95
S.P. Gang Collection	49,95
S. Puzzle Fighter 2	39,95
Swing	39,95
Sword of Camelot	29,95
Team Buddies	49,95
Thrasher: Skate & D.	29,95
Tony Hawks Skateb.	34,95
Tony Hawk 2	49,95
Toy Story 2	49,95
True Pinball	29,95
Wild 9	29,95

Wild 9 & T-Shirt "PSX-Symbol"

Symbol	39,95
Worms	29,95
Worms Armageddon	34,95
Worms Pinball	29,95
You don't know Jack	49,95
Aquanuts Holiday ab	29,95
Cool Boarders 2	29,95
Disney "Mulan"	29,95
Evo's Space Adv.	19,95
Extreme Pinball	49,95
Jumping Flash 2	39,95
Lemmings Compil.	29,95
Live Wire	19,95
Magical Tetris	39,95
Pandemonium 2	29,95
Power Rangers Full Tilt	69,95
Pinball	69,95
Rat Attack	29,95
Psybadek	29,95
Rayman	29,95
Shanghai	89,95
Spider	19,95
Spot goes to Hollyw.	19,95
S. Pang Collection	39,95
Trash It	39,95
FLUGSIMULATION:	
Ace Combat 3	49,95
Black Dawn	29,95
G-Police	39,95
G-Police 2	49,95
RC Stunt Copter	39,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2	49,95
a/ungeschnitten	
Wing Over 2	39,95
Air Combat	19,95
Black Dawn	19,95
G-Police ohne Anl.	29,95
G-Police	34,95
Gunship	ab 79,95
Thunderhawk 2	19,95
Thunderhawk 2	39,95
a/ungeschnitten	39,95
Top Gun	69,95
MUSIKSPIEL:	
Dschungelbuch Gro.	49,95
Fluid <a>	29,95
Fluid / Pulse / Depth	39,95
Music	29,95
Music 2000	29,95
PaRappa Rapper a	29,95
PaRappa The Rapper	39,95
Spice World	39,95
Um Jammer Lammy	44,95
Vib-Ribbon	44,95
Dschungelbuch incl.	
Tanzmatte	79,95
Fluid	29,95
PaRappa the Rapper	29,95
Spice World	29,95
RENNSPIEL:	
007: Racing	49,95
360°	39,95
Aqua GT	34,95
ATV Quad Racing	39,95
A.Senna Kart Duel	39,95
Bombberman Fantasy Race	34,95
Buggy	39,95
C3 Racing	44,95
Champ. Motocross	39,95
Circuit Breakers	39,95
Colin McRae Rally	34,95
Colin McRae Rally 2	49,95
Crash Team Racing	49,95
CyberSpeed	29,95
Driver	29,95
Driver 2	49,95
Ducati World	49,95
Extreme Snow	29,95
Extreme Snowbreak	29,95
F1 2000	29,95
F1 Championship	49,95
Season 2000	49,95
F1 Racing Champion-	
ship 2000	49,95
F1 World Grand P.	29,95
Formel 1 '97	29,95
Formel 1 '98	39,95
Formel 1 '99	39,95

TEAMCAST:

ter DCX	29,95
eber je	19,80
ad ab	39,95
adver ngerung	9,95
ry Card 4 MB	54,95
abel	19,95
heel Thunder	49,95
heelcore	79,95
Wings	29,95
Wings 2	49,95
in the Dark 4	89,95
GT	29,95
Men Sarges H.	39,95
er	84,95
ge & Blast	84,95
dential Mission	79,95
xi 2	79,95
ona USA	79,95
Crises	49,95
ons Blood	39,95
li World	49,95
mite Cop	49,95
the Dolphin	59,95
Anarchy Rules	39,95
Hardcore Rev.	29,95
ean Super L.	49,95
ead	84,95
orld GP	29,95
orld G.P. 2	49,95
rie 355	49,95
ing Force 2	39,95
ing Vipers	59,95
ghters	39,95
Thift Auto 2	39,95
dia 2	79,95
h, The	49,95
n & Dangerous	39,95
of the Dead 2	69,95
Thunder	39,95
rack & Field	49,95
aces	84,95
rath Supercross	39,95
ie Wild Adv.	39,95
he Kangaroo	49,95
Psycho Circus	59,95
2	39,95
Tetrts, The	49,95
igger	79,95
en	39,95
asyStarOnline	79,95
rting incl.	
phone	59,95
r Stone	39,95
g Simulation	29,95
g Tycoon 2	39,95
ow Six	49,95
an 2	59,95
nt of Lodos War	69,95
ent Evil 3	49,95
GT	59,95
Rally 2	39,95
Mue	89,95
	59,95
of Arcadia	84,95
Adventure	49,95
Adv. 2	84,95
Shuffle	69,95
Fighter	49,95
Reaver	49,95
Race Looney	49,95
Devils	39,95
ons Demolition	49,95
ncer	59,95
Fighter je	49,95
Romancer	39,95
Stalkers	49,95
Highway C. 19,95	
Raider 4	39,95
Raider 5	59,95
Hawks Skateb.	39,95
ommander	49,95
tory 2	49,95
Dream Soccer	39,95
	59,95
Tournament	89,95
ly 2	49,95
Athlete 2K	39,95
Fighter 3D	39,95
Tennis	79,95
Armageddon	49,95
Attitude	29,95
ie Revenge	49,95
! viele andere!!!	

http://www.aksshop.de

ENGESCH FT:

reise k nnen abweichen!

143 M nster *

ndhorstar. 13

deranfragen

ilkommen, J

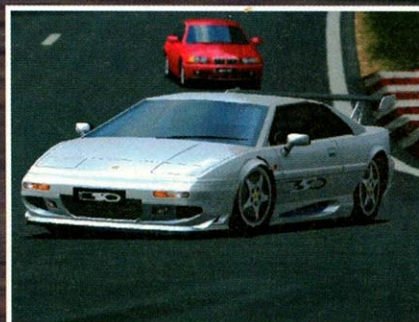
64 Gran Turismo 3 A-spec



Gewinnspiele

- 63 Red Faction
- 93 Sheep, Dog 'n' Wolf
- 101 Digimon World
- 109 Evil Dead: Hail to the King
- 130 Gran Turismo 3 A-spec

Realismus pur und Fahrspaß ohnegleichen – dafür steht Gran Turismo seit seiner Premiere auf der PSone. Wir haben unzählige Wochen in der Garage verbracht, um dir ausführlich die besten Tuning-Tipps zu geben!





94 Digimon World

Nach einer Fernsehserie und dem Kinofilm bekommen die Digimon endlich auch ihr eigenes PlayStation-Spiel – wir haben uns in ihre Welt begeben und liefern einen umfassenden Erfahrungsbericht!



6

Resident Evil Code: Veronica X

Der Schrecken geht weiter. Resident Evil – Code: Veronica X führt die weltweit erfolgreiche Serie fort und wir verraten in unserer umfangreichen Kartenlösung, wie du den Schrecken in den klammen Gemäuern überleben kannst!



102 Evil Dead: Hail to the King

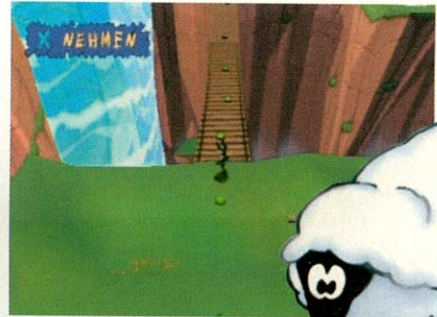
Richtig gute Horrorfilme gibt's nur wenige – Evil Dead gehört mit Sicherheit dazu! Schlüpfe in die Rolle von Ash, wirf die Kettensäge an und gib den Zombies Saures!



84

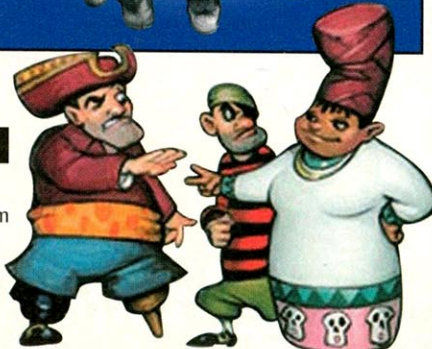
Sheep, Dog'n'Wolf

Im Fernsehen hatte Ralph immer schlechte Karten, in Sheep, Dog 'n' Wolf steht der tragische Held auf der Gewinnerseite – und wenn er mal nicht weiterkommt, sollte er einen Blick in diese Komplettlösung werfen!



76 Flucht von Monkey Island

Guybrush Threepwood ist wieder auf der Affeninsel und will nur eines: weg! Wie du dem verhinderten Piraten helfen kannst, verraten wir dir in einer ausführlichen Komplettlösung!



110

Hugo – Diamantenfieber

Der kleine Troll hat seit seinem Abschied vom Fernsehen nichts von seiner Faszination verloren. Wir waren bei Hugos neuestem Abenteuer dabei und sind immer noch im Edelsteinrausch...



40

Red Faction

Ego-Shooter gibt es viele, doch nur wenige verfügen über so viel Spieltiefe wie Red Faction – wir haben uns auf den roten Planeten gewagt und berichten ausführlich über unsere Erlebnisse!



114

Tipps & Tricks Special

Die besten Cheats, Codes und Tipps zu allen in dieser Ausgabe gelösten Spielen.

116

Tipps & Tricks

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

124

Xploder-Codes

Die aktuellsten Cheat-Codes für den Xploder von Blaze!

130

Impressum

Resident Evil Code: Veronica X

Noch immer versuchen die Redfield-Geschwister, sich gegenseitig zu retten – ein Unternehmen voller Gefahren. Mit unserer Lösung kannst du ihnen helfen, auch dieses Abenteuer heil zu überstehen.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel

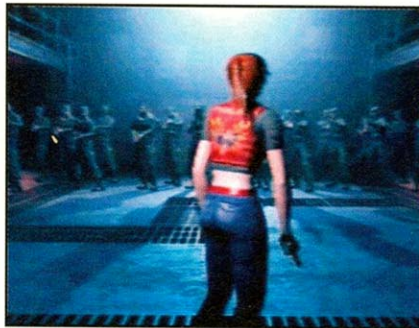


Memory Card

Die Redaktion meint:

StationMaster

Das beste
Resident Evil
aller Zeiten!!



Teil A: Das Abenteuer von Claire

Das Gefängnis

Nachdem du in den Genuss der wirklich gelungenen Anfangssequenz gekommen bist, findest du dich in der Gestalt von Claire Redfield in einer Gefängniszelle wieder. Es ist stockdunkel und du öffnest zuerst einmal dein Inventar, um es nach Brauchbarem zu untersuchen. Benutze das Feuerzeug, damit du dich in der Zelle ein wenig umsehen kannst. Auf der anderen Seite des Gitters erkennst du einen Mann, Roderigo, der in einer weiteren Sequenz kurz mit dir redet. Er teilt dir mit, dass das Gefängnis nicht mehr in seinem Zuständigkeitsbereich liegt und er dich deshalb freilässt.

Nachdem er die Zellentür aufgeschlossen hat, wankt er zu seinem Stuhl auf der gegenüberliegenden Seite und wird auf Grund zu hohen Blutverlusts ohnmächtig. Er benötigt unbedingt blutstillende Tabletten, durch die er wieder gesund werden kann. Bevor du die Zelle endgültig verlässt, nimmst du noch die **grüne Heilpflanze** mit, die sich in der dunklen Ecke deiner Zelle befindet. Dann trittst du aus der Zelle heraus und entdeckst im Schein des Feuerzeuges einen Munitionsclip. Stecke ihn ein und vergesse nicht, das **Kampfmesser** mitzunehmen, das auf dem Schreibtisch liegt. Es ist deine erste Waffe in diesem Spiel und du wirst sie noch zu schätzen wissen. Anschließend verlässt du den Raum und gehst durch die Tür.

Im nächsten Gang bemerkst du eine **Schreibmaschine** und daneben ein **Farbband**, mit dem du deinen Spielstand auf

jeder Schreibmaschine, auf die du stößt, speichern kannst. Nimm dir den **Munitionsclip** vom Boden und laufe danach die Treppe am anderen Ende des Ganges hinauf. Hinter der nächsten Ecke gelangst du nach draußen auf einen Friedhof. Es regnet in Strömen und nach einigen Schritten geht es auch schon los: Ganze Horden von Zombies erheben sich aus dem Boden und bewegen sich auf dich zu.

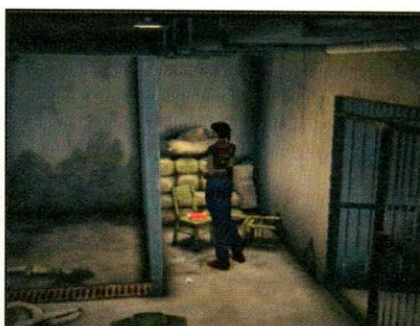
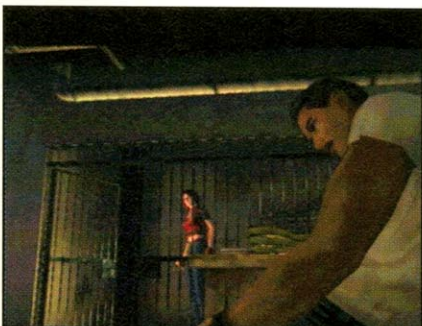
Weiche ihnen aus, denn nur mit deinem Messer bewaffnet kannst du es unmöglich mit so vielen Zombies aufnehmen, und renne zu der gegenüberliegenden Tür. In dem Hof, den du nun erreichst, begegnest du einem jungen Mann, Steve Burnside, der von seinem höher gelegenen Standort auf dich feuert. Eine Sequenz folgt, nach der du zwar wieder alleine, aber im Besitz der **Pistole** mit 12 Schuss Munition bist. Begib dich zu dem toten Zombie, bei dem du die Pistole in der Sequenz gefunden hast, und untersuche den Leichnam. Du entdeckst einen zusätzlichen **Munitionsclip**, den du einsteckst, bevor du durch die kleine Tür auf der rechten Seite gehst.

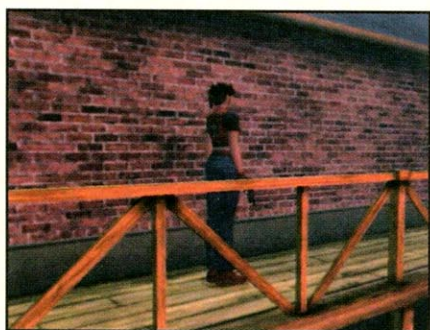
Laufe zu dem hölzernen Laufweg und steige hinauf, dann gehst du bis ans Ende und nimmst dir dort die **grüne Heilpflanze**. Anschließend begibst du dich durch die Holztür ganz in der Nähe und erledigst dahinter die drei Zombies, die es auf deinen Körper abgesehen haben. Nachdem du die Treppe hinaufgestiegen bist und dir vom Tisch die **grüne Heilpflanze** genommen hast, kehrst du nach unten zurück und schnappst dir den **Munitionsclip** aus dem Regal in der Mitte des Raumes. Im hinteren Teil des Raumes findest du außerdem eine Karte des Gefängnisses, die

dort an der Wand neben dem Waschbecken befestigt ist.

Nun marschierst du durch die andere Tür und kommst in einen Schlaftrakt, in dem du auf einem der Betten das **Tagebuch eines Gefangenen** findest. Hinten rechts im Raum findest du noch etwas **Munition** auf einem Regal. Sobald du dir diesen Munitionsclip nimmst, stürzt ein Zombie in den Raum, den du nach der ersten Schrecksekunde schnell beseitigt hast. Schalte auch seine beiden Freunde aus, die aus der Richtung der Waschräume auf dich zuwanken, bevor du die beiden **MP 100** (automatische Pistolen) aufhebst, die der erste Zombie bei seinem Angriff auf dich verloren hat. Diese Waffen sind sehr nützlich, dennoch solltest du sie bei nächster Gelegenheit in eine der Aufbewahrungskisten legen. Als Claire benötigst du diese Waffen nicht unbedingt, aber im weiteren Spielverlauf, wenn du die Rolle von Chris übernimmst, können sie dir sehr nützlich sein.

Als Nächstes begibst du dich zu den Waschräumen und schnappst dir dort die **Munition**. Dann verlässt du das Gebäude auf dem gleichen Weg wieder und gehst außen um das Gebäude herum, um die Tür am Ende des Weges neben dem verschlossenen Tor zu öffnen. Beseitige alle Zombies, die sich dir in den Weg stellen, und laufe durch den Käfigbereich zu der Tür auf der anderen Seite. Die Zombies in den Käfigen können dir nichts anhaben, wenigstens jetzt noch nicht. Merke dir außerdem die Rollltür, die sich neben dem Käfig befindet. Du kannst sie zwar nicht öffnen, weil die Stromversorgung noch



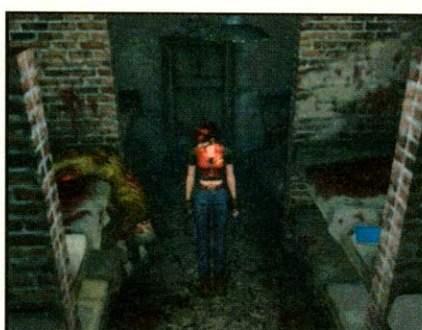


unterbrochen ist, musst aber im späteren Verlauf hierher zurückkehren.

Begib dich erst einmal zu der Tür am Ende der schmalen Passage und gehe hindurch in einen Sicherheitsraum, in dem sich eine Röntgenschanke befindet. Um sie zu passieren, ohne dass Alarm ausgelöst wird und sich die Sicherheitstüren schließen, musst du alle metallischen Gegenstände in der Sicherheitsbox an der Seite deponieren. Nachdem du alle Gegenstände aus Metall (sogar das Feuerzeug) in diese Box gelegt hast, läufst du den Gang entlang, an der zweiten Röntgenschleuse samt Sicherheitsbox vorbei. Nimm die **Munition** mit, die im Gang liegt, und gehe zu dem Tisch weiter, um dort das **Erste-Hilfe-Spray** und ein **Handbuch** für einen 3D-Duplikator einzustecken.

Nun begibst du dich in den Raum links von der zweiten Sicherheitsbox und findest dort gleich ein **Fax**, das du mitnehmen und lesen solltest. Bewege dich auf das Geräusch zu, das du hörst, um hinter der Ecke erneut auf Steve zu treffen. Nach einer kurzen Zwischensequenz, in der Steve aus dem Raum stürmt, drehst du dich um und untersuchst den Schreibtisch und den Computer genauer. Eine Schublade öffnet sich und du gelangst in den Besitz eines **Falken-Emblems**. Schnappe dir noch das **Farbband** in der Nähe der Schreibmaschine und betätige den blauen Schalter an der Wand, bevor du den Raum wieder verlässt. Dieser Schalter aktiviert die Stromversorgung der Rolltür, an der du vorhin vorbeigekommen bist.

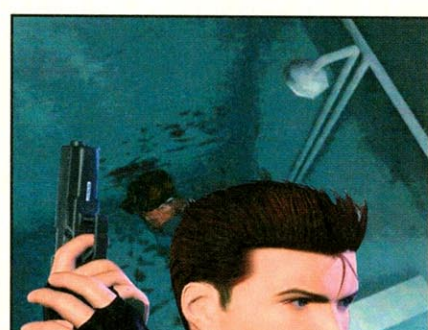
Zurück im vorherigen Raum, platzierst du das Falken-Emblem in dem 3D-Duplikator und



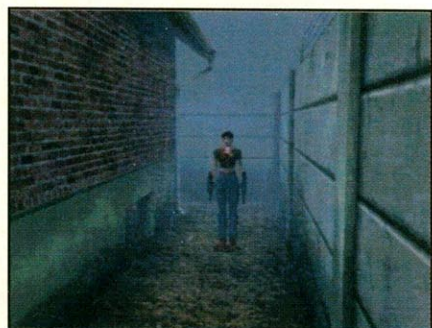
lässt es scannen. Dann legst du erneut alle metallischen Gegenstände in die Sicherheitsbox, gehst durch den Sicherheitskorridor, nimmst dir aus der ersten Sicherheitsbox einige Waffen und begibst dich nach draußen. Zurück bei dem Rolltor, ziehst du deine Waffen und betätigst den Schalter, der das Tor öffnet. In diesem Moment greifen dich die Zombies in dem Käfig hinter dir an, die du zuerst erledigen musst. Danach schaltest du auch die beiden Zombies hinter dem Rolltor aus, entweder auf die herkömmliche Art oder indem du auf die Fässer zielst, die explodieren und alles in ihrer Reichweite beseitigen.

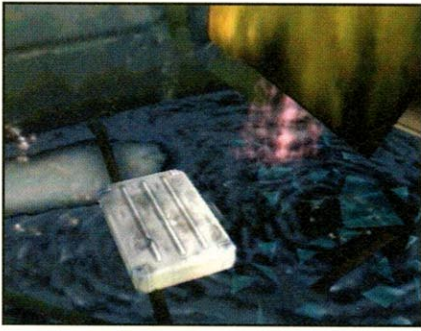
Im Käfig schnappst du dir den **Feuerlöscher** und den **kleinen Schlüssel** von der Guillotine, drehst dich um und machst dich auf den Weg zurück zum Friedhof. Nimm dich vor den Hunden in Acht, die dich unterwegs angreifen, und benutze den kleinen Schlüssel an dem verschlossenen Tor, damit du nicht noch einmal einen Umweg machen musst. Auf dem Friedhof hast du die Wahl, den Zombies entweder auszuweichen oder sie zu eliminieren, bevor du mit deinem Feuerlöscher die Flammen erstickst. Nun kannst du den **Koffer** an dich nehmen und ihn in deinem Inventar genauer untersuchen. Drehe ihn, so dass der Griff zu dir zeigt, und drücke dann den kleinen roten Knopf an der Seite. Der Koffer öffnet sich und du entdeckst das **TG-01**, mit dem du das metallene Falken-Emblem im 3D-Duplikator kopieren kannst.

Anschließend läufst du zu dem



Raum zurück, in dem sich der 3D-Duplikator befindet. Dazu marschierst du am Friedhof vorbei und wendest dich in dem Bereich, in dem sich die Hunde befinden, gleich nach rechts. Öffne das Tor mit dem Schlüssel und gehe dann durch die





Tür rechts davon. Du findest dich in dem Gebiet wieder, in dem du die Guillotine entdeckt hast. Dieser Weg ist eine Abkürzung, die dir eine weitere Auseinandersetzung mit den Hunden erspart. Wenn du kurze Zeit später bei dem 3D-Duplikator angelangt bist, platziert du das TG-01 auf der rechten Seite des Scanners und nach einigen Sekunden besitzt du eine perfekte nichtmetallische **Kopie des Falken-Emblems**.

Sobald du die Kopie des Emblems eingesteckt hast, stürzen einige Zombies in den Korridor und wollen dir dein Leben schwer machen. Du solltest in Erwägung ziehen, zu diesem Zeitpunkt deinen Spielstand in dem Raum, in dem du auf Steve gestoßen bist, zu speichern, bevor du den Untoten ausweichst, da du ja keine Waffe bei dir hast. Schnappe dir deine Sachen aus der ersten Sicherheitsbox und begib dich nach draußen zu der Stelle, an der du Steve das erste Mal begegnet bist. Benutze das Falken-Emblem an dem großen Doppeltor, dahinter erreichst du eine teilweise zerstörte Eisenbrücke. Hier steigst du die Stufen auf

der linken Seite kurz vor dem Jeep hinunter und läufst auf dem Metalllaufsteg entlang. An anderen Ende findest du zwei **grüne Heilpflanzen**, die du mitnimmst, bevor du zum Jeep zurückkehrst.

Schnappe dir die **Munition** aus dem Jeep und bewege dich zu der brennenden Stelle. Schiebe nun die weiße Kiste in Richtung der Flammen. Wenn sich die Kiste nicht mehr schieben lässt, drückst du sie nach links zu den anderen Kisten. Dann kletterst du darauf und steigst über die anderen Kisten, um eine Treppe zu erreichen, die nach oben führt.

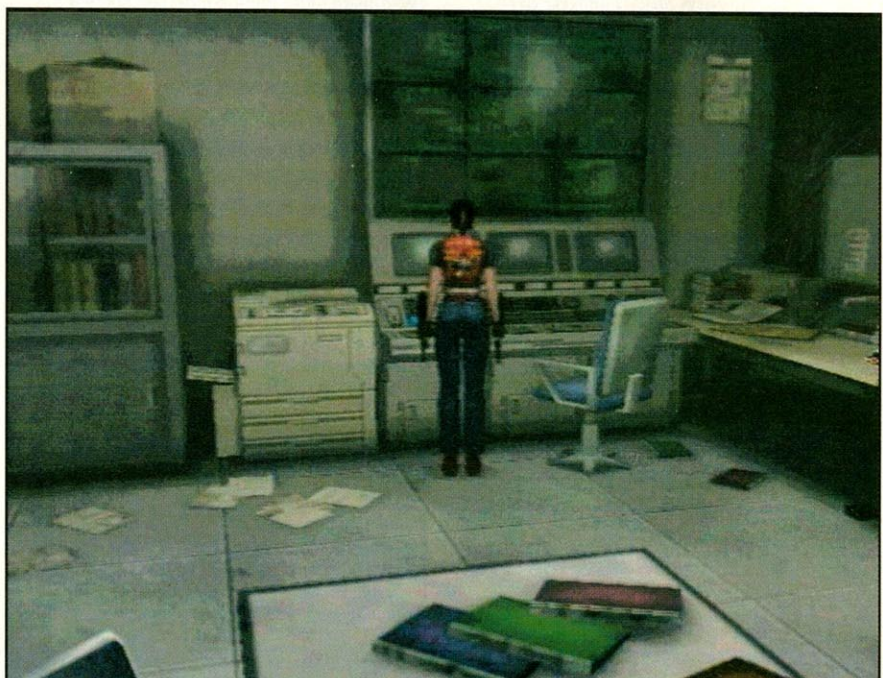
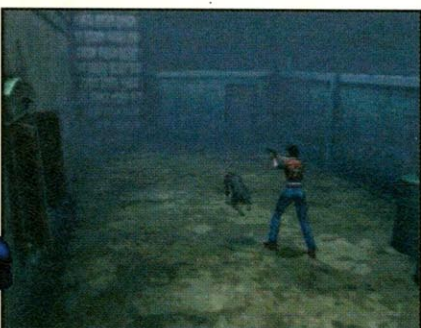
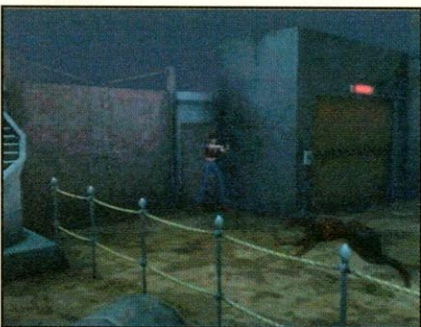
Das militärische Trainingsgelände

Steige die Treppe ganz nach oben, um das militärische Trainingsgelände zu erreichen, und erledige die Zombies, die dich daran hindern wollen. Begib dich durch die Tür auf der rechten Seite und schalte die Hunde dahinter aus, dann nimmst du dir noch die **Munition** für die Armbrust, die auf einem der Fässer

liegt. Danach gehst du durch die Tür, schnappst dir die **rote Heilpflanze** und rennst zum anderen Ende des Korridors. Hinter der Tür auf der linken Seite des Rolltores musst du zuerst einige Zombies eliminieren, bevor du dir die Spinde genauer ansehen kannst. Bei der Leiche entdeckst du etwas **Munition für die Armbrust** und läufst anschließend durch die Tür am anderen Ende des Raumes.

Erledige die beiden anderen Untoten, von denen einer am Fuße der Treppe steht und der andere die Sauna ausprobiert. Marschiere zu der Wasseroberfläche nach unten, wo du dich in das Wasser fallen lässt. Drehe dort das Ventilrad an der Wand ein wenig zur Seite, damit das Wasser versiegt und der Wasserstand sich ein wenig absenkt. Nun kannst du den **Schlüssel mit Schild** an dich nehmen und zurück zum Hauptkorridor laufen. Untersuche die Telefonzellen, um weitere **Munition** zu finden, und gehe danach durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Schalte schnell den Untoten auf dem Boden aus, um danach deine gesamte Aufmerksamkeit den anderen beiden Zombies zu widmen, die auf dich zukommen.

Betätige den blauen Schalter auf der Kontrolltafel, um eine Fotokopie von der **Karte des militärischen Trainingsgeländes** zu machen. Nimm die Kopie an dich und stecke auch die **Munition** ein, die auf dem Tisch liegt. Dann benutzt du den Schrankschlüssel und öffnest den Schrank in dem kleinen Büro, um **explosives Schießpulver** zu finden. Kombiniert mit den normalen Pfeilen der Armbrust erhältst du damit sehr effektive Sprengmunition für die Armbrust, die viele Gegner das Fürchten lehrt. Mit der neuen





Munitionsart im Inventar gehst du zurück nach draußen in den Korridor und steigst die Treppe hinauf, nahe der Stelle, an der du das Trainingsgelände betreten hast.

Die Residenz

Hinter der Tür am anderen Ende der Passage findest du endlich die **Armbrust**, außerdem findest du ein **Memo**, das du gleich lesen solltest. Danach schautst du dir das Fenster hinter dir genauer an und wirst Zeuge einer Furcht erregenden Zwischensequenz. Sobald der Alarm losgeht, verlässt du den Raum und rennst zurück nach unten. Laufe zu der Tür, durch die du hereingekommen bist, und begib dich zu der Treppe, die vom Gefängnisstrakt hinaufführt. Drehe dich dort nach rechts und renne über die Stufen am Ende nach oben, um das palastartige Haus zu erreichen. Auf dem Weg dorthin ziehst du deine MP-100, denn du stößt auf drei hungrige Hunde, die es auf dich abgesehen haben.

Hebe den leuchtenden grünen Gegenstand auf, der in der Nähe liegt (**Marinemarke**), steige die Treppe nach oben, nimm dir die **grüne Heilpflanze** und gehe durch die große Tür in das Foyer. Zu diesem Zeitpunkt solltest du deinen Spielstand vorsichtshalber speichern. Deshalb steigst du zuerst die Treppe auf der rechten Seite nach oben, bevor du über einige Stufen zu einer Tür kommst, die in einer Ecke verborgen ist. Dahinter befindet sich ein Speicherraum, in dem du eine Aufbewahrungskiste sowie eine Schreibmaschine und ein **Farbband** findest. Lege alle Gegenstände in die Kiste, die du momentan nicht benötigst



(Farbbänder und die MP-100), und speichere deinen Spielstand.

Auf dem Tisch liegen die **Aufzeichnungen eines Sekretärs** und am Ende des Ganges findest du eine **grüne Heilpflanze**. Verstaue diese Sachen in der Truhe, bevor du den Schrank in die Nähe der Tür schiebst. Eine **ID-Karte** kommt zum Vorschein, stecke sie ein und nimm dir noch die **Munition** aus dem Regal. Dann verlässt du den Raum und kehrst zurück nach unten in den Hauptraum, wo du einen Computerterminal auf der gegenüberliegenden Seite entdeckst. Gehe dorthin und nimm dir die **Munition** für die Pistole vom Tisch. Du versuchst, den Computer zu betätigen, doch leider fehlt dir das nötige Passwort. Danach untersuchst du in deinem Inventar die gefundene ID-Karte und kannst auf der Rückseite den Code NTC0394 erkennen.

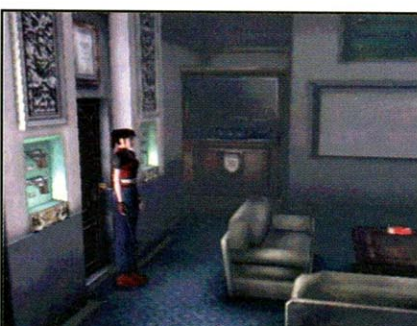
Gib diesen Code in den Computer ein, damit er das Sicherheitssystem deaktiviert und die verschlossenen Türen öffnet. Anschließend marschierst du durch die blaue Tür auf der linken Seite und gelangst in die Toilette. Die Fledermäuse, denen du hier begegnest, sind zwar lästig, aber nicht sonderlich schwer auf Distanz zu halten. Benutze einfach dein Feuerzeug, denn das Licht hält sie von dir fern. Auf dem Spültisch findest du ein **Erste-Hilfe-Spray** und in dem Schränkchen dahinter etwas **Munition**. Hebe noch den **Koffer** im hinteren Teil des Raumes auf und kehre danach wieder in das Foyer zurück. Deponiere den Koffer in der Truhe – du kannst ihn ohne einen Dietrich sowieso nicht öffnen – und gehe dann im Foyer durch die Tür auf der linken Seite, die du mit Hilfe des Computers geöffnet hast.



Du wirst bereits von einigen Untoten erwartet. Erledige sie und schnappe dir die **Munition** neben der Vase, bevor du zum Ende des Ganges rennst und dir zunächst die **rote Heilpflanze** nimmst. Bewege dich durch die Tür und hebe erst einmal die **Munition für die Pistole** auf. Des Weiteren begibst du dich zu dem leuchtenden blauen Schalter an der Wand vor dir und betätigst ihn. Der Filmprojektor wird aktiviert und du betrachtest eine kleine Sequenz, in der Kinder einer Libelle die Flügel ausreißen und sie anschließend einigen Ameisen zum Fraß vorwerfen. Nach dieser beängstigenden Filmvorführung schiebt sich der Schrank links zur Seite und gibt den Blick auf eine geheime Tür frei.

In der Lounge dahinter hebst du das **Steuerrad** vom Boden auf und schautst dir die goldenen Lugins an der Wand in aller Ruhe an, doch nimm sie auf keinen Fall von der Wand, denn sonst steckst du in der Klemme und stirbst in einer Feuerfalle. Nachdem du dich in diesem Raum umgesehen hast, kehrst du in das Foyer zurück und versuchst, den Raum durch die Doppeltür zu verlassen. In diesem Moment hörst du Hilfeschreie und begibst dich zurück zu dem geheimen Zimmer, bis zu dem du die Schreie zurückverfolgst. Es sieht so aus, als wäre Steve in ernststen Schwierigkeiten, denn er hat sich der goldenen Lugins bemächtigt und so den Fallenmechanismus ausgelöst.

Natürlich willst du ihm helfen, doch zuvor musst du ein Rätsel lösen. Gehe zu der Kontrolltafel an der Wand und betrachte sie eine Weile. Du musst zwei der sechs Gegenstände finden und auswählen, die





zusammengehören. Betätige schnell die Schalter unter den Bildern C und E, denn auf ihnen kannst du zwei Pistolen erkennen. Damit deaktivierst du die Falle und Steve ist frei. Nach einer ziemlich kurzen Unterhaltung verschwindet Steve mit den Lugers im Gepäck und du folgst ihm zurück in das Foyer. Dort triffst du auf Alfred Ashford, den Kommandeur des Basislagers von Umbrella auf dieser Insel. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Alfred versucht, dich zu töten und dann einfach davonläuft.

Das U-Boot

Nach deiner Begegnung mit Alfred gehst du wieder durch die Doppeltür, um nach draußen zu gelangen. Dort steigst du die Stufen hinunter und wendest dich nach rechts. Du läufst unter einem Bogen hindurch und erreichst den Landungssteg. Auf der linken Seite findest du **Munition** und die **Karte des Flughafens**, während du am Ende des Landungssteges **Pfeile für die Armbrust** entdeckst. Nun begibst du dich zu der Kontrolltafel rechts und benutzt an dieser Stelle das Steuerrad, um das U-Boot auftauchen zu lassen. Anschließend kletterst du die Leiter hinunter und zwängst dich in das U-Boot. Dort findest du hinter der Leiter eine Art **Umhängetasche**, mit der du von nun an zwei zusätzliche Gegenstände mit dir herumtragen kannst.

Betätige den Hebel an der Wand und verlasse danach das U-Boot wieder, um zu sehen, wo du dich befindest. Renne die Stufen hinunter und folge der weißen Linie zu einer



Tür. Dahinter erledigst du zuerst die anstürmenden Zombies und schnappst dir dann die **Munition**, die auf dem Sofa liegt, bevor du weiter durch die Tür neben dem Aquarium gehst. Zünde dein Feuerzeug an, um die Fledermäuse auf Abstand zu halten, und schau dir die Kontrolltafel auf der linken Seite genauer an. Nachdem du den Schalter betätigt hast, erscheint ein Aufzug mit einer weiteren Kontrolltafel, in die du schon einmal deine Marinemarke einsetzen kannst. Leider benötigst du noch zwei weitere Erkennungsmarken, um den Aufzug steuern zu können.

Zurück in dem Raum mit dem Aquarium, drehst du dich in die andere Richtung und nimmst die **Farbbänder** mit, die du auf dem Weg zu der Rolltür am Ende der schmalen Passage findest. Überquere die Brücke und laufe durch eine weitere Rolltür, bevor du dich nach rechts wendest und den Aufzug benutzt, um zu dem höher gelegenen Laufweg zu gelangen. In diesem kleinen Raum befindet sich ein Mechanismus, der einen riesigen Kran mit Hakenvorrichtung steuert. Deine Aufgabe hier ist es, die große Kiste in der oberen linken Ecke des Raumes zu bewegen, um Zugang zu dem Schalter daneben zu bekommen. Drücke den Hebel zuerst hoch und bewege den Haken so weit es geht nach oben, dann schiebst du den Hebel nach links, bis der Haken sich über der großen Kiste befindet.

Sobald der Haken richtig platziert ist, senkt er sich automatisch ab und hebt die Kiste zur Seite. Mache dich nun auf den Weg zu dem frei gewordenen Schalter und betätige ihn. Ein Aufzug erscheint und mit ihm vier recht unfreundliche Zeitgenossen, die du ausschal-



ten musst. Ziehe dich am besten erst einmal zurück, um genügend Sicherheitsabstand zu deinen Angreifern zu bekommen. Nachdem die Zombies erledigt sind, läufst du hinüber zu dem Aufzug und sammelst dort **Munition für die Armbrust** und eine **Biohazard-ID-Karte** ein. Mit diesen Gegenständen im Inventar machst du dich auf den Rückweg zum militärischen Trainingsgelände.

Weiche dem gigantischen Wurm aus, da du bei einem Kampf eindeutig den Kürzeren ziehen würdest, und renne durch die Tür in das Trainingsgelände hinein. Am Ende der Passage steckst du die Biohazard-ID-Karte in den dafür vorgesehenen Schlitz neben dem Rolltor und öffnest es. Laufe durch das Tor und weiter durch den Bogen, bei dem du erneut mit Alfred zusammentrifft. Weiche seinen Schüssen aus und bewege dich so schnell es geht zu ihm hinauf. Sobald du an der Treppe angekommen bist, überlegt er es sich noch einmal und verschwindet wieder. Folge ihm durch die Tür auf der rechten Seite, sammle unterwegs die **Munition** ein und betrete zunächst den Raum auf der rechten Seite.

Du gelangst in einen Speicherraum, in dem du **zwei grüne Heilpflanzen** hinter dem Tisch aufheben kannst. Weiterhin findest du **zwei Farbbänder** und das **Blutstillmittel**, die auf dem Sofa liegen. Speichere deinen Spielstand und stecke dir vorsichtshalber ein Erste-Hilfe-Spray ein, denn du wirst es bald benötigen. Achte darauf, dass du 2-3 freie Plätze in deinem Inventar hast, bevor du dich wieder auf den Weg machst. Verlasse den Speicherraum und gehe durch die Tür neben dem Getränkeautomat. Alfred hat es geschafft, dich





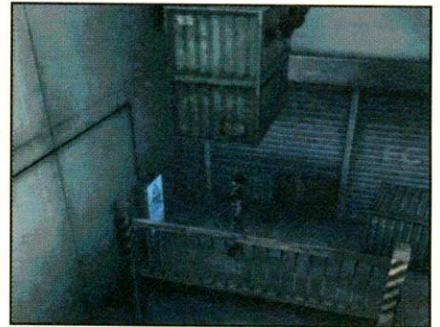
in eine Falle zu locken und verschließt alle Türen hinter dir. Nun ist guter Rat teuer. Laufe durch die Tür, die sich öffnen lässt, und wende dich dahinter nach links.

Du findest zwei **Maschinenpistolen**, für die du jedoch keine Munition hast. Dann entdeckst du unten die benötigte Munition und versuchst, nach unten zu gelangen. Wenn du dich der Tür näherst, schließt sie sich und ein Tor öffnet sich. Als hättest du es nicht schon geahnt... ein unbekanntes Monster, ein Bandersnatch, nähert sich dir und du bist gezwungen, dich zu verteidigen. Um ihn schnell zu beseitigen, solltest du entweder deine explosive Munition oder deine MP-100 benutzen. Nachdem dieses Monster erledigt ist, steigst du die Treppe hinunter und gehst durch die Tür, die sich nach dem Kampf geöffnet hat. Ein weiterer Bandersnatch nähert sich dir, doch in einer Zwischensequenz erlebst du, wie sich Steve des Monsters annimmt.

Nach dieser längeren Sequenz tauschst du deine Maschinenpistolen gegen seine **goldenen Luger**, doch es dauert nicht lange

und er findet heraus, dass sich keine Munition in den Waffen befindet. Nach einer weiteren Sequenz schlüpfst du kurz in die Rolle von Steve, um die benötigte Munition aufzutreiben. Im ersten Raum erledigst du alle Zombies und gehst danach durch die Tür auf der rechten Seite, die sich neben einem großen Tor befindet. Auch hier musst du erneut einige Untote ausschalten, dazu kannst du ruhig auf die Fässer zielen. Anschließend steigst du die kleine Treppe nach oben, öffnest die Tür und rennst den Gang entlang. Eine neue Zwischensequenz beginnt, in der ihr wieder die Rollen tauscht.

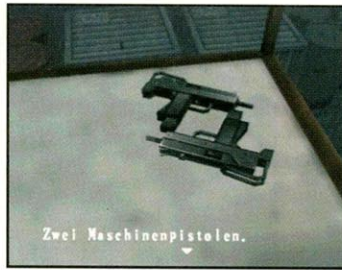
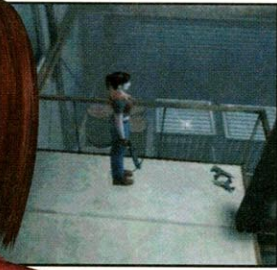
Folge Steve durch die Holztür und laufe zu ihm auf die Brüstung. Plötzlich gibt der Boden unter deinen Füßen nach und du stürzt zusammen mit Steve in die Tiefe. Du findest dich unter Trümmerteilen begraben wieder und wirst Zeuge einer langen Sequenz, die einiges darüber verrät, warum sich Steve auf dieser Insel aufhält. Nach der Sequenz bist du zwar ein wenig erschüttert, nimmst dir aber die **Munition** von dem rechten Fass und gehst anschließend durch die kleine Tür neben dem



Jeep. Beseitige alle Zombies und sammle die herumliegende **Munition** ein, bevor du den nächsten Raum betrittst und dort das **Adlerwappen** von der Wand nimmst. Speichere deinen Spielstand in diesem Raum, wenn du möchtest, und marschiere danach zurück zu der Garage, in der du Steve verlassen hast.

In der Garage gehst du durch die große Doppeltür und eliminiert draußen die beiden Hunde, die dich zum Fressen gern haben. Dann schnappst du dir die **Pfeile für die Armbrust** und gehst durch die Tür in deiner Nähe, die du öffnen kannst. Weiche erneut dem Wurm aus und renne durch die Türen nach innen in das Trainingsgelände. Hoffentlich hast du die Biohazard-ID-Karte bei dir, denn die musst du nun benutzen, um das Rolltor erneut zu öffnen. Anschließend begibst du dich zu der Tür am Ende und läufst weiter zu der Stelle, an der Alfred versucht hat, dich zu töten. Hier musst du zuerst die beißwütigen Hunde ausschalten und dann die Treppen zum Balkon hinaufsteigen. Dort benutzt du das Adlerwappen an dem blauen Stein, um einen





geheimen Bereich zu öffnen, in dem du eine **Notfallkarte** findest.

Mache dich nun auf den Weg zurück zu Steve, der allerdings nicht auf dich gewartet hat und nun wieder verschwunden ist. Also bewegst du dich ohne ihn durch die kleine Tür neben dem Jeep und erreichst einen Aufzug, der dich nach oben bringt (2F). Benutze hier die Notfallkarte, um das Rolltor unten im Gang zu öffnen und auf die erhöhte Plattform zu steigen. Du untersuchst den Bildschirm und erhältst Informationen über eine neue Form der T-Virus-Schöpfungen, die Albinoids. Danach steckst du die **Granatenmunition** ein, die unter dem Stuhl liegt, und gehst hinüber zu der Kontrolltafel am anderen Ende des Raumes. Nimm dir die **grünen Heilpflanzen** und schaue dir den Monitor genauer an.

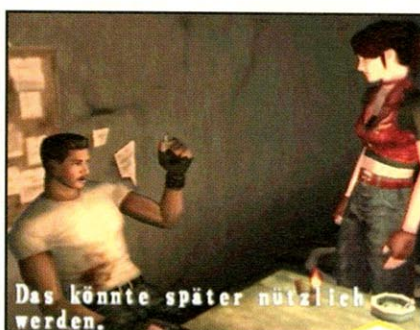
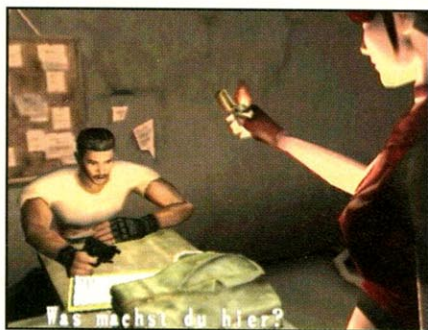
Du bist nun in der Lage, die Überwachungskamera in dem Labor zu steuern, in dem du den armen Wissenschaftler beobachtet hast. Du kannst mit Hilfe der X-Taste bestimmte Objekte näher heranholen und sie genauer betrachten. Schwenke die Kamera nach rechts und benutze den Zoom, um das rote Bild an der Wand zu untersuchen. Auf dem Bild erkennst du im unteren Teil einen Code, "1126", den du dir merken solltest, bevor du die Kamera abschaltest und dir die **Heeresmarke** vom Tisch nimmst. Dann drehst du dich um, beseitigst die Zombies, die gerade aufgetaucht sind, und gehst durch die Tür auf der linken Seite. Danach rennst du die Treppe wieder

hinunter und begibst dich in die Ecke des Hofes, in der du einige Flammen bemerkst.

Du entdeckst eine Leiter, die hinter einem kleinen Zaun versteckt ist, und kletterst sie hinunter. In der schmalen Passage in der Nähe des Lüftungsraumes rennst du bis zum Ende und benutzt dort die Notfallkarte, um das Tor zu öffnen. Kehre nun über die Leiter zum Hof zurück und gehe durch die Tür unter dem Bogen, um erneut das Trainingsgelände zu betreten. Am Ende des Ganges öffnest du mit Hilfe deiner Biohazard-ID-Karte das Rolltor in der Nähe des Eingangs und steigst die Treppe zum Labor nach oben. Hier gibst du auf der Tastatur den Code "1126" ein, den du auf dem Bild gelesen hast, um so die Tür zu öffnen. Rechts findest du einige **Säurepatronen**, die du mitnehmen solltest.

Begib dich dann zu dem Bild und hebe es auf, wobei du versehentlich einige Albinoids freilässt, die sich in den Lüftungsschächten vorwärtsbewegen. Dir bleiben nur 44 Sekunden Zeit, um zu fliehen! Nimm die Beine in die Hand und renne aus dem Labor, die Stufen hinunter und zurück zur Garage, in der Steve seinen Vater erschossen hat. Laufe durch die Tür neben dem Jeep und begib dich zu dem Raum, in dem du eine Schreibmaschine vorgefunden hast. Dort gehst du zu der Stelle, an der du dir das Falken-Emblem genommen hast, und setzt an diese Stelle das Skelett-Bild, um so das mittlere Bild zu kopieren. Die hintere Wand senkt sich ab und ermöglicht dir den Zugang zu einem geheimen Bereich, in dem du einen **goldenen Schlüssel** findest. Bevor du dich nun wieder auf den Weg zum Aufzug machst, solltest du deinen Spielstand





unbedingt speichern, nur um sicher zu gehen.

Der Aufzug bringt dich in den Keller (B1F), wo du erneut über den Laufweg rennst und dabei bei dem Stein die **Munition** mitgehen lässt. Durchquere den Lüftungsraum, den du als Steve besucht hast, und du erreichst einen weiteren bekannten Raum. Öffne das Tor auf der linken Seite mit Hilfe deiner Notfallkarte und nimm den **Granatwerfer** samt **Munition**, die du auf einem Regal in der hinteren Ecke findest, an dich. Am besten kombinierst du die Munition schon mit dem Granatwerfer, um in deinem Inventar nicht unnötig Platz zu verschwenden. Danach marschierst du zurück zum Aufzug und fährst damit in das zweite Stockwerk, in dem du durch den Kontrollraum und über den Balkon läufst, auf dem du deine erste Begegnung mit einem Bandersnatch hattest.

Öffne das Rollltor mit deiner Biohazard-ID-Karte, die du anschließend nicht mehr benötigst, und betrete den Raum auf der rechten Seite. Hier nimmst du dir das Blutstillmittel aus der Truhe und rennst wieder nach draußen. Steige die Stufen hinunter und mache dich auf den Weg zum Haupteingang des militärischen Trainingsgeländes. Weiche erneut dem riesigen Wurm aus und kehre zu der Treppe zurück, die nach unten in den Gefängnisstrakt führt. Begib dich zu dem Zellentrakt zurück, in dem du das Spiel begonnen hast, und suche den Wächter, der sich immer noch hier befindet. In einer Zwischensequenz gibst du ihm das Blutstillmittel und dein Feuerzeug und erhältst im Gegenzug von ihm einige **Dietriche**, die dir gerade gelegen kommen.

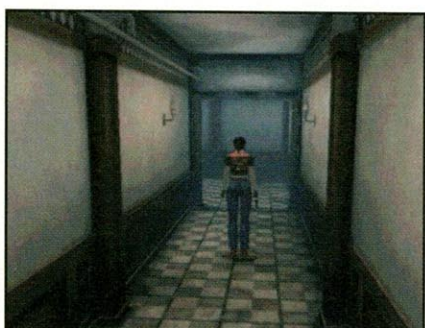


Du lässt den Wächter wieder alleine und läufst über die Treppen zurück zu dem palastartigen Haus. Oben an der Treppe angekommen, springen gleich zwei Bandersnatches über das Geländer und wollen dir ans Leben. Erledige sie und gehe dann ungestört weiter bis in das Foyer des Hauses. Im Foyer schaltest du zuerst die Zombies aus und marschierst anschließend durch die Tür ganz links. Am Ende des Korridors benutzt du den goldenen Schlüssel, um die Doppeltür auf der rechten Seite zu öffnen, und gelangst in eine große Bildergalerie, wo du die Ahnen der Ashfords betrachten kannst. Natürlich ist dies mit einem Rätsel verbunden, das du lösen musst.

Deine Aufgabe ist es, die Bilder der Ashford-Familie in die richtige chronologische Reihenfolge zu bringen, indem du die Schalter unter den Bildern in ihrer richtigen Abfolge betätigst. Falls die Reihenfolge der Schalter, die du betätigst, falsch sein sollte, wird Alarm ausgelöst und du musst von vorne anfangen, die Bilder zu ordnen. Die korrekte Reihenfolge ist:

1. Lady Veronica Ashford (die einzelne Frau)
2. Lord Stanley Ashford (der Mann, mit den Zwillingen im Arm)
3. Lord Thomas Ashford (einzelner rothaariger Mann)
4. Lord Arthur Ashford (im Hintergrund ist eine Tafel zu sehen)
5. Lord Edward Ashford (der Mann, der ein Buch in der Hand hält)
6. Lord Alexander Ashford (der Mann, der neben einer Kerze steht)

Nachdem du alle sechs Schalter in dieser Abfolge betätigt hast, drückst du anschließend



den Schalter unter dem Bild von Alfred Ashford, um das Rätsel zu beenden. Eine Wand dreht sich und es erscheint ein Bild von Alexia Ashford (Alfreds Schwester). Nimm dir die Vase und untersuche sie in deinem Inventar. Schaue in die Vase hinein und drücke die Aktionstaste, um in den Besitz der **roten Ameisenfigur** zu gelangen. Nun verlässt du die Bildergalerie wieder und läufst ins Foyer zurück und von dort aus nach oben in den Speicherraum. Hole dir die goldenen Lagerschlüssel aus der Truhe und rüste dich mit jeder Menge Munition aus, bevor du deinen Spielstand speicherst, einmal tief durchatmest und dann zu der goldenen Tür am Ende des Ganges gehst.

Platziere die Pistolen in der Tür und betrete das Arbeitszimmer von Alfred Ashford, in dem sich außer einem Schrank und einem Schreibtisch nicht viel zu befinden scheint. Nimm dir die **Patronen** vom Tisch und schaue dir das **Memo** neben dem Computer genauer an. Merke dir den Code, den du darauf lesen kannst:

1. Links, Rechts
2. Links
3. Rechts
4. Rechts, Rechts, Rechts

Diesen Code musst du bei der Musikbox benutzen, an der du nur zwei Tasten erkennen kannst, nämlich Links und Rechts. Gib nun die Richtungsanweisungen der Reihe nach ein und du erhältst eine vierstellige Zahl – "1971" –, die du als Passwort für den Computer brauchst. Begib dich zu dem Computer auf der rechten Seite des Schreibtisches und schalte ihn ein. Während er langsam in die Gänge





kommt, kannst du auf dem Bildschirm erneut die beiden Kinder erkennen, die eine Libelle in Stücke reißen. Wenn der Computer alle Daten geladen hat, fragt er dich nach dem Passwort. Gib die Zahlenkombination "1971" ein und beobachte, wie sich der Schrank zur Seite bewegt und den Blick auf eine geheime Passage freigibt.

Bewaffne dich mit deiner Armbrust samt den explosiven Pfeilen, da kurz nachdem du das Passwort eingegeben hast, ein Bandersnatch durch das Fenster gesprungen kommt. Beseitige ihn und gehe durch die Tür am Ende der geheimen Passage. Hebe die **blaue Heilpflanze** auf und laufe weiter zu einer Treppe, die du hinaufsteigst. Oben stößt du auf zwei äußerst unfreundliche Zeitgenossen, die du schnell ausschalten solltest (einer taucht hinter dir auf und der andere versteckt sich hinter der Steinwand), bevor du eine weitere Treppe hinaufgehst, dir eine weitere **Heilpflanze** krallst und den Eingang zur Privatvilla erreichst.

Die Privatvilla

Du befindest dich nun in der Privatvilla der Ashfords, in der es zugegebenermaßen nicht allzu gemütlich ist. Erledige zunächst die lästigen Fledermäuse, bevor du dich nach links drehst und dort eine kleine Tür bemerkst. Dahinter wartet bereits ein Bandersnatch auf dich, sei vorbereitet und beseitige ihn schnell. Dann schnappst du dir die Munition und die Pfeile und gehst zurück nach außen in die Vorhalle. Steige nun die Treppe bis zum obersten Treppenabsatz nach oben, nimm dir



dort die **Patronen** und das **Erste-Hilfe-Spray** vom Tisch und gehe durch die Tür am anderen Ende. Eine Sequenz folgt, in der du Alexia Ashford kennen lernst.

Nach der Sequenz wendest du dich nach links und begibst dich durch die Tür hinter dir. Du gelangst in Alfreds Schlafzimmer, in dem du zuerst zu der geöffneten Musikbox auf der linken Seite gehst und sie genauer betrachtest. Schalte die Musikbox aus, damit sich der Deckel schließt und sich das Bett verschiebt. Sammle den **silbernen Schlüssel** ein und klettere anschließend auf das Bett, um die Leiter zu erreichen. Leider kommst du nicht sehr weit. Daher begibst du dich wieder nach unten, springst vom Bett und platzierst die rote Ameisenfigur im Deckel der Musikbox. Diese öffnet sich wieder, doch ohne die Music Press an dich zu nehmen, verlässt du den Raum und rennst zurück zum Hauptraum.

Im Gang schnappst du dir im Vorbeirennen die **grüne Heilpflanze** und die **Munition** und machst dich dann auf den Rückweg zum Foyer. Mache zuerst einen Abstecher in den Speicherraum und lege alle Gegenstände ab, die du gerade nicht brauchst. Laufe über den Treppenabsatz an der Haupttreppe vorbei zu der Tür am anderen Ende. Nachdem du die Tür mit Hilfe des silbernen Schlüssels geöffnet hast, gehst du erst einmal nicht durch diese Tür, sondern läufst nach unten und begibst dich durch die Tür in der Ecke. Danach öffnest du auch die Doppeltür vor dir mit dem silbernen Schlüssel. Nun benötigst du diesen Schlüssel nicht mehr und kannst ihn ablegen, um Platz in deinem Inventar zu schaffen.

Wieder im Gefängnis

Bewaffne dich mit der Armbrust und den explosiven Pfeilen, bevor du durch die Tür marschierst, denn du triffst hinter der Tür auf zwei Bandersnatches, die gerne mit dir spielen würden. Hast du diese beiden Kreaturen erledigt, nimmst du dir die **Patronen** vom Stuhl und hebst das **Adlerwappen** auf, das in der Mitte des Raumes auf dem Boden liegt. Mit den Sachen im Gepäck bewegst du dich auf direktem Weg zurück in den Gefängnisstrakt, der auf der anderen Seite der zerstörten Brücke liegt. Nachdem du durch die große Doppeltür gegangen bist, öffnest du anschließend die Tür auf der linken Seite. Nimm die Abkürzung durch das Tor, damit du nicht um das ganze Gebäude herumlaufen musst, und öffne auch das nächste Tor, um in den Käfigbereich zu gelangen.

Beseitige die Zombies und begib dich in den Käfig. Hier benutzt du das Adlerwappen an der Tür hinter der Guillotine und bewaffnest dich mit deinem Granatwerfer, um die anstürmenden Untoten auszuschalten. Durchquere das Tor und mache dich auf ein Treffen mit zwei einsamen Zombies gefasst, die du gut erledigen kannst, indem du auf das Fass zielst, an dem sie vorbeilaufen. Drehe dich dann nach rechts, gehe durch die Passage und öffne das Tor am Ende. Hinter dem Tor greifst du dir die **Patronen**, die auf dem Fass liegen, und kletterst dann auf die Kiste auf der rechten Seite. Auf der anderen Seite bemerkst du eine Truhe und lässt dich hinunterfallen. Anschließend schiebst du die Kiste in Richtung des Zaunes, um so Zugang zu einer Tür zu bekommen, die dich zurück in den Raum führt, in dem sich der 3D-Scanner befindet.

Sammle dort die **Munition** ein und speichere bei Bedarf dein Spiel. Kehre danach um und laufe den Weg zurück, um diesmal an der Kreuzung hinter dem Tor nach rechts zu marschieren. Sammle die **grüne Heilpflanze** ein und gehe durch die Holztür, hinter der du in den Krankentrakt kommst. Hier findest du auf einem Regal auf der linken Seite einige **Patronen** und eine Dose **Erste-Hilfe-Spray**. Verlasse diesen Raum durch die Tür auf der anderen Seite und eliminiere zunächst alle Zombies, auf





die du stößt. Du befindest dich in der Folterkammer. Stecke den **Koffer** ein, den du in der Ecke entdeckst, und benutze deinen Dietrich, um ihn zu öffnen. Drehe den Koffer in deinem Inventar so, dass du die Schlösser sehen kannst, und wähle danach den Dietrich aus. Du erhältst **Teile der M93R-Pistole**, die du mit deiner normalen Pistole kombinieren kannst, um eine **halbautomatische Waffe** zu bekommen.

Gehe anschließend in den vorherigen Raum zurück, in dem sich nun noch weitere Zombies tummeln. Beseitige sie und vergiss nicht, auch den Zombiedoktor in die Hölle zu schicken. Denn nach seinem endgültigen Ableben erhältst du ein **Glasauge**, das du nun sofort im nordwestlichen Teil des Raumes in die künstliche Leiche am Boden einsetzt, der ein Auge fehlt. Eine versteckte Treppe kommt zum Vorschein, die du hinunterkletterst. Dann läufst du unten den Korridor entlang. Diesmal hast du kein Feuerzeug, um die nervigen Fledermäuse loszuwerden, daher musst du entweder schneller rennen oder sie mit deiner Pistole beseitigen. Nimm die **grüne Heilpflanze** mit, die an der Seite des Korridors steht, und öffne die Tür, zu der du kommst.

Dahinter musst du zuerst einige Zombies ausschalten, bevor du die **Patronen** und **Pfeile** in der Umgebung einsammeln kannst. Drehe dich anschließend nach links und steige die Stufen dort hinunter, um eine Gruft voller Statuen zu erreichen. Im hinteren Teil des Raumes versuchst du als Nächstes, einer Statue ihr **rostiges Schwert** zu entreißen, was sich als Falle herausstellt. Die mittlere Statue erhebt sich und der Raum beginnt sich langsam mit Gas zu füllen. Bevor du in Gefahr gerätst zu ersticken, musst du schnell den Hebel hinter dir ganz nach rechts drücken, denn nur so stoppst du das eintretende Gas. Wenn du hier nicht fix genug reagierst, kann es sein, dass dein Abenteuer schneller zu Ende geht, als dir lieb ist.

Sobald sich das Gas verflüchtigt hat, steckst du das rostige Schwert in das Loch an der Statue der eisernen Jungfrau. Sei gewappnet, denn kurz nachdem du das Schwert an dieser Stelle platziert hast, greift dich ein Zombie wie aus dem Nichts heraus an. Mache ihn einen Kopf kürzer und nimm dir die **Klavierrolle**, die sich in der Statue befindet. Damit rennst du

zurück nach oben, aus dem Krankentrakt heraus und wieder in das Foyer des Palastes. Laufe dort nach oben, drehe dich nach links und bewege dich am Balkon entlang zu der Tür, die du vorhin mit Hilfe des silbernen Schlüssels geöffnet hast. Innen findest du dich in einer Art Casino wieder, doch zum Spielen hast du leider keine Zeit.

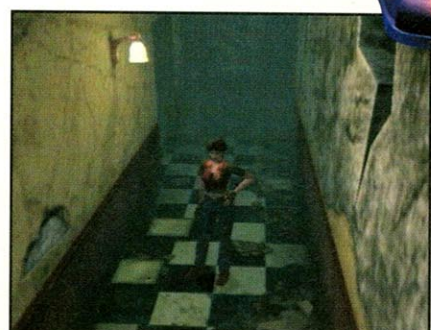
Hebe die **Patronen** auf, die du auf dem Tisch entdeckst, und begib dich zum Klavier, das am Fenster steht. Benutze die Klavierrolle, um den Flügel zu aktivieren, denn nur so öffnet sich ein Geheimfach unten in einem der Geldspielautomaten. In diesem Fach entdeckst du die **blaue Ameisenfigur**. Nimm sie mit und verlasse danach das Casino.

Zurück in der Privatvilla

Speichere den Spielstand im Speicherraum am anderen Ende des Balkons, bevor du dich erneut auf den Weg zur Privatvilla machst. Dabei triffst du besonders in der hölzernen Passage auf allerlei Kreaturen, die dein Weiterkommen verhindern wollen. Außerdem greifen dich zwei Bandersnatches an, gerade als du denkst, du hast die Vordertür unbeschadet erreicht. Innen steigst du die Treppen hinauf, erledigst den einen oder anderen Zombie und gehst ein zweites Mal in das

Schlafzimmer von Alfred. Nimm dir die **Spieluhrenplatte** und laufe zurück auf den Korridor. Hier musst du weitere Untote beseitigen, die deinen Weg zu der Tür am anderen Ende des Korridors blockieren. Danach öffnest du die Tür, begibst dich in das andere Schlafzimmer und untersuchst zuerst die **Nachricht** auf dem Schreibtisch.

Auch in diesem Zimmer





Nintendo 64
GAME BOY COLOR

Jetzt im Handel



DIE ERSTEN TESTS!

big N Ausgabe 5/2001
Für alle Nintendo-Besitzer

GCN: Tarzan • SSX Tricky • Crazy Taxi • Kameo

JETZT 132 SEITEN!

NUR 6,80 MARK!

DIE ERSTEN TESTS!
NINTENDO GAMECUBE

Nintendo 64
Drei Megahits im Test:
Tony Hawk 2, Paper Mario & Pokémon Stadium 2!

Zelda
Tests, News, Lösung!

Game Boy Advance
Alle neuen Spiele im Test!

REISEFIEBER!

PLUS! Neue Spiele aus aller Welt

- Spaceworld, ECTS, IFA
- Activate in Chester, EA Play in London
- Mit Ubi Soft in Mailand

20 Seiten

Im Härtetest:
Wave Race: Blue Storm,
Luigi's Mansion,
Super Monkey Ball,
Pokémon Stadium 2, Tony Hawk's
Pro Skater 2, Paper Mario und
natürlich alle neuen Spiele für den
Game Boy Advance!

Und außerdem:
2 Riesenposter, 20 Seiten
Game Boy als Heft im Heft, extra
Lösungsheft mit vielen Tipps & Tricks
sowie News und Infos satt!

Das große Game Boy (Advance) Magazin der big N

big BOY

GETESTET!
DAS NEUESTE ZUBEHÖR!

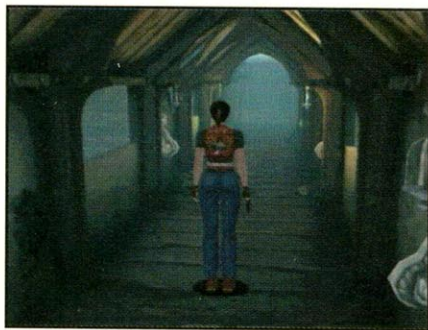
Getestet:
THE LEGEND OF ZELDA GBC!
Doppelchloß: Ages & Seasons!
MARIO KART: SUPER CIRCUIT GBA!
Das beste Kartspiel aller Zeiten!
ADVANCE WARS GBA
Strategie vom Feinsten!
BATMAN VENGEANCE GBA
Der schwarze Rächer kehrt zurück!

PHIGHSCORE: 27 SPIELE IM TEST!

AUSPROBEN IM TEST

Heft





befindet sich eine Musikbox, in der du diesmal die blaue Ameisenfigur platzieren musst. Der Deckel der Musikbox öffnet sich und du kannst den Gegenstand aus der anderen Musikbox in diese einsetzen, damit sich das Bett dahinter senkt und so eine Leiter zum Vorschein kommt. Steige auf das Bett und klettere anschließend die Leiter nach oben. Du gelangst in ein Spielzimmer mit eigenem Karussell, in dem du gleich zu Anfang eine **grüne Heilpflanze** und eine **Libelle** findest. Untersuche die Libelle in deinem Inventar und reiße ihr die Flügel aus, so wie es die beiden Kinder in der Filmsequenz gemacht haben. Die Libelle verwandelt sich in einen **Schlüssel**, den du in ein Schlüsselloch in dem großen Bild einer Ameise stecken kannst, das sich auf der anderen Seite des Raumes befindet.

Auf diesen Weise aktivierst du das Karussell. Benutze die neu entstandene Leiter an der Seite des Karussells, um auf eine versteckte Plattform zu klettern. Dort schiebst du die Kiste nach rechts und findest einen **Brief mit einem Geständnis** auf dem Schrank. Anschließend nimmst du dir noch die **Luftwaffenmarke** und einige **Zeitungsausschnitte**, bevor du wieder nach unten in das Spielzimmer steigst. Klettere nun auch die andere Leiter wieder hinunter in das Schlafzimmer und versuche, den Raum zu verlassen. Eine Zwischensequenz folgt, in der du Alexia Ashford endlich einmal persönlich gegenüberstehst. Leider versucht auch sie, dich zu töten, doch Steve platzt im richtigen Moment herein und rettet dich. Dir bleibt kaum Zeit, dich zu bedanken, denn du folgst der Flüchtenden durch eine Geheimtür bis in das



Schlafzimmer von Alfred. Dort untersuchst du die blonde Perücke, die über dem Stuhl hängt.

Eine weitere Sequenz folgt, in der du erfährst, dass Alfred und Alexia ein und dieselbe Person sind. Nachdem auch Alfred das Weite gesucht hat und zusätzlich, zu deinem großen Glück, noch der Selbstzerstörungsmechanismus der Insel aktiviert wurde, wird es für dich Zeit, so schnell wie möglich den Flughafen zu erreichen.

Der Flughafen

Kehre schnell in den Palast zurück und mache dir dabei keinerlei Sorgen, denn auf dem gesamten Weg begegnest du keinem einzigen Zombie. Begib dich in den Speicherraum oben im Palast und lege alle Gegenstände, die du momentan nicht brauchst, in die Truhe. Nimm dir dann die beiden Erkennungszeichen und stecke obendrein noch möglichst viele Granaten und explosive Pfeile ein, bevor du deinen Spielstand speicherst und zurück nach unten ins Foyer läufst. Gehe durch die Vordertür nach außen, wo du auf Steve triffst, der mit dir zusammen nach rechts zum U-Boot rennt. Nach einer erneuten Sequenz findest du dich im unterirdischen Labor wieder.

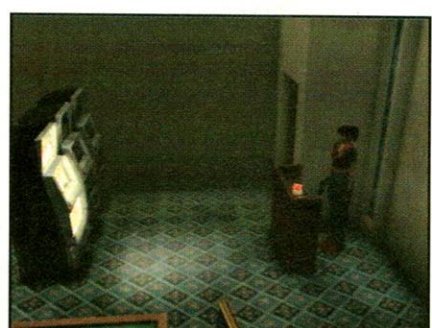
Laufe die Passage entlang, öffne die Tür und renne an dem Aquarium vorbei durch eine weitere Tür, bis du vor dem Aufzug stehst, in den du bei deinem letzten Besuch schon eine der Erkennungsmarken eingesetzt hast. Platziere die beiden übrigen Erkennungsmarken in den Schlitzen und betätige dann den Schalter, damit sich der Aufzug in Bewegung setzt. Du erreichst das

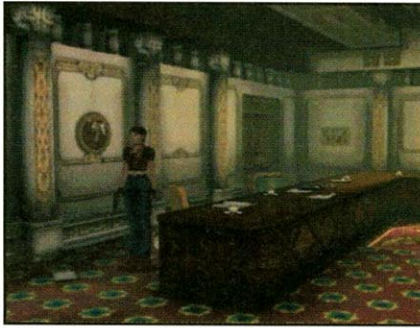


Flugzeug, doch erst drinnen teilt dir Steve mit, dass das Flugzeug nicht starten kann, solange die Brücke noch unten ist. Du beschließt, dich darum zu kümmern, greifst dir den **Hebel** hinter dem Sitz von Steve und kehrst zurück nach draußen auf die Gangway. Zurück im Raum, in dem sich das Aquarium befindet, entdeckst du hinter dem Schreibtisch eine weitere Tür.

Gehe hindurch und überquere die Brücke, dann gelangst du zu einem Rolltor. Ein Stückchen weiter kommst du zu der Ecke, in der sich der Aufzug befindet. Ignoriere diesmal den Kran und lasse dich von dem Aufzug nach oben bringen. Gehe durch die Tür in der Nähe des Computers am anderen Ende des Raumes. Dahinter gelangst du in einen Raum, in dem sich der Kontrollmechanismus für die Brücke befindet. Benutze den Hebel, den du mitgenommen hast, an der Kontrolltafel, um die Brücke zu heben. Danach läufst du über die Brücke, um die Tür auf der anderen Seite zu erreichen. Dahinter entdeckst du die Leichen einiger Zombies, die du genauer untersuchst, um so bei einer der Leichen den **Flughafen-Schlüssel** zu finden.

Mit Hilfe des Dietrichs kannst du außerdem den Schrank in der Nähe der Tür öffnen, um ein **Erste-Hilfe-Spray** zu erhalten. Anschließend kehrst du in den Kran-Raum zurück und fährst mit dem Aufzug wieder nach unten. Benutze den Flughafen-Schlüssel, um das Tor hinter dir zu öffnen. Du kommst in einen Speicherraum, in dem du **grüne Heilpflanzen**, **Patronen** und **Granaten** findest. Speichere deinen Spielstand, nachdem du unnötigen Ballast in die Truhe gelegt hast,





und drehe dich dann mit dem Gesicht zu den Aufzugtüren. Zwei Kisten verhindern, dass sich die Türen vollständig schließen können.

Schiebe zuerst die Kiste auf der rechten Seite unter die Tür, bis sie an einer Stelle angelangt ist, an der du sie nicht mehr weiterschieben kannst. Dann wendest du dich der anderen Kiste zu und schiebst sie vollständig auf die rechte Seite der Tür und danach auch in den Aufzug hinein. Die Tür kann sich nun wieder öffnen und schließen und du stellst dich mit dem Gesicht zum Aufzug und drückst die X-Taste, um in den Aufzug zu steigen. Dieser bringt dich zu dem wartenden Flugzeug nach oben, und ungefähr zu diesem Zeitpunkt erfährst du, dass dir nur fünf Minuten Zeit verbleiben, bis die gesamte Insel in die Luft gejagt wird. Sobald sich die Aufzugtüren öffnen, machst du dich schnell auf den Weg nach oben zum Palast.

Nach einer kurzen Zwischensequenz lernst du einen T-078 Tyrant kennen, dessen Aufgabe es ist, dich zu stoppen. Glücklicherweise ist dieser Tyrant alles andere als schnell, daher bist du wenigstens in diesem Kampf eindeutig



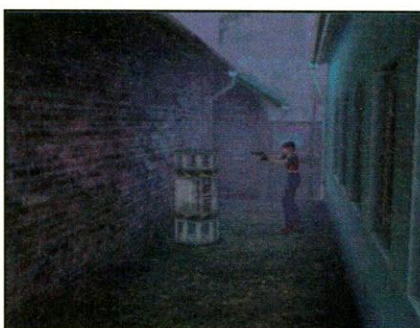
im Vorteil. Bleibe auf der Stelle stehen und ziele mit explosiven Pfeilen auf deinen Gegner. Nach etwa vier oder fünf Treffern geht er zunächst in die Knie, rappelt sich aber kurz danach wieder auf, um sich dir erneut zu nähern. Feuere wiederholt auf ihn, bis er zum zweiten Male stürzt. Du hast es fast geschafft, warte bis er sich wieder sammelt und langsam auf dich zuwankt, um weitere explosive Pfeile in seine Richtung zu schicken. Nachdem er dann endgültig erledigt ist und wirklich tot zu sein scheint, rennst du am Palast vorbei und eilst anschließend die Treppe hinunter, die dich zum U-Boot führt.

