

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

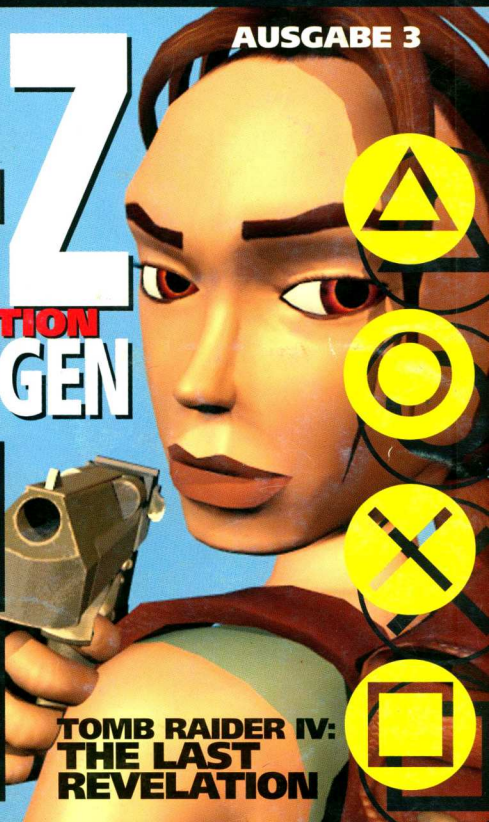
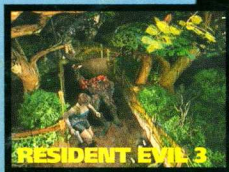
PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

ÜBER
200
SEITEN!

AUSGABE 3

A-Z PLAYSTATION LOSUNGEN



**TOMB RAIDER IV:
THE LAST
REVELATION**

PLUS: **CHEATS UND XPLODER-CODES!**

A-Z der Cheats

Lösungen und die besten Cheats zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:
PowerStation
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats, Nummer - 3

© 1999 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats (Ausgabe 3) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

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

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Lourens Huizinga
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel,
Hugo Hazebroek, Maureen Kroep, Nico, Soldat, Karsten Rohloff,
Elisabeth, Kaffeemaschine und unseren treuen Lesern!

Titel: © 1999 Eidos/Core Design

Inhalt

PowerStation
ULTIMATE PERFORMANCE. FLEXIBLE. FUTURE-PROOF.

Cheats

A-Z

Komplettlösungen

Resident Evil 3	007
Tomorrow Never Dies	053
Tomb Raider 4: The Last Revelation (Teil 1)	073

Xploder-Codes

Tomb Raider 4: The Last Revelation	143
A-Z Gamemodul Codes (A-Re)	150

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

A black and white promotional image for the video game Resident Evil 3. It features a close-up, chest-up portrait of the character Ada Wong. She has short, dark hair and is looking directly at the camera with a neutral expression. She is wearing a dark, strapless tube top. The background is plain white. The game title "Resident Evil 3" is printed in a bold, white, sans-serif font in the bottom right corner of the image.

**Resident
Evil 3**

Lösungsweg zu **Resident Evil 3**

Nach einer schweren Explosion findet sich Jill – wir kennen sie noch aus Teil 1 – in einer Gasse wieder, die man nur geradeaus in Richtung Westen verlassen kann. Töte den einzigen Zombie vor dir, als kleine Einstimmung sozusagen. Klettere anschließend über die Kiste, und das Spiel übernimmt vorübergehend die Kontrolle...

Jill wird von einem Haufen Untoter umzingelt, sie sieht keine andere Möglichkeit, als in eine kleine Straße zu entfliehen und...

Für Kenner: Wir befinden uns 24 Stunden vor Beginn des zweiten Teils.

DER AUSSENBEZIRK

Jill wird versuchen, einen dicken Mann zu überzeugen, ihr bei der Flucht aus Raccoon City zu helfen. Der Mann, der gerade alles verloren hat, einschließlich seiner Tochter, entschließt sich aber dazu, in dem Container zu bleiben und eher zu verhungern, als von einem Haufen Zombies angeknabbert zu werden. Er überlässt Jill ihrem Schicksal...

Vergiß ihn, denn dein eigentliches Abenteuer startet hier. Die Tür am Ausgang ist verschlossen, also musst du dir den Schlüssel zum Lagerhaus besorgen. Lauf als erstes zur linken Ecke des Lagerhauses und suche dort ein **Erste-Hilfe-Spray**, **Munition** für deine Waffe findest du in der anderen Ecke.

Lauf nun die Treppen hinauf und begib dich in den Speicher-
raum, in dem du abspeichern kannst. In diesem Raum wirst du außer dem **Schlüssel für das Lagerhaus**, er hängt am Schlüsselbrett, noch etwas **Schießpulver** finden. Wenn du deine Angelegenheiten in diesem Raum erledigt hast, laufe nach

E
E
E

unten, benutze den Schlüssel an der Tür und steuere Jill durch die Gasse.

Einige Einwohner der Stadt sind noch durchaus menschlich. Du kannst hören, wie sie versuchen zu entkommen und wirst sogar Zeuge, wie sie von Zombies angegriffen und aufgefressen werden. Versuche, sie zu ignorieren, denn die meisten sind nicht wichtig für dein Spiel. Untersuche nur ab und zu ihre toten Körper und hoffe, dass du einige hilfreiche Kleinigkeiten findest.

Wenn du das Areal des Lagerhauses durch die Tür verlässt, wirst du eine Tür bemerken (entweder zu deiner Rechten oder Linken, je nachdem, welchen Weg du um das Lagerhaus gewählt hast). Lauf durch diese Tür und begib dich zur Mitte der Kreuzung (Y). Dort wirst du eine Tür auf der rechten Seite sehen. Höchstwahrscheinlich wird Brad Vickers (erinnerst du dich?), verfolgt von einer Horde Untoter, durch diese Tür platzen. Falls sich nichts tut, versuch einfach, diese Tür zu öffnen.

Kümmere dich um die Zombies und geh durch die Tür. Lauf nach unten zum Lagerraum im Keller und nimm dir das **Feuerzeugbenzin** vom Tisch. Untersuch noch den Toten nach **Munition** und verlasse das Haus wieder.

Renne in die Richtung, in die Brad Vickers gelaufen ist (Süden). Du solltest unterwegs einige Heilpflanzen auf dem Boden finden. Sobald du aus der Gasse herausläufst, siehst du eine Bar genau vor dir. Die Vordertür ist von innen verschlossen, also musst du die Hintertür benutzen. Dazu folgst du dem linken Weg. Neben der Bar ist eine Boutique, aber die ist geschlossen. Beim Vorbeilaufen siehst du eine Kiste zu deiner Linken. Klettere hinauf, und du findest die **Karte des Außenbezirkes** an der Wand. Wenn du ein paar Heilpflanzen willst, musst du nun die Feuerleiter rauf.

Danach gehst du geradeaus, bis du eine Tür auf der linken Seite erreichst. Geh hindurch und weiter, bis du zu dem Müllplatz hinter der Bar kommst. Während du die Treppen

hinunterläufst, siehst du wahrscheinlich Brad, der gerade versucht, sich vor drei Untoten in Sicherheit zu bringen. Suche nach einer verschlossenen Tür und merk dir diesen Ort. Nimm dich der Zombies an, und du triffst in der Bar erneut mit Brad zusammen.

Wieder einmal ist er damit beschäftigt, einen Zombie zu töten. Du musst ihm nicht helfen, er kann ganz gut auf sich selbst aufpassen. Hier gibt es eine kurze Zwischensequenz.

Wenn Brad die Bar verlässt, wird er dich noch vor einem unbekannten Feind warnen, der hinter allen S.T.A.R.S.-Mitgliedern her ist.

Nimm das **Feuerzeug** vom Tisch in der Nähe des Haupteingangs und schau bei der Kasse nach nützlichen Gegenständen. Kombiniere das Feuerzeug mit dem Benzin, damit es funktioniert. Du verlässt die Bar durch die Tür, durch die du gekommen bist, folge nicht Brad Vickers.

In der Straße vor dem Müllplatz gehst du zu der Tür auf der linken Seite (Norden). Du solltest die Tür auf der anderen Seite erreichen. Dort befindet sich rechts ein Benzintank neben der Tür. Gerade als du die Tür erreichst, überrennt eine Horde Zombies die Absperungen und kommt dir stöhnend entgegen. Du kannst sie entweder gleich erschießen, oder dich ein wenig zurückziehen und warten, bis sie in der Nähe des Benzintanks sind.

Wenn du dich auch dieser Zombies entledigt hast, untersuchst du die beiden Leichen am anderen Ende nach Gegenständen. Die Tür wurde durch Seile gesichert und versperrt. Benutze das Feuerzeug, um dir deinen Weg freizubrennen.

Halte dich in Richtung Nordost, und du wirst zu einer Kreuzung kommen. Dort findet ein kleines Intermezzo mit einigen Hunden statt.

Die Straße zu deiner Linken wird durch ein Feuer blockiert. Dort befindet sich zwar ein Hydrant an der rechten Wand, aber

der hat keinen Schlauch. Du begibst dich erst einmal in den Speicherraum auf der linken Seite und atmest tief durch. Nachdem du den Raum wieder verlassen hast, gehst du in Richtung Osten und benutzt die Tür am Ende der Straße.

Nun hältst du dich links und läufst Richtung Norden zur Polizeistation von Raccoon City. Bist du erst einmal dort, wird eine Zwischensequenz folgen.

Du bist nun kurz davor, deine erste wichtige Entscheidung zu treffen. Im Laufe des Spiels wirst du dich des öfteren zwischen zwei (eigentlich sind es ja drei) Möglichkeiten, wie es weitergehen soll, entscheiden müssen. Der dritte mögliche Weg ergibt sich von selbst, wenn du es in der vorgegebenen Zeit nicht schaffst, dich für eine der beiden Möglichkeiten, die du auf dem Bildschirm siehst, zu entscheiden.

Beim ersten Aufblinken werden die beiden Möglichkeiten erklärt, und du kannst sie noch mal ablesen. Beim zweiten Aufblinken musst du dich entscheiden. Es gibt so etwas wie eine zweite Chance, wenn der Kasten gelb wird und dir noch ein wenig Zeit lässt zu überlegen, welchen Weg du wählen möchtest.

Danach gibt es kein Zurück mehr, und das Spiel übernimmt die Angelegenheit selbst.

Sobald du den Innenhof betreten hast, bemerkst du Brad, der hinter dir her stolpert. Gerade als er versucht, dich zu erreichen, erscheint eine dunkle Gestalt. Nemesis stellt sich vor.

Nemesis, eine neue Kreuzung der altbekannten Tyrants, hat den Auftrag, alle S.T.A.R.S.-Mitglieder zu vernichten. Nachdem es Brad ein Face-Lifting verpasst hat, wendet sich das Monster Jill zu...

DIE POLIZEISTATION

Möglichkeit A: Kämpfe mit dem Monster

Möglichkeit B: Betrete das Polizeipräsidium

Möglichkeit A:

Du entscheidest dich zum Kampf. Dein Ziel ist es, Brads Körper nach seiner **Brieftasche** zu untersuchen. Natürlich wird Nemesis alles versuchen, um dich aufzuhalten und zu vernichten. Falls du es schaffst, Nemesis zu töten (unwahrscheinlich!), hinterlässt er einen speziellen Gegenstand. Nachdem du Brads Brieftasche an dich genommen hast, rennst du in die Polizeistation. Wenn du jetzt ins Inventar schaut und dort Brads Brieftasche untersuchst, wird sie zu Brads S.T.A.R.S.-Karte.

Du befindest dich nun in der Haupthalle. Nimm die Heilpflanzen zu deiner Rechten und lauf zum Empfangstisch. Dort findest du die **Karte der Polizeistation**. Schau dich nach anderen nützlichen Gegenständen um. Wenn du die S.T.A.R.S.-Karte von Brad in den Computer steckst, wird der dir mitteilen, dass der S.T.A.R.S.-Büroschlüssel in den Raum für Beweismaterial gebracht wurde. Anschließend wird dir noch ein Code übermittelt, mit dem man den Safe öffnen kann, in dem sich der Schlüssel befindet. Am besten schreibst du ihn auf und gehst danach durch die einzige Tür an der linken Wand. Hier sind einige der Codes, die erscheinen könnten:

4011 4312 0131 0513.

Ich schlage aber trotzdem vor, dass du den richtigen Code im Computer nachschaust und ihn dir notierst.

Wenn du das Büro betrittst, musst du dir einen Weg an den Zombies und Möbelstücken vorbei zur rechten hinteren Seite des Raumes bahnen. Einige nützliche Gegenstände könnten sich auch in dem kleinen Büro auf der linken Seite befinden. Verlässt du den Raum durch die Tür, wirst du dich in dem Raum für Beweismaterial wiederfinden. Fahr mit dem Spiel fort...
(siehe Fortsetzung)

Möglichkeit B:

Du kannst entkommen, indem du die Polizeistation betrittst. Du wirst nicht wieder hinausgehen können, da Nemesis wütend an die Tür hämmert. Du befindest dich in der Haupthalle. Einige **Heilpflanzen** sollten sich zu deiner Rechten befinden. Wenn du zum Empfangstisch gehst, wirst du dort die **Karte der Polizeistation** finden. Schau dich um, hier gibt es noch einige andere Gegenstände. Den Computer kannst du nicht benutzen, da du die benötigte S.T.A.R.S.-Karte nicht besitzt.

Begib dich durch die einzige Tür an der linken Wand, und du betrittst ein Büro. Bahne dir deinen Weg durch die Zombies und Möbelstücke zur rechten hinteren Seite des Büros. Einige nützliche Gegenstände könnten sich allerdings auch in dem kleinen Büro auf der linken Seite befinden. Verlass das Büro durch die hintere Tür, und du bist im Raum für Beweismaterial.

Im Moment solltest du alle Gegenstände in diesem Raum links liegen lassen und den Raum durch die Tür zu deiner Rechten wieder verlassen. Dreh dich nach links und geh durch die nächste Tür. Davor wirst du wahrscheinlich auf einige Untote treffen. Öffne die nächste Doppeltür, und du befindest dich im Konferenzzimmer. Jills S.T.A.R.S.-Karte liegt auf dem Schreibtisch. Untersuche den Raum nach Brauchbarem. Nachdem du den Raum verlassen hast, kämpfst du dir deinen Weg zurück (am anderen Ende sind noch ein paar **Heilpflanzen**), bis du wieder in der Haupthalle am Computer angekommen bist. Hier steckst du die S.T.A.R.S.-Karte in den Computer, und du erfährst, dass man den S.T.A.R.S.-Büroschlüssel in den Raum für Beweismaterial gebracht hat. Ein Code wird dir gegeben, der den Safe öffnen soll, in dem der Schlüssel liegt.

Hier sind einige der Codes, die dir gegeben werden könnten:

4011 4312 0131 0513.

Du solltest aber in jedem Fall den Computer zu Rate ziehen und dir den Code notieren. Begib dich nun wieder in den Raum für Beweismaterial und fahr mit dem Spiel fort... (siehe Fortsetzung)

Möglichkeit C:

(wenn du keine der beiden Möglichkeiten gewählt hast)

Mach, was du möchtest. Töte Nemesis und greif dir die Brieftasche von Brad (A). Betrete das Polizeipräsidium (B). Fahr mit dem Spiel fort... (siehe Fortsetzung)

(Fortsetzung...)

Im Raum für Beweismaterial untersuchst du den Safe mit dem kleinen roten Licht links von dir. Nimm dir den **blauen Edelstein**. Auf der anderen Seite des Raumes befindet sich noch ein Safe, den du mit dem Code aus der Halle öffnen kannst. Jetzt kannst du den **S.T.A.R.S.-Büroschlüssel** an dich nehmen (Symbol-Schlüssel). Geh durch die Tür links von dir. Hier findest du einen Speicherraum am Fuß der Treppe, in dem du einige Gegenstände findest.

Du solltest jetzt die Treppe hinaufsteigen und an der Statue vorbei durch die nächste Tür auf der Westseite gehen. Benutze den S.T.A.R.S.-Büroschlüssel an der Tür und betrete das Büro. Nimm dir den **Dietrich** vom Schreibtisch und alle anderen Gegenstände, die du brauchst. Vergiß nicht, in den Schrank zu schauen! (Du solltest nun im Besitz der **Schrotflinte** oder der **Magnum** sein.)

Wenn du fertig bist, versuche, den Raum zu verlassen, das Spiel übernimmt mal wieder. Du hörst einen Notruf (Carlos und Co.).

Nach dem Notruf solltest du versuchen, die Polizeistation zu verlassen. Gleich nachdem du die Treppe hinuntergelaufen bist, wird Nemesis dich fast zu Tode erschrecken. Töte ihn oder lauf ihm davon. Wenn du vor ihm wegläufst, mußt du an mehreren Türen vorbeilaufen, um ihn abzuhängen. Rennst du in den Speicherraum, wird er draußen auf dich warten.

Genau am Ausgang der Polizeistation solltest du dich nach Süden wenden. Am Ende der Straße befindet sich eine Tür zu deiner Linken (Osten). Du befindest dich nun in einer Gasse. An

der zweiten Biegung siehst du einen Toten; er hat ein paar Gegenstände bei sich. Begib dich durch die nächste Tür und halte dich rechts. Du siehst einen weiteren Hydranten, diesmal mit einem Schlauch. Leider hast du nicht das passende Werkzeug bei dir, also schau dich nach Nützlichem um und geh durch die nachfolgende Tür.

Nimm dich vor den Hunden in Acht und lauf am Bus vorbei bis auf den Parkplatz. Vergiss nicht, alle Leichen nach Gegenständen abzusuchen. Zwei Hunde erwarten dich dort. Bei dem Auto auf deiner rechten Seite kannst du dir das **Kabel** nehmen, das leuchtet. Begib dich jetzt in den Speicherraum zu deiner Rechten.