Steige in das U-Boot und mache dich auf den langen Rückweg zum Flugzeug, in dem Steve schon sehnsüchtig auf dich wartet. Springe dort schnell an Bord und beobachte in einer schönen Sequenz, wie das Flugzeug startet und dir die Flucht von dieser Todesinsel gelingt. Doch deine Erleichterung und Fröhlichkeit schwindet sofort, als du bemerkst, dass Alfred die Verfolgung des Flugzeugs aufgenommen hat. Als wäre das noch nicht schlimm genug, greift auch noch

eine unbekannte Kreatur das Flugzeug an. Dir bleibt nichts anderes übrig, als hinten im Frachtraum nach dem Rechten zu schauen. Sicherheitshalber solltest du vorher deinen Spielstand speichern und dich sehr gut bewaffnen (besonders hilfreich sind Granaten und explosive Pfeile), bevor du durch die große Tür im Cockpit nach hinten gehst.

Hinten angelangt, erkennst du deinen Widersacher kaum wieder, denn der Tyrant von vorhin hat sich in einen noch viel übleren Tyrant verwandelt, obwohl er doch ziemlich erledigt aussah. Diese Version des Tyrants ist schneller und stärker als die vorherige, dazu kommt, dass es scheint, als wäre er nicht zu stoppen. Dieser Kampf gestaltet sich schon aufgrund der beengten Räumlichkeiten als ziemlich schwierig, da macht es ein solcher Gegner nicht unbedingt leichter. Versuche auf jeden Fall, den Tyrant von dir fern zu halten und seine Bewegungen durch deine Geschosse zu verlangsamen. Mit deiner herkömmlichen Bewaffnung schaffst du es nicht, diesen Gegner zu erledigen, es gibt nur einen Weg, ihn endgültig loszuwerden. Du musst es schaffen, ihn aus dem fliegenden Flugzeug zu werfen.

Mit Hilfe des Schalters an der Kontrolltafel auf der linken Seite, der sich kurz vor dem Kampf blau gefärbt hat, kannst du es schaffen. Wenn du den Schalter betätigst, schnellst eine Kiste aus dem vorderen Teil der Maschine nach hinten und drückst den Tyrant gegen die Frachtluke. Nachdem er die Kiste zurück nach vorne geschoben hat, musst du ihm so lange ausweichen und ihn ablenken, bis sich der Mechanismus wieder aufgeladen

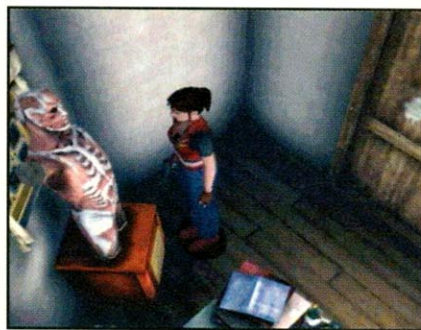
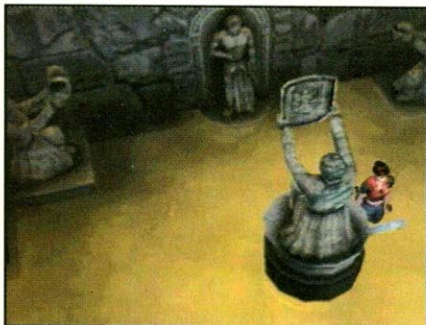




hat. Betätige den Schalter auf keinen Fall, wenn er rot leuchtet, denn das wäre nur verlorene Zeit und es würde nur noch länger dauern, bis der Schalter wieder einsatzbereit ist. Zwischendurch solltest du ruhig weiter auf den Tyrant feuern, denn deine Angriffe sind zwar nicht tödlich, schwächen ihn aber dennoch.

Bleibe während der Wartezeiten immer in Bewegung, so dass du keine gute Zielscheibe für ihn abgibst, und hoffe darauf, bald das Signal zu hören, dass der Mechanismus wieder aktiviert werden kann. Versuche, ihn kurz vorher in die Nähe der Frachtluke zu locken, damit die nächste Kiste ihr Ziel nicht verfehlt. Sobald der Tyrant so stark verletzt ist, dass er eine lange Blutspur hinter sich herzieht, brauchst du den Mechanismus nur noch zwei weitere Male zu aktivieren, damit er endlich durch die Frachtluke nach draußen gestoßen wird. Achte darauf, dass er dich nicht hinten an der Frachtluke in die Falle lockt, denn sonst macht er kurzen Prozess mit dir und wirft dich einfach aus dem Flugzeug.

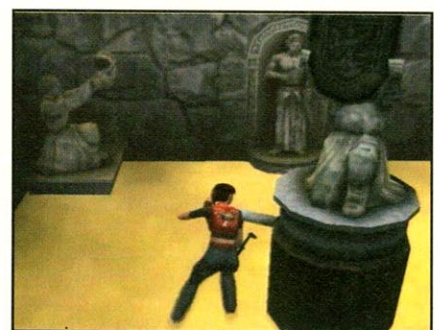
Nach dem Kampf begibst du dich zurück zu Steve in das Cockpit. Es sieht so aus, als würden die wahren Probleme erst beginnen. Alfred hat es geschafft, den Autopiloten des Flugzeuges zu manipulieren, so dass er bestimmen kann, wohin die Reise geht. Du findest dich bald über der Antarktis wieder, in der Umbrella Inc. eine weitere Forschungsstation im Niemandsland eingerichtet hat. Auch hier treiben Untote und andere Kreaturen ihr Unwesen, die sich mit dem T-Virus infiziert haben.



Die antarktische Basis

Nachdem du nach einer längeren Sequenz endlich wieder die Kontrolle über Claire erlangst, findest du dich im Keller eines antarktischen Transportterminals wieder. Du steigst aus dem Flugzeug und rennst nach rechts, um dort über eine Leiter nach unten zu klettern. Am Fuße der Leiter entdeckst du auf der linken Seite eine Doppeltür, die du aber wenigstens für den Moment ignorieren solltest. Laufe an dieser Tür vorbei und gehe durch die kleine Tür oben bei der Treppe. Du gelangst in den Schlafbereich, in dem es ziemlich dunkel ist. Im hinteren Teil des Raumes findest du auf einem kleineren Tisch etwas **Schießpulver**. Außerdem solltest du die Spinde untersuchen, um einige **Patronen** und ein **Erste-Hilfe-Spray** mitzunehmen. Dann versuchst du, diesen Raum wieder zu verlassen.

Als hättest du es nicht schon geahnt... die herumliegenden Leichen erwachen zum Leben und nähern sich dir. Stelle dich in die Nähe des Tisches, auf dem du das Schießpulver gefunden hast, um die Zombies von dieser Stelle aus mit deiner Pistole zu beseitigen. In diesem relativ kleinen Raum ist es besser, wenn du alle Zombies restlos erledigst, auch wenn es dir zu viele Untote sind. Danach siehst du dich noch einmal genauer in diesem Raum um und findest auf einem Regal zusätzliche **Patronen**, auf dem Tisch hinter dem Regal das **Tagebuch des Arbeiters** und rechts an der Wand die **Karte des antarktischen Transportterminals**. Zu diesem Zeitpunkt solltest du etwa 45 Patronen für deine Pistole besitzen und kannst diesem dunklen Raum endlich den Rücken kehren.



Wenn du den Raum verlassen hast, wendest du dich nach rechts und steigst die Treppe hinunter. Deine Umgebung sieht ganz schön mitgenommen aus, doch dir bleibt keine Zeit für längere Spekulationen, du rennst geradeaus weiter und öffnest die Tür, zu der du kommst. Dahinter gelangst du in einen Speicherraum, in dem du zuerst **Pfeile für die Armbrust** auf einem Tisch findest. Nimm dir auch die **Farbbänder** und speichere deinen Spielstand an der Schreibmaschine, bevor du die **grüne Heilpflanze** im hinteren Teil des Raumes entdeckst. Auf dem Tisch neben der Truhe liegt ein **Memo von Alexander**, das du gleich liest und dann einsteckst. Anschließend gehst du in den hinteren Teil des Raumes zu dem Bücherregal und schiebst es zur Seite.

Ein geheimer Gang wird frei, den du dir gleich genauer ansiehst. Nähere dich dann vorsichtig den Spinden. Öffne einen der Spinde, um einer Ratte die Freiheit zu schenken. Dabei entdeckst du das **Memo des Butlers** und betätigst den Schalter in dem Spind. Es rührt sich überhaupt nichts, denn du benötigst zuerst eine angemessene Stromversorgung für den Schalter, um ihn aktivieren zu können. Verlasse den Speicherraum, wende dich nach rechts und laufe um die Ecke, die im Nebel zu liegen scheint. Du stößt auf einige giftige Motten, die du erledigen musst. Diese Motten sind schnell beseitigt, ziele auf sie, wenn sie anfangen zu fliegen, denn zu diesem Zeitpunkt sind sie am verletzlichsten. Falls du nach dem Kampf vergiftet sein solltest, hilft dir die **blaue Heilpflanze**, die du in der Ecke der Passage findest.

Laufe nun durch die Doppeltür in deiner





Nähe und schalte alle Zombies dahinter aus. Rechts findest du einen Metallschrank, den du mit Hilfe des Dietrichs öffnen kannst. Nimm dir die **Patronen für die Schrotflinte**, die du schnellstens zurück in den Speicherraum bringen musst, um sie in der Truhe zu verstauen. Gehe dann an der kleinen Treppe an der Wand vorbei. Du kommst zu einer Doppeltür mit der Aufschrift "Weapon", durch die du hindurchgehst und erst einmal die beiden Untoten eliminiert. Du entdeckst etwas Glänzendes auf der linken Seite und schnappst dir den **Minenraumschlüssel** vom Fließband, bevor du in den hinteren Teil des Raumes läufst.

Töte einen weiteren Zombie und bewege dich dann durch den Spalt im Zaun, um zu einer Leiche zu gelangen. Bei der Leiche findest du einen **Detonator**, den du einsteckst. Dann wendest du dich sofort nach links und steckst ihn in den Block C4-Sprengstoff, der an der Tür des Schrankes hinter dir angebracht ist. Marschiere nun zurück in Richtung Tür, dabei stoppst du nur kurz beim Waffenschrank, um darin ein schönes **Sturmgewehr** zu entdecken. Nimm es mit, benutze es aber

unter keinen Umständen, denn es ist viel besser, wenn du es in die Truhe legst, damit Chris es im späteren Verlauf des Spieles finden kann. Anschließend verlässt du den Raum und begibst dich zur anderen Seite, wo du eine Tür mit der Aufschrift "BOW" siehst.

Bewaffne dich entweder mit deinem Granatwerfer oder mit der Armbrust und einigen explosiven Pfeilen, denn im nächsten Raum hast du eine unschöne Begegnung mit zwei Monsterspinnen. Erledige die beiden Spinnen, bevor sie dich vergiften können, und schnappe dir die **Patronen** von der Metallkiste und die **Heilpflanzen** sowie die **Pfeile für die Armbrust** beim Fließband. Danach begibst du dich auf die andere Seite des Raumes zu dem großen Spinnennetz bei den Kisten und entdeckst dort einen **Strichcode-Aufkleber**. Stecke ihn ein und achte darauf, dass dich die dritte Spinne in diesem Raum nicht vergiftet.

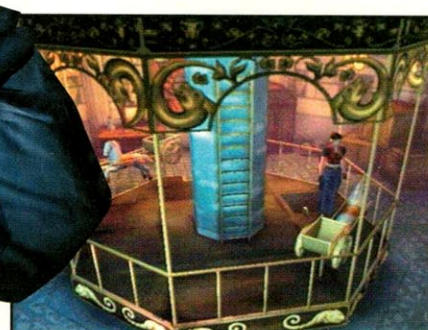
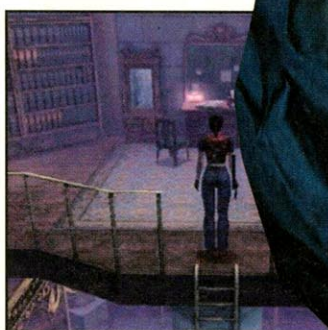
Sie befindet sich unter einem Gitter, so dass du sie nicht erreichen kannst, sie aber sehr wohl in der Lage ist, dich zu vergiften.

Bei der Tür, durch die du hereingekommen bist, bemerkst du eine Notfallkiste, in der sich eine Gasmaske befindet. Du hast

momentan zwar keinen Zugriff darauf, solltest dir aber merken, wo sie sich befindet. Laufe nach rechts und steige die kleine Treppe nach oben, wo du den gefundenen Schlüssel benutzt, um die Tür zu öffnen. Innen steigst du die großen Stufen rechts von dir hinauf und läufst anschließend die Treppe auf der linken Seite nach oben. Untersuche die Gasrohre, auf denen du eine Aufschrift lesen kannst, und folge den Anweisungen darauf, um sie zu verschließen. Danach gehst du zurück nach unten und gehst um die riesige Grube herum, die sich im inneren Teil des Raumes befindet. Gehe nun durch die Tür in der Ecke und folge dem Gang. Dabei kommst du an **grünen Heilpflanzen** und **Patronen** vorbei.

Beseitige die Hunde, die sich dir in den Weg stellen, und laufe weiter, bis du zu einer Kontrolltafel kommst, an der du ein blaues Licht bemerkst. Betätige den Schalter, damit die Generatoren über dir aktiviert werden. Dann gehst du noch zu dem Bereich hinter der Kontrolltafel, beseitigst den schlafenden Hund und nimmst dir die **grüne Heilpflanze**. Nun drehst du dich um und läufst in Richtung Tür, dabei greift dich ein dritter Hund an, der aber schnell erledigt ist. Zurück auf dem Hauptweg, bemerkst du hinter der Ecke eine kleine Nische auf der linken Seite, in der du den Stromschalter findest. Betätige ihn, um die Stromversorgung herzustellen, und nimm dir alle Gegenstände mit, die du hier findest, bevor du zurück in den Raum mit dem Fließband kehrst.

Unten bei der Treppe findest du genau gegenüber den Stufen eine Kontrolltafel. Betätige den blauen Schalter auf der linken Seite, der das Fließband über dir in Bewegung setzt, und begib dich anschließend nach rechts zu der Kiste mit der Aufschrift "Anti-BOW Gas". Befestige den Strichcode-Aufkleber darauf und aktiviere danach den großen Schalter, der sich neben der Kiste befindet. Die Kiste setzt sich daraufhin in Bewegung und wird in den BOW-Raum befördert, zu dem du dich auf den Weg machst. Sobald du den Raum betreten hast, bemerkst du die grünliche Färbung der Luft, was bedeutet, dass Gas in den Raum





strömt. Drehe dich sofort nach links und greife dir die **Gasmaske** von vorn, bevor du wieder nach draußen gehst.

Begib dich nun erneut in den Speicherraum und marschiere zu dem geheimen Gang. Diesmal öffnet sich eine Tür, wenn du den Schalter in dem Spind betätigst. Du gelangst in einen geheimen Raum, in dem du dir den **Pflanzentopf** schnappst und ihn untersuchst. Drehe ihn in deinem Inventar und du entdeckst den **Maschinenraum-Schlüssel**, der am Boden des Topfes befestigt ist. Unter dir bemerkst du außerdem ein Furcht erregendes Monster, das aber keine Gefahr für dich bedeutet, denn es kann dich nicht erreichen, jedenfalls jetzt noch nicht. Mit dem Schlüssel im Gepäck verlässt du den Speicherraum und läufst den Hauptgang entlang zu der Treppe. Steige hinauf und öffne die Doppeltür am Fuße der Leiter. Auf der nächsten Brüstung rennst du nach links und öffnest die Tür am Ende mit dem **Maschinenraum-Schlüssel**.

Innen läufst du an der Kontrolltafel vorbei und betrittst den Raum links in der Ecke. Dort

überquerst du den Laufsteg und nimmst dir das **Ventilrad**, bevor du zurück in den Maschinenraum läufst und mit Steve zusammentrifft. Nach einer Zwischensequenz, in der Steve ein großes Gasleck erzeugt, machst du dich auf den Weg, den entstandenen Schaden zu beheben. Gehe zu der Tür am anderen Ende des Laufweges und begib dich in einen kleinen Raum, in dem sich ein Käfig mit einem Zombie befindet. Ignoriere den Zombie und renne an dem Käfig vorbei zum hinteren Teil des Raumes, in dem sich ein Metallschneider befindet. Greife dir vorher noch die **grünen und blauen Heilpflanzen** vom Boden und bearbeite dann an der Maschine das Ventilrad.

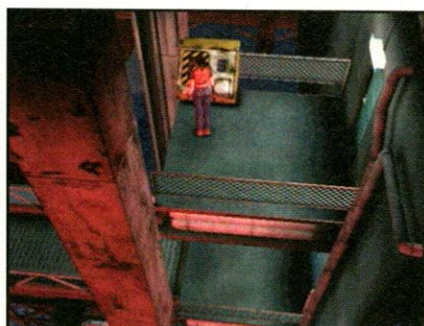
Danach greifst du dir das **Farbband** und die **Patronen** und bewegst dich zurück zu dem Raum, in dem das Flugzeug gelandet ist, und weiter durch den von Motten bevölkerten Gang zu dem Raum mit dem Fließband. Steige die kleine Treppe auf der linken Seite hinauf und gehe durch die Tür oben an den Stufen. Vergiss nicht, hier die Gasmaske anzulegen, und begib dich nach links über die großen



Stufen weiter nach oben. Laufe an der Bohrmaschine vorbei und steige auch die nächste Treppe nach oben, um zu einem Verschlussventil zu gelangen. Benutze nun dein bearbeitetes Ventilrad an dieser Stelle, um das Gasleck zu beseitigen. Eine Sequenz folgt, in der Alfred mal wieder auf der Bildfläche erscheint, aber keine Angst, Steve wird seiner Rolle als Retter erneut gerecht.

Ziehe dich nun erst einmal in den Speicherraum zurück, in dem du alles in die Truhe legst, außer einigen Heilpflanzen und einer guten Waffe samt Munition. Dann speicherst du deinen Spielstand und gehst zurück zu der Stelle, an der Steve Alfred erschossen hat. Dort nimmst du dir das **Präzisionsgewehr**, das Alfred am Rand der Grube fallen gelassen hat, und wirst gleich darauf Zeuge einer weiteren Sequenz. Atme noch einmal tief durch und bereite dich auf die kommenden Geschehnisse vor. Sobald du auf dem Dach angelangt bist, suchst du schnell in den Ecken nach **Patronen** und einem **Erste-Hilfe-Spray**, bevor du zu Steve zurückrennst und dich die Treppe hinunterbewegst. Es ist an der Zeit, einem weiteren starken Gegner Paroli zu bieten.

Nach der Sequenz, in welcher Nosferatu vorgestellt wird, rennst du zuerst von ihm weg. Wenn du genügend Abstand zwischen dich und deinen Gegner gebracht hast, benutzt du das Präzisionsgewehr, um auf ihn zu feuern. Es kann etwas schwierig werden, genau zu zielen, denn du bist nur sicher, wenn du genügend Abstand zu Nosferatu hältst. Außerdem beeinträchtigt das Schneetreiben deine Sicht gewaltig. Drücke die L-Taste, um mit dem





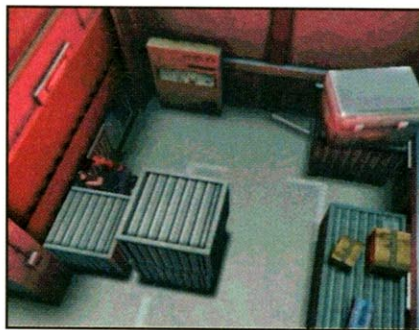
Gewehr zu zielen, und dann die R-Taste, um den Zoom zu benutzen. Die verletzlichste Stelle deines Gegners ist sein unbedecktes Herz, versuche also, genau auf diese Stelle zu zielen. Falls Nosferatu immer noch aufrecht stehen sollte, wenn du deine Munition für das Präzisionsgewehr verbraucht hast, wechselst du zu deiner anderen Waffe undfeuerst, was das Zeug hält.

Achte darauf, dass dein Gegner dich möglichst nicht erwischt, denn seine Angriffe sind nicht nur stark, sondern auch noch giftig und kein herkömmliches Gegenmittel scheint zu wirken. Nachdem du Nosferatu besiegt hast, erlebst du in einer weiteren Sequenz, wie dir zusammen mit Steve in einem Schneemobil die Flucht fast gelingt. Leider werdet ihr von einem mysteriösen Tentakel gestoppt, das euer Schneemobil zerstört. Claires Abenteuer ist damit beendet und in der Hoffnung, auf die vielen offenen Fragen Antworten zu finden, solltest du gleich weiterspielen, denn Chris' Abenteuer beginnt sofort nach der langen verwirrenden Sequenz.

Teil B: Das Abenteuer von Chris

Die Insel

Chris hat nur ein Motiv dafür, diese Insel zu besuchen, nämlich die Rettung seiner Schwester. Dein Abenteuer beginnt unter dem Umbrella-Hauptquartier in einer Art Höhle. Schnappe dir die **grüne Heilpflanze** vom Boden und laufe ein Stückchen geradeaus. Gerade in diesem Augenblick stürzt die Höhle ein und versperrt den Ausgang. Du drehst dich



um und läufst durch die Passage, in der du auf einen verletzten Mann triffst. Es ist Rodrigo, der dir mitteilt, dass Claire wahrscheinlich schon die Flucht von dieser Insel gelungen ist. Eine weitere Sequenz folgt, in welcher der riesige Wurm, dem Claire immer wieder erfolgreich ausweichen konnte, auftaucht, Rodrigo verspeist und wieder verschwindet.

Laufe den Gang hinunter, bis du zu einer Truhe und einer Schreibmaschine gelangst, wo du zudem noch weitere **Farbbänder** und **Pfeile** findest. Speichere deinen Spielstand und nimm dir das **Sturmgewehr**, das Claire in der Truhe verstaut hat. Laufe dann durch die Tür auf der rechten Seite. Schnappe dir die **Heilpflanzen** und mache dich auf einen Kampf mit dem Gulp-Wurm bereit. Bleibe immer in Bewegung und beobachte den Boden, um zu erkennen, an welcher Stelle er als Nächstes auftaucht. Wenn der Wurm erscheint, zielst du mit dem Sturmgewehr auf ihn, dabei ist es egal, wohin du zielst, denn jeder Treffer von dir schwächt ihn. Warte damit immer, bis der Wurm vollständig zu sehen ist, um keine Munition zu verschwenden. Falls er dich treffen sollte, fällst du zu Boden und musst zur Auffrischung deiner Gesundheit die grüne Heilpflanze benutzen, die du in einer Ecke des Bereiches entdeckst.

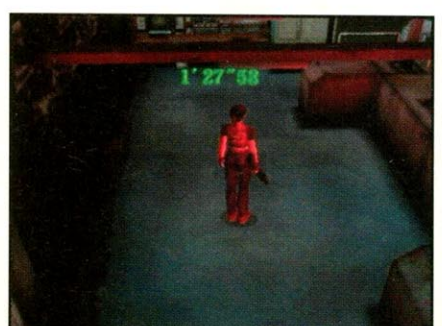
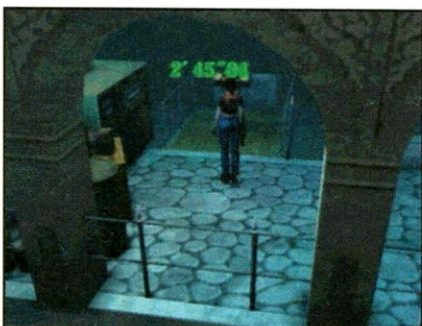
Zu dem Zeitpunkt, an dem du noch ungefähr 60 bis 70 % der Munition im Sturmgewehr übrig hast, macht der Wurm seinen letzten Atemzug und spuckt den unglücklichen Rodrigo wieder aus. Dieser ist dem Tod sehr nahe und gibt dir noch schnell das **Feuerzeug**, das er von Claire erhalten hat, bevor er stirbt. Drehe dich um und gehe

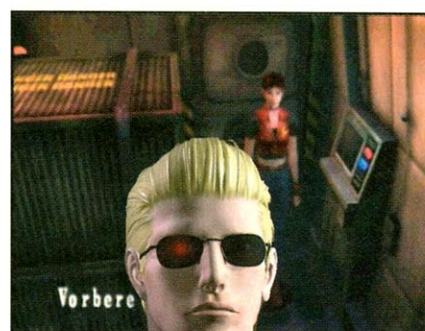
zurück durch die Tür zu der Stelle, an der dein Abenteuer begonnen hat. Du entdeckst an der linken Wand eine kleine Statue, die du sofort untersuchst. Ein Regal erscheint, auf dem zwei Maschinenpistolen liegen, die leider durch ein Gitter vor deinem Zugriff geschützt sind. Entzünde nun die Fackel in der Hand der Statue mit deinem Feuerzeug. Dadurch senkt sich das Gitter und du kannst dir die **Maschinenpistolen** nehmen.

Das militärische Trainingsgelände

Lege das Sturmgewehr zurück in die Truhe und kehre danach in den Raum zurück, in dem du den Wurm bekämpft hast. Folge der felsigen Höhle zu einem kleinen Aufzug, nimm dir die **Patronen** und die **Pfeile** und lasse dich nach oben bringen. Du gelangst in die Garage, in der Steve seinen Vater getötet hat, und musst erst einmal den Zombie erledigen, der dich willkommen heißen will. Du bemerkst einen gelben Lift, der eine neue Batterie benötigt. Anschließend marschierst du zu der Doppeltür auf der gegenüberliegenden Seite des Aufzugs und gehst nach draußen. Laufe um den großen Panzer herum und betätige dahinter den Schalter, um den Panzer zu verschieben und so den geheimen Aufzug benutzen zu können.

Schnappe dir noch schnell die **Patronen** und fahre dann mit dem Aufzug nach unten. Du landest im Flugzeughangar und rennst den Gang entlang, dabei hebst du die **Heilpflanzen** und die **Munition für die Schrotflinte** auf. Hinter der ersten Tür, zu der du kommst, befindet sich ein Speicherraum, den du genauer unter die Lupe nimmst. Du findest einige **Säurepatronen** in einem Spind und daneben eine **grüne Heilpflanze**. Wie immer liegt neben der Schreibmaschine ein **Farbband** und außerdem befinden sich auf dem Tisch noch eine **blaue Heilpflanze** und einige normale **Patronen für die Pistole**. Speichere deinen Spielstand und schau dir danach die Schubladen neben dem Schreibtisch an.





Du siehst vier verschiedenfarbige Schubladen, von denen eine verschlossen ist. Diese kannst du nur öffnen, wenn du die anderen in einer bestimmten Reihenfolge öffnest. Öffne zuerst die rote Schublade, dann die grüne und schließlich die blaue Schublade. In der braunen Schublade, die du nun öffnen kannst, findest du **Luger-Kopien**, die du sofort in der Truhe einlagerst. Verlasse den Speicherraum, wende dich nach rechts und bewege dich zu den Türen am Ende des Ganges. Sie führen in den Haupthangar, sind aber vorerst noch verschlossen. Hebe die **Batterie** auf, die du daneben findest, und bewaffne dich mit dem Gewehr, bevor du dich der beiden Spinnen annimmst, die plötzlich erscheinen. Töte sie schnell, heile deine Vergiftung, falls nötig, und fahre dann mit dem Aufzug wieder nach oben zu dem Panzer.

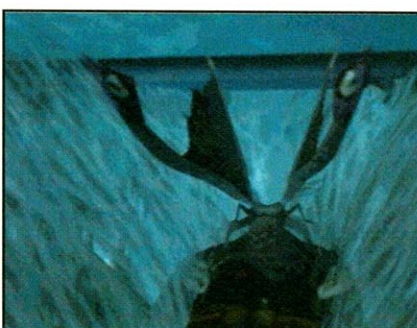
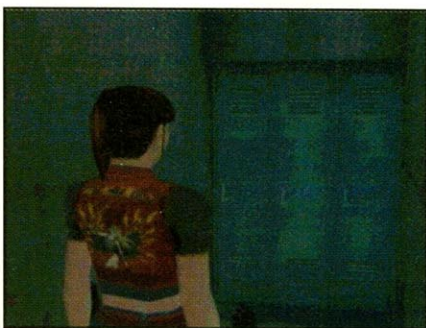
Platziere die Batterie im gelben Aufzug und lasse dich nach oben bringen. Dort drehst du dich nach rechts und findest den **Schlüssel für den Lagerraum der Chemikalien** sowie den **Bericht über korrosionsfeste Legierung** auf dem Tisch. Anschließend gehst du durch die Tür am Ende des Laufstegs und rennst die Passage entlang, bis du einen Videobildschirm entdeckst. Du wirst Zeuge einer Sequenz, die zeigt, dass Alexia doch noch lebt. Außerdem scheint es so, als wäre ein alter Freund von Chris wieder auf der Bildfläche erschienen, um ihm das Leben zur Hölle zu machen. Laufe durch die Tür auf der linken Seite und beobachte, wie das wertvolle Falken-Emblem in den Fluss unter dir fällt. Momentan kannst du hier nicht viel ausrichten und rennst über den steinernen Balkon.

Öffne die gegenüberliegende Tür und

erledige in diesem Raum alle Zombies (achte besonders auf den Untoten, der C4-Sprengstoff mit Klebeband an seinem Körper befestigt hat), bevor du die **Umhängetasche** an dich nimmst. Du kannst nun zwei weitere Gegenstände mit dir führen. Verlasse diesen Raum wieder und benutze den Aufzug auf der anderen Seite des Balkons. Im Stockwerk 1F angekommen, beseitigst du die beiden Zombies und gehst durch die Tür rechts von dir. Innen entdeckst du eine Schreibmaschine und eine Nachbildung des militärischen Trainingsgeländes. Untersuche die Platte mit der Aufschrift auf der linken Seite des Modells und merke dir das genannte Datum "12/8". Begib dich zurück zum Aufzug und lasse dich nach unten bringen.

Die Kanalisation

Laufe an der Statue an der Wand vorbei, wende dich nach links und steige eine Metalltreppe ganz nach unten. Du befindest dich in der Kanalisation, in der du gleich zu Beginn die **Schrotflinte** an dich nehmen kannst. Sobald du die Schrotflinte von der Wand genommen hast, bewegt sich die Leiter nach oben und du kannst sie nicht mehr erreichen. Marschiere durch die Tür auf der linken Seite, nachdem du das **Farbband** und die **Patronen** eingesteckt hast. Falls du zu diesem Zeitpunkt das Bedürfnis verspürst, deinen Spielstand zu speichern, springst du in das Wasser, erledigst dort den Zombie, kletterst auf den Betonlaufweg, nimmst dir die beiden **roten Heilpflanzen** mit und kletterst die Leiter hinauf. Du findest dich in dem Gang





wieder, in dem sich der Speicherraum befindet.

Zurück zum eigentlichen Spielgeschehen! Nachdem du durch die Tür gelaufen bist, ignorierst du die Inkubationsröhren und gehst nach oben auf den oberen Balkon. Dort untersuchst du die Kontrolltafel am anderen Ende und betätigst einen Schalter, um eine der Röhren abzusenken. Darauf findest du wichtige **Munition für das Sturmgewehr**. Anschließend gehst du durch die Doppeltür neben der Kontrolltafel, um einen Bereich zu betreten, in dem du als Claire schon einmal warst. Laufe durch die Tür rechts und bewege dich danach durch verschiedene Schiebetüren, bis du den zerstörten Laborbereich erreichst. Begib dich zu dem Kühlschrank, in dem die Chemikalien gelagert werden. Er befindet sich auf der anderen Seite des Tisches.

Öffne den Kühlschrank mit Hilfe des gefundenen Schlüssels. Danach wirst du gebeten, die richtige Temperatur einzustellen. Stelle eine Temperatur von 12,8 Grad ein, denn das ist das Datum des Tages, an dem das Trainingsgelände gegründet wurde. Das Clement E innen verfärbt sich daraufhin und wird blau anstatt gelb. Nimm dir das **Clement E** und verlasse den Laborbereich. Außen entdeckst du einen glänzenden Gegenstand auf dem Boden beim Aufzug. Gehe dorthin und nimm den **Türknauf** an dich. Außerdem solltest du dich nun entweder mit deiner Schrotflinte oder den Maschinenpistolen bewaffnen, denn aus der Dunkelheit heraus erscheinen zwei Hunter.

Erledige sie mit gezielten Schüssen, du wirst für jeden ungefähr drei Schüsse brauchen. Anschließend kehrst du zu der



Stelle zurück, an der du die Schrotflinte gefunden hast, und befestigst sie wieder an der Wand. Dadurch senkt sich die Treppe wieder herab und du kannst hinaufsteigen. Fahre mit dem Aufzug in das zweite Stockwerk (2F) und laufe zu dem Raum, in dem du die Umhängetasche auf der anderen Seite des Balkons gefunden hast. Hinter der Ecke entdeckst du eine kleine Tür, die du öffnest. Gehe hindurch. Benutze dann den Türknauf an der Tür auf der linken Seite und du gelangst auf einen weiteren Balkon, der sich über dem Garagenbereich befindet.

Renne nach links und schnappe dir das **Panzermodell**. Anschließend machst du dich auf den Rückweg zum Aufzug. Achte dabei besonders auf die Hunter-Spotters, die mit ihren Laserstrahlen richtig gefährlich werden können. Begib dich in das erste Stockwerk und laufe direkt in den Raum am Ende der Passage. Dort setzt du das Modell des Panzers an die richtige Stelle der Kopie des Trainingsgeländes. Ein Bild hinter dir bewegt sich zur Seite und enthüllt einen Hebel, der durch drei Laserstrahlen geschützt wird. Um diese Strahlen auszuschalten, benötigst du die drei Erkennungszeichen, die Claire beim Flughafen gelassen hat. Nimm dir daher nur den **Schlüssel** und die **Notiz über den Geheimgang** und kehre zurück zu der Stelle, an der sich die Schrotflinte befindet.

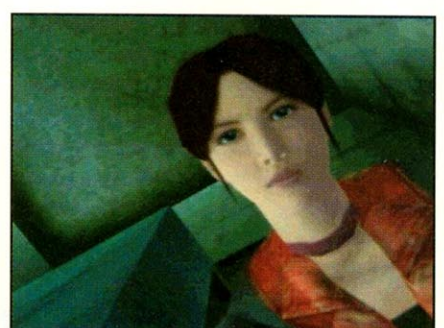
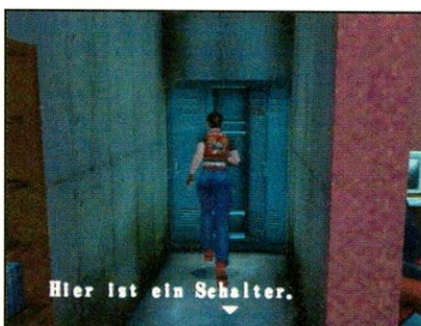
Nimm sie erneut von der Wand und betrete den Raum mit den Inkubationsröhren. Hier stehst du endlich von Angesicht zu Angesicht deinem alten Widersacher gegenüber. Doch bevor irgendetwas passieren kann, entkommt ein Bandersnatch. Erledige ihn mit der

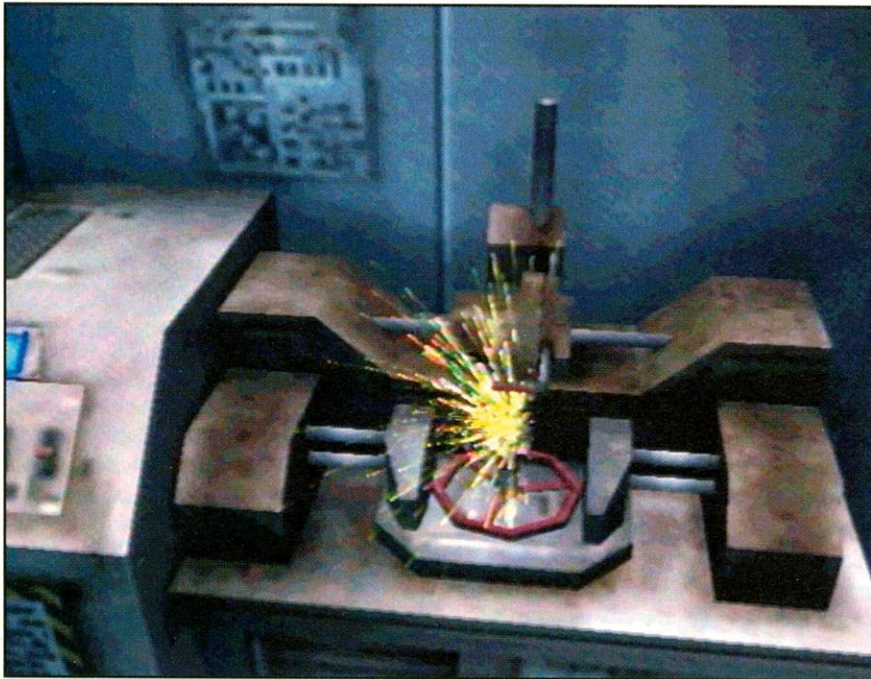
Schrotflinte und laufe anschließend durch die Doppeltür am Ende des oberen Balkons. Benutze den gefundenen Schlüssel an dem Aufzug, bei dem du das erste Mal von den beiden Hunters angegriffen wurdest, und fahre nach oben. Dort zwängst du dich durch das Loch in der Wand und gehst nach links weiter. Beseitige die anstürmenden Zombies und hebe die **Munition für die Schrotflinte** auf, die du bei der Tür findest.

Kämpfe dich zum Kopierraum vor, in dem sich ein weiteres Loch befindet. Dahinter gehst du durch die Tür auf der rechten Seite und folgst dem Vorsprung am Zaun entlang. Du erreichst eine Leiter, die du hinabkletterst. Unten betätigst du dann einen Hebel. Dieser aktiviert das Lüftungssystem, welches das Gas aus dem nächsten Raum herauszieht. Eliminiere als Nächstes alle Gegner in diesem Bereich und lasse dich danach in den Raum fallen. Du hast hoffentlich als Claire das Tor geöffnet! Falls nicht, musst du zurück in einen Speicherraum und dir dort die erforderliche Notfallkarte holen. Nachdem du das Tor hinter dir gelassen hast, gehst du nach rechts und bemerkst in einer Nische eine Tür.

Auf der anderen Seite der Tür wartet bereits ein Hunter auf dich, sei vorbereitet. Ist der Hunter erledigt, durchquerst du den Raum und marschierst durch die gegenüberliegende Tür. Du gelangst in den Arbeitsraum, in dem du zunächst **Patronen** auf dem Regal findest. Dann gehst du zum anderen Regal, nimmst dir das **Clement A**. Kombiniere nun das Clement A mit dem Clement E, um eine **lilafarbene Mixtur** zu erhalten, die Metall durchdringen kann. Hinter der Ecke findest du außerdem noch ein **Upgrade für deine Handfeuerwaffe**. Laufe zurück durch den Lüftungsraum, klettere die Leiter hinauf und gehe durch die nächste Tür zurück zum Trainingsgelände.

Bewege dich in Richtung des Foyers. Hinter der Vordertür warten zwei Hunters auf dich. Erledige sie und fahre mit dem Hauptaufzug zum Flugplatz hinunter. Lege alle Sachen, die du momentan nicht benötigst, in die Truhe und denke daran, dass du drei freie Plätze in deinem Inventar für die Erkennungsmarken





brauchst. Renne durch das Rolltor und töte den Hunter, der dich angreift. Dann benutzt du den Aufzug auf der linken Seite, um nach oben auf den Balkon zu gelangen. Gehe durch die Tür am Ende und überquere die Brücke, um zum nächsten Rolltor zu gelangen. Hier untersuchst du die blinkende Kontrolltafel an der Tür und bemerkst, dass die Stromversorgung unterbrochen ist.

Du musst also zunächst einmal die Stromversorgung wiederherstellen. Ein neues Rätsel muss gelöst werden. Die richtige Reihenfolge der Schalter ist:

1. Betätige den 3-Liter-Schalter viermal
2. Betätige den 10-Liter-Schalter einmal
3. Betätige den 5-Liter-Schalter einmal
4. Betätige den 3-Liter-Schalter einmal

Sobald sich exakt 7 Liter im 10-Liter-Behälter befinden, schaltet sich der Strom wieder ein. Leider erwachen dadurch auch die Zombies in der Umgebung wieder zum Leben und wanken auf dich zu. Erledige sie und schnappe dir die **Munition für die Schrotflinte** aus der Ecke,

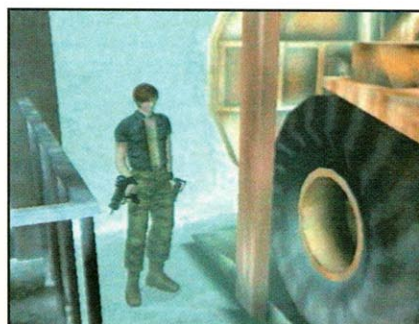
bevor du zurück zur Brücke marschierst. Benutze dort den Hebel, um die Brücke herabzusenken. Dann gehst du durch die Tür zurück und lässt dich von dem Aufzug nach unten bringen. Laufe durch das gegenüberliegende Rolltor und überquere die Brücke. Dabei wirst du von einem Hunter überrascht, der von oben herabspringt. Auf der anderen Seite der Brücke bewegst du dich durch die Tür und schaltest die drei Zombies aus.

Nun machst du eine Drehung und öffnest die Tür rechts vom Aquarium. Beseitige den Hunter und betätige anschließend den Schalter in der Nähe des Bildschirms. Damit schaltest du die Stromversorgung der Kontrolltafel aus, in der sich die drei Erkennungszeichen befinden. Nimm alle drei Marken an dich und mache dich auf den langen Rückweg zum Trainingsgelände. Betrete das Trainingsgelände, renne durch den Kopierraum und zurück auf den Vorsprung. Steige die Leiter hinunter in den Lüftungsraum, drehe dich nach links und gehe durch die Tür, um erneut den kleinen Aufzug zu erreichen. Im ersten Stockwerk begibst du dich in den

Raum, in dem sich das Modell des Trainingsgeländes befindet, und steckst die drei Erkennungsmarken in die Kontrolltafel.

Du kannst nun den Hebel betätigen, der bewirkt, dass sich das Modell des Trainingsgeländes zur Seite bewegt und den Blick auf eine Leiter freigibt. Speichere in jedem Falle deinen Spielstand, bevor du diese Leiter hinuntersteigst. Vergiss nicht, die **grüne Heilpflanze** und die **Munition für die Schrotflinte** an dich zu nehmen. Erledige zuerst die beiden großen Spinnen, hebe die **grüne Heilpflanze** und die **Granaten** auf und klettere anschließend die andere Leiter am Ende der Passage hinunter. Du gelangst in einen Raum, der mit Wasser gefüllt ist. Im Wasser befindet sich außer dem ersehnten Adlerwappen auch ein Albinoid. Versuche, ihn vom Balkon aus zu erschießen. Das schaffst du aber nur, wenn du genügend Munition zur Verfügung hast.

Der Albinoid kann nicht aus dem Wasser klettern, daher bist du überall relativ sicher, außer im Wasser. Falls du nicht mehr viel Munition zur Verfügung hast, kannst du auch



Wanted

Hast du eine
Ausgabe verpasst?
Du musst ihr nicht mehr
nachtrauern!



C-12
Final Resistance
Lösung, Karten, Gewinnspiel!

Time Splitters
Knallhart gelöst!

RPG total!

TechnoMage
Final Fantasy IX
Darkstone



Plus Tipps & Tricks:
Air Attack & Sarge
Crash Team Racing
NHL 2001 • Orphen

PLUS!
EXKLUSIVE
XPLODER
CHEATS CD

Exklusiv!

StationMaster
[Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2]



Formel Eins 2001
Karten, Codes und mehr!

Crazy Taxi
Fahrer, Strecken, Tipps!

Star Wars Starfighter
Lösung, Cheats, Gewinnspiel!

Alone in the Dark 4
Horror-Trip komplett gelöst!



Plus Tipps & Tricks:
The Bouncer • Core 2 • Dead or Alive 2 • Digimon
Evil Dead • Kengo • Metal Gear Solid 2 • Simpsons Wrestling • Vanishing Point

PLUS!
EXKLUSIVE
XPLODER
CHEATS CD

Nr.2

Komplett gelöst:

Technomage Alle Quests, alle Arenen?
C-12 Final Resistance Alienjagd mit Levelkarten!
Final Fantasy IX Alle Details auf 32 Seiten!
WWF Smackdown! Alle Moves der besten Wrestler!
Time Splitters Alle Modi & Geheimnisse!

Tipps & Tricks:

Alien Trilogy & Resurrection, Army Men: Air Attack & Sarge's Heroes 1+2, Box Champion, Chicken Run, Colin McRae 2.0, Crash Team Racing, DOA2, Driver 2, Fantavision, Gran Turismo 1+2, NHL 2001, Orphen, Ready 2 Rumble 2, Smuggler's Run und viele, viele mehr!

Nr.3

Komplett gelöst:

Star Wars Starfighter So rettst du Naboo!
Formel Eins 2001 So kriegst du jede Kurve!
Crazy Taxi So kommst du schneller ans Ziel!
Alone in the Dark 4 So besiegst du die Dunkelheit!
MDK 2 So rettst du die Welt!

Und noch viel mehr:

The Bouncer und Rogue Spear komplett gelöst!
Haufenweise Tipps, Tricks und Cheats zu 007 Racing, 102 Dalmatiner, DOA 2, Digimon World, Duke Nukem, Evil Dead, Metal Gear Solid 2, Simpsons Wrestling, WWF Smackdown! 2 und vielen weiteren Spielen.

BESTELLCOUPON

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

Ausgabe 2/01 ☐ Ausgabe 3/01 ☐

ZAHLUNGSWEISE

☐ Bargeld liegt bei
☐ Verrechnungsscheck liegt bei

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

Preis DM 14,80 zzgl. DM 2,- P/V
(Ausland + DM 4,-) pro Heft

Bitte senden an:
StationMaster • Bestellservice

Postfach 3161 • 48581 Gronau

StationMaster
Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2



auf den richtigen Moment warten, in dem der Albinoid möglichst weit von dir entfernt ist. Dann springst du ins Wasser, schnappst dir das Adlerwappen und versuchst, so schnell wie möglich wieder aus dem Wasser herauszukommen. Dabei wirst du allerdings so manches Leben lassen. Wenn du endlich im Besitz des **Adlerwappens** bist, kombinierst du es mit der lilafarbenen Mixtur und erhältst die **goldene Hellebarde**. Erinnerst du dich noch daran, dass Alfred eine solche goldene Hellebarde benutzt hat, um in den Flugplatzhangar zu gelangen? Also sollte dir das nun auch möglich sein.

Kehre über die Leiter zu dem Raum mit dem Trainingslagermodell zurück und benutze den Aufzug außen, um in das zweite Stockwerk zu gelangen. Drehe dich nach links, gehe durch die Tür und benutze den Frachtaufzug, um nach unten in die Garagenebene zu kommen. Laufe dann durch die Doppeltür hinter dem Jeep und fahre mit dem Aufzug hinter dem Panzer nach unten. Hier folgst du der Passage, speicherst deinen Spielstand im Speicherraum und benutzt die goldene

Hellebarde an der Tür auf der linken Seite. Du öffnest den Hangar, und nun steht deiner Reise in die Antarktis nichts mehr im Wege.

Die antarktische Basis

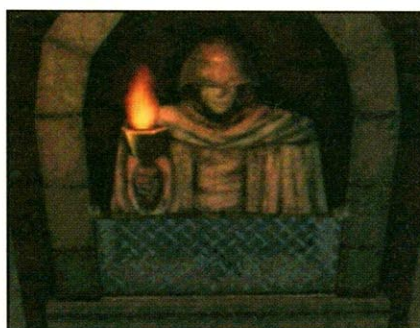
Nach deinem Eintreffen in der Antarktis begibst du dich zunächst nach links und gehst durch die Doppeltür. Dabei musst du wiederholt auf die Tentakeln schießen, damit sie sich vorübergehend in die Wand zurückziehen. Dann kletterst du die Leiter hinunter und lässt dich auf den unteren Vorsprung fallen. Ignoriere dir andere Doppeltür erst einmal und steige die Treppe am Ende der Brüstung hinunter. Du erreichst einen schmalen Gang, durch den du zu dem Speicherraum gelangst, von dem aus du Nosferatu beobachten konntest. Keine Panik, die giftigen Motten in diesem Gang haben sich verflüchtigt. Im Speicherraum gehst du zu dem Loch in Form einer Hellebarde in der Wand und steckst die goldene Hellebarde hinein. Der Schrank auf der linken Seite öffnet sich.

Du erhältst einen **Briefbeschwerer, einige**

Farbbänder und das **Tagebuch von Alfred**. Danach speicherst du deinen Spielstand und nimmst den entleerten Feuerlöscher aus der Truhe. Verlasse den Speicherraum und kehre zurück nach oben. Gehe durch die Tür neben der Treppe und hole dir die **Patronen, Farbbänder** und **Granaten** aus dem Schlafrum. Anschließend bewegst du dich durch die Doppeltür in der Nähe der Leiter und läufst nach links auf dem Balkon entlang. Sieht die Spinne unter der Eisschicht nicht Furcht erregend aus? Aber für genaue Untersuchungen fehlt dir die Zeit. Öffne die Tür an der Seite und betrete den oberen Bereich des Ventilraumes, in dem Claire vor gar nicht langer Zeit das Gasleck behoben hat.

Durch das Eis, das sich überall befindet, kannst du hinuntersteigen und zum Ventilrad hinüberlaufen. Schnappe dir das **Ventilrad** und bereite dich auf den Ansturm einiger völlig unterkühlter Zombies vor. Schalte diese Zombies aus, bevor du zurück über das Eis gehst, unter dem du die große Spinne erkennen konntest. Diesmal begibst du dich zu der gegenüberliegenden Seite des Balkons und kletterst auf den Vorsprung. Dann marschierst du durch die Tür auf der linken Seite, um danach wieder durch die erste Tür zu laufen, zu der du kommst. Du landest in einem Raum, in dem du einen leuchtenden Schalter bemerkst. Betätige diesen Schalter, um den Löschmittelbehälter zu entdecken. Benutze nun deinen Feuerlöscher an diesem Behälter, um ihn erneut zu füllen.

Fahre anschließend mit dem Aufzug neben dem Schalter nach unten. Dort löschst du das Feuer mit deinem Feuerlöscher und untersuchst die Kiste genauer. Du findest die **Magnum** und eine ganze Menge **Munition** für diese Waffe, die dir natürlich sehr gelegen kommt. Renne in den hinteren Teil des Raumes und benutze dein Feuerzeug an dem Schrank dort. Er öffnet sich und du kannst dir daraus **drei Schachteln Patronen** nehmen. Nun kehrst du zurück zum Aufzug und fährst wieder nach oben. Laufe zurück in den Korridor, laufe bis ans Ende, springe in den Aufzug und fahre von dort aus nach unten. Gehe durch die Tür direkt vor dir und wende





dich sofort nach links. Durch eine Öffnung gelangst du in den Generatorraum, in dem du dich zu einer grünen Kontrolltafel begibst, nachdem du alle Kreaturen beseitigt hast.

Hier benutzt du das Ventilrad und gehst anschließend in die andere Ecke des Raumes, um dort einen Schalter zu betätigen. Dieser Schalter stellt die Stromversorgung in dem Komplex wieder her. Du kannst dich nun bei besserer Beleuchtung in dem Raum umsehen und bemerkst, dass du dich in einem Speicherraum befindest. Schnappe dir die **Patronen** vom Tisch, die **Heilpflanzen** vom Boden und die **Munition** für die Schrotflinte und speichere deinen Spielstand mit den **Farbbändern**. Bevor du diesen Raum verlässt, solltest du deine Schrotflinte in der Truhe deponieren, denn Claire wird sie bald benötigen. Gehe dann nach außen und folge der Passage bis zum Ende, dabei findest du einige **Heilpflanzen** und musst leider auch einige Gegner ausschalten.

Hinter der nächsten Tür findest du dich in einem vertraut wirkenden Raum wieder. Greife dir die **Patronen** und die **Munition für die Schrotflinte**, bevor du die Statue in diesem Raum über die beschädigte Bodenfliese auf der linken Seite schiebst. Der Boden gibt nach und die Statue fällt nach unten, dabei kommt die **Laborkarte** zum Vorschein. Du hebst die Karte auf und läufst in den roten Gang hinein, in dem du einen weiteren vertrauten Gegenstand entdeckst, eine Tigerstatue. Gehe dorthin und untersuche sie. Wenn du gefragt wirst, welches Juwel

du mitnehmen willst, entscheide dich für das **blaue Juwel** auf der linken Seite. Ein **Messingbeschlag** erscheint, den du mit deinem Ventilrad kombinieren kannst, um ein **Vierkantrad** zu bekommen.

Danach setzt du das blaue Juwel wieder an seinen Platz und entfernst das **rote Juwel**. Dahinter entdeckst du **Munition für die Magnum**. Bringe auch das rote Juwel wieder an seinem Platz an, bevor du dich umdrehst und den Aufzug hinter dir benutzt. Nachdem du wieder aus dem Aufzug gestiegen bist, rennst du ein Stückchen geradeaus und findest dich vor einem riesigen Ameisenhügel wieder. Hebe den **Libellenflügel** vom Boden davor auf und wende dich nach links. Sammele die **grüne Heilpflanze** vor der nächsten Tür ein und betrete den Raum, in dem du die Kontrolltafel untersuchst und einen **Virus-Forschungsreport** findest. Steige nun die Treppe hinauf und drehe dich nach rechts. Hier musst du ein weiteres Rätsel lösen, indem du Symbole in einer bestimmten Reihenfolge eingibst:

AA-Symbol, Kronen-Symbol, Herz-Symbol, Pik-Symbol

Untersuche den Briefbeschwerer in deinem Inventar und beginne mit dem AA-Symbol. Sobald sich die Schublade geöffnet hat, steckst du den Briefbeschwerer in die Schublade und beobachtest, wie eine Kapsel aus dem Boden herauskommt und schließlich Alfred aus der Kapsel herausfällt. Untersuche ihn, dadurch erhältst du seinen **Ring**. Betrachte diesen Ring in deinem Inventar genauer, um den **blauen Edelstein** aus dem Ring zu lösen. Verlasse den Raum, renne um den Ameisenhügel herum und gehe durch die andere Tür, nachdem du die grüne Heilpflanze an dich genommen hast. Erledige die Zombies und gehe hinüber zum Schreibtisch, auf dem du das **Forschungspapier** findest. Weiterhin entdeckst du zusätzliche **Heilpflanzen** und einige **Patronen**, die sich aber im angrenzenden Raum befinden.

Kehre anschließend zum Aufzug zurück und lasse dich nach oben bringen. Dann

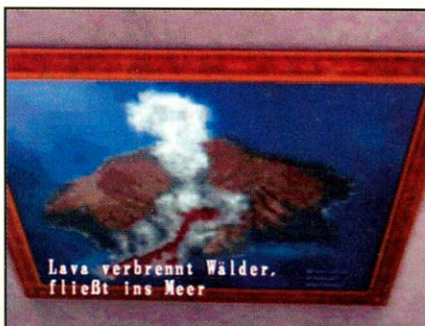




bahnst du dir einen Weg zu dem Raum, in dem du den Feuerlöscher aufgefüllt hast, und benutzt deinen neuen Ventilgriff, um das Wasser aus einem der Tanks abzulassen. Klettere danach über die Leiter hinein und nimm den **Kran-Schlüssel** an dich. Beseitige den Hunter, der zu einem Überraschungsangriff startet, bevor du dich wieder nach außen begibst und der Passage nach rechts folgst. Du gelangst zu der Eisfläche mit der Spinne und benutzt den Kran-Schlüssel in der Kabine auf der rechten Seite. Daraufhin erscheint ein tiefgefrorener Nosferatu und du erfährst, dass er der Vater von Alfred und Alexia war.

Wenn dich die große Spinne angreift, kannst du sie entweder mit einer starken Waffe erledigen oder ihr ausweichen. Dann läufst du hinüber zum Körper von Nosferatu und schnappst dir den **Ohrring** daneben. Untersuche ihn in deinem Inventar, um einen **grünen Edelstein** zu entdecken. Danach gehst du zurück durch die Tür in Richtung des Raumes mit den Behältern und fährst mit dem Aufzug nach unten. Anstatt durch die Tür zu laufen, drehst du dich nach links und rennst die Passage entlang auf den Hof. Schalte einen weiteren Hunter aus und nimm dir die beiden **Libellenflügel**. Einen findest du beim Karussell und den anderen im Wasser in der Nähe des Podestes. Bevor du nun durch die Doppeltür marschierst, erlebst du eine weitere seltsame Rückblende.

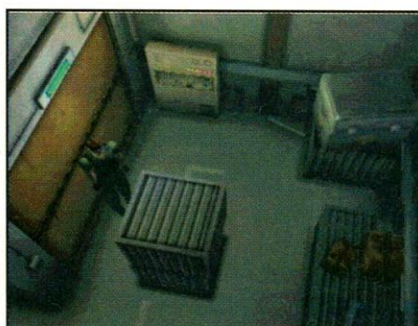
Renne die Treppe hinauf und greife dir dort dein **Kampfmesser**. Dann begibst du dich zurück nach unten und untersuchst die Nische hinter der Treppe. Genau dort entdeckst du



Claire. Benutze dein Messer, um sie zu befreien, dann erst kannst du feststellen, ob sie in Ordnung ist oder noch unter den Folgen des Kampfes mit Nosferatu leidet. Falls sie stark vergiftet wurde, musst du den ganzen Weg zurück zu dem Raum mit den Behältern laufen, den kleinen Aufzug benutzen, um nach unten zu gelangen und dir dort das **Serum** vom Regal zu nehmen. Danach kehrst du zu Claire zurück und gibst ihr das Serum, woraufhin du die Kontrolle über sie erhältst.

Du befindest dich zu diesem Zeitpunkt schon oben und schnappst dir in diesem Raum die **Patronen, die Heilpflanzen** und die **Munition für die Schrotflinte**. Dann gehst du zu der Truhe und nimmst dir die Schrotflinte, den Koffer einige Heilpflanzen und entweder die Armbrust oder den Granatwerfer. Benutze den Dietrich, um den Koffer zu öffnen, der einige **Magnumpatronen** enthält. Lege diese zurück in die Truhe und laufe hinüber zum Regal. Drücke dagegen, damit ein verstecktes Bild erscheint, bevor du deine Schrotflinte an die dafür vorgesehene Stelle hängst. Du entdeckst ein Loch in der Wand, in dem du **Granaten** und **Flammengeschosse** entdeckst. Stecke nur ein, was du unbedingt brauchst, und lege den Rest zusammen mit der Schrotflinte zurück in die Truhe.

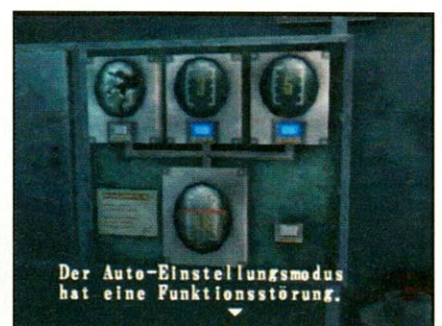
Anschließend gehst du durch die andere Tür und folgst dem Gang. Dabei zerstörst du mit deinem Granatwerfer die Tentakeln, die immer wieder auftauchen und dein Weiterkommen behindern. Am besten gelingt dir das mit dem Granatwerfer und der Flammenmunition. Verschiebe einen der Schränke, an denen du vorbeikommst, um



weitere **Granaten** zu finden. Öffne die Tür am Ende des Ganges und bewege dich durch den Zellentrakt, in dem du die Treppe auf der linken Seite nach oben steigst. Du gelangst zu einer rostigen Kanone, hinter der du einen **Sicherheitsbericht** findest. Schau dir die Inschrift unterhalb der Kanone genauer an und drehe den Griff an der Kanone herum, wenn du die Möglichkeit dazu bekommst. Du erhältst daraufhin einen **Glaskristall**, in dem eine Notfalkarte verborgen ist.

Stelle dich für ein paar Sekunden in den Schatten der riesigen Steinplatte, die daraufhin von oben herabstürzt. Springe schnell zur Seite, damit sie dich nicht zerquetscht. Sobald sich die Steinplatte wieder nach oben bewegt, springst du wieder in den Schatten der Platte und legst den Kristall auf den Boden. Achte aber darauf, dass die Platte schnell wieder herunterstürzt, nachdem sie sich nach oben bewegt hat. Wenn du alles richtig gemacht hast, stehst du an einer Stelle, an der dir von der Steinplatte keine Gefahr droht, und beobachtest, wie der Kristall zerstört wird und die **Sicherheitskarte** zwischen den Kristallscherben zum Vorschein kommt. Laufe schnell hinüber und schnappe dir diese Karte, denn sobald du sie eingesteckt hast, stoppt der Mechanismus der Falle und du kannst unbeschadet daran vorbeigehen.

Kehe mit der Notfalkarte in den Zellentrakt zurück und begib dich durch die kleine Tür gleich am Anfang. Benutze hier die Notfalkarte an der Kontrolltafel, um das Stahltor auf der linken Seite zu öffnen. Dahinter findest du Steve, der an die Wand gekettet ist. Es folgt eine Sequenz, die alles





andere als schön ist, denn Steve ist nicht mehr der, den du zu finden hofftest. Sobald die Sequenz beendet ist, drehst du dich schnell mit Hilfe der A-Taste und der Richtungstaste nach unten und rennst zurück in Richtung des Stahltores. Es gibt keine Möglichkeit, den Schlägen des Monsters, das deine Verfolgung aufgenommen hat, zu entgehen. Jeder seiner Schläge mit der riesigen Axt trifft dich mit voller Wucht in den Rücken. Du solltest nach jedem Schlag dein Inventar öffnen und dich mit Heilpflanzen versorgen, denn zwei Treffer mit dieser Axt... und du bist Geschichte.

Mit etwas Glück erreichst du das Tor und zwängst dich darunter hindurch. Das Monster kann dir nun nichts mehr anhaben, obwohl es versucht, durch das Tor zu gelangen. Eine weitere Sequenz folgt, in der du dich von Steve verabschieden kannst, der leider dahinscheidet. Danach erhältst du wieder die Kontrolle über Chris, dessen Situation sich ziemlich verschlechtert hat. Chris hat Alexia gefunden, aber Wesker ist aufgetaucht und fordert von ihr die Übergabe des T-Veronica-Virus, obwohl das ein Ding der Unmöglichkeit ist, da er sich in ihrem Organismus befindet. Alexia ist wenig beeindruckt von der Forderung Weskers und verwandelt sich vor deinen Augen in ein Furcht erregendes Monster, das zuerst Wesker ein wenig bearbeitet und sich dann dir zuwendet.

Boss-Kampf: Alexia, erste Form

Die erste Verwandlungsstufe von Alexia ist eigentlich recht leicht zu besiegen, wenn du über die richtige Waffe verfügst. Wenn sie sich dir nähert, ziehst du deine Magnum und bringst etwas Abstand zwischen dich und die Lady, denn wenn sie es schafft, dich zu ergreifen, ist das Spiel schneller zu Ende, als dir lieb ist. Weiche obendrein den Flammen aus, die sie in deine Richtung schleudert, denn die können großen Schaden anrichten. Aus der halbwegs sicheren Entfernung zielst du dann mit deiner Magnum auf Alexia, die schon nach 2 bis 3 Treffern das erste Mal strauchelt, sich aber wieder aufrappelt. Nach



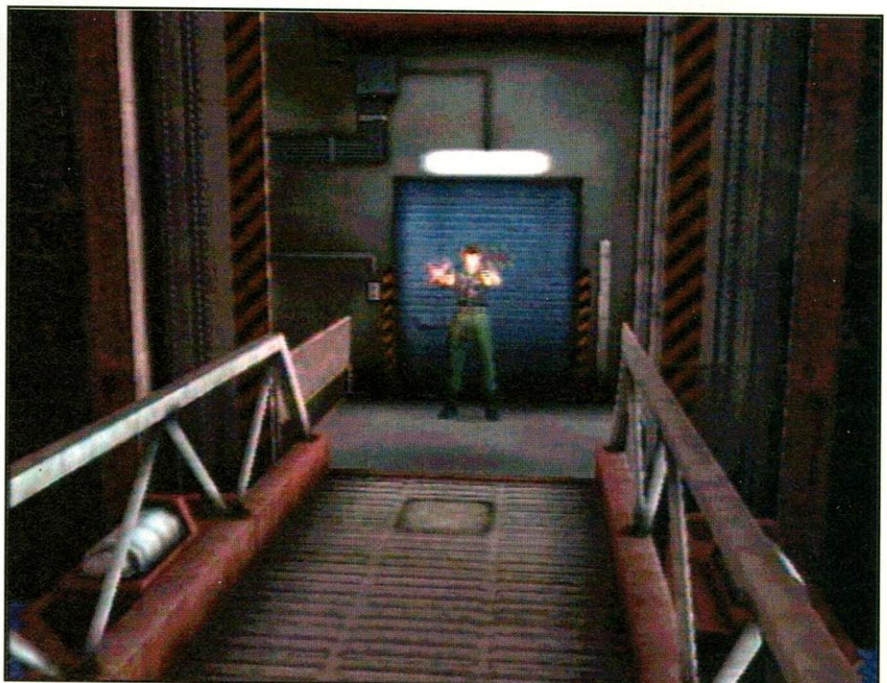
weiteren 2 bis 3 Treffern geht sie endgültig zu Boden, sie bleibt liegen und die Flammen verlöschen. Laufe zu ihrem Körper und schnappe dir schnell die **Halskette**, die sie verloren hat, als sie sich verwandelte.

Untersuche die Halskette, um den **roten Edelstein** zu entdecken. Du besitzt nun einen roten, einen grünen und einen blauen Edelstein. Laufe die Treppe hinauf und platziere alle Edelsteine oben in dem Familienportrait, das sich danach zur Seite bewegt und den Blick auf eine Tür freigibt. Öffne die Tür und beseitige erste einmal alle Zombies dahinter, bevor du dich nach rechts in den Laborbereich begibst. Lasse dich von dem kleinen Aufzug nach unten bringen und betätige den leuchtenden Schalter auf der Konsole. Eine Glaskapsel öffnet sich und du gelangst in den Besitz des vierten und letzten **Libellenflügels**. Sammele alle brauchbaren Gegenstände in diesem Raum ein und verlasse den Raum anschließend wieder. An der Abzweigung drehst du dich nach links und gelangst in das Arbeitszimmer von Alfred.

Durchsuche die Schubladen, um den

Sterilraumschlüssel an dich zu nehmen. Dann nimmst du dir noch schnell die **Farbbänder**, die **Munition für die Schrotflinte** und das **Erste-Hilfe-Spray**, bevor du zurück in das Hauptfoyer läufst, wo dein Kampf gegen Alexia stattgefunden hat. Benutze den gefundenen Schlüssel an der Doppeltür rechts vom Eingang. Gehe aber noch nicht hinein, sondern verlasse das Herrenhaus durch die Vordertür. Den Schlüssel kannst du ablegen, denn du benötigst ihn nicht mehr. Laufe nun ganz zurück zum Generatorraum (renne am Brunnen vorbei, die Passage hinunter, durch die Tür auf der linken Seite, dann durch die Tür gleich in diesem Eingang) und betätige dort erneut den Schalter, um die Stromzufuhr für den gesamten Komplex zu unterbrechen. Danach rennst du in das Herrenhaus zurück und gehst durch die Doppeltür, die du vorhin geöffnet hast.

Folge der Passage auf der linken Seite, um zu der Tigerstatue zu gelangen, bei der du dir diesmal gleich **beide Juwelen** nimmst. Da die Stromversorgung unterbrochen ist, bewegt sich die Statue nicht mehr und du hast keinerlei Probleme beim Einstecken der Juwelen. Anschließend marschierst du zurück durch die Haupthalle und wieder durch die geheime Tür. Erledige die Zombies, die immer wieder auftauchen, und folge der Passage nach links, um in eine genaue Nachbildung eines der Schlafzimmer zu gelangen. Untersuche die Statue, um einen geheimen Zugang zu finden. Dahinter gelangst du in ein weiteres Schlafzimmer, in dem du zunächst die Musikbox ausschaltest und den Deckel schließt. Dann





platzierst du das rote Juwel auf der Musikbox und öffnest sie wieder, um dir die **Spieluhrenplatte** darin zu nehmen.

Zurück im anderen Schlafzimmer platzierst du das blaue Juwel auf der Musikbox in diesem Raum und setzt die Spieluhrenplatte hinein. Dadurch senkt sich der Himmel des Bettes und du entdeckst eine Leiter. Steige auf das Bett und klettere die Leiter nach oben, um so Zugang zu dem geheimen Gesprächszimmer zu erhalten. Laufe um die Regale in den Hauptraum hinein und untersuche den mit Sand gefüllten Eimer auf dem Tisch. Darin findest du den **Körper des Libellenschlüssels**, den Claire schon einmal gefunden hatte. Kombiniere nun die vier Libellenflügel mit dem Libellenkörper, um einen kompletten **Libellenschlüssel** zu erhalten. Damit kehrst du zurück nach unten, verlässt das Schlafzimmer und begibst dich erneut in den Laborbereich.

Renne zu der kleinen Treppe in der gegenüberliegenden Ecke des Aufzugs und öffne oben eine Tür, die dich in die Passage führt, durch die Claire vorhin gerannt ist. Folge dieser Passage zu den Zellen und nähere dich der Tür auf der rechten Seite. Du findest heraus, dass sich Claire hinter dieser Tür befindet. Nach einem kurzen Gespräch schiebt sie dir den **Sicherheitsordner** unter der Tür durch. Untersuche ihn in deinem Inventar und du findest innen die **Sicherheitskarte**. Damit läufst du zum anderen Ende des Zellentraktes und steigst die lange Treppe hinauf. Du erreichst die Landeplattform und benutzt den

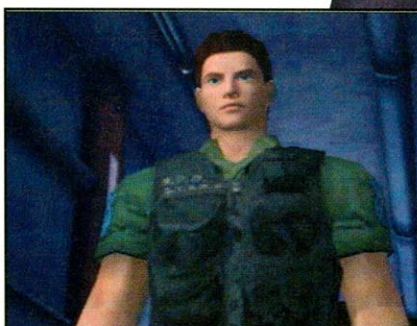
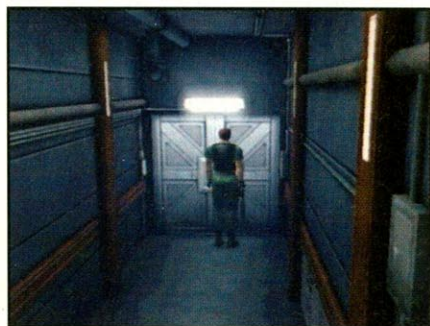
Libellenschlüssel, um die Tür gegenüber der Treppe zu öffnen. Erledige die beiden Zombies, die auf dich warten, und klettere anschließend auf die Plattform. An der Kontrolltafel, welche die Selbstzerstörungssequenz steuert, musst du dich entscheiden.

Wenn du die Selbstzerstörungssequenz einmal eingeleitet hast, gibt es kein Zurück mehr und du hast nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, bis alles in die Luft fliegt. Überlege dir gut, ob du nicht lieber noch einmal deinen Spielstand abspeichern möchtest oder dich mit zusätzlichen Heilpflanzen versorgen willst. Wenn du unsicher bist, laufe lieber noch einmal in den Speicherraum und erledige, was du vergessen hast. Danach kehrst du zu der Kontrolltafel zurück und löst die Selbstzerstörungssequenz aus, indem du die Sicherheitskarte an der Kontrolltafel benutzt. Du wirst nach einem Passwort gefragt und gibst nach einigem Überlegen das erforderliche Passwort ein, es lautet VERONICA.

Boss-Kampf: Alexia, zweite Form (der letzte Kampf)

Der fünfminütige Countdown beginnt und du rennst schnell zurück zur Landeplattform. Dort erlebst du eine schaurige Überraschung und stehst nach einer längeren Zwischensequenz erneut Alexia gegenüber. Bewaffne dich zunächst mit einer Waffe, die über eine größere Reichweite

verfügt. Gleich zu Beginn bewegt sich Alexia auf Claire zu, du musst sofort handeln und Alexia einmal mit deiner Waffe treffen, sonst stirbt Claire und das Spiel ist beendet. Nachdem du Alexia getroffen hast, kann sich Claire in Sicherheit bringen, aber Alexia verwandelt sich in deinen schlimmsten Albtraum. Ziehe nun





deine stärkste Waffe und ziele wiederholt auf ihren Bauch. Versuche gar nicht erst, eine andere Stelle zu treffen, das wäre nur Munitionsverschwendung.



Bleibe immer in Bewegung und weiche ihren Tentakeln aus, so gut es geht. Die beste Ausgangsposition hast du, wenn du dich zwischen die beiden Öffnungen stellst, die immer mal wieder kleine Monster ausspucken. Ignoriere diese kleinen Biester, denn sie richten nicht wirklich Schaden an, und konzentriere dich lieber auf deinen Hauptgegner. Heile dich nach jedem zweiten Treffer, den du einstecken musst, und überprüfe, ob Alexia dich schon mit ihrem giftigen Atem vergiftet hat. Nach einiger Zeit und vielen Treffern, die du landen konntest, verwandelt sich Alexia erneut und schwebt ab diesem Zeitpunkt ohne Unterkörper in der Luft. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem du dir die **Strahlenkanone** schnappen kannst. Damit musst du Alexia nur einmal treffen, um den Kampf zu gewinnen.

Doch das ist leichter gesagt als getan. Alexia schleudert dir Flammen entgegen, denen du



ausweichen musst. Laufe umher, solange sie auf dich zielt, und bleibe erst dann stehen und visiere sie mit deiner Waffe an. Mit der R-Taste zielst du auf sie und mit der L-Taste benutzt du den Zoom. Wahrscheinlich wirst du mehrere Anläufe brauchen, bis es dir endlich gelingt, sie zu treffen. Nach diesem Treffer kannst du dich entspannt zurücklehnen und die Endsequenz genießen, denn deine Arbeit ist getan – mit Erfolg!

Resident Evil CVX: Die Endgegner

T-078 Tyrant

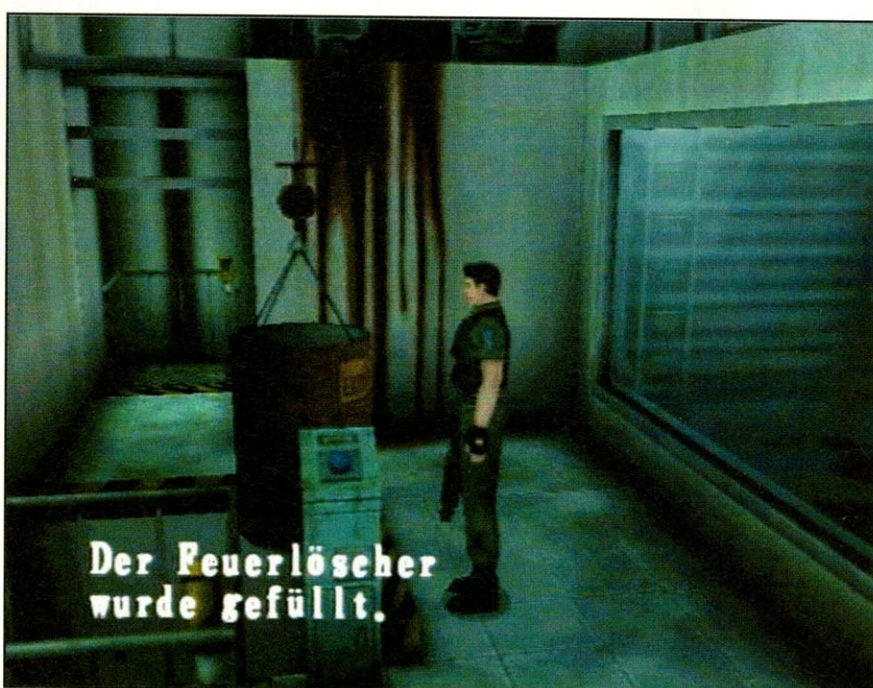
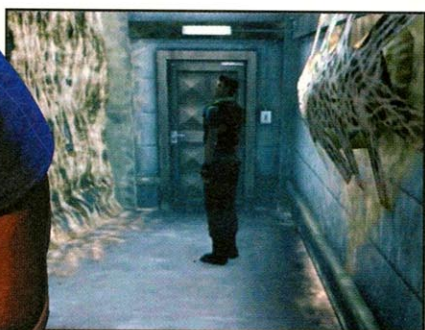
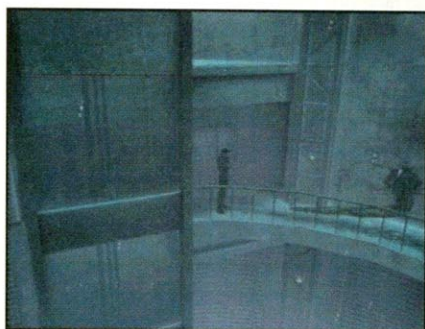
Um es gleich zu Anfang klarzustellen, der Tyrant ist ziemlich leicht zu besiegen. Er läuft auf dich zu, bewegt sich dabei aber äußerst langsam. Stelle dich ihm gegenüber und ziele mit deinen explosiven Pfeilen auf den Gegner, dabei ist seine Brust am leichtesten zu treffen. Nach ungefähr vier oder fünf Treffern geht er das erste Mal zu Boden, steht aber kurz danach wieder auf, um weiter in deine Richtung zu marschieren. Feuere einfach

weiter auf ihn, bis er nach einigen Treffern erneut hinfällt. Auch diesmal rappelt er sich wieder auf und wankt weiter in deine Richtung. Einfach weiterballern! Wenn er das nächste Mal zu Boden fällt, ist der Kampf gewonnen.

T-078 Tyrant – Noch einmal!

Dieser Tyrant scheint nicht aufgeben zu wollen. Er hat sich seit dem letzten Treffen etwas verändert und ist nun richtig sauer auf dich. Der Kampf, der dir bevorsteht, ist schon allein aufgrund der äußeren Bedingungen kein Kinderspiel. Es gibt nur einen Weg, den Gegner zu erledigen, denn Treffer durch explosive Geschosse oder Granaten verlangsamen und verletzen ihn nur, können ihn aber nicht endgültig beseitigen. Dir bleibt nur eine Möglichkeit, nämlich ihn aus der Frachtluke des Flugzeugs zu werfen. Links von dir befindet sich eine Kontrolltafel, die seit Beginn des Kampfes blau leuchtet. Betätigst du nun den Schalter an der Kontrolltafel, wird eine Kiste mit großer Wucht vom vorderen Teil des Flugzeuges zum hinteren befördert. Mit etwas Glück prallt diese Kiste gegen den Tyrant und wirft ihn so fast aus der Frachtluke.

Nachdem er danach die Kiste zurück in den vorderen Teil geschoben hat, musst du ihn nur lange genug ablenken, bis der Schalter auf der Kontrolltafel wieder blau leuchtet und du ihn erneut betätigen kannst. Versuche auf gar keinen Fall, den Schalter zu betätigen, wenn er rot leuchtet, der Mechanismus braucht etwas Zeit, um wieder einsatzbereit zu sein. Feuere mit allem was du hast auf deinen Gegner, um ihn daran zu hindern, dich zu fassen zu





bekommen, denn das wäre dein Ende. Sobald du das akustische Signal hörst, dass der Mechanismus wieder bereit ist, lockst du den Tyrant in die richtige Position und betätigst erneut den Schalter. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis der Tyrant durch die Frachtluke gestoßen wird und den Abflug macht.

Nosferatu

Wenn man bedenkt, dass dieser Gegner der letzte in Claires Abenteuer ist, sollte man sich eigentlich auf einen wirklich harten Kampf vorbereiten, doch zum Glück ist das nicht der Fall. Solange du Nosferatu auf Abstand hältst, kann dir fast nichts geschehen. Der einzige Nachteil besteht darin, dass du bei zu großem Abstand dein Ziel nicht mehr genau erkennen kannst und dadurch Probleme mit dem Abfeuern deiner Waffe bekommst. Das Schneetreiben ist wirklich stark, daher musst du den berühmten Mittelweg finden, nah genug zum Zielen, aber fern genug, damit er dich nicht erwischt (eine halbe Dachlänge Abstand ist ideal). Ziele mit deinem Scharfschützengewehr auf sein Herz und achte

darauf, dass du triffst, denn die Munition könnte knapp werden.

Heile dich bei Bedarf und ziele wiederholt auf das Herz deines Gegners, falls nötig verwendest du explosive Pfeile. Nach einigen guten Treffern ist es schon geschafft, Nosferatu ist erledigt.

Endlich gelingt Claire zusammen mit Steve die Flucht. Sie schnappen sich ein Schneemobil und fahren dem Sonnenaufgang entgegen... machen sie das wirklich? Du merkst spätestens nach der nächsten Sequenz, dass die Geschehnisse noch lange nicht zu einem Ende gekommen sind. Weiter geht es, allein schon, um die vielen offenen Fragen zu klären, die dir durch den Kopf gehen.

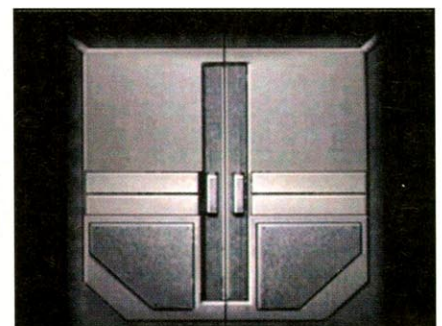
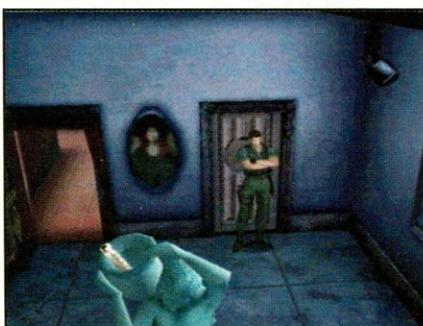
Der Riesenwurm

Der Wurm ist keine große Herausforderung. Seine Angriffe sind nicht besonders stark und du musst ihn an keiner speziellen Stelle treffen, um ihn zu verletzen. Bleibe in Bewegung und beobachte den Boden unter dir, um zu sehen, an welcher Stelle der Wurm wieder auftaucht. Sobald er erscheint, visierst du ihn mit deinem Gewehr an undfeuerstmunter drauflos.

Stoppe erst, wenn er wieder unter der Erde verschwunden ist. Falls dein Gegner nur für etwa eine Sekunde auftauchen sollte, spare deine Munition und warte darauf, dass er vollständig und für einen längeren Zeitraum erscheint. Bei einem direkten Zusammenstoß mit dem Wurm gehst du kurz zu Boden. Es wäre ratsam, dann eine Heilpflanze zu benutzen, um wieder vollständig fit zu sein. Es wird eine Weile dauern, aber nach genügend Treffern ist auch dieser riesige Wurm eliminiert.

Der Albinoid

Du hast bestimmt geahnt, dass sich im Laufe des Spieles eine Begegnung mit einer dieser Kreaturen kaum vermeiden lässt. Schwierig ist der Kampf allerdings nicht unbedingt, alles hängt von deinem Zielvermögen ab. Der Albinoid verlässt niemals das Wasser, das bedeutet, dass du dich auf dem Vorsprung außen sicher am Wasser entlangbewegen kannst. Warte darauf, dass der Albinoid sich dir nähert, und feuere dann gezielt Schüsse auf ihn ab. Achte darauf, dass du unter keinen Umständen in das Wasser springst, es sei





Sobald sich Alexia in Bewegung setzt, um sich Claire zu nähern,feuerst du einen einzelnen Schuss auf sie ab, der unbedingt treffen muss. Falls du nicht treffen solltest oder erst gar nicht schießt, stirbt Claire und das Spiel ist beendet.

Nach dem Schuss verwandelt sich Alexia und es wird Zeit, die zweite Runde einzuläuten. Ziehe deine stärkste Waffe und feure wiederholt in möglichst schneller Abfolge auf ihren Bauch. Bleibe immer in Bewegung, um den Tentakeln auszuweichen, die Alexia in deine Richtung schleudert. Außerdem spuckt sie eine giftige Substanz, behalte daher deine Gesundheitsanzeige immer im Auge, um dich rechtzeitig heilen zu können. Nach vielen Treffern wird deine Gegnerin noch wütender. Jetzt solltest du ihr endlich den Rest geben!

Erinnere dich an die Strahlenkanone, den du zu Beginn des Kampfes freigeschaltet hast. Dieser ist nun einsatzbereit. Schnappe ihn dir, bewaffne dich mit dem neuen Gerät und mache dich für den finalen Schuss bereit. Mit der R-Taste visierst du dein Ziel an, doch Alexia bewegt sich schnell hin und her, so dass es dir nicht ganz so leicht gemacht wird, dein Ziel zu treffen. Hüte dich wieder vor der giftigen Substanz und versuche, dich den Bewegungen deiner Gegnerin anzupassen. Du benötigst nur einen gezielten Treffer, um sie endgültig von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Atme tief durch und dann: Feuer! SM

denn, du möchtest sterben. Bleibe auf der sicheren Seite und erledige den Albinoid vom Land aus. Wenn er das Zeitliche gesegnet hat, erkennst du das daran, dass er mit dem Bauch nach oben an der Wasseroberfläche treibt.

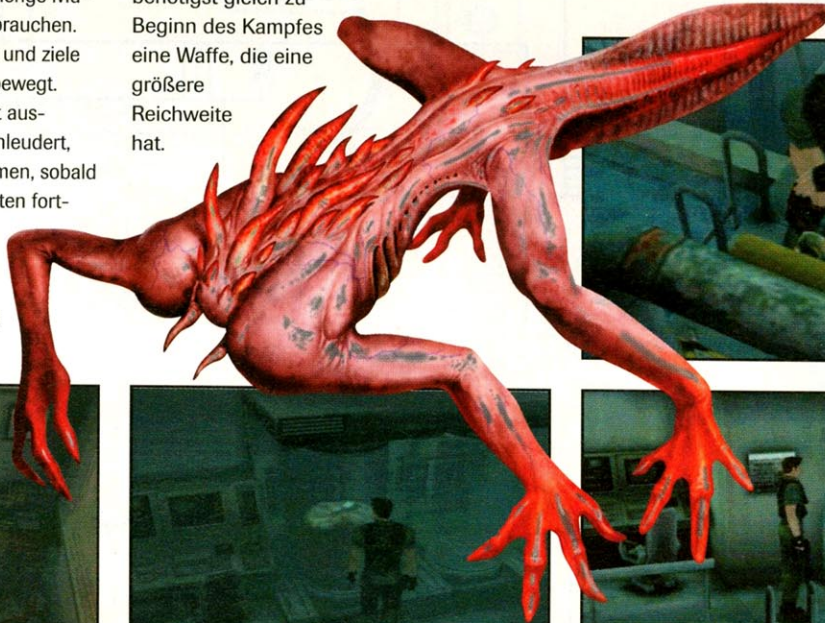
T-Veronica Alexia

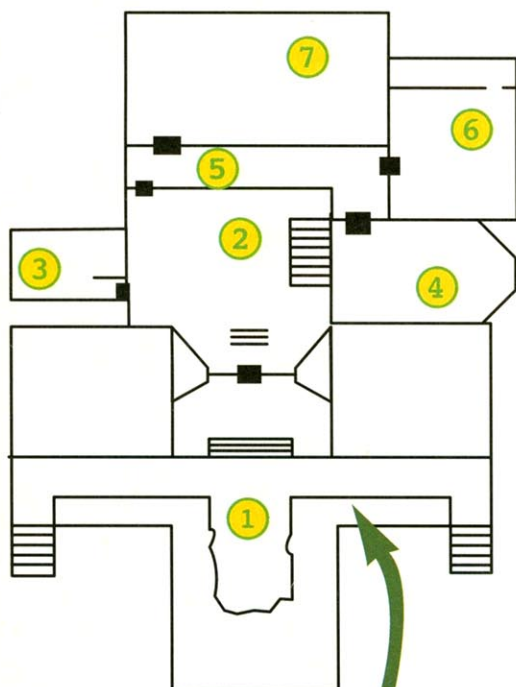
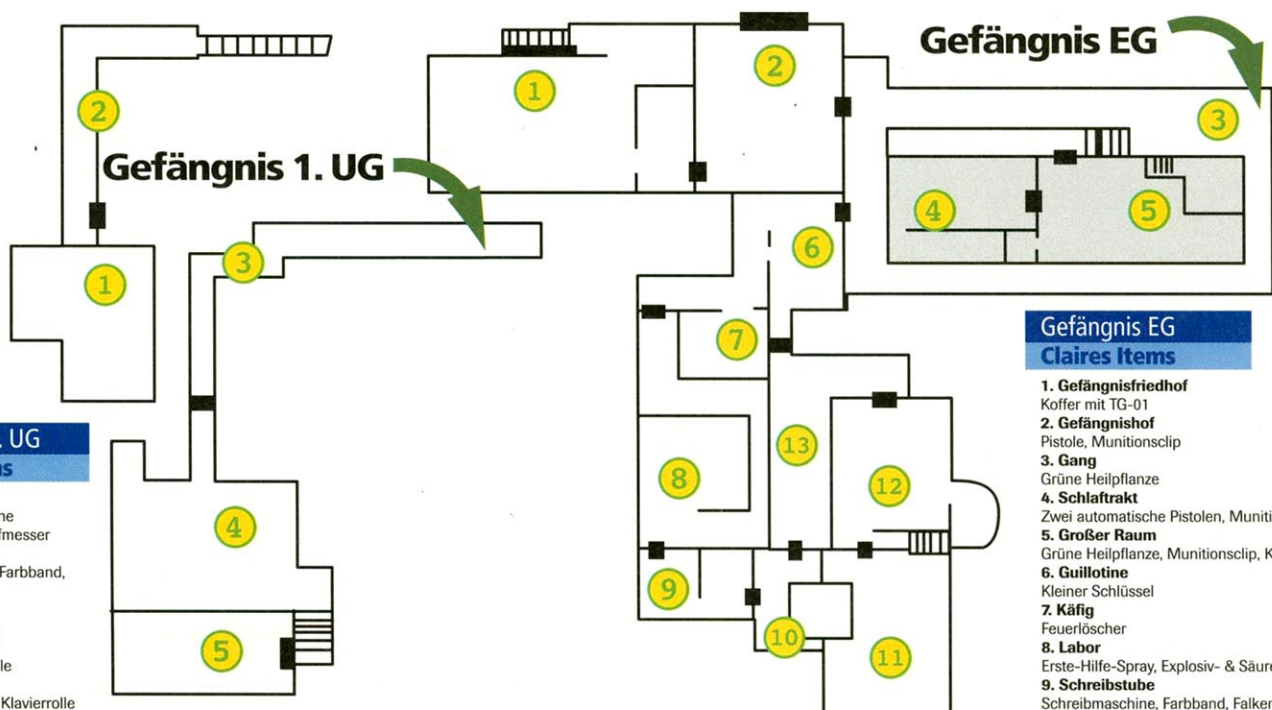
Achte darauf, dass du wirklich eine Menge Munition bei dir hast, denn du wirst sie brauchen. Bleibe in sicherem Abstand zu Alexia und ziele auf sie, während sie sich auf dich zubewegt. Achte dabei darauf, dass du dem Blut ausweichst, das sie in deine Richtung schleudert, denn es verwandelt sich in Stichflammen, sobald es den Boden berührt. Renne am besten fortwährend durch den Raum und feure dabei auf deine Gegnerin, denn sollte sie dich erwischen, bist du erledigt. Nach einiger Zeit und mit etwas Glück geht sie zu Boden und

das Feuer erlischt. Daran erkennst du, dass du sie besiegt hast.

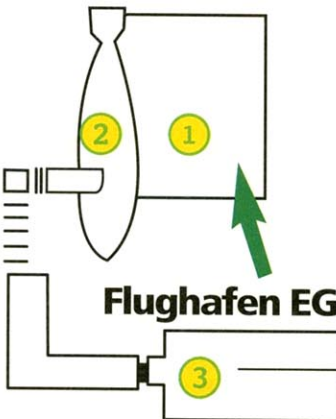
T-Veronica Alexia – Der letzte Kampf

Achte darauf, dass du dir hier nicht gerade den Granatwerfer schnappst, denn du benötigst gleich zu Beginn des Kampfes eine Waffe, die eine größere Reichweite hat.





1 Claire's Items
Chris's Items 1
A Aufzug



Flughafen EG

Flughafen EG Claire's Items

1. Landungssteg
Pfeile, Munition, Karte
2. U-Boot
Umhängetasche
3. Büro
Munition, Farbband
4. Frachtraum
Pfeile, ID-Karte
5. Serviceräum
Munition, Granatwerfer, 2 grüne Heilpflanzen, Schreibmaschine, Sicherheitsbox

Chris's Items

1. Hangar
Beweismittel
2. Servicebereich
Schreibmaschine, Sicherheitsbox

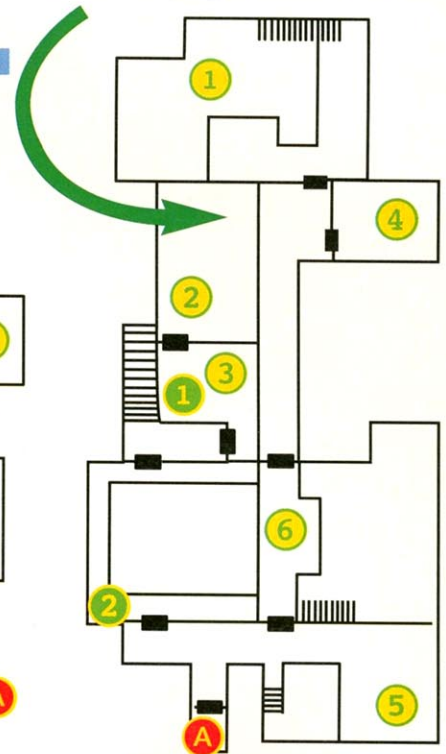
Flughafen 1. OG Claire's Items

1. Pumpenraum
Schlüssel
2. Flugzeugcockpit
Schreibmaschine, Sicherheitsbox, Hebel
3. Frachtraum
Schalter

Chris's Items

1. Pumpenkammer
Patronen

Militärisches Trainingsgelände 1. OG



Militärisches Trainingsgelände 1. OG Claire's Items

1. Lagerraum
Maschinenpistole
2. Labor
Bild mit Skelett, Säurepatronen
3. Büro
Armbrust, Memo
4. Pausenraum
Pillen, 2 grüne Heilpflanzen, Farbband
5. Beobachtungszimmer
2 grüne Heilpflanzen, Granaten, Beweismaterial
6. Gang
Adlerwappen

Chris's Items

1. Büro
Umhängetasche, Pfeile
2. Obere Rampe
Panzermodell, Schlüssel zum Chemieraum

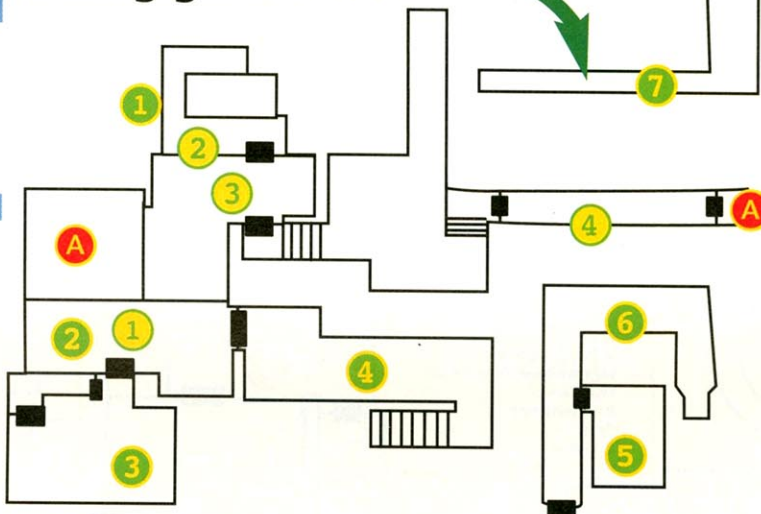
Militärisches Trainingsgelände 1. UG Claire's Items

1. Heizungsraum
Pfeile für die Armbrust
2. Arbeitsraum
Munition, Säurepatronen
3. Großer Raum
Granatwerfer mit Munition
4. Gang
Munition

Chris's Items

1. Arbeitsraum
Clement A, Pistolen-Upgrade
2. Heizungsraum
Türknauf
3. Chemielabor
Clement E, Munition, Patronen, rote und blaue Heilpflanzen
4. Labor
Grüne Heilpflanze, Munition für Sturmgewehr
5. Büro
Schreibmaschine, Farbband, goldene Lagers, grüne und blaue Heilpflanzen, Säurepatronen, Sicherheitsbox, Patronen, Munition
6. Gang
Patronen, blaue und grüne Heilpflanze, Batterie
7. Tunnelgang
Granaten, grüne Heilpflanze

Militärisches Trainingsgelände 1. UG



Militärisches Trainingsgelände EG



Militärisches Trainingsgelände EG Claire's Items

1. Umkleideraum
Munition für die Armbrust
2. Sauna
Schlüssel mit Schild
3. Atelier
Goldener Schlüssel, Schreibmaschine, Farbband
4. Besprechungszimmer
Karte, Munition, Schießpulver
5. Eingangshalle
Rote Heilpflanze, Munition

Chris's Items

1. Atelier
Schreibmaschine, Patronen, grüne Heilpflanze
2. Konferenzraum
Pfeile, Säurepatronen

Die Privatvilla Erdgeschoss

1. Obergeschoss
Alfreds Schlafzimmer
Silberner Schlüssel, Spieluhrenplatte
- Gang
Grüne Heilpflanze, Munition
- Treppenabsatz
Munition, Erste-Hilfe-Spray
2. Obergeschoss
Spielzimmer
Grüne Heilpflanze, Libelle (Schlüssel)
3. Obergeschoss
Plattform
Brief, Zeitungsausschnitte, Luftwaffenmarke

Militärischer Train.bereich 3. UG Claire's Items

- 1. Kellerraum**
Grüne Heilpflanze, blaue Heilpflanze, Pfeile, Munition, Feuerzeug
- 2. Bürobereich**
Pfeile, grüne Heilpflanze, Schreibmaschine, Farbband, Sicherheitsbox (gefüllt mit Claire's Gegenständen)

- 1 ♣ Claire's Items
Chris's Items ♣ 1
A ♣ Aufzug

Militärisches Trainingsgelände 3. UG

Antarktische Basis 2. UG Claire's Items

- 1. Waffenkammer**
Minenraumschlüssel, Sturmgewehr, Detonator
- 2. BOW-Raum**
Patronen, Pfeile, Heilpflanzen, Gasmaske, Strichcode-Aufkleber
- 3. Maschinenraum**
Präzisionsgewehr
- 4. Laden**
Patronen
- 5. Gang**
Pflanzentopf
- 6. Büro**
Schreibmaschine, Farbband, grüne Heilpflanze, Maschinenraumschlüssel

Chris' Items

- 1. Waffenkammer**
Blutkonserven, Magnum, Munition
- 2. Büro**
Sicherheitsbox, Umbrella-ID, Farbband
- 3. Maschinenraum**
Ventil

Antarktische Basis 1. UG Claire's Items

- 1. Baracken**
Patronen, Schießpulver, Erste-Hilfe-Spray, Karte, Farbbänder
- 2. Arbeitsraum**
Patronen, grüne und blaue Heilpflanzen, Farbband
- 3. Generatorraum**
Vierkantrad

Chris' Items

- 1. Werkzeugraum**
Lagerschlüssel, Füllmittel für Feuerlöscher
- 2. Arbeitsraum**
Patronen
- 3. Laden**
Grüner Edelstein

Antarktische Basis 2. UG38

Antarktische Basis 2. UG

Antarktische Basis 3. UG

Claire's Items

1. Konferenzraum
Patronen, 2 grüne
Heilpflanzen, Libelle

Antarktische Basis 2. UG

Antarktische Basis 4. UG

Claire's Items

1. Arbeitszimmer
Sicherheitsbox, rote und
grüne Heilpflanze,
Patronen, Munition
2. Gang
Pfeile, Granaten
3. Zellen
Pfeile, Glaskapsel mit
Karte (Schlüssel)

Chris' Items

1. Büro
Schreibmaschine, Farbband,
Erste-Hilfe-Spray, Patronen,
Schlüssel
2. Alfreds Zimmer
Spieluhrenplatte
3. Computerraum
Grüne Heilpflanze,
Libellenflügel
4. Kartenraum
Karte (Schlüssel)
5. Bibliothek
Sicherheitsbox,
Säurepatronen,
Flammengeschosse
6. Oberer Gang
Kampfmesser
7. Kontrollraum
Grüne Heilpflanze,
Selbstzerstörungskonsole
8. Plattform
Strahlenkanone

Antarktische Basis 4. UG

Antarktische Basis 6. UG

Chris' Items

1. Alfreds Labor
Blaues Juwel
2. Rampe
Libellenflügel
3. Büro
Munition, 2 grüne
Heilpflanzen

Antarktische Basis 5. UG

Chris' Items

1. Generatorraum
Sicherheitsbox,
Schreibmaschine, Farbband,
grüne und blaue Heilpflanze,
Patronen, Munition
2. Hof
2 Libellenflügel, 2 grüne
Heilpflanzen
3. Empfangshalle
Roter Edelstein, Claire
4. Gang
Grüne Heilpflanze
5. Galerie & Korridor
Karte, Tigeraugen, Magnum-
Patronen, Ventiladapter

Antarktische Basis 5. UG

Antarktische Basis 6. UG

1 ↕ Claire's Items

Chris's Items ↕ 1

A ↕ Aufzug

Red Faction

Wer genug hat von schlappen Gegnern und monotonen Aufgaben, ist bei Red Faction genau richtig. Damit du auch die späteren Levels unbeschadet überstehst, haben wir diese ausführliche Lösung zusammengestellt.

PS-info



2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

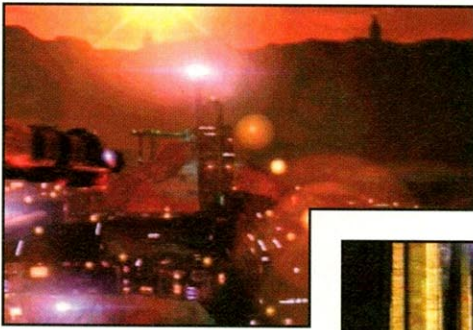


Split-Screen

Die Redaktion meint:

StationMaster

Herausragender
Ego-Shooter
für erfahrene
Spieler!



die Wände sprengen kannst.

Wirf einen der Sprengsätze zu dem "X" an der Wand und bringe ihn zur Explosion. Anschließend zwängst du dich durch das entstandene Loch und entdeckst zwei Minenarbeiter, die noch am Leben sind. Diese Arbeiter führen dich aus dem Raum heraus, werden aber gleich darauf von heranstürmenden Wachen getötet. Die erste Wache ist mit einem Schlagstock bewaffnet und die zweite mit einer Pistole. Schalte die beiden aus und verlasse danach den kleinen Tunnel, nachdem du dir am Anfang des Tunnels den Raketenwerfer geschnappt hast.

Sobald du den Tunnel hinter dir gelassen hast, drehst du dich nach rechts und folgst dem Weg nach oben. Dabei musst du einige Wächter aus dem Weg räumen. Nach kurzer Zeit kommst du zu einer Abzweigung, an der ein Tunnel nach rechts und einer geradeaus führt. Im Tunnel vor dir beobachtest du einen Wächter, der einen Arbeiter verfolgt. Eliminiere den Wächter, dann teilt dir der Arbeiter einige wichtige Dinge mit. Anschließend folgst du dem Arbeiter, bis zu der Stelle, an der er Opfer einer Explosion wird. Beseitige die drei Wachen an der Tür und laufe dann darauf zu.

Die Instandhaltung

Sobald sich die Tür öffnet, gelangst du in einen großen Bereich, in dem sich rund um eine Wasserfläche einige Vorsprünge befinden. Weiter hinten entdeckst du zwei Wachen auf einem dieser Vorsprünge, von denen eine mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Renne sofort zur rechten Wand und springe nach unten in Richtung der Wasserfläche. Dann

1. Die Minen

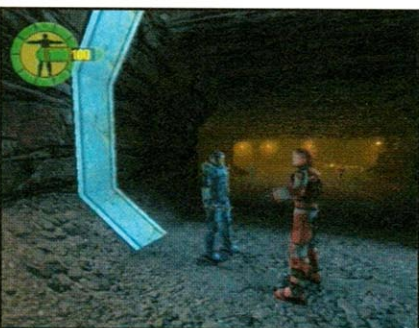
Als Minenarbeiter beginnt dein Abenteuer natürlich unter der Erde in den Minen des Planeten Mars. Du befindest dich zunächst in einem Tunnel, der leicht nach unten führt. Laufe geradeaus und passiere ein Loch zu deiner Linken. Du gelangst zu einem Minenarbeiter, der sich gerade ein Wortgefecht mit einem Wächter liefert. Du siehst noch, wie der Arbeiter den Wächter zu Boden schlägt, bevor das Chaos losbricht.

Renne zu dem Körper des Wächters, hebe den Schlagstock auf und bereite dich auf deinen ersten Kampf vor. Direkt vor dir befindet sich nämlich ein Wächter, der mit seiner Pistole auf dich zielt. Laufe schnell zu ihm und schlage



ihm mit dem Schlagstock mehrmals auf den Kopf, bis er zu Boden geht. Nimm nun seine Pistole an dich und schau dich um. Bei einer großen Doppeltür auf der linken Seite ist eine weitere Wache positioniert. Eröffne das Feuer und erledige sie, bevor du durch die Tür gehst.

Im nächsten Gang bemerkst du auf der rechten Seite einen großen Serviceroboter, der einen Tunnel gräbt. Dieser Roboter stellt momentan keine Bedrohung für dich dar, daher kannst du ihn getrost links liegen lassen und an ihm vorbeilaufen. Folge dem Weg zu einer kleinen Öffnung auf der linken Seite. Dahinter vernimmst du die Schreie eines Minenarbeiters. Lass dich in den Raum fallen und kümmere dich um den Wächter, der sich in der hinteren Ecke aufhält. Dann schnappst du dir die Sprengsätze, mit denen du schöne Löcher in





läufst du an der Wand entlang und springst die Rampe nach oben, die dich zu dem hinteren Vorsprung führt. Eröffne ohne zu zögern das Feuer auf den ersten Wächter und erledige danach den Kerl mit dem Raketenwerfer, dabei musst du unbedingt seinen Geschossen ausweichen.

Nun gehst du durch die Doppeltür und marschierst weiter in den nächsten Tunnel, um dort zwei weitere Wächter auszuschalten. Durch die nächste Doppeltür gelangst du in einen großen Raum, in dem sich ein Wächter direkt vor dir befindet, einer auf einer kleinen Plattform rechts und einer auf einer Plattform links vor dir. Sobald du diese Gegner erledigt hast, begibst du dich zur linken Seite des Raumes und benutzt in der kleinen Nische den Aufzug.

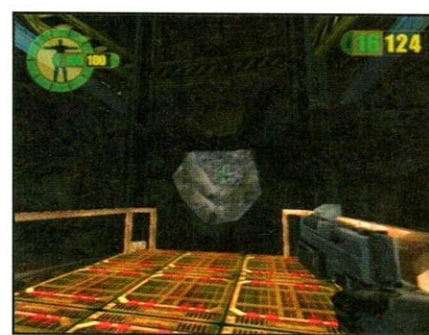
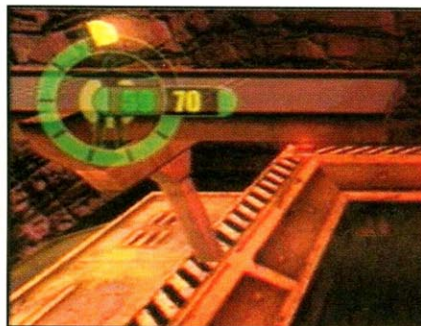
Laufe auf dem Fließband entlang und mache dich auf einen Sprung gefasst. Denn bevor das Fließband in eine Zerkleinerungsmaschine mündet, musst du rechtzeitig nach rechts springen, um auf einem kleinen Vorsprung zu landen. Beseitige den Wächter und laufe dann durch den kurzen Tunnel, der dich in einen großen Raum führt. Schau dich genau um und erledige alle Wachen, bevor du dir aus der Kiste an der Rampe den Schutzanzug holst. Danach marschierst du durch die linke Tür und weiter, bis du in einen anderen Raum gelangst. Auch hier wirst du bereits erwartet, ein Wächter mit einem Raketenwerfer stellt sich dir in den Weg.

Außerdem befindet sich in diesem Raum ein elektrisches Kraftfeld, das du umgehen musst.

Gehe durch die Tür am linken Turm, beseitige die Wächter und nimm dir das Erste-Hilfe-Set und den Schutzanzug. Nach dem Verlassen des Turmes begegnst du einer weiteren Wache, eliminiere diese und kommst dann zu einer Tür. Öffne sie und folge dem Tunnel.

Der Mineneingang

Du gelangst in einen wirklich großen Raum, in dem du dich auf einem Laufsteg in luftiger Höhe befindest. Unter dir bemerkst du eine Gruppe Wachen, die ein großes Fahrzeug eskortieren. Pack dir den Raketenwerfer und schieß ein schönes Loch in die Steinbrücke unter dem Panzer, der daraufhin im Abgrund verschwindet. Renne über den Laufsteg zu einem winzigen Tunnel und durchquere ihn. Du kommst in eine große Höhle, in deren Mitte sich ein Metallgitter befindet. Zu deiner Linken siehst du einen Wachmann, der einen Aufzug bewacht, und zwei weitere Wachen, die gerade aus der Doppeltür rechts herauskommen.

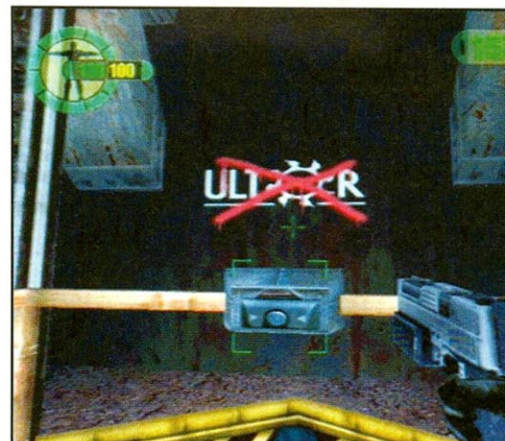


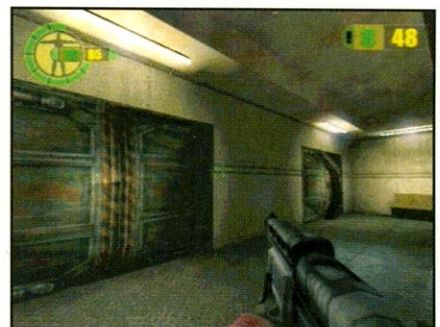
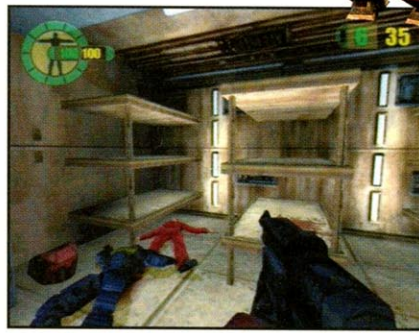
Beseitige die Wachen und begib dich zu dem Aufzug, der dich nach oben bringt. Hinter dem Aufzug kannst du eine kleine Höhle erkennen. Schaffe dir mit den Sprengsätzen eine Treppe in das Gestein hinter dem Aufzug und spring in die Höhle hinein. An ihrem Ende wirst du eine versteckte Grotte erkennen. Wenn du sie ausgeräumt hast, kannst du wieder zum Aufzug zurück. Hinter der Doppeltür endet dann der erste Abschnitt.

2. Die Baracken

Der Eingang

Laufe langsam geradeaus, bis du einen brennenden Wächter siehst, der auf dich zurennt. Achte darauf, dass er dich nicht berührt, um dir keinen Schaden zuzufügen. Erlöse diesen Kerl mit deiner Pistole und bewege dich auf den Eingang der Baracken zu.





Die Baracken

Nach dem Verlassen der Schleuse gehst du direkt durch die erste Tür auf der rechten Seite. Schalte den Wächter hinter der Tür aus und steige danach die kleine Treppe nach oben.

Ungefähr auf halber Höhe begegnest du

einem Wächter mit gezogener Waffe. Eliminiere ihn und laufe unbeirrt weiter zu der Tür ganz oben. Dahinter entdeckst du zwei Türen, von denen dich die rechte in einen menschenleeren Bereich führt, in dem du nur einen Schutzanzug findest, während du hinter der anderen Tür ein Erste-Hilfe-Set entdeckst. Mit den gefundenen Sachen im Gepäck rennst du nun durch die Tür am Ende des Laufstegs. Bevor du dann die nächste Tür öffnest, solltest du einen deiner Fernzünder bereithalten, um die Schussanlage, die dich hinter der nächsten Tür erwartet, lahm zu legen.

Folge dem Laufweg und benutze die Tür auf der rechten Seite. Beseitige den Wächter und steige anschließend die Treppe hinunter, um zur ersten Ebene zurückzugelangen. Dort drehst du dich nach links und läufst durch die Tür mit der Aufschrift "Arrestzellen".

Du gelangst zu einem Minenarbeiter hinter Gittern, der dir den Tipp gibt, die Schlüsselkarte auf dem Tisch mitzunehmen. In einer kleinen Kiste in einer Ecke entdeckst du zudem noch etwas Gesundheit. Sobald du den Minenarbeiter befreit hast, bekommst du es mit mindestens vier Wachmännern zu tun.

Marschiere durch die Tür, die auf der gegenüberliegenden Seite liegt, und drehe dich dann nach rechts, um dem Gang zur Cafeteria zu folgen. Dort wirst du schon von vier Wächtern erwartet. Eliminiere sie und laufe im Anschluss daran zu der hinteren Tür, die in die Küche führt. Springe durch die schmale Lüftungsluke an der Wand und krieche durch den engen Schacht in den nächsten Bereich.

Dort triffst du auf einen Wächter, der über eine automatische Feuerwaffe verfügt, außerdem treiben sich noch zwei weitere bewaffnete Wachen in der näheren Umgebung herum. Schalte diese Gegner aus und schaue dich ein wenig um. Vor dir befinden sich zwei Türen, zwischen denen eine kleine Kontrollkabine liegt, und bei einer der Leichen findest du obendrein einen Flammenwerfer, der dir im weiteren Verlauf gute Dienste leisten wird.

Betrete nun die kleine Kontrollkabine und nimm den Schutzschild an dich, danach betätigst du den kleineren Schalter, um die großen Eingangstüren zu den Baracken zu öffnen. Gehe durch eine der beiden Türen und benutze anschließend die automatische Handfeuerwaffe, um erst die kleine Sicherheitskamera und dann den einzelnen Wächter zu beseitigen. Laufe dann zu der Luftschleuse und betätige den Schalter. Sobald die Tür geöffnet ist, erledigst du den Wachmann und drückst den Schalter an der gegenüberliegenden Tür, um in den nächsten Bereich zu gelangen.



Der Aufzug zur Anmeldung

Verlasse den Schacht und laufe durch die Tür auf der rechten Seite. Durchquere den nächsten Raum und öffne die Tür neben der kleinen rauchenden Konsole. Folge dem langen Gang und drehe dich nach rechts, um am Ende des Ganges mit einer Wache zusammenzutreffen. Erledige ihn und klettere anschließend die Leiter auf der linken Seite nach oben, um zu einer Tür zu gelangen. Leider sind die Aufzüge nicht mehr zu benutzen, daher musst du in dem riesigen Aufzugsschacht nach oben klettern.



Sobald du den Schacht betreten hast, feuert eine Wache auf dich. Erledige sie mit einigen gezielten Schüssen und klettere danach die Leiter nach oben. Nachdem du eine große, beschädigte Tür passiert hast, musst du dich erneut einer Wache entledigen. Dann steigst du auf den kleinen Vorsprung auf der rechten Seite und begibst dich zu der Tür, um einen weiteren Aufzugsschacht zu betreten. Klettere hier ganz nach oben. Die Anmeldung befindet sich auf der rechten Seite, was bedeutet, dass du nur mit einem Sprung dorthin gelangen kannst. Schalte die Wächter aus und begib dich anschließend in den kleinen Gang, um den nächsten Level zu erreichen.

3. Die Anmeldung

Die Registrierung der Minenarbeiter

Während du durch den Gang zur Anmeldung gehst, wirst du an einem rot beleuchteten Luftschacht vorbeikommen. Begib dich hinein, indem du das Gitter wegschießt. Krieche nach oben, zerschiesse dort erneut ein Gitter und lass dich dann nach unten fallen. Erledige den überraschten Wächter und nimm dir sowohl ein Erste-Hilfe-Set von der Wand als auch ein Sturmgewehr, das du in diesem Raum findest. Anschließend betätigst du den Schalter an dem kleinen Schaltpult und kletterst die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite nach unten.

Drehe dich nach links, um einen Wachmann



zu beseitigen, und folge danach dem Gang, der nach links führt. Hinter einigen Sandsäcken liegt ein Wächter mit einem Sturmgewehr im Anschlag. Schalte ihn aus und gleich darauf auch den Wächter, den du im nächsten Teil des Ganges entdeckst. Laufe durch die Tür am Ende des Ganges, um in die Empfangshalle zu gelangen. Rechts von dir befindet sich der Empfangstisch, während auf der linken Seite Treppen auf die zweite Ebene führen. Erledige den Wächter, der die Treppe hinunterkommt, bevor du über den Tisch springst, um eine weitere Wache in ihrem Versteck zu eliminieren. Steige nun die Treppe nach oben. Dort stößt du auf einen Wächter, der gerade aus der linken Tür herauskommt. Nachdem du ihn erledigt hast, läufst du durch die Tür rechts, folgst einem kleinen Gang nach oben und gehst durch eine weitere Tür.





Der Empfangsbereich

Bewege dich durch die erste Tür hindurch und folge dahinter dem Gang nach rechts. Der Gang vor dir teilt sich in drei Gänge auf. Zwei Wachen kommen durch die Tür mit der Aufschrift "Landeucht Ost" auf dich zu. Erledige sie und gehe durch die Tür. Eine Schussanlage versperrt dir den Weg, ist aber mit einigen gut platzierten Raketen schnell beseitigt. Achte auch darauf, die beiden Wachen hinter der Schussanlage zu erwischen, bevor du den Treppen nach rechts folgst. Hier führt eine Treppe zu einem Aufzug, in den du hineingehst und den du dann durch die gegenüberliegende Tür wieder verlässt.

Zwei Wachen warten am Ende des Ganges auf dich. Falls du dich selbst heilen musst, kannst du durch die Tür mit dem weißen Kreuz laufen. Drinnen befindet sich ein Arzt, den du nur ansprechen musst, damit er deine Gesundheit komplett wiederherstellt. Danach begibst du dich zu dem einzigen Ausgang im anderen Raum, folgst dem Gang und beendest diesen Abschnitt.



4. Die Anlegestelle

Folge dem Gang, bis du einen Durchgang erreichst, der dich nach rechts führt. Gehe über den schmalen Laufweg. Sobald du eine bestimmte Stelle erreicht hast, beginnt eine Cut-Szene, die dir den wenig erfolgreichen Fluchtversuch einiger Minenarbeiter zeigt. Danach marschierst du durch die kleine Öffnung und drehst dich sofort nach rechts, um eine Wache zu eliminieren. Am Ende des Ganges befindet sich der Kontrollraum. Dort läufst du zu der Konsole an der Fensterfront und betätigst den Schalter, um die riesigen Tore zu schließen. Danach verlässt du den Raum, rennst zu der Doppeltür und betrittst den Aufzug. Aktiviere ihn mit dem Schalter und lasse dich nach unten bringen.

Folge dem Gang und beseitige zwei weitere Wächter hinter der Doppeltür. Nun kannst du ohne Verzögerung durch die Tür mit der

Aufschrift "Frachthangar" laufen. Du wirst bereits von zwei zähen Wachmännern erwartet. Nachdem du die Türen hinter dir gelassen hast, bemerkst du einen riesigen Aufzug, der dich noch weiter nach unten befördert. Nach dem Verlassen des Aufzuges wendest du dich nach links und gehst durch die Tür. Dahinter triffst du auf eine Wache, die sich links von dir befindet, und auf zwei weitere, die gerade aus dem Schiff steigen, das dort geparkt ist.

Im Schiff selbst kannst du etwas Munition finden, bevor du weiter durch die Tür gehst, die sich auf der rechten Seite des Raumes befindet. Im nächsten Gang erledigst du zunächst eine Wache und läufst dann weiter, bis du eine Selbstschussanlage an der Decke entdeckst. Zerstöre sie mit Hilfe deines Sturmgewehrs und beseitige anschließend auch die drei Wachen, die sich hinter der Schussanlage verschanzt haben. Danach ist es an der Zeit, deinen Spielstand zu speichern und dich mit dem Raketenwerfer zu bewaffnen,

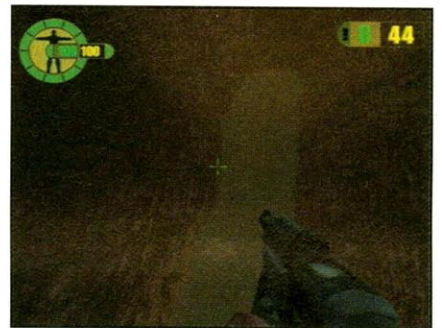


bevor du durch die Tür gehst. Ein schwerer Kampf erwartet dich.

Vor dir erblickst du eine Säule, hinter der ein riesiger Roboter seine Kreise zieht. Dieser Roboter feuert mit Raketen und kleinerem Kaliber auf dich. Gehe hinter der Säule in Deckung und bewege dich leicht nach links oder rechts, um eine gute Schussposition zu bekommen. Wenn du den Raketenwerfer einsetzt, kann der Roboter schon nach vier direkten Treffern erledigt sein. Nach diesem Kampf marschierst du durch die kleine Tür auf der rechten Seite und kletterst die Leiter nach oben. Der Laufweg führt dich zu einem kleinen Gang, in dem du eine Wache eliminieren musst, um zum nächsten Laufweg zu gelangen. Hinter der Tür auf der anderen Seite betätigst du den Schalter an dem Schaltpult und läufst dann durch die Tür, die sich unter dir gerade geöffnet hat.

5. Die verlassene Mine

Begib dich zu dem kleinen Lift und betätige den Schalter, damit der Lift sich langsam nach unten bewegt. Nach kurzer Zeit beginnt der Lift, unruhig hin- und herzuschaukeln und du drohst nach unten zu fallen. Sieh dich um! Du wirst eine Leiter im Aufzugsschacht entdecken. Halte dich an ihr fest, sie ist um einiges vertrauenswürdiger als der marode Aufzug, der auch gleich darauf abstürzt. Wenn du die Leiter



benutzt, wirst du irgendwann eine kleine Höhle in der Wand entdecken. Spring von der Leiter in die Höhle hinein. Geh nach vorne, bis du am Rand einer Klippe stehst. Dort wirst du einen Felsvorsprung entdecken können, auf dem ein Scharfschützengewehr liegt. Lass es dir nicht entgehen. Du kannst es z.B. gleich mal benutzen, um die Wachen im Raum unter dir zu erledigen. Wenn du fertig bist, springst du zurück in den Fahrstuhlschacht. Klettere nach unten, bis du eine Doppeltür entdeckst. Hier musst du durch.

Drücke den Schalter an der Wand, um die Türen zu einem großen Raum zu öffnen. Erledige dort die Wachen und renne zu dem Gebäude auf der rechten Seite, um eine Kiste mit nützlichem Inhalt zu finden. In der Hütte links schnappst du dir noch Munition und einige Sprengsätze, bevor du dir deinen Weg zu der Doppeltür an der äußersten Wand bahnst. Der Schalter funktioniert nicht. Benutze einen der Sprengsätze bei den Steinen rechts von der Tür und bringe ihn zur Detonation. Nun kletterst du nach oben und zwängst dich durch das Loch, das bei der Explosion entstanden ist. Folge dem Gang, um den nächsten Bereich zu betreten.

Die Spalte

In der großen Höhle nimmst du all deinen Mut zusammen und springst nach unten ins Wasser. Achte bei dem Sprung darauf, dass du nicht gegen die Felsen prallst und sicher unten im Wasser landest. Schwimme zum äußersten Ende der Wasserfläche, an der sich eine Rampe befindet, und steige dort aus dem Wasser. Drehe dich nun um, so dass du kleine rote

Lampen erkennen kannst, die eine andere Rampe hinauf führen. Folge diesen Lichtern und erledige auf dem Weg die drei störenden Wächter. Spring hinab, wende dich nach links und folge einem Tunnel nach unten.

Die verlassene Schmelzanlage

Öffne die Doppeltür mit dem Schalter und laufe an den Felsen entlang zu einer kleinen Öffnung auf der rechten Seite, die dich zur Schmelze führt. Gehe die Rampe nach oben und drehe



weiter auf diese Rutsche und von dort aus in die Grube hinein. Ein kleiner, runder Tunnel führt dich aus diesem Bereich hinaus.

Die verlassene Schmelzanlage (Teil 2)

Folge dem Schacht bis zum anderen Ende, wo du dich in einen kleinen, silbrigen Raum fallen lässt. Eine Luke öffnet sich, durch die du in den nächsten Schacht gelangst. An seinem Ende lässt du dich nach unten fallen, aber erst, wenn du die beiden Wachen beseitigt hast. Speichere an dieser Stelle deinen Spielstand und folge der Rampe vor dir nach oben. Drehe dich dort nach links und laufe über die nächste Rampe zu einem Schalter. Betätige ihn und lasse dich schnell nach unten in die Transportplattform fallen, bevor es zu spät ist. Wenn du den riesigen Ventilator erblickst, der in das Lüftungssystem führt, springst du hinüber, zwängst dich an den Ventilatorblättern vorbei und folgst dem Lüftungsschacht.

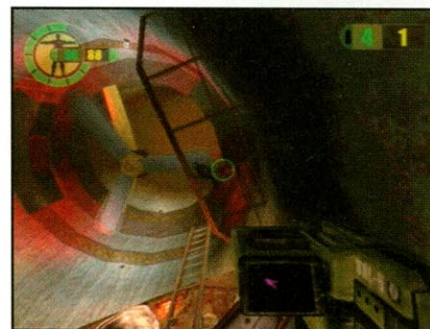
Der Lüftungsschacht

Speichere zunächst deinen Spielstand und betrete dann den großen Schacht, in dem sich



dich nach rechts, um auch der nächsten Rampe nach oben zu folgen. Wende dich erneut nach rechts und laufe den Gang entlang in den nächsten Bereich. An dieser Stelle finden die meisten Spieler heraus, dass Kameras, die man eben vernichtet hat, in einem neuen Ladebereich wieder auftauchen :-). Am Ende des Ganges hältst du dich links und kriechst dann vorsichtig auf den Laufweg, der sich hoch über dem Boden befindet. Schalte die Wache aus, die sich hinter dem Zylinder versteckt und überquere den Laufsteg, so schnell es geht, denn von unten wird das Feuer auf dich eröffnet.

Zwei Wachmänner haben dich im Visier. Benutze den Zylinder als Deckung und erledige eine Wache nach der anderen. Nun drehst du dich um und springst auf den Steinhäufen, der mit der Erzrutsche verbunden ist. Springe



mehrere Plattformen befinden, die mit Leitern verbunden sind. Hier treiben mindestens vier Wachen ihr Unwesen, klettere daher vorsichtig über die Leitern von Plattform zu Plattform und erledige nebenbei die lästigen Wachen. Von der ersten Plattform aus kletterst du die Leiter hinauf zu einem Gitter und steigst dann die Leiter direkt vor dir hinauf zu einem Schalter an der Wand. Dieser Schalter deaktiviert den riesigen Propeller im oberen Teil des Schachtes





und du bist nun in der Lage, die Öffnung auf der anderen Seite des Raumes mit der Aufschrift "Steinmühle" zu erreichen. Klettere über die kleine Leiter in diesen nächsten Schacht und beseitige auch dort einen Wachmann.

Der verlassene Zerkleinerer

In diesem Tunnel triffst du auf einen sterbenden Minenarbeiter, der dich vor einem Scharfschützen auf dem Zerkleinerer warnt. Bewege dich langsam zu der Öffnung und zielen mit Hilfe des Scharfschützengewehrs auf den einzelnen Wächter auf der großen, gelben Maschine. Lasse dich danach aus dem Schacht



fallen, erledige den Wächter am anderen Ende des Raumes und kehre anschließend zu der gelben Maschine zurück. Klettere an der Leiter nach oben, um das Scharfschützengewehr des verbliebenen Wächters an dich zu nehmen. Zurück am Boden entdeckst du am hinteren Teil der Maschine eine Kiste, in der sich ein Raketenwerfer samt Raketen befindet.

Nun bewegst du dich durch die kleine Passage auf der linken Seite des Raumes, um eine Zugbrücke zu erreichen. Eliminiere die vier Wachen auf der anderen Seite des Abgrundes und betätige dann mit Hilfe des Scharfschützengewehrs den Schalter auf der anderen Seite, um die Brücke benutzen zu können. (Beim ersten Mal hab ich das System mit dem Schalterschießen übrigens nicht mitgekriegt und bin einfach rübergesprungen – und hab's tatsächlich geschafft...) Folge dem kurzen Tunnel zu einer Luftschleuse auf der rechten Seite. Öffne die Tür mit dem Schalter, beseitige die Wache und betätige schließlich den anderen Schalter am Ende, um die Luftschleuse wieder zu schließen und diesen Abschnitt zu beenden.



und schaue dir den Boden vor der Sandsackbarriere genauer an. Zerstöre anschließend den Zwischenraum zwischen den beiden Kisten und lasse dich in das entstandene Loch fallen. Unten läufst du den Tunnel entlang und suchst eine Tür mit der Aufschrift "Geothermale-Anlage #4".

Die geothermale Anlage

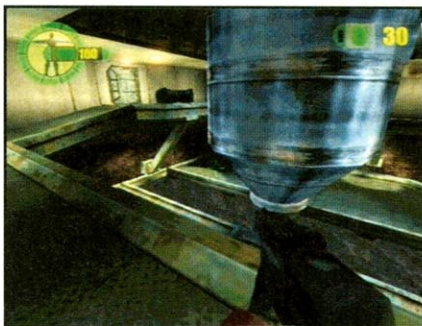
Unmittelbar nachdem du die erste Tür hinter dir gelassen hast, drehst du dich nach links und schaltest die beiden Wachen aus, bevor die dich ins Visier nehmen können. Danach wendest du



6. Die Fabrik

Der Eingangsbereich

Folge zunächst der Treppe nach links und erledige den einzelnen Wachmann, dem du begegnest. Biege nach rechts um die nächste Ecke und beseitige zwei Wächter, die dort in dem schmalen Durchgang auf der Lauer liegen. Bewaffne dich nun entweder mit dem Raketenwerfer oder mit einigen Sprengsätzen



dich nach rechts und betrittst die Passage, die mit der Aufschrift "Lava- und Wasserkontrolle" versehen ist. Halte dich bei der ersten Gelegenheit links und folge dem Gang zur Lava-Kontrollstation. Beseitige hier die beiden Wächter und betrete den folgenden Raum. Nimm die Beine in die Hand und laufe durch die Tür im Zaun. Auf der linken Seite an der Wand entdeckst du ein Rad. Um das Rad zu bewegen, musst du die Aktionstaste betätigen. Danach verlässt du diesen Raum, rennst den Gang entlang und wendest dich nach links, um zur Wasser-Kontrollstation zu gelangen.

Sobald du den Raum betreten hast, drehst du dich nach links und lässt dich nach unten zur zweiten Ebene fallen. Dort begibst du dich schnell zu der kleinen Konsole und betätigst den Schalter. Laufe nach draußen und folge dem Gang nach unten und dann nach links, um den Raum mit den Turbinen zu erreichen, die Tür ist mit der Aufschrift "Turbinenraum" gekennzeichnet. Im hinteren Teil des Raumes findest du ein weiteres Rad, welches du aktivieren kannst.

Kehre nun zum Hauptgang zurück, drehe dich nach links und laufe die Rampe nach rechts hinauf. Oben eliminiert du die Wachen hinter den Sandsäcken und wendest dich dann nach links. Du gelangst in einen Raum, in dem sich zwei gelbe Maschinen befinden, die du mit Hilfe deiner Fernzünder in Schutt und Asche legst. Verlasse den Raum und bewege dich

direkt gegenüber in den Kontrollraum. Hier entledigst du dich der Wache und marschierst die Rampen nach unten. Dort triffst du auf einen Mann, der dich anfleht, sein Leben zu verschonen. Höre ihm gut zu, denn er berichtet dir von einem Schalter, den du genau zur selben Zeit betätigen musst, wie er einen anderen.

Laufe hinüber zu der mittleren Säule, an der du den beschriebenen Schalter an einer der Konsolen findest. Sobald der Mann dir Bescheid gibt, betätigst du den Schalter und verlässt anschließend den Raum. Du kannst nun die mittlere Tür in diesem Gang öffnen und erreichst die Bucht, in der U-Boote vor Anker liegen.

Die Bucht

Bist du für eine Fahrt in einem U-Boot gerüstet? Deine nächste Aufgabe besteht nämlich darin, ein U-Boot durch das Unterwassertunnelsystem zu lenken, um am Ende die Unterwasserforschungsbasis zu erreichen.

Drehe dich zunächst nach links und erledige die Wache, die dort postiert ist. Leider befindet sich der Schalter zum Herablassen des U-Bootes im Kontrollraum und die Tür ist fest

verschlossen. Platziere deshalb einen Fernzünder an der Wand neben der Tür und bringe ihn zur Explosion. Innen betätigst du den Schalter an der Konsole und lässt so das U-Boot zu Wasser. Springe nun ins Wasser, bewege dich auf das U-Boot und betätige dann die Aktionstaste, denn nur so gelangst du in das Innere des Bootes. Fahre nun langsam in den Tunnel vor dir und folge den weißen Lichtern.

Nach ungefähr der Hälfte der Strecke gelangst du in eine große Höhle, in der du direkt unter dir ein feindliches U-Boot entdeckst. Dieses U-Boot feuert seine Torpedos in deine Richtung und versucht, dein Boot zu zerstören. Weiche den Geschossen aus und erwidere das Feuer, denn nach drei direkten Treffern ist das feindliche Boot Geschichte. Anschließend folgst du dem anderen Tunnel mit weißem Licht und hast eine unschöne Begegnung mit einem Wal. Dieser greift dich mit einem Sonarangriff an, doch ein oder zwei deiner Torpedos verweisen ihn in seine Schranken. Nach einiger Zeit kommst du dann in eine Höhle, in der sich die gesuchte Unterwasserforschungsbasis befindet.

Unterwasserforschung

Bevor du mit deinem U-Boot vor Anker gehen kannst, musst du erst noch ein störendes feindliches U-Boot ausschalten. Sobald dieses keine Gefahr mehr darstellt, tauchst du nach unten zur Basis und verschaffst dir Zugang. In der Andockkammer befinden sich zwei Wachmänner, die du aus dem Weg räumen musst, bevor du die einzige Tür benutzt und dich dahinter nach rechts drehst. Laufe in Richtung der großen "2" und klettere die Leiter





nach unten. Halte dich rechts und bewege dich auf die große "1" zu. Zwei Wachen überraschen dich von rechts, beseitige sie und betrete anschließend den großen Raum.

Bewaffne dich mit deinem Sturmgewehr und renne die Schienen entlang. Nach kurzer Zeit kommst du zu einem Zug, bei dem zwei Wachen postiert sind. Beseitige sie und laufe danach weiter an den Schienen entlang. Am Ende gehst du durch die Tür auf der linken Seite und folgst dem Gang. Dieser führt dich zu einem Minenarbeiter, der dir nicht nur deinen nächsten Auftrag, sondern auch einen Anzug und eine Pistole mit Schalldämpfer gibt. Steige nun die Treppe nach oben, um in den nächsten Bereich zu gelangen.

(An dieser Stelle möchte ich erwähnen, dass ich allgemeinen Protest dagegen einlege, dass ich alle meine geliebten Waffen gegen einen Anzug mit Schlips und eine besch..... Wasserspritzpistole eintauschen muss.)



7. Gryphon

Der Verwaltungseingang

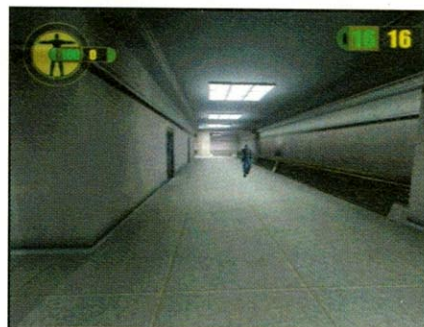
Innerhalb des folgenden Bereiches musst du dich vollkommen lautlos bewegen und deine Waffe nur dann benutzen, wenn es unbedingt sein muss. Vermeide es unter allen Umständen, dass dich eine der feindlichen Wachen bemerkt, denn ein sofortiger Alarm wäre die Folge.

Laufe erst einmal durch die Tür am oberen Bildschirmrand und öffne danach die Tür am anderen Ende des kleinen Lagerraumes. Dahinter drehst du dich nach rechts und steigst drei kleine Stufen nach oben. Bewege dich langsam vorwärts und folge dem Gang auf der rechten Seite. Schaue kurz nach rechts, denn zwei Wachen marschieren den Gang entlang zu dem großen Raum. Drücke dich eng an die linke Wand, halte genügend Abstand und folge den Wachen. Sobald du die Öffnung erreicht hast, wendest du dich schnell nach links und rennst zu der Tür am Fuße der Treppe. Betrete den Raum mit den Kabinen und laufe an der ersten vorbei. Links erkennst du einen geöffneten Aufzug, mit dem du in ein oberes Stockwerk gelangst.

In diesem Stockwerk nimmt Hendrix mit dir Kontakt auf. Er teilt dir mit, dass er eine kleine Überraschung für dich hat. Halte dich an seine Anweisungen und folge dem mittleren Gang. Wende dich zuerst nach links, dann nach rechts und laufe durch die Tür, wenn er es dir sagt. Nun triffst du ihn endlich persönlich. Im Anschluss daran verlässt du den Raum und hältst dich erst links dann rechts, um einen weiteren Eingang zu entdecken. Dahinter folgst du dem Gang nach links und steigst in den nächsten Aufzug, der dich weiter nach oben bringt.

Du befindest dich nun im Hochsicherheitstrakt, in dem du dich besonders vorsichtig und lautlos bewegen musst. Verlasse den Aufzug und warte, bis der Wachmann sich wieder entfernt. Laufe dann nach links, steige eine Treppe nach oben und gehe durch die Tür auf der linken Seite. Schleiche dich vorsichtig an der Wache vorbei, drehe dich um und erledige sie mit einem gezielten Kopfschuss aus deiner Pistole mit dem Schalldämpfer. Nun musst du die Leiche in dem Munitionsschrank im hinteren Teil verstecken, bevor du jeden Bildschirm an der Wand mit deiner Pistole zerstörst. Auf diese Weise legst du das Überwachungssystem lahm und kannst im Anschluss daran in aller Ruhe deinen Spielstand speichern.

Gehe nun durch die Tür, drehe dich nach links und folge dem Gang, der eine Biegung nach rechts macht. Hinter der nächsten Tür links gelangst du in einen großen Raum, wo du eine Tür mit der Aufschrift "Gryphon"



entdeckst. Laufe an der Sekretärin vorbei und betrete das Büro, um eine Cut-Szene zu erleben. Danach speicherst du erneut deinen Spielstand und verlässt das Büro, um nach rechts zu laufen. Nimm die Abzweigung nach links und halte dich zuerst erneut links. Dann wendest du dich nach rechts und begibst dich zu einem Waffenraum. Betätige den Schalter an der gegenüberliegenden Tür, um den nächsten Bereich in Angriff nehmen zu können.

Verlasse den Raum und begib dich nach links. Dort erblickst du Gryphon, der dir hinter einem elektrischen Zaun zuwinkt. Passiere den Turm zu deiner Linken und eliminiere die drei Wächter, bevor sie auf dich aufmerksam werden. Öffne nun die Tür zum Turm und klettere die Leiter nach oben, um dort einen weiteren Wächter zu erledigen. Betätige die Schalter an der Konsole, um die Kraftfelder zu deaktivieren. Schnappe dir die Granaten in der Nähe der Konsole und nimm auch das Erste-Hilfe-Set mit, das sich an der Wand befindet. Zurück vor dem Turm, folgst du der Höhle nach links, bis du auf einen Wachmann stößt. Beseitige ihn und laufe durch die Tür.



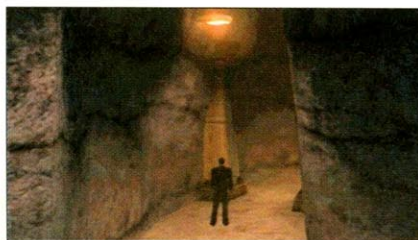


Du befindest dich nun im Wartungsraum der Roboter, wo du dich nicht lange aufhältst, sondern sofort die Tür auf der rechten Seite benutzt. Hinter der nächsten Tür wirst du unsanft von einigen Wachen begrüßt. Schalte sie aus und begib dich danach durch die Tür an der äußeren Wand. Vor dir baut sich eine Wache auf, die du eliminieren musst, bevor du links zu einem Aufzug kommst. Betätige den Schalter, um den Aufzug zu aktivieren, und lasse dich in den Kontrollraum bringen. Dort räumst du die Wachen aus dem Weg und betätigst anschließend die Schalter auf der Kontrolltafel. Das Kraftfeld wird deaktiviert und die Zugangstüren öffnen sich. Deine Arbeit hier ist getan, verlasse den Raum durch die Tür am anderen Ende des Lagerraumes und laufe durch die Höhle in den nächsten Bereich.

Die Kampfflieger

Folge dem Weg zu einem Aufzug auf der linken Seite. Die Türen des Aufzuges öffnen sich automatisch und du stehst einem Wächter gegenüber. Reagiere schnell und erledige ihn, bevor du die Leiter nach oben kletterst und auch dort einen Wachmann beseitigst. Danach betätigst du den Schalter, auf dem "Haupteingang" steht, und verlässt das Gebäude. Renne nun den Weg zurück und bewege dich durch die geöffneten Türen auf der rechten Seite. Eliminiere die Wache, die vor dir auftaucht, bevor du einen Schritt zur Seite machst und mit einigen gezielten Schüssen die Wachen auf dem oberen Laufweg beseitigst. Anschließend schnappst du dir die Granaten unter dem Treppenaufgang, woraufhin Gryphon erscheint und dir eine versteckte Tür zeigt. Speichere deinen Spielstand und folge dem Weg zu einer Doppeltür, an der dich eine Cut-Szene erwartet.

Hinter der Tür musst du dir deinen weiteren Weg erkämpfen, indem du zum einen die beiden Schussanlagen an der Decke zerstörst und zum anderen die beiden Wächter in dem kleinen Kontrollraum aus dem Weg räumst. Am besten zerstörst du zuerst die Schussanlagen mit deiner Maschinenpistole undfeuerst dann mit Granaten in den kleinen Raum, um dich auch der Wachen zu entledigen. Falls deine



Granaten nicht bereits ein Loch in der Wand haben entstehen lassen,feuerst du eine weitere, um dir Zugang zu dem Raum zu verschaffen. Innen findest du unter anderem ein Erste-Hilfe-Set und zwei Schalter. Betätige den rechten zuerst, denn damit ermöglichst du es Gryphon, durch die erste Tür zu gehen. Danach drückst du den linken Schalter, so dass ihr beide den Aufzug am anderen Ende des Raumes erreichen könnt.

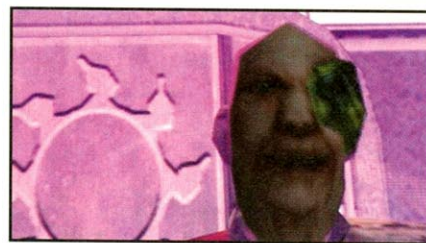
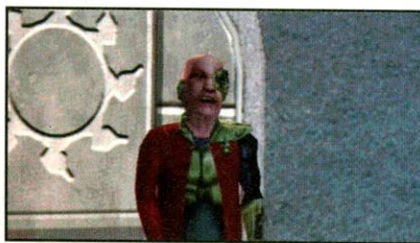
Du stößt auf vier schwer bewaffnete Wachen, von denen eine sogar einen Raketenwerfer im Anschlag hat. Beseitige diese Wache zuerst, widme dich dann den beiden anderen, bevor du zu guter Letzt auch den Wächter im Kontrollraum eliminiert. Laufe nun zu dem Kampfflieger und betätige die Aktionstaste, um an Bord zu gehen. Dieser Kampfflieger hat zwei Angriffsarten: Mit dem Hauptschalterfeuerst du Schüsse aus einem Maschinengewehr ab, während der andere Schalter Raketen aktiviert. Die Steuerung des Kampffliegers ist fast identisch mit der des U-Boots. Schau nach oben und fliege in Richtung Decke, die sich zu einem Tunnel öffnet.

Das Testgelände

Nachdem du den Tunnel verlassen hast, befindest du dich in einer seltsamen Höhle, in der du den roten Lichtern folgst. Du triffst auf einen feindlichen Flieger, den du zerstören musst, bevor du wieder roten Lichtern folgst. Dir begegnen auf deinem Flug noch weitere feindliche Flugzeuge, die du alle erledigen musst, um endlich eine Basis zu erreichen, an deren Eingang sich zwei Türme befinden. In jedem dieser Türme ist eine Wache postiert, die du eliminieren musst. Auch in den hinteren Türmen und auf der Landeplattform befinden sich Wachen, die du aus dem Weg räumen musst, um in einer Cut-Szene deine Landung beobachten zu können. Sobald du das Gebäude erreicht hast, betätigst du den Schalter an der Wand und begibst dich in den nächsten Bereich.

Drehe dich nach links, dann wieder nach rechts und laufe schließlich durch die Doppeltür, hinter der du einem riesigen Roboter gegenüberstehst. Speichere deinen Spielstand und bewaffne dich mit deinem Schild. Dann ziehst du dich langsam zurück und versuchst, den Roboter dazu zu bringen, dir zu folgen. Deine Aufgabe ist es, ihn in den riesigen Raum mit dem Verbrennungsofen zu locken. Leider bleibt er vor dem Fließband stehen, das in diesen Raum führt. Du musst ihn richtig wütend machen, so dass er dir auch weiter folgt, einige deiner Raketen reichen aus, um ihn dazu zu bringen. Sobald er den Raum betritt, kletterst du schnell die Leiter auf der





lässt dich nach unten fallen. Jetzt sagt man dir, dass du dich als Arzt verkleiden und dich durch die medizinischen Einrichtungen schleichen sollst. Darauf pfeifen wir aber, wir behalten lieber unsere Waffen und schießen uns den Weg durch die Anlage frei. Vor allem auf den höheren Schwierigkeitsstufen ist diese Taktik ratsam. Draußen drehst du dich nach links und folgst dem Gang zu einer Tür. Dahinter erledigst du vier Wachen, bevor du durch die Tür auf der linken Seite entweichen kannst. Mit etwas Glück kehren dir die beiden Wachen auf der anderen Seite immer noch den Rücken zu, so dass du ohne Probleme nach rechts die Treppen hinunterrennen kannst. Du kommst zu drei Türen, von denen du zuerst die auf der linken Seite öffnest.

Renne nun die Treppe nach oben und bewege dich auf der rechten Seite gleich durch zwei Türen hindurch, bevor du auf der rechten Seite die Tür zum Operationssaal erreichst. Diesen Raum verlässt du sofort wieder durch die Doppeltür links und folgst anschließend dem Gang nach links. Am Fuße der Treppe hältst du dich rechts und lässt die Türen hinter dir, um den Gang entlang in einen neuen Bereich zu laufen. Nachdem du die Doppeltür geöffnet hast, befindest du dich im Kreuzfeuer

von drei Wachen, die du möglichst schnell beseitigen musst. Danach gehst du durch die Tür auf der linken Seite, kletterst die Leiter hinauf und beschreitest den Laufweg hinter der nächsten Tür. Auf diesem läufst du auf die Doppeltür zu und lässt auch sie hinter dir.