Du wirst schon wissen, was du hier machen musst. Verlass den Raum durch die andere Tür. Mehr Hunde! Nachdem du sie beseitigt hast, läufst du geradeaus in Richtung Norden und gehst durch die Tür rechts. Du befindest dich nun auf einer Art Baustelle. An der Tür findest du die **Karte der Innenstadt**, nimm sie von der Wand und lauf die kleine Treppe hinunter zu dem Toten. Jetzt wirst du eine neue Spezies Monster kennenlernen, aber zwei Schuss mit der Schrotflinte müssten genügen. Du kannst natürlich auch die hängende Kiste für deine Zwecke benutzen. Jetzt kannst du den Toten genauer untersuchen. Merk dir den Standort des Aufzugs, der nicht funktioniert, weil die Batterie fehlt. Du musst später auf jeden Fall noch einmal hierher. Benutze die andere Tür (nördliche Seite) und verlasse den Ort.

DIE INNENSTADT

Jetzt kannst du entscheiden, wo du Carlos zum ersten Mal treffen wirst.

- ① Triff Carlos im Restaurant
- ② Triff Carlos im Zeitungsbüro

① Triff Carlos im Restaurant

Wenn du Carlos im Restaurant begegnen möchtest, gehst du zu dem Pfad rechts und läufst, bis du zum Haupteingang des Restaurants kommst. Vergiss nicht, überall nach Brauchbarem zu suchen. Du begibst dich auf dem linken Gang in die Küche. Links von dir siehst du den Eingang zum Keller. Auf deinem Weg zum Hinterausgang fällt dir ein kleines Schließfach auf. Benutze deinen Dietrich, um es zu öffnen. Nimm dir das **Brecheisen**. Wenn du nun das Brecheisen am Kellereingang benutzt, wird Carlos auf den Plan gerufen. Gerade als man sich vorstellen will, kommt Nemesis hereingestürzt.

Möglichkeit A: Du rennst in den Keller

Möglichkeit B: Du versteckst dich in der Küche

Möglichkeit A:

Jill und Carlos werden durch den Eingang in den Keller entkommen. Unglücklicherweise platzt ein Rohr, und der ganze Raum füllt sich mit Wasser. Ein Unglück kommt selten allein. Also kannst du entweder die Leiter wieder hochsteigen oder durch ein Loch in der Wand entkommen. Du musst dich aber beeilen. Hat das Wasser erst einmal einen bestimmten Stand erreicht, wird Carlos dich auffordern, ihm die Leiter hinauf zu folgen.

Entscheidung: Loch in der Wand

Jill und Carlos entkommen, und eine Zwischensequenz wird

eingeleitet, in der Carlos dich fragt, ob du nicht seiner Gruppe von Söldnern angehören möchtest. Danach verschwindet er. Wenn du im Vorfeld Nemesis nicht beseitigt hast, schlage ich vor, du machst mit Möglichkeit A weiter.

Falls du es jedoch geschafft haben solltest, Nemesis zu töten, kannst du zurück zum Kellereingang gehen und den Keller genauer untersuchen. Du musst vorher nur den Hebel neben dem Eingang betätigen, dann läuft das Wasser ab. Danach solltest du ebenfalls mit Möglichkeit A weitermachen.

Entscheidung: Leiter wieder hinaufklettern

Wie schon vermutet, wartet Nemesis auf euch. Carlos könnte dir helfen, Nemesis zu töten, aber sei auf der Hut, wenn Carlos stirbt, ist das Spiel zu Ende. Also versuche, Nemesis zu töten, oder verlasse das Restaurant. Eine Zwischensequenz folgt, in der Carlos dich fragt, ob du nicht seiner Gruppe von Söldnern angehören möchtest. Danach verschwindet er. Falls du es nicht geschafft haben solltest, Nemesis zu töten, solltest du bei Möglichkeit A weitermachen.

Falls du es jedoch geschafft haben solltest Nemesis zu besiegen, kannst du zurück zum Kellereingang gehen und den Keller genauer untersuchen. Betätige nur vorher den Hebel neben der Tür, damit das Wasser abfließen kann. Anschließend solltest du bei Möglichkeit A weitermachen.

Möglichkeit A: - weiter -

Wenn du Nemesis nicht getötet haben solltest, wird er wieder auftauchen. Begib dich nach Westen zur Kreuzung. Auf der rechten Seite befindet sich der Speicherraum, aus dem du eine **rostige Kurbel** mitnehmen solltest. Nach dem Verlassen des Raumes gehst du nach Westen, bis du zu einer Tür kommst.

Vor dir siehst du das Eingangstor zum Rathaus. Es ist verschlossen, und auf der rechten Seite befindet sich eine

Holztafel mit einer Uhr und einer Edelsteinsammlung. Du erkennst, dass zwei Edelsteine fehlen. Am besten läufst du jetzt in Richtung Norden, bis du zu dem Zeitungsbüro kommst, das du durch den Haupteingang betreten kannst. Schiebe hier zuerst die Leiter ganz nach links, so kannst du den Schalter für den Rolladen erreichen. Aktiviere den Schalter und springe von der Leiter. Auf der Telefonzelle befindet sich ein Gegenstand, falls es dich interessiert. Aktiviere nun auch den Hebel neben dem Rolladen.

Jetzt musst du die Treppen hinauf in das zweite Stockwerk. Kümmer dich nicht um das erste Stockwerk, das steht in Flammen, und du könntest es sowieso nicht betreten. Geh in das Büro auf der rechten Seite und nimm den **grünen Edelstein**, der auf einem Stapel Bücher liegt. Schau dich wie immer sorgfältig um und geh dann zurück zu der Tafel mit den Edelsteinen. Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit B:

Jill und Carlos rennen weg und verstecken sich hinter dem Tresen. Als Nemesis sich nähert, wird Jill eine Lampe in den hinteren Teil des Raumes werfen. Die Lampe wird eine Explosion auslösen, die Nemesis kurzzeitig umhaut. Er ist nur einen kurzen Moment außer Gefecht gesetzt, also schnapp dir schnell den speziellen Gegenstand, den Nemesis verloren hat, und verlass das Restaurant durch den Hintereingang.

Nachdem du das Restaurant verlassen hast, folgt eine Zwischensequenz, in der Carlos dich fragt, ob du dich nicht seiner Gruppe von Söldnern anschließen möchtest. Danach verschwindet er. Du kannst später zurückkommen und den Keller erkunden, vergiss aber vorher nicht, den Hebel neben dem Eingang zum Keller zu betätigen, damit das Wasser abfließen kann.

Begib dich nach Westen zur Kreuzung und geh in den

Speicherraum auf der rechten Seite. Nimm die **Kurbel** an dich. Nach dem Verlassen des Raumes gehst du weiter Richtung Westen, bis du zu einer Tür kommst.

Geh weiter, und du erreichst das Tor zum Rathaus. Es ist verschlossen. An der rechten Seite befindet sich eine Art Holztafel mit einer Sammlung von Edelsteinen, in der zwei Steine fehlen.

Geh nun nach Norden, bis du zu dem Zeitungsbüro kommst, das du durch den Haupteingang betreten kannst (erste Tür). Schiebe die Leiter ganz nach links, so dass du oben den Schalter für den Rolladen erreichst. Betätige den Hebel und spring von der Leiter. Falls du Interesse hast: Auf der Telefonzelle liegt etwas Nützliches. Betätige nun den Schalter neben dem Fensterladen.

Du solltest die Treppe hinauf in den zweiten Stock steigen. Mach dir keine Gedanken um den ersten Stock, der steht in Flammen, und du kannst ihn sowieso nicht betreten. Wenn du in dem Büro links bist, nimm dir den **grünen Edelstein**, der auf einem Stapel Bücher liegt, und schau dich nach anderen Gegenständen um. Danach begibst du dich zurück zu der Tafel mit den Edelsteinen. Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit C:

(Wenn du keine der beiden Möglichkeiten gewählt hast)

- Töte Nemesis und geh zum Hintereingang des Restaurants (Loch in der Wand).
- Flüchte vor Nemesis und geh zum Hintereingang des Restaurants (Loch in der Wand).
- Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

② Triff Carlos im Zeitungsbüro

Wenn du Carlos im Zeitungsbüro treffen möchtest, halt dich links und lauf durch die Tür, die dir am nächsten ist. Nachdem du die Kreuzung erreicht hast, wendest du dich nach links. Einige Untote werden deinen Weg kreuzen. Geh in den Speicherraum auf der rechten Seite und nimm dir die **rostige Kurbel**. Verlass den Speicherraum und begib dich weiter nach Westen, bis du zu einer Tür gelangst. Vor dir siehst du das Tor zum Rathaus. Es ist verschlossen, und du erblickst daneben eine Art Holztafel mit einer Uhr und einer Ansammlung von Edelsteinen, in der zwei fehlen.

Wenn du jetzt nach Norden gehst, gelangst du zum Zeitungsbüro. Du kannst das Gebäude durch den Haupteingang betreten (erste Tür). Schiebe die Leiter ganz nach links, damit du oben den Schalter des Fensterladens erreichen kannst. Betätige den Schalter und spring von der Leiter. Nur als Info: Auf der Telefonzelle befindet sich auch ein Gegenstand. Betätige nun den Schalter neben dem Fensterladen.

Jetzt gehst du die Treppe hinauf in den zweiten Stock. Vergiss den ersten Stock, der steht in Flammen und ist für dich unzugänglich. Geh direkt in das Büro, und eine Zwischensequenz wird folgen, in der du Carlos kennlernst und im ungünstigsten Moment Nemesis in den Raum stürzt.

Möglichkeit A: Du springst aus dem Fenster

Möglichkeit B: Du versteckst dich hinten im Raum

Möglichkeit A:

Du und Carlos werdet auf den Müllplatz springen, der neben dem Büro ist. Schau dich gut um und geh dann durch die einzige Tür. Es folgt eine Zwischensequenz. Carlos wird dich fragen, ob du nicht Mitglied in seiner Söldnergruppe werden möchtest. Danach verschwindet er. Achtung: Nemesis ist immer noch hinter dir her.

Geh zurück zur Kreuzung mit dem Speicherraum und wende dich nach Norden zum Hintereingang des Restaurants. Wenn du das Restaurant betreten hast, bemerkst du ein kleines Schließfach auf der linken Seite. Benutze deinen Dietrich, um es zu öffnen. Nimm dir das Brecheisen. Öffne den Kellereingang mit dem **Brecheisen** und klettere die Leiter runter. Erledige dort alle Zombies und untersuche den Toten in der Ecke. Er hat den **grünen Edelstein**. Du kletterst die Leiter wieder hinauf und schaust dich noch ein wenig nach nützlichen Gegenständen um. Danach begibst du dich wieder zu der Tafel mit den Edelsteinen. Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit B:

Du und Carlos versteckt euch hinter der Wand. Plötzlich zwingt eine riesige Explosion Nemesis, durch das Fenster zu springen. Dabei geht er k.o. Du hebst am Besten schnell den **speziellen Gegenstand** auf, den Nemesis verloren hat. Wenn du zu lange zögerst, kommt er wieder zu sich und benutzt dein Gesicht als Boxsack. Lauf die Treppen runter und verlass das Gebäude durch den Haupteingang. Eine Zwischensequenz wird folgen, in der Carlos dich bittet, Mitglied in seiner Gruppe von Söldnern zu werden. Danach verschwindet er. Halte die Augen offen, Nemesis ist immer noch hinter dir her.

Lauf zurück zur Kreuzung mit dem Speicherraum und dann nach Norden zum Hintereingang des Restaurants. Beim Betreten des Restaurants bemerkst du ein kleines Schließfach auf der linken Seite. Benutze deinen Dietrich und nimm das **Brecheisen** an dich. Öffne den Eingang zum Keller mit dem Brecheisen und folge der Leiter nach unten. Erledige die Zombies und untersuche den Toten in der Ecke. Du besitzt jetzt den **grünen Edelstein**. Klettere die Leiter wieder nach oben und sieh Dich ein wenig um. Anschließend solltest du dich auf den

Weg zurück zu der Tafel mit den Edelsteinen machen. Fahr mit dem Spiel fort. (siehe Fortsetzung)

Möglichkeit C:

(Wenn du keine der Möglichkeiten gewählt hast)

- Töte Nemesis und lauf durch den Haupteingang nach draußen. oder
- Flüchte vor Nemesis und lauf dann durch den Haupteingang nach draußen.
- Sobald du das Gebäude verlassen hast, folgt eine Zwischensequenz. Carlos fragt dich, ob du dich nicht seiner Gruppe von Söldnern anschließen möchtest. Danach verschwindet er. Sei auf der Hut, Nemesis ist immer noch hinter dir her.

Geh zurück zu der Kreuzung mit dem Speicherraum und dann nach Norden zum Hintereingang des Restaurants. Wenn du das Restaurant betrittst, fällt dir ein kleines Schließfach auf der linken Seite auf. Du öffnest es mit deinem Dietrich und nimmst das **Brecheisen** an dich. Benutze das Brecheisen am Kellereingang und steige die Leiter hinunter. Erledige die Zombies und untersuche den Toten in der Ecke: Er hat den **grünen Edelstein**. Klettere die Leiter wieder hinauf und untersuche das Restaurant nach Gegenständen. Danach solltest du dich auf den Weg zurück zu der Tafel mit den Edelsteinen machen. Fahr mit dem Spiel fort. (siehe Fortsetzung)

(Fortsetzung...)

Falls Nemesis immer noch an deinen Fersen haftet, solltest du jetzt schnell die beiden Edelsteine in die noch leeren Felder einsetzen. Sobald sich alle Edelsteine an ihrem Platz befinden, öffnet sich das Tor. Durchquere es und halte dich Richtung Westen, bis du an eine Kreuzung kommst. Hier nimmst du den

linken Weg, gehst durch die Tür und befindest dich in einem Hof. Schau dich nach **Heilpflanzen** um, während du die nächste Tür ansteuerst.

DER BAHNHOF

Du befindest dich jetzt auf dem Bahnhof. Der Tote in deiner Nähe hat einige Gegenstände bei sich. Du solltest dich nun zur Straßenbahn begeben, die du nur durch die zweite Tür betreten kannst. Innen siehst du unten rechts die Kontrolltafel. Einige Gegenstände könnten auf der Tafel stehen. Hast du sie an dich genommen, merkst du, dass drei Teile an der Kontrolltafel fehlen.

- a) Das Ölgemisch (Maschinenöl in Kombination mit einem Öl mit chemischem Zusatz)
- b) Ein Kabel (Stromkabel) – hast du schon.
- c) Eine Sicherung

Das Kabel kannst du, falls du es bei dir hast, schon einmal einsetzen. Wenn nicht, verschieb es auf später.

Wenn du dich umdrehst, triffst du jetzt mit dem Rest der Söldnergruppe zusammen. In einer Zwischensequenz lernst du Nikolai und Mikhail kennen.

Du gehst in das nächste Abteil, und auch Carlos wird wieder auftauchen. Nach dem ihr euch kurz über Vertrauen unterhalten habt, weihen dich die anderen in ihren Fluchtplan ein. Dieser beinhaltet eine Fahrt mit der Bahn zum Uhrturm, dabei soll die Straßenbahn als Schutzschild für die Insassen dienen. Also müsst ihr zuerst die Kontrolltafel reparieren, damit ihr die Bahn zum Laufen bringen könnt. Carlos wird dir eine weitere Aufbewahrungsmöglichkeit für deine Gegenstände mitgeben. Von jetzt an wirst du in der Lage sein, bis zu zehn

Gegenstände mit dir zu tragen.

Nachdem du Jill wieder unter deiner Kontrolle hast, solltest du dir den **Schraubenschlüssel** von der linken Bank nehmen, die Tür aufschließen und nach draußen gehen.

Mikhail, den du eben kennen gelernt hast, spielt eine kleine, jedoch nicht unwichtige Rolle in deinem Spiel. Die meiste Zeit verbringt er damit, auf der Bank zu liegen und von seinen Gruppenmitgliedern zu phantasieren. Wenn du jedoch im Laufe des Spieles hierher zurückkommst, ohne die benötigten Gegenstände in deinem Inventar zu haben, wirst du Zeuge werden, wie Mikhail die Bahn vor einer Gruppe von Untoten beschützt. Probier es aus, und du wirst es erleben.

DIE TANKSTELLE

Begib dich auf direktem Weg zur Tankstelle, die nordwestlich von der Straßenbahn liegt. Überquere dazu den Hof und die Straße. Falls dich ein Zombie von einem Auto aus angreifen sollte, untersuche danach das Fahrzeug nach Gegenständen. Du solltest jetzt sowohl den Schraubenschlüssel als auch die rostige Kurbel in deinem Inventar haben.

An der Tankstelle gehst du um die Zapfsäulen herum zu der verschlossenen Tür. Dir wird eine kleine Tafel auf der rechten Seite auffallen. Die rostige Kurbel kannst du hier benutzen, um den Laden zu öffnen. Eine weitere Sequenz folgt, in der Jill anfängt, den Rolladen zu öffnen. Leider bricht die Kurbel, und der Rolladen rauscht wieder nach unten, außerdem steckt jetzt ein Stück von der abgebrochenen Kurbel in der Öffnung. Pech gehabt!

Aber zum Glück besitzt du ja den Schraubenschlüssel. Benutze ihn an der Tafel, und Jill wird den Rolladen öffnen. Wenn du durch die Tür und weiter zum Ladentisch gehst, wird sich eine der zwei folgenden Szenen abspielen.

Szene 1:

Nikolai kommt herein und geht zur Werkstatt. Ignoriere ihn ganz einfach.

Szene 2:

Carlos kommt herein, und du hörst ein lautes Stöhnen und Grunzen von draußen. Einige der Zombies haben euch gefunden. Carlos spielt den Helden und geht nach draußen, um die Straße zu säubern. Du könntest ihm nachlaufen und ihm helfen, aber bleibe lieber wo du bist und mach dort weiter, das Resultat ist dasselbe.

Schau dich nach Nützlichem um und bewege dich zur linken hinteren Ecke des Ladentisches. Schau dir die Tafelung genau an und löse das anstehende (leichte) Rätsel. Du musst nur den grün leuchtenden Buchstaben in einen roten umwandeln. Nach drei erfolgreichen Versuchen öffnet sich der Safe.

Nachfolgend siehst du, was passiert, wenn du jeden einzelnen Buchstaben drückst:

Knopf A - Knopf A + B

Knopf B - Knopf A + B + C

Knopf C - Knopf B + C + D

Knopf D - Knopf C + D

Drück die Knöpfe im Wechsel, und du kommst zu dem richtigen Ergebnis.

Hast du dieses Rätsel gelöst, kannst du den Inhalt des Safes an dich nehmen, das **Maschinenöl**. Begib dich zum Ausgang, und ein Funke wird sich in der Werkstatt entzünden. Versuche, den Ausgang zu erreichen.

Je nachdem welche Szene sich vorher abgespielt hat (s.o.), wird entweder Nikolai von der folgenden Explosion getötet (Szene 1) oder aber du findest Carlos tot vor – nein ganz tot ist

er noch nicht, er wird wieder aufstehen und dir folgen (Szene 2).

Verlass die Tankstelle auf jeden Fall und verfolge die Zwischensequenz, in der Carlos mal wieder verschwindet.

DER GENERATORRAUM

In deinem Inventar befindet sich nun 1/3 Maschinenöl. An der Kreuzung hältst du dich rechts und gehst durch die Tür auf der linken Seite. Zombies werden jetzt die Tür einrennen. Beseitige diese zuerst und such dann nach der Statue des Bürgermeisters, die ein Buch aus Bronze festhält.

Drück den Knopf vor der Statue und nimm das **Bronzebuch**. Bevor du gehst, solltest du nach ein paar **Heilpflanzen** Ausschau halten.

Vor der Tür wendest du dich nach links und gehst durch die Tür. Du gehst durch den Speicherraum und biegt an der Kreuzung links ab. Lauf durch die nächste Tür, wende dich nach links und geh weiter, bis du an der Ostwand zwei steinerne Platten erreichst, aus denen Rohre herausragen. Neben den Platten siehst du einen offenen Abfluss, der unter Strom steht. Du benötigst den Bronzekompass aus der zweiten Platte. Nimm ihn dir aber nicht einfach so, denn sonst läuft Wasser aus den Rohren, und das wäre schlecht für dich.

Zuerst musst du das Bronzebuch in die erste Platte einsetzen. Dann kannst du dir ungestört den **Bronzekompass** nehmen und ihn zur Statue des Bürgermeisters bringen.

Wenn du den Bronzekompass in die Hand des Bürgermeisters gelegt hast, wird sich die Statue drehen und die **Batterie** für den Aufzug freigeben. Du erinnerst dich an die Baustelle? Mache dich nun auf den Weg zu diesem Aufzug.

Platziere die Batterie am Aufzug und fahr mit ihm nach unten. Dreh dich nach links und kämpfe dir deinen Weg frei bis zum Generatorraum. Du solltest den Raum durch die ganz rechte Tür betreten und dich dort erst einmal mit ein paar

Heilpflanzen eindecken, bevor du durch die nächste Tür läufst. Such zuerst nach Brauchbarem, dann wende dich den Schaltern zu. Du solltest hier eine Tür A, eine Tür B, eine Schalttafel, eine verschlossene Tür und einen Transformator sehen.

Tür A:	Tür B:
15 V - 25 V	115 V - 125 V
Inhalt: Sicherung	Inhalt: Waffe

Deine Aufgabe ist es jetzt, diese beiden Türen zu öffnen, indem du die benötigte Stromstärke einstellst (jede Voltzahl, die sich zwischen den aufgeführten Grenzwerten befindet, bringt dich zum Ziel).

Du solltest bei Tür A anfangen und dir zuerst die **Sicherung** holen. Tür B enthält eine **Waffe**, entweder die **Magnum** oder den **Granatwerfer**. Damit du beginnen kannst, musst du zuerst die Schalttafel aktivieren, so dass der Transformator anfängt zu arbeiten. Betätige nun auch den Transformator.

Dir wird jetzt die vorläufige Stromstärke mitgeteilt, die du mit den zwei vorhandenen Schaltern entweder erhöhen (blau) oder verringern (rot) kannst.

Hier sind nun einige Wege, wie du die Türen öffnen kannst:

Tür A: ERHÖHEN, VERRINGERN; VERRINGERN; VERRINGERN (20V)

Tür B: ERHÖHEN, VERRINGERN, VERRINGERN, ERHÖHEN (120V)

Tür B: VERRINGERN, ERHÖHEN, VERRINGERN, ERHÖHEN (120V)

Ist es dir gelungen, Tür A zu öffnen und die Sicherung an dich zu nehmen, folgt eine Zwischensequenz, in der die Zombies dich aufgespürt haben und nun gegen die Tür hämmern. Jetzt ist guter Rat teuer.

Möglichkeit A: Du benutzt den Notausgang

Möglichkeit B: Du erhöhst die elektrische Spannung

B
E
3

Möglichkeit A:

Jill wird durch die verschlossene Tür entkommen. Wenn du erst einmal draußen bist, wirst du von einigen Untoten umzingelt, aber bevor sie dir etwas antun können, attackiert dich Nemesis von oben. Weiche seinen luftigen Attacken aus, und er wird herunterspringen, um persönlicher zu werden. Töte ihn oder gib Fersengeld.

Wenn du jetzt schon alle benötigten Gegenstände bei dir hast, fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Falls du noch nicht alles zusammen hast, geh zurück in den Generatorraum und hol es dir. Fahr danach mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit B:

Jill wird den Generator überladen und die Zombies grillen. In diesem Fall wird der Spannungstoß den Transformator unterbrechen. Er arbeitet zwar noch, aber der Weg, um die Türen zu öffnen, hat sich ein wenig geändert.

Tür A: ERHÖHEN, ERHÖHEN, VERRINGERN, VERRINGERN (25V)

Tür B: VERRINGERN, VERRINGERN, ERHÖHEN, ERHÖHEN (125V)

Nachdem du alles erledigt hast, gehst du nach draußen. Dort wirst du von einem Haufen Untoter umzingelt, aber bevor die dir etwas antun können, attackiert Nemesis dich von oben. Weiche seinen Angriffen aus, und er springt zu dir herunter, um den Angriffen eine persönlichere Note zu geben. Töte ihn oder lauf. Danach fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit C:

(Wenn du dich nicht entscheiden konntest)

Töte die hereinstürzenden Zombies und mach danach, was du

möchtest. Du wirst auf jeden Fall, sobald du wieder draußen bist, von einer Horde Zombies umzingelt. Doch bevor sie dir etwas antun können, attackiert dich Nemesis von oben. Weiche seinen Angriffen aus, und er wird zu dir herunterspringen, um dir noch näher zu sein. Töte ihn oder lauf weg, danach fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

(Fortsetzung...)

Jetzt solltest du die Sicherung, das Maschinenöl und den Schraubenschlüssel bei dir haben. Fahr mit dem Aufzug wieder nach oben und lauf zu dem Hydranten mit Schlauch. Benutze den Schraubenschlüssel, um den **Schlauch** vom Hydranten zu entfernen, und nimm ihn an dich. Dein Schraubenschlüssel geht dir jetzt verloren. Mach dich auf den Weg zum ersten Hydranten (der ohne Schlauch), der in der Nähe des Feuers und des Speicherraumes war.

Hier kannst du den Schlauch mit dem Hydranten verbinden und sehen, wie Jill das Feuer löscht, das dir den Weg versperrt hat. Anschließend gehst du nach Westen, durch zwei Türen hindurch. Hast du die zweite Tür passiert, findest du noch eine Kurbel auf dem Boden rechts. Nimm sie mit und schau dich nach anderen Sachen um.

Wenn du das Verkaufsbüro betrittst, findet eine der zwei folgenden Szenen statt.

Szene 1:

Carlos wird von einem seiner Gruppenmitglieder angegriffen, das sich in einen Zombie verwandelt hat. Das Mitglied (Murphy, oder?) fleht Carlos an, ihn zu töten, bevor es zu spät ist. Carlos erschießt ihn und hat dann einen kleinen Nervenzusammenbruch. Wie immer verschwindet er danach. Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Szene 2:

Du hörst einen Schrei, dem ein Schuss folgt. Du rennst hinein und siehst, wie Nikolai über dem toten Körper eines seiner Kameraden steht. Nach einer kurzen Unterhaltung widmet er sich wieder seinen Aufzeichnungen. Du findest diesen Kerl äußerst verdächtig und fährst mit dem Spiel fort. (siehe Fortsetzung)

(Fortsetzung....)

Du siehst dir das leuchtende Etwas auf dem Tisch an und hebst die **Fernbedienung** auf. Wenn du sie benutzt, wirst du im Fernsehen Werbung sehen. Merk dir den Namen des Produktes, denn das ist das **Passwort**, um den Vorratsraum zu öffnen. Aktiviere den Computer und gib das Passwort ein.

Im Vorratsraum findest du den **Zusatz für das Öl** auf dem Regal. Außerdem befinden sich noch andere Gegenstände in diesem Raum. Sobald du den Zusatzstoff für das Öl an dich genommen hast, greifen die Zombies in einer erneuten Sequenz an.

Zieh dich ein wenig zurück und nimm die Dampfleitung (Rohr) ins Visier, die sollte sich der Untoten annehmen. Kämpf dich nach draußen und lauf in Richtung Straßenbahn.

Wenn du bei der Kreuzung angelangt bist, könnte Nemesis dich erneut angreifen und dabei den Hydranten zerstören. Wie gehabt, töte ihn oder hau ab.

Auf deinem Weg zurück zur Straßenbahn wirst du zwei Gefahren meistern müssen, die dich davon abhalten könnten, dein Ziel zu erreichen. Falls du gerade nur sehr wenig Munition mit dir führst, sind im folgenden zwei Plätze beschrieben an denen du zusätzlich Munition bekommst.

Platz 1: Platz mit dem Müll hinter der Bar

Du brauchst dazu die Kurbel, die du gerade aufgehoben hast. Wenn du den Müllplatz erreicht hast, such die Tür mit dem

verschlossenen Rolladen. Gib Acht: Das ganze Gebiet ist mit aggressiven Krähen übersät. Benutze die Kurbel an der kleinen Tafel neben der Tür und öffne den Rolladen. Jetzt kannst du dir die **Munition** aus dem Regal nehmen.

Platz 2: Dicker Mann im Container

Du musst also dorthin zurück, wo diesmal alles angefangen hat, und den Mann suchen, der sich im Container versteckt hat. Er ist zwar nicht mehr da, aber dafür hat er einige sehr nützliche Sachen hinterlassen.

DER PARKPLATZ

Wenn du den Parkplatz betrittst, fühlst du eine Erschütterung. Der Boden unter dir gibt nach, du hängst an einer Kante und fürchtest um dein Leben. Irgendwie gelingt es dir, dich hochzuziehen, und da ja ein Unglück bekanntlich selten allein kommt, fallen jetzt auch noch die Kisten aus dem Lieferwagen. Was nun?

Möglichkeit A: Du kletterst hinauf

Möglichkeit B: Du springst hinunter

Möglichkeit A:

Du gehst dem Ganzen aus dem Weg und setzt deinen Weg zur Straßenbahn fort. (siehe Fortsetzung)

Möglichkeit B:

Du springst hinunter und findest dich in einem Tunnel wieder, in dem du einen toten Wurm entdeckst. Geh zum anderen Ende und klettere die Leiter nach oben. Du bist jetzt außerhalb des Parkplatzes und kannst deinen Weg zur Straßenbahn fortsetzen. (siehe Fortsetzung)

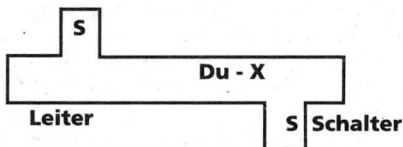
Möglichkeit C:

(Wenn du keine der beiden Möglichkeiten gewählt hast)

Jill wird von den herabstürzenden Kisten getroffen und fällt in das Loch. Du bist jetzt in einem Tunnel mit einem toten Wurm. Lauf zum anderen Ende und steig die Leiter hinauf. Du befindest dich außerhalb des Parkplatzes und kannst deinen Weg zur Straßenbahn fortsetzen. (siehe Fortsetzung)

(Fortsetzung...)

Sobald du den Hof erreichst, wirst du noch eine Erschütterung spüren. Gerade als du an der Tür bist, gibt der Boden unter dir erneut nach, und du fällst in einen Tunnel, der ungefähr so aussieht:



Du wirst jetzt Bekanntschaft mit einem "Totengräber" machen, der dir großen Schaden zufügen kann. Du musst die zwei Schalter in diesem Tunnel so schnell wie möglich aktivieren, damit die Leiter heruntergefahren werden kann.

Falls der Riesenwurm dich davon abhalten sollte, einen der beiden Schalter zu betätigen, trickst du ihn aus und spielst Fangen mit ihm. Klettere die Leiter nach oben, und schon befindest du dich am Bahnhof.

DER UHRTURM

Wenn du vor der Kontrolltafel in der Straßenbahn stehst, solltest du das Maschinenöl mit dem Zusatz verbinden. Du

erkennt, dass der Flüssigkeitsstand innen angestiegen ist. Füge nun das Ölgemisch und die Sicherung an der Kontrolltafel ein, aber erst nachdem du das Kabel eingesetzt hast.

Eine Zwischensequenz beginnt, in der Carlos hereinkommt und Jill etwas **Munition** gibt. Jill teilt Carlos mit, dass Nikolai sie nicht begleiten wird. Carlos mahnt zur Eile und bietet sich an, die Straßenbahn zu starten.

Sobald du Jill wieder unter Kontrolle hast, lauf zum nächsten Abteil, und das Spiel übernimmt schon wieder. Als Carlos die Straßenbahn anwirft, ist Mikhail...

Bereite dich auf einen Kampf mit Nemesis vor und begib dich in den hinteren Teil der Straßenbahn. Wenn du Nemesis erst einmal besiegt hast, kannst du zurück nach vorne laufen, und wieder bist du nur Zuschauer.

Es ist Mikhails letzter Kampf, und mit allerletzter Kraft zieht er den Stecker. Es kommt zu einer Explosion, bei der die Straßenbahn außer Kontrolle gerät. Carlos ist machtlos, aber vielleicht fällt dir ja etwas ein.

Möglichkeit A: Du springst aus dem Fenster

Möglichkeit B: Du ziehst die Notbremse

Möglichkeit A:

Jill weiß, dass ihr einziger Ausweg ein Sprung durchs Fenster ist. Sie springt und überlässt Carlos seinem Schicksal. In der folgenden Sequenz siehst du, wie die Straßenbahn verunglückt.

Du wachst in einem Schlafzimmer auf. Achte auf die Zombies hinter dir. Nimm alles mit, was du gebrauchen könntest, und verlass den Raum. Du bist jetzt in einem Speicherraum.

Geh noch einmal in das Schlafzimmer. Nach ein paar Schritten wird das Bild links von dir herunterfallen und den Blick auf einen Safe freigeben. Nimm den **Uhrturmschlüssel** und begib dich zurück in den Speicherraum.

Du verlässt den Raum durch die andere Tür und triffst auf

Carlos in der Bibliothek. Er gibt dir wahrscheinlich etwas **Munition**, bevor er weggeht. Schau dich um, und du wirst außer der verschlossenen grünen Tür zu deiner Linken noch einige andere Sachen finden. Verlass den Raum durch die andere Tür.

Du befindest dich jetzt in der Halle des Uhrturms. Nimm dir die **Karte des Uhrturms** vom Tisch und greif dir die **Waffe (Sprengminenwerfer)** neben der Leiche. Möglicherweise findest du noch andere Gegenstände. Außerdem siehst du zwei Musikboxen. Eine links und die andere rechts neben der Treppe. Hör dir beide an, so dass du in der Lage bist, die beiden akustisch voneinander zu unterscheiden. Wenn du möchtest, kannst du dir noch ein paar **Heilpflanzen** aus dem Hof holen. Pass aber auf die Krähen auf. Falls du nach draußen gehen solltest, merk dir die Zeit, die die Uhr am Uhrturm anzeigt. Dein nächstes Ziel ist es, die Uhr am Glockenturm dazu zu bringen, 12 Uhr zu schlagen, denn dann wird der Rettungshubschrauber kommen, um dich zu retten.

Wenn du wieder in der Halle bist, geh durch die Tür an der westlichen Wand und betrete den Speiseraum. Lauf zur anderen Tür, nachdem du den Raum untersucht hast. Der nächste Raum ist der Klavierraum, aber hier ist nichts für dich zu tun, also verlass den Raum durch die Tür an der Südwand (die andere Tür führt auf den Hof). Jetzt hast du die Kapelle betreten, die gleichzeitig ein Speicherraum ist. Nimm dir alles Nützliche. Geh dann zum Altar, und du erhältst den **Uhrturmleitorschlüssel**. Jetzt kannst du dich zurück zu der Treppe in der Halle begeben. Fahr mit dem Spiel fort. (siehe Fortsetzung)

Möglichkeit B:

Jill zieht die Notbremse, und in einer Sequenz siehst du, wie die Straßenbahn verunglückt. Du wachst im Hof des Uhrturms auf. Merke dir die Zeit, die die Uhr am Uhrturm anzeigt. Als

nächstes ist es dein Ziel, die Uhr am Turm dazu zu bringen, 12 Uhr zu schlagen, denn dann soll der Rettungshubschrauber kommen und dich retten. Nimm die herumstehenden **Heilpflanzen** an dich, aber achte auf die Krähen. Die Haupttür ist verschlossen, also musst du durch die Tür an der westlichen Wand gehen. Die führt dich ins Klavierzimmer. Dort gibt es nichts für dich zu tun, also lauf durch die Tür zu deiner Linken.

Du bist jetzt in der Kapelle (Speicherraum). Nimm alles an dich, was du brauchst, und wende dich zum Altar. Du hast jetzt den **Uhrturmschlüssel**.