Bewege dich zur rechten Wand und renne dann mutig nach vorne, um die Tür auf der linken Seite zu durchqueren. Sobald du das Glasfenster passiert hast, begibst du dich durch die Tür rechts und erledigst alle drei Wachen in diesem Raum. Nun machst du dich auf den Weg nach oben und öffnest dort die einzige Tür. Nur wenn du den hilflosen Mann an seinem Schreibtisch eliminiert, erhältst du eine wichtige Schlüsselkarte, mit der du diesen Bereich wieder verlassen kannst, um zur großen Eingangshalle mit der Grube zurückzukehren. Die Schlüsselkarte erlaubt es dir, den Bereich mit der Aufschrift "Beschränkter Zutritt" zu betreten.

Am Ende des Ganges benutzt du dir Tür auf der linken Seite, erledigst den Wachmann und lässt dich anschließend von dem Aufzug nach unten bringen. Dort wirst du von zwei Wächtern überrascht, die dich aus unterschiedlichen Richtungen angreifen. Hast du sie aus dem Weg geräumt, marschierst du durch den linken Gang, die Treppe hinauf und weiter durch die Tür. Entledige dich der beiden Wachen, die schon auf dich warten, und steige die Treppe links nach oben. Dort triffst du auf Capek, der leider die Beine in die Hand nimmt und dir entkommt. Dir bleibt nichts anderes übrig, als ihn zu verfolgen. Renne geradeaus durch den Tunnel, bis du ein Luftventil erreichst.

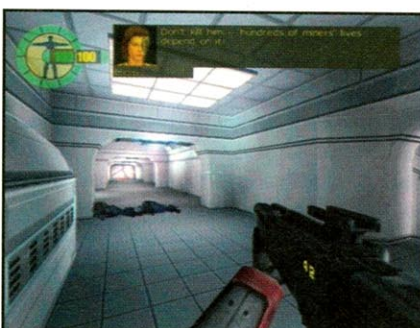
linken Seite nach oben und betätigt beide Schalter in der Kabine. Daraufhin wird der Ventilator aktiviert und die Tür zum Verbrennungsofen öffnet sich, was zu einem schnellen Ende des Roboters führt.

Nach der folgenden Cut-Szene kannst du deine nähere Umgebung ein wenig erkunden und deine Vorräte an Munition, Gesundheit und Waffen auffüllen. Anschließend kletterst du über die Leiter nach unten in den Verbrennungsschacht und begibst dich in die Lüftung.

8. Capek

Medizinische Forschung

Laufe am ersten Gitter vorbei zu einem zweiten. Dort wartest du darauf, dass die Technikerin nach einem Arzt verlangt. Sobald sie den Raum verlassen hast, zerschießst du das Gitter und



Der Höhleneingang

Laufe nach vorne und schaue sofort nach rechts, um Capek in einem Tunnel verschwinden zu sehen. Hinter dir tauchen zwei Wächter auf, die du zuerst ausschalten musst, bevor du dich an die Verfolgung machen kannst. In dem Tunnel begegnest du seinen Tierchen zum ersten Mal und siehst dich vor die Aufgabe gestellt, drei rattenähnliche Affenkreaturen zu vernichten. Dabei ist dir besonders das Sturmgewehr eine gute Hilfe. Nachdem du alle Kreaturen beseitigt hast, kehrst du zu einer Öffnung im Tunnel zurück, an der du eine Wache aus dem Weg räumst und dann der Wand zu einem anderen Tunnel folgst.



musst, bevor du weiterschwimmen kannst. Du verlässt schließlich den Tunnel an der Stelle, an der du vorhin Capek erblickt hast. Laufe weiter in den linken Tunnel, beseitige zwei Wachen und du gelangst in den nächsten Bereich.

Das Artefakt

Lasse den Tunnel hinter dir, drehe dich nach rechts und laufe geradeaus durch eine Passage. Du kommst in eine Höhle, in der es vor rattenähnlichen Kreaturen nur so wimmelt. Erledige nur die vier kleinen und laufe dann weiter in einen Raum, in dem sich Dampfventilatoren und leider auch größere Kreaturen befinden. Schalte die Kreaturen aus und achte darauf, dem Dampf nicht zu nahe zu kommen. Auf der linken Seite entdeckst du eine kleine Passage, zu der du hinaufspringen musst und die dich in einen Raum führt, in dem du einen Flammenwerfer auf dem Boden bemerkst. Entledige dich der Kreaturen und nimm den Flammenwerfer an dich, um dann dem Tunnel auf der linken Seite zu folgen.



neben den Metallstäben betätigen kannst. Nur so erhältst du Zugang zu Capeks Zoo.

Der Zoo

Der Gang führt dich in einen großen Raum, in dem sich eine Passage vor dir und eine auf der rechten Seite befindet. Sprinte zu dem Jeep auf der linken Seite und springe hinein. Dann gibst du Gas und fährst in den Tunnel hinein, aus dem die Wächter auf dich zukommen. Mit einem Wagen kannst du ziemlich viel Schaden anrichten und es ist eine ungefährliche Methode, die Wächter einfach zu überfahren. Halte vor dem Tor an, steige aus dem Jeep und laufe nach rechts in den Tunnel.

Auf dem Laufweg betätigst du zuerst den Schalter, zerbrichst dann das Glas und erledigst zu guter Letzt die drei Mutanten, bevor du durch das Tor rennst. Drehe dich nach links und folge dem Tunnel zu einem Schalter, der das Tor öffnet, das deinen Jeep an der Weiterfahrt gehindert hat. Steige nun schnell wieder in den Wagen und fahre durch den Tunnel, wobei zwei Wachen ihr Leben lassen müssen.



Die Unterwasserhöhle

Kurz nachdem du die riesige Unterwasserhöhle betreten hast, erscheinen zwei unfreundliche Wachen und trachten dir nach dem Leben, außerdem bemerkst du Capek, der gerade auf der anderen Seite des Raumes entlangläuft. Eliminiere zunächst die Wachen und springe dann todesmutig ins Wasser, um so zu einem anderen Tunnel zu gelangen. Folge dem Unterwassertunnel. Nach einiger Zeit erreichst du eine Öffnung, in der sich eine große Säule befindet. Links von dieser Säule entdeckst du einen der Sonarwale, den du erst erledigen



Der Wasserfall

Renne den Tunnel hinunter. Du gelangst zu einer riesigen Klippe mit einem Wasserfall auf der linken Seite. Erledige einige Kreaturen auf deinem Weg durch den Tunnel, der dich unten in die Nähe des Wasserfalls bringt. Der Wasserfall verbirgt einen weiteren Tunnel, in dem sich fünf Roboter befinden. Zwei davon sind mit Maschinengewehren bewaffnet, während die anderen Energiestrahlen abfeuern. Es geht kein Weg daran vorbei, du musst alle Roboter unschädlich machen, bevor du den Schalter



Die eisige Unterwasserhöhle

Bleibe mit deinem Jeep auf der Strecke, um einen kleinen Raum zu durchqueren und bald darauf über eisigen Untergrund zu schlittern. Halte dich dicht an der linken Wand, da es auf der anderen Seite ziemlich tief hinunter geht. Du kommst zu einer geteilten Brücke und entdeckst einige Wächter auf der anderen Seite. Springe aus dem Jeep und bewege dich zu dem Maschinengewehr im hinteren Teil des Wagens. Mit Hilfe der Aktionstaste kontrollierst du die Waffe und kannst die Wachen auf der anderen Seite der Brücke eliminieren.

Anschließend lässt du dich zu der Eisfläche unter dir fallen und schaut ins Wasser. Du bemerkst einen Wal, der erst erledigt werden muss, bevor du ins Wasser springst und den weißen Lichtern folgst. Du erreichst eine große Höhle, in der sich zwei Wale befinden. Entweder du ignorierst sie oder du räumst sie aus dem Weg. Wenn du dich in dieser Unterwasserhöhle ein wenig umsiehst, wirst du einen kleinen, kaum zu entdeckenden Tunnel finden. Folge ihm, um zu einer versteckten Grotte zu kommen. Wenn du diese leer geräumt hast, kommst du wieder in die Unterwasserhöhle zurück und verlässt dann das Wasser durch die Öffnung. Eliminiere die Wachen, die sich dir in den Weg stellen, und betätige dann den Schalter an der Wand, um Zugang zu einem U-Boot zu bekommen. In diesem Boot folgst du erneut den weißen Lichtern und entledigst dich natürlich aller Feinde, die dir begegnen.

Die weißen Lichter führen dich geradewegs zu einer Unterwasser-Forschungsstation, an

der du zuerst einige Wachen ausschalten musst, bevor du an Land gehen kannst. Anschließend läufst du geradewegs in den Gang hinein, erledigst mehrere Wachen und gelangst zu einem eisigen Schacht, der von zwei Stangen versperrt wird. Quetsche dich hindurch, bewaffne dich mit dem Raketenwerfer und folge dem gewundenen Eistunnel zu einem wenig Vertrauen erweckenden Wurm. Feuere deine Raketen genau in sein Maul und bleibe dabei immer in Bewegung, um seinen grünlichen Schleimangriffen auszuweichen. Keine Sorge, der Wurm ist zwar fett, hat aber so gut wie gar nix drauf. Ist der Wurm erledigt, läufst du zum anderen Ende des Raumes und verlässt den Bereich.

Der Eingang zum Labor

Laufe geradewegs durch den Tunnel und eliminiere die vier Wachen an der Brücke. Danach betätigst du den Schalter an den beiden riesigen Türen und gehst hindurch. Erledige den Wächter und schalte die Schussanlage schnell aus, um nicht verletzt zu werden. Nach zwei weiteren Schussanlagen und einigen unfreundlichen Wachen marschierst du geradewegs und zwängst dich in die kleine Nische auf der linken Seite, um dort etwas Lebensenergie zu tanken. Vor der nächsten Tür erwartet dich erneut eine Schussanlage, die du lahm legen musst, um dahinter den Schalter zu betätigen und in den Aufzug zu steigen. Unten angekommen, beseitigst du zwei Wachen und gehst danach durch die Tür, um in das Labor zu gelangen.



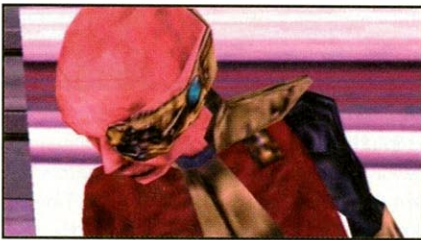
Das Nanotech-Labor

Hinter der Doppeltürfeuerst du auf eine Wache, die sich auf einem Laufweg befindet, und drehst dich anschließend nach links, um dort durch die Tür zu laufen. Hinter der nächsten Tür genau vor dir folgst du dem Gang, der nach rechts führt. Nachdem du die beiden Wachen vor einer Doppeltür erledigt hast, gehst du hindurch und gelangst über die Rampe auf den Laufweg. Dieser führt dich nach links an einem Glastunnel vorbei. Springe nach unten und laufe durch die Doppeltür an der äußeren Wand. Beseitige die Wache und renne die Rampe nach oben, um dort weitere Türen zu finden. Im nächsten Raum erledigst du die erste Wache, der du begegnest, und läufst dann schnell weiter durch die Türen vor dir. Betätige den Schalter an der Tür, um den Aufzug zu aktivieren, der dich nach unten bringt.





Komplettlösung Red Faction



Capeks Heiligtum

Speichere zunächst deinen Spielstand und verlasse dann den Aufzug, um links von dir zwei Wachen zu eliminieren. Marschiere nun auf die einzigen Türen in diesem Raum zu und warte darauf, dass sie sich automatisch öffnen. Drei Wachmänner liegen hinter dieser Tür auf der Lauer und du machst es dir sehr viel einfacher, wenn du sie noch vom Eingangsbereich aus beseitigst. Danach bewegst du dich ein Stückchen weiter, so dass sich die Türen nicht wieder schließen können, und bewaffnest dich mit deinem Scharfschützengewehr. Damit kannst du den Wächter in der äußersten linken Ecke ins Visier nehmen und ihn mit einem gezielten Kopfschuss erledigen. Sobald du dann die Tür hinter dir lässt, werden die Fenster abgedunkelt.

Folge nun dem Weg, der an den Fenstern entlangführt, und öffne die Tür am Ende des Ganges. Schalte den Wächter auf der linken Seite aus und steige dann die Treppe hinunter, um dort einen anderen Wächter ins Jenseits zu befördern. Falls deine Lebensenergie fast aufgebraucht ist, kannst du den Wissenschaftler eliminieren, um ein Erste-Hilfe-Set zu bekommen. Am besten speicherst du hier erneut deinen Spielstand und gehst erst dann durch die Tür unten an der Treppe. Hinter der Tür befinden sich zwei Wachen direkt vor dir und eine weitere auf dem Laufweg links von dir.

Sind alle drei Wachen erledigt, erscheint Capek bei einer Säule in der Mitte des Raumes. Er begibt sich auf die Säule und feuert dabei langsame Energieladungen in deine Richtung. Bewege dich schnell aus der Schussrichtung heraus und nimm ihn dabei mit deiner Lieblingswaffe ins Visier. Wenn du es geschafft

hast, Capek zu töten, beginnt eine Cut-Szene, nach der du über den Laufweg rechts gehst und die Tür dort hinter dir lässt. Stocke deinen Vorrat an Munition auf und folge anschließend den roten Lichtern zu einer Luftschleuse, die dich nach draußen führt.

9. Der Canyon und das Kommunikationszentrum

Der große Graben

Mit dem Jeep erreichst du einen Canyon. Deine Aufgabe besteht darin, das Maschinengewehr zu bedienen und dir so einen Weg durch den Canyon zu erkämpfen. Zuerst begegnest du nur einzelnen Wachen, die nicht besonders schwer auszuschalten sind. Doch nach einiger Zeit stößt du auch auf einige Kampfmaschinen in der Luft. Sobald diese auftauchen, solltest du dich nur noch auf deren Vernichtung konzentrieren und die Wachen am Boden außer Acht lassen. Dein Fahrer gibt sowieso sein Bestes, alle einzelnen Wachen einfach zu überfahren. Am Ende des Canyons schaust du nach rechts zu den großen Felsen. Dort bemerkst du ein Licht, das unter ihnen hervorscheint. Bei näherem Hinsehen erweist sich das Licht als Tunnel, dem du in den nächsten Bereich folgst.



Der ausgetrocknete Wasserfall

Nach dem Verlassen des Tunnels lässt du dich in das kleine Wasserbecken links von dir fallen und schwimmst durch den kleinen Tunnel. Nachdem du drei kleinere Kreaturen beseitigt hast, steigst du aus dem Wasser, folgst dem Weg nach oben und springst oben über den Abgrund. Du gelangst zu einem toten Minenarbeiter, dem du einige Fernzünder abnehmen kannst. Platziere nun einen der Fernzünder an der Höhlenwand in der Nähe des Gitters und bringe ihn zur Explosion. Lasse dich danach in den langen Abwassertunnel fallen und laufe dort zu einer Leiter, an der du nach oben kletterst. Laufe nun durch den Tunnel auf der linken Seite.

Du befindest dich wieder draußen im Canyon, allerdings diesmal etwas höher als vorher. Schaust du die Klippe hinunter, kannst du den Weg erkennen, den du entlanggefahren bist. Steige in die Bahn, aber aktiviere den Schalter noch nicht, sondern bewaffne dich zunächst mit deinem Scharfschützengewehr und nimm die gegenüberliegende Seite ins Visier. Du solltest zwei Wachen entdecken, die du mit Kopfschüssen außer Gefecht setzen musst, bevor du die Bahn aktivierst. Auf der anderen Seite betrittst du eine Luftschleuse, die sich in einer kleinen Höhle befindet.

Das Kommunikationszentrum

Wenn du die Luftschleuse hinter dir gelassen hast, gehst du durch die Tür und benutzt den Aufzug. Im Hauptraum beseitigst du erst eine Wache, die sich von links nähert, und dann noch eine, die in der rechten Ecke auf dich wartet, bevor du durch die nächste Tür gehst. Drehe dich nun sofort nach links, um einer



Scharfschützengewehr und mache einige kleine Schritte nach links, bis du ihn durch dein Visier erkennen kannst. Schalte ihn mit einem gezielten Schuss aus und verlasse danach den Raum, um die Treppe in der Mitte nach oben zu steigen. Dort zerstörst du zunächst die Schussanlage und marschierst anschließend in das Kontrollzentrum. An der mittleren Konsole befindet sich ein Schalter, den du betätigen musst, bevor du dir deinen Weg zurück nach unten erkämpfst. Zu guter Letzt betrittst du hier die Luftschleuse neben der kleinen Tür, durch die du zu Beginn gekommen bist.



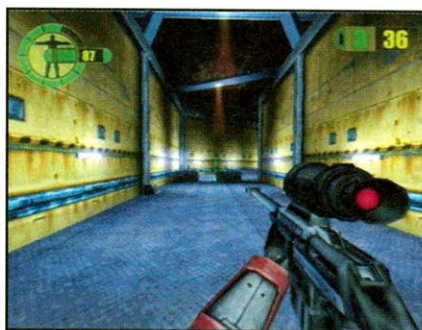
10. Die U-Bahn und der Zubringer

Speichere deinen Spielstand und laufe weiter, bis du den Canyon sehen kannst, in dem gerade einige Minenarbeiter von einer mächtigen Kanone ins Jenseits befördert werden. Bleibe erst einmal stehen und schaue dich um, denn in diesem Bereich befinden sich mindestens drei Söldner, die du erledigen musst, bevor du nach vorne laufen kannst, um hinter den Felsen in Deckung zu gehen. Von nun an solltest du stets in Bewegung bleiben, bis du die Tür vor dir durchschritten hast, nur so bietest du den Wachen in den Türmen keine gute Zielscheibe. Folge dem Gang nach links und benutze an der Luftschleuse dein Fernglas, um die Wachen drinnen auszumachen. Erledige sie und begib dich dann hinein, um den Schalter an der gegenüberliegenden Tür zu betätigen.

Wache zuvorzukommen, und bewege dich dann langsam und vorsichtig auf die Schussanlage an der Decke zu. Hast du diese zerstört und auch die alarmierten Wachen aus dem Weg geräumt, begibst du dich durch die Tür, über der die Schussanlage platziert war.

Hinter den Sandsäcken liegen zwei Wachen auf der Lauer, von denen eine mit einem Präzisionsgewehr bewaffnet ist. Nimm das Gewehr an dich, sobald die beiden Wachen erledigt sind, und folge anschließend dem Laufweg zu einer Tür auf der linken Seite. Dahinter musst du einen Söldner eliminieren, um danach durch die erste Tür links zu laufen und dem Gang zu folgen. Benutze den nächsten Aufzug, der dich weiter nach oben befördert. Sobald der Aufzug stoppt, rennst du schnell nach rechts, um dort die äußerste Tür hinter dir zu lassen. Dich erwarten etliche Kämpfe mit Wächtern, die auf dich aufmerksam geworden sind. Gehe in dem kleinen Bunker in Deckung und schalte die Wachen nacheinander aus, ohne dabei in Gefahr zu geraten.

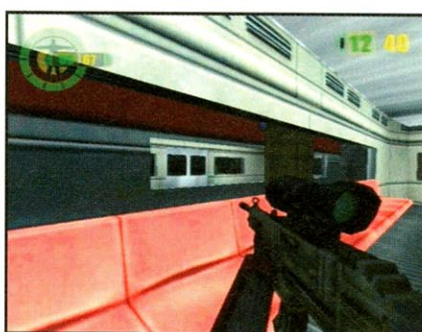
Leider bist du auch nach der Beseitigung aller Wachen nicht in Sicherheit, denn über dir befindet sich noch ein Scharfschütze auf dem Laufweg. Dieser ist hinter dem großen Turm in der Mitte postiert. Bewaffne dich mit deinem



Der Tunnel

Bevor du durch die Tür gehst, solltest du den Spielstand speichern. Hinter der Tür drehst du dich schnell nach links und rennst an der Wand entlang zu der ersten Nische. Hier bist du vor der herankommenden Bahn in Sicherheit. Beseitige nun alle Wachen und steige anschließend in die Bahn, um darin nach hinten in die untere linke Ecke zu laufen. Ducke dich an dieser Stelle und warte darauf, dass die Bahn an der nächsten Station hält. Bewaffne dich mit der Railgun, um die vier Wachen im nächsten Bereich direkt durch die Wand zu erledigen.

Nachdem sich die Bahn wieder in Bewegung gesetzt hat, begegnest du zwei Wachen, die sich in einem anderen Wagen fortbewegen. Beseitige sie, um den nächsten Bereich in Angriff nehmen zu können.





Das Kommandozentrum für Raketen

Die Bahn stoppt an der nächsten Station und du musst dich gegen vier Wachen zur Wehr setzen. In dem kleinen Raum findest du in den Kisten wertvolle Dinge, die du an dich nimmst, bevor du durch die Tür vor dir läufst. Betätige nun den Schalter in der Nähe des Fensters, um die große Doppeltür zu öffnen. Dahinter bemerkst du eine Schussanlage an der Decke und zwei Söldner, die von rechts auf dich zukommen. Zerstöre zuerst die Schussanlage und kümmere dich anschließend um die Söldner. Danach läufst du den Gang entlang zu zwei weiteren riesigen Türen.

Speichere den Spielstand und betätige dann den Schalter an der Wand, der die Türen öffnet. Du stößt auf eine größere Gruppe deiner Feinde, die du nur mit Hilfe einer wirklich guten Waffe (Raketenwerfer) ausschalten kannst. Im nächsten Raum aktivierst du die mittlere Konsole beim Fenster. Nach der folgenden Cut-Szene rennst du aus dem Raum und beseitigst dabei den Wissenschaftler, der gerade dabei ist, den Raum zu betreten. Sollte dieser Wissenschaftler die Konsole erreichen, beendet er den Countdown, was für dich das Ende des Spieles



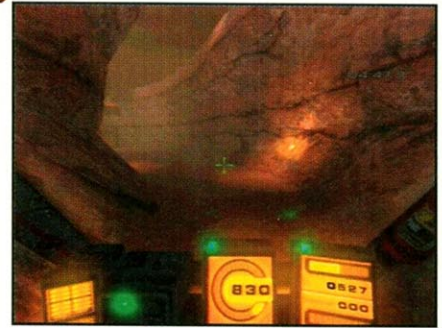
bedeuten würde. Bahne dir deinen Weg zurück zu der Bahn und steige wieder hinein.

Nachdem die Bahn entgleist ist, bleiben dir nur noch 10 Minuten, um das Shuttle zu erreichen, das dich zu der Weltraumstation bringt. Verlasse die Bahn durch das Fenster und drehe dich nach links. Bewege dich dicht an der linken Wand entlang, bis du die Schussanlage links an der Decke erblickst. Zerstöre sie und verschone keinesfalls die drei Söldner, die in deine Richtung laufen. Hinter den Doppeltüren warten weitere Söldner auf ihre Vernichtung. Der Kontrollraum befindet sich oben links. Dort betätigst du den Schalter an der Wand und beseitigst zwei weitere Söldner, die aus der Garage herauskommen. Danach steigst du in das große Fahrzeug und fährst damit zu der Luftschleuse. Drinnen musst du nur noch über den armen Söldner fahren und dich der nächsten Tür nähern, um in einen neuen Bereich zu gelangen.

Das Flussbett

In diesem Bereich musst du dein Fahrzeug einen Canyon hinunterbewegen. Dein Ziel ist der Weltraumhafen, in dem dein Shuttle schon auf dich wartet. Diese Fahrt wird nicht einfach, denn etliche Söldner haben dich ins Visier genommen. Erreichst du die Luftschleuse, kannst du aufatmen, denn du hast es geschafft, die Fahrt zu überleben. Nachdem sich die Luftschleuse geöffnet hat, beobachtest du den Tod eines Minenarbeiters. Bewaffne dich mit deinem Präzisionsgewehr und gehe durch die Tür auf der linken Seite. Sobald du zu dem Gitter hinuntergesprungen bist, erscheinen zwei Söldner auf der Bildfläche. Beseitige sie und laufe anschließend an dem Fließband entlang. An dessen Ende musst du einen Söldner eliminieren, der im Falle seines Ablebens eine super Waffe fallen lässt, die du dir sofort greifst.

Auf der linken Seite bringt dich ein Aufzug zu zwei weiteren Söldnern, die beseitigt werden müssen. Öffne nun die große Doppeltür auf der linken Seite und benutze deine neue Waffe, um die heraneilenden Wachen auszuschalten. Du gelangst zu einer Sackgasse. Dort befindet sich in einer kleinen Nische ein Schalter, der einen



neuen Aufzug aktiviert. Dieser bringt dich nach oben in eine neue Ebene, in der du zunächst zur linken Seite läufst. Öffne die Luke im Boden und lasse dich hineinfallen, um eine Cut-Szene zu erleben.

11. Die Weltraumstation

Verlasse das Shuttle und erledige zunächst den Wachmann in dem kleinen Raum auf der linken Seite. Jeweils links und rechts von dem Glaskorridor sind einzelne Wachen postiert, außerdem nähern sich dir zusätzlich noch zwei Roboter aus Richtung des Durchgangs. Hast du erfolgreich alle Gegner beseitigt, bewegst du dich durch den Durchgang und weiter durch die Tür





mit der Aufschrift "Reaktor". Dahinter gehst du geradeaus, behältst die andere Tür mit gleicher Aufschrift im Gedächtnis und kletterst die Leiter nach oben. Nach der nächsten Tür marschierst du den Gang entlang in einen neuen Bereich.

Die Satellitenkontrolle

Gehe durch die Tür, klettere die Leiter nach oben und zerstöre dabei den Sicherheitsroboter. Dann begibst du dich durch die Sicherheitstür und gleich weiter durch die folgende Tür auf der rechten Seite. Der Kontrollraum befindet sich am Ende des

Ganges. Im Kontrollraum zerstörst du die vier Computer und kletterst anschließend die Leiter an der rechten Wand nach oben. Lass die Tür hinter dir und zerstöre erneut alle Computer in diesem Raum. Die Leiter bringt dich noch weiter nach oben. Dort gehst du durch eine Sicherheitstür, bewegst dich durch den Bereich hindurch zu der Tür links und öffnest danach die zweite Tür auf der linken Seite.

An der Wand entdeckst du eine Konsole, an der du den Schalter betätigst. Dadurch wird dir der Zugang zu den unteren Ebenen ermöglicht. Kehre zu der Leiter zurück und klettere wieder



nach unten zur ersten Leiter, die du hinaufgeklettert bist. Zurück im Reaktorraum, läufst du ganz nach unten und legst dort den Schalter an der Wand um. In der Ebene, die sich unmittelbar über dem Eingangsbereich befindet, betätigst du einen weiteren Schalter, damit der Countdown beginnt. Verlasse den Raum und renne zu dem orangefarbenen Schacht. Im unteren Bereich befindet sich eine geöffnete Passage.

Lasse die Türen hinter dir und klettere die Leiter möglichst schnell nach unten. Dort befinden sich die Notausgänge. Beseitige nur noch schnell die drei Söldner und begib dich dann durch den Notausgang in die Kapsel auf der rechten Seite, um diesen Abschnitt zu beenden.



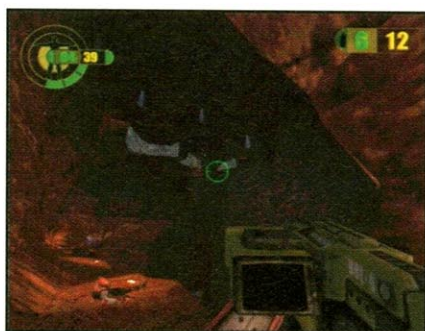
12. Die Basis (Der finale Kampf)

Absturzstelle und Brücke

Springe aus der Rettungskapsel hinaus und folge dem Minenarbeiter. Weiter unten begibst du dich in den Tunnel neben dem Becken und läufst langsam weiter, bis du von mehreren Söldnern überrascht wirst. Nachdem sie erledigt sind, speicherst du den Spielstand und wendest dich dem Gang rechts zu. Du erblickst einige Scharfschützen, daher stoppst du und gehst in Deckung. Nun nimmst du dir dein Scharfschützengewehr und kriechst vorwärts, bis du die Füße der Angreifer entdeckst. Bleibe in Deckung und schalte einen Gegner nach dem anderen aus, bevor du an der linken Wand entlang zu dem äußeren Tunnel rennst.



Komplettlösung Red Faction



auf der rechten Seite. Nachdem du die Luftschleuse geöffnet hast, betätigst du schnell den gegenüberliegenden Schalter und ziehst dich sofort danach wieder aus dieser Ecke zurück. Grünes Giftgas strömt in den Raum und du solltest es vermeiden, dich direkt über das Gas zu stellen. Nach einiger Zeit wirst du ohnmächtig und erwachst erst wieder im nächsten Bereich.

Das Gefängnis

Du erwachst in einer Gefängniszelle ohne jegliche Waffen. Ein Minenarbeiter erzählt dir, warum und wie du hier gelandet bist. Dann hörst du "Red Faction" und bist plötzlich wieder frei. Renne sofort nach vorne und schnappe dir das Präzisionsgewehr des Minenarbeiters. Damit erledigst du die Wache auf der rechten Seite und läufst anschließend in den Raum hinein. Nimm dir die nützlichen Gegenstände, die hier herumliegen, bevor du mit Hilfe des Maschinengewehrs alle heranstürzenden Söldner ausschaltest. Danach rennst du durch den Gang zum nächsten Raum, in dem sich ein Aufzug und ein Kontrollraum befinden.



An der Stelle, an der du zwei Minenarbeiter triffst, die Raketen in Richtung der Brücke feuern, folgst du dem Weg in einen Tunnel auf der linken Seite hinein. Dort marschierst du in den nächsten Raum und rennst weiter durch den Tunnel. Du beobachtest den Absturz eines Kampffliegers und bekommst die Gelegenheit, nützliche Gegenstände mitzunehmen. Der Metalltunnel führt dich schließlich nach links in einen neuen Bereich.

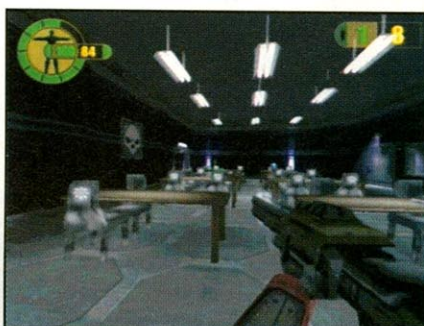
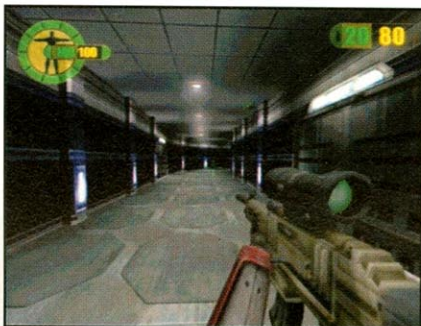
Du gelangst zu einer Rampe, die auf einen Laufweg führt, der dich über eine Brücke bringt. Oben an der Rampe erledigst du einen Söldner, überquerst den Laufweg und springst an der gegenüberliegenden Wand in einen Tunnel. Du erreichst einen Aussichtspunkt, wo du einige Granaten findest und außerdem eine Wache unter dir beobachten kannst, die zwei Maschinengewehre bedient. Benutze deine Railgun oder den Fusionsraketenwerfer, um diese Wache und die MGs auszuschalten, und gehe anschließend durch die große Doppeltür



Zerbreche die Fenster des Kontrollraumes, um Benzinkanister und andere wichtige Dinge zu finden. Dann steigst du in den Aufzug und betätigst den Schalter.

Die Baracken

Renne ohne zu zögern zu dem Aufzug am Ende des Ganges, denn so ersparst du dir etliche Auseinandersetzungen mit feindlichen Wachen und Söldnern. Je schneller du bist, desto weniger Kämpfe musst du auf deinem Weg bestreiten. Alternativ dazu kannst du auch die Railgun benutzen, um den Weg frei zu machen.





Diese Taktik bietet sich vor allem auf den höheren Schwierigkeitsstufen an.

Das Kommandozentrum

Nachdem sich die Türen zum Kommandozentrum geöffnet haben, eliminiert du den Söldner und folgst dem Gang nach links. Im ersten Raum auf der linken Seite triffst du hinter der Computerwand auf Hendrix. Speichere deinen Spielstand, verlasse den Raum und laufe zu dem Aufzug am anderen Ende des Ganges.



Das Kraftwerk

Laufe durch die erste Tür links und erledige in diesem Raum zwei Söldner und eine Schussanlage. Der Laufweg führt dich zu einer Leiter, die du hinunterkletterst und wo du dann den "Power"-Schalter an der Turbine betätigst. Danach stellt Hendrix eine Verbindung zu dir her und teilt dir den Treffpunkt mit. Außerdem öffnet er eine Tür am Ende des Ganges für dich. Nun musst du in diesem Gang alle Gegner aus dem Weg räumen, bevor Hendrix sich sicher fühlt und dir folgt. Stirbt er in diesem Abschnitt, ist auch für dich das Spiel zu Ende. Hinter der nächsten Tür warten zwei weitere Söldner auf ihre Vernichtung, außerdem musst du auf deinem Weg noch zwei Selbstschussanlagen und etliche Wachen beseitigen. Wenn Hendrix es schafft, die Türen zu öffnen, gelangst du in den nächsten Bereich.

Räume die Wache vor dir aus dem Weg und bewege dich an der linken Wand entlang. Mit Hilfe der Railgun erledigst du schnell alle Söldner in diesem Raum und kannst ohne Probleme durch die äußere Tür laufen. Hier speicherst du erst einmal den Spielstand und





folgst dann dem Gang nach links. Hinter der nächsten Tür presst du dich gegen die rechte Barriere und bewaffnest dich mit der Railgun. Nun kannst du alle übrigen Söldner weiter oben auf der Hütte ins Visier nehmen. In der Hütte betätigst du den Schalter und gehst anschließend an Bord des Kampffliegers. Du solltest an dieser Stelle unbedingt noch einmal den Spielstand speichern.

Masako

Der Weg zum finalen Kampf führt dich durch zwei Gänge, in denen es vor Gegnern nur so wimmelt. Doch merke dir, wenn du in diesem ersten Abschnitt keinen einzigen Söldner tötest, begegnet dir im zweiten Abschnitt kein einziger Kampfflieger, was einen großen Vorteil mit sich bringt. Befindet sich die Anzeige deiner Lebensenergie am Ende des ersten Abschnittes zwischen 600 und 700, kannst du deinen Spielstand speichern und weiterfliegen. Liegt dein Wert jedoch weiter unten, solltest du in Erwägung ziehen, den Abschnitt noch einmal von vorne zu durchlaufen.

Im zweiten Abschnitt hältst du dich an der Abzweigung rechts und gelangst so in den letzten Raum. Besitzt du noch Lebensenergie zwischen 200 und 300, kannst du beruhigt deinen Spielstand speichern und dich auf den Endkampf vorbereiten. Bei einer Anzeige von unter 100 ist es ratsam, es noch einmal zu versuchen und dann besser auf deine Gesundheit zu achten. In diesem letzten Raum musst du zunächst zwei Kampfflieger ausschalten, bevor Masako in ihrem eigenen Kampfflieger erscheint. Benutze eine Kombination von Maschinengewehrsalven und Raketen, um sie in arge Bedrängnis zu bringen.

Sie schwebt daraufhin in einem Energieschild durch den Raum.

Übrigens: Wenn du in diesem Gebiet in den höheren Schwierigkeitsstufen Probleme haben solltest, kannst du versuchen, die Söldner am Boden mit Railgun und Fusionsraketenwerfer persönlich zu erledigen. Du solltest deinen Kampfflieger allerdings immer in der Nähe abstellen, du wirst ihn brauchen, wenn ein feindlicher Kampfflieger auftaucht.

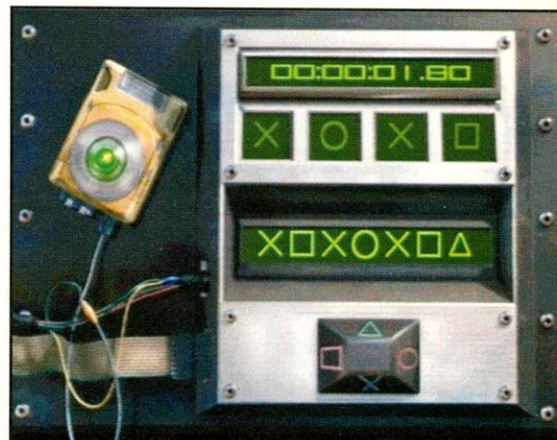
Sobald du die Leiter links von den Aufzügen erblickst, rennst du auf sie zu und kletterst hinauf. Masako verharrt daraufhin in der Mitte des Raumes und du kannst mit Hilfe des Präzisionsgewehres, des Sturmgewehres oder des Raketenwerfers ihren Energieschild durchbrechen. Sobald sie sich auf dem Boden befindet, solltest du auf dem Vorsprung, auf dem du gerade stehst, in Deckung gehen. Masako ist mit einem Präzisionsgewehr bewaffnet und kann enorm gut damit umgehen. Sie wird aller Wahrscheinlichkeit nach an der Wand entlangrennen und unter deinem Vorsprung Schutz suchen. Mit Hilfe deiner Railgun kannst du Masako mit einem



einigen Schuss erledigen, oder du verlässt dich auf dein Maschinengewehr.

Nachdem Masako keine Gefahr mehr darstellt, rennst du zum Aufzug und betätigst den Schalter. Unten erzählt dir Eos von der Bombe. Speichere in jedem Fall deinen Spielstand, bevor du genau vor der Bombe die Aktionstaste drückst. Du musst nun zwei Sicherheitscodes eingeben, die nach dem Zufallsprinzip ausgewählt sind. Der eine Code ist eine vierstellige und der andere eine siebenstellige Zahl. Das Prinzip ist einfach, es handelt sich dabei um ein simples Trial-and-Error-Spiel. Behalte die richtigen Symbole im Gedächtnis und versuche, den Code zu vervollständigen.

Die Endsequenz beginnt, sobald du die Bombe entschärft hast. Du kannst dich nun entspannt zurücklehnen und dir selber auf die Schulter klopfen, denn es war bestimmt nicht leicht, hierher zu gelangen.



Mehrspieler-Modus



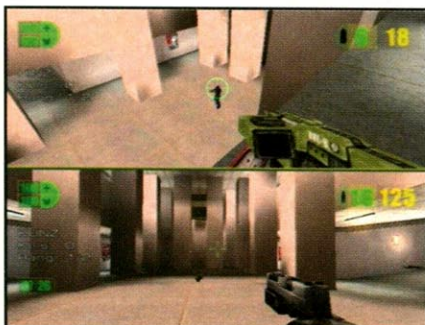
Die Lobby

Innen/Außen: Innen
Anzahl der Spieler: 2 – 4

Die Karte der Eingangshalle erscheint und du erblickst einige Säulen, die man in die Luft jagen kann. Außerdem befindet sich auf jeder Seite des Raumes ein Durchgang. In einer kleinen Nische in diesem Raum liegt ein Maschinengewehr für dich bereit. Die Durchgänge führen zu Rampen, die dich zu höher gelegenen Vorsprüngen bringen, auf denen du viele nützliche Waffen finden kannst.

Auf dem Dach der Eingangshalle findest du zudem einen Fusionsraketenwerfer und eine Railgun. Die Stelle hier oben eignet sich perfekt für einen Hinterhalt. Du gelangst auf das Dach, indem du dich in die zweite Ebene begibst und dort einen Raketenwerfer an dich nimmst. Damit zielst du dann auf die Ecke, an der das Deckenlicht beginnt. Dufeuerst so lange auf diese Ecke, bis eine Art Nische entstanden ist, durch die du auf das Dach springen kannst.

Die Graffiti-Zeichen an den Wänden sind nicht nur Zierde, sie markieren vielmehr Stellen, die du mit Hilfe des Raketenwerfers zerstören kannst, um geheime und versteckte Räume zu entdecken. Es gibt vier dieser geheimen Räume, in denen sich sehr nützliche Waffen und Gegenstände befinden. Die beste Taktik in diesem Abschnitt ist es, der Eingangshalle fern und immer in Bewegung zu bleiben.



Industrieanlage XJ5

Innen/Außen: Innen
Anzahl der Spieler: 3 – 5

Der zweite Abschnitt ähnelt dem ersten, obwohl er etwas größer ist und eine weitere neue Waffe enthält. Der Hauptbereich besteht aus Gängen und Rampen, die sich um einen zentralen Hof winden. Auch hier sind die geheimen und versteckten Räume durch deutliche Zeichen an den Wänden markiert. Diesmal entdeckst du in diesen Räumen Fernzünder, einen Raketenwerfer, einen Flammenwerfer und eine Railgun.

Abfallbeseitigung

Innen/Außen: Innen
Anzahl der Spieler: 3 – 5

In diesem Abschnitt ist besonders die automatische Schrotflinte eine große Hilfe. Denn in den vielen kleinen und engen Tunneln, in denen nicht viel Platz zum Bewegen bleibt, kann man mit dieser Waffe die Gegner meist schon mit ein oder zwei Schüssen erledigen.



Gefährliches Land

Innen/Außen: Außen
Anzahl der Spieler: 3 – 5

Dies ist der erste Außenbereich. Er steigert zwar das Spieltempo etwas, enthält dafür aber weniger Geheimnisse. Jede der Waffen, die du möglicherweise brauchst, findest du auf den gewundenen Wegen und Tunneln dieses riesigen Canyons. In der Mitte befindet sich eine Grube, über die einige Laufwege führen.

Hangar 18

Innen/Außen: Innen
Anzahl der Spieler: 2

Hangar 18 ist der erste Abschnitt, der genau auf einen Zweikampf ausgerichtet ist. Außerdem ist hier die Geo-Mod-Funktion nicht aktiv, so dass du noch nicht einmal mit dem Raketenwerfer Wände zerstören kannst.

Gesprengrter Canyon

Innen/Außen: Beides
Anzahl der Spieler: 2 – 4

Dieser Abschnitt ist einer der kleinsten des Mehrspieler-Modus. Jeder Spieler beginnt innen in einer der beiden Nischen, ausgerüstet mit einigen guten Waffen. Von den drei



Komplettlösung Red Faction



Fenstern aus schaust du auf den kleinen Canyon, in dem sich viele Felsbrocken und auch einige Waffen befinden, darunter ein Scharfschützengewehr. Die Felsbrocken eignen sich besonders gut als Deckung und Versteck, um deinen Gegnern aufzulauern.

Die U-Boot-Schleuse

Innen/Außen: Innen

Anzahl der Spieler: 3 – 5

Auch hier ist das Geo-Mod-System außer Kraft gesetzt. Du befindest dich in einer



Unterwasserbasis in einem dreistöckigen Komplex, dessen Ebenen durch verschiedene Aufzüge miteinander verbunden sind.

Der Minenkrieg

Innen/Außen: Innen

Anzahl der Spieler: 3 – 5

Du kämpfst dich durch die Minen und versuchst dabei, deine Gegner auszuschalten und so viele Geheimnisse zu lüften wie möglich. Dieser Abschnitt ähnelt den ersten Abschnitten des Spieles im Einspieler-Modus,

daher dürftest du keine Schwierigkeiten haben, dich zurechtzufinden.

Festungen

Innen/Außen: Außen

Anzahl der Spieler: 2

Jeder Spieler kann hier eines der Gebäude als Basis benutzen. Dort findest du alle Waffen, die du dir vorstellen kannst, natürlich auf die einzelnen Stockwerke verteilt und nicht alle auf einem Fleck. Hier kannst du dich so richtig austoben und feuern, was das Zeug hält. SM



WER WIRD DENN GLEICH ROT SEHEN?

Die Lösung reicht dir nicht? Gut, dass wir in Zusammenarbeit mit THQ fünf Fanpakete bestehend aus dem Originalspiel *Red Faction* für die PS2, einem T-Shirt (natürlich ohne die Dame im Bild) sowie einem exklusiven Poster verlosen!

Um an dem Preisausschreiben teilnehmen zu können, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

Welcher Planet unseres Sonnensystems wird auch als der "Rote Planet" bezeichnet?

- a) Venus
- b) Mars
- c) Saturn

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 12.12.01 an folgende Adresse:

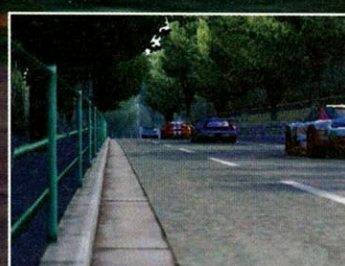
BriStein Verlag
Kennwort: Red Faction
Oststr. 29
44866 Bochum



Gran Turismo 3 A-spec



Sony's Gran Turismo 3 A-spec ist um einiges schwieriger ausgefallen als die beiden Vorgänger. Um trotzdem möglichst viel Spaß mit dieser Software-Perle zu haben, geben wir dir eine Übersicht über alle drei Ligen und die beiden Zusatzveranstaltungen sowie massig Tipps und Tricks für die ein oder andere Mogelei.



PS-info



1-6 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



i-Link



Lenkrad

Die Redaktion meint:

StationMaster

Zurzeit der uneingeschränkte Champion im Rennspielzirkus.

Allgemeine Tipps

Kurvenverhalten

Zeitkiller Nummer eins ist falsches Kurvenverhalten. Richtiges Kurvenverhalten lässt sich aber schnell beschreiben: langsam in die Kurve rein und schnell wieder raus. Klingt einfach, nicht wahr? Doch wir wollen es dir auch genauer erklären. Ein Tipp, der in fast allen Rennspielen zieht, ist die Punktmarkierung: Du merkst dir ein markantes Objekt an der Strecke. Dazu schaust du, wo die computergesteuerte Konkurrenz bremst, denn die macht selten Fehler. Daher solltest du nicht auf Teufel komm raus immer die Führung übernehmen. Lerne von deinem Feind. Wenn alles fehlschlägt, gibt es noch eine unsportliche Methode, schneller durch Kurven zu kommen: Aufgrund des immer noch nicht vorhandenen Schadenmodells, kannst du mit Höchstgeschwindigkeit in die Kurve krachen. Achte aber darauf, dass du in einen Gegner heizt und nicht gegen eine Mauer. Wenn du erst einmal von der Strecke abgekommen bist, verlierst du zu viel Zeit. Die Autos der Konkurrenz bieten sich als optimale Bremsklötze an.

Antriebsart

Die Wagen unterscheiden sich in drei Antriebsarten. Besitzt dein Wagen Heckantrieb, so neigt er dazu, hinten auszubrechen. Diese Art Auto ist am schwersten zu fahren. Heckantrieb bewirkt die gefürchteten Dreher abseits der Strecke. Bist du mitten in so einem Autowalzer, solltest du so lange gegensteuern, bis du wieder geradeaus fahren kannst. Der Frontantrieb zeigt sich oft etwas störrisch. Der Wagen kann leicht untersteuern. Um der unangenehmen Situation vorzubeugen, dass der Wagen in der Kurve geradeaus weiterrollt, statt in die Kurve zu fahren, solltest du spät bremsen. Achte aber darauf, dass deine Reifen nicht allzu sehr durchdrehen – das wäre verschwendete Energie. Die Krönung ist der Allradantrieb. Er ermöglicht ein besonders sicheres Kurvenverhalten, sorgt allerdings auch für Geschwindigkeitseinbußen auf geraden Strecken.

Service

Der wichtigste Service ist der Ölwechsel. Spezialisten wissen, dass altes Öl die Motorleistung beeinflussen kann. Achte daher immer auf die entsprechende Anzeige. Ist das Öl auf der Anzeige nicht mehr grün, sondern bräunlich, solltest du in Erwägung ziehen, einen Ölwechsel vorzunehmen.

Reifen-Setup

Boxenstopps kosten Zeit. Von daher solltest du genau überlegen, welche Reifen du wann verwendest. Sind die Rennen kürzer als fünf Runden, empfehlen sich die T5-Reifen. Diese Schlappen bieten den idealen Kompromiss zwischen Haltbarkeit und Haftung. Mit diesen Reifen solltest du nicht in die Box müssen.

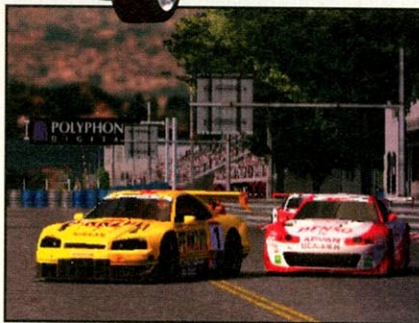
Sollte das Rennen zwischen zehn und zwanzig Runden dauern, so kannst du zu den T2-Reifen greifen. Auch diese sollten dich ohne Boxenstopp über die Runden kommen lassen.

Ab zwanzig Runden wirst du allerdings nicht mehr um einen Boxenstopp herumkommen. Hier sind die T2-Reifen ebenfalls von Vorteil. Sie halten lange und minimieren somit die Anzahl der erforderlichen Boxenstopps. Doch solltest du bedenken, dass sie lange brauchen, um warm zu werden. Du fährst die ersten Runden also mit kalten Reifen und wenig Haftung.

Lege dir auch eine Strategie zurecht, wann du in die Box fahren willst. Nur ein Beispiel: Du fährst zwanzig Runden und machst zwei Boxenstopps. Am besten eignen sich dann

Runde sieben und Runde

vierzehn. So fährst du den größten Teil des Rennens mit warmen Reifen.



Tipps für die Lizenzen

Das Lästige an Gran Turismo 3 ist das Erwerben der verschiedenen Lizenzen. Doch so ungern du es auch hören möchtest: Du solltest so früh wie möglich damit anfangen. Andernfalls werden dir einige schöne Rennen vorenthalten bleiben. Um die Lizenzen zu erhalten, ist es wichtig, sich einmal Gedanken über den richtigen Fahrstil zu machen.

Tipps zum Umgang mit Geld

Nicht alles gleich kaufen

Vorsicht! Du solltest nicht den Fehler machen und blind alles kaufen, was sich in Reichweite befindet. Achte auf das Rennen, das du zu fahren hast! Für jeden Cup brauchst du ein bestimmtes Fahrzeug. So kannst du zur Deutschen Tourenwagenmeisterschaft schlecht mit einem Mazda MX-5 antanzen. Genauso verhält es sich beispielsweise bei Cups, die von Wagen mit Allradantrieb gefahren werden. Hier wäre ein Bolide mit Frontantrieb eine Fehlbesetzung. Außerdem ist es ratsam, etwas länger zu sparen, denn die getunten Versionen einzelner Wagen bieten meist bessere Grundlagen für spätere Modifikationen!

Taktiken, um schneller an Geld zu kommen

Die wohl einfachste Art, schnell an Kohle zu kommen, ist es, ein Rennen mehrmals zu fahren. Suche dir hierfür am besten die Rennen aus, die einfach sind und trotzdem viel Geld bringen. Idealerweise gewinnst du bei solchen Rennen noch einen Wagen. Welche Kurse dir liegen, musst du selber herausfinden.



Wenn du eine Karre mit rund 300 PS besitzt, solltest du an der Gran Turismo World Championship teilnehmen. Der Super Speedway ist wie geschaffen für dich. Mit der satten Motorleistung dürftest du das Rennen schnell gewonnen haben. 10.000 Credits bringt dir ein Rennen. Um an das Bonusauto zu kommen, musst du auch alle anderen Rennen der Gran Turismo Championship gewinnen.

Eine weitere Möglichkeit, viel Geld einzusacken, ist ein Speichern-Laden-Trick. Bist du im Besitz eines 500-PS-Wagens, sollte es kein Problem sein, die European Championship in der Amateur-Liga zu gewinnen. Diese Meisterschaft läuft über fünf Rennen. Du musst aber nur vier gewinnen. Im fünften Rennen kapitulierst du einfach. Das Preisgeld ist dir sowieso sicher. Doch unser Ziel ist es, das Vertigo Race Car zu gewinnen. Da die Autos aber durch einen Zufallsgenerator verteilt werden, speicherst du dein Spiel nach dem vierten Rennen. Nun kannst du beliebig oft laden, bis du zufrieden bist.

Tuning-Tipps

Reifen

Simulationsreifen

Achtung! Diese Reifen sind die absoluten Spaßkiller. Hier ist uneingeschränktes Feingefühl angesagt. Wer nicht geschmeidig mit dem Controller umgehen kann, wird unweigerlich im Graben enden.

Sportreifen

Sportreifen haben einen großen Vorteil: Sie sind billiger als Rennreifen und bringen richtig was. Ihren Trumpf spielen sie vor allem bei Straßenrennen aus.

Rennreifen

Rennreifen unterscheiden sich vor allem in der Härte voneinander. Es sind mehrere Härten verfügbar. Bei der Auswahl solltest du allerdings mit Bedacht vorgehen. Harte Reifen halten zwar lange, bieten aber wenig Haftung. Vorsicht ist vor allem bei Rennen mit vorgegebenem Reifenverschleiß angesagt.

Rallyereifen

Diese Reifen sind etwas grober und eignen sich am besten für Offroad-Rennen. Wer über Stock und Stein brettern muss, sollte seine Knete in diese Reifen investieren.

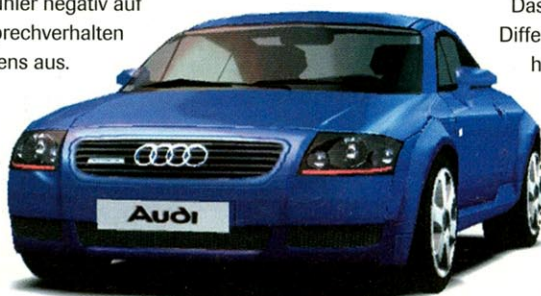
Turbo

Turbosatz

Der Turbosatz zaubert dir ordentlich PS unter die Haube. Hauptsächlich wird die Motorleistung im hohen Drehzahlbereich verbessert. Um keine Leistung zu verschwenden, solltest du spätestens nach dem Turbosatz auch Teile für eine verbesserte Beschleunigung einbauen. Optimal ist der Einbau von Beschleunigungsteilen aber schon vor dem Erwerb des Turbosatzes.

Ladeluftkühler

Den letzten Schliff für Turbomotoren stellt der Ladeluftkühler da. Leider wirkt sich dieser Kühler negativ auf das Ansprechverhalten des Wagens aus.



Antriebszug

Kupplung

Wertvolle Zeit kann man durch schnelles Schalten gewinnen. Gran Turismo 3 bietet drei Upgrades, um eben diese Geschwindigkeit zu steigern. Vor allem PS-starke Boliden profitieren enorm von diesen Verbesserungen.

Schwungscheibe

Dieses Tuning-Teil ist nur für Leute empfehlenswert, die manuell schalten. Automatikliebhaber können ihr Geld sinnvoller anlegen. Außerdem bedarf es einer langen Gewöhnungszeit, bis die Modifizierung richtig greift. Wer also Geld wie Heu hat, darf zugreifen.

Getriebe

Das Getriebe bietet drei Stufen. Stufe eins eignet sich hauptsächlich für ungetunte Straßenwagen. Die zweite Stufe können Leute in Betracht ziehen, die an ihrem Wagen schon die ein oder andere Sache verändert haben. Stufe drei ist nur Vollprofis zu empfehlen, da sie schon einiges an fahrerischem Können voraussetzt.

Antriebswelle

Die Antriebswelle soll das Gewicht reduzieren, denn Tuning-Teile machen deine Karre schwerer. Diese Pfunde muss dein Motor dann zusätzlich über die Strecke schleppen. Außerdem kann die Welle einen positiven Effekt auf die Beschleunigung ausüben. Leider ist das Upgrade nicht für alle Wagen erhältlich.

Differential

Das Differential sorgt für eine optimale Kraftübertragung des Getriebes auf die Reifen. Somit ist es möglich, dass die Räder selbst auf rutschigem oder glattem Untergrund immer in Bewegung bleiben. Erreicht wird dies durch eine bestmögliche Anpassung des Drehmoments. Experten ziehen hier die Spezialanfertigung vor, da diese unheimlich viele Einstellungsmöglichkeiten bietet.

Das 1-Weg- und das 1,5-Weg-Differential eignet sich hauptsächlich für Boliden mit Frontantrieb. Außerdem können die 1-Weg- und 1,5-Weg-Differentiale Anfängern das Fahren sehr erleichtern. Profis greifen gleich zum 2-Weg-Differential.

Auspuff und Motor

Auspuff und Luftfilter

Dieses Upgrade kann gerade am Anfang sehr hilfreich sein. Die Teile sind billig und bringen einen nicht zu verachtenden Leistungsschub. Ein echter Ersatz für mehr PS sind sie allerdings nicht.

Kanalschleifen

Diese Modifikation ist als Feinschliff hochgezüchteter Wagen zu sehen.

Massenausgleich des Motors

Auch dieses Upgrade macht nur bei Autos Sinn, an denen eh schon nichts Originales mehr dran ist.

Rennchip

Ein Tuning-Teil, das vor allem billig ist. Der Rennchip sollte eine deiner ersten Investitionen sein.

Hubraumvergrößerung

Die Hubraumvergrößerung ist das Doping eines jeden Motors. Hierbei wird die Bohrung erweitert und der Hub der Zylinder verlängert. Das Resultat ist eine enorme Leistungssteigerung. Dummerweise kann die Modifizierung nicht bei jedem Wagen vorgenommen werden. Es bedarf schon von vornherein eines großen Motors.

Tuning des Saugmotors

Saugmotor-Tuning soll bewirken, dass mehr Luft in die Zylinder kommt. Im Grunde bewirkt dieses Tuning dasselbe wie der Einbau eines Turboladers.

Sei dir aber über eines im Klaren: Ein Wagen mit abnormal vielen PS bringt dir gar nichts, wenn du nicht die richtigen Einstellungen an der Federung vornimmst oder die richtigen Reifen aufgezogen hast!

Tipps zum Arcade-Modus

Wer knapp an Zeit ist und im Arcade-Modus trotzdem alle Extras haben möchte, sollte alle Rennen gleich zu Beginn auf "Schwer" fahren. Damit umgehst du die Stufen "Leicht" und "Normal". In den Profischwierigkeitsgrad gelangst du, wenn du auf Stufe "Schwer" gehst, L1 + R1 hältst und danach X drückst.



Bremsen und Federung

Sportbremsen

Wer Reifen sparen will und schneller abbremsen möchte, wird um dieses Teil nicht herumkommen. Die Sportbremse ist auch eine der besten Anfangsinvestitionen.

Verteilung der Bremskraft

Wer schon immer Probleme mit dem Unter- oder Übersteuern vieler Wagen hatte, kann mit Hilfe eines Bremskraftverteilers dieses Problem minimieren. Mit dem Bremskraftverteiler lässt sich die Bremskraft gleichmäßig auf Vorder- und Hinterachse des Wagens übertragen.

Federung

Bei der Federung raten wir dir gleich zum Spezialsatz. Hiermit lässt sich eine Menge einstellen und das Handling des Wagens wird enorm verbessert.



Tuning-Cheat

Der Trick mit den zwei Memory Cards

Für diesen Trick brauchst du nur zwei Memory Cards und etwas Geld. Gehe folgendermaßen vor:

Speichere den Spielstand auf beiden Memory Cards. Kaufe dir nun den Wagen deiner Wahl und tune ihn so gut wie möglich. Nun speicherst du die Daten des getunten Wagens auf der zweiten Memory Card. Jetzt lädst du den Spielstand der ersten Memory Card wieder. Über den Menüpunkt "Handel" lädst du die Garagendaten der zweiten Memory Card. Das Lustige ist nun, dass du den getunten Boliden zum Grundpreis kaufen kannst.

Tuning-Einstellungen

Hier noch einige Tipps zur Einstellung wichtiger Tuning-Teile.

Einstellung des Antriebszugs

a) Anfangsdrehmoment

Das Drehmoment kann entweder an der Vorder- oder der Hinterachse eingestellt werden. Ein Wagen mit Allradantrieb bietet diese Einstellungen natürlich vorne und hinten. Um aber diese Einstellungsmöglichkeit sinnvoll zu nutzen, bedarf es einiger Übung.

b) Differential Beschleunigen und Bremsen

Diese Einstellung verbessert die Haftung während des Beschleunigens. Allerdings verzögert sie auch die Bremswirkung. Von daher ist eine sorgfältige Einstellung des Features Differential Bremsen sinnvoll, um den Verlust an Bremshaftung wieder auszugleichen.

c) Getriebeabstufung

Die Einstellungen der Getriebeabstufung solltest du völlig von den Gegebenheiten der zu fahrenden Strecke abhängig machen. Denn wenn du die Getriebeabstufung herabsetzt, beschleunigt dein Auto zwar langsamer, erreicht aber eine größere Höchstgeschwindigkeit und umgekehrt. Enthält die Strecke also viele Geraden und wenige Schikanen etc., solltest du die Getriebeabstufung heruntersetzen. Ist die Strecke eher kurvenreich, machst du das Gegenteil.

Einstellung der Bremsen

a) Bremskraftverteilung

Je stärker du die Bremskraft auf die vorderen Bremsen legst, desto mehr neigt der Wagen zum Untersteuern. Stellst du die hinteren Bremsen zu stark ein, übersteuert der Wagen. Übersteuernde Fahrzeuge liegen in der Regel besser in den Kurven, verlieren aber leider an Grip.



Einstellungen der Federung

a) Federrate

Je weicher die Federung von dir eingestellt wird, desto sensibler reagiert der Wagen. Eine harte Einstellung der Federrate bewirkt eine Unempfindlichkeit des Wagens.

b) Veränderung der Fahrzeughöhe

Eine Veränderung der Fahrzeughöhe bewirkt auch eine Veränderung des Fahrzeugschwerpunktes. Eine sinnvolle Einstellung kann dazu führen, dass du eine bessere Kurvenlage hast. Ein zu tief gelegter Wagen hingegen bewirkt das Gegenteil. Hier kannst du schnell die Kontrolle über deinen Flitzer verlieren. Durch Einstellungen an Federrate und Stoßdämpfern kannst du dieses Problem bei tiefer gelegten Wagen aber bis zu einem gewissen Grad kompensieren. Außerdem solltest du die zu fahrende Strecke im Auge behalten. Je ebener sie ist, desto tiefer kannst du den Wagen legen.

c) Stoßdämpfer

Bei den Stoßdämpfern verhält sich ähnlich wie bei der Federrate. Je großzügiger du sie einstellst, desto sensibler reagiert die Karre auf Unebenheiten. Eine zu straffe Einstellung macht das Auto unflexibel. Um die optimale Einstellung zu erwischen, müssen Federrate und Stoßdämpfer genau aufeinander abgestimmt werden.

d) Spurwinkel

Eine Änderung des Spurwinkels verändert den Winkel der Reifen von oben gesehen zur Fahrtrichtung. Neben einem besseren Handling kann so auch der Abnutzungsgrad der Reifen beeinflusst werden. Wie immer gilt: Übertreibungen führen zu Leistungseinbußen.

e) Sturzwinkel

Der Sturzwinkel verändert den Winkel der Reifen zur Senkrechten von vorn gesehen. Ansonsten verhalten sich die Einstellungen wie beim Spurwinkel.

f) Stabilisator

Die Einstellung des Stabilisators ist enorm wichtig für ein gutes Kurvenverhalten. Um die richtige Einstellung zu finden, musst du – wie übrigens bei jeder Einstellung – etwas experimentieren. Achte bei der Einstellung des Stabilisators besonders auf die Werte der Stoßdämpfer und die Federrate.



Komplettlösung des GT-Modus

Das Herzstück des Spiels ist der Gran Turismo-Modus und über genau den möchten wir dir Überblick verschaffen. Noch ein Wort zu den Lizenzen. Die sind zwar schwer zu bekommen, doch trotzdem solltest du alle besitzen. Ansonsten werden dir einige Rennen verschlossen bleiben. Rennen mit Reifenverschleiß haben wir übrigens mit einem roten Ausrufezeichen (!) markiert.

Anfänger-Liga

Rennen	Strecke	Runden	max. Credits	Fahrzeugprämie
Sunday-Cup	Super Speedway Circuit	5	1000	-
Sunday-Cup	Mid-Field Raceway	2	1000	Toyota Trueno GT
Sunday-Cup	Trial Mountain Circuit	2	1000	Apex
Clubman-Cup	Rom Circuit	2	1000	-
Clubman-Cup	Special Stage Route 5	2	1000	Mazda MX-5
Clubman-Cup	Deep Forest Raceway	2	1000	-
FF-Challenge	Deep Forest Raceway	2	1500	-
FF-Challenge	Special Stage Route 5	2	1500	Toyota Yaris RS 1.5
FF-Challenge	Rom Circuit	2	1500	-
FR-Challenge	Grand Valley Speedway	2	1500	-
FR-Challenge	Special Stage Route 5	2	1500	Nissan Silvia Ks 1800cc
FR-Challenge	Apricot Hill Raceway	2	1500	-
MR-Challenge	Trial Mountain Circuit	2	2000	-
MR-Challenge	Deep Forest Raceway 2	2	2000	Toyota MR 2 Cabrio
MR-Challenge	Apricot Hill Raceway	2	2000	-
4x4-Challenge	Deep Forest Raceway	2	2000	-
4x4-Challenge	Mid-Field Raceway	2	2000	Suzuki Alto Works Sports
4x4-Challenge	Special Stage Route 11	2	2000	-
LightWeight-K-Cup	Trial Mountain Circuit	2	2500	-
LightWeight-K-Cup	Super Speedway Circuit	2	2500	Mini Cooper 1.3 i
LightWeight-K-Cup	Laguna Seca Raceway	2	2500	-
Stars and Stripes	Seattle City Circuit	2	3500	-
Stars and Stripes	Super Speedway Circuit	4	3500	Chevrolet Camaro SS
Stars and Stripes	Laguna Seca Raceway	2	3500	-
Stars and Stripes	Seattle City Circuit 2	2	3500	-
Spider and Roadster	Deep Forest Raceway	2	2500	-
Spider and Roadster	Teststrecke	2	2500	Mazda MX-5 1.8 i
Spider and Roadster	Grand Valley Speedway 2	2	2500	-
80's Years Sportscars-Cup	Special Stage Route 5	2	2500	-
80's Years Sportscars-Cup	Tokio Route 246: Akasaka 2	2	2500	Mazda RX-7 Infini 3
80's Years Sportscars-Cup	Seattle City Circuit 2	2	2500	-
Race of NA Sports	Apricot Hill Raceway	2	5000	-
Race of NA Sports	Grand Valley Speedway	2	5000	Honda CRX 1.6 VTI
Race of NA Sports	Apricot Hill Raceway 2	2	5000	-
Race of Turbo Sportscars	Mid-Field Raceway 2	2	5000	-
Race of Turbo Sportscars	Testkurs	2	5000	Daihatsu Cuore TR-XX Avanzato
Race of Turbo Sportscars	Special Stage Route 11	2	5000	-



Audi TT Race	Rom Circuit	2	5000	-
Audi TT Race	Laguna Seca Raceway	2	5000	-
Audi TT Race	Trial Mountain Circuit	2	5000	Audi TT 1.8 T Quattro
Audi TT Race	Special Stage Route 11	2	5000	-
Audi TT Race	Monte Carlo	3	5000	-
Legend of Silver Arrow	Testkurs	2	10.000	-
Legend of Silver Arrow	Trial Mountain Circuit	2	10.000	Mercedes SLK 230 Kompressor
Legend of Silver Arrow	Rom Circuit 2	2	10.000	-
Altezza Race	Mid-Field Raceway	2	1000	-
Altezza Race	Tokio Route 246: Akasaka	2	1000	-
Altezza Race	Deep Forest Raceway	2	1000	Toyota Celica SS II
Altezza Race	Special Stage Route 5	2	1000	-
Altezza Race	Seattle City Circuit	2	1000	-
Vitz Race	Rom Circuit	2	5000	-
Vitz Race	Laguna Seca Raceway	2	5000	-
Vitz Race	Tokio Route 246: Akasaka	2	5000	Toyota Yaris RS 1.5
Vitz Race	Trial Mountain Circuit	2	5000	-
Vitz Race	Special Stage Route 5	2	5000	-
TYPE-R Meeting	Tokio Route 246: Akasaka	2	5000	-
TYPE-R Meeting	Grand Valley Speedway	2	5000	-
TYPE-R Meeting	Trial Mountain Circuit 2	2	5000	Acura RSX Type-S
TYPE-R Meeting	Super Speedway Circuit	4	5000	-
TYPE-R Meeting	Tokio Route 246: Akasaka 2	2	5000	-
Evolution Meeting	Laguna Seca Raceway	2	5000	-
Evolution Meeting	Trial Mountain Circuit	2	5000	Mitsubishi Lancer Evo IV GSR
Evolution Meeting	Mid-Field Raceway 2	2	5000	-
New Beetle Pokal	Rom Circuit	2	5000	-
New Beetle Pokal	Grand Valley Speedway	2	5000	-
New Beetle Pokal	Seattle City Circuit 2	2	5000	Volkswagen New Beetle RSI
New Beetle Pokal	Testkurs	2	5000	-
New Beetle Pokal	Monte Carlo	3	5000	-
GT World Championship	Tokio Route 246: Akasaka	2	10.000	-
GT World Championship	Super Speedway Circuit	4	10.000	Mazda MX-5
GT World Championship	Trial Mountain Circuit	2	10.000	- oder
GT World Championship	Mid-Field Raceway	2	10.000	Mitsubishi Lancer Evo VI GSR
GT World Championship	Laguna Seca Raceway	2	10.000	- oder
GT World Championship	Seattle City Circuit	2	10.000	Toyota Celica GT-Four
GT World Championship	Special Stage Route 11	2	10.000	- oder
GT World Championship	Apricot Hill Raceway	2	10.000	Nissan Skyline GT-R Vspec II (311 PS)
GT World Championship	Trial Mountain Circuit	2	10.000	-
GT World Championship	Grand Valley Speedway	2	10.000	-



Herzlichen Glückwunsch! Du hast die Anfängerliga gemeistert. Als Belohnung gibt es den Mitsubishi Lancer Evolution V GSR mit 311 PS geschenkt!