Zurück im Klavierzimmer wirst du auf Carlos treffen und danach durch die Doppeltür in die Halle des Uhrturms gehen. Greif Dir dort die **Karte des Uhrturms** vom Tisch und die **Waffe (Sprengminenwerfer)** neben der Leiche. Vielleicht findest du ja noch mehr Gegenstände. Rechts und links von der Treppe steht je eine Musikbox. Höre sie dir an und versuche, sie akustisch voneinander zu unterscheiden. Jetzt kannst du die Halle durch die Tür im Osten wieder verlassen.

Du befindest dich in der Bibliothek. Auch hier gibt es einige Gegenstände. Zu deiner Linken befindet sich eine grüne Tür, doch die ist verschlossen, geh durch die andere Tür.

Du bist jetzt in einem Speicherraum, den du durch die andere Tür verlassen solltest, um in ein Schlafzimmer zu gelangen. Lauf in den Raum hinein, und das Bild links von dir wird herunterfallen und einen versteckten Safe offenbaren. Nimm dir den **Uhrturmleitzerschlüssel** und geh zurück zu der Treppe in der Halle. Fahre mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit C:

(Wenn du wieder mal nicht schnell genug warst)

Die Straßenbahn wird verunglücken, und du solltest bei Möglichkeit B fortfahren. *(siehe Fortsetzung)*

(Fortsetzung...)

Lauf die Treppen hinauf und entledge dich der Spinnen, die du auf dem Weg zur nächsten Tür triffst. Hinter der Tür ist der Balkon des Uhrturms. Hier findest du einige **Heilpflanzen** am anderen Ende. In der Mitte wirst du eine grüne Tafel entdecken, mit der du die Leiter herablassen kannst.

Klettere die Leiter hinauf in den Speicherraum. Nimm das **silberne Uhrengetriebe** vor dir aus dem Regal und such eine Musikbox in der Ecke. Bereite dich auf das Lösen des Musikätsels vor.

Du sollst die Musik zusammenstellen, die die Musikbox öffnet. Du hast sechs Schalter, die du je nach Ton entweder nach oben oder nach unten schiebst. Wenn du denkst, dass alle Schalter in der richtigen Stellung stehen, betätigst du den Play-Schalter. Hier sind einige der möglichen Lösungen:

Schalter	A	B	C	D	E	F
Lösung 1	hoch	runter	hoch	hoch	runter	hoch
Lösung 2	runter	runter	runter	hoch	hoch	runter
Lösung 3	runter	hoch	runter	runter	runter	hoch

Der Play-Schalter kommt nur bei der F-Taste vor. Nachdem du es geschafft hast, die Musikbox zu öffnen, kannst du die **Chronos-Kette** an dich nehmen. Wenn du jetzt die Chronos-Kette mit dem Uhrturmschlüssel verbindest, erhältst du den **Schlüssel für die grüne Tür (Chronos-Schlüssel)**. Klettere die Leiter wieder hinunter. Während du gerade zur Tür läufst, taucht plötzlich Nemesis auf.

Möglichkeit A: Du benutzt den Scheinwerfer

Möglichkeit B: Du benutzt das Stromkabel

Möglichkeit A:

Jill betätigt schnell den Schalter für den Scheinwerfer und

blendet Nemesis damit. Jetzt nutzt sie die Gelegenheit und schlägt Nemesis k.o.

Lauf durch die Tür, die grüne Tür in der Bibliothek ist dein Ziel. Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit B:

Jill zieht blitzschnell das Stromkabel aus dem Scheinwerfer und röstet Nemesis. Der spezielle Gegenstand, den er fallen lässt, gehört dir. Dein Ziel ist jetzt die grüne Tür in der Bibliothek. Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

Möglichkeit C:

(Du hast dich nicht entschieden)

Mach, was immer du möchtest, töte oder flüchte. Dein Ziel ist die grüne Tür in der Bibliothek. Fahr mit dem Spiel fort. *(siehe Fortsetzung)*

(Fortsetzung...)

Öffne die grüne Tür mit dem Schlüssel und kämpf dir deinen Weg bis zur nächsten Tür frei. Du wirst dich in einem seltsamen Raum mit drei Gemälden und drei Statuen wiederfinden. Eine Tür befindet sich auf der anderen Seite, aber der Durchgang ist durch eine riesige Glocke versperrt. Schau erst einmal nach Brauchbarem, bevor du das Zeiträtsel löst.

Die drei Statuen repräsentieren die Göttinnen der Zeit. Von links nach rechts sind das die Göttinnen der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft. Sie halten drei Steine, die zum Lösen des Zeiträtsels benötigt werden. Du musst die Steine in die Schlitze unter den Bildern stecken. Jeder Stein dreht die Zeiger der Uhr in der Mitte, das Ziel ist es, die Zeiger auf 12 Uhr zu drehen. Die Steine der Statuen sind silbern (Kristall), schwarz (Obsidian) und

gelb (Bernstein). Hier sind die Resultate, die bei den Bildern erzeugt werden. Wichtig ist auch, dass du dir die Ausgangszeit im Hof gemerkt hast, denn das ist dein Ausgangspunkt.

Steine	Linkes Bild	Mittleres Bild	Rechtes Bild
Silber	-1 Stunde	+1 Stunde	+2 Stunden
Schwarz	-2 Stunden	+2 Stunden	+4 Stunden
Gelb	-3 Stunden	+3 Stunden	+6 Stunden

Hier sind ein paar Lösungsvorschläge, jeweils mit unterschiedlicher Ausgangszeit.

Ausgangszeit	Linkes Bild	Mittleres Bild	Rechtes Bild
7:00 Uhr	Schwarz	Silber	Gelb
9:00 Uhr	Schwarz	Gelb	Silber
5:00 Uhr	Silber	Schwarz	Gelb

Wenn du es geschafft hast, das Rätsel zu lösen, wird sich die Uhr öffnen, und das goldene Uhrengetriebe wird zum Vorschein kommen. Verbinde nun das goldene mit dem silbernen, und du erhältst das Chronos-Getriebe. Damit solltest du in den Speicherraum oben an der Leiter zurückkehren.

Du setzt den Uhrturm in Gang, indem du das Chronos-Getriebe in den Uhrenmechanismus einsetzt. Der Hubschrauber ist unterwegs zum Evakuierungspunkt, dem Hof vor dem Uhrturm. Du beeilst dich, um dorthin zu gelangen, doch als du die Leiter hinabgeklettert und durch die Tür gegangen bist, wirst du Zeuge einer Zwischensequenz.

Jill freut sich auf den herannahenden Hubschrauber, doch als der zur Landung ansetzt, hat Nemesis erneut einen großen Auftritt. Nachdem er Kleinholz aus dem Hubschrauber gemacht hat, greift er Jill aggressiver an denn je. Er schafft es, Jill mit dem Virus zu infizieren, obwohl ihr schließlich sogar Carlos zu Hilfe eilt.

CARLOS

Nach dem Kampf mit Nemesis wird Jill ohnmächtig, und Carlos bringt sie in die Kapelle. Jill trägt den Virus in sich und wird sich langsam in einen Zombie verwandeln. Du übernimmst nun die Steuerung von Carlos, der sich auf die Suche nach einem Heilmittel für Jill begibt. Du musst jetzt den Impfstoff finden, der Jill rettet, du bist ihre letzte Hoffnung.

Du wirst merken, dass Carlos um einiges stärker als Jill ist. Er kann jedoch nur seine Handfeuerwaffe, das Maschinengewehr und sein Messer benutzen. Heilpflanzen sind eine Rarität, aber wenn du Glück hast, findest du ein paar grüne **Heilpflanzen**. Du solltest dir die Munition gut einteilen, bis deine Aufgabe erfüllt ist. Es ist sowieso unwahrscheinlich, dass Carlos es zu diesem Zeitpunkt schafft, Nemesis zu töten.

Du verlässt die Kapelle und läufst durch den Raum mit den Bildern. Wenn du die Glocke zur Seite schiebst, erreichst du die andere Tür. Mach dich auf den Weg nach links zum Krankenhaus. Wenn du das Krankenhaus betrittst, werden dich zwei Jäger begrüßen, schaff sie aus dem Weg.

Sieh dich gut nach nützlichen Gegenständen um und geh dann durch die Tür auf der rechten Seite. Durchquere diesen Speicherraum und such im nächsten Raum in der Schublade nach einer **blauen Heilpflanze**, im Schrank nach **Munition**, am Nachrichtenbrett nach der **Karte vom Krankenhaus**, auf dem Tisch nach einem **Kassettenrecorder** und nach sonstigen Gegenständen.

Dein nächster Weg führt dich zum Aufzug. Betätige den Schalter, aber nichts passiert, denn der Aufzug verfügt über eine Stimmenerkennung. Benutze den Kassettenrecorder, und der Aufzug sollte dich zuerst in den Keller bringen.

Geh den Korridor entlang zu der einzigen Tür. Schau dich drinnen gut um und lauf dann zur nächsten Tür. Es folgt eine Zwischensequenz, in der du auf Tyrell triffst. Tyrell ist nicht mehr so ganz Herr seiner Sinne. In seinem kranken Kopf denkt

er, dass Carlos mit dem Mann, der ihn angeschossen hat, gemeinsame Sache macht. Dieser Verräter ist Nikolai. Tyrell öffnet den Safe und fliegt in die Luft.

Du solltest dich in den nächsten Raum begeben. Nimm den **Behälter** vom Regal und lass andere nützliche Gegenstände mitgehen. Um das nächste Rätsel zu lösen, musst du erst den Stromschalter des chemischen Synthetisators aktivieren. Unglücklicherweise wird dies eine weniger schöne Begleiterscheinung haben. Platziere den Behälter in dem Gerät neben dem Schalter. Für alle, die keine Lust auf Hirnakrobatik haben, hier die Lösung.

I – Aktivieren II – Verbleiben III – Aktivieren
A – Aktivieren B – Verbleiben

Nimm jetzt den **roten Impfstoff** an dich und begib dich auf den Weg zur Tür. Das Spiel übernimmt, die Frösche brechen durch und werden zur Bedrohung für dich. Beseitige das Problem, und steig wieder in den Fahrstuhl.

Fahr jetzt hoch in den vierten Stock, halt dich links und begib dich zum äußersten Ende des Ganges (ignoriere den Gang links von dir). Geh durch die Tür auf der rechten Seite, und du erlebst erneut eine Zwischensequenz, in der Nikolai am Ende entkommt.

Begib dich in den nächsten Raum, nimm den **Wachschlüssel** und deck dich mit nützlichen Gegenständen ein. Nun kannst du zurück zum Gang mit den zwei Türen gehen. Im ersten Raum solltest du dir den Standort der kleinen Kommode merken. Untersuche den Toten, und du erhältst ein **Passwort**, das du dir ebenfalls merken solltest.

Du kannst jetzt den Raum verlassen und den nächsten betreten. Benutze den Wachschlüssel an der anderen Tür. Hier sollst du jetzt die Kommode zur gegenüberliegenden Seite der Kommode im anderen Raum schieben. Falls du dies richtig

machst, fällt das Bild von der Wand, und ein versteckter Safe wird freigelegt. Falls du es nicht schaffen solltest, die Kommode an den richtigen Platz zu schieben, geh aus dem Raum, komm wieder herein und probiere es erneut.

Gib den Code ein, den du von dem Toten hast, und nimm den **blauen Impfstoff** an dich. Du kannst jetzt zurück zum Fahrstuhl gehen und den roten mit dem blauen Impfstoff kombinieren. Nun musst du nur noch zurück zu Jill. Doch als Carlos den Eingangsbereich des Krankenhauses erreicht, bemerkt er eine Bombe mit Zeitzünder, die jeden Moment in die Luft gehen kann.

In einer Zwischensequenz siehst du, wie das Krankenhaus zerstört wird. Beeile dich nun und lauf zurück zur Kapelle. Einfach wird es dir nicht gemacht, denn einige garstige Monster kreuzen deinen Weg. Auch Nemesis taucht wieder einmal auf. Er wird dir in der Halle des Uhrturms auflauern. Töte ihn oder versuche, ihn zu ignorieren. Falls du jedoch versuchen solltest, irgendwo anders hin zu gehen, wird Nemesis Jill finden und töten.

Bist du erst einmal in der Kapelle, gib Jill den Impfstoff, und du erhältst als Belohnung die Kontrolle über sie zurück.

Carlos warnt dich vor dem Verräter Nikolai und davor, ihm zu vertrauen. Danach verschwindet er mal wieder. Prüfe, ob du den Dietrich in deinem Inventar hast, und verlasse den Raum in Richtung des Raums mit den drei Bildern.

Wenn du den Uhrturm verlassen hast, halte dich geradeaus und öffne die nächste Tür mit dem Dietrich. Nimm dir hier den **Schlüssel für das Haupttor** des Parks vom Schlüsselbrett an der Wand und deck dich mit Brauchbarem ein. Dein nächstes Ziel ist es, in die verlassene Fabrik zu gelangen.

DIE VERLASSENE FABRIK

Verlass den Raum und halte dich links in Richtung Park. Benutze den Parkschlüssel am Tor. Im Park gibt es zwei Wege, und die Monster dort erscheinen zufällig, also pass auf dich auf. Der linke Pfad führt zu einer Tür, die abgeschlossen ist. Geh zuerst den rechten Weg entlang und folge der Treppe nach unten. Nimm dich vor den Zombies und Jägern in Acht und folge dem Urwaldpfad. Schiess dir deinen Weg frei, bis du auf eine Leiche stößt. Nimm dir den **Schlüssel für die Friedhofshütte** und mach dich auf den Weg zurück zur Tür am linken Pfad. Öffne sie.

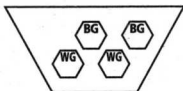
Du hast nun den Brunnenbereich betreten. Links von dir findest du die **Karte des Parks** an einem Brett, einige **Heilpflanzen** müssten auch noch zu finden sein.

Neben der ersten Tafel befindet sich eine weitere mit einigen Hebeln und dem Brunnenregler. Hier wird erklärt, mit welchen Hebelstellungen du alle Springbrunnen in der Mitte zum Sprudeln bringen kannst. Dein Ziel ist es aber, das Wasser im Brunnen abfließen zu lassen. Als nächstes springst du von der Kante neben dem Brunnenregler in das Wasser und läufst um den Brunnen herum, bis du zu einer kleineren Tafel über dem Tunnelleingang gelangst. Dort steht die Hebelstellung, die du brauchst. Lauf zurück zum Regler und löse das Rätsel.

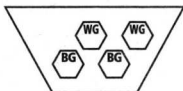
Nichts einfacher als das! Du darfst die Hebel nur sechsmal bewegen. Der kleine Zähler links oben verrät dir, wieviel Züge du übrig hast. Hier ist die Lösung, die immer funktioniert.

WH – Weißer Hebel, SH – Schwarzer Hebel

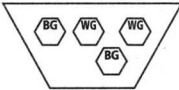
Erforderliche Hebelstellung



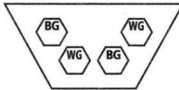
Ursprüngliche Hebelstellung



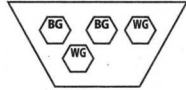
1. Schritt:
SH nach oben



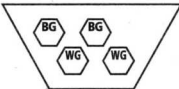
2. Schritt:
WH nach unten



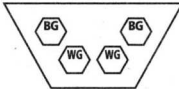
3. Schritt:
SH nach oben



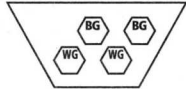
4. Schritt:
WH nach unten



5. Schritt:
SH nach rechts



6. Schritt:
SH nach rechts



Nach dem sechsten Schritt kannst du die Starttaste drücken. Sobald das Wasser abgelaufen ist, begibst du dich zum Tunneleingang. Bemühe dich nicht, die Würmer zu töten, es sind einfach zu viele. Renn zur nächsten Leiter und klettere nach oben. Du bist jetzt auf dem Friedhof.

Geh geradeaus und dann links (der kleine Pfad auf der linken Seite führt dich zu ein paar **Heilpflanzen**). Geh weiter und halte dich wieder links, bis du auf die Friedhofshütte stößt. Benutze den Schlüssel und geh hinein.

Nimm dir die **Eisenstange** aus dem Schrank und schau dich ein wenig um. Auf der rechten Seite kommst du in einen Speicherraum. Hier solltest du den Dietrich weglegen und dir das Feuerzeug mitnehmen. In deinem Inventar sollten sich jetzt das Feuerzeug und die Eisenstange befinden. Begib dich zum Kamin und benutze das Feuerzeug.

Nachdem das Holz verbrannt ist, wird ein kleines Loch sichtbar werden, das auf einen verborgenen Raum hinter dem Kamin aufmerksam macht. Die Eisenstange wird dir dabei helfen, die losen Steine zu beseitigen. Jetzt kannst du in das geheime Zimmer kriechen.

Dort nimmst du dir den **Schlüssel für das hintere Tor** und einige andere Gegenstände. Beim Verlassen des Raumes wird dir

Nikolai gegenüberstehen, der dir seine Pläne mitteilt. Eine Erschütterung unterbricht eure Unterhaltung. Nikolai verschwindet, und du kannst dich mit einem Mutanten herumärgern.

Bevor du jetzt wieder auf den Friedhof gehst, solltest du dich bis an die Zähne bewaffnen und auch die Heilpflanzen nicht vergessen, denn du wirst gleich dem "Totengräber" gegenüberstehen.

Wieder auf dem Friedhof, der sich ein wenig verändert hat, musst du nun gegen diesen Riesenwurm antreten. Versuche, den Kampf zu dem Platz mit den Lampen und einem Becken voller Wasser zu verlagern. Bleib dort, und du wirst Zeuge einer Szene. Du nutzt die Elektrizität zu deinem Vorteil aus und bringst die Lampen an beiden Seiten des Beckens an. Bring den Wurm dazu, das Wasser zu berühren, und er ist Geschichte.

Wenn du den Wurm getötet hast, wird ein Ausgang für dich verfügbar. Begib dich an dem Brunnen vorbei in den Park. Schlag den östlichen Weg ein, bis du zu einem Tor kommst, das mit einer Kette gesichert ist. Benutze hier den Schlüssel, den du in der Hütte gefunden hast, und öffne das Tor.

Die nächste Entscheidung liegt an. Hier geht es darum, welchen Schluss der Geschichte du ansteuerst. Nimm die Treppe, um zur Brücke zu gelangen. Hier wird dich Nemesis in die Enge treiben. Was kannst du machen ?

Möglichkeit A: Du stößt ihn von der Brücke

Möglichkeit B: Du springst von der Brücke

Falls du keine der beiden Möglichkeiten wählst, wird Nemesis Jill angreifen, und sie wird von der Brücke fallen. Dann kannst du mit Möglichkeit B fortfahren.

Möglichkeit A:

Jill duckt sich nach links und wirft Nemesis von der Brücke.

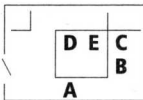
Danach geht sie in die stillgelegte Fabrik.

Begib dich zuerst zur Tür in der linken Ecke des Ganges. Hier triffst du Carlos. Euch läuft die Zeit davon. Bei Tagesanbruch wird Raccoon City zerstört werden. Carlos verschwindet erst einmal, aber er wird mit dir in Verbindung bleiben.

Schau dich nach nützlichen Dingen um und vergiss nicht, den **Anlagenschlüssel** auf dem Schränkchen mitzunehmen. Dieser Schlüssel öffnet mehrere Türen. Sieh dir die Karte an, die am Schlüssel angebracht ist. Später wirst du die Karte aktualisieren müssen. Behalte den Schlüssel auf jeden Fall immer in deinem Inventar.

Durch die andere Tür gelangst du in einen Saunaraum. Behalte den Aufzug im Gedächtnis, den du links siehst. Rechts stehen auch noch ein paar **Heilpflanzen**. Du musst jetzt zur Kontrolltafel am anderen Ende des Raumes gelangen. Leider wird dir der Weg durch den Dampf blockiert.

Warum du überhaupt die Kontrolltafel erreichen musst? Du brauchst doch die Zugangskarte, um die verschlossene Tür (die erste Tür, an der du in der Fabrik vorbeigelaufen bist) zu öffnen. Diese Zugangskarte befindet sich an einem Platz, der durch zwei Sicherheitsschlösser gesichert ist. Gelangst du zur Kontrolltafel und aktivierst sie, öffnet sich das erste. Du musst also das Dampfträtsel lösen. Aber es ist ganz einfach: Du musst nur nacheinander bestimmte Schalter betätigen:



- | | | |
|-------|-------|----------------------------------|
| 1 - A | 5 - D | 9 - C |
| 2 - B | 6 - E | 10 - A (zum Verlassen) |
| 3 - C | 7 - A | 11 - Aktiviere die Kontrolltafel |
| 4 - A | 8 - B | |

Hast du erst einmal die Kontrolltafel aktiviert, hast du auch gleichzeitig eines der Sicherheitsschlösser an der Tür geöffnet, wie du in der Sequenz sehen kannst.

Verlass nun den Saunaraum und begib dich zur nächsten Tür

im Gang. Hier im Eingangsbereich kannst du dir die **Karte von der verlassenen Fabrik** von der Wand rechts nehmen. Geh zum Schreibtisch und nimm dir die **Systemdiskette**. Einige **Heilpflanzen** sollten auch noch herumstehen.

Du begibst dich jetzt nach Osten. Dort siehst du einen Aufzug und die Tür, die du schon in der Sequenz gesehen hast. Fahr nun mit dem Aufzug nach unten in das erste Stockwerk.

Töte alles, was dir begegnet, und geh rechts die Treppe runter und durch die Tür. Du läufst jetzt hinab in die Kanalisation und begibst dich zur Tür auf der linken Seite.

Du bist im Speicherraum des Wasseruntersuchungslabors. An der Maschine vor dir, die mit dem blauen Licht, nimmst du dir die **Wasserprobe**. Nachdem du dich noch ein wenig umgesehen hast, gehst du die Treppe runter. Hier sollst du die Wasserprobe in das Gerät für Wasserproben geben.

Das letzte Sicherheitsschloss wird erst dann geöffnet, wenn du das Gerät davon überzeugen kannst, dass das Wasser in der Fabrik sauber ist. Aus diesem Grund hast du auch die Wasserprobe mitgenommen, denn dieses Wasser ist sauber. Das hier ist das letzte Rätsel, das du lösen musst, um an die Zugangskarte zu gelangen. Du musst es nur schaffen, dass die drei Streifen A, B und C mit denen aus deiner Probe übereinstimmen. Probier es aus, es ist wie einen Turm aus Holzklötzen bauen.

Deine Wahlmöglichkeiten sind:

A	B	C	Cancel (Rückgängig machen)
Links	Rechts	Match the lines (Übereinstimmung)	Cancel (s.o.)

Hast du auch dieses Rätsel gelöst, wenn also die Wasserqualität in Ordnung ist, wird sich das zweite Sicherheitsschloss öffnen. Bevor du dir nun die Zugangskarte holst, solltest du deinen Anlagenschlüssel in den Apparat vor dir stecken. Dieser wird den Schlüssel aktualisieren. Das ist deshalb so wichtig, weil nur

der aktualisierte Schlüssel den Spind öffnen wird, in dem sich der Raketenwerfer befindet. Wenn du dir jetzt die Karte am Schlüssel ansiehst, wirst du feststellen, dass eine neue Seriennummer aufgedruckt ist.

Deck dich mit genügend **Munition** ein und geh zurück ins zweite Stockwerk. Dort gehst du nach rechts, öffnest die Tür und gehst hinein. Es folgt eine Zwischensequenz, in der dir klar wird, dass du nicht die einzige Person bist, die nach der Zugangskarte sucht. Nikolai wird versuchen, dich aufzuhalten, aber wie du dann siehst, hat das Schicksal etwas anderes mit ihm vor. Siehst du, was von dem Verräter übrig geblieben ist?

Steck jetzt die Systemdiskette in die Tafel an der Wand, und die Tür ist nicht mehr verschlossen. Bereite dich auf ein erneutes Zusammentreffen mit Nemesis vor und geh durch die Tür.

Nach der kleinen Szene hast du die Gelegenheit, Nemesis zu besiegen. Probier es mal mit Hilfe der Rohre.

Hast du es geschafft, wirst du sehen, wo du die **Zugangskarte** findest. Nimm sie und zieh sie durch die Tafel neben der Tür. Du gehst jetzt durch die Tür, und in der nächsten Zwischensequenz erfährst du, dass der Bombenangriff kurz bevorsteht.

Möchtest du den **Raketenwerfer** haben, musst du zu dem Aufzug im Saunaraum gehen und dort die Zugangskarte benutzen. Fahr mit dem Aufzug nach unten, geh zum Spind und hol dir den Raketenwerfer mit Hilfe des aktualisierten Schlüssels. Schau dich auch nach etwas **Munition** um.

Geh jetzt zu der Tür mit dem geschlossenen Rolladen im zweiten Stockwerk. Benutze die Zugangskarte, damit sich die Tür öffnet. Töte die Zombies und vergiss nicht, die **Heilpflanzen** mitzunehmen.

Wenn du zu der Kommunikationsanlage gehst, wirst du eine Nachricht von Carlos empfangen. Nimm dir den **tragbaren Funkempfänger**, lauf zur Leiter, und der Alarm geht los. Dein

Fluchtweg steht dir offen. Klettere die Leiter hinunter, nimm dich der Untoten an, greif dir die Munition und speichere dein Spiel. Bist du für deine letzte Begegnung mit Nemesis gewappnet?

Es gibt nur einen Weg, den du von hier nehmen kannst. Vergiss nicht, alles Nützliche unterwegs mitzunehmen. Geh durch die Tür vor dir. Du siehst jetzt ein riesiges Geschütz und drei nummerierte Batterien, die in der Gegend verteilt sind. Versuchst du jetzt, das Geschütz mit der Kontrolltafel zu aktivieren, merkst du, dass nicht genug Saft dazu vorhanden ist. Du musst erst alle Batterien manuell einsetzen, und zwar in der richtigen Reihenfolge.

Nachdem du die erste Batterie eingesetzt hast, wird Nemesis auftauchen. Setz einfach schnell die restlichen zwei Batterien ein und warte, bis Nemesis dir vor das Geschütz läuft. Du kannst ihn auch dorthin locken. Jetzt kannst du ihm endlich alles heimzahlen.

Ist Nemesis besiegt, gehst du zum Ausgang, und die letzte Entscheidung steht an. Unkraut vergeht nicht: Nemesis lebt – und kriecht auf dich zu.

Möglichkeit A: Du killst ihn endgültig (Jill wird ihn stilvoll töten)

Möglichkeit B: Du beachtest ihn nicht und fliehst (Jill flieht durch die Ausgangstür)

Falls du keine der Möglichkeiten gewählt hast, wird dich Nemesis ein letztes Mal angreifen und dann sterben. Geh dann durch die Tür und fahr mit dem Aufzug nach unten.

Du hast es geschafft! Jetzt kannst du die Endsequenz genießen.

Möglichkeit B:

Jill springt von der Brücke und landet am Rand eines Grabens. Geh geradeaus und spring in die Kanalisation. Geh zu der

Kante, die dir am nächsten ist, und begib dich in den Speicherraum.

Du bist nun im Speicherraum des Labors für Wasseruntersuchungen. An der Maschine vor dir (blaues Licht) erhältst du eine **Wasserprobe**. Nachdem du dich umgesehen hast, lauf die Treppe runter und steck die Probe in das Gerät für Wasserproben. Dies ist das erste Rätsel, dass du lösen musst, um die Tür zu öffnen, hinter der die benötigte Zugangskarte liegt.

Diese Zugangskarte brauchst du, um eine mit einem Rolladen verschlossene Tür zu öffnen. Allerdings befindet sich diese Zugangskarte an einem Platz, der durch zwei Sicherheitsschlösser verschlossen ist. Eines dieser Schlösser kannst du jetzt öffnen, wenn es dir gelingt, den Computer zu überzeugen, dass die Wasserqualität in der Fabrik sehr gut ist. Das einzige Wasser, das eine gute Qualität hat, ist deine Probe.

Als nächstes musst du es schaffen, dass die drei Streifen (A, B, C) mit deiner Probe übereinstimmen. Das geht so ähnlich wie einen Turm aus Holzklötzen bauen und ist gar nicht so schwer.

Du hast folgende Wahlmöglichkeiten:

A	B	C	Cancel (Rückgängig machen)
Links	Rechts	Match the lines (Übereinstimmung)	Cancel (s.o.)

Hast du es geschafft, siehst du in einer Sequenz die Tür, die dich zu der Zugangskarte führt. Bevor du gehst, solltest du dir die Maschine mit dem blauen Licht noch einmal ansehen, es kann sein, dass du noch einmal hierher kommen musst.

Nun begib dich hoch zur Kanalisation, und du wirst mit Carlos zusammentreffen. Eure Zeit ist knapp: Bei Tagesanbruch soll die Stadt zerstört werden. Carlos wird dann wieder verschwinden, aber ihr werdet in Verbindung bleiben. Lauf jetzt zur anderen Seite und geh durch die Tür. Schieß dir deinen Weg zum Fahrstuhl frei und fahr in das zweite Stockwerk.

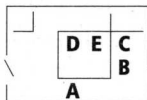
Wenn du dort angekommen bist, erkennst du, dass die Tür

rechts von dir die Tür ist, die du in der Sequenz gesehen hast. Beseitige die Zombies und lauf zum Schreibtisch. Dort nimmst du dir die **Systemdiskette** und gehst anschließend durch die Tür. Vorher solltest du dir aber noch die **Karte der verlassenen Fabrik** mitnehmen. Wenn du den Raum verlässt, übernimmt das Spiel mal wieder. Nikolai ist als erster an der geschlossenen Rolladentür. Mach dir um ihn keine Sorgen und geh jetzt durch die Tür rechts.

Nimm dir den **Anlagenschlüssel** vom Schrank. Einige andere Gegenstände solltest du auch noch finden. Der Anlagenschlüssel öffnet mehr als nur eine Tür, also musst du ihn die ganze Zeit mit dir herumtragen. Schau dir die Karte an, die am Schlüssel befestigt ist. Du wirst diese Karte später aktualisieren müssen. Geh durch die andere Tür, und du befindest dich in einem Saunaraum. Behalt den Aufzug links im Gedächtnis und nimm dir die **Heilpflanzen** rechts.

Jetzt musst du versuchen, die Kontrolltafel auf der anderen Seite des Raumes zu erreichen. Der Dampf blockiert dir den Weg. Du musst zuerst den Dampf regulieren, damit du die Kontrolltafel erreichen kannst. Diese Kontrolltafel steuert das letzte Sicherheitsschloss. Du wirst jetzt das Dampfprüßel lösen, es ist ziemlich einfach:

Diese Schalter musst du betätigen:



- | | | |
|-------|-------|----------------------------------|
| 1 - A | 5 - D | 9 - C |
| 2 - B | 6 - E | 10 - A (zum Verlassen) |
| 3 - C | 7 - A | 11 - Aktiviere die Kontrolltafel |
| 4 - A | 8 - B | |

Hast du dieses Rätsel gelöst, wird sich das Sicherheitsschloss öffnen. Begib dich jetzt zurück in die Kanalisation und steck den Anlagenschlüssel in das Gerät mit dem blauen Licht. Der Schlüssel ist jetzt aktualisiert. Du kannst das an der Seriennummer auf der Karte erkennen. Dieser aktualisierte

Anlagenschlüssel wird es dir später ermöglichen, den Spind aufzuschließen, in dem sich der Raketenwerfer befindet.

Geh nun weiter und steck die Systemdiskette in die Tafel neben der Tür. Diese wird sich nun öffnen lassen. Bereite dich darauf vor, Nemesis zu treffen, und öffne die Tür. Das Spiel übernimmt hier.

Du hast mehrere Möglichkeiten, um Nemesis zu besiegen, die Rohre sind nur eine davon. Hast du es geschafft, das Monster zu bezwingen, wirst du Zeuge einer Zwischensequenz, in der dir gezeigt wird, wo die **Zugangskarte** liegt. Nimm sie dir und benutze sie an der Tafel neben der Tür. Wenn du den Raum verlässt, wirst du erfahren, dass der Bombenangriff kurz bevorsteht.

Möchtest du den Raketenwerfer in dein Inventar aufnehmen, solltest du zurück zum Aufzug im Saunaraum gehen, deine Zugangskarte benutzen und hinunterfahren. Geh zum Spind, benutze den Anlagenschlüssel an der kleinen Tafel daneben und öffne den Spind. Der **Raketenwerfer** gehört dir. Vergiss auf deinem Weg zurück nicht, nach etwas **Munition** zu suchen.

Lauf jetzt zu der Tür mit dem Rolladen im zweiten Stockwerk und benutze die Zugangskarte, um die Tür zu öffnen. Töte die Zombies, nimm die **Heilpflanzen** mit und geh durch die Tür. An der Kommunikationsanlage kannst du den **tragbaren Empfänger** mitnehmen. Wenn du nun zurück zur Tür läufst, erlebst du eine erneute Zwischensequenz. Nikolai hat den Hubschrauber schon vor dir erreicht und ist im Begriff, dich zu töten.

Möglichkeit A: Du verhandelst mit Nikolai

Möglichkeit B: Du erwidert das Feuer auf den Hubschrauber (versuch das nur, wenn du den Raketenwerfer besitzt. Wenn du es nicht schaffst, ihn zu töten, wird er davonfliegen)

Falls du dich für keine der Möglichkeiten entschieden hast,

mach, was du möchtest, und fahr mit Möglichkeit B fort.

Das Resultat wird dasselbe sein. Carlos wird dazukommen, und du wirst ihm die schlechten Neuigkeiten mitteilen. Carlos gibt einfach nicht auf.

Verlass den Raum (nicht über die Leiter) und betrete ihn wieder, dann erlebst du eine weitere Zwischensequenz.

Danach kletterst du die Leiter hinunter, tötest die Zombies, versorgst dich mit genügend Munition, speicherst noch einmal und bereitest dich auf deine letzte Begegnung mit Nemesis vor.

Hier gibt es nur einen Weg, den du nehmen kannst. Schau nach einigen Gegenständen unterwegs und geh durch die Tür vor dir. Hier siehst du ein riesiges Geschütz und drei nummerierte Batterien, die über das Gebiet verteilt sind. Geh zum Geschütz und aktiviere die Kontrolltafel. Du wirst feststellen, dass nicht genügend Saft vorhanden ist. Du musst also die Batterien manuell und in der richtigen Reihenfolge in das Geschütz einsetzen.

Hast du die erste Batterie eingelegt, wird Nemesis auftauchen. Beeil dich mit dem Einlegen der anderen Batterien und locke ihn vor das Geschütz. Jetzt kannst du es ihm heimzahlen.

Ist Nemesis besiegt, begib dich zum Ausgang. Du wirst dich jetzt ein letztes Mal entscheiden müssen, denn Nemesis lebt und kriecht auf dich zu.

Möglichkeit A: Du tötest Nemesis endgültig (Jill wird Nemesis stilvoll den Rest geben)

Möglichkeit B: Beachte Nemesis gar nicht und flüchte (Jill wird durch den Ausgang flüchten)

Wenn du keine der Möglichkeiten gewählt hast, wird dich Nemesis ein letztes Mal angreifen und dann sterben.

Geh durch die Tür, nimm den Aufzug nach unten und genieß die Endsequenz. Du hast sie dir verdient!



Du bist geschüttelt und gerührt, wenn du unsere exklusive Komplettlösung durchgearbeitet hast. Das müßige Heldendasein wird dir jedenfalls fortan keine Probleme mehr bereiten.