Amateur-Liga

Rennen	Strecke	Runden	max. Credits	Fahrzeugprämie
Japanese Championship	Akasaka	3	7500	Mitsubishi FTO oder
Japanese Championship	Super Speedway Circuit	6	7500	Impreza Wagon WRX STI Version VI
Japanese Championship	Apricot Hill Raceway	3	7500	- oder
Japanese Championship	Special Stage Route 11	3	7500	Mitsubishi Lancer EvIV GSR oder
Japanese Championship	Tokio Route 246: Akasaka 2	3	7500	Mazda RX-7 Type RZ

Komplettlösung Gran Turismo 3 A-spec



American Championship	Seattle City Circuit	3	7500	Audi TT 1.8T Quattro oder
	Trial Mountain Circuit	3	7500	Impreza Sedan WRX STI Version VI
American Championship	Super Speedway Circuit	6	7500	- oder
	Seattle City Circuit 2	3	7500	Chevrolet Camaro Race Car oder
	Laguna Seca Raceway	3	7500	Mazda RX-7 Type RS
European Championship	Rom Circuit	3	7500	Nissan Skyline GT-R V-spec II oder
	Special Stage Route 5	3	7500	Gillet Vertigo Race Car
European Championship	Grand Valley Speedway	3	7500	- oder
	Rom Circuit	3	7500	Lotus Elise 190 oder
	Monte Carlo	3	7500	Mini Cooper 1.3l
Gran Turismo World Championship	Tokio Route 246: Akasaka	5	10.000	-
Gran Turismo World Championship	Laguna Seca Raceway	5	10.000	Nissan C-West Razo Silvia JGTC
Gran Turismo World Championship	Apricot Hill Raceway	5	10.000	- oder
	Deep Forest Raceway	5	10.000	Mazda RX-8
Gran Turismo World Championship	Special Stage Route 5	5	10.000	- oder
	Trial Mountain Circuit	5	10.000	Nissan Z Concept
Gran Turismo World Championship	Seattle City Circuit	5	10.000	- oder
	Mid-Field Raceway 2	5	10.000	Toyota GT-One Road Car
Gran Turismo World Championship	Special Stage Route 11	5	10.000	-
Gran Turismo World Championship	Grand Valley Speedway	5	10.000	-
Deutsche Tourenwagen Challenge	Trial Mountain Circuit	3	10.000	Opel Astra Touring Car oder
	Mid-Field Raceway	3	10.000	Volkswagen New Beetle Cup Car
Deutsche Tourenwagen Challenge	Deep Forest Raceway	3	10.000	Volkswagen Lupo Cup Car
Deutsche Tourenwagen Challenge	Laguna Seca Raceway	3	10.000	- oder
	Tokio Route 246: Akasaka	3	10.000	Ruf 3400 S
FF Challenge	Deep Forest Raceway	5	5000	-
FF Challenge	Rom Circuit 2	5	5000	Toyota Celica TRD Sports M
FF Challenge	Apricot Hill Raceway 2	5	5000	-
FR Challenge	Trial Mountain Circuit	5	5000	-
FR Challenge	Laguna Seca Raceway	5	5000	Toyota Sprinter Trueno GT-Apex SS
FR Challenge	Tokio Route 246: Akasaka	5	5000	-
MR Challenge	Tokio Route 246: Akasaka 2	5	5000	-
MR Challenge	Deep Forest Raceway 2	5	5000	Honda NSX Type S Zero
MR Challenge	Grand Valley Speedway	5	5000	-
4x4 Challenge	Super Speedway Circuit	5	5000	-
4x4 Challenge	Apricot Hill Raceway 2	5	5000	Mitsubishi Lancer Evo VII GSR
4x4 Challenge	Grand Valley Speedway	5	5000	-
Stars and Stripes	Seattle City Circuit	3	7500	-
Stars and Stripes	Super Speedway	6	7500	Spoon S 2000 Race Car
Stars and Stripes	Laguna Seca Raceway	3	7500	-
Stars and Stripes	Seattle City Circuit 2	3	7500	-
Boxer Spirit	Deep Forest Raceway	3	10.000	-
Boxer Spirit	Seattle City Circuit	3	10.000	Subaru Legacy B4 Blitzen
Boxer Spirit	Mid-Field Raceway	3	10.000	-
80's Sports Car Cup	Tokio Route 246: Akasaka	3	8000	-
80's Sports Car Cup	Special Stage Route 5	3	8000	Nissan Skyline GT-R S-tune
80's Sports Car Cup	Trial Mountain Circuit 2	3	8000	-
Race of NA Sports	Apricot Hill Raceway 2	3	15.000	-
Race of NA Sports	Super Speedway	6	15.000	Mazda RX-8
Race of NA Sports	Deep Forest Raceway 2	3	15.000	-

Komplettlösung Gran Turismo 3 A-spec



Race of Turbo Sports	Apricot Hill Raceway 2	3	15.000	-
Race of Turbo Sports	Testkurs	3	15.000	Mitsubishi Mines Lancer Evo VI
Race of Turbo Sports	Grand Valley	3	15.000	-
Gran Turismo All Stars	Laguna Seca Raceway	5	25.000	-
Gran Turismo All Stars	Deep Forest Raceway 2	5	25.000	Mines Skyline GT-R N1 V-spec
Gran Turismo All Stars	Mid-Field Raceway	5	25.000	- oder
	Testkurs	5	25.000	Raybrig NSX JGTC
Gran Turismo All Stars	Apricot Hill Raceway 2	5	25.000	- oder
	Rom Circuit 2	5	25.000	Nismo Skyline GT-R R-Tune
Gran Turismo All Stars	Seattle City Circuit	5	25.000	- oder
	Special Stage Route 11	5	25.000	Ford GT 40
Gran Turismo All Stars	Grand Valley 2	5	25.000	-
Gran Turismo All Stars	Tokio Route 246: Akasaka 2	5	25.000	-
All Japan GT Championship	Grand Valley Speedway	5	15.000	
All Japan GT Championship	Rom Circuit	5	15.000	Nissan Calsonic Skyline JGTC
All Japan GT Championship	Mid-Field Raceway	5	15.000	- oder
	Special Stage Route	5	15.000	Nissan Loctite Zexel GT-R JGTC
All Japan GT Championship	Laguna Seca Raceway	5	15.000	- oder
	Super Speedway Circuit	10	15.000	Toyota Denso Sard Supra GT
All Japan GT Championship	Apricot Hill Raceway	5	15.000	- oder
	Grand Valley 2	5	15.000	Honda Arta NSX
All Japan GT Championship	Special Stage Route 11	5	15.000	-
All Japan GT Championship	Tokio Route 246: Akasaka	5	15.000	-
Tourist Trophy	Seattle City Circuit	3	10.000	-
Tourist Trophy	Special Stage Route 5	3	10.000	-
Tourist Trophy	Trial Mountain Circuit	3	10.000	Audi S4
Tourist Trophy	Rom Circuit	3	10.000	-
Tourist Trophy	Deep Forest Raceway 2	3	10.000	-
GT Race of Red Emblem	Trial Mountain Circuit	3	30.000	-
GT Race of Red Emblem	Laguna Seca Raceway	3	30.000	Nissan Nismo 400 R
GT Race of Red Emblem	Rom Circuit 2	3	30.000	-
Legend of Silver Arrow	Trial Mountain Circuit	3	20.000	-
Legend of Silver Arrow	Super Speedway Circuit	6	20.000	Mercedes CLK Touring Car
Legend of Silver Arrow	Rom Circuit 2	3	20.000	-
New Generation Sports Altezza Race	Deep Forest Raceway	5	10.000	Toms X 540 Toyota Chaser
New Generation Sports Altezza Race	Special Stage Route 11	4	10.000	- oder
	Grand Valley Speedway	4	10.000	Toyota Altezza LM Race Car
New Generation Sports Altezza Race	Tokio Route 246: Akasaka	5	10.000	- oder
	Monte Carlo	7	10.000	Toyota Yaris RS 1.5
Honda Type-R Meeting	Tokio Route 246: Akasaka	5	10.000	-
Honda Type-R Meeting	Special Stage Route 11	5	10.000	Honda NSX Type R
Honda Type-R Meeting	Super Speedway Circuit	10	10.000	- oder
	Tokio Route 246: Akasaka 2	5	10.000	Spoon S 2000
Honda Type-R Meeting	Monte Carlo	7	10.000	-
Mitsubishi Evolution Meeting	Mid-Field Raceway	6	10.000	-
Mitsubishi Evolution Meeting	Special Stage Route 11	4	10.000	Mitsubishi Lancer Evo VI Rally Car
Mitsubishi Evolution Meeting	Tokio Route 246: Akasaka	5	10.000	-
Dream Car Championship	Deep Forest Raceway	5	25.000	Mazda RX-7 LM Race Car
Dream Car Championship	Laguna Seca Raceway	5	25.000	- oder
	Special Stage Route 5	5	25.000	Mitsubishi FTO LM Race Car
Dream Car Championship	Apricot Hill Raceway	5	25.000	- oder
	Testkurs	5	25.000	Honda S 2000 LM Race Car





D	Dream Car Championship	Special Stage Route 11	5	25.000	- oder
		Grand Valley 2	7	25.000	Subaru Impreza LM Race Car

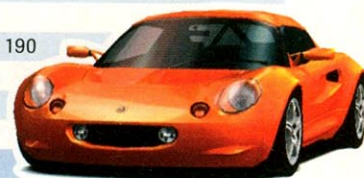
Herzlichen Glückwunsch! Du hast soeben auch die Amateur-Liga beendet! Als Belohnung gibt es einen Dodge Viper GTS-R Team Oreca (596 PS).

Profi-Liga

Rennen	Strecke	Runden	max. Credits	Fahrzeugprämie
British GT Car Cup	Trial Mountain Circuit	10	20.000	-
British GT Car Cup	Special Stage Route 5	10	20.000	Aston Martin Vanquish
British GT Car Cup	Rom Circuit, rückwärts	10	20.000	-
Gran Turismo World Championship	Grand Valley Speedway	10	35.000	-
Gran Turismo World Championship	Apricot Hill Raceway 2	10	35.000	Nissan R390 GT1 Road Car
Gran Turismo World Championship	Special Stage Route 5	10	35.000	- oder
Gran Turismo World Championship	Trial Mountain Circuit	10	35.000	Opel Calibra Touring Car
Gran Turismo World Championship	Deep Forest Raceway	10	35.000	- oder
Gran Turismo World Championship	Testkurs	10	35.000	Ford GT 40 Race Car
Gran Turismo World Championship	Special Stage Route 11	10	35.000	- oder
Gran Turismo World Championship	Tokio Route 246: Akasaka	10	35.000	Jaguar XJ 220 Race Car
Gran Turismo World Championship	Monte Carlo	15	35.000	-
Gran Turismo World Championship	Grand Valley Speedway 2	10	35.000	-
FF-Challenge	Deep Forest Raceway	10	10.000	-
FF-Challenge	Rom Circuit	10	10.000	Spoon Civic Type-R
FF-Challenge	Monte Carlo	10	10.000	-
FR-Challenge	Apricot Hill Raceway	10	15.000	-
FR-Challenge	Mid-Field Raceway 2	15	15.000	Nismo GT-R LM Road Car
FR-Challenge	Deep Forest Raceway 2	10	15.000	-
MR-Challenge	Trial Mountain Circuit	10	20.000	-
MR-Challenge	Laguna Seca Raceway	10	20.000	Tommy Kaira ZZ II
MR-Challenge	Mid-Field Raceway 2	15	20.000	-
4x4-Challenge	Special Stage Route 52	10	30.000	-
4x4-Challenge	Laguna Seca Raceway	10	30.000	Mitsubishi Lancer Evo VII
4x4-Challenge	Deep Forest Raceway	15	30.000	Rally Car Prototype
Spider and Roadster	Grand Valley Speedway	10	10.000	-
Spider and Roadster	Trial Mountain Circuit	10	10.000	Shelby Cobra
Spider and Roadster	Monte Carlo	15	10.000	-
Boxer Spirit	Deep Forest Raceway 2	10	15.000	-
Boxer Spirit	Rom Circuit	10	15.000	Ruf RGT
Boxer Spirit	Super Speedway Circuit	20	15.000	-
Race of NA Sports	Apricot Hill	10	20.000	-
Race of NA Sports	Seattle City Circuit	10	20.000	Pagani Zonda C12S
Race of NA Sports	Tokio Route 246: Akasaka	10	20.000	-
Race of Turbo Sports	Mid-Field Raceway	10	30.000	-
Race of Turbo Sports	Testkurs	10	30.000	Ruf CTR 2
Race of Turbo Sports	Apricot Hill Raceway	15	30.000	-
Gran Turismo All Stars	Laguna Seca Raceway	15	50.000	-
Gran Turismo All Stars	Deep Forest Raceway	15	50.000	Dodge Viper GTSR Concept
Gran Turismo All Stars	Mid-Field Raceway 2	15	50.000	- oder
Gran Turismo All Stars	Testkurs	15	50.000	Subaru Impreza Sedan WRX STI



Gran Turismo All Stars	Apricot Hill Raceway	15	50.000	- oder
Gran Turismo All Stars	Rom Circuit	15	50.000	Nissan R390 GT1 LM Race Car
Gran Turismo All Stars	Seattle City Circuit 2	15	50.000	- oder
Gran Turismo All Stars	Special Stage Route 11 2	15	50.000	Toyota GT-One Race Car
Gran Turismo All Stars	Grand Valley Speedway 2	15	50.000	-
Gran Turismo All Stars	Tokio Route 246: Akasaka	15	50.000	-
All Japan GT Championship	Grand Valley Speedway	15	30.000	-
All Japan GT Championship	Apricot Hill Raceway	20	30.000	SuperAutoBacs Apex MR-S
All Japan GT Championship	Testkurs	15	30.000	- oder
All Japan GT Championship	Special Stage Route 11	15	30.000	Castrol Mugen NSX JGTC
All Japan GT Championship	Laguna Seca Raceway	20	30.000	- oder
All Japan GT Championship	Trial Mountain Circuit	15	30.000	Pagani Zonda Race Car
All Japan GT Championship	Rom Circuit 2	15	30.000	- oder
All Japan GT Championship	Grand Valley Speedway 2	15	30.000	Pennzoil Nismo GT-R JGTC
All Japan GT Championship	Tokio Route 246: Akasaka	15	30.000	-
All Japan GT Championship	Monte Carlo	20	30.000	-
Italian Avant Garde	Rom Circuit	10	30.000	-
Italian Avant Garde	Rom Circuit, rückwärts	10	30.000	Pagani Zonda Race Car
GT Race of Red Emblem	Tokio Route 246: Akasaka	10	25.000	-
GT Race of Red Emblem	Grand Valley Speedway 2	10	25.000	Nissan Calsonic Skyline JGTC
GT Race of Red Emblem	Special Stage Route 11 2	10	25.000	-
Vitz Race	Rom Circuit 2	10	7500	Toyota Altezza LM Race Car oder
Vitz Race	Laguna Seca Raceway	10	7500	Toyota Yaris RS 1.5
Vitz Race	Testkurs	10	7500	- oder
Vitz Race	Special Stage Route 11 2	10	7500	Castrol Toms Supra JGTC oder
Vitz Race	Grand Valley 2	10	7500	Toyota Supra RZ
Elise Trophy	Monte Carlo	10	15.000	-
Elise Trophy	Apricot Hill Raceway	10	15.000	-
Elise Trophy	Deep Forest Raceway	10	15.000	Lotus Elise 190
Elise Trophy	Rom Circuit 2	10	15.000	-
Elise Trophy	Trial Mountain Circuit	10	15.000	-
Clio Trophy	Rom Circuit	10	15.000	-
Clio Trophy	Grand Valley Speedway	10	15.000	-
Clio Trophy	Special Stage Route 11 2	10	15.000	Volkswagen New Beetle Cup Car
Clio Trophy	Deep Forest Raceway	10	15.000	-
Clio Trophy	Monte Carlo	15	15.000	-
Tuscan Challenge	Trial Mountain Circuit	10	50.000	-
Tuscan Challenge	Special Stage Route 5	10	50.000	TVR Griffith 500
Tuscan Challenge	Rom Circuit 2	10	50.000	- oder
Tuscan Challenge	Seattle City Circuit	10	50.000	TVR Speed 12
Tuscan Challenge	Testkurs	10	50.000	-
Dream Car Championship	Testkurs	15	40.000	Mitsubishi FTO LM Race Car
Dream Car Championship	Grand Valley Speedway	15	40.000	- oder
Dream Car Championship	Trial Mountain Circuit 2	15	40.000	Polyphony 001
Dream Car Championship	Tokio Route 246: Akasaka	15	40.000	- oder
Dream Car Championship	Mid-Field Raceway 2	15	40.000	Panos Esperante GTR-1
Dream Car Championship	Special Stage Route 11 2	15	40.000	- oder
Dream Car Championship	Monte Carlo	20	40.000	Toyota GT-One Race Car
Polyphony Digital Cup	Trial Mountain Circuit 2	20	50.000	-
Polyphony Digital Cup	Mid-Field Raceway 2	20	50.000	Suzuki Escudo Pike Peak
Polyphony Digital Cup	Rom Circuit 2	20	50.000	- oder
Polyphony Digital Cup	Special Stage Route 5 2	20	50.000	TVR Speed 12



Komplettlösung Gran Turismo 3 A-spec



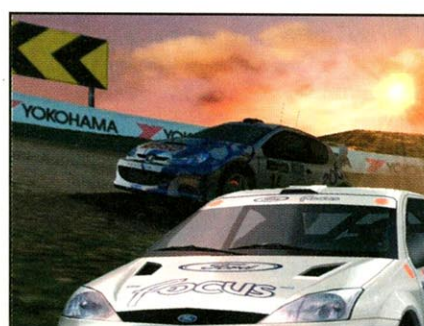
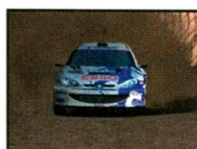
Polyphony Digital Cup	Seattle City Circuit 2	20	50.000	- oder
	Apricot Hill Raceway 2	20	50.000	Toyota GT-One Race Car
Polyphony Digital Cup	Deep Forest Raceway 2	20	50.000	- oder
	Special Stage Route 11 2	20	50.000	Polyphony 001
Polyphony Digital Cup	Grand Valley Speedway 2	20	50.000	-
Polyphony Digital Cup	Tokio Route 246: Akasaka 2	20	50.000	-
Like the Wind	Testkurs	20	10.000	Mazda 787B
Formula GT	Mid-Field Raceway	30	30.000	-
Formula GT	Seattle City Circuit	40	30.000	-
Formula GT	Grand Valley Raceway	27	30.000	-
Formula GT	Super Speedway Circuit	50	30.000	Polyphony 001
Formula GT	Rom Circuit	28	30.000	- oder
	Testkurs	25	30.000	Polyphony 002
Formula GT	Laguna Seca Raceway	33	30.000	-
Formula GT	Apricot Hill Raceway	27	30.000	-
Formula GT	Tokio Route 246: Akasaka	25	30.000	-
Formula GT	Monte Carlo	78	30.000	-

Herzlichen Glückwunsch! Du hast die Profi-Liga beendet. Als Belohnung gibt es den Polyphony 002 mit 800 PS.



Rallye-Veranstaltungen

Rennen	Runden	Gegner	max.Credits	Fahrzeugprämie
Rally Challenge	2/3/5	Peugeot 206 Rally Car	20.000	Toyota Celica Rally Car
Tahiti Maze	2/3/5	Mitsubishi Lancer Evolution VII	20.000	Ford Escort Rally Car
Smokey Mountain Rally	3/5/7	Subaru Impreza Rally Car	20.000	Ford Focus Rally Car
Rally of Alps	3/5/7	Subaru Impreza Rally Car	20.000	Peugeot 206 Rally Car
Rally Challenge II	2/3/5	Ford Escort Rally Car	20.000	Toyota Corolla Rally Car
Tahiti Maze II	2/3/5	Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car	20.000	Subaru Impreza Rally Car
Smokey Mountain Rally II	3/5/7	Toyota Corolla Rally Car	20.000	Mitsubishi Lancer Evolution VI
Rally of Alps II	3/5/7	Toyota Celica Rally Car	20.000	Mitsubishi Lancer Evolution VII
Super Special Route 5 (nass)	2/3/5	Mitsubishi Lancer Evolution VII	20.000	Citroën Xsara Rally Car
Super Special Route 5 II (nass)	2/3/5	Subaru Impreza Rally Car	20.000	Subaru Impreza Rally Car





Ausdauerrennen

Rennen: Grand Valley Speedway
Runden: 60
Credits: 400.000
Fahrzeugprämien: Subaru Impreza LM Race Car
 Nissan R 390 GT1 Road Car
 Spoon S 2000 Race Car
 Polyphony 001

Rennen: Seattle City Circuit
Runden: 40
Credits: 150.000
Fahrzeugprämien: Tommy Kairo ZZ II
 Nismo GT-R LM Race Car
 Polyphony 002
 Panoz Esperante GTR-1

Rennen: Laguna Seca Raceway
Runden: 90
Credits: 300.000
Fahrzeugprämien: Polyphony 002
 Toyota Altezza LM Race Car
 Nissan Calsonic Skyline JGTC

Rennen: Passage to Colosseo
Runden: 95
Credits: 300.000
Fahrzeugprämien: Lancia Delta HF Integrale Rally Car
 Gillet Vertigo Race Car
 Polyphony 002
 Pagani Zonda Race Car

Rennen: Trial Mountain Circuit
Runden: 70
Credits: 150.000
Fahrzeugprämien: S 2000 LM Race Car
 Mines Skyline GT-R N1 Vspec
 Polyphony 001
 Lister Storm V12 Race Car

Rennen: Special Stage Route 11
Runden: 50
Credits: 500.000
Fahrzeugprämien: Chevrolet Camaro Race Car
 Honda Arta NSX JGTC
 Polyphony 002
 SuperAutoBacs APEX MR-S



Rennen: Roadster Apricot Hill
Runden: 40
Credits: 100.000
Fahrzeugprämien: Mazda MX-5 (132 PS)
 Mazda MX-5 (119 PS)
 Polyphony 002
 Mazda MX-5 1.8 RS

Rennen: Tokio R246
Runden: 100
Credits: 400.000
Fahrzeugprämien: Mazda RX-7 LM Race Car
 Toyota GT-One Road Car
 Polyphony 001
 Nissan C-West Razo Silvia JGTC

Rennen: Mistral
Runden: 78
Credits: 500.000
Fahrzeugprämien: Polyphony 002
 Mitsubishi FTO LM Race Car
 Jaguar XJ 220 Road Car
 Pagani Zonda Race Car

Rennen: Super Speedway
Runden: 100
Credits: 200.000
Fahrzeugprämien: Polyphony 001
 Renault Clio Sport Race Car
 Falcon XR8 Race Car
 Chevrolet Corvette C5R





Flucht von Monkey Island

Endlich erlebt Guybrush Threepwood seine Abenteuer auch auf der PS2! Wir helfen dir, sie mit ihm zu bestehen, ohne dich zum Affen zu machen.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint: So macht
StationMaster Software-
Piraterie
Spaß!



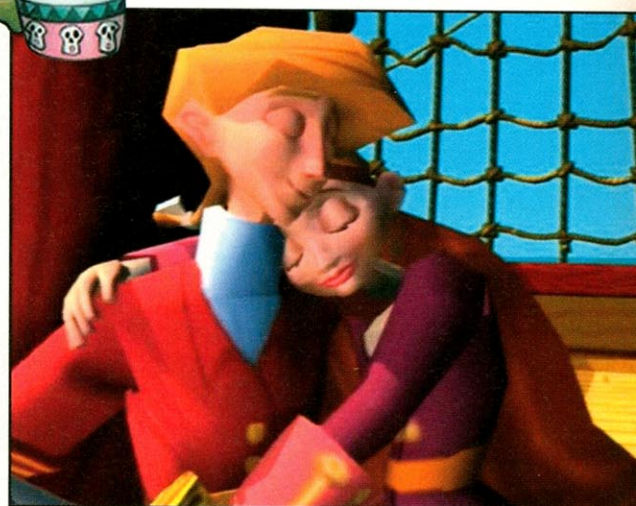
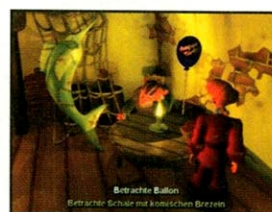
Vorspann

Guybrush und Elaine stecken tief in der Tinte, denn auf ihrer Heimreise aus den Flitterwochen werden sie von Piraten angegriffen. Während Elaine mit Schwertkämpfen beschäftigt ist, stehst du in der Rolle von Guybrush gefesselt am Mast. Wende dich dem Kohlebehälter zu und trete ihn um. Mit deinen Füßen dribbelst du ein glühendes Kohlestück herum und kickst es an die Zündschnur der geladenen Kanone.

Akt I

Was tun auf Mêlée Island, wenn du tot bist?

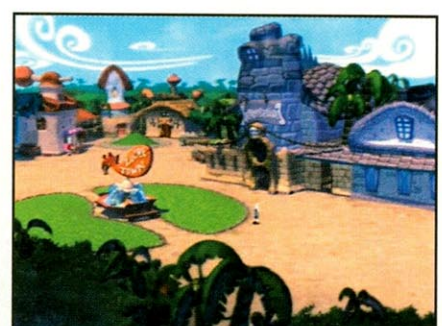
Nach eurer Ankunft auf Mêlée Island stellst du fest, dass Marley für tot erklärt wurde und eure Villa unter Beschuss steht. Während Marley loszieht, um ihre Lebendigkeit zu beweisen, kümmerst du dich um das Katapult. Gehe zum Hafen, wo du neben dem Grog-Automaten einen Fahrradschlauch findest. Dann gehst du in die SCUMM-Bar (benannt nach dem **Script Creation Utility for Maniac Mansion**, das Benutzerinterface der alten Lucasfilm-Adventures) und bringst die beiden Dartspieler dazu, auf den Luftballon des betrunkenen Piraten zu werfen, um ihm anschließend die Brezeln zu klauen. Kehre zur Gouverneursvilla zurück und befestige den Schlauch an einem Kaktus neben der Villa. Dem Typen am Katapult gibst du die Brezeln, während seiner Mahlzeit kannst du das Katapult manipulieren. Danach richtet er anhand des Kaktusses das Gerät neu aus, aber der Stein wird durch den Schlauch zurückgeschleudert und setzt dem Treiben ein Ende.



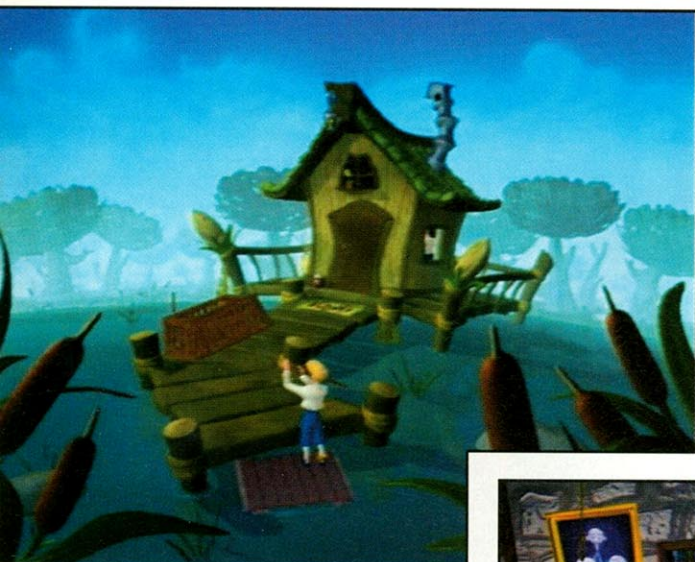
In der Stadt findest du zwei alte Bekannte – Carla und Otis. Sie wirken nicht gerade erfreut über deine Anwesenheit, sind aber bereit, bei dir anzuheuern, wenn du ihnen einen lauen Regierungsjob verschaffst. Im Hafen stellt dir die Frau die Schiffe vor, aber ohne Autoritätsberechtigung bekommst du kein Schiff. Eben dieses Schreiben findest du in der Gouverneursvilla auf einer Kommode. Lass es von Elaine unterzeichnen und dir ein Gouverneursiegel geben. Das nun gültige Dokument gibst du Carla und Otis und gehst anschließend noch einmal in die SCUMM-Bar. Fordere den Besitzer der Bar, Ignatius Käse, zu einer Runde Beleidigungsarmdrücken heraus. Es funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie das Fechten aus *Monkey Island I*: Du musst zu jeder seiner Beleidigungen die passende Antwort parat haben. Tipp: Wähle die Antwort, die sich auf seine Beleidigung reimt. Ist er besiegt, tritt er als Navigator deiner Crew bei. Nun sind alle Vorbereitungen getroffen und du begibst dich zum Hafen. Der Hafenmeisterin

gibst du das Gouverneursiegel, woraufhin sie dir ein hübsches rosa Schiff zur Verfügung stellt. Damit setzt du Segel und nimmst Kurs auf Lucre Island.

In der Anwaltskanzlei in Lucre Town erklärst du den Anwälten deine Lage. Du erhältst einen Brief von Elaines Großvater, den du natürlich durchliest. Gehe zur Bank, um dort eine Truhe des Großvaters zu erhalten. Allerdings macht ein Bankräuber die Aktion zunichte und sperrt dich im Tresorraum ein. Dort nimmst du das Taschentuch, das Schwert und die drei Schwämme auf. Im Schließfach findest du Grog und eine kleine Musikbox. Mit dem Schwert brichst du die untere Angel der Tür auf, wodurch das Schwert zerbricht. Das Bruchstück steckst du in den Spalt, um ihn etwas zu erweitern. Setze den kleinsten Schwamm ein und gib etwas Grog hinzu. Der Schwamm dehnt sich aus und drückt die Tür auf. Genauso verfährt du mit den anderen beiden Schwämmen, wodurch die Tür schließlich geöffnet wird.



Komplettlösung Flucht von Monkey Island



der Stadt befindet sich die Villa von Ozzie Mandrill. Vor dem Brunnen pflückst du eine gelbe Blume und fügst sie deinem Cocktail hinzu. Zuletzt gehst du zu den Sümpfen und füllst die Tinktur in der Pfütze auf. Mit diesem Mischmasch gehst du zurück zum Prothesen-Paradies und nebelst Dave ein, welcher den Geruch sofort erkennt. Wende dich nun dem Karteikasten zu. Mit den drei Rädchen stellst du die



beiden in einen Streit geraten. Nun kannst du dir die Uhr unter den Nagel reißen und dich zu den Sümpfen begeben.

Stelle die Schachuhr auf das Floß und betrachte die Wegbeschreibung zu Pegnoses Versteck. Schäume auf die Uhr und fahre in die entsprechende Richtung. Irgendwann unterwegs triffst du auf einen Guybrush aus der Zukunft. Merke dir gut, was er sagt, und tu genau das, was er verlangt. Etwas später triffst du wieder auf Guybrush, diesmal aus der Vergangenheit. Jetzt musst du dich exakt so verhalten, wie du es zuvor gesehen hast, um nicht das Raum-Zeit-Kontinuum zu beschädigen. Schließlich findest du Pegnoses geheimes Versteck. Schmiere das Hühnerfett vor seine Tür und lass die Ente durch das Fenster flattern. Pegnose stürmt panisch aus dem Haus, rutscht auf dem Hühnerfett aus und landet im Krabbenkäfig.

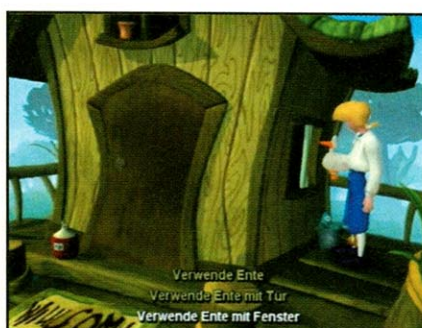
Zurück in Lucre Town suchst du die Bank auf und hebelst mit deinem abgebrochenen Schwert den Gulli auf. Wenn du ihn dir genauer anschaust, entdeckst du eine Gravur. Im Prothesen-Paradies fragst du Dave nach ein paar kostenlosen Prothesen. Wenn er dir eine Geschichte erzählt, setzt du die Namen ein, die im Gullideckel eingeritzt waren. Du erhältst dafür ein Stück Kunsthaut. Diese spannst du über den offenen Gulli und bastelst dir so ein Trampolin. Damit kannst du durch das Dachfenster in die Bank springen. Drinnen knipst du mit der Zugkette das Licht an und nimmst die Scupperware an dich. Schau dir den Schatten oben an der Wand an – er sieht aus wie eine Nase. Tatsächlich, in der Lampe liegt die künstliche Nase von Pegnose Pete.

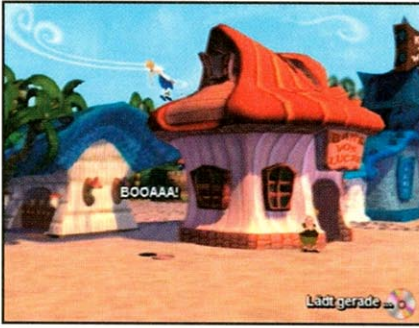
Im Prothesen-Paradies lenkst du Dave mit der Musikbox ab und klast eine Hand-Prothese aus einem der Körbe. Von dieser sind die Termiten im Köderladen geradezu begeistert. Nimm noch einen kostenlosen Köder mit und packe ihn in die Scupperware. Anschließend geht es zu Mandrills Villa. Besprühe seine ausgestopften Tiere mit der Duftprobe aus der Parfümerie. Aus Wut schlägt Ozzie seinen Handstock entzwei und bringt ihn zur Reparatur. Gehe in den Stöcke-Laden, um den reparierten Stock mit ein paar Termiten zu

Vom Regen in die Traufe: Du wirst irrtümlich verhaftet und landest im Gefängnis. Glücklicherweise darfst du dich auf der Insel frei bewegen. Nimm das Hühnerfett mit und gehe nach draußen. Suche die Parfümerie auf und nimm den leeren Zerstäuber sowie eine Duftprobe mit. Danach geht es zum Haus der Stöcke, wo du eine Hand voll Sägespäne einsteckst. Im Köderladen erhältst du einen Köder gratis und sprichst ein paar Worte mit dem Verkäufer. Außerhalb des Ladens wartet noch eine Ente auf dich.

Danach geht es zum Prothesen-Paradies. Gib dem blinden Dave das Taschentuch, damit er daran schnuppern kann. Leider ist seine Nase ziemlich verstopft, also musst du den Geruch etwas verstärken. Den leeren Zerstäuber füllst du am Stadtbrunnen mit Wasser auf. Gib die Sägespäne und den Fischköder dazu. Außerhalb

jeweiligen Anfangsbuchstaben des Namens ein, den Dave genannt hat. Der Hase steht für die Buchstaben A-D, die Palme für E-H, der Kürbis für I-M, der Affe für N-S und die Banane für T-Z. Für beispielsweise Steve E. Huge (Name wechselt von Spiel zu Spiel) stellst du also Affe, Palme, Palme (S.E.H.) ein. Du erhältst die entsprechende Karteikarte, auf der die Wegbeschreibung zum Geheimversteck von Pegnose Pete in den Sümpfen der verlorenen Zeit geschrieben steht. Zuvor gibt es aber noch ein paar Dinge zu erledigen. Gehe zu den Schachspielern und rede mit ihnen. Vom dicken Spieler erfährst du, dass sein Gegner ganz heiß auf die Bankangestellte Brittany ist. Gehe die Treppen hoch und nach rechts zum Brunnen, wo du besagtes Mädchen findest. Rede mit ihr und gehe zu den Schachspielern zurück. Sprich den dünnen Spieler auf Brittany an, woraufhin die





“infizieren”. Statte Ozzie einen weiteren Besuch in seiner Villa ab und sprich ihn auf den Bankraub an. Er wird sich zum geheimen Versteck der Beute begeben und mit seinem Wanderstab eine Spur von Sägespänen hinterlassen. Folge der Spur bis zu einer Insel, auf der sich hinter den Palmen ein Geheimgang befindet.

Drücke auf den roten Knopf, um die Beute zu finden. Klettere wieder nach draußen und tauche in das tiefe Wasser. Unten wartest du auf die leuchtenden Fische und öffnest deine Scupperbox mit dem Köder, um einen Fisch zu fangen. Links führt ein Geheimgang in eine Höhle. Dort findest du die Beute und eine kleine Schraube. Kehre nach Lucre Town zurück, um dem Gefängniswärter die Beute und die Schraube zu zeigen, womit deine Unschuld bewiesen ist!

zum Hafen, wo du dir eine Dose Grog aus dem Automaten ziehst.

Anschließend geht es zur SCUMM-Bar, die jetzt LUA-Bar heißt (benannt nach der Programmiersprache LUA, auf der das Spiel basiert). Gehe zur Sushi-Boot-Theke und schau dir das Bild an – es ist von Meathook. Setze dich auf einen der Hocker und bestelle ein paar flambierte Kuddeln. Kurz bevor deine Kuddeln das Bild erreichen, rammst du den Pinsel in den Antrieb, so dass die Anlage lahm gelegt wird und dein Boot genau unter dem Bild zum Stehen kommt. Der Koch eilt herbei, wodurch für dich der Weg in die Küche frei wird. Dort kippst du eine Ladung Grog in den Dampfgenerator. Dadurch kommt die Anlage endgültig zum Stehen und deine Kuddeln verbrennen das Bild.

Mit dem Gemälde gehst du wieder zum

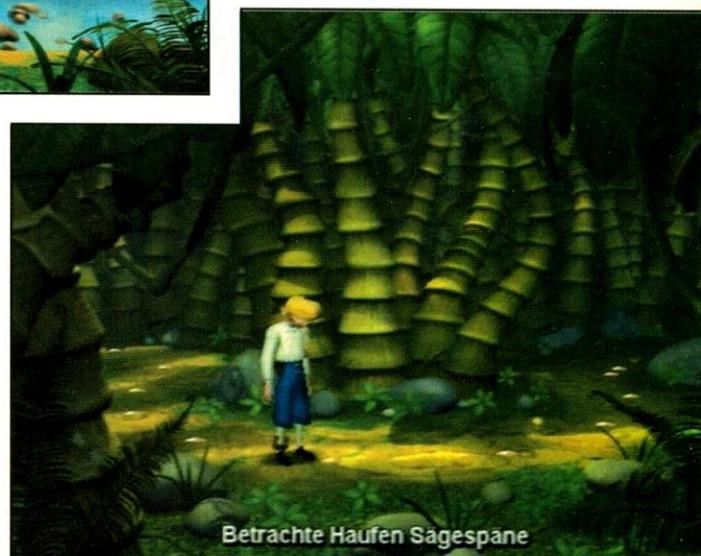
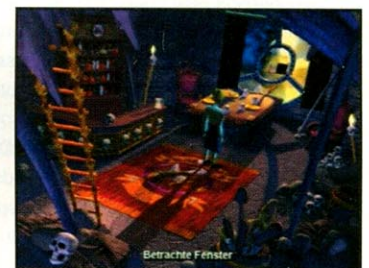
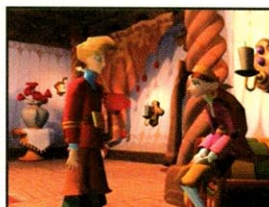
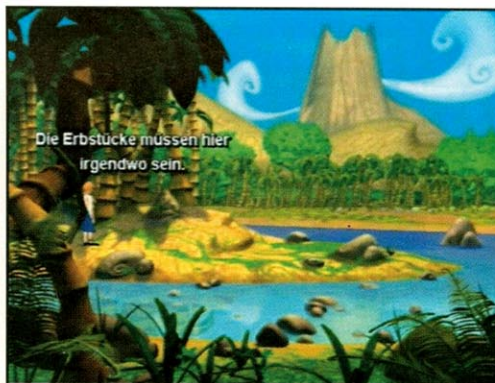
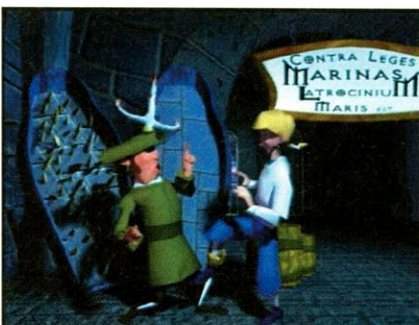
Hafen und steckst der Galionsfigur deines Schiffes die Ohrringe an, wodurch sie zum Leben erwacht. Außerdem hängst du ihr die Halskette um und gibst ihr den Stift. Zeige ihr das blaue Gemälde, damit sie dir den Kurs nach Jambalaya Island einzeichnen kann. Danach trommelst du deine Mannschaft zusammen und stichst in See.

Auf Jambalaya Island gehst du zum Starbuccaneer's Coffee und betrachtest die Tasse im Fenster. Gehe hinein und grabsche sie zwischen den Blumen hervor. Die Bedienung füllt dir die Tasse wieder mit Kaffee auf. Von den kostenlosen Biscuits lässt du ebenfalls eines mitgehen. Zuletzt klast du der Lady eine weitere Tasse aus dem Einkaufsbeutel und machst dich aus dem Staub. Im Osten der Insel trifft du auf Stan, der jetzt ins Immobiliengeschäft eingestiegen

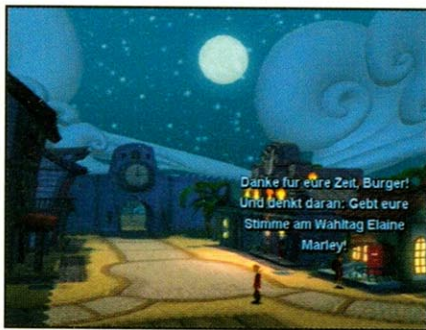
Akt II

Komm auf die Seekuh!

Zurück auf Mélé Island stellt sich heraus, dass Charles L. Charles in Wirklichkeit der Zombiepirat LeChuck ist! Auf Anraten von Elaine begibst du dich zum Voodoo-Laden und ziehst dort an dem handförmigen Tisch an einem Finger, um die Voodoo-Lady herbeizurufen. Nach einer langen Unterhaltung gibt sie dir Voodoo-Ohrringe, eine Halskette und einen Stift an einer Kette. Mehr gibt es hier nicht zu holen. Im Nordosten der Insel wohnt dein alter Kumpel Meathook. Im Gegensatz zu Carla und Otis zeigt er sich erstaunlich kooperativ, kann dir aber nicht wirklich weiterhelfen. Nimm dir einen alten Pinsel aus dem Eimer und gehe



Komplettlösung Flucht von Monkey Island



ist. Damit du während seines stundenlangen Geschwafels nicht einschläfst, trinkst du eine Tasse Kaffee und lässt dich anschließend über Time-Sharing beraten. Am Ende hat er dir eine Werbebroschüre und einen Affenkrug-Gutschein fürs Planet Threepwood aufgeschwatzt. Bevor du gehst, nimmst du den Leim mit, der an der Hauswand steht.

In der Micro Groggery bestellst du einen kostenlosen Kinderrog. Hier kannst du ebenfalls einen Affenkrug-Gutschein erhalten, indem du die Seekuh einkleisterst und eine Runde Rodeo reitest. Danach begibst du dich zum Planet Threepwood, liest die Tageskarte und bestellst etwas zu Essen. Wenn der gut gelaunte Pirat in deine Nähe kommt, rufst du ihn herbei und lässt dich von ihm porträtieren. Die Karikatur schmierst du mit Leim ein und klebst sie auf den Krug, den du im Starbuccaneer's gestohlen hast. Jetzt kannst du den echten Affenkrug mit deiner Fälschung austauschen und das Restaurant verlassen. Draußen schaust du dir die Statue an und unterhältst dich mit dem Touristen.

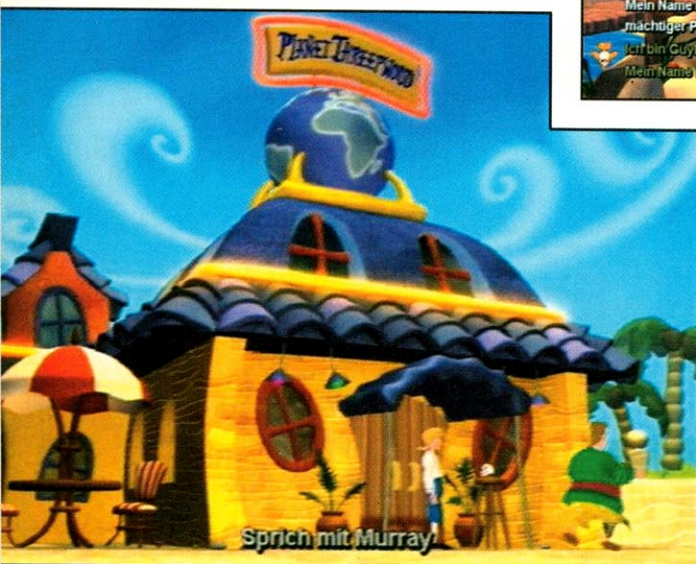
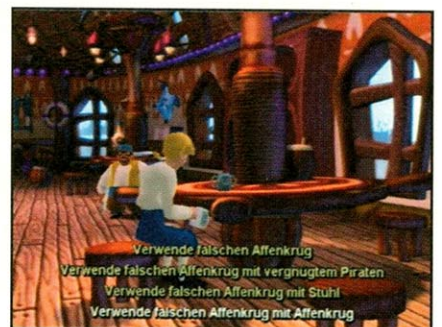
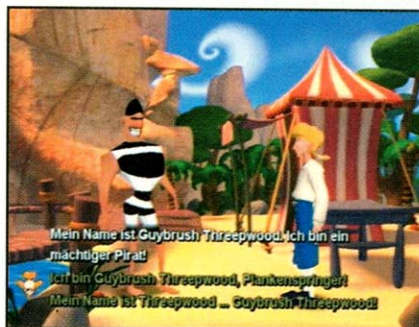
Am Hafen findest du neben deiner Dainty Lady ein kleines Ruderboot, mit dem du zum Atoll hinüberschippst. Dort schaust du dir das Puppentheater an. Plaudere mit den Puppen und anschließend mit dem

Puppenspieler. Wenn du ihm deine Skizze von der Ultimativen Beleidigung zeigst, läuft er davon und hinterlässt dir seine Puppen. Im Osten befindet sich eine Resozialisierungsschule. Dort nimmst du am Unterricht teil und benimmst dich so richtig daneben, dass du rausfliegst und dir die Narrenkappe aufgesetzt wird. Wieder draußen löst du einen Feueralarm aus, so dass die Lehrerin aus dem Haus kommt. Schnell huschst du hinein, schnappst dir die Pfeife aus der Truhe (der andere Krempel ist unnütz) und verschwindest wieder.

Gehe nach Osten zum Strand, wo dir der Pirat von seinem Vater erzählt. Weiter rechts befinden sich viele Felsen. Mit der Pfeife lockst du die beiden Papageien an. Einem von ihnen gibst du den Kinderrog, so dass er betrunken wird und ein wenig taumelt. Mit ein paar einfachen Fragen findest du heraus, welcher Papagei die Wahrheit sagt. Dieser führt dich zu dem Stein, unter dem der Bronzehut vergraben

ist. Allerdings ist der Stein zu schwer, um ihn anzuheben. Krame deine beiden Puppen hervor und lege sie auf den Felsen – den Rest erledigt Admiral Casabe.

Zurück nach Jambalaya Island. Im Westen befindet sich ein Klippenspringer-Wettbewerb. Bevor du teilnehmen kannst, muss dich die Jury für tauglich erklären. Ist das erledigt, kannst du den Champion Marco de Pollo herausfordern. Dein Sprung geht allerdings ziemlich daneben. Sprich mit dem Hippie-Richter, er bringt dir ein paar Tricks bei. Den griesgrämigen Richter kannst du mit der Werbebroschüre von Stan erpressen. Das reicht aber immer noch nicht ganz, etwas Sabotage ist auch nötig. Kaue auf deinem Mini-Bagel herum und stopfe ihn in Marcos Robbenbabyölfflasche. Jetzt kannst du die zweite Herausforderung angehen. Um beim Eintauchen nicht zu sehr zu spritzen, setzt du die Narrenkappe auf. Gemäß den

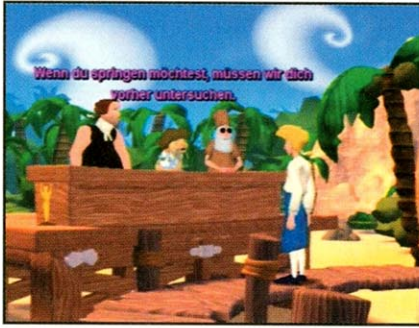


Anweisungen des Hippie-Richters imitierst du Marcos Sprung und erhältst die volle Punktzahl. Marco de Pollo fordert eine Revanche, aber durch das präparierte Robbenbabyöl wird er von Mäwen attackiert, so dass sein Sprung ziemlich lächerlich aussieht und der Titel dir gehört. Damit ist dein Aufenthalt auf Jambalaya Island beendet.

Akt III

Flucht von Monkey Island

Wie könnte es auch anders sein: LeChuck (oder was von ihm übrig ist) setzt dich auf Monkey Island aus. Verlasse den Strand und



besuche die Lichtung, auf der sich Herman Toothrot häuslich eingerichtet hat. Nimm die Kokosnuss vor seiner Hütte auf und wirf sie Herman an den Kopf. Danach gehst du zur Schlucht hinter seinem Lager. Am Kaktus findest du einen Bananenpflücker, mit dem du zurück zum Strand gehst und dort die Bananen von der Staude pflückst. Gib Timmy eine Banane, damit er dir auf Schritt und Tritt folgt. Mit ihm gehst du wieder in die Schlucht und betrittst die Mine. Falls Timmy dir nicht mehr folgen will, gibst du ihm eine weitere Banane. So fährst du fort, bis ihr vor einer Metalltür steht. Werf eine Banane durch die Öffnung. Timmy springt hinterher und du machst die Klappe wieder zu. Stecke eine weitere Banane ins Portal, wodurch sich die Tür öffnet. Auf der anderen Seite krallst du dir mit dem Bananenpflücker den Tangpflücker.

Verlasse die Schlucht und gehe zum Aussichtspunkt im Westen der Insel. Nimm einen Stein und wirf ihn in den rechten Kanal. Wenn er die Wurzel passiert hat, wirfst du einen zweiten Stein in den mittleren Kanal. Wenn dieser ebenfalls die Wurzel passiert, wirfst du einen dritten Stein in den linken Kanal. Die beiden Steine kollidieren, wodurch der mittlere abgelenkt wird. Wenn er wieder eine Wurzel passiert, wirfst du einen vierten Stein in den linken Kanal. War das Timing korrekt, landet einer der Steine im Lavasee.

Etwas weiter im Norden steht das Vulkanschloss. In der Kathedrale fischst du mit dem Bananenpflücker die beiden kleinen Schilde aus dem Schädel über dem Eingang. Überquere den Lavastrom und überrede den Geisterpriester zu einer Fahrt mit der

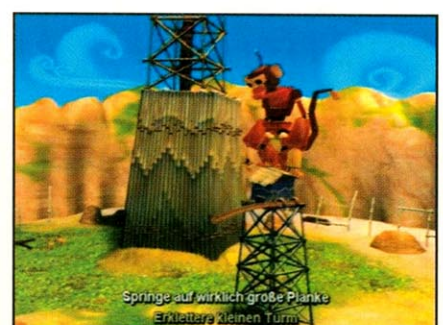
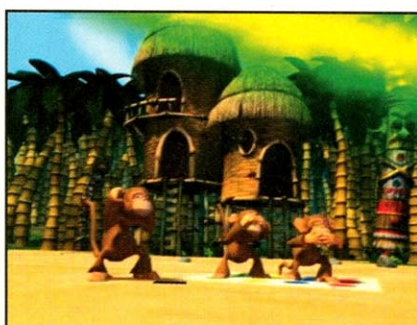
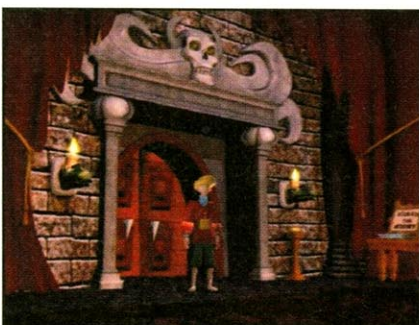


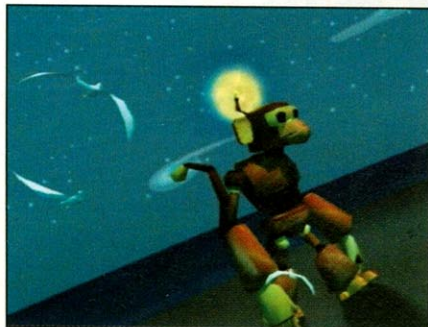
Lavabootbahn. Steuere das Boot so, dass du gegen den zuvor geworfenen Stein prallst und in einem kleinen Lavateich landest. Mit dem Tangpflücker rupfst du das Unkraut heraus, wodurch die Lava in den Stollen fließt und die Anlage in Betrieb setzt. Trete die einsame Palme um und überquere den Lavastrom. Gehe erneut in die Kirche und fahre noch eine Runde. Dieses Mal rüstest du dich mit dem Bananenpflücker aus und krallst dir unterwegs die Milchflasche. Diese Milchflasche wirfst du Herman an den Kopf und redest mit ihm.

Überquere den Lavasee mittels Palme und Brücke und gehe in das Kannibaldorf. Dort erklärt dir Jojo die Regeln des Monkey Kombat. Danach besuchst du den musikalischen Affen in einer der Hütten und benutzt die beiden Schilde aus der Kathedrale. Im Tausch erhältst du vom Affen das

Akkordeon, welches du Herman an den Kopf wirfst. Herman erinnert sich wieder an alles: Er ist der verschollene Gouverneur von Mélé Island und Großvater von Elaine! Von ihm erhältst du das vierte Stück zur Ultimativen Beleidigung, ein Gouverneurssiegel von Mélé Island. Als Letztes fehlt nur noch der Bronzehut von Jojo. Dazu musst du ihn im Monkey Kombat besiegen. Fordere die Affen, die auf der Insel herumlaufen, zum Kampf heraus, um zu trainieren.

Beim Monkey Kombat gibt es fünf Grundstellungen, jede Stellung besiegt zwei andere. Zwischen den verschiedenen Stellungen wechselst du mit Affenlauten. Welche Stellung welche besiegt und mit welchen Lauten du zwischen ihnen wechselst, ist von Spiel zu Spiel verschieden. Daher können wir dir hier keine Vorgaben anbieten,





du musst schon alles selbst herausfinden. Beobachte die gegnerischen Affen und lege dir eine Tabelle an, wie man von einer Kampfhaltung zur anderen wechselt und welche Stellung gegen welche gewinnt.

Nachdem du Jojo besiegt hast, machst du dich auf zum weltberühmten Riesenaffen-schädel. Den soeben gewonnenen Bronzehut wirfst du auf den Affenkopf. Mit dem Bananenpflücker stocherst du ihm in der Nase herum, wodurch sich sein Maul öffnet. Im Inneren des Affenkopfes befindet sich ein Kontrollraum. Links neben dem mittleren Pult steckst du das Gouverneurssiegel in den Spalt. Dadurch wird die Elektronik eingeschaltet und der Affenschädel verwandelt sich in einen riesigen Affenroboter.

Akt III+

Guybrush tritt in ungewöhnlich große Hintern

Auf der rechten Seite liegt eine Planke, die du in den kleinen Turm steckst. Klettere hinauf und springe von einer Planke zur anderen, bis du auf dem großen Turm landest. Dort betätigst du den Schalter. Nach einer langen Zwischensequenz stehst du LeChuck im ultimativen Monkey Kombat-Endkampf gegenüber. Es wird dir jedoch nicht gelingen, LeChuck k.o. zu schlagen. Nachdem du dreimal seine Stellung imitiert hast, gibt er sich geschlagen.

Herzlichen Glückwunsch, das war's! Opa Marley ist wieder auf Mêlée Island, Elaine und Guybrush sind wieder vereint und LeChuck ist wieder verschwunden – vorerst... SM

Wer ist wer in Monkey Island



▲ Elaine Marley-Threepwood: Endlich hat Guybrush es geschafft, ihr das Jawort zu entlocken!



▲ LeChuck: Nachdem Guybrush ihn getötet hat, fault sein menschlicher Körper vor sich hin.



▲ Charles L. Charles: Nachdem Elaine für tot erklärt wurde, kandidiert er für den Gouverneurposten. In Wirklichkeit ist es LeChuck mit weitaus höheren Zielen.



▲ Herman Toothrot: In den letzten drei Monkey Island-Spielen war Herman nur ein verrückter Einsiedler ohne Hosen. Jetzt fällt ihm plötzlich alles wieder ein...



▲ Nochmal LeChuck: Seine finstere Seele findet keine Ruhe und macht als bössartiger Geist die Karibik unsicher.



▲ Ozzie Mandrill: Ein australischer Immobilienhai, der zusammen mit LeChuck krumme Dinger dreht...

Volle Kontrolle!

Du willst alle zwei Monate ein prall gefülltes Magazin mit ausführlichen Komplettlösungen? Dazu übersichtliche Level- und Streckenkarten? Cheats und Codes ohne Ende? Kannst du kriegen! Ab sofort sogar frei Haus und noch vor deinem Zeitschriftenhändler – denn die *StationMaster* gibt es jetzt auch im Abo. Und es kommt noch besser: Wenn du auch andere von diesen Vorteilen überzeugen kannst, bedanken wir uns dafür mit einem tollen Geschenk. Für die Werbung eines neuen Abonnenten schicken wir dir das F1 Micro-Lenkrad von Ergenic für deine PSOne oder PS2. Worauf wartest du noch?



F1 Micro

Das robuste Lenkrad von Ergenic sieht nicht nur klasse aus, sondern bietet auch eine phantastische Ausstattung:

- Digital, NegCon und Dual-Analog-Modus
- analoge Gas- und Bremskontrolle
- digitale LED-Beschleunigungsanzeige
- gummierte Beschichtung für besseren Grip
- einstellbare Lenkempfindlichkeit
- starke Vibrationseffekte (DualForce™)
- für Tischbefestigung oder Knieauflage

Also los! Coupon ausfüllen und absenden an:

StationMaster Aboservice

Postfach 3161 • 48581 Gronau

Hiermit bestelle ich das StationMaster-Abonnement:

Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von 89,40 DM inklusive Porto und Verpackung (Ausland: 99,40 DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Name, Vorname: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

Unterschrift: _____
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim StationMaster Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung dieser Frist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: _____
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte beachten: Die Prämie wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Widerspruchsfrist bei den Geldinstituten, jedoch frühestens nach Ablauf der Widerspruchsfrist verschickt.

Ich zahle

(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

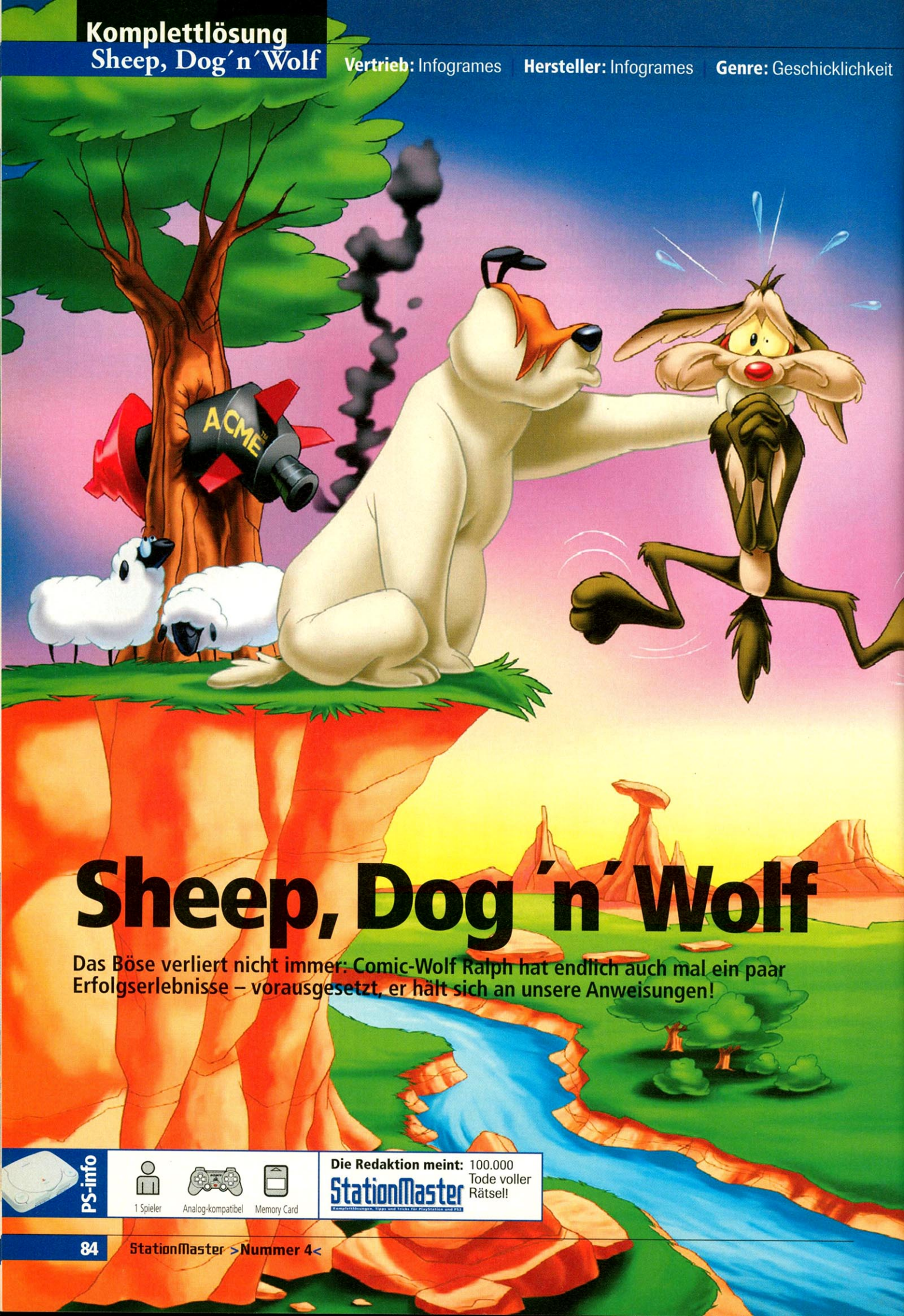
- ☐ in bar, Geld liegt bei.
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck.
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, den Betrag von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____
Bankleitzahl: _____
Geldinstitut/Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____
(Unterschrift des Kontoinhabers)

Ich habe den o.g. Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des F1 Micro-Lenkrads.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Geburtsdatum: _____
Telefonnummer (für Rückfragen): _____
E-Mail: _____
Unterschrift: _____



Sheep, Dog 'n' Wolf

Das Böse verliert nicht immer: Comic-Wolf Ralph hat endlich auch mal ein paar Erfolgserlebnisse – vorausgesetzt, er hält sich an unsere Anweisungen!



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel

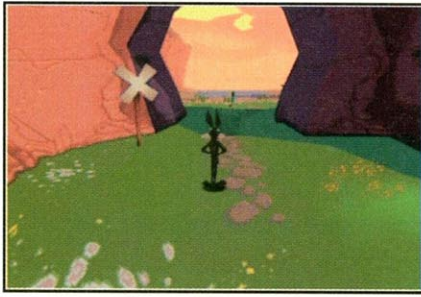


Memory Card

Die Redaktion meint:

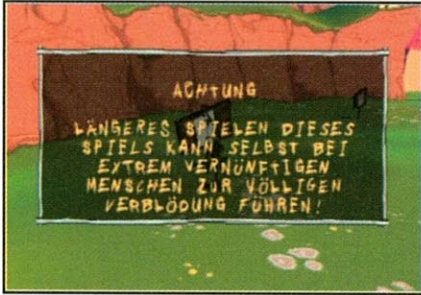
StationMaster

100.000
Tode voller
Rätsel!



Level 0

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, wird dir in einer kleinen Einführungsrunde die Steuerung des Spiels von Daffy Duck höchstpersönlich erklärt. Wenn du den Anweisungen Folge leistest, kann es keine Probleme geben – mache dich einfach mit der Steuerung vertraut, genieße die letzten stressfreien Minuten des Spiels und freue dich über dein erstes Schaf.



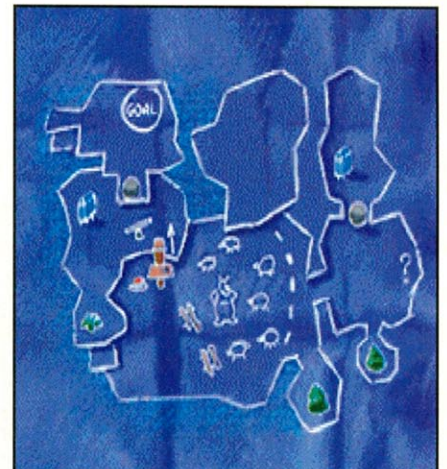
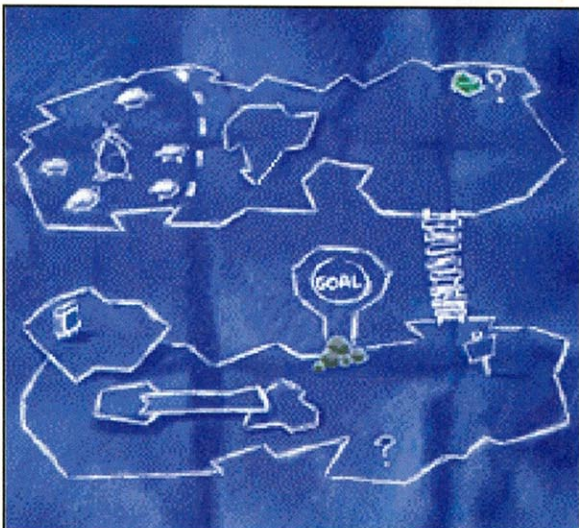
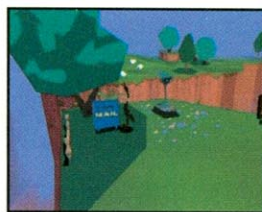
Level 1

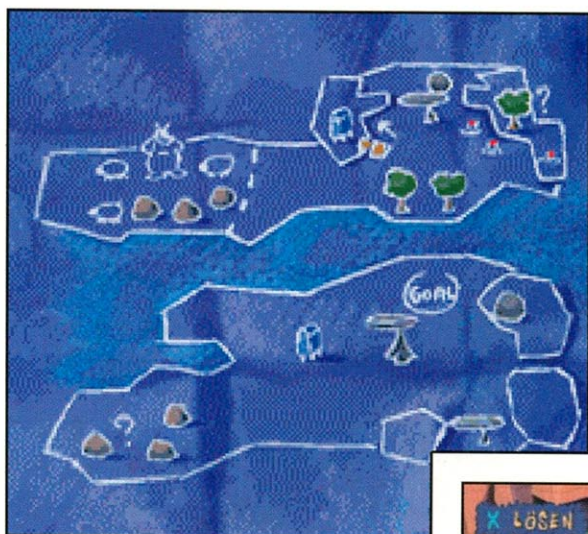
Springe direkt nach Levelbeginn über die Plattformen zur Mailbox. Bestelle das Dynamit und nimm es an dich. Begib dich zu den Felsen und spreng sie mit dem Dynamit in die Luft. Danach geht es am Wasserfall vorbei weiter über die Hängebrücke. Auf der anderen Seite triffst du Schweinchen Dick, der dir helfen möchte, sobald du im Besitz eines Schafes bist. Also schleichst du (R1 gedrückt) an der Felswand entlang, hinter Sam und stiehlt das

Schaf, das dort grasst. Hast du es angehoben, geht es den Weg wieder zurück zu Dick. Dieser erklärt dir, wie man mit Salatköpfen Schafe anlocken kann. Sammle also den Salat ein und gehe über die Hängebrücke. Auf der anderen Seite angekommen, gehst du wieder zurück und verteilst dabei in ausreichendem Abstand den Salat. Jetzt musst du nur noch das Schaf in die Nähe der Brücke bringen und schon frisst es sich seinen Weg über den Abgrund – halte dich währenddessen von der Brücke fern! Ist das Schaf auf der anderen Seite angekommen, hebst du es auf und bringst es ins Ziel.

Level 2

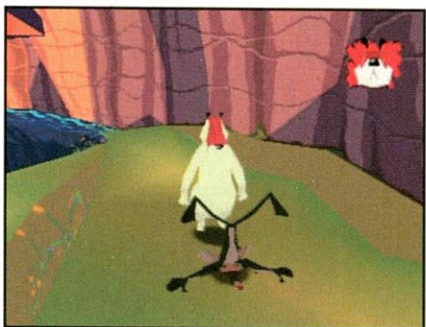
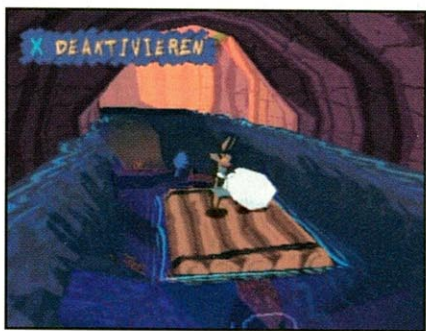
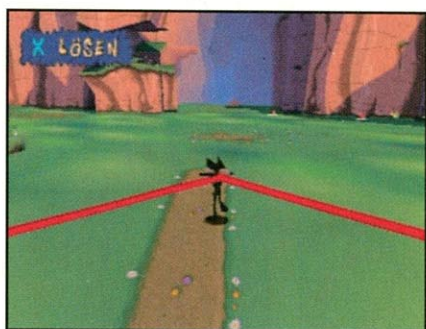
Bestelle dir per Mailbox einen Ventilator und schiebe dann den Felsen zur Seite. Auf der anderen Seite erwartet dich Daffy, der dich in die Geheimnisse der Tarnung einweiht. Lausche seinen Ausführungen aufmerksam, sie werden noch von großem Nutzen sein! Hast du genügend mit Daffy geübt, musst du dich an Sam vorbeischieben. Auf der anderen Seite angekommen, sammelst du die vier Salatköpfe ein und holst dir per Mailbox das Schaf-Parfüm. Gehe anschließend zu den Schafen zurück. Dort angekommen, aber außerhalb von Sams Reichweite, stellst du das Parfüm auf den Boden und aktivierst den Ventilator. Wehe den Duft in Richtung der Schafe, und schon kommt eines angetrabbt! Schnapp es dir und stelle es neben den Aufzug. Nun hüpfst du wieder nach oben, legst einen Salatkopf auf die Wippe und verteilst den Rest in Richtung Aufzug. Springe nach unten, stelle das Schaf auf die Holzplattform und begib dich auf den roten Schalter – das Schaf fährt hoch, frisst den Salat und steht auf der Wippe. Jetzt musst du zum Felsen neben dem Zielbereich des Levels. Schiebe den Stein über den Abgrund auf die Wippe, das Schaf wird hochgeschleudert und du kannst diesen Abschnitt verlassen, indem du das lebende Wollknäuel besuchen gehst.





Level 3

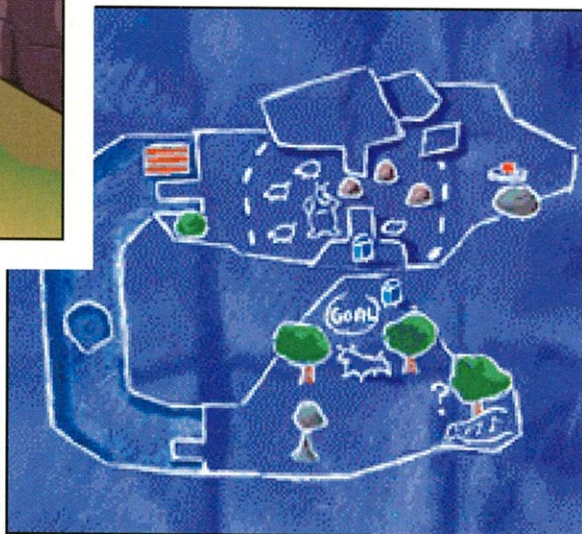
Mach dich direkt nach Levelbeginn auf die Suche nach Daffy – er wird dir beibringen, wie du dich hinter Steinen verstecken kannst. Gehe danach zur Mailbox und gib eine Bestellung auf. Erklimme nun den nebenstehenden Hügel, gehe über die Wippe und bringe den nahe liegenden Stein ins Rollen – er donnert gegen die andere Wippe und ermöglicht dir den Zugang zu den eben gelieferten Gegenständen. Pass auf den Felsen auf, wenn er zurückkommt, sonst erwischt er dich womöglich. Sammle sowohl das Dynamit als auch die Rakete ein und schieße dich mit selbiger auf die andere Seite, möglichst nach rechts. Dort angekommen, musst du zuerst den Salat einsammeln und dich dann mit Hilfe der vier Steine an Sam vorbeischieben. Am letzten Stein angekommen, aktivierst du per L1-Taste den Salat (die R1-Taste weiterhin zum Ducken gedrückt lassen!), den du in der Hand behältst und nicht ablegst. Ein Schaf wird gierig und folgt dir, während du wieder zurückschleichst. In Sicherheit angekommen, legst du einen Salatkopf auf den ersten roten Schalter und springst auf die Plattform links davon. Das Schaf frisst den Salat, stellt sich auf den Knopf und die Plattform fährt nach oben. Auf einem höheren Niveau angekommen, gibst du eine Bestellung auf und katapultierst dich mit Hilfe der Wippe zu dem gelieferten Gummiseil. Gehe weiter zum Baum, befestige dort das Seil und lege in bester Bungee-Manier auf dem Schalter darunter einen Salatkopf ab. Locke nun das Schaf zum Salat und es wird den Knopf betätigen. Gehe weiter zum nächsten Baum, springe am Seil befestigt nach unten und lege dort das Dynamit ab. Lass dich nach oben schnellen und springe auf den Knopf – die Plattform fährt hoch und sprengt die Felsen. Springe in die nun zugängliche Höhle und benutze den Knopf, um das

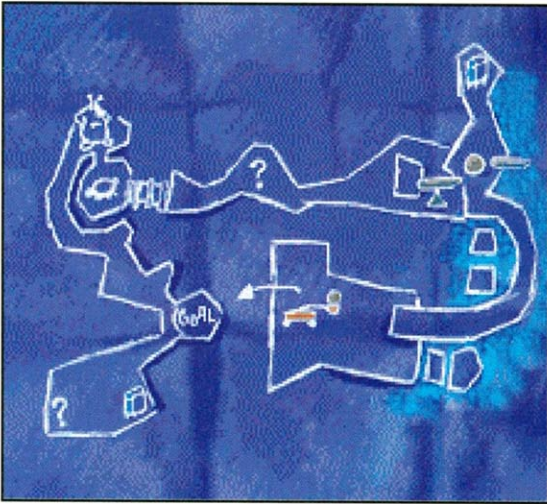


Eisengitter hinter Sam zu öffnen. Löse das Seil und lasse dich den Absatz nach unten zum Schaf fallen. Mache dort das Seil zwischen den beiden Bäumen am Abgrund fest, hole das Schaf und stelle es ans Seil. Schnapp dir das Seil, ziehe es nach hinten und lass es los-schnellen; das Schaf ist nun auf der anderen Seite der Schlucht. Schieße dich danach auf die gleiche Methode nach drüben. Trage das Schaf zum Endpunkt, und schon bist du fertig.

Level 4

Direkt nach Daffys Geschwätz steht eine Schleichmission an: Gehe zum Eingang des Laublabyrinths und schleiche dich nach rechts am Stier vorbei zur Mailbox. Bestelle dort eine Zauberflöte und sammle sie ein. Schwimme als Nächstes durch den Wasserabschnitt und achte dabei auf die Haie. Auf der anderen Seite angekommen, schnappst du dir rechts den Busch und durchquerst, getarnt und auf Zehenspitzen, die Schafherde. Wieder in Sicherheit, musst du über die Anhöhen links von dir auf die Plattform oberhalb von Sam springen. Dort befindet sich eine Mailbox, die du auch sogleich aktivierst. Gehe den Weg zurück und schleiche dich über die beiden Felsen zum gelieferten Ventilator. Bringe dich wieder in Sicherheit und schleiche dich, die Flöte aktiviert, von links hinten an Sam heran. Der kann den Klängen nicht widerstehen und folgt dir. Lotse ihn an der Felswand entlang zu dem roten Knopf. Dort fällt ihm ein Stein auf den Schädel, und jetzt muss alles ganz, ganz schnell gehen: Deaktiviere die Flöte (und zwar komplett!), renne zum Wasser zurück und schnapp dir auf dem Weg dorthin das letztmögliche Schaf. Am Steg angekommen, stellst du es auf das Floß und aktivierst den Ventilator. Schippere auf die andere Seite und trage das Schaf auf Zehenspitzen zum Kreis beim Stier.





Level 5

Besorge dir per Mailbox eine Flöte und begib dich zu Sam und den Schafen. Leider wirst du feststellen müssen, dass die Zauberflöte diesmal keine Wirkung zeigt – Sam hat Korken in den Ohren und du bekommst Dresche. Wieder am Ausgangspunkt angelangt, musst du den gleichen Weg noch einmal gehen, darfst dich aber nicht von den (neu gelegten) Minen erwischen lassen. Diesmal ist Sam auf Patrouille, also musst du dich hinten dem ersten Stein (bei den Minen) verstecken. Schleiche nun direkt hinter Sam her und verstecke dich hinter dem Stein bei den Schafen. Warte bis Sam weg ist, schnappe dir ein Schaf und bringe es durch den anderen Ausgang des Weideplatzes zum tiefgefrorenen Daffy – die Minen auf dem Weg sollten kein Problem darstellen. Stelle das Schaf ab und gehe den Weg weiter. Auf der linken Seite musst du die Plattformen hochhüpfen und dir mit der Mailbox einen Fön beschaffen (vergiss den Salat nicht). Gehe zu Daffy zurück und befreie die

Nervensäge mit dem Heißluftgerät. Entschärfe nach der Erklärung von Daffy die nächsten vier Bomben (nicht die auf dem Weg zu den Schafen!) und stelle das Schaf auf dem vorderen Teil der Wippe ab. Springe nun zur Mailbox hoch und gehe weiter zu der Wippe und dem Stein. Lege auf der Wippe den Salat in Richtung Stein aus und schubse selbigen den Abgrund hinunter. Springe sofort auf die Wippe, um ein Gegengewicht zum Schaf zu erzeugen. Nimm danach das Schaf und rutsche die Eisbahn hinunter. Unten angekommen, legst du das Schaf ab und stellst mit dem Steinschaf und dem Hebel an der linken Seite die richtige

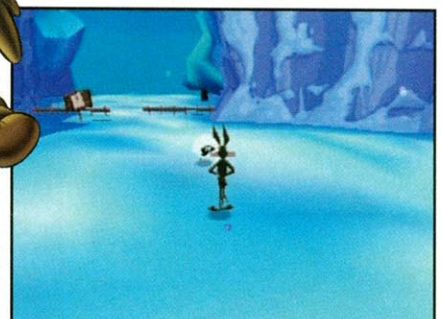
Schleuderkraft ein. Ist dir das gelungen, bringst du das Schaf auf den Weg. Stelle

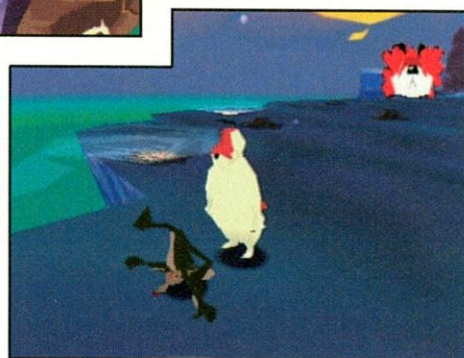
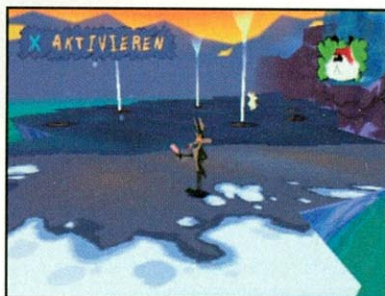
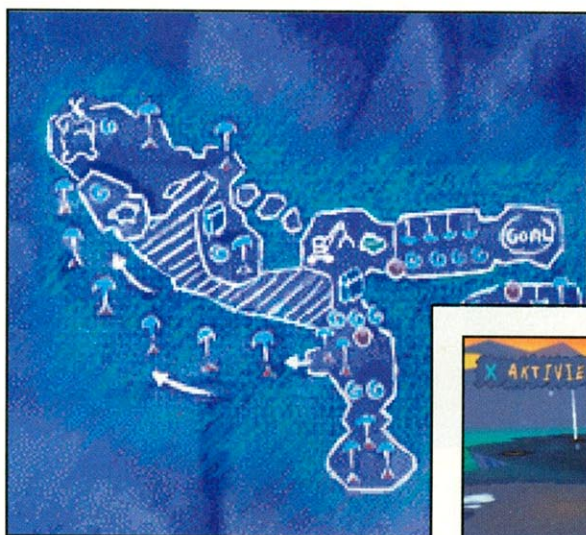


dich danach selbst auf das Katapult, lass den Dummy auf den roten Knopf fallen, und schon hast du dieses Szenario geschafft.

Level 6

Rolle den Schneeball so lange hin und her, bis du die Plattform mit der Mailbox erreichen kannst. Gib die Bestellung auf, rolle den Ball weiter und nimm dir das Schafskostüm. Gib unten eine zweite Bestellung auf und folge dem Paket in das Loch. Unten angekommen, schnappst du dir den Metalldetektor und folgst dem Weg. Den ersten Raum kannst du ignorieren, gehe stattdessen direkt in den schmalen Gang. Dort deaktivierst du die Mine und heftest sie an die durchsichtige Wand ganz hinten rechts. Schubse den Eisblock darauf und du hast freie Bahn. Entschärfe und spreng dich nun durch das Labyrinth, bis du Zugang zu den Eisfeilern hast. Jetzt musst du den Block zurück auf den roten Knopf in der Mitte des Irrgartens schieben, damit sich das Tor oberhalb der Pfeiler öffnet – springe hoch und lasse das Labyrinth hinter dir. Aktiviere nun den Metalldetektor und durchquere vorsichtig das Minenfeld. Schlüpf in das Schafskostüm und locke ein Schaf aus der Herde, ohne dass Sam etwas merkt. Hast du das geschafft, ziehst du das Kostüm wieder aus und trägst das Schaf durch das Minenfeld – orientiere dich dabei an deinen alten Fußspuren im Schnee. Auf der anderen Seite angekommen, geht's direkt geradeaus weiter in die Höhle. Stelle das Schaf auf den Eisblock und schubse ihn weg. Gehe an der Wand entlang, schubse den zweiten Eisblock los und hole das Schaf. Stelle es vor das Gitter und springe über die Anhöhe links davon. Stelle dich auf den roten Knopf, verkleide dich als Schaf und locke das echte Vieh mit einem kräftigen Blöken an. Schiebe nun den Eisblock auf den Knopf neben der Rampe und stelle das Schaf auf den anderen. Gehe zum Zielkreis und schiebe den zweiten Eisblock zum Schaf. Stelle das Schaf auf den Eisblock, schiebe ihn an und stelle dich möglichst schnell auf den roten Knopf. Block und Schaf rauschen zum Ziel und du holst den Wolllieferanten nach einem beherzten Sprung entlang der Wand.





Level 7

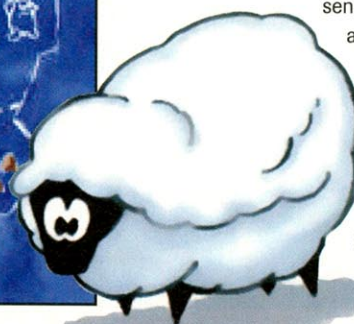
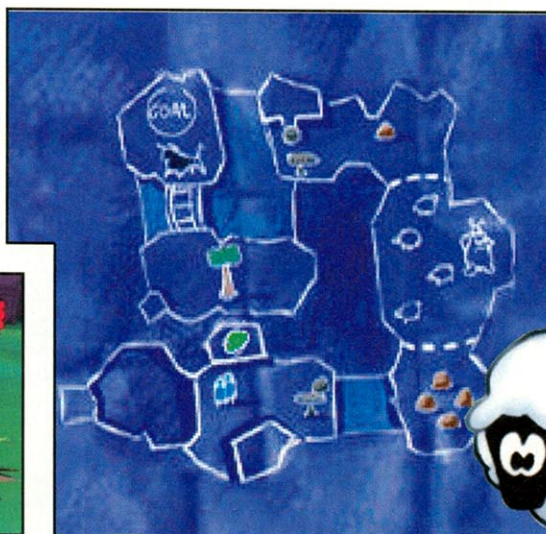
Nutze einen Geysir, um auf die nächste Insel zu kommen. Lasse dich dort auf eine höhere Ebene schleudern. Passiere die beiden saugenden Geysire und rolle den Stein auf den mittleren der nun folgenden Dreierreihe. Schnapp dir mit Hilfe der Mailbox den Regenschirm und gehe ein Stück zurück zum Schild. Spanne dort den Schirm auf und gleite von einem Geysir zum nächsten; dabei musst du allerdings die Sprungtaste wie ein Irrer bearbeiten, sonst endest du im eiskalten Wasser! Jetzt kommt eine sehr frustrierende Stelle: Suche den Geysir, der dich in das Gebiet der Schafe befördert. Okay, okay, es ist der letzte an der Wand hinter Sam – schleiche einfach auf Zehenspitzen an ihm vorbei, dann sollte es beim ersten Versuch hinhauen. Nimm ein Schaf und verlasse das Gebiet wieder. Stelle das Schaf ab, springe in den saugenden Geysir, nimm den Fön, rolle den Stein zur Seite und springe durch den Geysir zurück zum Schaf. Nimm das Schaf und springe absichtlich

ins Wasser. Wieder an Land, musst du zuerst durch Zappeln dich und danach mit dem Haartrockner das Schaf befreien. Nimm nun den Salat auf und verteile ihn in regelmäßigen Abständen entlang der Wasserfontänen. Setze jetzt das Schaf auf den Salat an und schiebe den Felsen auf der gegenüberliegenden Seite immer stückweise voran – er wird angesaugt und das Wasser verschwindet. Ist das Timing perfekt, ist der Level geschafft.

Level 8

Klettere die Ranken hoch und sammle den Inhalt der Mailbox ein. Reise danach mit dem Zauberchronometer in der Zeit zurück und pflanze die Saat auf dem braunen Fleckchen Erde ein, bevor du mit dem Strudel wieder "nach Hause" kommst. Klettere den neu entstandenen Baum hinauf und sammle den Salat. Gehe nach unten, reise in die

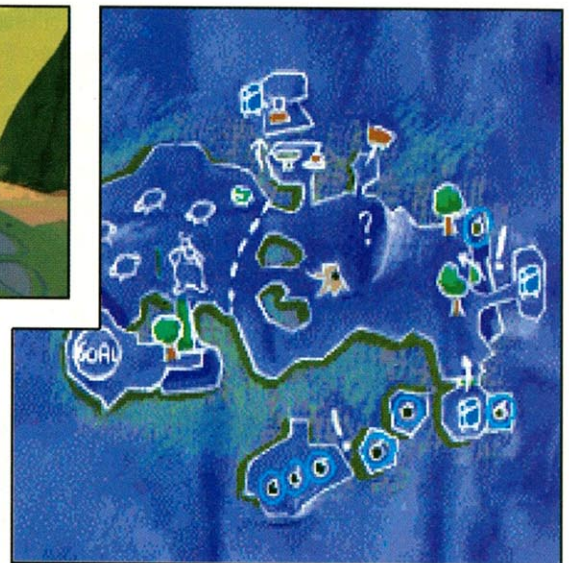
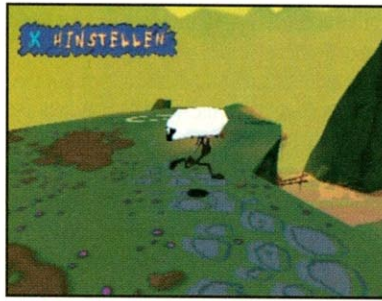
Vergangenheit und pflanze die Saat um. Klettere den neuen Baum hinauf, lass dich fallen und auf die andere Seite schleudern. Reise dort in der Zeit zurück und locke den Drachen in den Wirbel. In der Gegenwart angekommen, kümmert sich Sam um das Problem. Gehe wieder in die Vergangenheit und schiebe dort die vier Felsen zur Seite. Wenn du wieder in der Gegenwart bist, kannst du in deren Deckung das Feld passieren, ohne von Sam gesehen zu werden. Mache das und schleiche dich dann an der Wand entlang zum nächstgelegenen Schaf. Bringe es in Sicherheit, indem du es an der Wippe abstellst. Reise in die Vergangenheit, schiebe den Stein zur Seite, kehre in die Gegenwart zurück und stelle das Schaf auf die Wippe. Schwimme nun durch das Wasser nach links, reise in die Vergangenheit, locke das Monster in den Strudel und schließlich zu dem nervösen Bullen – zwei Probleme auf einmal gelöst. Reise nun wieder in die Vergangenheit und sammle die Saat ein (dort, wo das Monster gestanden hat). Zurück in die Gegenwart, zur Wippe zurückschwimmen, wieder in die Vergangenheit, die Saat einpflanzen und ab in die Gegenwart. Jetzt nur noch den Baum hochklettern, den Stein auf die Wippe schub-



sen, und das war es auch schon fast, denn jetzt musst du das Schaf nur noch wenige Meter ins Ziel tragen und dabei aufpassen, nicht von den beiden spielenden Typen erwischt zu werden.

Level 9

Passiere alle Minen und achte dabei darauf, dass sich beide Typen abwechseln – das kann schnell ins Auge gehen! An der Mailbox angekommen, greifst du dir erst mal das Gummiseil, um danach die Ranke hochzuklettern. Mach dich mit dem Seil an dem Baum auf dem Vorsprung rechts von dir fest, springe so weit wie möglich und halte dich am Boden an der Ranke fest. Renne nun so schnell wie möglich nach vorne zur zweiten Mailbox und aktiviere sie – pass aber auf, das Krokodil ist verdammt schnell! Mache dich los und gehe nach rechts zum zweiten Baum. Entschärfe dort die Mine und mach dich mit dem Seil am Baum fest. Spring runter, greife dir die Fernbedienung und mach dich wieder vom Baum los. Gehe nun den Hang hinunter und vermine den Zugang zum Schild mit dem Entenjagd-Symbol. Aktiviere die Fernbedienung und fahre mit dem kleinen Roboter zu Sam. Der verpasst dem Robo einen ordentlich Tritt. Fahre weiter bis zur Holzplattform und stelle dich drauf. Leg die Fernbedienung beiseite, stelle dich auf den roten Knopf und aktiviere den Roboter wieder; nach dem Gang zur Mailbox hat er (vorerst) ausgedient. Nimm dir das Kaninchenkostüm und verkleide dich als Bugs Bunny. Nachdem Daffy ausgeschaltet ist, versichere dich, dass das Schild auf Entenjagd steht. Durchquere nun (immer noch verkleidet) das Gebiet von Sam und klettere schließlich die Ranke hoch; mache einen Zwischensprung beim Rankenwechsel und halte dich mit dem X-Knopf wieder fest. Oben angekommen, musst du dich mit dem Seil am Baum festmachen und die Fernbedienung aktivieren. Steuere den Roboter zu den Salatköpfen und schnapp dir einen. Sam rennt los, du deaktivierst den Roboter und legst die Fernbedienung weg, springst den Abgrund runter und hältst dich an der Ranke am Boden fest. Jetzt musst du dir

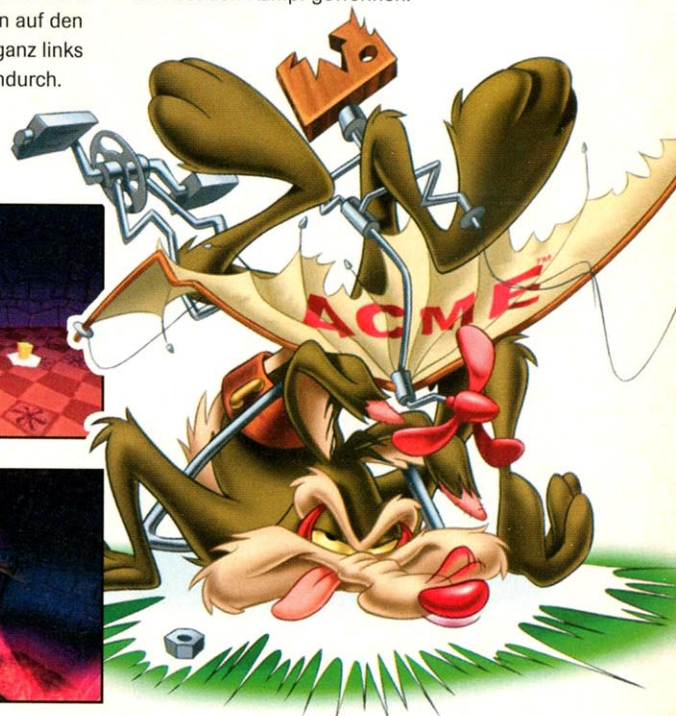


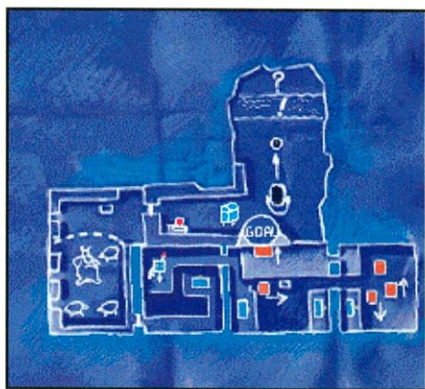
nur noch in Windeseile ein Schaf schnappen, dann ist der Level so gut wie geschafft. Schaf ablegen, vom Baum losbinden und lebendes Wollknäuel ins Ziel tragen, dürfte keinen Spieler mehr überbeanspruchen.

Level 10

Schnapp dir per Mailbox den Honigtopf und passiere die erste Kanone. Schiebe nun das erste Rohr in Richtung Burg, positioniere das zweite direkt darunter und feuere mit der Kanone – sie wird einen Bienenstock treffen. Schiebe das linke Rohrstück wieder nach oben und feuere erneut mit der Kanone. Gehe nun zu Sam und schleudere ihm mit der Wippe den Honig vor die Füße – Honig rechts hinstellen, links auf die Wippe springen. Schiebe danach das nächstgelegene Rohr nach oben auf den roten Knopf und schiebe das Rohr ganz links unter dem nun geöffneten Gitter hindurch. Jetzt musst du das Knopf-Rohr wieder nach unten schieben, die Kanone abfeuern und schon wird

Sam von Bienen gejagt. Hole dir ein Schaf, stelle es auf einen der gelben Knöpfe beim Burgeingang und stelle dich selbst auf den anderen. Die Tür geht auf und was folgt, ist ein extrem nerviger Gegner. Nimm schon mal das Schaf mit und stelle es auf die Brücke. Jetzt musst du über die Energiewellen des roten Monsters springen und danach mit dem Kreis-Knopf um es herumrennen. Irgendwann wird dem Kerl schwindelig – hole sofort das Schaf, stelle es auf den roten Knopf und springe auf das nun graue Objekt an der Wand; immer wieder auf die rechte Plattform. Nach einigen Versuchen leuchtet ein strahlendes Licht, der Gegner wird geblendet und taumelt zurück. Wiederhole diese Prozedur noch zweimal und du hast den Kampf gewonnen.





magnetische Angel wieder zusammen und hole den Roboter nach. Fahre den Roboter auf das Laufband im nächsten Raum, stelle dich auf die Holzplattform und lasse dich per Fernbedienung auf die andere Seite des Raums fahren. Lege dort einen Salatkopf auf den Boden, fahre zurück, nimm das Schaf mit auf die Plattform und fahre wieder auf die andere Seite des Raumes. Bringe das Schaf in Sicherheit, stelle dich auf das Laufband und hole den Roboter nach. Benutze nun den Roboter auf dem Laufband im nächsten Raum, um dich und das Schaf etappenweise von Plattform zu Plattform

zu den Geistern. Du wirst gefangen genommen und musst dich wieder befreien. Aktiviere dazu den Roboter, lasse ihn in dein Gefängnis fahren und den roten Knopf im Erdgeschoss drücken. Dann geht's die Rampe hoch, über die Zelle drüber, Knopf gedrückt, wieder über die Zelle drüber, dritten Knopf gedrückt und zurück auf die Zelle drauf. Schlüssel nehmen, runterfallen lassen und Gefängniszelle öffnen – Job erledigt. Jetzt musst du dich an den vier Felsen entlang zu der Plattform in der Mitte schleichen. Puste dort das aufblasbare Schaf auf und stelle es hin. Gehe nach hinten (in den Wippenbereich) und hole dir mit Hilfe des Roboters (roter Knopf!) einen Salatkopf. Fahre dann mit dem Roboter wieder nach vorne und drehe die Plattform, während die Geister gerade auf den Boden starren. Hole den Roboter zurück und gib ihm einen Kopfsalat in die Hand. Gehe nun selbst nach vorne, hole das schlafende Schaf ab und bringe es nach hinten zum Roboter.

Schleiche dich anschließend im Schatten zu der Plattform hinter den Geistern (nach links, also im Uhrzeigersinn). Dort angekommen, aktivierst du die Fernbedienung und lässt den Roboter das Schaf durch den Schatten lotsen. Setze nun den Roboter samt Salat und das Schaf auf die Plattform und stelle dich selbst auf den roten Knopf. Wenn die Plattform oben angekommen ist, lockst du das Schaf mit dem Roboter von der Plattform runter und legst den Salat ab. Lasse nun den Roboter wieder mit der Plattform runter. Tausche, unten angekommen, die Plätze mit ihm, schnapp dir das Schaf und bringe es ins Ziel.



Level 11

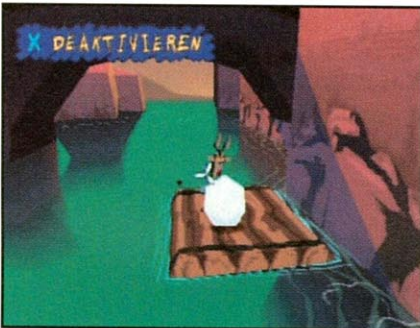
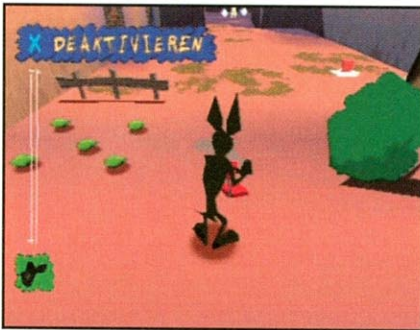
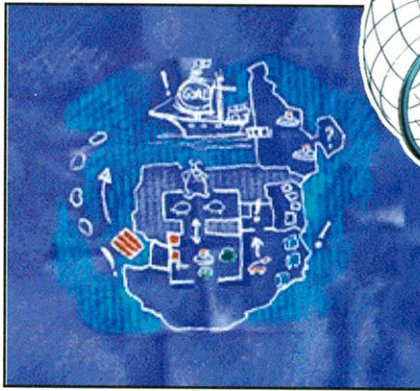
Gib eine Bestellung bei der Mailbox auf, stelle dich hinter die Kanone und triff das Krokodil – du musst es genau treffen und nicht nur grob in seine Richtung schießen, sonst haut es ab! Sammle danach die beiden gelieferten Teile ein und halte ein Schwätzchen mit Daffy. Anschließend geht's hoch zum roten Knopf (stelle dich links daneben auf den Sims!), wo du die Spezialangel zusammenbaust, die Kanonenkugel angelst und auf den roten Knopf fallen lässt. Gehe durch das jetzt offene Tor, springe an der Mauer entlang nach oben und angle die Mine beim Salat (nicht die Angel einfahren!). Sammle nun den Salat ein und befestige ihn statt des Magneten an der Angelrute. Springe wieder hoch und locke ein Schaf auf den roten Knopf. Locke ein zweites Schaf zum unteren Eingang. Durchquere den oberen Eingang und locke das Schaf unten hindurch. Locke es weiter bis zum Steg, ziehe die Angel ein, gehe zum zweiten Laufband, locke das Schaf über den Steg, springe runter und trage es auf die Holzplattform. Spring wieder hoch und benutze das erste Laufband zum Schafhochziehen. Aktiviere die Mailbox und bestelle die Fernbedienung. Nimm den Salat und dann das Schaf. Stelle das Schaf auf das zweite Laufband, lege den Salat links davon ab und renne so schnell wie möglich zur Holzplattform nach oben. Nimm dir die Fernbedienung und lasse sowohl dich also auch den Roboter nach unten fallen. Stelle den Roboter auf das Förderband, nimm den Salat und lass dich per Fernbedienung nach oben fahren. Lege den Salat neben dem Aufzug ab, fahre wieder runter, stelle das Schaf drauf, lass es hochfahren und aussteigen und fahre schließlich selbst wieder hoch. Bastele oben die

zu bugsieren. Oben angekommen, angelst du am besten nach dem Roboter – das wird zwar auch einige Versuche brauchen, ist aber allemal besser als irgendwelche Hüpfversuche von Plattform zu Plattform. Hast du den Roboter nach oben bekommen, stellst du das Schaf und dich auf die Holzplattform und lässt den mechanischen Helfer auf den roten Knopf fallen – Level geschafft!

Level 12

Gib eine Bestellung an der Mailbox auf, nimm die Geister-Saugmaschine und betrete das Labyrinth. Suche die zweite Mailbox und gib eine Bestellung auf. Suche das Geisterkostüm, lege es an und durchquere, fortan nur noch geringfügig belästigt (gelegentlich musst du Buhen), das Labyrinth. Am Ausgang angekommen, wirst du von einigen Geistern in Empfang genommen, die unbedingt mit dir tanzen möchten. Hole dir danach die Fernbedienung und steuere den Roboter zurück ins Labyrinth, um dir das aufblasbare Schaf zu holen (es sei denn, du hast es dir schon vorher mit Hilfe der Geister-Saugmaschine geholt...). Lass es den Roboter ablegen, nimm es selbst auf und schleudere danach den Robo per Wippe zu Sam und seinen Schafen. Schnapp dir dort den Salatkopf, fahre am äußeren Rand des Abschnitts entlang und versuche, ein Schaf anzulocken – befördere es auf die Holzplattform. Deaktiviere den Roboter und laufe selbst zum roten Knopf, um die Plattform nach oben zu fahren. Aktiviere nun wieder den Roboter und rase mit Vollgas um die Ecke – das Schaf wird weiterhin angelockt und fällt über den Abgrund. Nicht die feine englische Art, aber so umgehst du ein Rätsel der Programmierer... Nimm das Schaf also auf und gehe unverkleidet

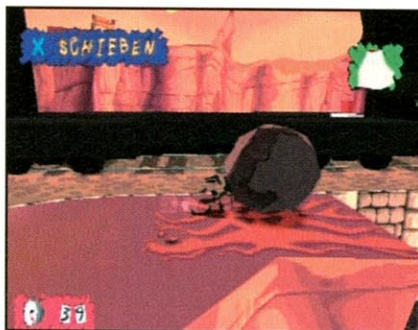
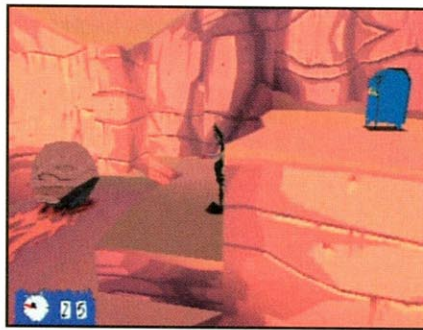




Level 13

Aktiviere alle drei Mailboxen, nimm das Steinschaf, stelle es auf das Katapult und feuere es auf das Krokodil. Springe mit Hilfe des toten Krokos auf das nebenstehende Gebäude und nimm dir den Ventilator. Springe nun über die Kisten im Wasser zu der kleinen gelben Kiste, aktiviere den Ventilator und steuere sie über die hochfahrbare Plattform. Stelle das Fake-Schaf auf den roten Knopf, nimm die Kiste und schleudere sie mit dem Katapult gegen die Wand, um sie zu öffnen. Nimm dir den Metalldetektor und gehe durch das Minenfeld zum aufblasbaren Schaf; merke dir den Weg dabei gut! Nimm das aufblasbare Schaf und gehe den Weg wieder zurück. Hebe das Steinschaf auf und bringe es zu dem roten Knopf. Steht das Tor offen, suchst du dir mit dem Metalldetektor den weiteren Weg durchs Minenfeld. Nun schnappst du dir die Salatköpfe und wartest, bis Sam mit den Schafen in den hinteren Bereich abgehauen ist. Lege nun eine Spur bis in den vorderen

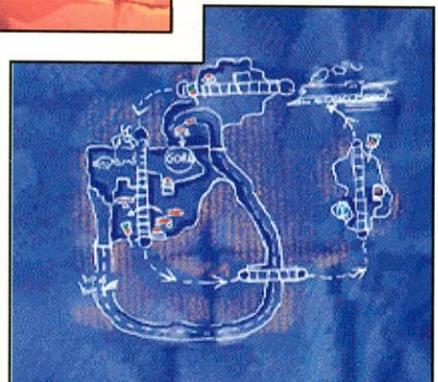
Bereich und lege das aufgeblasene Schaf in Höhe der zweiten Plattform vor den Durchgang. Wenn Sam zurück ist, wird eines der beiden Schafe aus dessen Einzugsgebiet abhauen und Sam das aufgeblasene Schaf an sich nehmen. Ist Sam wieder weg, musst du einen Salatkopf auf die vordere Plattform am Zaun legen. Fahre dazu die Plattform mit dem roten Knopf runter und springe drauf. Sam kommt, Sam geht. Lege nun einen Salatkopf unterhalb der Plattform hin, bringe das Schaf in die Nähe und fahre die Plattform runter – das Schaf frisst den Salat und hüpfte auf die Plattform. Springe hinterher und lasse dich mitsamt dem Schaf nach oben fahren. Schnapp dir nun das Schaf, setze es auf dem Floß ab, aktiviere den Ventilator und steuere das Floß rechts an dem Kanonenschiff vorbei. Lasse dich dabei nicht von den Kugeln treffen, sonst musst du wieder von vorne beginnen – achte also auf den Schussrhythmus und suche hinter den Steinfeilern Deckung! Wieder an Land, musst du deinen Metalldetektor auspacken und zehn Goldmünzen ausbuddeln. Gehe dann durch die Öffnung rechts neben dem Gitter ins Gefängnis, lege eine Münze knapp hinter das Gitter, rolle den Stein unter die Öffnung und verlasse das Gefängnis wieder. Stelle nun das Schaf auf einen der beiden roten Knöpfe. Lege danach mit den restlichen neun Münzen eine Spur zum Schiff. Sobald der Pirat die Münzen einsammelt, stellst

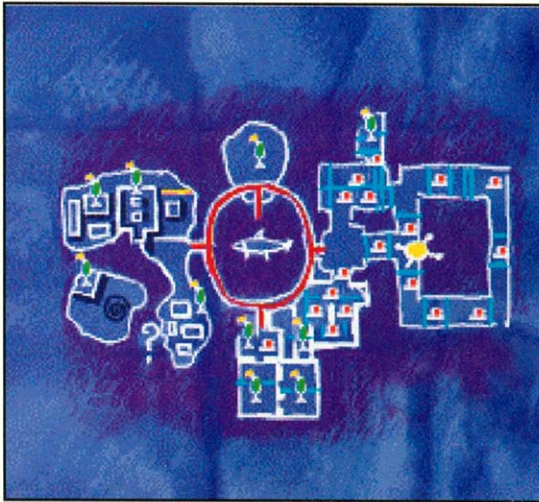


du dich auf den zweiten roten Knopf. Hat der Pirat den Eingang zum Gefängnis passiert, schnappst du dir das Schaf, packst es in Kanone an Bord des Schiffes undfeuerst den Wollspender gen Orbit.

Level 14

Lasse dir von Daffy erklären, was es mit den Signalen und dem Chronometer auf sich hat. Stelle dann das Katapult so ein, dass es genau die Mitte des Zielkreises trifft. Stoppe den Zug und fahre drei Abschnitte weit. Stelle dort das Signal auf Halten, aktiviere die Mailbox und schiebe den Felsen an den Rand der Plattform. Wenn der Zug angehalten hat, musst du den Felsen weiterschieben, dann draufspringen und vom Zug zur Plattform mit dem Schafskostüm; nimm es. Fahre zwei Abschnitte weit zu Sam. Stelle dort das Signal auf Halten und gehe in die Nähe von Sam. Wenn es noch etwa 20 Sekunden dauert, bis der Zug kommt, ziehst du das Schafskostüm an und machst mit Blöcken auf dich aufmerksam. Gehe (immer noch verkleidet) auf das Katapult. Sam wird den roten Knopf drücken und dich rüberschießen. Etwa zur gleichen Zeit hält der Zug, du bist auf der Seite vom Schaf, Sam auf der anderen. Ziehe die Verkleidung aus, stelle das Schaf auf die Wippe, hole den Stein vom Zug und stelle ihn an den Abgrund. Jetzt muss mal wieder alles sehr schnell gehen: Schubse den Stein über den Abgrund. Das Schaf aktiviert den Schalter am Zug und der fährt los. Renne nun zum Roadrunner und jage ihn. Bist du schnell genug, muss der Roadrunner vorm Zug halten, du kannst die Schanze rechts nutzen, um das Hindernis zu umgehen. Hast du den blauen Knopf passiert, musst du den Zug anhalten und das Schaf runternehmen. Schieße nun mit dem Katapult einen Stein auf Sam und benutze es danach, um zuerst das Schaf und danach dich selbst ins Ziel zu befördern.



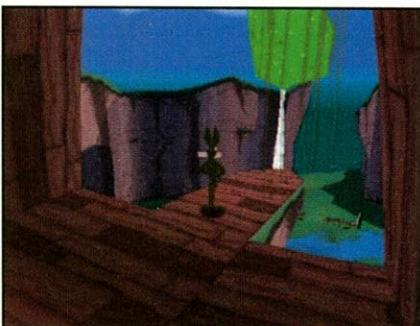


Level 15

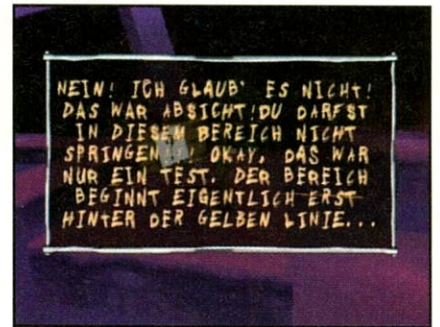
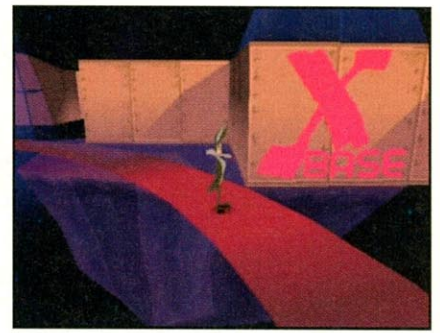
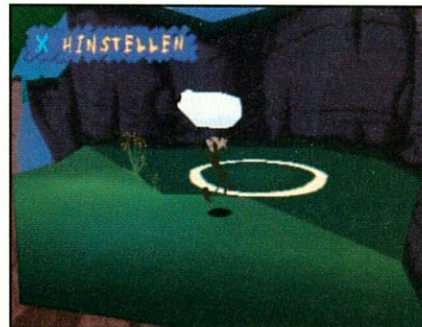
Nachdem du von Marvin entführt wurdest, schnappst du dir die Fernbedienung und die Falle und probierst sie sogleich am anwesenden Instant-Marsianer aus. Nun folgst du dem Weg im Gegenuhreigersinn zu dem Abschnitt mit der veränderten Schwerkraft. Zuerst nach links, dort den Instant-Marsianer fangen, danach geht's weiter – erst die Felsen verrücken, dann den Instant-Marsianer fangen. Aber Vorsicht: Wer ungenau läuft, macht den Abflug in die unendlichen Weiten! Auf der anderen Seite des Schwerkraftabschnitts musst du zuerst den Instant-Marsianer einfangen und dann mit einem beehrten Sprung in das Gebiet mit den schwarzen Löchern abheben – nutze sie, um dich Stück für Stück nach unten zu dem Instant-Marsianer auf der anderen Seite zu hangeln. Nicht ganz leicht, aber mit etwas Übung machbar. Gehe danach ins Labyrinth und fange die restlichen Instant-Marsianer – einfach ein bisschen mit den Schalern und Verkleinerungsstrahlen herumexperimentieren, dann klappt das schon. Hast du alle zehn Instant-Marsianer eingefangen, geht's zurück zu Marvin.

Bonuslevel "Herbst"

Zugang: Stelle dich vor den vierten Level, drehe dich um 120° und mache einen Doppelsprung in die schwarze Wand. Am Ende des Ganges findest du den versteckten Leveeingang.



Bestelle dir per Mailbox ein Gummiseil, befestige es zwischen den beiden Bäumen am Ufer und schieße dich auf die andere Seite. Vorsicht: Wenn du im Laub landest, findet das der Bulle gar nicht gut... Gehe zur zweiten Mailbox, bestelle den Ventilator und begib dich wieder auf die andere Seite des Flussufers. Löse das Gummiseil, befestige es am einzelnen Baum und hole dir so den Ventilator. Schippere nun mit Hilfe von Floß und Ventilator auf die andere Seite, schleiche durch die Laubhaufen, seile dich am Baum fest und locke den Stier an – weiche ihm aus und du bist ihn los. Stelle mit Hilfe des Steinschafes die Schleuder ein (etwa mittig), schnapp dir den Busch und fahre mit dem Floß zu Sams Gebiet. Schleiche dich nach rechts und springe die Absätze hoch zum Salat. Nimm ihn dir und locke das Schaf mit Hilfe des Salats auf den roten Knopf – springe währenddessen nach oben auf die bewegliche Plattform. Auf der anderen Seite angekommen, holst du dir mit einem gekonnten Salat-Bungee-Sprung das



Schaf. Der Rest ist ein Kinderspiel: Aktiviere mit Hilfe von Schaf und Floß die Schalter und schippere zum Anfang zurück. Dort angekommen, schleuderst du das Schaf per Gummiseil auf die andere Seite, schickst dich direkt hinterher und katapultierst zuerst das Schaf und dann dich ins Ziel.

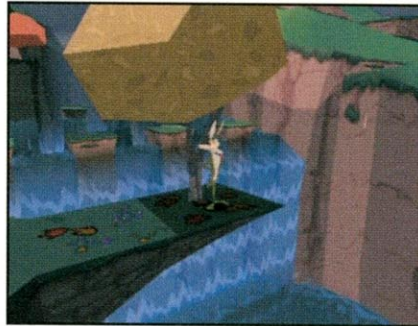


Bonuslevel "Gestern und Heute"

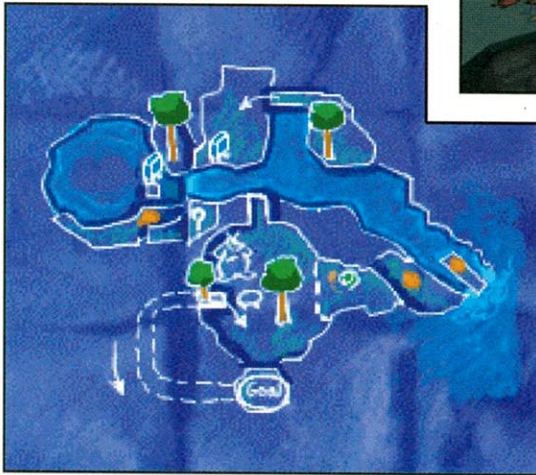
Zugang: Gehe zum Eingang von Level 8, stelle dich hinter dessen Rückseite und du kannst den geheimen Abschnitt betreten.

Hole dir per Mailbox den Zauberschonometer, gehe im Uhrzeigersinn an der Wand entlang und reise in die Vergangenheit. Klettere das Efeu hinauf und absolviere die Sprungsequenz, nimm die Saat, springe an den Anfang zurück, pflanze sie dort ein und mach dich in die Gegenwart auf. Klettere den Baum nach oben, aktiviere die Mailbox, reise in die

Vergangenheit, klettere die Ranken nach oben, schiebe den Stein nach unten und dort vor den Steinbogen, hole dir die Saat und kehre in die Gegenwart zurück. Schwimme den Fluss



entlang, pflanze die Saat auf der Insel (natürlich in der Vergangenheit!) und klettere den Baum nach oben. Auf der Plattform angekommen, musst du in die Vergangenheit reisen, die Ranke hochklettern, die Saat beim Stein einsammeln, zurückgehen, die Saat einsetzen und in die Gegenwart zurückkehren. Klettere den Baum hoch, sammle den Salat ein, reise in die Vergangenheit (von der oberen Plattform aus!), sammle die Saat ein, verschiebe den Stein und pflanze dort die Saat, bevor du in die Gegenwart zurückkehrst. Klettere den Baum nach oben, folge dem Weg, mache das Gummiseil am Bäumchen fest, kralle dir ein Schaf und bringe es ins Ziel – fertig! SM



Sei kein Schaf...

... und schnapp dir unsere heißen Preise! In Zusammenarbeit mit Infogrames verlosen wir 15 Originalspiele Sheep, Dog'n'Wolf für die PlayStation und dazu je ein exklusives S,D&W-Shirt.

Um an dem Preisausschreiben teilnehmen zu können, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

Von welchem Medienkonzern stammt die Lizenz zu Sheep, Dog'n'Wolf?

- a) **Universal**
- b) **Warner Bros.**
- c) **Paramount**

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 12.12.01 an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Sheep
Oststr. 29
44866 Bochum





Digimon World

Der böse Analogman muss besiegt werden. Deshalb ist es deine Aufgabe als Digimon-Ausbilder, die Digiwelt nach rekrutierbaren Digimon abzusuchen und sie in die Stadt File City zu bringen. Mit unserer Lösung findest du auch das letzte Digimon!



PS-info



2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint:
StationMaster

Wer einmal damit anfängt, hört so schnell nicht mehr auf!

Du wachst in File City auf, wo dir Jijimon deine Situation erklärt. Deine Aufgabe als Digimon-Trainer ist es, die verlorenen Digimon wieder zurück in die Stadt zu bringen. Als Unterstützung wird dir ein Roxie Digimon zugeteilt, entweder ein Gabumon oder ein Agumon.

Sprich mit Tokomon, er gibt dir ein paar nützliche Items. Nördlich des Hauses findest du Tanemon, der eine Fleischfarm besitzt und dir pro Tag drei Fleischportionen überlässt. Im Westen der Stadt befindet sich das Trainingscamp. Ohne Training ist dein Digimon praktisch wertlos, also solltest du häufig hierher zurückkehren, um dein Digimon zu trainieren (überfordere es aber nicht!). Außerdem solltest du stets auf das Gewicht deines Digimon achten und es regelmäßig füttern, auch wenn es nicht hungrig ist. Ein Roxi Digimon sollte mindestens 30 kg, ein Champion Digimon nicht weniger als 60 kg wiegen. Nach ein paar Trainingsrunden wendest du dich gen Süden und gelangst in den Heimatwald.

Heimatwald

Agumon: Diesen Kampf kannst du nicht verhindern, aber er ist auch nicht allzu schwer. Nachdem Agumon besiegt ist, eröffnet er in File City einen Gepäckdienst. Dort kannst du bis zu 100 Gegenstände abgeben und später wieder abholen, was sehr nützlich ist, da du selbst nur zehn verschiedene Gegenstände tragen kannst.

Kunemon: Östlich der Toilette im Wald findest du Kunemon auf einem Baum. Gib ihm etwas zu essen, woraufhin er dich zum Kampf fordert. Nach deinem Sieg öffnet Kunemon einen neuen Weg in die Stadt.

Palmon: Palmon ist eine Blume und hält sich im Wald südlich der Toilette versteckt. Rede mit ihr, bis es zum Kampf kommt. Wenn du gewinnst, übernimmt Palmon die Fleischplantage in der Stadt und gibt dir pro Tag drei Portionen Hüftsteak.

Coelamon: Begib dich am Nachmittag zum Kap Coela, südlich der Digibrücke, und sprich mit dem Schatten, den du im Wasser siehst.



Coelamon erscheint und erlaubt dir, das Ufer zu wechseln. Auf der anderen Seite gehst du nach Norden und folgst dem Strand. Wenn du die Brücke erreichst, sollte sie mittlerweile repariert sein. Kehre zurück zum Kap Coela und sprich mit Coelamon, so dass er in die Stadt zieht und dort ein Geschäft eröffnet.

Etemon: Östlich von Palmon findest du einen Baum mit einer Tür. Scheinbar ist niemand zu Hause. Kehre zu diesem Baum zurück, nachdem du mehr als 50 Digimon rekrutiert hast. Im Inneren des Baumes wartet Etemon und fordert dich heraus. Nachdem er besiegt wurde, will er in die Stadt ziehen, wird aber von den anderen Digimon rausgeschmissen! Er verzieht sich zur Digibrücke, wo er dir für 50.000 Bits eine Goldene Banane verkauft.

Tropendschungel

Östlich der Digibrücke sind deine Gegner weitaus stärker als bisher. Deswegen solltest du dein Digimon mittlerweile zu einem Champion ausgebildet haben.

Piximon: Piximon taucht ab und zu mal auf und fliegt durch den Dschungel. Allerdings ist er nicht leicht zu finden, da er nur sehr selten erscheint. Wenn du Piximon triffst, merke dir die Zeit und den Ort, so dass du im Falle eines verlorenen Kampfes nicht mehr wahllos suchen musst. Piximon ist nämlich bereits ein Ultimate Digimon und somit ein sehr starker Gegner. Solltest du erfolgreich sein, erscheint er hin und wieder mal am Stand von Coelamon.



Betamon: Überquere die Holzbrücke im Osten des Dschungels und gehe nach Norden in den Mangrovenwald, bis du auf ein ModokiBetamon triffst. Gehe am ModokiBetamon vorbei und nach Westen, um dort Betamon zu finden. Rede mit ihm, und er wird ein weiterer Einwohner der Stadt. Auch er hilft Coelamon bei seinem Shop.

Centarumon: Gehe wieder über die kleine Holzbrücke und nach Osten. Am Schild gehst du nach Norden und triffst im Amidawald auf Centarumon. Sobald er dich sieht, schießt er auf dich und nimmt deinem Digimon mit jedem Schuss die Hälfte der LE. Wenn nur noch eine LE übrig ist, wirst du aus dem Wald geworfen und musst von vorne anfangen. Dein Ziel ist es, den Wald zu durchqueren und die Tür mit dem Kreis zu finden. Verstecke dich hinter den Büschen, um ungesehen das Ziel zu erreichen. Gelingt es dir, zieht Centarumon in die Stadt und eröffnet dort eine Krankenstation.

Vegimon: Rede mit Tanemon, er erzählt dir von einer seltsamen Pflanze im Tropendschungel östlich der Toilette. Gehe zu ihr, sie durstet nach Wasser. Am 15. des Monats findest du in der Nähe von Tanemon eine Regenpflanze. Mit ihr kannst du Vegimon retten, welcher sich dann in die Stadt begibt und die Fleischfarm übernimmt.

Ninjamon: Ninjamon erscheint nachts zufällig am Strand südlich der Digibrücke. Wenn du den Kampf gewinnst, eröffnet Ninjamon ein Geschäft in der Stadt und verkauft dort seltene und geheime Gegenstände.

Bohrtunnel

Hier arbeiten die Drimogemons. Eine ihrer positiven Eigenschaften ist, dass sie dich nicht verfolgen, sondern auf der Stelle bleiben, so dass es nur zu einem Kampf kommt, wenn du es willst. Allerdings gibt es im ganzen Bohrtunnel keine einzige Toilette.



Meramon: Im 1. UG überquerst du links die Brücke und kämpfst gegen den Drimogemon. Nach dem Sieg gehst du zurück und ganz nach Osten, wo du beim Graben des Tunnels hilfst (dazu brauchst du ein Champion Digimon). Nachdem du das ganze Geröll weggeräumt hast, ist der Tunnel schon weiter, aber ein großer Felsen versperrt den Weg. Dein Digimon schiebt ihn aus dem Weg, dahinter wohnt Meramon. Nach deinem Sieg ist der Weg zum Panoramaberg frei, während Meramon in der Stadt ein Restaurant eröffnet.



Drimogemon: Sprich mit Drimogemon in der Lavahöhle, nachdem seine Arbeit beendet ist. Er geht in die Stadt und nimmt dort Aufträge als Schatzsucher an. Für 1000 Bits sucht er fünf Tage lang. Komm nach fünf Tagen wieder, und er gibt dir den Gegenstand, den er gefunden hat. Du kannst ihm auch 5000 Bits geben, was dir in der Regel einen nützlicheren Gegenstand bringt. Allerdings kann es auch passieren, dass Drimogemon wertlosen Müll findet. Achte darauf, dass du noch einen freien Platz in deinem Inventar hast, sonst ist der Gegenstand verloren!

Ogremon: Ogremon ist dir in der Riesenschlucht und in der Frostzone entkommen. Nun hält er sich auf der untersten Ebene des Bergwerks auf. Wenn du ihn dieses Mal besiegst, geht er in die Stadt und schiebt dort Wache.

Dinoland

Tyrannomon: Er bewacht den Eingang zum Dinoland. Nach dem Kampf zieht er sich in die Zeitrafferzone zurück. Hier läuft die Zeit doppelt so schnell, also nimm genug zu Essen mit. Gehe nach Norden, bis du ein Saberdrakon findest. Besiege ihn, er erzählt dir von einem Geheimgang im vorigen Bild. Gehe zurück in den Raum mit dem großen Skelett und laufe an der linken Wand entlang. Dort findest du den Geheimgang zum Meteoriten. Tatsächlich handelt es sich um Meteoromon. Rede mit ihm und verlasse die Zeitrafferzone. Nachdem du Tyrannomon Bericht erstattet hast, geht er in die Stadt und hilft im Restaurant aus.

Friedhof von Grünthal

Bakemon: Nördlich vom Tropenschwung ist ein Friedhof. Rede dort mit dem Geist ohne Hut und beantworte seine Fragen mit "Ja", "Ja" und "Nein". Bakemon geht in die Stadt und fliegt dort einfach nur herum.

Das schicke Haus vor dir gehört Lord Grey. Dein Digimon kann es nur betreten, wenn es sich um ein Numemon, Sukamon, Kuwagamon, Metal Greymon, Megadramon oder Devimon handelt. Drinnen sind alle Türen verschlossen, bis auf eine. Sie befindet sich rechts neben der Treppe. Gehe weiter nach Westen durch ein paar Räume und weiter nach Süden, wo du in den Speisesaal gelangst. Im Kamin findest du einen Schlüssel, der viele Türen des Hauses öffnet. Steige die Treppen hinauf und an den Rockmons vorbei nach Südwesten. Gehe in die Ecke im Südwesten, wo du durch den Boden in einen tiefer gelegenen Raum fällst. Hinter der Tür im Norden findest du einen Sarg, welcher sich bei genauerer Betrachtung als Tür zu einem Geheimgang entpuppt. Am Boden liegt der ziemlich hungrige Myotismon. Er gibt dir einen Schlüssel und bittet dich, etwas zu Essen zu holen. Kehre zur hauseigenen Toilette zurück und betrete den Raum im Westen. Die blaue Tür an der Wand ist der Kühlschrank, aber wenn du ihn öffnest, findest du nichts Essbares. Verlasse die Schattenvilla, draußen solltest du das Steak auf dem Boden finden. Bring es zurück zu Myotismon, woraufhin er allerdings leider nicht in die Stadt geht.

Skull Greymon: Wenn Shellmon schon in der Stadt ist, erfährst du bei ihm Näheres über den vermissten Myotismon. Danach gehst du zu

Jijimon und redest mit Angemon, welcher dich zu dieser ominösen Villa auf dem Friedhof schickt. Gehe also zu Lord Greys Schattenvilla und betrete den Speisesaal, wo sich Myotismon normalerweise aufhält. Er ist nicht da, also gehe die Treppe hoch in sein Büro und weiter, wo du ihn zuvor halb verhungert aufgefunden hast. Dort ist er auch nicht, also verlasse die Schattenvilla wieder. Beim Ausgang triffst du auf Devimon, welcher das Kraftfeld um die verschlossene Tür deaktiviert. Gehe hindurch und fahre mit dem Lift nach unten. Dort findest du zwei Türen. Die eine wird von Tekkamon bewacht, die andere von Darkrazamon. Gehe durch die von Tekkamon bewachte Tür, um Myotismon zu finden. Weiter im Norden triffst du auf Skull Greymon. Kämpfe gegen ihn, nach deinem Sieg verschwindet er. Gehe wieder zurück in den Speisesaal, wohin du ihm folgst. Skull Greymon ist inzwischen in die Stadt gezogen und taucht dort ab und zu mal in der Arena auf.

Riesenschlucht

Um die Riesenschlucht betreten zu können, sprichst du vorher in File City mit Yuramon. Er verrät dir, dass es eine unsichtbare Brücke gibt, die in die Riesenschlucht führt.

Monochromon: Neben der Toilette in der Riesenschlucht hat Myotismon seinen Laden. Deine Aufgabe ist es, innerhalb von acht Stunden seine Ware möglichst Gewinn bringend an die anderen Digimon in der Riesenschlucht zu verkaufen. Sind deine Preise zu hoch,

bleiben die Kunden aus. Sind sie zu niedrig, machst du keinen Gewinn. Fleisch kannst du für 55 Bits loswerden. Für die Camping-Toiletten kannst du 360 bis 390 Bits verlangen. Medizin wechselt unter Umständen sogar für 1400 den Besitzer. Die besten Kunden sind die Gostumon, Weedmon sind nicht sehr geschäftsfreudig. Wenn du 3000 Bits verdienen kannst, verlegt Monochromon sein Geschäft in die Stadt.

Ogremon: Yuramon erzählt dir von einer Räuberbande in der Riesenschlucht, die von Ogremon angeführt wird. Östlich von Monochromons Laden wirst du von ihnen angegriffen. Nach deinem Sieg ziehen sie sich in ihr Versteck zurück. Bei der Baustelle ist der Boden etwas brüchig. Wenn du lang genug darauf herumläufst, brichst du durch und landest auf dem Grund der Schlucht. Dort kannst du das Versteck betreten. Im hinteren Bereich der Festung hält sich Ogremon auf. Besiege ihn erneut, und er flieht. Mit dem Fahrstuhl fährst du nach oben und findest Shellmon. Ogremon triffst du später im Frostland wieder.

Shellmon: Siehe Ogremon. Nachdem du Ogremon verjagt und Shellmon gefunden hast, gehst du nach Osten über die Brücke, plätttest ein Goburimon und gehst weiter über die Brücke nach Norden. Dort kannst du mit Shellmon reden, ihm aber nicht helfen. Verlasse Ogremons Festung und fahre mit dem Hauptfahrstuhl eine Etage höher. Gehe nach Nordwesten über die Metallbrücke ins Frostland. Nun gehst du vor der Heizung nach links über

weitere Metallbrücken. Dort triffst du Shellmon und schickst ihn in die Stadt, wo er eine Zeitung mit wertvollen Informationen schreibt.

Birdramon: Birdramon erwartet dich in seinem Nest über der Schlucht. Mit dem Hauptfahrstuhl fährst du ganz nach oben. Dort gehst zu dem metallenen Vogelnest und kämpfst gegen Birdramon. Nach deinem Sieg eröffnet er in der Stadt einen Flugservice.

Frostland

Angemon: Im Eispalast findest du eine Statue – das ist Agremon. Schau dir die Statue genauer an, ein Geheimgang wird sich öffnen. Gehe hinab und zur Wand im Osten. Nahe dem Gotsumon siehst du eine dunkle Stelle in der Wand. Gehe darauf zu, es ist ein weiterer Geheimgang. Gehe den Gang entlang und in den nächsten Raum, wo vier Teleporter stehen. Nur einer von ihnen ist der Richtige. Wenn du den Raum betrittst, gehst du nach Osten und nimmst den ersten Teleporter, den du siehst. Setze deinen Weg fort, bis du wieder an ein paar

Teleporter kommst. Du nimmst den im Nordosten. Im folgenden Raum erwarten dich ein Hyogamon und zwei Gutsomon. Wenn du sie besiegst, wird Angemons Fluch gebrochen. Gehe den ganzen Weg wieder zurück und die Treppen hinauf, die zur Statue führen. Angemon begrüßt dich und geht in die Stadt, um dort im Restaurant zu arbeiten.

Penguinmon: Gehe von der Toilette aus einige Bildschirme in Richtung Südosten. In einer kleinen Höhle findest du Penguinmon, der dich zu einem Curling-Spiel herausfordert. Die erste Runde ist gratis, für jede weitere musst du ihm mit Fischen bezahlen. Wenn du gewinnst, zieht er in die Stadt und setzt dort seine Spielchen in der Kampfarena fort.

Mojyamon: Die drei Mojyamon sind Händler im Frostland, die mit dir Gegenstände tauschen. Unter anderem erhältst du von ihnen die äußerst nützlichen Autopiloten, mit denen du von jedem Punkt der Digimon-Welt in die Stadt zurückkehren kannst! Ohne sie kannst du das Frostland und die Riesenschlucht nicht verlassen. Wenn du jedem von ihnen die gewünschten Gegenstände bringst, geht einer von ihnen in die Stadt und eröffnet ein Geschäft für seltene Gegenstände.

Ogremon: Nachdem du Ogremon aus seiner Festung in der Riesenschlucht verjagt hast, findest du Whamon im Frostland, der nun einen ungebetenen Mitbewohner hat. Wenn du ihm hilfst, bringt er dich zu Ogremon, wo du gegen ihn und zwei seiner Schergen kämpfen musst. Nach deinem Sieg flüchten sie mit einem U-Boot.

Whamon: Nachdem du Ogremon aus Whamons Wohnung verjagt hast, geht Whamon in die Stadt und eröffnet dort einen Fährdienst.

Frigimon: Wenn du mit einem kleinen Digimon ins Frostland gehst, wird es unter Umständen krank. Du darfst es allerdings nicht einschlafen lassen. Frigimon erscheint, um dir zu helfen. Wenn sich dein Digimon weiterentwickelt hat und die Kälte besser verträgt, gehst du wieder zu Frigimon. Daraufhin hilft er in File City im Restaurant aus.

Garurumon: Ganz im Westen des Frostlandes, südlich von Frigimons Haus, streunt Garurumon herum. Wenn du ihn ansprichst, fordert er dich zum Kampf. Nach deinem Sieg behauptet er, du hättest geschummelt und



fordert eine Revanche. Diese soll um vier Uhr stattfinden, und zwar nur Digimon gegen Digimon – du kannst nicht eingreifen, also auch nicht heilen! Sorge also dafür, dass dein Digimon stark genug ist, um den Kampf zu überstehen. Ist dein Digimon siegreich, geht Garurumon in die Stadt ins Restaurant.

File City

Greymon: Sobald die Stadt von etwa 12-15 Digimon bevölkert wird, sprichst du mit Jijimon, woraufhin dir beim Verlassen des Hauses Greymon über den Weg läuft. Wenn du ihn besiegst, eröffnet er eine Kampfarena.

Airdramon: Wenn du über 50 Digimon rekrutiert hast und der Weg zum Berg der Unendlichkeit frei ist, greift dich der verwirrte Airdramon an. Nach dem Kampf ruht er sich zunächst ein paar Tage bei Jijimon aus und dient dir dann als Wahrsager in der Kampfarena. Seine Vorhersagen sind allerdings ziemlich nutzlos.

Nanimon: Nanimon taucht rein zufällig an verschiedenen Positionen der Digimon-Welt auf. Um ihn zu rekrutieren, musst du ihn an folgenden Lokalitäten finden: Riesenschlucht, Bohrtunnel, Dinoland, Spielzeugstadt und Fabrikstadt. Nachdem du ihn fünfmal gefunden hast, geht er in die Stadt und hält sich dort beim Gepäckdienst auf.

Panoramaberg

Unimon: Dieses Einhorn findest du am Eingang zum Panoramaberg kurz vor Sonnenaufgang. Es liegt am Boden und hat sich verletzt. Wenn du ihm hilfst, geht Unimon in die Stadt und hilft dort im Shop von Monochromon aus.

Vademon: Gerüchten zufolge wurde ein UFO in der Nähe des Panoramabergs gesichtet. Nordöstlich von der Stelle, an der du Unimon gefunden hast, entdeckst du seltsame kreisförmige Spuren auf dem Boden. Wenn du öfter hier vorbeikommst, triffst du irgendwann auf Vademon, der ohne Widerstand in die Stadt zieht und dort hin und wieder ein paar außerirdische Gerichte im Restaurant zubereitet.

Mamemon: Mamemon erscheint ab und zu nördlich von der Stelle, wo du diese Kreise im Boden entdeckt hast. Um ihn zu finden,



wechsle dauernd zwischen zwei Bildschirmen hin und her, bis er erscheint (was schon mal 20-30 Versuche kosten kann). Nach dem Kampf eröffnet er in der Stadt ein Geschäft für seltene Gegenstände.

Elecmon: Nördlich des Einganges hält sich Elecmon in der Nähe eines Baumes auf. Sprich ihn an und er gibt dir einen kräftigen Stromschlag. Sprich ihn noch zwei weitere Male an, wonach du jedes Mal gegrillt wirst. Am Ende erbarmt sich Elecmon aber doch und begibt sich in die Stadt. Dort baut er ein Energiekraftwerk, um die Stadt nachts mit Licht zu versorgen.

Zahnradsteppe

Nördlich des Einganges findest du einen Shop, in dem du oft wichtige Gegenstände kaufen kannst, die du bei einer Niederlage verloren hast.

Leomon: Vom Eingang aus gehst du nach Osten und dann nach Norden. Dort findest du ein Patamon, was ein kleines Problem hat. Leomon erscheint und kümmert sich darum, anschließend geht er in das nahe liegende Trainingscamp. Dort sprichst du ihn an, aber er will nicht in die Stadt kommen, solange er nicht einen bestimmten Gegenstand hat: ein wertvolles Erbstück, das sich in den Tunneln des Bergwerkes befindet. Erinnerst du dich an den Drimogemon im 2. UG, der pausenlos gräbt? Wenn die Stadt mehr als 45 Einwohner hat, ist seine Arbeit beendet. Er hat eine Höhle gefunden, in der früher Leomons Vorfahren gelebt haben. Dort findest du die Ahnentafel und bringst sie Leomon, woraufhin er in die Stadt geht, dort aber keine Funktion hat.

Patamon: Östlich von Elecmon hüpf Patamon herum. Er will gegen dich kämpfen, allerdings nicht nur einmal, sondern gleich dreimal. Wenn du diese drei Kämpfe überlebst, eröffnet Patamon einen dritten Laden in der Stadt.

Biyomon: Biyomon sitzt südlich von Patamon, aber jedes Mal, wenn du dich ihr näherst, läuft sie davon. Stelle dich in eine andere Ecke des Feldes, du hast dann die Wahl zu bleiben oder weiterzugehen. Wähle "bleiben", um dein Digimon loszuschicken. Mit etwas Glück läuft Biyomon in die Falle. Ohne Widerworte geht sie in die Stadt, um dort in Patamons Geschäft zu arbeiten.

Müllberg

Sukamon: Einer der Sukamon, die hier hausen, geht zurück in die Stadt, ohne dort eine besondere Funktion zu haben. Allerdings

geht dieser eine nur dann nach File City, wenn du ihn als Ersten von allen ansprichst. Das Problem ist nur, den Richtigen zu finden. Er steht neben einem kleinen "Müllhaufen" kurz vor dem König.

Sprich mit dem Sukamon ganz im Süden. Er erzählt dir, dass er etwas "Interessantes" entdeckt hat. Untersuche den Müll südwestlich von ihm, wo du die Angel findest. Damit steht dir der gesamte Bereich des Drachensees offen.

Schleierwald

Um den Nebel zu lichten, musst du Cherrymon finden. Gehe vom Gekosumpf aus einen Bildschirm nach Osten, danach drei nach Norden. Cherrymon bewacht den Weg nach Nordwesten.

Gabumon: Vom Gekosumpf aus gehst du nach Norden, wo du auf der linken Seite einen versteckten Gabumon sehen kannst. Nachdem du ihn besiegt hast, geht er in die Stadt ins Restaurant, hat dort aber keine Funktion. *(Na, bei so viel Personal, wie da inzwischen rumläuft, muss wenigstens einer den Gast machen... - mw)*

Kokatorimon: Yuramon rät dir, am frühen Morgen in den Schleierwald zu gehen. Wenn du vom Gekosumpf aus zwei Bildschirme nach Osten gehst, findest du Kokatorimon. Er erscheint jeden Tag nach vier Uhr morgens, verschwindet aber bei Sonnenaufgang. Kämpfe gegen ihn, und er zieht in die Stadt, wo er zwei Statuen aufstellt.

Spielzeugstadt

Monzaemon: Gehe mit einem Nunemon ins Kostümhaus. Dort wirfst du den Kleiderständer um, so dass du ein Monzaemon-Kostüm erhältst. Mit diesem Kostüm digitiert dein Nunemon zu einem Monzaemon. Damit gehst du ins Robohaus. Tinmon begrüßt dich und öffnet die Tür. Wenn du dich durch die folgenden Räume gekämpft hast, findest du zwei Geschenkpakete. Öffne das kleinere von beiden. WaruMonzaemon springt heraus und will kämpfen. Nach deinem Sieg gibt er dir Hagurumon, welchen du zurück ins Robohaus bringst. Daraufhin geht Monzaemon in die Stadt und hält sich dort in Jijimons Haus auf, wo er im Grunde nichts leistet.

Fabrikstadt

Mit Whamon gelangst du zum Hafen der Fabrikstadt. Gehe nach Osten und von der Hauptstraße aus nach Norden. Du kommst in einen großen Bereich mit einigen Gegnern. Am oberen Bildschirmrand findest du eine offene Luke, durch sie gelangst du in die Kanalisation. Unten gehst du nach Osten und triffst auf Numemon, dem von dem roten Nebel ganz schlecht ist. Verlasse die Kanalisation und gehe nach Süden. Dort findest du eine Tür, die in das Kontrollzentrum von Andromon führt. Sprich mit ihm, er weist dich jedoch zurück. Verlasse den Kontrollraum durch die Tür im Osten. Im nächsten Bild siehst du zwei Guardromon, die den Eingang zur Fabrik bewachen. Sprich mit dem oberen von beiden, er erzählt dir von den Schichtzeiten. Schichtwechsel ist um zwölf Uhr nachts und um zwölf Uhr mittags. Kehre also kurz vor zwölf in den Kontrollraum zurück und warte einen Moment. Einige Minuten nach zwölf gehst du durch die Tür und die Wachen sind verschwunden. Betrete die Fabrik und folge dem Weg nach oben, wo du auf zwei weitere Wachen triffst. Sind diese beiden erledigt, betrittst du die Tür und folgst dem Weg. Zu deiner Linken befindet sich eine Tür, die schwer zu erkennen ist. Dort findest du

Giromon, gegen den du kämpfen musst.

Nachdem du ihn zu Boden gestreckt hast, kehrst du in den Kontrollraum



zurück und sprichst mit Andromon.

Numemon: Nachdem Giromon besiegt ist, sprichst du mit Numemon in der Nähe des Eingangs zur Kanalisation. Er erinnert sich an dich und es kommt zum Kampf. Bei Erfolg geht er nach File City und arbeitet dort in einem Shop.

Andromon: Ein paar Tage später kehrst du zu Andromon zurück und sprichst mit ihm. Nach eurer Unterhaltung sprichst du ihn noch mal an, so dass er nach File City geht und dort beim Birdra-Flugunternehmen ab und zu mal erscheint.

Giromon: Giromon ist in seinem Raum und erholt sich vom Kampf. Sprich mit ihm, um ihn nach File City zu schicken, wo er sich im Restaurant aufhält.

Metal Mamemon: Er erscheint hin und wieder in der Fabrikstadt, östlich vom Hafen. In dem Bildschirm, in dem die Straße ein umgedrehtes "L" zeichnet, sind dann alle Gegner verschwunden. Stattdessen wartet Metal Mamemon auf der rechten Straßenseite auf dich. Nach deinem Sieg begibt er sich in die Arena in File City.

Berg der Unendlichkeit

Sprich mit Jijimon, wenn sich mehr als 50 Digimon in der Stadt befinden. Wenn du das Haus verlässt, greift dich Airdramon an. Nachdem du ihn besiegt hast, erzählt Jijimon, dass die Wurzel allen Übels auf dem Berg der Unendlichkeit zu finden ist.



Wer ist wo?

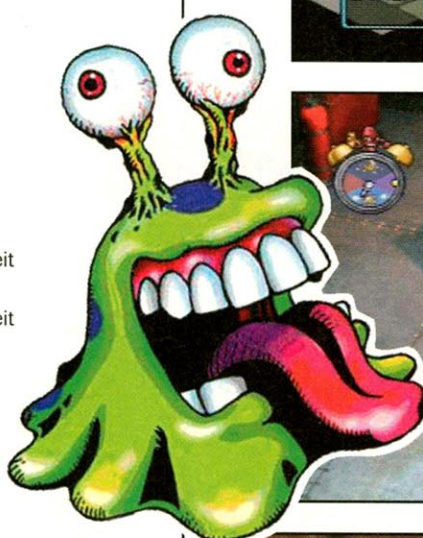
Falls du gezielt auf Digimon-Suche gehen willst, hier eine alphabetische Liste aller rekrutierbaren Digimon. Beachte, dass viele Digimon nur unter bestimmten Voraussetzungen zu finden sind, die erst erfüllt sein müssen.

Name

Agumon
Airdramon
Andromon
Angemon
Bakemon
Betamon
Birdramon
Biyomon
Centarumon
Coelamon
Devimon
Digitamamon
Drimogemon
Elecmon
Etemon
Frigimon
Gabumon
Garurumon
Giromon
Greymon
Kabuterimon
Kokatorimon
Kunemon
Kuwagamon
Leomon
Mamemon
Megadramon
Meramon
Metal Greymon
Metal Mamemon
Mojyamon
Monochromon
Monzaemon
Nanimon
Ninjamon
Numemon
Ogremon
Palmon
Patamon
Penguinmon
Piximon
Shellmon
Skull Greymon
Sukamon
Tyrannomon
Unimon
Vademon
Vegimon
Whamon

Aufenthaltort

Heimatswelt
File City
Fabrikstadt
Frostland
Friedhof
Tropendschungel
Riesenschlucht
Zahnradsteppe
Tropendschungel
Heimatswald
Berg der Unendlichkeit
Berg der Unendlichkeit
Bohrtunnel
Zahnradsteppe
Heimatswald
Frostland
Schleierwald
Frostland
Fabrikstadt
File City
Käferland
Schleierwald
Heimatswald
Käferland
Zahnradsteppe
Panoramaberg
Berg der Unendlichkeit
Bohrtunnel
Berg der Unendlichkeit
Fabrikstadt
Frostland
Riesenschlucht
Spielzeugstadt
File City
Tropendschungel
Fabrikstadt
Riesenschlucht, Frostzone, Bohrtunnel
Heimatswald
Zahnradsteppe
Frostland
Tropendschungel
Riesenschlucht
Friedhof
Müllberg
Dinoland
Panoramaberg
Panoramaberg
Tropendschungel
Frostland





Stefan
Sieht wie ein Vogelnest aus.
Was meinst du?



Stefan
Es tut sich nichts.
Das ist schlecht.

Devimon, Megadramon, Metal Greymon:

Auf dem Berg gibt es zwei Arten von Gegnern: Die einen jagen dich, die anderen bleiben stehen und bewachen den Eingang zum nächsten Bereich. An manchen Stellen laufen



keine
Digimon
umher,

stattdessen gibt es

Bosskämpfe. Wenn du gewinnst, geht dein Kontrahent in die Stadt. Zuerst stößt du auf Devimon. Er wird in einem der Shops arbeiten. Der Nächste ist Megadramon, welcher sich nach dem Kampf zur Arena begibt. Als Letztes bekämpfst du Metal Greymon, der ebenfalls die Arena aufsucht. Am Ende stehst du Analogman gegenüber – kein Digimon, sondern ein Mensch, der alle Digimon versklaven will. Kämpfe gegen seinen Partner Machinedramon. Der Kampf ist allerdings nicht so schwer, wie

man glauben mag. Das einzige Problem sind seine 9999 LE. Nach deinem Sieg will Analogman fliehen, aber die anderen Digimon hindern ihn daran. Analogman verschont dich und schickt dich nach File City zurück.

Damit ist das Spiel eigentlich vorbei, tatsächlich aber geht es noch weiter. Nach dem Abspann kannst du deinen Spielstand laden und fortfahren.

Digitamamon: Nachdem du das Spiel durchgespielt hast, gehst du wieder dorthin, wo du gegen Machinedramon gekämpft hast. Dort befindet sich jetzt Digitamamon – ein Eier-Digimon. Wenn du es besiegst, hilft es in File City im Restaurant mit.

Sektion 19: Käferland

Kabuterimon: Gehe auf der Käferinsel in das Haus im Osten und sprich mit Kabuterimon. Wenn du seine Frage mit "Arena" beantwortest, geht er in die Stadt und arbeitet dort im "Grünen Trainingscamp".

Kuwagamon: Sprich mit Kuwagamon im westlichen Haus. Wenn du seine Frage richtig beantwortest, schließt auch er sich dem "Grünen Trainingscamp" an. **SM**

Digimon für dich!

Im Sturm hat *Digimon World* den Spitzenplatz der deutschen Top Ten eingenommen. Falls du das Spiel immer noch nicht hast (oder ein zweites zum Verschenken brauchst): In Zusammenarbeit mit Infogrames verlosen wir 15 Originalspiele für die PlayStation.

Um an dem Preisausschreiben teilnehmen zu können, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

Welcher dieser Begriffe bezeichnet kein Digimon?

- a) Kunemon
- b) Numemom
- c) Honeymoon



Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 12.12.01 an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Digimon
Oststr. 29
44866 Bochum



Evil Dead Hail to the King

Ash kehrt mit seiner neuen Freundin in die gruselige Waldhütte zurück. Prompt wird die Kleine entführt und das Böse entsteigt wieder dem modrigen Waldboden... auf zum Tanz!



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint: Action-Adventure, das stark an Resident Evil erinnert.

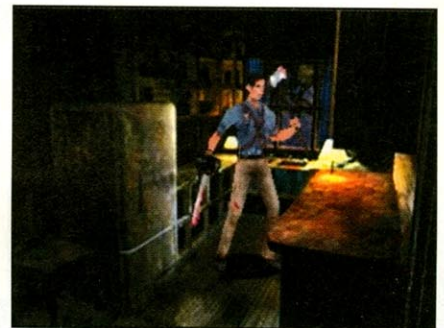
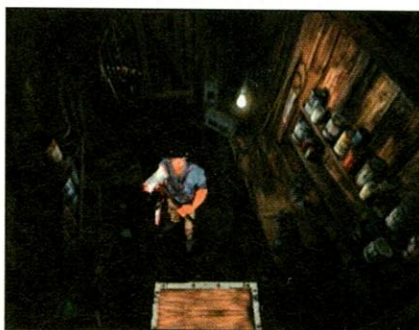
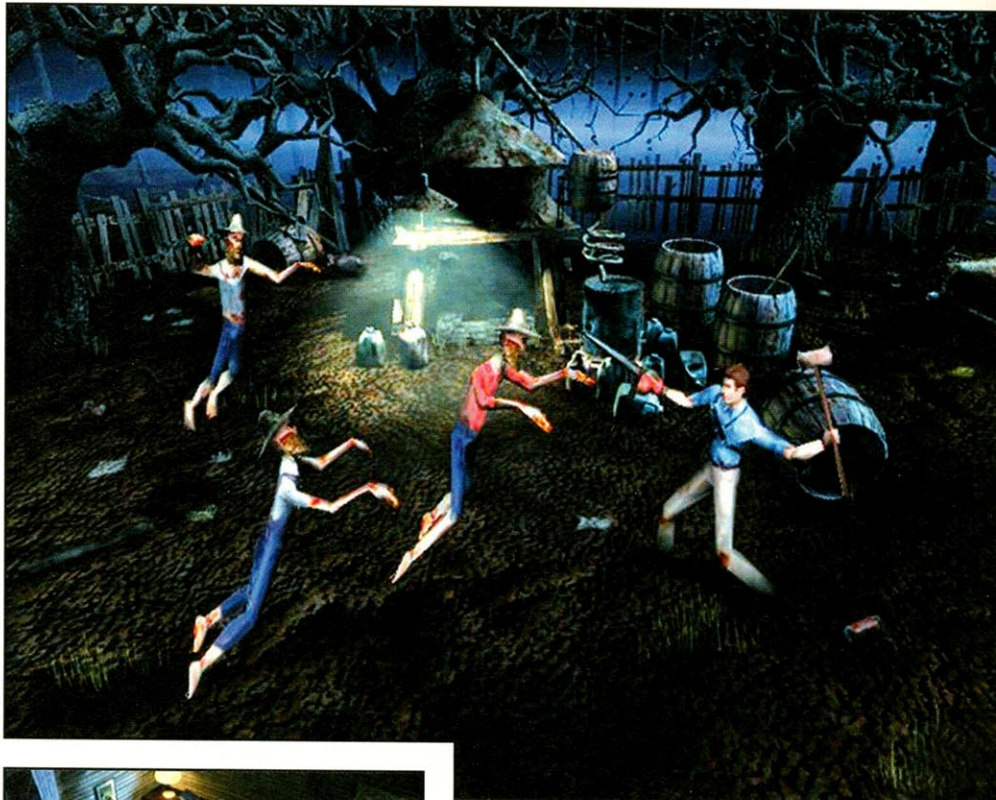
StationMaster

Die Hütte im Wald

Nach der Introsequenz befindest du dich in der legendären Waldhütte. Schnapp dir das Speicherband auf dem Tisch und erledige den ersten Gegner. Gehe dann in die linke der beiden Türen links vom Tisch. Hier kommen die nächsten zwei Brüder und wollen dir an den Kragen. Anfangs ist es ratsam, sich mit der Axt zu verteidigen. Munition und Benzin sind wertvoll! Gehe weiter in den nächsten Raum. Hier findest du auf dem Piano eine Seite aus dem Necronomicon – dem Buch der Toten. Wirf einen Blick drauf und gehe weiter in die Küche. Hier findest du einen Keks und ein Sandwich. Kurz bevor du in die Küche kommst, ist auf der linken Seite der Eingang zum Bad. Über dem Spiegelschrank wartet noch ein Döschen mit Vitaminpillen. Wenn es dich drückt, kannst du noch mal aufs Klo gehen. Nun geht es durch die Hintertür nach draußen. Auf dem Hinterhof liegt eine Menge brauchbares Zeug herum. Bediene dich und gehe in den Schuppen. Hier findest du die erste Truhe. Wenn du möchtest, kannst du abspeichern. Da Speicherplatz knapp bemessen ist, legst du als Erstes den Konverter, die Pilze und die Brechstange hier ab. Im Moment brauchst du sie nicht.