Tomorrow Never Dies

MISSION 1: OUTPOST

Aufgaben: Radarschüssel mit Laser markieren, Sicherheitskarte erhalten, auf Skiern entkommen

Zücke deine Pistole und erschieße den Wächter vor dem Eingang. Schleiche dich vorsichtig zum Tor. Öffne es und laufe rechts zu den Benzintanks hinüber. Gehe zum Wachposten und setze den Wächter im Inneren außer Gefecht. Durch den Sehschlitz tötest du die beiden Wächter, die sich draußen befinden. Sammle das Scharfschützengewehr vom Wächter ein. Du kannst hier zudem auf die Benzintanks und Fässer schießen, um zusätzliche Gesundheit und Munition zu erhalten. Doch wenn du dies tust, löst du dadurch den Alarm aus und erschwerst den weiteren Verlauf der Mission.

Wähle das Scharfschützengewehr und erledige den Wächter oben auf dem Turm. Schleiche dich den Abhang vor dem Turm hoch. Erschieße die zwei Männer, die den Chinook bewachen. Erklettere den Turm und greife dir die leichte Rüstung. Mache dich auf zum Hubschrauberlandeplatz. Betrete unterhalb das Tal und begib dich zum Truck. Töte zunächst die zwei Männer und nehme den Wachposten ein. Sammle drinnen die schwere Rüstung ein. Stelle dich zwischen den Wachposten und den Truck, um den Mann auf dem Wachturm und den anderen Typen, der vor dem Höhleneingang steht, zu erschießen. Laufe hinüber zum Wachturm und schieße auf das Fass, das den Eingang blockiert. Dann spreng die Kiste hinter dem Turm, um ein Extra-Leben zu kriegen. Erklettere den Turm, um die leichte

Rüstung zu erhalten. Gehe in die Höhle hinein.

Renne durch sie hindurch und klettere links den Schneehügel hinauf. Benutze das Scharfschützengewehr, um den Wächter auf dem Turm zu erledigen. Dann kümmere dich weiter um den Rest der Männer im Inneren des Komplexes. Laufe hinüber zum Wachturm und klettere hinauf. Wähle aus deinem Inventar den Lasermarkierer aus. Nimm die Radarschüssel ins Visier und drücke R1. Ein Jagdbomber wird dann den Rest für dich erledigen.

Für deine Flucht brauchst du die Sicherheitskarte. Warte, bis der Chinook eintrifft, und schieße auf die Männer, die in die Basis hineinlaufen. Einer von ihnen trägt die Sicherheitskarte bei sich. Sammle sie einfach von seinem Leichnam auf und öffne damit die Metalltüren.

Flucht auf Skiern

Nachdem du die Sicherheitskarte durch das Lesegerät gezogen hast, das sich rechts neben der Stahltür befindet, wird es Zeit für dich, die Skier unterzuschnallen. Während du Ski fährst, kannst du mit L1 und R1 Feinde mit deinen Stöcken stechen. Wenn du vorwärts drückst, werden Bonds Skier schneller. Mit 5 oder 1 bringst du ihn dazu, Gegner von der Piste zu drängen.

- Zu Beginn deiner Flucht lenkst du entweder ganz nach links oder ganz nach rechts, um die Medkits am Rand der Piste einzusammeln.
- Lenke durch die Bäume hindurch, um deine Verfolger reinzulegen. Sie werden normalerweise mit den Auswüchsen der alpinen Pflanzenwelt zusammenstoßen.
- Meide die Felsen und die Schneeflächen, die mit Geröll durchsetzt sind. Sie werden dich abbremsen und machen dich dadurch zu einem leichten Ziel für den Feind.

- Wenn alles andere versagt, gib dem Terroristen einen Stoß mit deinen Skistöcken. Dies wird dir Raum zum Manövrieren verschaffen.
- Sobald du über den Rand der Klippe gesteuert bist, öffnest du deinen Fallschirm. Damit hast du den Russkies eins ausgewischt.

MISSION 2: ARMS BAZAAR

Aufgaben: Hubschrauber, Mörser und Scud-Rampe fotografieren, Cockpit-Schlüssel finden

Nach der Landung vom Skiausflug, schickt sich Bond an, sich in den Waffenbasar einzuschleusen (Waffen-Flohmarkt). Wähle das Scharfschützengewehr und drehe dich nach links. Warte, bis der Wächter zur Scud-Rampe hinübergeht, und jage ihm eine Kugel zwischen die Augen. Fotografiere die Raketenrampe. Drehe dich nach rechts und gehe hinter der Kiste in Deckung. Schau nach den Mörsern. Erschieße den Wächter, der sie bewacht, aus dem Hinterhalt. Laufe zu den Mörsern hin und mache ebenfalls ein Foto davon. Sammle die zwei Medkits ein, die sich hinter dem Jeep befinden. Wähle im Inventar den Minenwerfer aus. Drehe dich nach rechts und feuere eine Mine auf die Kisten neben dem Jeep. Puste sie weg, dann mache dich auf zum Hubschrauber. Töte die Crew und mache ein letztes Foto. Gehe zu den Stahltüren am Rande des Komplexes. Öffne sie.

Du hast genau drei Minuten Zeit, um den Cockpit-Schlüssel zu finden, bevor die Tomahawk-Rakete einschlägt. Als erstes wähle deinen Minenwerfer aus. Verstreue deine übrig gebliebenen Minen und zünde sie, um Chaos unter den Wächtern zu erzeugen. Du kannst sie auch an den Seiten der zwei Flak-Trucks anbringen, um besonders große Zerstörung anzurichten. Wähle das Sturmgewehr und laufe rechts zum Kontrollturm. Auf der anderen Seite des Turmes ist eine graue

Wand. Dahinter befindet sich der Flugzeugpilot. Wenn er nicht da sein sollte, warte dort auf ihn. Erschieße ihn. Sammle den Cockpit-Schlüssel ein und mache dich zum Flugzeug auf. Nimm das Extra-Leben hinter dem Flugzeug mit. Klettere die Leiter hoch. Beim Betreten des Cockpits richte die Flugzeugbewaffnung auf die Feinde. feuert die Maschinengewehre und n feuert die Raketen ab. Sobald du die Terroristen gut versorgt hast, mache alles klar für deine Flucht

MISSION 3: CARVER MEDIA

Aufgaben: Rendezvous mit Paris, Energieversorgung kappen, Hauptcomputer zerstören, fliehen

Die Aktion beginnt in der Eingangshalle des Mediengebäudes. Laufe die Feuertreppe hinunter. Schlage von hinten auf den Kopf des Wächters. Locke den zweiten Wächter zu dir und strecke ihn nieder. Der dritte Mann befindet sich im Inneren des Raumes und steht vor der Alarmkonsole. Wähle das Sturmgewehr aus und schieße ihn damit nieder. Stecke die Fernbedienung für die Tür ein, die sich links auf dem Regal befindet. Benutze sie, um die Blendläden zu öffnen.

Gehe in den Gang hinein und laufe um den gläsernen Raum herum. Wenn du in eine Sackgasse gelangst, gehst du durch die Tür. Erschieße den Wächter, bevor er den Alarm auslöst. Sammle die Sicherheitskarte ein. Laufe zurück zum Fahrstuhl, den du während des Rundganges um den gläsernen Raum passiert hast. Stecke die Sicherheitskarte in den Steuerkasten. Fahre mit dem Fahrstuhl nach unten.

Springe heraus und erschieße die beiden Männer, die neben dem Steuerkasten stehen. Laufe nach vorne und dann links hinüber, um die zwei große Medkits zu erreichen. Ignoriere die große Tür und laufe statt dessen den Korridor hinunter, dessen Wände mit Carvers hässlicher Visage gepflastert sind. Spreche

mit Paris. Du kriegst eins auf die Nuss.

Nachdem du in der Gefängniszelle aufgewacht bist, greifst du zum Manschettenknopf-Gerät. Benutze es, um den Einwegspiegel zu zerstören. Renne zum Tisch und nimm die Pistole. Töte den Wächter. Laufe um die Trennwand herum und deaktiviere den Computer. Öffne links die Tür. Laufe die linke Passage hinunter. Gehe am Ende des Ganges durch die Tür und hole dir das Extra-Leben. Kehre in die Passage zurück und kämpfe mit den Wächtern im Inneren des Raumes, wo sich der Zentralcomputer befindet. Puste den Terminal weg. Sammle alle Medkits ein. Ignoriere den Fahrstuhl und laufe von deiner Zelle aus in nördliche Richtung. Öffne die Blendläden aus Metall. Eliminiere die Wächter und flüchte nach oben durchs Treppenhaus.

MISSION 4: PRESSING ENGAGEMENT

Aufgaben: Guptas Aktentasche finden, den versteckten Encoder bergen, aus dem Gebäude fliehen, Verluste unter der Zivilbevölkerung gering halten

Laufe in die Ecke des Korridors. Erschieße den bösen Jungen, der vor der gegenüber liegenden Tür steht. Untersuche den Raum, den er bewacht hat. Schnapp dir die Medkits und die Body-Rüstung. Kehre zur Hauptpassage zurück. Laufe weiter vorwärts, bis du auf einen anderen Wächter stößt. Beseitige ihn und stehle weitere Medkits und Munition aus dem Raum, der hinter ihm liegt. Beachte die gegenüber liegende Doppeltür. Gehe vorwärts in die Druckerei.

Es gibt in dieser Gegend jede Menge Feinde: Einige haben sich hinter den Papierrollen versteckt, andere in den sich darüber befindenden Gängen. Gib zunächst Acht auf die Männer am Boden. Bleibe weiter in Bewegung, um den Typen in den Gängen auszuweichen. Säubere den Raum von Gegnern und nimm den ersten Gang nach rechts. Hol dir den Koffer vor dem

Gabelstapler. Kehre zurück zu der Doppeltür, an der du zuvor vorbeigekommen bist.

Wähle den Fingerabdruck aus deiner Ausrüstung. Benutze ihn, um die Türen zu öffnen. Laufe bis zum Ende der Passage und öffne die Tür rechts. Schau nach rechts und untersuche die linke Seite des äußerst rechten Schrankes. Drücke den I-Knopf, um den Schrank zu bewegen. Benutze den Fingerabdruck für den Safe. Nimm den Decoder und gehe zurück in die Druckerei. Dieses Mal gehe durch den zweiten Gang rechts. Renne schnurstracks durch den Raum. Halte nicht an, um mit den Wächtern zu kämpfen, denn ansonsten strecken sie dich nieder. Renne geradewegs zur Tür und fliehe.

MISSION 5: HOTEL ATLANTIC

Aufgaben: mit Barkeeper reden, Paris treffen

Laufe nach links und gehe durch die rote Tür. Die Männer, die dort rumstehen, werden nicht auf dich schießen... noch nicht! Ignoriere den ersten Barkeeper und gehe durch die nächste rote Tür. Laufe links zur Bar hinüber und rede mit dem Mann im roten Mantel, der dahinter steht. Und dann geht der Zauber auch schon los!

Sobald die Schießerei begonnen hat, flüchte auf die rechte Seite des Raumes und verstecke dich hinter den Säulen. Komme aus der Deckung hervor und strecke die Schützen nieder. Nachdem du ein Sturmgewehr eingesammelt hast, laufe auf die rechte Seite der Bar. Drehe dich und erschieße die hereinkommenden Schläger. Gehe hinter die Bar und sammle die Schlüssel ein. Bleibe weiter hinter der Bar und gehe durch die Tür. Betrete die Küche und erschieße den Wächter. Sammle die drei Medkits ein. Der Lastenaufzug befindet sich im zweiten Gang links. Ignoriere ihn erst einmal und gehe zunächst durch die Doppeltür. Biege nach rechts ab und mache dich dorthin

zurück, wo dein Auto parkt. Biege nach links ab, wenn du dein Auto erreicht hast. Gehe durch die Stahltür rechts. Sammle alle Gerätschaften ein und aktiviere den Lastenaufzug, indem du den Schalter an der Wand betätigst. Eliminiere die herbeieilenden Wachen und laufe zurück zum Lastenaufzug. Fahre damit in den obersten Stock. Verlasse den Fahrstuhl, biege nach links ab und öffne die Tür auf der linken Seite.

HERR DR. KAUFMANN

Gehe durch die Passage, bis du eine Halle erreichst. Rede mit dem kahlköpfigen Kerl, hole dein Sturmgewehr heraus und bearbeite ihn damit. Kaufmann braucht 100 Treffer, bevor er abdankt. Stehe still und jage einen Kugelhagel in seine Richtung. Wenn Kaufmann sich anschickt, dass Feuer zu erwidern, mache einen Schritt zur Seite. Mache dies solange, bis er stirbt. Du kannst jederzeit durch die Doppeltür in die Halle gehen, um mehr Medikits und Munition zu holen, aber du kannst nicht eher die Treppe nach oben gehen, bevor du Kaufmann besiegt hast.

- Kaufmann wird dich anfangs mit seiner Mac 10-Maschinenpistole attackieren. Mache einen Schritt zur Seite, um seinem Feuer auszuweichen.
 - Er wird sehr bald zu tödlichen Wurfklingen greifen. Diese werden Bond fast die Hälfte seiner Energie nehmen, also vermeide sie um jeden Preis.
 - Gelegentlich werden Typen auftauchen, um Kaufmann zu helfen. Schieße sie so schnell wie möglich nieder und stehle ihnen ihre Munition.
-

PARIS' RETTUNG

Nachdem Kaufmann in die ewigen Jagdgründe entschwebt ist,

gehe die Treppe hoch. Betrete den ersten Raum links. Stehle die Gasgranaten. Gehe in den gegenüber liegenden Raum und rede mit Paris. Ihr müsst nun heil aus dem Hotel entkommen. Stelle dich die ganze Zeit schützend vor Paris. Wenn sie getroffen werden sollte, ist das Spiel zu Ende. Renne wieder die Treppe runter und kämpfe mit den Schlägertypen in der Halle. Wenn sie dich in die Zange nehmen, wirfst du ein paar Gasgranaten. Kehre zurück zum Lastenaufzug. Fahre damit in den untersten Stock. Verlasse die Küche und strecke die Männer im Korridor nieder. Sprinte zum Parkplatz und hau mit deinem BMW ab.

MISSION 6: CONVOY

Aufgaben: Rendezvous mit Q, Terroristen-Konvoi zerstören

Laufe zu den Jeeps links und sammle die schwere Rüstung ein. Greife zum Scharfschützengewehr. Laufe nach links zu den Bäumen und bahne dir deinen Weg zur Barrikade, die sich weiter hinten auf der Straße befindet. Benutze dein Scharfschützengewehr, um die Wächter auszumerzen, die sich entlang der Straße aufhalten. Um sie anzuvisieren, zoome sie heran, indem du den R1-Knopf drückst, dann drücke I. Das Fadenkreuz setzt sich genau auf das Gesicht des Feindes. Jetzt drückst du ab. Vernichte alle Ziele entlang der Straße und auch den Späher am Kontrollpunkt. Achte darauf, dass du bei voller Gesundheit bist. Nun gehe und rede mit Q, der an der Tankstelle direkt hinter der Barriere steht.

DIE VERFOLGUNGSJAGD

So, jetzt geht's ab! Bond setzt sich hinter das Steuer einer turbogeladenen BMW-Killermaschine. Das Auto ist ausgestattet mit 7,62 mm-Maschinengewehren und wärmesuchenden

Raketen. Diese Waffen sollten ausreichen, um die acht Fahrzeuge im Konvoi zu zerstören.

- Vermeide es, am Heck der feindlichen Autos zu hängen, denn sie haben die Angewohnheit, Minen fallen zu lassen. Wenn du am Heck hängst, bist du zudem leichtes Ziel für Maschinengewehrfeuer.
- Attackiere die Fahrzeuge der Feinde von der Seite. Versuche, die Hinterräder zu rammen, damit sie schleudern. Dann kannst du sie leicht fertig machen.
- Für Standardautos benötigst du nur einige Maschinengewehrsalven, bevor sie explodieren. Verschwende nicht deine Raketen.
- Jeeps sind ziemlich hart. Benutze zunächst einige Raketen, um sie weich zu klopfen, bevor du sie mit Maschinengewehrfeuer fertig machst.
- Das letzte Fahrzeug ist ein gepanzerter Jeep. Bewahre mindestens sechs Raketen auf, um mit diesem Monster klar zu kommen. Gib auf den Geschützturm Acht.

MISSION 7: SKI RIDGE

Aufgaben: auf Skiern ins Camp einschleusen, Sicherheitssysteme unbrauchbar machen, Sicherheitspass besorgen, Isagura eliminieren

Auf Skiern ins Camp einzudringen, ist deine erste Aufgabe. Die Route ist ähnlich der, wie bei der Flucht von der Radarstation in der ersten Mission. Dieses Mal sind die feindlichen Skifahrer doppelt so hartnäckig und das Laubwerk um einiges dichter.

- Wenn du an einen der Felsblöcke anschlägst, die die Spur säumen, ist das Spiel vorbei.
- Halte dich vom Rand fern, es sei denn, du möchtest in einer

Plastiktüte ins Tal getragen werden.

- Die einzige Möglichkeit, deine Verfolger abzuschütteln, ist es, durch die Bäume zu lenken.
- Halte dich in der Mitte des Abhangs. Der Kurs verläuft wirt, und du kannst leicht davon abkommen.
- Die Medkits sind ganz einfach zu erreichen. Schnapp sie dir, wann immer sich die Gelegenheit dazu bietet.

DAS CAMP

Laufe durch die Tore und halte dein Scharfschützengewehr bereit. Töte die drei Wächter am Stützpunkt. Du mußt dich nach vorne bewegen, um die letzten beiden zu erwischen. Betrete die Hütte links. Erledige den Wächter und hol dir die Medkits. Verlasse die Hütte und gehe zur Schneeraupe rechts. Sammle das Extra-Leben ein, das sich dahinter befindet. Setzte deinen Weg durch das Camp fort.

Besorg's dem Wächter in der zweiten Hütte und dem Typ, der draußen vor der Hütte patrouilliert. Betrete die Hütte und untersuche die silberne Maschine. Drücke I, um das Schloss des Tores zu deaktivieren. Verlasse die Hütte und gehe nördlich zum Tor. Öffne das Tor und mache dich auf zum Turm links. Klettere den Turm hoch und sammle den Sicherheitsschlüssel ein. Benutze dein Scharfschützengewehr, um die Wächter darunter loszuwerden. Laufe um die linke Seite des Bunkers herum und öffne die Tür. Erschieße die Wächter, die herausstürmen. Laufe den Korridor hinunter und benutze deinen Fingerabdruck-Apparat, um die Tür zu öffnen.

ISAGURA

Isagura ist ein ziemlich fieser Kerl. Du mußt diesen Wahnsinnigen unbedingt bezwingen. Ebenso wie Kaufmann, steckt er 100 Treffer ein, bevor er stirbt. Hebe deine 9mm

Automatic für diesen Kerl auf. Achte darauf, dass du mindestens vier Medkits in deiner Ausrüstung hast, bevor du dir Isagura vornimmst.

- Isagura ist mit einer modifizierten Maschinenpistole bewaffnet. Wenn du zu lange still stehst, werden ihre Kugeln deinen Körper durchdringen wie Papier.
- Hoffentlich hast du für diese Gelegenheit deine 9mm Automatic aufgehoben. Sobald Isagura zu rennen beginnt, pumpst du ihn voll mit Blei.
- Ab und zu wird Isagura Gasgranaten in deine Richtung werfen. Meide das Gas, oder deine Gesundheit wird sich schnell vermindern.

MISSION 8: CARVER MEDIA

Aufgaben: Dachfahrstuhl aktivieren, zwei Stockwerke hinuntergehen, Waffenkisten zerstören, Datendiskette holen, aus dem Gebäude fliehen

Halte deine Pistole bereit und drehe dich, um den zwei Wächtern zu begegnen. Ziele auf ihre Köpfe. Laufe zur Wand, an der sie standen, und ducke dich hinter das Geländer. Schieße auf den Heckenschützen auf dem Dach oberhalb deines Ausgangspunktes. Sammle die Gegenstände an der Wand ein. Laufe den Weg entlang. Töte den Mann, der die leichte Rüstung bewacht. Sammle sie jetzt noch nicht ein. Benutze die Wand als Deckung, dann springe hervor, um die drei Wächter zu erschießen. Wenn sie erledigt sind, schnappst du dir die Rüstung. Laufe weiter an der Wand entlang bis nach oben. Töte den Mann, der die Munitionskiste bewacht. Gehe weiter und biege an der T-Gabelung rechts ab. Laufe weiter und töte dabei die Wächter. Sammle den Schlüssel ein, wenn du die Sackgasse erreicht hast. Kehre zurück zur T-Gabelung und nimm den

linken Weg. Aktiviere den Fahrstuhl, benutze dafür den Steuerkasten an der Wand. Gehe zurück zum Ausgangspunkt und steige in den Fahrstuhl.

IM INNEREN DES GEBÄUDESWarte auf den ersten Wächter, der durch den Gang vor dir läuft. Schieße ihm eine Kugel in den Hinterkopf. Drehe dich nach links, benutze die Wand als Deckung, springe hervor, um die drei Wächter am Ende des Gangs zu erschießen. Laufe dorthin, wo sie gestanden haben, und folge dem rechten Gang. Gehe weiter, bis du eine Tür an der rechten Wand erreichst. Betrete den Raum und schieße die Männer drinnen nieder. Untersuche die Maschine an der linken Wand und benutze den I-Knopf, um sie zurück zu bewegen. Töte den Wächter und hebe den Schlüssel vom Boden auf. Kehre zurück in den Gang und gehe weiter. Wenn der Gang erneut eine Kurve macht, spinge hervor, um die Wächter zu erledigen. Laufe um die Ecke, um das Extra-Leben einzusammeln. Gehe zurück in Richtung Fahrstuhl und betrete die Waffenkammer, um deinen Waffenvorrat aufzustocken. Zurück im Fahrstuhl geht's dann nach unten.

TREFFEN MIT CARVER

Trete aus dem Fahrstuhl heraus und gehe vorsichtig weiter. Setze die Wächter außer Gefecht und untersuche die Stahltür links. Stelle dich neben die verschlossene Tür und warte ein unnötig langes Weilchen. Erwarte einen weiteren Schlag vor den Kopf.

Zücke die Pistole und mache dich bereit für den verbleibenden Wächter. Greife sein Sturmgewehr und laufe die Passage hinunter. Töte die drei Wächter und betrete den Raum mit Kisten. Halte dich nahe beim Eingang und schieße auf die Kisten, damit sie explodieren. Springe aus deiner Deckung hervor und erschieße die zwei Männer im Raum. Untersuche die linke Seite

des Raumes und finde dort die Medkits. Drehe dich nach links und laufe die Passage hinunter. Gehe in den nächsten Raum hinein und exekutiere die Wächter. Benutze nicht die Computer als Deckung, denn sie explodieren, wenn sie beschossen werden. Betrete den rechten Raum. Hole dir dort die Diskette. Kehre zurück in den Raum davor. Gehe durch die Geheimtür, die sich gerade geöffnet hat. Lösche die zwei Wächter aus. Zerschütze die Fenster und mache dich zur Flucht bereit.

MISSION 9: MARKET SQUARE

Aufgaben: RL 66 besorgen, Barrikaden zerstören, Hubschrauber verteidigen, Datendiskette dekodieren, Verluste bei der zivilen Bevölkerung gering halten

Laufe ans Ende der Straße. Eliminiere den ersten Wächter und stehle sein Sturmgewehr. Gehe durch die Türen, die er bewacht hat. Schalte den Mann aus. Schieße auf die Kiste links, um den Typen dahinter zu töten. Gehe durch die Tür gegenüber. Exekutiere links den Mann. Gehe die Straße vor der Tür hinunter. Mache dich auf zu den Stufen auf der rechten Straßenseite. Klettere die Stufen hoch, passe dabei auf, dass du die Wächter meidest. Laufe den Weg herunter und töte die drei Soldaten. Hol dir links die leichte Rüstung und folge den Stufen bis zum äußersten Ende des Weges. Gelange durch die Tür, indem du sie aufschießt. Gehe zum Ende der Passage und erledige die zwei Wächter im Raum vor dir. Gehe durch die Tür und auf die Straße und erschlage den Mann rechts. Gehe durch die Tür, die er bewacht hat, und geradewegs hinein, um das Extra-Leben zu kriegen. Gehe zurück auf die Straße und folge ihr. Erschieße den Mann weiter vorne auf der Straße. Trete rechts zur Tür. Steige über die Stufen zum darüber liegenden Raum.

BAZOOKASCHÜTZE

Dieser Kerl wird versuchen, dich mit seiner Panzerfaust zu eliminieren. Sie lässt sich ziemlich langsam nachladen, so dass du viel Zeit hast, und ihn ohne Angst vor Gegenwehr erschießen kannst. Wenn du allerdings von einem der Geschosse getroffen wirst, kostet dich das deine halbe Energie. Warte, bis er schießt und nachladen muss, und feure ihm dann ins Gesicht.

- Auch der Mann an der Bazooka kann 100 Treffer vertragen, bevor er zu Boden geht.
- Erschieße die Soldaten in der Ecke des Raumes, um deine Munition aufzufüllen, wenn du hinausläufst.
- Sobald der Panzerfaustschütze nachlädt, setze einen gezielten Schuß auf seinen Kopf an, um zehn Punkte seiner Gesundheit aus seinem grinsenden Gesicht zu fegen.

PILLENSCHACHTELN

Sammle die Panzerfaust auf. Verlasse den Raum und gehe auf die Straße. Bahne dir deinen Weg die Straße entlang und schieße jeden Wächter ab, der dir begegnet. Wenn du eine Pillenschachtel entdeckst, benutze den I-Knopf, um auf eine Höhe mit ihr zu kommen und auf sie zu schießen. Nachdem du jede Pillenschachtel zerstört hast, musst du dir deinen Weg durch die Barrikade freischießen. Passiere die Trümmer und mache dich auf zur nächsten Straße. Folge ihr so lange, bis du die drei Pillenschachteln zerstört hast. Bleibe auf der Straße und erledige die Männer oben auf dem Gebäude. Gehe weiter. Erschieße die Männer hinter den Sandsäcken.

HUBSCHRAUBER

Passiere den Tunnel und trete durch die Holztore. Halte die Panzerfaust bereit und suche Deckung hinter dem Truck. Ein

feindlicher Hubschrauber wird herankommen. Benutze die Panzerfaust, um ihn vom Himmel zu holen. Bleibe hinter den Fässern und den Trucks, um seinem Vergeltungsfeuer zu entgehen. Ziele auf das Cockpit des Hubschraubers, um den größten Schaden anzurichten. Sobald er zerstört ist, untersuche die äußerste Wand. Dort befindet sich ein kleines Holztor.

- Verwende gezielte Schüsse mit der Bazooka, um den Heli zu vernichten.
- Suche die Ecken des Hofes ab, um mehr Munition für die Panzerfaust zu finden.
- Benutze R1, um in Deckung zu gehen und den feindlichen Raketen auszuweichen, die vom Hubschrauber abgefeuert werden.

CODEKNACKER

Nachdem du den Tunnel betreten hast, untersuche die Code-Maschine. Um sie zu knacken, musst du den Sicherheitscode eingeben, damit du Zugang zur Diskette erhältst. Drücke viermal den n-Knopf. Wenn ein Quadrat erscheint, hast du die richtige Einstellung. Notiere dir das Bild. Dann drücke viermal den s-Knopf. Notiere dir, wo das s-Symbol erscheint. Wiederhole dies für die anderen zwei Symbole auf der Anzeige. Wenn du alle vier Positionen richtig hast, gebe sie in der richtigen Reihenfolge ein, um die Diskette zu lesen.

MISSION 10: STEALTH BOAT

Aufgaben: Kontakt mit M über Comm Link aufnehmen, Abschusspult finden, Raketenabschuss stoppen, Carver besiegen

Laufe nach vorne. Ignoriere die gelbe Tür. Gehe durch die

blaue links. Nimm die erste Abzweigung nach links. Folge der Passage, bis du einen Bereich mit Kisten erreicht hast. Töte den Mann bei den Kisten und gehe weiter bis zum Ende der Passage. Öffne die Tür auf der linken Seite. Erledige den Wächter bei der Konsole und rede mit M. Verlasse den Raum. Laufe zurück durch den Bereich mit Kisten. Erschieße die Wächter, um den Schlüssel zu kriegen. Gehe die Passage zurück und öffne die Tür mit dem Zeichen 4A. Laufe an den Tischen vorbei und eliminiere die Männer, die sich am Ende des Raumes befinden. Sammle den gelben Schlüssel ein und kehre zur gelben Tür zurück. Gehe hindurch, benutze dafür den Schlüssel. Folge der Passage und eliminiere alle Wächter, die dir begegnen. Wenn du die Zellenblocktür erreichst, öffne sie. Gehe links durch die Tür. Schnappe dir alle Medkits und Rüstungsteile, die du kriegen kannst. Öffne die Tür zum Chefizimmer.

STAMPER

Beim Betreten des Raumes entdeckst du einen Typen, der mit einem Granatwerfer bewaffnet ist. Bleibe weg von den Kisten. Sie werden explodieren, und Stamper durch die Explosionswelle mitreißen. Ducke dich und ziele auf den Kopf von Stamper. Rolle dich von links nach rechts, um seinen Granaten auszuweichen. Schieße ihm Kugeln in die Rübe, bis Stamper schließlich den Geist aufgibt.

- Ducke dich, um den Granaten auszuweichen, dann sollten sie alle über deinen Kopf hinwegfliegen.
 - Wenn Stamper mit seinen Granaten zu genau trifft, weiche aus, indem du dich nach rechts und links rollst.
 - Wie bei den anderen Bossen zielst du auf den Kopf, um größtmöglichen Schaden anzurichten.
-

DIE RETTUNG

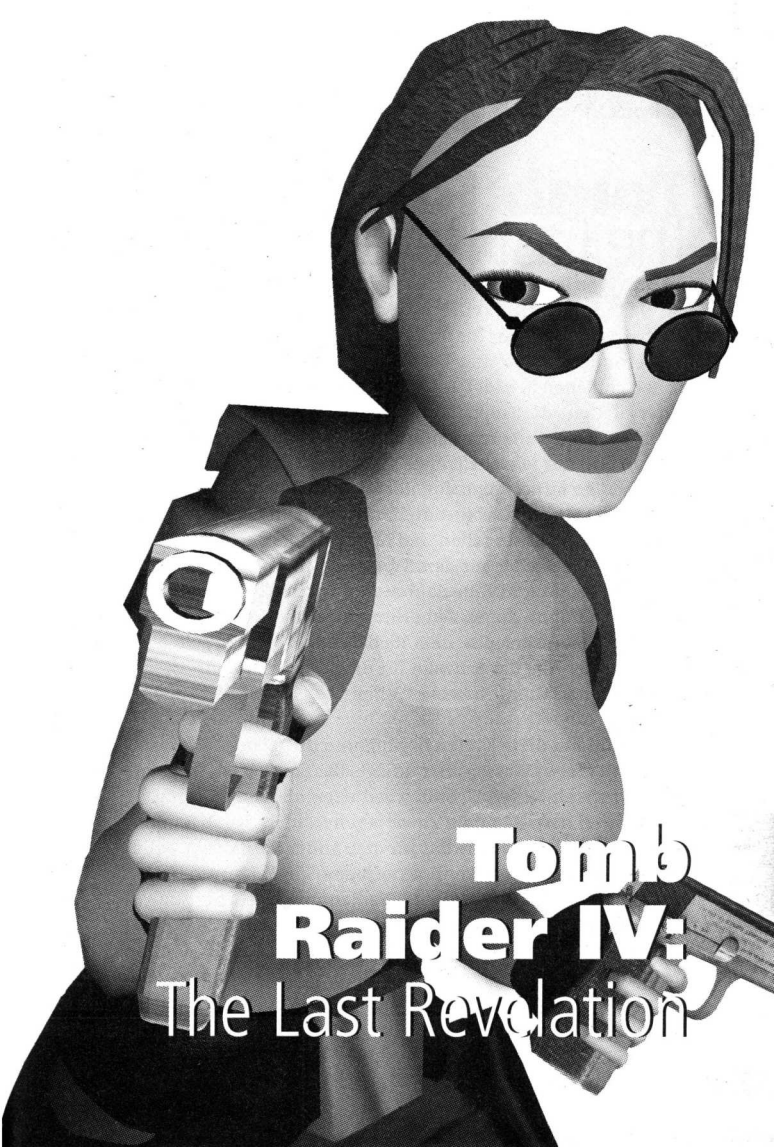
Sammle den Granatwerfer und den Zellenschlüssel ein. Verlasse den Raum und gehe durch die Tür, die rechts liegt. Befreie die Frau aus der Zelle. Gehe durch die nächste Tür. Betrete die Tür, die mit 'Exit' gekennzeichnet sind. Bahne dir deinen Weg zum Ausgang, dann gehe durch die blaue Tür. Laufe bis zum Ende der Passage. Betrete den Korridor, der mit 'MCON' gekennzeichnet ist. Gehe bis zum Ende der Passage, durch die Tür und dann in den Frachtraum. Gehe zum unteren Bereich des Laderaumes und untersuche die Schalttafel. Du wirst nicht in der Lage sein, sie ohne Carvers Diskette zu aktivieren. Nun musst du diesen Zuhälter Carver bezwingen, mache ihn ein für alle Mal fertig. Klettere auf die oberste Plattform im Lagerraum. Halte Ausschau nach den zwei Türen mit den Schlüsselkästen. Gehe durch die linke Tür. Liquidiere die Wächter drinnen und gehe weiter zum vorderen Cockpit. Er kämpfe dir den Schlüssel vom Wächter. Kehre zurück zum Frachtraum. Halte dich links entlang des Ganges und betrete die Raketenkommandozentrale. Schieße auf den Gaskanister, um die Kisten zu zerstören. Bahne dir deinen Weg durch die Kisten, bis du Carvers Versteck erreichst.

CARVER

Carvers einzige Waffe ist ein Sturmgewehr, welches er nur sehr ungeschickt in Betrieb nimmt. Treibe ihn in die Ecke und beschieße ihn mit deinem Granatwerfer.

Sobald Carver tot ist, hebe den Steuerpultschlüssel auf. Du hast nur drei Minuten, um die Rakete zu deaktivieren und den Ort zu verlassen. Laufe zurück zum Frachtraum und benutze den Schlüssel beim Steuerkasten. Dies wird den Sprengkopf entschärfen. Klettere zurück bis nach oben im Laderaum. Halte Ausschau nach der Tür. Gehe durch die Tür und die Passage hinunter. Folge den Zeichen zum Ausgang und halte auf keinen

Fall an (außer vielleicht, um ein paar Wächter zum Spaß zu erschießen). Wenn du die Tür zum Ausgang öffnest, werden dir drei Wächter aus dem Hinterhalt auflauern. Schieße auf die Fässer, die sie als Versteck benutzen. Dann machst du erst einmal ein gehöriges Päuschen.



**Tomb
Raider IV:**
The Last Revelation

Tomb Raider IV: The Last Revelation

Level 1 (AngokWatt)

Gehe vorwärts und hör dir an, was der alte Mann zu erzählen hat. Bevor du ihm folgst, gehst du zum linken Sims und holst dir den goldenen Schädel. Folge nun dem Alten und höre ihm weiter zu. Gehe die Treppe hinunter und dann weiter nach rechts, immer dem Mann hinterher. Du befindest dich nun in einem Raum mit je einer Treppe links und rechts von dir und dem Alten. Er fordert dich auf, über den kleinen Abgrund mit Wasser zu springen. Das tust du natürlich nicht. Du lässt dich stattdessen ins Wasser fallen und holst dir dort den goldenen Schädel. Steige wieder aus dem Wasser, springe über den kleinen Abgrund und gehe dann weiter vorwärts. Im nächsten Raum gehst du um die Säule herum und entdeckst einen kapitalen Keiler. Versuche, dem Vieh aus dem Weg zu gehen, dann wird der Alte das Schwein für dich erlegen. Puhh, schließlich hast du noch keine Waffen.