Laufe wieder nach draußen und erledige die Plagegeister. Laufe an der Seite der Hütte entlang und hole dir den Benzinkanister auf der anderen Seite. Nun gehst du zu Lindas Grab. Nimm die Schaufel und spendiere deiner Ex ewige Ruhe. Laufe nicht den Weg oberhalb des Grabes entlang, sondern laufe nach Süden. Hier gelangst du auf einen Pfad. Wenig später kommst du zu einer zerstörten Brücke. An einem Baum siehst du eine Seite des Necronomicon. Noch kannst du sie nicht erreichen. Deine Karre ist ebenfalls noch wertlos für dich – der Schlüssel fehlt. Jenny hat ihn. Laufe nun von der Brücke aus nach links. Die fliegenden Totenschädel ignorierst du am besten. Sie kosten nur Sprit, Munition oder Zeit. Du kommst zu einer Picknickstelle. Die beiden Pfadfinder zerlegst du und untersuchst den Grill. Du findest Feuerzeugbenzin. Gehe weiter nach rechts zur Kreuzung. Hier gehst du weiter geradeaus. Ein Gitter versperrt dir den Weg. Es ist verschlossen. Nimm den Hinweis, der vor dem Gitter liegt, und gehe zurück zur Kreuzung. Nun geht es weiter nach Süden. Auf diesem Weg gelangst du zum Camp der Pfadfinder.

Die Wolverines, wie sie sich nennen, hat es übel erwischt. Alle Mann sind zu wütenden Zombies mutiert. Schenke ihnen ihre wohlverdiente Ruhe und durchsuche die Zelte. Nimm auch das Speicherrad mit, das du findest. Verlasse das Camp Richtung Westen. Der Pfad wird steinig. Wenig später bist du am Eingang eines Stollens.



Die Mine

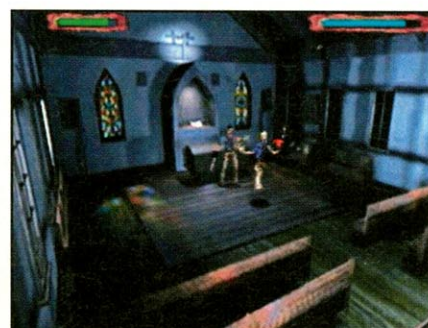
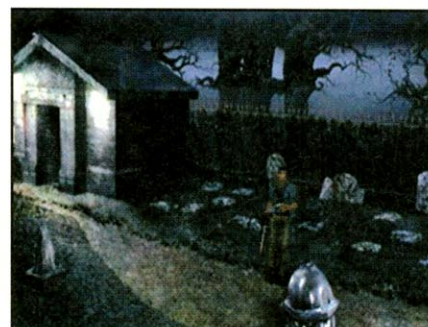
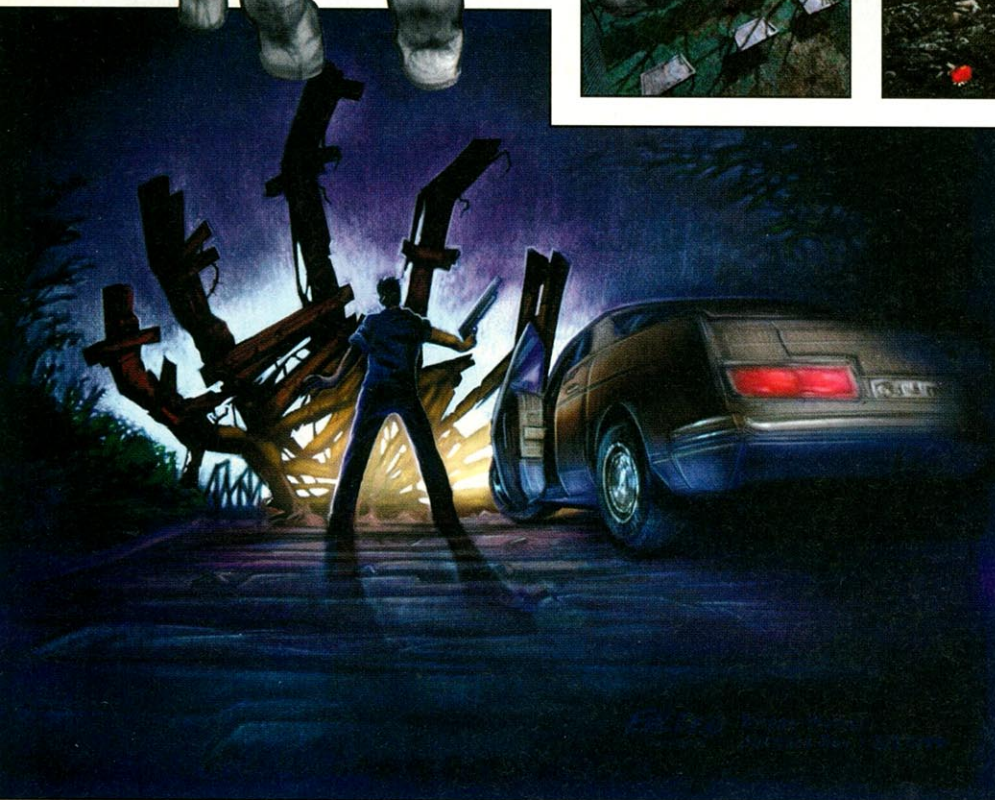
Benutze die Schaufel, um dir hier einen Eingang zu graben. Drinnen erwartet dich eine Truhe und ein weiterer Hinweis. Nun brauchst du den Konverter, die Brechstange und die Pilze. Die Munition für die Knarre und das Zippobenzin kannst du ablegen. Wenn du den Pfadfinderhinweis gefunden hast, kannst du mit Hilfe des Converters die Pilze zu Medipaks kombinieren. Wenn du dir die Lücke in der Wand genauer ansiehst, wirst du feststellen, dass du eine Batterie benötigst. Um diese zu bekommen, gehst du zunächst zurück zu der Waldhütte, in der du gestartet bist. Gehe zu Lindas Grab und nun den Weg dort weiter. Der Pfad dort wird von Zäunen umsäumt. Du gelangst zu einem Haus, dessen Fenster erleuchtet sind. Neben einem alten Wagen findest du eine Kurbel. Die nimmst du auf. Dem besessenen Redneck pustest du die Lichter aus. Etwas weiter des Weges findest du

einen Generator. Der funzt aber ohne Kabel nicht. Nun gehst du weiter nach rechts. Dort steht ein beleuchteter Schuppen. Hier findest du ein seltsames Gebräu, das Ash als sehr gefährlich einstuft. Nimm es mit. Jetzt gehst du in den Wald. Mach deine Kettensäge startklar, denn nun wollen dir massig Skelette an die Gurgel. Die Kerle sind harte Nüsse. Die Hiebe der Knochenmänner ziehen dir einiges an Energie ab. Wenn du die Chance hast wegzulaufen, dann tue es. Laufe jedenfalls immer den Waldweg entlang. An der ersten Gabelung gehst du nach links und dann immer weiter bis zur nächsten Abzweigung. Dort gehst du nach oben. Folge dem Weg und gehe am Ende nach links. Hier wartet ein Rasenmäher auf dich, dem du das Kabel klaust. Nun gehst du zurück zu dem erleuchteten Haus. Benutze das Kabel am Generator. Wenn der

losrattert, kommen schon die Rednecks aus dem Haus gestürmt. Sprinte an ihnen vorbei ins Haus.

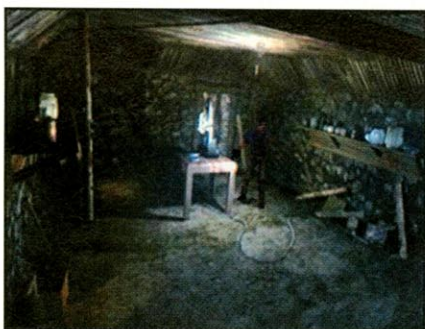
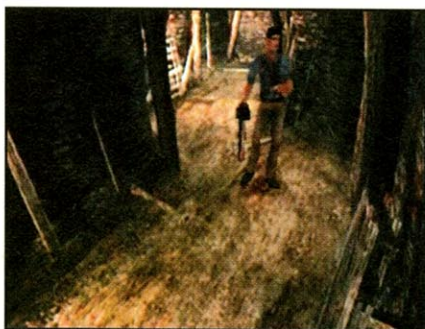
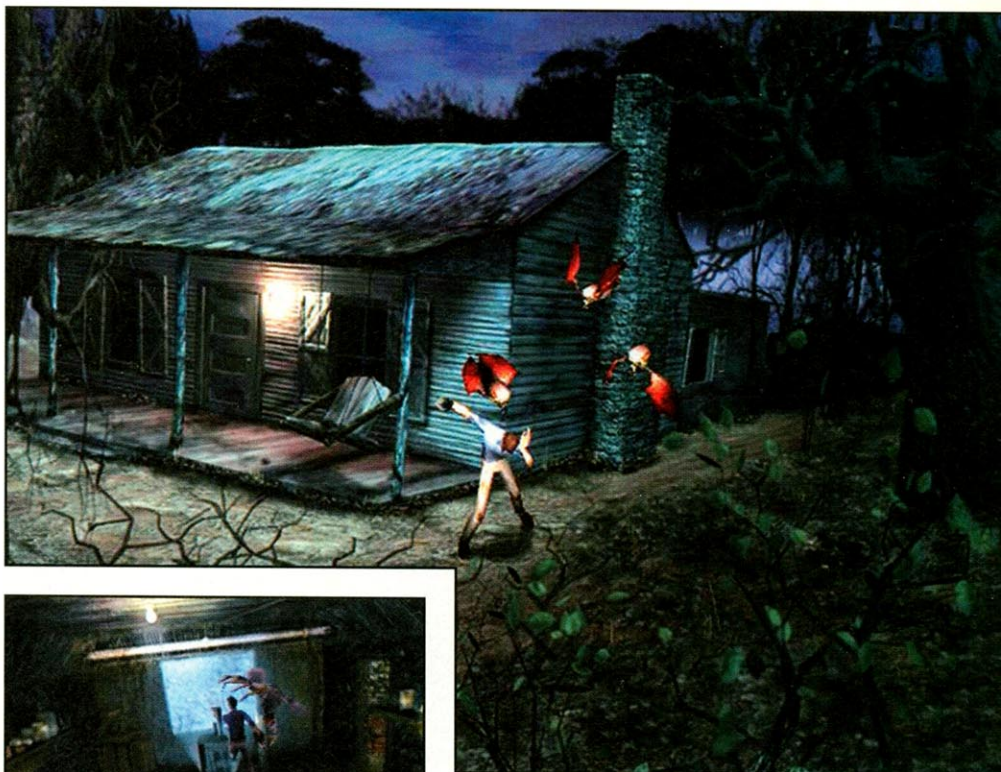
So, du bist erst mal in Sicherheit. Nimm das Speicherrad und die Flinte im nächsten Raum. Falls du noch Munition bei dir hast, so lade die Flinte, um die sich nähernden Rednecks umzunieten. Gehe in den nächsten Raum und nimm den Hinweis auf. In der rechten Ecke steht ein Tisch. Auf diesen kletterst du und öffnest die Luke über dir mit dem Brecheisen. Hier liegt eine alte Frau auf einem Bett. Die Lady faselt etwas von einem Amulett, das ihre Kinder versteckt haben. Im Gegenzug würdest du eine Seite des Necronomicon erhalten. Um das Amulett zu finden, gehst du wieder hinab. Setze deinen Weg weiter durch den Raum fort

und nimm das Magazin mit. Folge dem Gang, bis du in einen Raum kommst, der wie der Vorhof der Hölle aussieht. Hinten links ist eine Tür. Öffne sie und halte dir die virtuelle Nase zu. Du watest knöcheltief im Blut armer Redneck-Opfer. In der rechten Ecke siehst du eine Maschine. Dort platzierst du die Kurbel, die du vor dem Haus der Rednecks gefunden hast. Speichere dein Spiel an der Truhe und öffne dann die Schweinetür mit dem Schlüssel der alten Frau. Das Schwein auf der anderen Seite hat auf etwas anderes Appetit als nur auf Trüffel. Rück ihm mit der Motorsäge zu Leibe. Auch ein Kollege des Schweins will zu Schweinemett verarbeitet werden – bitte! Sind beide Borstentiere Hackfleisch, nimmst du das zweite Stück der Maschine an dich und setzt sie damit in Bewegung. Aha, es ist eine Pumpe, die das Blut abpumpt. Eine Falltür wird freigelegt. Die öffnest du und steigst hinein. Hier wartet wieder ein grässliches Schwein auf dich. Verahre wie gewohnt: Kettensäge anlassen und Schnitzel produzieren. Ist das Borstentier hin, findest du das Amulett, das die alte Frau gerne haben möchte. Gehe nun wieder auf den Dachboden, wo Oma campiert, und biete ihr das Amulett an. Die alte Lady ist ziemlich link und verwandelt sich in eine riesige Spinne.



Die alte Redneck-Oma

Bei diesem Kampf ist Bewegung angesagt. Wenn die Spinnenoma dich angreifen will, muss sie etwas zu dir herabkommen. In diesem Moment färbt sich ihr Körper grün. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem du deine Kettensäge anlässt und die Spinne damit bearbeitest. Dummerweise hat die Spinne etwas mehr Energie als du. Versuche also, sie öfters zu treffen als sie dich. Hüpfte oft hin und her, damit die meisten ihrer Attacken ins Leere gehen. Ist das Vieh Geschichte, erhältst du eine Seite des Buchs der Toten und eine Chemikalie. Steige wieder die Luke herab und schnappe dir das Speicherrad. Erledige das letzte Schwein und gehe vors Haus. Hier lungern noch die Rednecks von vorhin herum. Sorge dafür, dass sie ihre Sippe wiedersehen, und gehe weiter in den Wald. Die Skelette dort



mögen deine Flinte gar nicht – doch Vorsicht: Munition ist knapp! Laufe wieder zur ersten Gabelung. Nimm nun aber die rechte Abzweigung. Laufe den Pfad weiter nach unten, bis du zu einem zweiten Weg kommst. Laufe nun nach rechts und bis zur nächsten Möglichkeit links. Gehe dort weiter, bis du zu einer Kreuzung kommst. Gehe den linken Weg entlang, bis du zu einem Hindernis kommst. Hier bewährt sich die Chemikalie.

Der fiese Baum

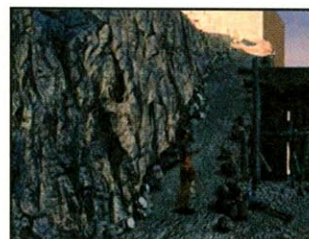
Der Riesenbaum attackiert dich ebenfalls phasenweise. Streckt er seine Zunge aus, rammst du ihm deine Motorsäge in den Rachen. Das gibt ihm Saures. Auch hier gilt: Treffe ihn öfter als er dich. Ist der Baum gefällt,

machst du Bekanntschaft mit Pater Allard. Der ängstliche Pfaffe gibt dir die Schlüssel für dein Auto. Er sagt, eine junge Frau hätte sie ihm gegeben. Um Jenny zu retten, brauchst du aber noch die letzten beiden Seiten des Necronomicon. Laufe nun zurück zu der Stelle, an der dein Auto steht. Der einfachste Weg ist, an der Kreuzung nach rechts zu gehen. Du gelangst zum Picknickplatz und von dort aus an den fliegenden Totenköpfen vorbei zu deinem Auto. Solltest du dich verlaufen, so schaue auf die Karte. Am Auto angekommen, benutzt du die Schlüssel. Das Vehikel rollt gegen die Brücke unter den Baum. Steige nun auf das Auto und hole dir die Seite des Buches. Vor deinem Wagen liegt noch eine Batterie, die du ebenfalls mitnimmst. Jetzt

heißt es wieder, in den Stollen zu gehen. Am schnellsten geht das durch das Wolverine-Camp. Im Stollen angekommen, platziest du die Batterie im Wandloch. Jetzt ist es hell und du kannst weiter in den Stollen hineingehen. Laufe über den umgestürzten Baum über die Schlucht und trete dem Ober-Wolverine gegenüber.

Pfadfinder-Chef Nugent

Dieser Kerl wird von fliegenden Totenköpfen unterstützt. Schere dich aber nicht weiter um die Biester. Um den Pfadfinder zu erledigen, musst du ihn zu einer der Säulen locken. Mit herkömmlichen Attacken ist ihm nicht beizukommen. Steht der dicke Kerl neben einer der blinkenden Säulen, so schlägst du mit Säge oder Axt dagegen. Die herunterfallenden Steine verletzen den Scout. Achte darauf, dass dir die Steine nicht selbst auf die Mütze fallen. Nach einiger Zeit hat der Pfadfinder genug. Du bekommst ein Speicherband und einen Schlüssel. Verlasse den Stollen durch den verschütteten Eingang. Ash räumt die Felsen beiseite. Versorge dich mit Dingen aus deiner Inventartruhe und laufe zurück zum Grillplatz der Pfadfinder. Erinnerst du dich noch an das verschlossene Tor? Jetzt hast du den Schlüssel dafür. Öffne es und hole dir die Buchseite am anderen Ende des Schießstandes. Den Bengels, die nun auf dich schießen, bringst du Manieren bei: Erschieße sie. Sind alle Bogenschützen erledigt, erhältst du ein Gewehr.



Da du alle Seiten des Buches gefunden hast, gehst du nun zurück zum Pater. Speichere dein Spiel in der Truhe vor dem Friedhofsgitter und gehe hindurch. Plaudere mit dem Pater. Der hat wieder Muffe und verschwindet. Du untersuchst nun alle Grabstätten des Gottesackers. Beginne links. In dieser Gruft befindet sich der Hut eines Pfadfinders. Nimm ihn mit. Gehe nun weiter in das nächste Gebäude. Hier kannst du speichern. Laufe an der Kirche vorbei und untersuche die Grabstätten auf der rechten Seite des Friedhofes. In der ersten findest du ein weiteres Speicherrad und in der zweiten einen kleinen Baum. Laufe nun zur Kirche. Hier setzt du die Gegenstände wie folgt auf die blinkenden Gräber: Ganz links gehört der Grabstein aus deinem Inventar hinein. Rechts daneben platzierst du den Hut und neben Lindas Sweatshirt setzt du den Baum. Die Tür zur Kirche öffnet sich. Gehe hinein.

Ash als Skelett

Dein Feind macht seinem Ruf keine Ehre. Zücke eine Schusswaffe und puste dem falschen Ash die Knochen aus dem Gerippe. Ist der Scharlatan erledigt, gibt der Sarg einen Weg in die Unterwelt frei. Sammele alle Gegenstände auf und erledige alle Skelette und Geister im Keller. Gehe den Weg weiter, bis du in einen Raum mit einem Projektor kommst. Im Raum rechts daneben findest du einen Schraubenschlüssel und Marmelade.

Außerdem wird der Durchgang zum nächsten Raum von heißem Dampf blockiert. Mit dem Schraubenschlüssel reparierst du das Rohr neben dem Projektor im Raum zuvor. Jetzt ist der Durchgang passierbar. Ash möchte sich nun den Dolch schnappen, der vor ihm in der Erde steckt. Doch stattdessen zieht er die verunstaltete Annie aus dem Erdrich hervor. Die junge Frau mag das gar nicht und geht auf dich los.

Die schreckliche Annie

Annie ist der erste wirklich knifflige Boss. Ihr Dolch richtet großen Schaden an. Idealerweise lässt du sie erst gar nicht an dich heran. Solltest du noch wenig Munition haben, so versuche, mit Kettensäge und Axt Annies Lebensenergie auf die Hälfte zu reduzieren. Mit viel Munition schießst du auf sie. Hat Annie die Hälfte ihrer Energie verloren, so verwandelt sie sich in ein Geschöpf mit langem Hals. Achtung! Die Gute hat eine enorme Reichweite! Jetzt ist es an der Zeit, auf Abstand zu gehen und Annie mit Blei voll zu pumpen. Die beste Schussposition hast du aus den Ecken des Raumes. Spare nicht an Medipaks und Munition – jetzt muss es sein. Ist die Dame erledigt, kommt der Pater und nimmt den Dolch an sich. Er praktiziert eine Prozedur, die Jenny den Teufel austreiben soll.

Doch gerade als alles erfolgreich gelaufen ist, zeigt der Pater sein wahres Gesicht und entführt Jenny durch einen Wirbel in die Vergangenheit... das kommt Ash bekannt vor.

Damaskus

Ash wurde durch den Wirbel ins mittelalterliche Damaskus geschleudert. Nachdem du mit dem Typen gesprochen hast, sammelst du alles auf, was blinkt. Dann speicherst du und gehst den Weg hinauf. Hier warten einige Skelettkrieger auf dich. Die Burschen sind zäh, doch mit der Axt und mit der Kettensäge sollten die Knochenmänner zu besiegen sein. Dummerweise stehen die Skelette immer mal wieder auf. Besiegt sind sie erst, wenn sie sichtbar Gegenstände hinterlassen. Sammele alles auf, was die Knochenmänner hinterlassen. Laufe den Weg weiter, bis du zu einer eingezogenen Zugbrücke gelangst. Links daneben geht ein kleiner Weg entlang. Der führt dich zu einer Hängebrücke. Kombiniere nun die drei Teile, die die Skelette hinterlassen haben, und setze sie an der Hängebrücke ein. Jetzt kannst du auf die andere Seite laufen. Erledige die Skelettwache und gehe zur Zellentür. Sprich mit Alzees, dem Kerl, der den bösen Teil des

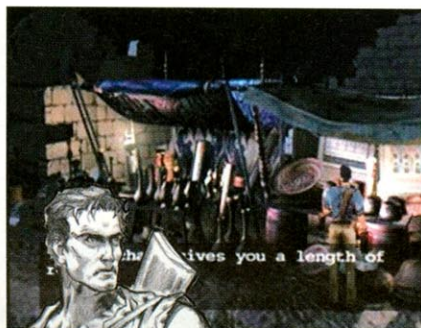
Necronomicons übersetzte. Er erzählt dir nützliche Dinge. Gehe zurück über die Brücke und in die erste Tür links auf der Hauptstraße. Hier findest du ein Upgrade, das du am besten auf die Shotgun packst. Vor dir steht ein Kerl vor einem Auto, das deinem ziemlich ähnlich sieht. Um das Pulver, von dem der Typ redet, zu bekommen, gehst du die Gasse links des Autos weiter. Du gelangst zu einer Hebelschaltung. Betätige sie und gehe zurück zu der Tür, die kurz eingeblendet wird. An der Tür angelangt, drehst du dich nach rechts und sprichst die Frau an. Die gibt dir ein Seil und verwandelt sich. Murkse sie ab und gehe durch die Tür. Du gelangst in ein Foyer. Schicke deine Gegner in die Hölle und nimm das Pulver an dich. Im Inventar kombinierst du Pulver und Seil. Gehe nun wieder zu dem Händler mit dem Auto. Der Typ gibt dir einen Kanister. Kombiniere nun den Kanister mit dem Pulver und dem Seil. Schon hast du eine Bombe. Die Bombe platziert du an der

Zellentür, die Alzees von der Freiheit trennt. Der Poet wird dir die Tür im Foyer öffnen. Im nächsten Raum angekommen, findest du eine Truhe und ein weiteres Upgrade. Das Speicherrad benutzt du zum Speichern. Rechts der Truhe befinden sich seltsame Säulen. Des Rätsels Lösung: Erde und Sonne fehlen. Um diese zu bekommen, gehst du erst in den linken Gang und in die erste Tür links. Sammele alles im Planetenraum ein und stelle dich dem Kerl in dem Zimmer, das an den Planetenraum angrenzt. Nun erhältst du den Sonnenschlüssel. Den setzt du im rechten Gang in der rechten Tür ein. Wieder gelangst du in einen Planetenraum, dessen Wächter den Erdschlüssel besitzt. Zersäge den Kerl und gehe wieder zurück in den linken Gang. Etwas hinter der ersten linken Tür verbirgt sich eine weitere Tür. Öffne diese mit dem neu erworbenen Schlüssel. Erledige die beiden Wächter und sacke die Sonne ein. Auch im anderen Gang erwartet dich eine zweite Tür,

hinter der zwei Wächter die Erde unter ihren Fittichen haben. Hast du beide Symbole ergattert, gehst du zurück zu den Säulen. Setze die Sonne und die Erde an ihre Plätze und schaue dir die Sequenz an.

Der Hohepriester

Den herumfuchtelnden Hohepriester solltest du hauptsächlich mit deiner Kettensäge bekämpfen. Die Magie, die er einsetzt, kann er nur benutzen, wenn du einen gewissen Abstand zu ihm hast. Daher solltest du immer Kontakt zu ihm suchen und ihn mit Axt und Säge bearbeiten. Besonders stark ist der Kerl auch nicht. Ist der Priester seinem Schöpfer gegenübergetreten, öffnet sich der Brunnen. Ash geht hinab und findet eine Etage tiefer eine Speichertruhe und einen Hebel. Stelle dich davor und benutze ihn. Eine Tür öffnet sich und ein Mechaniker will dir ans Leder. Da er nur einen Metallgegenstand als Waffe besitzt, solltest du ihn mit einem Gewehr oder einer Pistole niederstrecken. Nun nimmst du die Wasserpumpen unter die Lupe. Eine fehlt. Ash muss sie also besorgen. Der Hebel befindet sich in der Waffenschmiede. Gehe den Tunnel weiter bis zu einem weiteren Hebel. Dieser lässt die Zugbrücke herunter. Gehe durch den Brunnen wieder nach oben und betrete die Waffenschmiede. Achte auf die Skelettkrieger und laufe den Gang entlang. Rechts ist eine Tür, die verschlossen ist. Eine Kette hängt herab. Um die Kette zu benutzen, gehst du durch die linke Tür. Metzele die Krieger nieder und gehe durch eine weitere



linke Tür. Auf dem Boden in diesem Raum findest du einen Haken. Durchsuche noch alle Räume und laufe zu der Kette. Benutze dort den Haken. Die Tür öffnet sich. Gehe im folgenden Gang in die erste Tür links. Dort versteckt sich eine weitere Modifikation für eine Waffe. Neben dem Amboss befindet sich eine Treppe, die du nach oben gehst. Hier torkelt wieder ein Knochenkrieger auf dich zu. Mach ihn nieder und nimm den Schlüssel. Jetzt gehst du wieder durch die Waffenkammer in den nächsten Gang und öffnest die erste Tür rechts. Gehe weiter bis zur nächsten Tür rechts. Nun tritt dir der Anführer der Skelette entgegen.

Der Anführer der Skelette

Das Gerippe ist ein Witz. Bearbeite den Knochenmann mit Säge und Axt. Schlage ohne Pause zu, so dass er seine müden Knochen kaum noch bewegen kann. Der Anführer sollte schnell erledigt sein. Nimm die Schlüsselform an dich und spurte zurück in die Waffenkammer. Am zweiten der beiden Tische links kannst du dir einen Schlüssel herstellen. Nun gehst du wieder die Treppe neben dem Amboss nach oben. An den Zinnen siehst du eine Maschinerie mit Hebeln. Hier benutzt du

den Schlüssel. Nun siehst du, dass auf der anderen Seite etwas klemmt. Gehe dorthin und nimm das Metallstück an dich. Nun musst du einen Hammer finden, um das Metallstück wieder geradezukloppen. Wieder in den nächsten Gang, durch die Waffenkammer! Gehe links und durch die Tür. Nun durch die gegenüberliegende Tür. Jetzt durch die rechte Tür. Achtung, Skelette! Mach sie alle nieder und gehe durch die rechte Tür. Das letzte Skelett gibt einen Hammer frei. Auf geht's,



zurück zur Waffenschmiede an den Amboss! Nun kombinierst du Hammer und Metallstück im Inventar. Das gerade Metallstück setzt du dort wieder ein, wo du es gefunden hast. Ash fällt durch ein Missgeschick nach unten in einen Vorhof. Hier wartet bereits der nächste Gegner.

Der mächtige Ritter

Diesem Boss kannst du nicht mit herkömmlichen Waffen beikommen. Seine Panzerung ist zu stark. Um ihn zu besiegen, musst du ähnlich verfahren wie



mit dem Anführer der Pfadfinder in der Mine. Locke den Ritter unter die Kupferschalen. Wenn der Kerl unter der Schale ist, ziehst du an der Kette und lässt es heißen Stahl regnen. Nun läufst du auf die andere Seite und schüttest auf dieselbe Art Wasser auf Ritter Kunibert. Lange macht der Ritter das nicht mit und geht drauf. Gehe durch die offene Tür und speichere dein Spiel. Schnapp dir den Hebel. Verdufte aus der Waffenschmiede und benutze den Hebel dort, wo der Mechaniker hauste. Eine Sequenz folgt. Anschließend stehst du dem nächsten Bossgegner gegenüber.

Das Ding aus der Zwischenwelt

Dieses Biest trotz jeglicher Beschreibung. Ist ja auch egal – schließlich willst du es ja

schnellstens in die Hölle zurückschicken. Um das zu schaffen, solltest du so nahe du kannst an dem Vieh dranbleiben. Denn auch das Monster kann seine Stärke nur einsetzen, wenn du einen gewissen Abstand zu ihm hast. Zwischen seinen langen Armen kann dir relativ wenig passieren. Den größten Schaden fügst du ihm mit der Säge zu. Durch den Wirbel gelangst du in einen blutigen Raum. Die kleinen Biester erledigst du vorzugsweise mit einer Knarre. Alternativ funktioniert auch die Kettensäge hervorragend. Am linken Tisch findest du eine Flasche. Ein kleiner Schluck tut gut. Gehe in den Raum, in dem die Käfige stehen. Hier findet Ash seine Hand. Außerdem gibt es dort noch ein Speicherrad. Jetzt kannst du durch den Wirbel zurückgehen. Der Poet schickt dich nun in eine Bibliothek. Hier warten zwei von diesen schwebenden Burschen auf dich. Sind sie gelandet, nimmst du dir die Fackel und zündest sie an einer der anderen Fackeln an. Stecke sie nun in die Halterung, die auf der Treppe frei ist. Wenn du dich umschaust, siehst du vier Bücher blinkend im Regal stehen. Drücke sie in folgender Reihenfolge ein: (von links) 2/4/1/3. Eine Tür öffnet sich. Schnappe dir das Zauberbuch und das Speicherrad. Nimm alles, was du noch an Medipaks, Pilzen, Vitaminpillen oder sonstigen Energie bringenden Dingen in der Truhe hast,



raus. Laufe nun durch den Wirbel zurück zu Alzeez. Der führt eine weitere Prozedur durch und schickt dich zu deinem bösen Alter Ego.

Der böse Ash

Ja, genau – du bist der Ash mit der Kettensäge. Gegen deinen bösen Gegenpart kannst du alles an Munition verballern, was du noch besitzt. Hast du nichts mehr, dann versuche, dem bösen Ash mit seinen Attacks zuvorzukommen. Reib ihm die Säge unter die Nase, wenn er zum Angriff ansetzt. Ist seine Lebensenergie fast erschöpft, verwandelt er sich in ein Monster.

Nun gilt es wieder, eine Spezialtaktik

anzuwenden. Du musst alle vier Säulen mit der Axt oder Säge schlagen, und zwar so, dass sie aufhören zu blinken. Erst dann ist das Untier verletzlich. Hinter den Säulen bist du übrigens sicher. Nur musst du dummerweise diesen Platz verlassen, wenn du alle Säulen schlagen möchtest. Sind alle vier Säulen erstarrt, musst du schnell handeln. Stürme auf das Ungeheuer los und bearbeite das Biest mit der Kettensäge. Zwischendurch solltest du alles an Pilzen aufsammeln, was geht. Die Hiebe des Monsters sind furchtbar. Nimm dich in Acht! Wenn du das Biest erledigt hast, kannst du dir in aller Ruhe die Endsequenz ansehen. SM

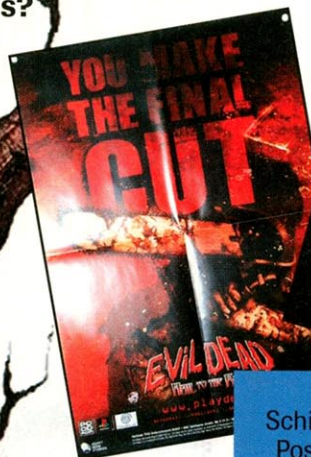
DAS BÖSE WARTET AUF DICH!

Passend zu unserer Komplettlösung verlosen wir in Zusammenarbeit mit THQ fünf Pakete mit jeweils dem Originalspiel Evil Dead – Hail to the King für die PlayStation und einem exklusiven Poster.

Um an dem Preisausschreiben teilnehmen zu können, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt der Darsteller des Ash in Sam Raimis Horrorschocker Armee der Finsternis?

- a) Naomi Campbell
- b) Bruce Campbell
- c) Vivian Campbell



Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 12.12.01 an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Evil Dead
Oststr. 29
44866 Bochum

Hugo im Diamantenfieber

Krokodile können lästig sein! Wir helfen dir, mit ihnen und Hugos anderen Gegnern locker fertig zu werden.

Palm Beach

Nach dem Intro landest du mit deiner Maschine direkt am Strand und läufst durch ein Gebiet, in dem Sandwürmer durch die Gegend fliegen. Warte immer ab, bis sie im Sand untertauchen, und laufe dann weiter bis zum Wald. Am Beginn des Waldes triffst du auf ein Krokodil. Mit einem Peitschenhieb setzt du es schachmatt und erhältst einen Kristall. Versuche immer, deine Gegner mit der Peitsche zu treffen, denn dann geben sie wichtige Items frei. Folge dem Weg und du gelangst in ein Dorf. Hier versperren dir zwei Krokodile den Weg. Wenn du das zweite von ihnen triffst, gibt

es einen Trank frei. Durch ihn erhältst du neue Energie. Der Weg macht hinter dem Dorf einen Knick und geht nach oben weiter. Pass auf, wenn du dich umdrehst, denn ein Vogel fliegt direkt auf dich zu. Mit einem Peitschenhieb ist er erledigt. Gehe den Weg weiter und achte auf das Loch vor dir. Springe hinüber und beachte die Kokosnüsse werfenden Affen. Stelle dich links neben sie und benutze die Peitsche. Ein paar Meter weiter rennt Hugo plötzlich gegen einen Baumstamm, der im Weg liegt. Du musst unter ihm hindurchkrabbeln. Drücke dafür die Kreis-Taste. Sobald du wieder aufstehst, fliegt dir erneut ein Vogel entgegen. Gehst du weiter, erwartet dich ein Krokodil, das von einem Kikurianer gefangen gehalten wird. Erschlage



das Krokodil, als Dank erhältst du ein Extraleben. Der Weg macht erneut einen Knick nach rechts, wo dich auch schon wieder Kokosnüsse werfende Affen erwarten. Nach den Affen gilt es, einigen Löchern auszuweichen, bevor wieder ein Krokodil auf dem Bildschirm auftaucht. Überquere die Brücke und du triffst auf den zweiten Kikurianer und damit auf ein zweites Extraleben. Nach dem Kikurianer folgt der Strandabschnitt, an dem sich viele Feinde tummeln. Auch hier fliegen etliche Sandwürmer durch die Gegend. Halte dich rechts, bis eine Schlange erscheint. Diese gibt nach einem Peitschenhieb einen Kristall frei. Kurz nach der Schlange triffst du auf einen angriffswütigen Krebs und Muscheln. Über die Muscheln kannst du nur springen, wenn sie geschlossen sind. Am Ende des Strandabschnittes warten der vierte Kikurianer und das Levelende auf dich.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint: Hugo ist wie gemacht für jüngere Spieler.

StationMaster

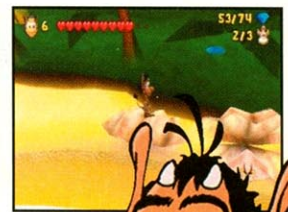
Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PC



Old-Kiku-Pfad

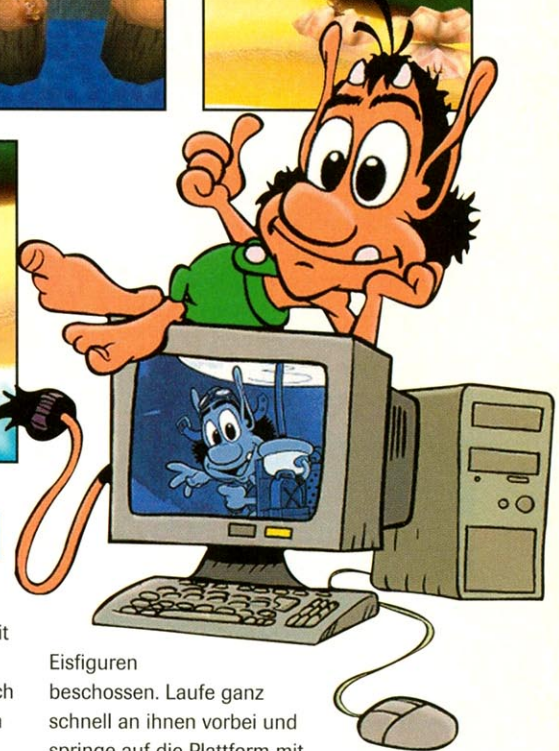
Der Old-Kiku-Pfad ist gespickt mit Fleisch fressenden Pflanzen.

Diese kannst du erledigen, indem du sie einmal mit der Peitsche triffst. Im ersten Teil kommen dir Steine entgegengerollt, denen du ausweichen musst – anders kommst du nicht um sie herum. Auch hier musst du, wie schon im ersten Level, deine Gegner mit der Peitsche treffen, damit sie dir neue Items geben. Nach den ersten Metern geht es schließlich nur noch rechts weiter. Hier wirst du feststellen, dass sich Holzstämme im Wasser befinden, die aber ab und an untertauchen, so dass es schwierig wird, ans andere Ufer zu kommen. Du musst also auf sie springen, wenn sie gerade oben sind. Bist du trocken auf der anderen Seite angekommen, wirst du auch schon mit Pfeilen beschossen. Weiche ihnen und den dir entgegenrollenden Steinen aus. Renne den Berg hoch. Oben angekommen, musst du schon wieder auf die andere Seite. Diesmal sind es keine Baumstämme, sondern Platten, die aus der Wand kommen, aber das Sprungprinzip ist das gleiche. Auf der anderen Seite kommst du zu Stufen. Wähle hier zuerst den linken Weg, denn hinter dem Krokodil erwartet dich ein Extraleben. Danach schlage den rechten Weg ein. Dort triffst du auf Affen und Pfeile. Nachdem du diese Stelle gemeistert hast, stehst du auch schon vor dem vorletzten Kikurianer. Ein kurzes Stück weiter folgt der letzte, und nachdem du die letzten Meter über Schienen gelaufen bist, ist der Level erfolgreich beendet.



Die Diamantenhöhle

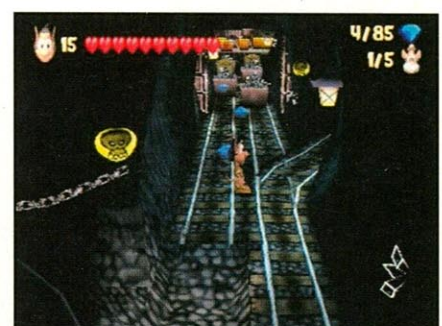
Dieser Level ist ziemlich düster und man braucht einige Zeit, um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen. Sobald du in dem Level bist, musst du auf die Loren aufpassen, die auf dich zurasen. Aber nicht nur auf sie, sondern auch auf das erste Krokodil, das dich mit Dynamit bewirft. Spring am besten ganz schnell zu ihm und benutze deine Peitsche. Laufe weiter geradeaus und du triffst auf den ersten Kikurianer. Wenn du das Krokodil hinter dem Kikurianer erschlagen hast, öffnet sich geradeaus ein Tor, hinter dem sich zwei Krokodile hinter Loren verstecken und dich mit Dynamit bewerfen. Laufe im Slalom um die Loren und erledige ein Krokodil nach dem anderen. Wenn du dann weitergehst, gelangst du in einen Raum mit vielen Kisten. Berühre sie nicht, denn wenn du das tust, werden sie explodieren. Laufe weiter und springe im Maschinenraum auf das Laufband, es bringt dich zum zweiten Kikurianer. Von da aus weiter nach rechts über die Felsen, von denen der erste nach unten fällt, wenn du zu lange auf ihm stehen bleibst. Es folgen Kisten und Krokodile, ehe du auf einer vereisten Oberfläche ankommst. Hier wirst du von



Eisfiguren beschossen. Laufe ganz schnell an ihnen vorbei und springe auf die Plattform mit dem schießenden Krokodil. Wenn du jetzt durch die Tür gehst, halte dich ganz links, denn es fliegen dir Vögel entgegen, die dir Energie rauben. Du bist nun in einer Höhle. Geh durch sie hindurch und bleibe ganz am Rand stehen, wenn dir Gespenster entgegenkommen. Am Ende der Höhle erreichst du den vierten Kikurianer. Springe von dort aus nach rechts auf die Plattformen. Auch hier gilt es wieder, vor den Eisfiguren wegzurennen. Am Ende der Eisplattformen befindest du dich in einer Höhle, wo der letzte Kikurianer auf dich wartet.

Am laufenden Band

In diesem Level geht es darum, auf fliegenden Plattformen durch die Höhle zu gelangen. Die Plattformen sind aber nur begrenzt nutzbar, so dass man auf andere hüpfen muss, um





weiterzukommen. Zu Beginn solltest du auf die erste Plattform springen und dich nach rechts fahren lassen. Merkst du, dass die Plattform zu wackeln beginnt, spring auf eine Plattform, die in die andere Richtung fährt und sofort wieder zurück auf eine neue nach rechts. Mach dieses Spielchen so lange, bis du unter dir einen Hasen siehst. Spring dann ab. Unten angekommen, setze das Krokodil außer Gefecht und laufe rechts an dem Gebäude entlang. Pass hier auf die Bretter auf, denn sie brechen weg. Ein Stück weiter kommen links dicke Pflöcke aus der Wand geschossen, die dich nach unten stoßen können. Läufst du dann weiter, kommen wieder Plattformen angefliegen. Mach hier dasselbe Spielchen wie bei den anderen und du gelangst erneut zu einem Gebäude. Laufe rechts daran vorbei, achte wieder auf die kaputten Bretter und Krokodile. Oben angelangt, musst du das gleiche Spiel noch einmal wiederholen und auf die Plattformen springen. Diese fallen allerdings nicht zusammen, sondern bringen dich ganz normal zu einem Gebäude, in dem sich der letzte Kikurianer befindet.

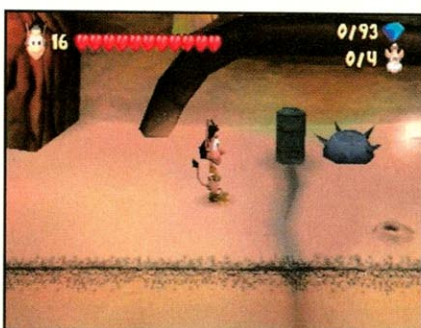


Die Ölbohrinsel

Die ersten Minuten läufst du in diesem Level am Strand entlang und musst Krokodilen, Bomben und Sandwürmern ausweichen. Der zweite Teil bringt dich auf den Ölturm, wo es gilt, Krokodilen auszuweichen oder sie mit der Peitsche zu treffen. Solange du nur einfach dem Weg folgst, kannst du keinen der Kikurianer verpassen. Dieser Level ist recht kurz.

Die Diamantenfabrik

Der Level fängt mit einem Laufband an, auf das Hammer einschlagen, denen du ausweichst, indem du schnell im Zickzack an ihnen vorbeirennst. Am Ende des Bands trifft du auf ein schießendes Krokodil. Folgst du dem Weg, tauchen vor dir plötzlich Plattformen auf, die hinunterfallen. Springe schnell über sie hinüber. Wenn du wieder festen Boden unter den Füßen hast, brauchst du nur noch um die Kurve zu gehen und hast einen Kikurianer und das Ende gefunden.



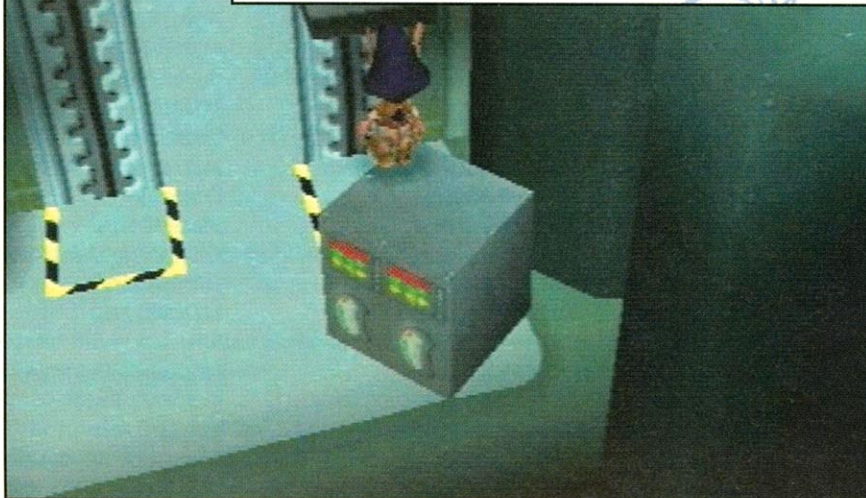
Völlig überlastet

In diesem Level findest du dich in einem Fabrikgebäude wieder, das über und über mit Öl verseucht ist. Versuche, nicht in diese Ölpfützen zu springen, denn sie ziehen dich nach unten. Folge dem Weg und achte auf die Krokodile, die durch die Gegend wuseln. Nach einer Weile





Komplettlösung Hugo im Diamantenfieber



gelandest du auf eine Plattform. Pass hier auf die Blöcke auf, die rechts aus der Wand geschossen kommen. Wenn sie wieder in der Wand verschwunden sind, kannst du auf die andere Plattform springen. Es folgt von hier aus eine Art Parcours, bei dem du unter Rohren herkrabbeln und über Schränke hüpfen musst. Auch hier sind wieder einige Krokodile vertreten. Am Ende erwartet dich ein Kikurianer. Hier siehst du vor dir eine Sprengstoffkiste auf einem Block stehen. Benutze die Peitsche und geh ein Stück zur Seite. Die Kiste explodiert, du kannst auf den Block springen und von da aus auf den

Aufzug. Fahre mit ihm hoch, benutze die Peitsche für die Kiste und springe dann auf den anderen Aufzug. Oben angekommen steht ein Krokodil vor dir. Erledige es und gehe zu den Plattformen. Du musst ganz schnell über sie hinwegspringen, ansonsten krachen sie mit dir zusammen in die Tiefe.

Am Ende angekommen, wartest du, bis sich die Plattform auf dich zubewegt, denn das schwarze Zeug ist Öl und du würdest

darin versinken. Die Plattform fährt dich weiter nach vorne. Gib hier aber Acht, denn von rechts schießt ein Krokodil auf dich. Bevor du also nach links springst, springe nach rechts und erledige das Krokodil. Dann hüpf über die Plattformen, die dich über das Öl bringen. Am Ende erwarten dich zwei Krokodile und ein Kikurianer. Klettere hinter dem Kikurianer die Stufe hoch, achte auf die Krokodile und die Blöcke, die aus der Wand kommen. Folge dem Weg und sei vorsichtig vor den Türen, aus ihnen kommen Krokodile heraus. Du läufst direkt auf einen Aufzug zu. Benutze ihn und springe von Plattform zu Plattform. Da sich hier die Perspektive verändert, hat man einige Schwierigkeiten dabei, sicher auf den Plattformen zu landen. Mit ein bisschen Übung klappt es aber. Oben angekommen wartet auch schon ein Kikurianer auf dich. Geh weiter und benutze die Aufzüge. Folge dem Weg und achte auf die Krokodile, die Löcher und die Ölpfützen. Am Ende des Weges befindet sich der letzte Kikurianer.

Die Flucht

Dieser Level ist der letzte, den du bewältigen musst. Er ist zwar recht kurz, dafür aber rasant. Deine Aufgabe ist es, vor dem Feuer zu fliehen, das dich verfolgt. Einfacher gesagt, als getan, denn der Weg ist tückisch. Das beste Rezept bei diesem Level ist es, wie um sein Leben zu laufen – auch wenn die Perspektive so ist, dass man nicht sieht, was als Nächstes auf einen zukommt. Folge einfach dem Weg. Zwischendurch stehst du vor verschlossenen Türen. Suche im Raum nach einem Schlüssel. Er ist im ersten Raum links, im zweiten Raum rechts und im letzten Raum wieder links. Du kannst ihn nicht verfehlen. Wenn du dann am Ende des Levels angekommen bist, wartet das große Finale auf dich. SM



Tipps & Tricks

SPECIAL

Um dir das Gewinnen noch ein wenig leichter zu machen, haben wir zu allen in dieser Ausgabe gelösten Spielen die besten Tricks und Codes zusammengetragen. Viel Spaß damit!

Digimon World

Xploder-Codes:

Profil

Alter modifizieren

3013 FC02 00??

Gewicht modifizieren

3013 FBFA 00??

Zustand

Unendlich Leben

8433 C0C0 6C1F

Max. Glück

3436 F030 7A40

Max. Disziplin

3436 F032 7A42

Virus (Flich) immer auf 0

3436 F004 8AF8

Zustand modifizieren

3013 FBB8 00??

Parameter

Max. Lebensenergie

8433 C315 58C7

Unendlich

Lebensenergie

8433 C311 58C3

Max. Magiepunkte

8433 C317 58C9

Unendlich Magiepunkte

8433 C313 58C5

Max. Angriff

8433 C305 6C3F

Max. Abwehr

8433 C307 6C31

Max. Speed

8433 C301 6C3B

Max. IQ

8433 C303 6C3D

Techniken

Feuer

3433 C325 6F08

Luft

3433 C324 7007

Eis

3433 C327 6F0A

Mech

3433 C326 7009

Erde

3433 C321 6F04

Kampf

3433 C320 7003

Dreck

3433 C323 6F06

3433 C322 70FB

Alle

B421 FAD4 943A

1433 C325 90F7

Spieler

Max. Bits

8436 C9DD 91F6

8436 C9DF 74FD

Alle

Spezialgegenstände

3430 802A 2C46

3430 802B 2DB6

Alle Medaillen

8430 87CD CE0F

3430 87CB 31E2

Alle Digimon entwickelt

3430 87DA 4229

B426 FBD3 9339

1430 87D9 BE1B

3430 87E3 CEF1

Alle Karten

B434 0BC1 A147

1430 8074 C37A

Inventar (Anm.)

Nimmt nicht ab

7429 283C 5A96

0429 283A 5ACA

Nimmt zu

7429 283E 4AF5

3429 283E 5AE7

Max. Anzahl alle Plätze

B420 FBD5 953B

1431 412D 881D

Gepäckdienst

Alle Gegenstände

B40F FAFA BA60

1430 80A0 6C00

Anm.: Immer nur einen

Code verwenden.

Evil Dead – Hail to the King

Xploder-Codes:

CD 1

Überall speichern

7436D551 5DA9

3436D551 5DA8

Unverwundbar

342289E9 E5D9

Unendlich Benzin

8422858D F0D9

Kreissäge

7425E83 E50D

3422856D F147

Kettensäge immer an

7425 8E83 E50D

3422 856D F147

►Unbegrenzte Mun.: Knowby's Pistol

8422 8686 F7FA

Boomstick

8422 7BE1 2433

Rifle

8422 844A F18C

CD2

Überall speichern

7436C3FD 7B2E

3436C3FD 7B2E

Unverwundbar

342288B2 F662

Unendlich Benzin

84227BE5 262F

Kreissäge

34227BF9 17E6

Kettensäge immer an

7422 7B85 27EF

3422 7B85 27ED

►Unbegrenzte Mun.: Knowby's Pistol

8422 854D F281

Boomstick

8422 7AAA 2BFA

Rifle

8422 7B21 2473

Flucht von Monkey Island



Monkey Kombat Movelist

Wenn du im Monkey Kombat R2 drückst, wird ein Fenster eingeblendet, in dem die bisher erlernten Moves zum Wechseln der Kampfstellung aufgeführt sind.

Erweiterter Abspann

Nach dem Ende des Abspanns kommt noch eine weitere Szene (Epilog). Allerdings nicht, wenn du den Abspann durch Knopfdruck abbrichst.

Murrayball

Suche im Karteikasten des Prothesen Paradieses nach der Kartei von Ryan J. Danzwithwolves, bevor du die Kartei mit der Wegbeschreibung suchst (Affe, Kürbis, Hase). Im Optionsmenü kannst du unter "Extras" dann Murray anwählen.

Beleidigungs-Armdrücken

Beleidigung

Memmen wie dich vernasch' ich zum Frühstück.

Ich habe Muskeln an Stellen, von denen du nichts ahnst.

Gib auf oder ich zerquetsch' dich wie eine lästige Mücke.

Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht!

Nach diesem Spiel trägst du den Arm in Gips. Aagh!

Ich zerreiße deine Hand in eine Million Fetzen.

Hey, schau mal da drüben!

Ich werde deine Knochen zu Brei zermahlen.

Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.

Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.

Gibt es auf dieser Welt 'ne größere Memme als dich?

Antwort

Dann ist alles klar, du bist deshalb so dick!

Zu schade, dass keiner davon in deinen Armen ist.

Wenn ich mit dir fertig bin, brauchst du 'ne Krücke!

Dafür hab' ich in der Hand nicht die Gicht!

Das sind große Worte für 'nen Kerl ohne Grips!

Ich wusste gar nicht, dass du so weit zählen kannst.

Ja, ja, ich weiß, ein dreiköpfiger Affe!

Ich werde mich wehren, bis die Griffel dir qualmen!

Behalt sie für dich, sonst bekomm' ich noch Pusteln.

Wobei mir vor allem vor deinem Atem graust.

Sie sitzt mir gegenüber, also was fragst du mich?

Du bist das hässlichste Wesen, das ich jemals sah.	Mit Ausnahme von deiner Frau, so viel ist klar!
Viele Menschen sagen, meine Kraft ist unglaublich.	Unglaublich erbärmlich, das sag' ab jetzt ich!
Ich hab' mit diesen Armen schon Kraken bezwungen.	Und Babys wohl auch, na, der Witz ist gelungen.
Sehe ich da Spuren der Angst in deinem Gesicht?	Ha, ha! Das ist ein Lachen, du schwächerlicher Wicht!

Gran Turismo 3 A-spec



Alternative Kameraeinstellung

Wenn du einen Wagen auswählst, halte einfach R1 gedrückt und die Kamera zoomt näher zum Wagen heran. Wenn du R1+ R2 drückst, dann geht die Kamera extrem nah an den Wagen heran.

Toyota Sprinter, Truendo GT-Apex freischalten

Beende Sunday Cup mit Gold.

Mazda Roadster RS freischalten

Beende Spider und Roadster Cup mit Gold.

Nissan Silvia K's 1800cc freischalten

Gewinne die Beginner FR-Serie.

Silver Honda CRX Del Sol SiR freischalten

Beende das Beginner-Rennen der NA-Serie.

Zusätzliche Strecken freischalten

Spiele die folgenden Strecken im Arcade-Modus durch (Schwierigkeitsgrad egal):

Strecken 1 freischalten

Spiele Super Speedway, Midfield Raceway, Smokey Mountain, Swiss Alps, Trial Mountain, Midfield Raceway II durch.

Strecken 2 freischalten

Spiele Smokey Mountain II, Tokyo R246, Grand Valley Speedway, Laguna Seca Raceway, Rome Circuit, Tahiti Circuit durch.

Strecken 3 freischalten

Spiele Swiss Alps II, Trial Mountain II, Deep Forest Raceway II, Special Stage Route 5, Seattle Circuit, Test Course durch.

Hugo – Diamantenfieber

Zugang zu allen Levels

△ × □ × △ ○ ○ □ □ ○ × ×

Red Faction



Alle Waffen und Munition

Select, links, links, hoch, runter, rechts, links, ○, ○

Volle Energie

Select, hoch, hoch, links, rechts, runter, hoch, hoch, ○, ○

Unbegrenzte Energie

Im Titelbild fünf Sekunden die X-Taste halten und dann das Spiel starten.

Action Replay-Codes:

Aktivierungscode

EC8E97781456E60A

Unendlich Gesundheit

1CBF66181456E7A5

1CBF661C1456E7A5

1CBF66201456E7A5

1CBF66241456E7A5

1CBF69281456E7A5

Unbegrenzt Munition

1C84CA6815F6E79D

1C84CA6C1456E7A5

Resident Evil – Code: Veronica X



Battle Mode

Der Battle Mode wird unabhängig von Ranking und Schwierigkeitsgrad nach dem Durchspielen im Hauptmenü freigeschaltet.

Andere Kleidung für Chris

Beende den Battle Mode mit Wesker, um Chris im Battle Mode ein anderes Aussehen zu verleihen.

Albert Wesker im Battle Mode

Nach der Videosequenz mit Chris und Wesker setzt du die Sonnenbrille auf.

First-Person-Ansicht

Spiele das Spiel im Schwierigkeitsgrad Easy oder Normal durch.

Steve Burnside im Battle Mode

Wenn du mit Chris spielst, steht in einem Speicherraum ein Schreibtisch mit verschiedenfarbigen Buchstaben. Öffne sie in der Reihenfolge rot, grün, blau. Nun ist auch die vierte Schublade offen.

Strahlenkanone

Erhalte im Battle Mode jeweils mit Steve, Chris, Wesker und beiden Claires ein A-Ranking. Im nächsten Spiel hast du die Waffe dann in deinem Inventar.

Hunk im Battle Mode

Spiele den Battle Mode mit Ranking A und in weniger als dreieinhalb Stunden durch. Dabei musst du alle Dateien, Zettel, Briefe und Dokumente finden.

Sheep, Dog 'n' Wolf

- Am Anfang jedes Levels wird dir die Umgebung mit einer ausführlichen Kamerafahrt präsentiert. Drücke diese Sequenz nicht weg, sie verschafft dir nämlich nicht nur einen guten Überblick, sondern enthüllt manchmal auch wichtige Hinweise auf Eigenarten und Geheimnisse (Stechuhr!) des Levels. Nutze dazu ruhig auch gelegentlich die Ego-Perspektive.

- Lass dir beim Spielen Zeit. Viele Levels sind sehr groß und bergen versteckte Räume und Gegenstände – wer ständig in Eile ist, übersieht womöglich die Hälfte.

- Bevor du ein Szenario betrittst, steht an der Eingangstüre, ob der Level beendet wurde oder nicht. Wenn nur "beendet" angezeigt wird, gibt es noch etwas zu entdecken; nur "vollständig beendete" Levels sind auch wirklich vollständig beendet.

- Die mit der Select-Taste aufrufbare Karte verschafft dir zwischendurch mehr Orientierung und gibt Hinweise zur Lösung einiger Probleme; sieh sie dir gelegentlich ruhig mal genauer an...

- Eine wichtige Orientierungshilfe ist auch der Schatten von Ralph. Vor allem bei präzisen Sprungeinlagen solltest du genau auf ihn achten, das kann zwischen Erfolg und Niederlage entscheiden!

- Benutze die Komplettlösung in diesem Heft nur, wenn du wirklich nicht weiterkommst. Der Spielspaß bei Sheep, Dog 'n' Wolf basiert auf den eigenen Erfolgen beim Rätsellösen – wer die Ideen anderer nachspielt, hat nur halb so viel Spaß!

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.

Beastwars



Level überspringen

Halte im Pausenmodus L2 gedrückt und drücke oben, unten, links, rechts, △, ×, ×, △, rechts, links, unten, oben. Jetzt musst du L2 loslassen und Start drücken.

Spezialwaffen freischalten

Betätige im Spiel oben, unten, links, rechts, △, ×, □.

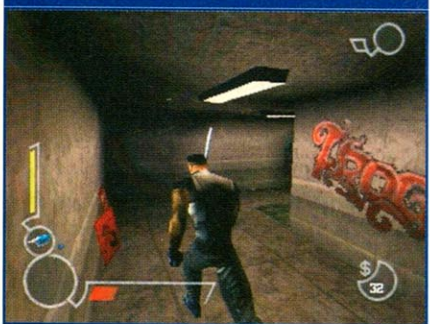
Mehr Waffenenergie

Halte im Pausenmodus L2 gedrückt und drücke oben, unten, links, rechts, △, ×, □. Halte L2 weiterhin gedrückt und drücke Start.

Bonusspieler freischalten

Begib dich ins Optionsmenü und halte dort L1, L2, R1, R2 gedrückt. Drücke nun ○, ×, △, ○, ○, ×, □.

Blade



Unsterblichkeit

Begib dich ins Pausenmenü und drücke dort folgende Tastenkombination: □, ○, L1, R1. Du musst diesen Cheat schnell eingeben. Wenn's beim ersten Mal nicht klappt, noch einmal probieren.

Alle Waffen

Begib dich ins Pausenmenü und drücke dort folgende Tastenkombination: □, ○, R1, L1. Auch hier musst du wieder ziemlich schnell sein.

Bloody Roar 3



Bloody Roar 3 ist zwar noch nicht einmal erschienen, trotzdem für uns kein Grund, zu diesem Game mit Hitpotential nicht schon mal vorab ein paar Cheats und Tipps unters Volk zu bringen.

Als Kohryu spielen

Spiele den Arcade-Modus durch, bis du im fünften Level Kohryu gegenüberstehst. Wenn du ihn besiegt hast, wird er als wählbarer Charakter freigeschaltet.

Als Uranus spielen

Spiele den Arcade-Modus durch, bis du Xion über den Weg läufst und gewinne den Kampf, ohne dabei ein Continue zu verbrauchen. Danach musst du noch Uranus besiegen, um ihn als Charakter freizuschalten und später im Spiel verwenden zu können.

Cheat-Menü

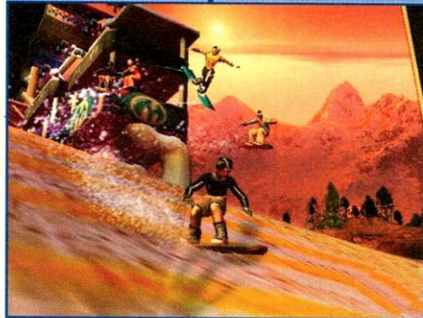
Begib dich in das Hauptmenü und dort zu den Optionen, halte dort L2 und drücke dabei den ○-Button.

Extra-Modus

Bezwinge im Survival-Modus mehr als neun Gegner, um den Extra-Modus im Optionsmenü freizuschalten. Um danach weitere Survival Games für den Extra-Modus freischalten zu können, musst du im Survival-Modus noch mehr Gegner bezwingen.

Big SSX

Snowboard Supercross



Cheat-Menü

Um die nachfolgenden Cheats eingeben zu können, musst du dich zunächst in das Optionsmenü begeben und dort L1, L2, R1 und R2 gedrückt halten. Nun kannst du folgende Cheats eingeben:

Alle Boards, Kostüme, Strecken und Charaktere freischalten

Gib folgende Tastenkombination ein: unten, links, oben, rechts, ×, ○, △, □.

Strecke vor dem Rennen darstellen

Gib folgende Tastenkombination ein: ○, ×, ○, ×, ○, ×, ○, ×.

Running Man-Modus

Gib folgende Tastenkombination ein: □, △, ○, ×, □, △, ○, ×.

Alle Eigenschaftswerte auf Maximum

Gib folgende Tastenkombination ein: 7 mal ×, □.

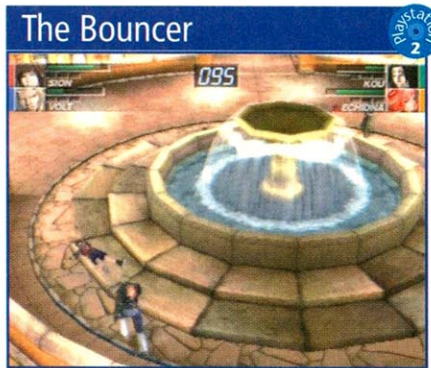
All diese Cheats lassen sich übrigens durch erneute Eingabe wieder rückgängig machen.

Boni freischalten

Im ganzen Spiel warten tonnenweise versteckte Goodies auf dich, die nur ihrer Freischaltung entgegenfiebern. Hier eine kleine Übersicht über die Goodies und die zu erfüllenden Aufgaben:

Goodie	Aufgabe
Der Mercury City Meltdown Kurs	Gewinne eine Medaille auf dem Elysium Alps Kurs.

Der Mesablanca Kurs	Gewinne eine Medaille auf dem Mercury City Meltdown Kurs.
Der Tokyo Megaplex Kurs	Gewinne eine Medaille auf dem Mesablanca Kurs.
Der Aloha Ice Jam Kurs	Gewinne eine Medaille auf dem Tokyo Megaplex Kurs.
Der Pipedream Kurs	Gewinne eine Medaille auf dem Tokyo Megaplex Kurs.
Der Untracked Kurs	Gewinne eine Medaille auf dem Aloha Ice Jam und dem Pipedream Kurs.
Jurgen	Gewinne eine Goldmedaille in irgendeinem Modus.
JP	Gewinne zwei Goldmedaillen in irgendeinem Modus.
Zoe	Gewinne drei Goldmedaillen in irgendeinem Modus.
Hiro	Gewinne vier Goldmedaillen in irgendeinem Modus.
Das dritte Dress	Beende alle Tricks mit dem grünen Kreis.
Das vierte Dress	Beende alle Tricks mit dem blauen Quadrat.
Das dritte Board	Erlange den Status eines Rookie.
Das vierte Board	Erlange den Status eines Sensei.
Das fünfte Board	Erlange den Status eines Contender.
Das sechste Board	Erlange den Status eines Natural.
Das siebte Board	Erlange den Status eines Star.
Das achte Board	Erlange den Status eines Veteran.
Das neunte Board	Erlange den Status eines Champ.
Das zehnte Board	Erlange den Status eines Superstar.
Das elfte Board	Erlange den Status



Versteckte Spieler freischalten

Beende den Story-Modus und du bekommst für jedes Durchspielen einen neuen Spieler zu Gesicht.

Versteckte FMV-Sequenz

Beende den Story-Modus mit Sion.

Andere Kostüme

Halte L1, L2 oder R2 in der Spielerauswahl gedrückt. Wähle nun deinen Favoriten aus. (Funktioniert nicht im Story-Modus.)

Leann Caldwell freischalten

Beende den Story-Modus mit Kou. Nachdem du Duragon das letzte Mal bezwungen hast, bekommst du eine FMV-Sequenz zu sehen, in der du gegen Leann kämpfen musst. Besiege sie, um sie im Survival- und im Versus-Modus freizuschalten.

Wong Leung freischalten

Beende den Story-Modus mit jedem Spieler. Kämpfe nicht als Sion gegen Kaldea. Nach diesem Kampf beendest du das Spiel als Sion. Nachdem du Duragon das letzte Mal bezwungen hast, siehst du eine FMV-Sequenz, in der du gegen Wong kämpfen musst. Besiege ihn, um ihn im Survival- und im Versus-Modus freizuschalten.

Topless Duragon freischalten

Beende den Story-Modus dreimal mit jedem Spieler. Nachdem du Duragon zweimal bezwungen hast, wird er erneut aufstehen und "oben ohne" kämpfen. Besiege ihn, um diese Version von ihm im Survival- und Versus-Modus freizuschalten.

Kou mit MSF-Kostüm freischalten

Beende den Story-Modus mit jedem Spieler. Benutze Kou, um das Mikado Building zu entern. Das MSF-Kostüm für Kou ist nun im Survival- und Versus-Modus freigeschaltet.

Höherer Spielerrang

Jedes Mal, wenn du den Story-Modus erfolgreich beendet hast, wird der Rang eines Extraspielers im Survival- und im Versus-Modus

steigen. Das gilt allerdings nicht für Volt, Sion und Kou.

Wongs versteckte FMV-Sequenz

Beende den Story-Modus mit Kou oder Volt. Verwende Sion, wenn du gegen Dauragon kämpfst.

Kaldeas versteckte FMV-Sequenz

Verwende nicht Sion, wenn du getrennt wirst. Benutze ihn auf dem Schiff, wenn du gegen Kaldea (den Panther) kämpfst und noch einmal im Finale gegen Dauragon.

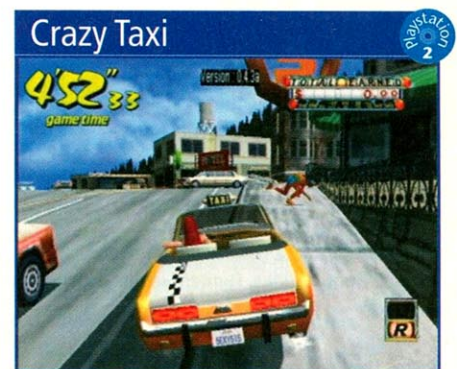
Dominiques versteckte FMV-Sequenz

Verwende Sion, wenn du getrennt wirst. Benutze ihn auf dem Schiff, wenn Du gegen Kaldea (den Panther) kämpfst und noch einmal im Finale gegen Dauragon, um Dominique versteckte FMV-Sequenz zu sehen.



Folgende Cheats müssen als Passwort eingegeben werden, nachdem du das Spiel wenigstens einmal durchgespielt hast.

Cheat	Wirkung
X-XIV"Q	99 Luck-Points und Lapis Lazuli
RICHTER	als Richter spielen
AXEARMOR	Axe Lord-Rüstung
X-XIV"	Intelligenz
X-VIV-Q	mehr Kraft, weniger Glück



Hier ein paar Cheats für alle Hardcore-Taxifahrer, um noch mehr Action ins Spiel zu bringen.

Zielorte ohne Markierung

Betätige vor der Fahrerauswahl L1 und Start. Ab sofort werden die Zielorte nicht mehr markiert.

Another Day-Modus aktivieren

Halte einfach, während du einen Fahrer auswählst, R1 gedrückt.

Expert-Modus

Drücke vor der Fahrerauswahl R1, L1 und Start. Ab sofort werden weder wartende Fahrgäste noch die anzufahrenden Zielorte markiert.

Spezialtaxi freischalten

Gib während der Fahrerwahl folgende Tastenkombination schnell ein: L1, R1, L1, R1, L1, R1. Ab jetzt steuerst du ein Fahrrad mit einem sehr bequemen Anhänger als Taxi. Deine Fahrgäste werden sich über diesen First-Class-



Die folgenden Passwörter müssen im Spieler-Editions-Modus als Namen eingegeben werden:

Name	Resultat
Billy Bonus	Bonus- und Spiegelkurse
Box Chatter	Handpuppen-Kommentatoren
Cats Dogs	Froschregen
Little Weelz	riesige Reifen
Pi Man	der wipEout-Clone
Too Easy	alle Kurse

Alle Bikes

Gib in der Menüauswahl Folgendes ein: Hoch, Links, Hoch, Runter, Hoch, Rechts, Links, Rechts, Ⓞ.

Alle Klamotten

Gib im Outfitmenü Folgendes ein: Links, Hoch, Rechts, Runter, Links, Runter, Rechts, Hoch, Links, Ⓞ.

Slim Jim

Gib in der Fahrerauswahl Folgendes ein: Runter, Runter, Links, Rechts, Hoch, Hoch, Ⓞ.

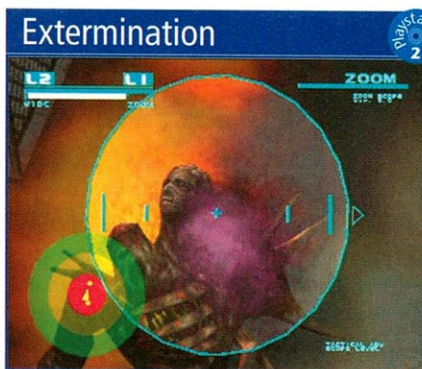
Härtere Unfälle

Bewältige das Spiel mit Leigh Ramsdell, um diesen Extra-Modus freizuschalten.

Neue Spielmodi

Jedes Mal, wenn du das Spiel mit einem Biker bewältigt hast, wird im Cheat-Menü ein neuer Modus freigeschaltet. Hier siehst du, welcher Biker welchen Modus freischaltet:

Biker	Modus
Troy McMurray	Exorcist Mode
Mike Laird	First Person View
Chad Kagy	Bike Suspension Mode
Tim Mirra	Silly Grunt Mode
Kenan Harkin	Sticky Crash Mode
Shaun Butler	Night Vision Mode
Leigh Ramsdell	Big Crash Mode
Joey Garcia	Ghost Rider Mode



Der Kern der Sache

Jedes Monster in Extermination hat einen so genannten Lebenskern. Diese Kerne kannst du daran erkennen, dass sie eine andere Farbe als das Monster haben, meistens leuchten sie. Die Kerne sind bei den meisten Kreaturen gut geschützt. Versuche trotzdem, sie zu treffen. Auf diese Art lassen sich sogar die richtig schweren Brocken wie z.B. die Uzi-Schützen leicht vernichten. Außerdem verbrauchst du auf diese Art sehr viel weniger Munition.

Zwischen-Endgegner 1

Diesem enormen Monster läufst du über den Weg, kurz bevor du dich per Zug in Richtung Kraftwerk aufmachst. Die ganze Kreatur besteht eigentlich nur aus einem riesigen, peitschenartigen Gebilde. Um ihn zu vernichten, ohne dabei zu viel Lebensenergie zu verlieren, läufst du am besten immer wieder im Halbkreis um ihn herum. Wenn das Monster dann seinen Energiekern an seinem unteren Ende entblößt, nährst du dich ihm, packst die Shotgun-Vorrichtung aus, zielst in der First-Person-Perspektive höchstpersönlich auf diesen Kern und jagst ihm eine Ladung Schrot rein. Danach beginnt das lustige Im-Halbkreislaufen wieder von vorne und du wartest wieder

darauf, dass der Energiekern erscheint. Nachdem du das ca. 10-15 Mal getan hast, sollte das Monster aus dem Weg sein (vergiss nicht, die Granatwerfereinheit mitzunehmen).

Zwischen-Endgegner 2

Roger feiert sein Comeback. Um ihn wirksam bekämpfen zu können, montierst du das Zielfernrohr und die Granatwerfereinheit an dein Sturmgewehr. Dann begibst du dich in die First-Person-Perspektive und zoomst an das Monster ran. Schieße mit dem Standard-Sturmgewehr und versuche dabei, möglichst auf die Energiekerne zu zielen. Wenn sich das Monster auf den Boden beugt, bedeutet das, dass es seinen gefährlichsten Angriff einsetzen will: den Raketenwerfer. Jetzt hast du zwei Möglichkeiten: Entweder du verlässt so schnell es geht die First-Person-Perspektive und versuchst, den Raketen auszuweichen, oder – was ich empfehlen würde – du schießt ihm eine Granate entgegen, noch bevor die Kreatur dazu kommt, ihre Raketen abzufeuern. Dieser Kampf kann sehr lange dauern, lass dich nicht entmutigen.

Endgegner, 1. Mutation

Das hier ist im Vergleich zu den beiden letzten Mutationen ein Spaziergang. Stell dich am besten hinter die Gatling Gun und pump das seeschlangenähnliche Etwas mit Blei voll. Vergiss den Energiekern an seinem Schwanzende, halte dich lieber an seinen Körper. Das einzig Gefährliche an diesem Monster sind die Infektionsraketen, die es abfeuert. Du hast drei Möglichkeiten, um dieser extrem nervigen Attacke zu entgehen:

1. Du nimmst das Viech so unter Gatling-Dauerfeuer, dass es gar keine Gelegenheit dazu hat, die Infektionsraketen abzuschießen.
2. Wenn es die Raketen bereits abgeschossen hat, nimmst du sie mit der Gatling Gun unter Dauerfeuer und versuchst, sie abzuschießen. Die Infektionsraketen sind allerdings sehr schwierig zu treffen.
3. Sobald du siehst, dass das Monster Infektionsraketen abgefeuert hat, verlässt du die Gatling Gun, begibst dich in die First-Person-Perspektive undfeuerst mit dem Standard-Sturmgewehr, das du vorher schon mit der Delta-Abfangeinheit ausgerüstet hast, auf die Infektionsraketen. Bei dieser Aufgabe ist Timing wichtig und du wirst einiges an Übung brauchen, da du nicht einmal Zeit hast zu überlegen, welche Knöpfe du drücken musst. Das muss automatisch passieren. Wenn du diesen schnellen Waffenwechsel aber erst einmal beherrschst, hast du von dieser Mutation des Endgegners wirklich gar nichts mehr zu befürchten.



Endgegner, 2. Mutation

Das hier ist wirklich heftig! Um dieses Riesenvieh zu besiegen, gibt es eigentlich nur eine Möglichkeit: Feuern, bis die Rohre glühen. Am besten mit den richtig anständigen Waffen, also dem Ultrawerfer oder dem 6-fach-Granatwerfer. Du solltest dich auf jeden Fall in die First-Person-Perspektive begeben, wenn du gegen diesen Gegner kämpfst. Versuche wenn möglich, auf die Energiekerne der Kreatur zu feuern. Wenn das Vieh dir den Rücken zugekehrt hat, solltest du keine wertvolle Munition verschwenden, sondern lieber abwarten, bis das Monster dir wieder seinen Bauch mit den Energiekernen zeigt. Wenn die Kreatur ganz nah an dir dran ist und dir die kleinen Wanzen vor die Füße kotzt,feuerst du am besten eine Granate genau auf den Schädel des Monsters. Die nimmt dann zwar auch dich in Mitleidenschaft, vernichtet aber gleichzeitig alle Wanzen, die das Monster ausgespuckt hat. Achte auch sonst darauf, dass dir keine der Wanzen zu nahe kommt. Du hast mit dem Endgegner schon genug zu tun...

Endgegner, 3. Mutation

Lass dich nicht von dem Äußeren dieses kleinen Kerls täuschen – er hat es wirklich drauf! Wahrscheinlich ist er der schwierigste Gegner im ganzen Spiel. Und als ob das noch nicht schlimm genug wäre, feuert der Haufen Biomüll, den du eben verursacht hast, auch noch allen möglichen Sch... auf dich ab. Wenn du noch Granaten oder Ultra-Raketen übrig hast, dann schick sie jetzt auf die Reise in Richtung der Kreatur. Wenn nicht, packst du dir dein Sturmgewehr und nimmst per Zielfernrohr aus der Distanz den Energiekern des Monsters unter Feuer. Wenn du richtig gut drauf bist, kannst du dich auch genau vor die Kreatur stellen, ihr deine Shotgun in den Energiekern schieben und sie damit voll pumpen. Ansonsten bleibt nur zu hoffen, dass du für ca. 500-600 Lebenspunkte Medizin in deinem Koffer hast, du wirst sie brauchen...

Der 6-fach-Granatwerfer

In dem unterirdischen Wasserreservoir gibt es eine Plattform mit einer Aktionsbodenplatte, an der du die Erweiterung deines Hängegurtes benötigst, um an dem Kabel hinunterrollen zu können. Du erreichst diese Plattform z.B., wenn

du dich von den Crew-Quartieren (da, wo der Westernsaloon ist) durch die Luke im Treppenhaus in das unterirdische Reservoir begibst. Wenn du diese Plattform erreicht hast, betätigst du die Aktionstaste. Jetzt schwingt sich dein Alter Ego per Rollkabel an die bis dahin unzugängliche Tür und räumt dabei auch noch elegant die Holzbretter aus dem Weg, mit der man die Tür zugenagelt hat. Hinter dieser Tür wartet dann neben einigen Gegenständen auch der 6-fach-Granatwerfer auf dich...

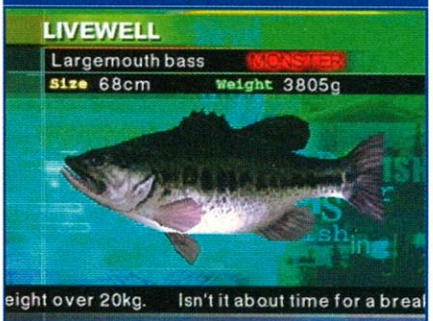
Der Ultra-Raketenwerfer

Um den Ultra-Raketenwerfer erhalten zu können, musst du das Raketenwerferaggregat aus drei Einzelteilen zusammenbauen. Das erste Teil findest du in dem Außenbereich der Anlage. Wenn du den Aufzug im Laborbereich 1 benutzt (das ist der, für den du eine Alpha-Codekarte benötigst, dort, wo du deine erste Begegnung mit einem handfesten Monster hattest), gelangst du in den Außenbereich. Dort draußen ist es so saukalt, dass du einen Schneeparka benötigst, willst du nicht permanent Lebensenergie einbüßen. Wenn du nun den Außenbereich ein wenig absuchst, wird dir bald der kleine Unterstand auffallen, der in der Nähe einiger Fässer und Kisten steht. Dort kannst du das erste Ultrawerfer-Teil abstauben. Das zweite Teil kannst du dir erst dann holen, wenn du im Besitz einer Beta-Codekarte bist. Wenn du das Kärtchen in der Tasche hast, gehst du zu dem Raum zurück, in dem du vorher den Schneeparka erhalten hast. In diesem Raum gibt es eine Luke, die du mit dem Stemmeisen öffnen kannst. Durch diese Luke gelangst du in einen geheimen Teil des unterirdischen Wasserreservoirs. In dieser Gegend gibt es eine Tür, die du mit der Beta-Codekarte öffnen kannst. Hinter der Tür wartet dann das zweite Ultrawerfer-Teil und eine große Batterie mit 24 Energieeinheiten. Diese Batterie brauchst du später im Spiel, um an die dritte und letzte Raketenwerfereinheit zu kommen. Nachdem du gegen Ende des Spiels den etwas... ähem... exzentrischen Dr. Falken im geheimen Labor getroffen hast und sich die Kühleinheiten des Labors hochgefahren haben, verlässt du das geheime Labor wieder. An der Treppe, die zurück zum Kontrollturm führt, geht es geradeaus weiter. Entferne mit dem Messer die Fleischstränge, um dir den Weg frei zu machen. Am Ende des Ganges gibt es eine Tür, die du nur mit einer 24 Einheiten starken Batterie öffnen kannst. Hinter dieser Tür wartet dann das dritte Ultrawerfer-Teil auf seinen zukünftigen Besitzer.

Der Star-Modus

Spiele das Spiel einmal komplett durch, um den Star-Modus freizuschalten. In diesem Modus beginnst du das Spiel mit Tonnen von Munition und Medizin.

Fisherman's Bait 3



Hier einige Cheats, die das Spiel etwas interessanter gestalten können:

Cheat	Wirkung
Fisch	alle Seen
Angel	alle Angeln
Bot	alle Boote
CatDog	Katzen und Hunde können gefangen werden

Gauntlet – Dark Legacy



Die folgenden Cheats musst du als Charakternamen eingeben.

Cheat	Wirkung
INVULN	Unbesiegbarkeit
XSPEED	schneller laufen
QCKSHT	Gegenstände schneller werfen
ALLFUL	alle Schlüssel und Tränke
DELTA1	Gegner schrumpfbär
SSHOTS	unendlich Schuss mit großer Armbrust
MENAGE	unendlich Dreifachschuss
REFLEX	unendlich Reflektionsschuss
1ANGEL	unendlich Schutz gegen Tod
000000	unbegrenzt Unsichtbarkeit
PURPLE	unendlich Turbo
PEEKIN	unbegrenzt Röntgenstrahlsicht
10000K	10.000 Gold pro Level
ICE600	Zwerg als Hofnarr
NUD069	Zwerg im SM-Kostüm
STX222	Hofnarr als Streichholzfigur
KJH105	Hofnarr als Streichholzfigur mit Mütze
PNK666	Hofnarr als Streichholzfigur mit Punkfrisur

BAT900	Ritter als römischer Centurio
TAK118	Ritter als Ninja
STG333	Ritter als "Sean Gugler"
KA0292	Ritter mit Mini-Rock
CSS222	Ritter mit Straßenklamotten
DIB626	Ritter mit Straßenklamotten und Mütze
RIZ721	Ritter als Football-Spieler
SJB964	Ritter mit Doppelsense
DARTHC	Ritter mit schwarzem Anzug
TWN300	Walküre als Tod mit Sense
AYA555	Walküre als Schulmädchen
CEL721	Walküre als Cheerleaderin
CAS400	Krieger im Oger-Kostüm
MTN200	Krieger als Orc-Boss
RAT333	Krieger mit Rattenkopf
GARM99	böser Zauberer
GARM00	Zauberer als Untoter
DES700	Zauberer als Pharao
SKY100	Zauberer als Alien
SUM224	Zauberer als Sumner

richtig starken Gegner kämpfen kannst, die du früher schon bezwungen hast.

Bildergalerie

Beende den Fairground-Level und du erhältst diese neue Option.



Owen Nolan freischalten

Gib den Namen OWNOLAN im Karriere-Modus ein.

Ashy Knucks freischalten

Gib den Namen MECCA im Karriere-Modus ein.

Barry Sanders freischalten

Gib den Namen MRBARRY im Karriere-Modus ein.

Bernardo Osuna freischalten

Gib den Namen OSUNA im Karriere-Modus ein.

Jason Giambi freischalten

Gib den Namen JGIAMBI im Karriere-Modus ein.

David DeMartini freischalten

Gib den Namen DEMART im Karriere-Modus ein.

Charles Hatcher freischalten

Gib den Namen HATCHER im Karriere-Modus ein.

David Bostice freischalten

Gib den Namen BOSTICE im Karriere-Modus ein.

Chuck Zito freischalten

Gib den Namen ZITO im Karriere-Modus ein.

Trevor Nelson freischalten

Gib den Namen NELSON im Karriere-Modus ein.

Junior Seau freischalten

Gib den Namen JRSEAU im Karriere-Modus ein.

Joe Mesi freischalten

Gib den Namen BAILEY im Karriere-Modus ein.

John Botti freischalten

Gib den Namen JBOTTI im Karriere-Modus ein.

Ray Austin freischalten

Gib den Namen AUSTIN im Karriere-Modus ein.

David Defiagbn freischalten

Gib den Namen DEFIAGBN im Karriere-Modus ein.

Steve Francis freischalten

Gib den Namen STEVEF im Karriere-Modus ein.

Muhammad Ali freischalten

Gib den Namen SBATISTE im Karriere-Modus ein.

Verbotene Schläge

Halte während des Kampfes R1 und R2 gedrückt und drücke einen der vier Aktionsknöpfe (△, ○, □, ×). Je nachdem, welchen Knopf du gedrückt hast, wird dein Spieler eine verbotene Aktion durchführen. (Ein Biss ins Ohr ist aber nicht dabei ;-)

ISS Pro Evolution



Allstar-Teams freischalten

Gib während der Mannschafts-Auswahl folgende Kombination ein:
Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, ○, START.

Klonoa 2



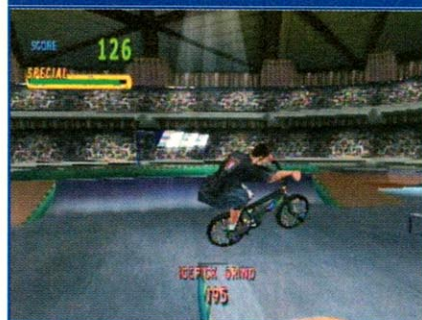
Mometsuto freischalten

Beende das Spiel erfolgreich, um Mometsuto als Spieler zu erhalten.

Kampf mit dem Boss

Beende den Fairground-Level, um ein neues Gebiet freizuschalten, in dem du gegen die

Mat Hoffman's Pro BMX



Geheimer Level

Wähle den Level "Warehouse" an. In der Mitte des Levels in der Nähe des Daches kannst du eine vertikale Rampe und ein Rohr entdecken. Fahre über die vertikale Rampe auf das Rohr und slide darüber. Jetzt öffnet sich auf der anderen Seite des Parks eine Schiebetür. Du brauchst jetzt nur noch durch dieses Tor zu fahren und schon befindest du dich im Bonuslevel.

Special Move: Body Varial

Drücke während des Spiels Links, Rechts, ○.

Special Move: Decade Air

Drücke während des Spiels Rechts, Rechts, ○.

10x multiplizieren

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke □, ○, ○, Hoch, Runter, Runter.

10x teilen

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke Hoch, Runter, Hoch, ○, ○, □.

Perfekte Balance

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke □, Links, Hoch, Rechts.

Balance-Status

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke Links, ○, □, △, □, ○, ×.

Immer Special

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke Links, Runter, △, ○, Hoch, Links, △, □.

Extra-Zeit

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke □, Hoch, ○, ×.

Große Reifen

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke Runter, ○, ○, Runter.

Exorzist-Modus

Aktiviere den "Große Reifen"-Cheat und sammle über 10.000 Punkte, damit sich die Köpfe der Fahrer auf den Schultern drehen.

Granny

Pausiere das Spiel, halte L1 gedrückt und drücke Hoch, □, ×, ×, Runter, ○.

Tony Hawk

Erlange alle 30 Covers und 2 Goldmedaillen im Career-Modus mit jedem Spieler.

Warehouse-Level

Erziele eine 200.000-Combo, ohne einen Code aktiviert zu haben. Wenn alles geklappt hat, erhältst du eine Nachricht.

Burnside-Level

Erlange alle 30 Covers und 2 Goldmedaillen mit jedem Spieler. Wenn alles geklappt hat, erhältst du eine Nachricht.

Riders Schlusssequenz

Erlange alle 3 Medaillentypen in beiden Levels mit jedem Fahrer.

Grannys FMV-Sequenz

Erlange alle 3 Medaillentypen in beiden Levels mit Granny.

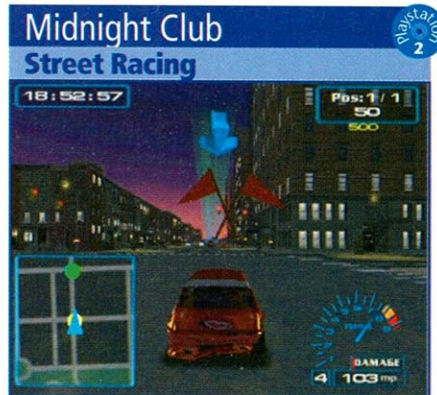
Neversoft Bails FMV-Sequenz

Erlange alle 3 Medaillentypen in beiden Levels mit Tony Hawk.

Leicht 200.000 Punkte bekommen

Aktiviere den "10x multiplizieren"- und den

"Perfekte Balance"-Cheat. Begib dich zu den Eisenbahnschienen und springe 25 mal rauf und runter.



Neue Autos freischalten

Wann immer du in den verschiedenen Levels einen roten Kreis entdeckst, stellst du dich auf ihn drauf und wartest so lange, bis ein Sound ertönt. Das bedeutet, dass du ab jetzt einen neuen Wagen zur Verfügung hast.

Noch mehr Autos freischalten

Folgende Wagen können zusätzlich freigeschaltet werden, indem du die jeweilige Aufgabe erfüllst:

Wagen Aufgabe

Patrol Car 1 und 2, Patrol SUV

Gewinne Rennen 10 im Kopf-an-Kopf-Modus in New York.

Patrol Car, Patrol Van, Patrol Wagon

Gewinne Rennen 10 im Kopf-an-Kopf-Modus in London.

Excellente, Magnifico, Bueno

Gewinne Rennen 1, 4 und 7 im Kopf-an-Kopf-Modus in New York.

J400, J420, J450

Gewinne Rennen 2, 5 und 8 im Kopf-an-Kopf-Modus in New York.

PDQ, PDQ R, PDQ Ari

Gewinne Rennen 3, 6 und 9 im Kopf-an-Kopf-Modus in New York.

Phoenix, Phoenix DDX, Phoenix ICX

Gewinne Rennen 1, 4 und 7 im Kopf-an-Kopf-Modus in London.

London

Gewinne Rennen 12, 13 und 14 im Streckenpunkt-Modus in London.

Manhattan

Gewinne Rennen 12, 13 und 14 im Streckenpunkt-Modus in New York.

Autos auf die billige Tour freischalten

Drücke im Hauptmenü R2, L2, R1, L1, ○, ×, △ und □ ganz schnell hintereinander und du hast alle Wagen, ohne dir dabei viel Arbeit zu machen.

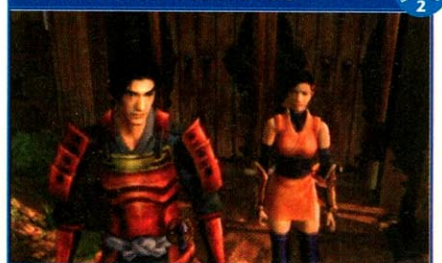
NBA Shoot Out 2001



Mit jedem Schuss punkten

Pausiere das Spiel. Betätige nun L1+ L2+ R1+ R2.

Onimusha Warlords



Oni-Geister

Wenn du alle Fluorid-Steine im Spiel gefunden hast und das Spiel am Ende abspeicherst, kannst du ab diesem Zeitpunkt das Minispiel "Oni-Geister" spielen. Wenn du auch dieses Minispiel erfolgreich durchspielst, kannst du das nächste Mal das Hauptspiel mit Tonnen von Gegenständen beginnen.

Magische Attacken

Falls du es noch nicht wissen solltest: Die Magieanzeige deiner Waffen gilt NUR für die aktuelle Waffe. Wenn du also z.B. die gesamte magische Kraft der Gewitterkatana aufgebraucht haben solltest, bedeutet das nicht, dass das Flammenschwert und der Windklingenstab deswegen auch keine magischen Angriffe mehr ausführen können. Jede Waffe besitzt eine eigene magische Kraftlinie.

Ultra-Angriff

Hin und wieder, wenn man nichts Böses ahnend einen Gegner angreift, schlägt dein Charakter einen Ultra-Angriff, der von einem kurzen Lichtblitz und einem satten Ton begleitet wird. Das Resultat: Der getroffene Gegner segnet sofort das Zeitliche und hinterlässt einen ganzen Sack voll Seelen. Wenn man jetzt noch wüsste, wie man das eben gemacht hat... Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Ultra-Angriff auszuführen. Die erste Möglichkeit ist der Konterschlag. Dazu musst du deinen Gegner GENAU in dem Moment angreifen, in dem er zum Schlag ausholt. Wenn dein Timing

richtig war, führt dein Charakter den Ultra-Angriff aus. Die zweite Möglichkeit: Du musst deinem Gegner einen Tritt verpassen und SOFORT darauf einen Schlag mit der Waffe ausführen. Auch diese Aktion führt manchmal zu einem Ultra-Angriff. Das richtige Timing ist wichtig. Wenn du bei jedem fünften Versuch eine dieser vernichtenden Attacken auslöst, bist du schon ziemlich gut.

Rumble Racing



Wagen freischalten

Begib dich ins Hauptmenü zu dem Punkt "Laden/Speichern" und wähle dort die Option "Passwörter" aus. Gib nun eines der folgenden Passwörter ein, um ein Spiel im Championship-Modus mit verschiedenen Wagen freizuschalten:

KOZIEC1PU
KZOIEC2P1
OORKIEPUC

Neue Wagen und Levels freischalten

Begib dich ins Hauptmenü zu dem Punkt "Laden/Speichern" und wähle dort die Option "Passwörter" aus. Dort kannst du folgende Passwörter eingeben, um verschiedene neue Wagen, Strecken und Cups freizuschalten.

P1PROC1PU
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Cataclysm
Strecke: Falls Down
Cup: Pro Cup 2

Q2PROC2YT
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: EsCargot
Strecke: The Gauntlet
Cup: Pro Cup 3

AEPPROPUC
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Road Kill und Elite Class
Strecke: Surf and Turf
Cup: Elite Cup

ILETEC1MB
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Jolly Roger
Strecke: Coal Cuts Track
Cup: Elite Cup 2

ILCTEC2VB
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Malice
Strecke: Wild Kingdom
Cup: Elite Cup 3

UBTCKSTOH
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Buckshot
Strecke: keine
Cup: keine

ILQTEC3PU
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Direwolf
Strecke: Over Easy
Cup: Elite Cup 4

LEAITEPUC
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Blue Devil
Strecke: Outer Limits
Cup: EA Elite Cup

YEAMPLOWW
Dieser Cheat schaltet neben einem Champion-Video Folgendes frei:
Wagen: keine
Strecke: EA Stunt Cup
Cup: keinen

ZEAGTLUKE
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: keine
Strecke: Circus Maximus Track
Cup: keinen

BSUIGASUM
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Gamecus
Strecke: keine
Cup: keinen

HGIROLREL
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: High Roller
Strecke: keine
Cup: keinen

CDAAPT1A
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Interceptor
Strecke: keine
Cup: keinen

KCEROC7EC
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Redneck Rocket
Strecke: keine
Cup: keinen

PTOATRT01
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Revolution
Strecke: keine
Cup: keinen

ABOG0BOGA
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Road Trip
Strecke: keine
Cup: keinen

OPSRTISUC
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Sporticus
Strecke: keine
Cup: keinen

AMHBRAAMH
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Stinger
Strecke: keine
Cup: keinen

THTORHROT
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Thor
Strecke: keine
Cup: keinen

VTYANIYTT
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Van Itty
Strecke: keine
Cup: keinen

1AREXT1AR
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: Vortex
Strecke: keine
Cup: keinen

NALDSHHSD
Dieser Cheat schaltet Folgendes frei:
Wagen: XSS Tomcat
Strecke: keine
Cup: keinen

Versteckte Cups freischalten

Nun folgen die versteckten Cups und die Strecken, in denen du Gold gewinnen musst, um die Cups freizuschalten:

Cup	gewinne Gold im
Rookie Cup 2	Rookie Cup 1
Rookie Cup 3	Rookie Cup 2



EA Rookie Cup	Rookie Cup 3
Pro Cup 1	Rookie Cup 3
Pro Cup 2	Pro Cup 1
Pro Cup 3	Rookie Cup 2

Versteckte Tracks freischalten

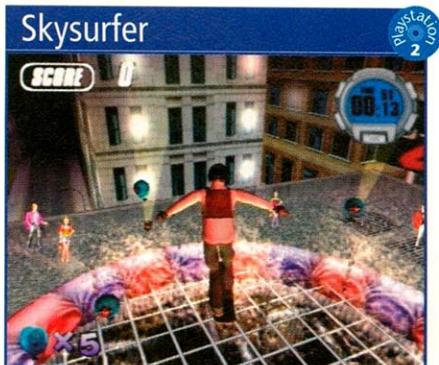
Nun folgen die versteckten Tracks und die Strecken, in denen du Gold gewinnen musst, um die Tracks freizuschalten:

Track im	gewinne Gold
So Refined Track	Rookie Cup 1
Passing Through Track	Rookie Cup 2
Sun Burn Track	EA Rookie Cup
Falls Down Track	Pro Cup 1
The Gauntlet Track	Pro Cup 2

Versteckte Wagen freischalten

Nun folgen die versteckten Wagen und die Strecken, in denen du Gold gewinnen musst, um die Wagen freizuschalten:

Wagen	gewinne Gold im
Dragon	Rookie Cup 1
Mandrake	Rookie Cup 2
Maelstrom	EA Rookie Cup
Pro Class	EA Rookie Cup
Cataclysm	Pro Cup 1
Escargot	Pro Cup 1



Gib folgende Cheats ein, um die verschiedenen Goodies freizuschalten:

Goodie	Cheat
Scorpion	○, △, ×
Menhouse Surprise	□, △, ×
Opening Touring Car	□, □, □, ○
The Plate	△, ×, △, ×
Tidy Bowl In The Hole	□, ×, □, ×
Bending Reed	△, □, ×, ○
Propeller	□, △, ×, ○
Free Fall	△, ×, ×, △
Burner Speed	○, ○, ○, □
Snow Ball	△, □, □, ○
Avalanche	△, ○, ○, □
Rolling Barrel Left	×, ○, ○, ×
Rolling Barrel Right	×, □, □, ×



Galaxy-Strecke freischalten

Werde auf jeder Strecke mindestens Dritter.

Spiegel-Modus freischalten

Beende die Galaxy-Strecke, indem du eine Goldmedaille mit jedem Spieler gewinnst. Jetzt kannst du die Strecken rückwärts fahren.

Als Darth Vader fahren

Beende die Galaxy-Strecke, indem du eine Goldmedaille mit Anakin Skywalker gewinnst. Jetzt kannst du als Darth Vader fahren.

Als AAT Battle-Tank fahren

Drücke im Menü ○, △, □, ○, △, □.

Als Boba Fett fahren

Drücke im Menü □, ○, △, ○, □.

Naboo Kaadu-Fahrer

Drücke im Menü L1, R1, L2, R2.

Hai-Fahrer

Drücke im Menü Hoch, Rechts, Runter, Links, Select.

Unendlich Boost

Drücke im Menü L1, R2, L1, R2, □, Select.

Weltraumfrachter Arena

Drücke im Menü L1, R1, Select, ○.

Sprache wechseln

Drücke im Menü Select, Select, Select, dann musst du noch für die gewünschte Sprache eine bestimmte Taste drücken:

Taste	Sprache
L1	Deutsch
R1	Spanisch
R2	Französisch
L2	Italienisch
○	Englisch
□	Jawa
Hoch	Battle Droid

Schneller Start

Halte kurz bevor das letzte Startsignal loslegt R2 und × gedrückt.

Königin Amidala freischalten

Drücke im Hauptmenü Runter, Select, Hoch, Select, Links, Rechts, Select.

Arena Battle-Strecken freischalten

Drücke im Hauptmenü Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links.

Death Star-Modus

Drücke im Hauptmenü R1, R1, R1, R1, Hoch, Links.

Super Hupsignal

Drücke im Hauptmenü ○, ○, ○, ○, L2, Select.

Rennen rückwärts

Drücke im Hauptmenü L2, L2, L2, L2, ○, Select.

Schnelle und kleine Rennfahrer

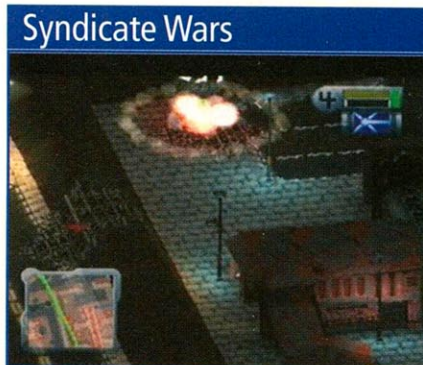
Drücke im Hauptmenü L1, L1, L1, L1, R2, □.

Dreh-Modus

Drücke im Hauptmenü Hoch, Links, Runter, Rechts, Links, Hoch, Runter.

Schleuder-Modus

Drücke im Hauptmenü Links, Rechts, □, ○, L1, L2.



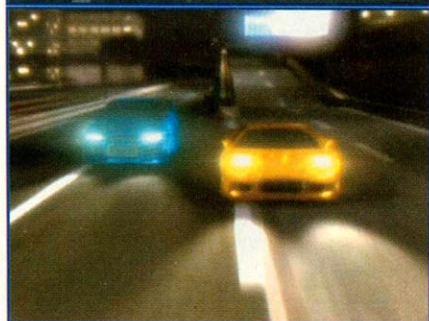
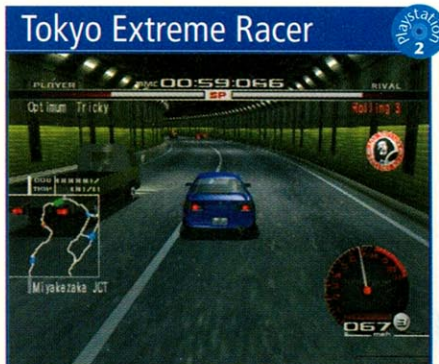
Waffenmenü

Um ein verstecktes Waffenmenü freizuschalten, musst du während des Intros die Tastenfolge Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, ○ drücken.

The Smurfs

Levelwahl

Begib dich in den "It's No Picnic"-Modus und warte, bis die FMV-Sequenz zu Ende ist. Drücke nun L1, oben, oben, unten, oben, links, links, oben und R2, um zur Levelauswahl zu kommen.



Analyse-Optionen aktivieren

Halte im Pausenmenü gedrückt, während du den Cursor nach unten zu der Option "Analyze" bewegst. Wähle diese Option (aktivieren) und die Analyseinstrumente werden angezeigt.

Extras im Cockpit freischalten

Wenn du während der Rennen ein bisschen einsam sein solltest, kannst du dir ja ein kleines Viech in dein Cockpit hängen. Halte eine der folgenden Tastenkombinationen gedrückt, während du deine Schaltung auswählst. Die Tasten musst du gedrückt halten, bis das Spiel vollständig geladen ist. Danach hängt eine der folgenden Kreaturen in deinem Wagen. (Du kannst sie übrigens nur in der Cockpit-Perspektive sehen.)

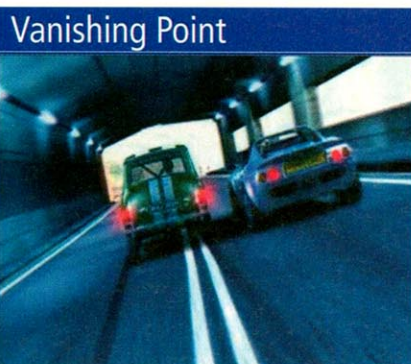
Viech	Tastenkombination
Gremlin	R2 + +
Hund	L1 + +
Pinkfarbenes Etwas	R1 + +

Rekorde löschen

Begib dich zu dem Bildschirm mit den Zeitrekorden und halte L1 + L2 + R1 + R1 und START gedrückt, um die Rekorde zu löschen. Dabei geht übrigens auch der High Score des Quick Race verloren. Diese Änderungen werden nicht gespeichert.

Sirene als Hupe

Wähle den Heckspoiler Type 5 für R39 und R30M, um die Hupe gegen eine Sirene auszutauschen.



Alle Wagen

Um alle Wagen freizuschalten, musst du im Spiel die Tasten L1 und R1 gleichzeitig gedrückt halten und dabei die folgende Tastenkombination eingeben: 6 x Hoch, 11 x Runter, , , + START.

Vergessene Welt

Jurassic Park



Passwörter

Die folgenden Passwörter musst du – welch Überraschung – im Passwortmenü eingeben.

Hunter
, , , , ,
, , , , ,

Human Prey
, , , , ,
, , , , ,

Velociraptor
, , , , ,
, , , , ,

T-Rex
, , , , ,
, , , , ,

Compy – Gallery
, , , , ,
, , , , ,

Hunter – Gallery
, , , , ,
, , , , ,

Human Prey – Gallery

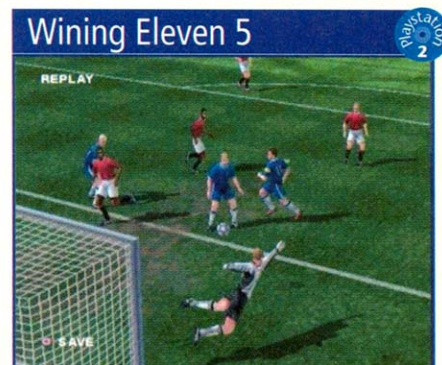
, , , , ,
, , , , ,

Velociraptor – Gallery

, , , , ,
, , , , ,

T-Rex – Gallery

, , , , ,
, , , , ,



Neue Mannschaften freischalten

Um neue Mannschaften freizuschalten, musst du die verschiedenen Turniere mit folgenden Mannschaften gewinnen:

Mannschaft: Egal
 Turnier: Internationaler Cup
 Neue Mannschaft: Europäische All-Stars

Mannschaft: Egal
 Turnier: Ligamodus
 Neue Mannschaft: Welt-All-Stars

Mannschaft: Italien, England oder Jugoslawien
 Turnier: Europäischer Cup
 Neue Mannschaft: Europa Classic-Team

Mannschaft: Niederlande
 Turnier: Europäischer Cup
 Neue Mannschaft: Niederländisches Classic-Team

Mannschaft: Deutschland
 Turnier: Europäischer Cup
 Neue Mannschaft: Deutsches Classic-Team

Mannschaft: Argentinien
 Turnier: Amerika Cup
 Neue Mannschaft: Argentinisches Classic-Team

Mannschaft: Brasilien
 Turnier: Amerika Cup
 Neue Mannschaft: Brasilianisches Classic-Team

Xploder-Codes

4x4 World Trophy

RCJC Pad 1

7009E0FA ????
NTSC-Modus
05AD4D63CECD
Y-Fix
85AEBCEB3CECD
Alle Cheats (Anm. 1)
85B29BBBCDCC
Unendlich Checkpoint-Zeit
05ACEBBCECD
Stoppuhr einfrieren
05AA0967CECD
Immer Erster
35ABEE55CE0D
Rundkurs abkürzen (Anm. 2)
(Drücke L1 & R1 & Select)
75B29EC9C1CB
85B1CC35CFCE

Kamera rückwärts Ein

(Drücke R1 & Oben Pad 2)
75B29FEB5BC
35ABD42ECE1
Aus
(Drücke R1 & Unten Pad 2)
75B29FEB58C
35ABD42ECEDD

Kamera von links Ein

(Drücke R1 & Links Pad 2)
75B29FEB54C
05ABCBABCECD
Aus
(Drücke R1 & Rechts Pad 2)
75B29FEB5AC
55ABCBAB2ED1
A76F54631C33

Kamera folgt nicht

Ein
(Drücke R1 & Kreuz Pad 2)
75B29FEB85CC
05ABD5FFCECD
Aus
(Drücke R1 & Dreieck Pad 2)
75B29FEBB5CC
55ABD5FF2ED1
B7C864C41B33

3-Achsen-Kamera- Modifizierer

X-Achse aktivieren
(Drücke L1 Pad 2)
75B29FEB9CC
B5ABBE0BCECD
15A936F7B68F
Y-Achse aktivieren
(Drücke R2 Pad 2)
75B29FEBCCCC
B5ABBE0BCECD
15A936F7B68F

Z-Achse aktivieren

(Drücke L2 Pad 2)
75B29FEBCECC
B5ABBE0BCECD
15A936F7B68F

Manueller Kamera- Modifizierer

(Drücke Oben/Unten Pad 2)
95A936D17AD5
55A936CF2E49
34FB3457235D
E0F61CF6245D
15E315D62355
C9F7C9F71B55
3310324245C
49F649F61B55
34F81CC42317
69F7EEF71B5E
34FF34FF1B5E
55D6FAD61B5E
34FB3457235D
E0F61CF6245D
15E315D62355
C9F7C9F71B55
33403374245C
49F649F61B55
34F81CC42317
69F7EEF71B5E
34FF33FF1B54
55D6FAD61B5E
34F7E1F4FB33
55AEBAS5F2ED1
52FF30F31B15

Anm. 1: Schnelles Rennen, alle Trucks, alle Strecken, alle Upgrades, alle Klassen, Geld ohne Limit, Stunt-Modus, Big Air-Modus, Lowrider-Modus, Sumo-Stil, geringe Schwerkraft.

Anm. 2: Nach dem Countdown, aber vor der Startlinie Tasten drücken, dann brauchst du keine Runde zu fahren. Nach Startlinie Tasten drücken, dann brauchst du nur eine Runde zu fahren.

A Bugs Life

RCJC

700896CA ????
Screen X
8008295C ???
Screen Y
80082960 ???
NTSC2PAL
85B1D2A3CECD
Unendlich Leben & Energie
B5ABBE0BCECE
15B34F73CED1

Starte mit blauer Beere

(Drücke L1 & L2)
75B15499C8CC
35B32366CECE

Starte mit grüner Beere

(Drücke R1 & R2)
75B15499C3CC
35B32366CECF

Starte mit goldener Beere

(Drücke L1 & R1)
75B15499C1CC
35B32366CED0

Alle Widersacher erledigt

85B3235DCECD

Alle Filmclips & alle Levels

wählbar
35B1E7E3CEDC
B5B5BED1CECD
85B2A257D5D4

50 Samen

35B34F80CEFF
FLIK
35B34F81CEDC

Unverwundbar

35B34F71CEEE

Unendlich springen

75B154998DCC
35B34F10CECE

Action Bass

RCJC

700863B2 ???
PAL2NTSC
874C63E23535
Y-Fix
8758D8423535
Mehr Zeit
(Drücke L1 & Oben)

77E89764CD24

87A5080F0C9E

Weniger Zeit

(Drücke L1 & Unten)

7718C714FDF4

874157DB343A

Zeit angehalten

(Drücke L2 & Oben)

77E59A65D024

0745452A3535

Zeit läuft weiter

(Drücke L2 & Unten)

7715CA1500F4

57E1A1CE9539

365FF0F35E00

Zeit nimmt zu

(Drücke L1 & L2)

7715CA1500F4

874044273436

Köderfunktion max.

77CDBC903337

57E29B0E9539

36FFF0CB1D00

77CCBB913238

57E29B0E9539

34FFEECB1D00

Leinenspannung immer auf null

77CCBB913238

3755CAFA3238

1000 oz

(Drücke R2)

77D68956BF34

8710FA4C63F5

Fisch an der Angel (Anm.)

(Drücke Select)

77D58C53C233

87CCBB913238

77D58C53C233

57F0359A9539

061BC09B2F00

Freigeschaltet

Lucky Usachan

37A25BC93436

Noisy

37A15CC83436

Rubber Jig

37A05DC73436

Buzz Bait

37BF6AC63436

Crank Bait

37BE6BC53436

Alle Abschnitte und die

Extra-Option

37A35ACA3436

Anm.: Der Fisch ist zwar im Wasser nicht zu sehen, aber sobald der Köder eingeholt wird, ist er da.

Action Man: Destruction X

RCJC

7006Ä2E ???

PAL2NTSC

77572092353D

371DE6C8F575

Y-Fix

77491A422545

87592A523535

Unendlich Gesundheit (T-

Wrex)

878F4563D81D

Nur eine Runde

fahren/immer Erster

774244473436

373E404B343A

Mit vielen Punkten

beginnen

77A20E423535

87F2F2263D8B

Punkte nehmen nicht ab

77A177C2F5FD

87653FF63535

77A177C2F5FD

87673DF83535

Alle Cheats freigeschaltet

37B0ECD50274

Alle Waffen

(Drücke L2)

77B0E5D1C034

B7A97A3A3535

17DDCD7F3436

Unendlich MU (Anm.)

77D09EFEC134

87F2AE963535

77D09EFEC134

87F4AC983535

MU nimmt zu (Anm.)

77D09EFEC134

87CDBD933436

Feuer in Dr. Smits

Labor

Kein Schaden

(Drücke L2 & Select)

77B4E3CFBE33

871410D63535

Unendlich Wasser

77EFA6108134

370B437FE40E

Bombendrohung

Unendlich Zeit

876ABA164135

Kidnapper fangen

Kein Kidnapper entkommt

77CFE7A33436

37D0E8A23535

1 Kidnapper fangen, um

Mission zu beenden

77D1E5A53436

37AABECC155D

Flugzeug aufhalten

Spannung bleibt immer null

772F66D04134

874A623A3535

Rennschule

Schneller Sieg

(Drücke Select)

77B0E7CFC233

3734EE1F343A

Anm.: Nur einen der Codes benutzen.

Alien Resurrection

RCJC Pad 1

700BDD467???

RCJC Pad 2/Maus

700BDD687???

PAL2NTSC
77D4D18A353D
87B4F9625737
Y-Fix
771471EA2545
872481FA3535
Unendlich Gesundheit
7704182AC134
87FCF1FA4535
Unendlich Chestburst-Zeit
77B230FFE487
870581CE3535
Mehr Zeit (Level 2)
(Drücke Select)
779EF6E7C233
8749C906A5B5
Cheatmenü
371276273436
Research-Modus
373183263436
►Gegenstände-Codes
Freigeschaltet
87BE96443144
Nehmen nicht ab
7751B1B2D7B7
87778F503535
Taschenlampe brennt ewig
77BDD508A134
87DD75454205
►Max. Anzahl: (Anm. 2)
Kleine Medikits
7704182AC134
870844B2D51C
Mittlere Medikits
7704182AC134
870A42B4D51C
Große Medikits
7704182AC134
870C44B6D51C
Feuerlöscher
7704182AC134
873C34C6D51C
Zünder
7704182AC134
37C4B248D599
Batterie
7704182AC134
872424CED51C
Tragbarer Autodoc
7704182AC134
872622D0D51C
►Waffen-Codes
Alle Waffen (Anm. 1)
7704182AC134
37C8C985C234
Kein Nachladen/
Schnellfeuer (Anm.)
7713EE75F47A
875C33343535
MU nimmt zu/
Schnellfeuer (Anm.)
7713EE75F47A
3736154E1555
►MU für:
Schrotflinte
7704182AC134
37D0C2B43539
Impulsgewehr

7704182AC134
379A8CCE0571
Flammenwerfer
7704182AC134
37746218D599
Elektrogewehr
7704182AC134
3796D41AD599
Granatwerfer
7704182AC134
37F630BE333B
Laser
7704182AC134
37D610E2155D
Raketenwerfer
7704182AC134
37FC32C03539
►Magazine für
Schrotflinte
7704182AC134
3705379FC234
Impulsgewehr
7704182AC134
370739A1C234
Flammenwerfer
7704182AC134
370937A3C234
Elektrogewehr
7704182AC134
37EB29A5C234
Granatwerfer
7704182AC134
37ED27A7C234
Laser
7704182AC134
37EF29A9C234
Raketenwerfer
7704182AC134
37F127ABC234
►Schwebemodus (Anm. 3)
Teil eins
87C8A1E65F47
879908935415
87724B281987
870EF34CA177
8775FE39B240
87B491F25F47
87E10027D07B
877E4B341987
879AF9373436
87D938787577
87A3DCA4C332
876B0A0E4747
87A0F7413238
874DAC700977
87FB5A36C535
87A346EE17FB
87650034533F
8789F04C3D35
8796CB89C233
875FFA224747
87419C840977
875E39FB9436
87D7360217FB
878FA6720569
87B120A4819B
877BE2265F47
874C49D35415

87258C681987
87E114AC8177
87677EBAF581
87A413B18098
Teil zwei
87A40FB9809C
87879A820565
87D4AF853240
8793C23E5F47
871500C07F79
870DEC806987
87C3A28E353D
87EACB65D815
779EF4E9C034
8794E7553238
779EF4E9C034
876D92285935
779FF7E6C332
87FADFB846B8
779EF4E9C034
874D1E044535
779FF7E6C332
87EDBE64E595
77DD8B783535
87C900BC819B
7797EA523535
8795E8543337
779FF7E6C332
8795E8543337
772198298098
870E71C85935
77269534819B
871671D05935
77219431809C
871B54B1E22F
77219431809C
872A59EC4135
►Hypermodus
Ein
(Drücke Select & L2)
779FF5E8C133
87061C183D35
779FF5E8C133
875139BF8471
Aus
(Drücke Select & R2)
77A0F4E9C033
8708121A3539
77A0F4E9C033
87B2D0481175

Anm.: Nur einen der Codes benutzen.
Anm. 1: Manche der Waffen sind evt. nicht zu sehen, aber solange genügend Munition vorhanden ist, funktionieren sie auch.
Anm. 2: Zusammen mit 'Alle Gegenstände freigeschaltet'-Code benutzen.
Anm. 3: Drücke L2 zum Einschalten, drücke L3 zum Ausschalten. Drücke L2 zum Aufsteigen, drücke R2 zum Absteigen.

Ballistic

RCJC P1
700DD19A????
RCJC P2
7010DCDA????
PAL2NTSC
77AC87A33436
37AD88A23535
Y-Fix
77A55D4E2545
87B56D5E3535
Mit hoher Punktzahl beginnen
7734F1D63535
874D18335C95
7736EFD83535
3733ECDB3238
Unendlich Zeit (nach Aufnahme)
77A976D1F675
87EAB5923535
►Bewegung der Bälle ändern (Anm.)
Start-Code
77D51B3AC332
876889074647
77D71D38C130
87200D8BEE99
77D41A3BC233
879D78383535
Totaler Halt
(Drücke L3)
776889074647
3798EE703337
Halb so schnell
(Drücke Select)
77200D8BEE99
3799EF6F3436
Normal
(Drücke R3)
779D78383535
379AF06E3535
►Farbe des nächsten Balls bestimmen
Rot
(Drücke L1)
77D7153CBD34
3752E6223535
Orange
(Drücke Oben)
77E3294CD124
3751E5233436
Grau
(Drücke Unten)
771359FC01F4
3750E4243337
Lila
(Drücke L2)
77CF37D23337
374FE3253238
Blau
(Drücke R1)
77DB113CB934
374EE2263539
Hellblau
(Drücke R2)
77D5173EBF34
374DE127343A

Gelb
(Drücke Dreieck)
77E3294CB134
374CE028333B
Grün
(Drücke Kreis)
77F3F95CA134
374BDF29323C

Anm.: Alle vier Codes werden gebraucht.

Blade

RCJC
700DB8A2????
PAL2NTSC
77E698DA353D
37AC5E10F575
Y-Fix
77085EBA2545
87186ECA3535
Unendlich Gesundheit
873EC3643B35
Maximale Stärke
874B06F31817
Mit viel Geld beginnen
771693D63535
872CAFBAD51C
Cheat-Menü freigeschaltet
875D0F40A535
Schrotflinte
372C5F0D3436
Maschinenpistole
372E610F3436
UV-Laserkanone
37305F113436
Multiwerfer
373261133436
►Munition
Unendlich (Anm.)
770E12FB3436
370F13FA3535
Nimmt zu (Anm.)
770DF362C134
870A12F73436
Karbon-Pistolenkugeln
775950183535
374D501C393B
Normale MP-Kugeln
775B521A3535
874F521E393B
Karbon-MP-Kugeln
775D501C3535
87515020393B
Silber-MP-Kugeln
775F521E3535
87535222393B
Normale Schrotpatronen
776150203535
87555024393B
Explosive Schrotpatronen
776352223535
87575226393B
Silbernitrat-Schrotpatronen
776550243535
87595028393B

Multiwerfer-Bolzen

774742263535
873B422A393B
Explosive Multiwerfer-Bolzen
774940283535
873D402C393B
Multiwerfer-Messer
774B422A3535
873F422E393B
Silberne Multiwerfer-Messer
774D402C3535
87414030393B
Granate
774F422E3535
87434232393B
UV-Granate
775140303535
87454034393B
Alle Laserteile
3771A24F3244
Alle Schlüsselkarten & Schlüssel
3767A425C234
Serum groß
775540343535
37523D373238
Unendlich Serum groß (Anm.)
778D6D033C3
874862443535
Seren groß nehmen zu (Anm.)
774444AAC134
8741633F3436
Medi-Kit
7776B3363535
3773B0393238
Unendlich Medi-Kit (Anm.)
7743A35E25C5
37D531F03535
Medi-Kits nehmen zu (Anm.)
77D11356C134
87CE32EB3436
Serum klein
7778B1383535
3775AE3B3238
Unendlich Serum klein (Anm.)
7790729023C7
872402203535
Seren klein nehmen zu (Anm.)
77F4F47AC134
87F1130F3436
Energie-Booster
777AB33A3535
3777B03D3238
Unendlich Energie-Booster (Anm.)
7716C03A25C9
87AC52C83535
Energie-Booster nehmen zu (Anm.)
77C8442EC134
87C563C33436
Gerinnungsmittel
777CB13C3535
3779AE3F3238
Unendlich
Gerinnungsmittel (Anm.)
77E78FF023CB

877D257A3535
Gerinnungsmittel nehmen zu (Anm.)
777C04E2C134
877923773436
Energy Drink
777EB33E3535
377BB0413238
Unendlich Energy Drinks (Anm.)
77F15D1E25CD
878BF3A83535
Energy Drinks nehmen zu (Anm.)
77A7E50EC134
87A404A33436

Anm.: Nur einen der Codes verwenden.

Box Champions 2001

RCJC P1
7012E32A ????
RCJC P2
70128C62 ????
PAL2NTSC
7777A646353D
373D6C7CF575
Y-Fix
77956C662545
87A57C763535
Zeit manipulieren
Angehalten
(Drücke Select & L1)
777B18CB8E33
37F399AA3535
Nimmt zu
(Drücke Select & L2)
77781BCCC133
870AA8A33436
Nimmt schnell ab
(Drücke Select & R1)
777F14CB8A33
87169205C22B
Normal
(Drücke Select & R2)
77791ACDC033
37CF75CE1559
77791ACDC033
870D890EC134
Beide Spieler
Unendlich Kondition
77E56A5BE40B
87BE3DA83535
7707CC79E609
87DE9DC83535
Unendlich Gesundheit
Ein
(Drücke R3)
777A1FC8C130
87F62EA03535
777A1FC8C130
871A8EC43535
Aus
(Drücke L3)
77781DCAC332
87EE72E07997

77781DCAC332
8712D047997
Sudden Death bei erstem Schlag
Ein
(Drücke L3)
77781DCAC332
37168EC03535
Aus
(Drücke R3)
777A1FC8C130
37B42C22D397
Boxer erstellen
Eigenschaftspunkte (Anm.)
Nehmen nicht ab
77DE0E1EC134
87009EB63535
77716FB2C134
87738FA3535
77F16F32C134
87F38FCA3535
77206042C134
872280DA3535
Nehmen zu
77DE0E1EC134
87DB2DB33436
77716FB2C134
876E8E473436
77F16F32C134
87EE8EC73436
77206042C134
871D7FD73436
Auf maximal:
Kraft
37C28598D599
Tempo
37B6858CD599
Kondition
37EFF8A6D599
Kinn
37CC9782D599
Kampfgeist
37B8878ED599
Cuts
37D29588D599

Anm.: Nur einen der Codes verwenden.

Castlevania - Symphony Of The Night

JC
7007 2EF0 ????
PAL2NTSC
85AB9173CECD
Sudden Death Dracula I
Drücke L1 & L2
75B0ECBFCED2
85B02CADCECD
Sudden Death Dracula II
Drücke R1 & R2
75B0ECBFCED7
85B03059CECD
Anzahl der besuchten Räume 99
35AC8537CE30

Anzahl der getöteten Feinde 99
35B23AD3CE30
Supersprung
35B23227CE5D
Spielzeit 00:00:00
85B23A17CECD
Familiars:
Alle auf Level 99
B5AEBEDBCECD
15B23A23CE30
EXP bei allen auf 99
B5AEBEDBCECD
15B23A27CE30
Japanese Demon-Level 99
35B23A6BCE30
Japanese Demon-EXP 99
35B23A6FCE30
Menü alles maximal
B5ABC227CECD
15B80AD5D1B4
B5ADBBD3CECD
15B23997D1B4
X-Code I
B5AFBED3CECD
15B2397FCECC
X-Code II
B5ABBED3CECD
15B239CBF5DD
Relics:
Soul Of Bat
35B23743CECD
Fire Of Bat
35B23744CECD
Echo Of Bat
35B23745CECD
Force Of Echo
35B23746CECD
Soul Of Wolf
35B23747CECD
Power Of Wolf
35B23748CECD
Skill Of Wolf
35B23749CECD
Form Of Mist
35B2374ACECD
Power Of Mist
35B2374BCECD
Gas Cloud
35B2374CCED0
Cube Of Zoe
35B2374DCECD
Spirit Orb
35B2374ECECD
Gravity Boots
35B2374FCED0
Leap Stone
35B23750CECD
Holy Symbol
35B23751CECD
Faerie Scroll
35B23752CECD
Jewel Of Open
35B23753CECD
Merman Statue
35B23754CECD
Bat Card
35B23755CECD

Ghost Card
35B23756CECD
Faeri Card
35B23757CECD
Demon Card
35B23758CECD
Sword Card
35B23759CECD
Heart Of Vlad
35B2375ACECD
Tooth Of Vlad
35B2375DCED0
Rib Of Vlad
35B2375ECED0
Ring Of Vlad
35B2375FCECD
Eye Of Vlad
35B23760CECD
Alle Relics
B5B7BED1CECD
15B23743D1D0
Spells:
Dark Metamorphosis
35B23761CE4D
Summon Spirit
35B23762CE4E
Hellfire
35B23763CE4F
Tetra Spirit
35B23764CE50
Wolf Charge
35B23765CE51
Soul Steal
35B23766CE52
Wing Smash
35B23767CE53
Sword Brothers
35B23768CE54
Alle Spells
B5ADBBD1D0CF
15B237614E4E
Inventar:
Knight Shield
35B2376FCECC
Iron Shield
35B23770CECC
Axelord
35B23771CECC
Herald Shield
35B23772CECC
Dark Shield
35B23773CECC
Goddess Shield
35B23774CECC
Shaman Shield
35B23775CECC
Medusa Shield
35B23776CECC
Skull Shield
35B23777CECC
Fire Shield
35B23778CECC
Alucard Shield
35B23779CECC
Sword Of Dawn
35B2377ACECC
Basilard
35B2377BCECC

StationMaster

Xploder-Codes

Short Sword

35B2377CECC
 Combat Knife
 35B2377DCECC
 Nunchaku
 35B2377ECC
 Were Bane
 35B2377FCECC
 Rapier
 35B23780CECC
 Karma Coin
 35B23781CECC
 Magic Missile
 35B23782CECC
 Red Dust
 35B23783CECC
 Takemitsu
 35B23784CECC
 Shotel
 35B23785CECC
 Orange
 35B23786CECC
 Apple
 35B23787CECC
 Banana
 35B23788CECC
 Grapes
 35B23789CECC
 Strawberry
 35B2378ACECC
 Pineapple
 35B2378BCECC
 Peanuts
 35B2378CCECC
 Toadstool
 35B2378DCECC
 Shitake
 35B2378ECC
 Cheese Cake
 35B2378FCECC
 Short Cake
 35B23790CECC
 Tart
 35B23791CECC
 Parfait
 35B23792CECC
 Pudding
 35B23793CECC
 Ice Ceam
 35B23794CECC
 Frankfurter
 35B23795CECC
 Hamburger
 35B23796CECC
 Pizza
 35B23797CECC
 Cheese
 35B23798CECC
 Ham and Eggs
 35B23799CECC
 Omelette
 35B2379ACECC
 Morning Set
 35B2379BCECC
 Lunch A
 35B2379CCECC
 Lunch B
 35B2379DCECC

Curry Rice

35B2379ECC
 Gyros Plate
 35B2379FCECC
 Spaghetti
 35B237A0CECC
 Grape Juice
 35B237A1CECC
 Barley Tea
 35B237A2CECC
 Green Tea
 35B237A3CECC
 Natou
 35B237A4CECC
 Ramen
 35B237A5CECC
 Miso Soup
 35B237A6CECC
 Sushi
 35B237A7CECC
 Pork Bun
 35B237A8CECC
 Red Bean Bun
 35B237A9CECC
 Chinese Bun
 35B237AAECC
 Dim Sum Set
 35B237ABCECC
 Pot Roast
 35B237ACECC
 Sirloin
 35B237ADCECC
 Turkey
 35B237AECC
 Meal Ticket
 35B237AFCECC
 Neutron Bomb
 35B237B0CECC
 Power Of Sire
 35B237B1CECC
 Pentagon
 35B237B2CECC
 Bat Pentagon
 35B237B3CECC
 Shuriken
 35B237B4CECC
 Cross Shuriken
 35B237B5CECC
 Buffalo Star
 35B237B6CECC
 Flame Star
 35B237B7CECC
 TNT
 35B237B8CECC
 Bwaka Knife
 35B237B9CECC
 Boomerang
 35B237BACECC
 Javelin
 35B237BBCECC
 Tyring
 35B237BCCECC
 Namakura
 35B237BDCECC
 Knuckle Buster
 35B237BECC
 Gladius
 35B237BFCECC

Scimitar

35B237C0CECC
 Cutlass
 35B237C1CECC
 Saber
 35B237C2CECC
 Palomion
 35B237C3CECC
 Broadsword
 35B237C4CECC
 Bekatowa
 35B237C5CECC
 Damascus Sword
 35B237C6CECC
 Hunter Sword
 35B237C7CECC
 Estoc
 35B237C8CECC
 Bastard Sword
 35B237C9CECC
 Jewel Knuckles
 35B237CAECC
 Claymore
 35B237CBCECC
 Talwar
 35B237CCCECC
 Katana
 35B237CDCECC
 Flamberge
 35B237CECC
 Iron Fist
 35B238CFCECC
 Zweihänder
 35B238D0CECC
 Sword of Hador
 35B238D1CECC
 Luminus
 35B238D2CECC
 Harper
 35B238D3CECC
 Obsidian Sword
 35B238D4CECC
 Gram
 35B238D5CECC
 Jewel Sword
 35B238D6CECC
 Mormegil
 35B238D7CECC
 Firebrand
 35B238D8CECC
 Thunderbrand
 35B238D9CECC
 Kebrand
 35B238DACECC
 Stone Sword
 35B238DBCECC
 Holy Sword
 35B238DCCECC
 Terminus Est
 35B238DDCECC
 Marsil
 35B238DECC
 Dark Blade
 35B238DFCECC
 Heaven Sword
 35B238E0CECC
 Fist Of Tulkas
 35B238E1CECC

Gurthang

35B238E2CECC
 Mourn Blade
 35B238E3CECC
 Alucard Sword
 35B238E4CECC
 Mablune Sword
 35B238E5CECC
 Badelaire
 35B238E6CECC
 Sword Familiar
 35B238E7CECC
 Great Sword
 35B238E8CECC
 Mace
 35B238E9CECC
 Morning Star
 35B238EACECC
 Holy Rod
 35B238EBCECC
 Star Flail
 35B238ECECC
 Moon Rod
 35B238EDCECC
 Chakram
 35B238EECC
 Fire Boomerang
 35B238EFCECC
 Iron Ball
 35B238F0CECC
 Holbein Dagger
 35B238F1CECC
 Blue Knuckles
 35B238F2CECC
 Dynamite
 35B238F3CECC
 Osafune Katana
 35B238F4CECC
 Masamune
 35B238F5CECC
 Muramasa
 35B238F6CECC
 Heart Refresh
 35B238F7CECC
 Rune Sword
 35B238F8CECC
 Antivenom
 35B238F9CECC
 Uncurse
 35B238FACECC
 Life Apple
 35B238FBCECC
 Hammer
 35B238FCECC
 Strength Potion
 35B238FDCECC
 Luck Potion
 35B238FECC
 Smart Potion
 35B238FFCECC
 Attack Potion
 35B23800CECC
 Shield Potion
 35B23801CECC
 Resist Fire
 35B23802CECC
 Resist Thunder
 35B23803CECC

Resist Ice

35B23804CECC
 Resist Stone
 35B23805CECC
 Resist Holy
 35B23806CECC
 Resist Dark
 35B23807CECC
 High Potion
 35B23809CECC
 Elixir
 35B2380ACECC
 Manna Prism
 35B2380BCECC
 Vorpall Blade
 35B2380CCECC
 Crissaegrim
 35B2380DCECC
 Yasutsuna
 35B2380ECECC
 Library Card
 35B2380FCECC
 Alucard Shield
 35B23810CECC
 Alucard Sword
 35B23811CECC
 Cloth Cape
 35B23843CECC
 Reverse Cloak
 35B23844CECC
 Elven Cloak
 35B23845CECC
 Crystal Cloak
 35B23846CECC
 Royal Cloak
 35B23847CECC
 Blood Cloak
 35B23848CECC
 Joseph's Cloak
 35B23849CECC
 Twilight Cloak
 35B2384ACECC
 Moonstone
 35B2384CCECC
 Sunstone
 35B2384DCECC
 Bloodstone
 35B2384ECECC
 Staurolite
 35B2384FCECC
 Ring of Pales
 35B23850CECC
 Zircon
 35B23851CECC
 Aquamarine
 35B23852CECC
 Turquoise
 35B23853CECC
 Onyx
 35B23854CECC
 Garnet
 35B23855CECC
 Opal
 35B23856CECC
 Diamond
 35B23857CECC
 Lapislazuli
 35B23858CECC

Ring of Ares
35B23859CECC
Gold Ring
35B2385ACECC
Silver Ring
35B2385BCECC
Ring of Varda
35B2385CECC
Ring of Arcana
35B2385DCECC
Mystic Pendant
35B2385ECC
Heart Broach
35B2385FCECC
Necklace of J
35B23860CECC
Gauntlet
35B23861CECC
Ankh of Life
35B23862CECC
Ring of Feanor
35B23863CECC
Medal
35B23864CECC
Talisman
35B23865CECC
Duplicator
35B23866CECC
King's Stone
35B23867CECC
Convenant Stone
35B23868CECC
Nauglamir
35B23869CECC
Secret Boots
35B2386ACECC
Alucard Mail
35B2386BCECC
Ballroom Mask
35B2382ECC
Bandana
35B2382FCECC
Felt Hat
35B23830CECC
Velvet Hat
35B23831CECC
Goggles
35B23832CECC
Leather Hat
35B23833CECC
Holy Glasses
35B23834CECC
Steel Helmet
35B23835CECC
Stone Mask
35B23836CECC
Circlet
35B23837CECC
Gold Circlet
35B23838CECC
Ruby Circlet
35B23839CECC
Opal Circlet
35B2383ACECC
Topaz Circlet
35B2383BCECC
Beryl Circlet
35B2383CCECC

Cat-Eye Circlet
35B2383DCECC
Coral Circlet
35B2383ECC
Silver Crown
35B23841CECC
Wizard Hat
35B23841CECC
Cloth Tunic
35B23813CECC
Hide Cuirass
35B23814CECC
Bronze Cuirass
35B23815CECC
Iron Cuirass
35B23816CECC
Steel Cuirass
35B23817CECC
Silver Plate
35B23818CECC
Gold Plate
35B23819CECC
Platinum Mail
35B2381ACECC
Diamond Plate
35B2381BCECC
Fire Mail
35B2381CCECC
Lightning Mail
35B2381DCECC
Ice Mail
35B2381ECC
Mirror Cuirass
35B2381FCECC
Spikebreaker
35B23820CECC
Alucard Mail
35B23821CECC
Dark Armor
35B23822CECC
Healing Mail
35B23823CECC
Holy Mail
35B23824CECC
Walk Armor
35B23825CECC
Brilliant Mail
35B23826CECC
Moso Mail
35B23827CECC
Fury Plate
35B23828CECC
Dracula Tunic
35B23829CECC
God's Garb
35B2382ACECC
Axelord Armor
35B2382BCECC

Grand Theft Auto

PAL2NTSC
75C5F6F95A0D
35C5F6F9CE0D
35BAA521CE0D

Y-Fix
75C5F6F95A0D
85C54603CECD
75BAA5215A0D
85BB1A63CECD
Bild nach oben
(Drücke Select & Links)
35BB1A27CECD
05BB1A5BCECD
75AD3711CD4B
85BB1A63CDC5
Bild nach unten
(Drücke Select & Rechts)
95A936D17AD5
55A936CF2E0D
34FB3457235D
E0F61CF61F5D
ADBDAD882355
C9F7C9F71B55
33213315245C
49F649F61B55
34ED90D123E9
69F7EEF71B5E
34FF34FF1B56
55D6FAD61B5E
34F7E1F4FB33
55BB19472ED1
52FF30F31B15
Alle Städte freigeschaltet
85AEBED3CECD
15AB1DFBCECE
Unendlich Munition
85ACBED1CECD
15AB73CBDCDC
Unendlich Leben
55AB73C12ECF
349CEE9C1B00
Musik aus
35BEFDEBCECD
►Slow Motion
Ein
(Drücke Select & Oben)
75AD3711CDBB
35BAA1AFCECD
Aus
(Drücke Select & Unten)
75AD3711CD8B
35BAA1AFCECE
Raketentreffer wirbeln
einen nicht durch die Luft
85BD188FD5F0

Hugo – Das Geheimnis des kikirianischen Sonnensteins

RCJC
700970F2 ????
PAL2NTSC
87E222063535
Y-Fix
8763286A3535
Leben nehmen nicht ab
775FED02E591
07D759C23535

Unendlich Gesundheit (Anm.)
7717D5C2D595
0773355E3535
Unbesiegbar (Anm.)
77B670833436
07B3717E3535
Unsichtbar für Gegner
77AF504825C5
0741E2DA3535

Anm.: Beim Sturz ins Wasser oder in einen Abgrund stirbt man trotzdem.

Parasite Eve II

RCJC
70072482 ????
RCJC Pad II
700724A6 ????
PAL2NTSC
85AEA9ABCECD
Y-Fix
85AA455FCECD
Unendlich Zeit
(Schießstand) (Anm.)
75C10E8BCDCC
05C10E8FCECD
Zeit nimmt zu
(Schießstand) (Anm.)
75C10E8BCDCC
85C10E8BCECE
Unendlich Munition (Anm.)
75B4315BCECE
05B4315BCECD
Munition nimmt zu (Anm.)
75B4315BCECE
85B43153CECE
Max. HP
35B00C29CECC
Unendlich HP
35B00C27CECC
Max. MP
35B00C2DCECC
Unendlich MP
35B00C2BCECC
HP & MP nehmen nicht ab
05B96C83CECD
Viel BP
85B00C1B552D
35B00C1DCED0
BP nimmt nicht ab
05C10A3CECD
Viel EXP
85B00C17552D
35B00C19CED0
EXP nimmt nicht ab
05B6F9CFCECD
►Max. PE-Level
Feuer
55B0FA3F2ED0
37FCE2571E00
Wind
55B0FA422ED0
37FCE2571E00
Wasser
55B0FA452ED0
37FCE2571E00

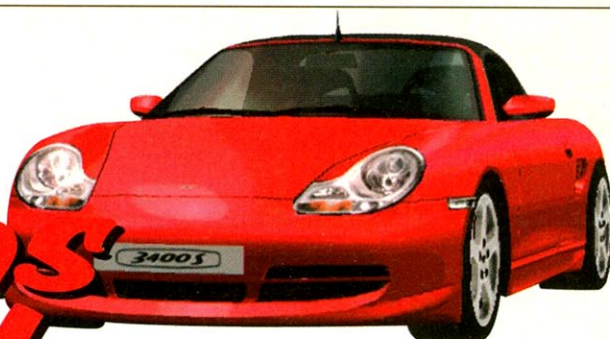
Erde
55B0FA482ED0
37FCE2571E00
Alle PE's
B5AFBED1CECD
15B0FA3FD1D0
Habe jeden Gegenstand auf Inventarplatz 1 (Anm. 1)
75A9A0F7CED7
65A58ECFCECD
00072482EA80
0FFFFF841D
000800000000
90007612AC08
55A934DF2E7D
34FB3457235D
E0FA8CFA2757
34EF34432469
C4F7C4F71B55
34FA34EB1B55
34FF59001A5D
34FF34FF1B6E
44FFE4FF2F5D
34CD34F92369
D4F710F7225D
587D58482355
C9F705F7225A
69336907C055
B45DE8A31A5E
34F934EC2455
34FF54FF1C97
340034342457
48B648B61B55
340131351D54
68F67DF6215E
34FF33FF1B54
54BD88BD1B5E
34FD34E96455
34FF68FF1C57
34FF345FBD59
C0F74CF72B5E
A4FFA4BF3561
C0FD00C51BD5
34F734F45B5D
C0FAC0FA1B55

Anm.: Nur einen der beiden Codes benutzen.
Anm. 1: Im Item-Menü L2 oder R2 drücken, um Gegenstand zu ändern.

Rainbow Six

RCJC
700808EA ????
Screen X
800804B8 ????
Screen Y
800804C0 ????
PAL2NTSC
85B0206FCECD
Y-Fix
85AE4FA7CECD
Gesamtzeit immer 0:00
85B1C915CECD
SM

Mit Vollgas ins Glück!



Gran Turismo 3 ist ohne Zweifel das beste Rennspiel, das man für Geld kaufen kann – und mit etwas Glück brauchst du für den Megahit noch nicht einmal was hinzublättern! In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlosen wir fünf Exemplare von Gran Turismo 3, zusätzlich sind noch fünf exklusive Gran Turismo 3 Taschen zu vergeben. Du musst uns nur folgende Frage beantworten:

Welche Firma hat Gran Turismo 3 entwickelt?

- a) Pohlifonie Ditschitell
- b) Polly Fony Softwarelösungen
- c) Polyphony Digital

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 12.12.01 an folgende Adresse: **BriStein Verlag**
Kennwort: GT3
Oststr. 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

Uli Eimer
Benjamin Kegel
Stefan Schröder
Björn Seum
Inci Wagner

Layout

Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Arjan Bos
Henk Tukker

Druck

NDB
Produktieweg 5
2382 PA Zoeterwoude
Holland

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: © Resident Evil - Code: Veronica X
© Electronic Arts 2001.
All rights reserved.

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, folgst du einfach den Bildschirmanweisungen. Du kannst dir alle Codes zu den einzelnen Spielen anzeigen lassen und sie getrennt oder zusammen aktivieren. Nach einem Druck auf den Start-Button brauchst du nur noch die Xploder Demo-CD gegen das ausgewählte Spiel auszutauschen und schon kann's losgehen.

CD Inhalt

Zu diesen Spielen befinden sich wichtige und zum Teil exklusive Cheatcodes auf der CD:

Alone In The Dark IV
Batman Gotham City Racer
Breath Of Fire IV
Digimon World
Dino Crisis 2
Disney's Der König Der Löwen
Driver 2
Final Fantasy VIII
Final Fantasy IX
Inspector Gadget
ISS Pro Evolution
KISS Pinball
Mat Hoffman's Pro BMX
Mega Man Legends 2
Mega Man X5
Muppet Monster Adventure
Rainbow Six Rogue Spear
Sheep Dog'n'Wolf
Spec Ops 3: Covert Assault
The Mummy
Tim & Struppis Abenteuerreisen
World's Scariest Police Chases

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, folgst du einfach den Bildschirmanweisungen. Du kannst dir alle Codes zu den einzelnen Spielen anzeigen lassen und sie getrennt oder zusammen aktivieren. Nach einem Druck auf den Start-Button brauchst du nur noch die Xploder Demo-CD gegen das ausgewählte Spiel auszutauschen und schon kann's losgehen.

CD Inhalt

Zu diesen Spielen befinden sich wichtige und zum Teil exklusive Cheatcodes auf der CD:

Alone In The Dark IV	KISS Pinball
Batman Gotham City Racer	Mat Hoffman's Pro BMX
Breath Of Fire IV	Mega Man Legends 2
Digimon World	Mega Man X5
Dino Crisis 2	Muppet Monster Adventure
Disney's Der König Der Löwen	Rainbow Six Rogue Spear
Driver 2	Sheep Dog'n'Wolf
Final Fantasy VIII	Spec Ops 3: Covert Assault
Final Fantasy IX	The Mummy
Inspector Gadget	Tim & Struppis Abenteuerreisen
ISS Pro Evolution	World's Scariest Police Chases





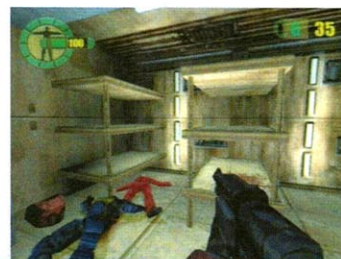
Gran Turismo 3



Resident Evil



Monkey Island



Red Faction



StationMaster
Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2

Ausgabe Nummer 4/2001



DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 115 • L 19.000
Ptas 1.650 • Bfr 354 • Lfr 354