Gehe nun um diese Säulen herum, und du gelangst in ein Gebiet mit einem Wasserfall, und der Alte fängt wieder an, vor sich hinzufaseln. Er erklärt dir, wie du den nächsten Sprung auszuführen hast. Wenn du zuvor bereits andere Tomb Raider-Spiele gezockt hast, dürfte das für dich kalter Kaffee sein. Falls du weder die Vorgänger kennst, noch den Sprung hinkriegst, ähm, dann schaust du halt in der Bedienungsanleitung zum Spiel nach. Keine Panik, wenn's nicht klappt, denn rechts befindet sich ein Abhang, den du hinaufsteigen kannst, um es noch einmal zu probieren. Da es in diesem Raum absolut nichts zu holen gibt, springst du über den Abgrund und folgst weiter dem alten Mann. Der nächste Sprung ist wieder eine

Standardübung. Wenn du's beim ersten Mal nicht packst, läufst du wieder nach rechts und versuchst es nochmal. Laufe nach links zum Alten und springe nach rechts ab, um den Sims zu fassen zu kriegen. Halte X gedrückt und hangele dich nach rechts weiter. Folge dem alten Herrn um die Ecke, höre dir seine Anweisungen an und führe sie aus. Was folgt, ist eigentlich wieder Standardzeugs für Tomb Raider-Erfarene. Bei Problemen helfen dir die Spielanweisungen weiter.

Lasse dich nun fallen und hör dir die Instruktionen des Alten an; er wiederholt sie noch einmal. Schwimme durch den kleinen Teich. Links unten am Grund befindet sich ein weiterer goldener Schädel, den du dir holen kannst. Im Bereich links des Schädels gibt es eine kleine Öffnung. Schwimme hindurch und hol dir hinten die Med-Packs. Dann schwimmst du wieder zurück. Verlasse nun dieses kleine Gebiet, schwimme gleich nach rechts und steige aus dem Wasser. Stell dich auf die linke Seite des Hebels und betätige ihn mit dem X-Knopf. Der Alte läuft nun in eine kleine Halle hinein. Folge ihm auf dem Fuße.

Steige links die Leiter hinauf in den nächsten Bereich, halte dich dabei mit dem X-Knopf fest. Oben entdeckst du einen zweiten Hebel. Stelle dich auf die rechte Seite und betätige den Hebel. Klettere wieder über die Leiter zurück nach unten und gehe nach rechts in den kleinen Flur. Und wieder lässt du dem wanderlustigen Rentner den Vortritt. Im nächsten Bereich musst du klettern. Springe hoch und drücke X, um dich festzuhalten. Halte X gedrückt und schwinde dich wie ein Affe hinüber. Folge dem alten Mann in einen Raum, in dem links ein Wildschweine herumläuft und in dessen Mitte sich einige Gitter befinden. Laufe nach links und halte dich von den Schweinen fern, während der Alte sie der Reihe nach killt. Folge ihm dann bis ans andere Ende des nächsten Raums, wo ihr wieder eine kleine Halle betretet.

Du gelangst nun in einen Raum mit zwei Statuen zu beiden Seiten des Eingangs. Gehe nach rechts. Neben der hohen Säule befindet sich wieder ein goldener Schädel. Schnapp ihn dir und gehe durch die nächste Tür. Meide die Stacheln im mittleren und hinteren Teil des Raums, die sind nicht sonderlich gesund für dich. Gehe in den Raum hinein und höre wieder dem Alten zu. Anschließend drückst du den Kriech-Button, um durch den Kriechgang zu krabbeln. Gehe beim ersten Abzweig nach links und hol dir den goldenen Schädel in der Nähe des Gitters. Kehre wieder zur Abzweigung zurück und krieche dann weiter den Gang entlang.

Im nächsten Raum lungert ein Skelett herum, das einmal tragender Bestandteil eines Menschen war, der von den großen Stacheln aufgespießt wurde. Am Skelett hängt noch ein kleiner Rucksack, den sich Lara auf den Rücken schnallt. Rechts neben den Stacheln und dem Skelett befindet sich der obere Teil eines Schatzes oder etwas Ähnliches. Das war es wohl, worauf das Skelett zu seinen besseren Zeiten so scharf war. Da du das Teil nicht aufnehmen kannst, gehst du weiter nach links und betätigst den Hebel. Halt! Bevor du das tust, solltest du noch kurz den Spielstand speichern. Wer Tomb Raider-Spiele kennt, weiß, dass es mitunter sehr vorteilhaft sein kann, vor dem Betätigen von Knöpfen, Hebeln oder Schaltern das Spiel zu speichern. Du weißt schließlich nie, was anschließend passieren wird. Gut, wenn du also diesen Hebel betätigst, wird das Rad aus dem Weg gerollt, so dass du mit dem alten Mann in den dahinter liegenden Raum gelangen kannst. Gehe zum Alten und höre ihm zu. Verlasse dann den Raum.

Im nächsten Raum stößt du auf einige Wurf Pfeile. Ducke dich, um nicht getroffen zu werden. Sollte es dich doch einmal erwischen, ist das allerdings auch nicht weiter dramatisch. Krieche einfach durch diesen Abschnitt hindurch, stehe dann

auf und gehe weiter. Gehe zum alten Mann hinüber und springe dann hinauf auf den Sims. Dort oben liegt ein goldener Schädel auf dem Boden. Schließlich hörst du bei den beiden Säulen und der Fackel an der Wand wieder dem Alten zu. Folge ihm über eine Treppe hinunter in einen Raum mit einem Wasserbecken und einer großen, runden Holzplatte an der hinteren Wand. Um diese runde Tür zu öffnen, musst du erneut einen anderen Bereich aktivieren, damit der Alte hineingelangt. Drehe dich um und gehe den schmalen Sims und dann an der braunen Wand hinauf, um zu einem weiteren Schalter zu gelangen. Gehe weiter hinauf. Wenn du oben ankommst, drückst du den Kriech-Button, um durch den engen Bereich zu kriechen. Wenn du zur Öffnung gelangst, hältst du dich rechts und gehst weiter, bis du zu einem Sims mit einer goldenen Ranke gelangst. Klammere dich an der Ranke fest.

Keine leichte Aufgabe, sich an der Ranke hinüberzuschwingen und dann auch noch richtig zu landen. Bevor du mit dieser Turnübung beginnst, solltest du unbedingt abspeichern, denn du wirst wohl mehrere Anläufe benötigen. Den richtigen Schwung bekommst du mit R2, mit dem X-Knopf kannst du dann loslassen und auf der anderen Seite landen. Am besten drückst du X, wenn du an die Ranke springst, und gleitest dann ans Ende der Ranke hinab. Nun holst du mit R2 möglichst viel Schwung, bevor du die Ranke mit X wieder loslässt. Wenn du's erst einmal draufhast, ist es eigentlich ganz einfach. Anschließend gehst du nach rechts und betätigst den Schalter, um die runde Tür im Raum unter dir zu öffnen. Gehe anschließend durch diese Tür. Dazu drehst du dich um, gehst zum Rand und lässt dich ins Wasser fallen. Schwimme aus dem Becken und folge dem alten Mann in den nächsten Raum.

Folge wieder dem Alten und höre ihm zu. Lara betätigt den Hebel, und ein großes Etwas öffnet sich wie eine Blume. Eine

Brücke führt dorthin. Der alte Mann geht hinüber und wird in dem blumigen Ding gefangen. Tja, du kannst ihm jetzt nicht helfen. Schau dir in Ruhe die folgende Sequenz an.

Level 2 (Das Grab des Seth)

Schließlich erhältst du in diesem Level noch deine Waffen und Fackeln. Gleich rechts findest du einige Fackeln. Gehe weiter geradeaus und dann nach links, um auch dort die Fackeln einzusacken. Lasse dich in diesem schmalen Bereich herunterfallen und nimm dir unten die Schrotflinte. Beobachte, wie der Kerl mit dem roten Umhang eine Fackel anzündet, und gehe dann nach links. Lasse dich in den nächsten Bereich fallen und hole dir dort unten das große Med-Pack.

Der Kerl im roten Gewand betritt nun den Raum, und eine kleine Krabbe läuft auf ihn zu. Töte sie aber nicht; lass ihn das mit seiner Fackel selbst erledigen. Der nächste Raum ist ziemlich dunkel. Schieße auf die kleinen Krabben, dann betritt der Mann in Rot den Raum und zündet eine Fackel an. Gehe nach rechts und lasse den Mann im Gewand nach links gehen. Lasse dich in ein kleines Loch fallen und töte dort die Krabbe. Wenn du wieder aus dem Loch herausspringst, läuft ein kurzes Video. Danach will dir ein Hund an die Wäsche, den du aber rechtzeitig erschießt. Anschließend drehst du dich um und läufst die schräge Fläche hinauf zu einem großen Med-Pack. Lasse dich jetzt hinunterfallen und gehe durch den kleinen, purpurfarbenen Flur in einen rot erleuchteten Raum. Beim Betreten des Raums versucht der Rote, etwas anzuzünden, und ist ziemlich ratlos, weil er's nicht auf die Reihe kriegt. Eine Krabbe nähert sich ihm. Erschieße sie und gehe dann hinüber in den rechten Teil des Raums. Dort befindet sich eine Art Kiste in der Wand. Ziehe daran, und du erhältst ein großes Med-Pack. Laufe zur linken Seite des Raumes. Die Kiste, die dem Typ im

roten Gewand am nächsten ist, musst du ebenfalls herausziehen.

Ein Video läuft ab, in dem ein Raum mit Treibsand gefüllt wird. An der linken Wand befindet sich noch ein weiterer Gegenstand, mit dem es aber keine besondere Bewandnis hat. Also drehst du dich um und gehst nach links durch einen kurzen Flur. In diesem nächsten Raum gibt's zwar keinen Treibsand, aber dafür einen Weg um auf die andere Seite zu gelangen. Auf dem rechten Sockel befindet sich ein kleines Med-Pack, und auf dem linken Sockel entdeckst du ein goldenes Objekt, das sogenannte Augenteil, welches den Bereich öffnet, den der Rotgewandete zuvor ausgeleuchtet hat. Das Augenteil befindet sich nun in deinem Inventar, gehe also in diesen Raum hinein, in dem sich der Mann aufgehalten hat. Folge ihm die Treppe hinunter und beobachte, wie er im folgenden Raum einen Bereich auf dem Boden ausleuchtet und eine scherenartige Falle entschärft. In der Nähe befindet sich auf einem weiteren Sockel das zweite Augenteil. Füge die beiden Augenteile zusammen, und du erhältst das Auge des Horus. Kehre in den vorherigen Raum zurück und dann nach rechts, zu einem Augensymbol an der Wand. Stecke das Auge in den Spalt, um eine Tür zu öffnen.

Folge dem Mann im roten Umhang, aber überhole ihn nicht. Halte ihm mit der Waffe die Hunde vom Hals, die euch in diese Halle folgen. Am Ende der Halle gelangt ihr in einen großen Raum. Es läuft wieder ein Video. Folge anschließend dem Roten in einen weiteren Raum. Er hat jetzt ein ziemlich flottes Tempo drauf. In diesem Raum entzündet er das Wasser, das sich daraufhin in einen feurigen Strom verwandelt. Die Tür wird geöffnet. Gehe hinein. Am Ende des gewundenen Ganges gehst du nach rechts und lässt dich in ein kleines Loch fallen. Dort findest du ein kleines Med-Pack. Drehe dich um, springe wieder

aus dem Loch heraus und halte dich links. Betrete den Raum. Der rote Kerl kann nicht durch das Tor gehen, deshalb gehst du nach rechts, den Gang entlang zu einem anderen Raum. Hier befindet sich eine Kette, an der du ziehen musst, um das Tor von vorhin zu öffnen. Jetzt kann der Mann das Tor passieren.

Anschließend entzündet er das Wasser in dem Raum, in dem ihr zuvor gewesen seid, und eine Videosequenz wird abgespielt. Verlasse jetzt den Raum und folge weiter dem Gang, über den du in diesen Raum gekommen bist. In einem durch Fackeln beleuchteten Gang findest du Munition für deine Schrotflinte. Außerdem befindet sich dort auf einer Stufe eine weitere Kette, an der du wiederum ziehen kannst. Du hast nun Zugang zu einem bisher verschlossenen Raum. In diesem Raum musst du zu jedem der vier erhellten Bereiche springen, um vom Eingang zur Tür am anderen Ende des Raums zu gelangen, hinter der sich eine Sanduhr befindet. Die Tür öffnet sich, so dass du dir die Sanduhr schnappen kannst. Eine andere Tür wird ebenfalls geöffnet, und du kannst in einen weiteren Raum gehen. Verlasse diesen Raum über die Treppe nach unten, und du gelangst in eine Kammer mit einer Art Sandhügel und der Statue eines liegenden Widders. Verlasse diesen Raum über die linke Seite. Der Kerl in der roten Kutte wartet schon auf dich. Wenn er seinen Weg fortsetzt, folgst du ihm.

Er geht in eine andere Kammer und benutzt dort seine Fackel. Die Tür öffnet sich, ein Video läuft, und anschließend macht er sich einfach davon. Jetzt betrittst du den neuen Gang und folgst ihm bis in eine Kammer mit einer großen Plattform in der Mitte und einem Sims auf der gegenüberliegenden Seite. Begib dich auf den Sims und verwende die Sanduhr, so dass der Sand aus der anderen Kammer entfernt wird und eine sehr große Statue freigibt sowie einen schmalen Pfad. Dies kannst du in einem weiteren Video verfolgen. Drehe dich nun um und laufe zur

linken Seite des Raumes, springe über den kleinen Hang und dann auf die andere Seite, von der aus du den Raum betreten hast. Gehe zurück zu der zuvor mit Sand bedeckten Statue, betrete den Raum und suche an dem großen Kopf nach der Mundöffnung. Springe hinein. In diesem Gebiet ist es sehr eng, deshalb musst du den Kriech-Knopf verwenden, sobald du die Kante zu fassen gekriegt hast. Folge dem Pfad bis zu einem sehr düsteren Bereich, in dem du immerhin wieder aufrecht gehen kannst. Zünde eine Fackel an, um zu sehen, wo's langgeht. Du gleitest einen steilen Abhang hinunter und beendest diesen Level.

Level 3 (Die Grabkammern)

Du gleitest den Abhang hinunter in eine Kammer mit einem Schalter und zwei Widdern, die parallel zu dem Schalter liegen. Speichere den Spielstand, bevor du den Schalter aktivierst. Du hörst, wie sich hinter dir ein Tor öffnet. Drehe dich um und gehe durch das Tor. Hier stehen sich zwei Statuen gegenüber. Gleite den Abhang hinunter und hole dir die Hand des Orion. Beeile dich, denn aus den leuchtenden Bereichen des Bodens ragen Stacheln. Springe schnell nach links, um ein vorzeitiges Ableben zu vermeiden. Du siehst also, es lohnt sich auf meinen Rat zu hören und im rechten Augenblick abzuspeichern. So brauchst du nicht einen Level zurückzugehen und das ganze Zeug noch einmal zu erledigen. Gleite den nächsten Abhang hinunter und hole dir am Boden vor dem Tor die Munition. Wenn du sie aufnimmst, öffnet sich das Tor.

Du gelangst in einen Raum, in dem sich zwei Statuen gegenüberstehen, wie in der vorherigen Kammer. Folge dem Pfad nach oben. Der runde Bereich ist eine gefährliche Falle, du solltest also nicht Hals über Kopf hindurchrennen. Speichere zunächst das Spiel und versuche dann, den runden Bereich mit

den Stacheln zu überwinden. Achte auf die Reihenfolge, in der die Stacheln aus dem Boden kommen, und springe dann im richtigen Moment darüber hinweg. Gehe dann nach rechts und in eine Kammer, in der sich auf beiden Seiten zwei Vasen befinden. Du entdeckst einen kleinen Gang. Gehe hindurch und halte erst an, wenn du vor den Stacheln stehst. Speichere den Spielstand. Diesen gefährlichen Bereich musst du genau so überwinden, wie du es mit den vorangegangenen Stacheln gemacht hast. Springe im rechten Augenblick hinüber. Du fällst automatisch durch eine Luke nach unten, in einen kleinen Gang. Links siehst du eine Stelle, wo du die Hand des Orion einsetzen kannst. Anschließend beginnt ein rotorähnliches Teil sich zu drehen.

Speichere zunächst den Spielstand, bevor du weitergehst. Wahrscheinlich wirst du einige Treffer einstecken müssen, aber nur von den schwächeren Klingen, die nicht so viel Schaden verursachen. Halte dich links und springe dann links auf den Sims. Folge dem Pfad in eine Kammer, die wie eine Krypta aussieht. Auf einem großen Sarkophag liegt eine riesige, monstermäßig aussehende Mumie mit einem ägyptischen Kreuz auf der Brust. Laufe durch diesen Raum hindurch und geradeaus weiter in einen anderen Raum. Über einen kleinen Gang gelangst du anschließend in eine Kammer mit drei Sarkophagen und einer Statue in der Mitte. Gehe nach links und hole dir das kleine Med-Pack vor dem Sarkophag. Wende dich nun nach rechts und lasse dich durch das kleine Loch in den darunter gelegenen Bereich fallen. In diesem Gebiet mit dem grünen Fußboden befindet sich ein versteckter Bereich mit einem kleinen Med-Pack und Munition. Verlasse das Gebiet wieder und gehe zurück in den Raum mit der Mumie. Trete an die Mumie heran, und Lara wird automatisch hinaufspringen und sich das Kreuz schnappen. Daraufhin leuchtet es aus der Brust, und eine rote Flüssigkeit rinnt unten aus dem Sarg. Das

Kreuz ist das Amulett des Horus.

Wenn du jetzt erneut in den Raum mit dem versteckten Bereich gehst, werden sich die Sarkophage öffnen. Steige also in einen hinein, um sämtliche Mumien herauszulocken. In den Gebieten, in die du dich hinabfallen lassen kannst, befindet sich die gleiche rote Flüssigkeit, die zuvor auch aus dem Sarg geflossen ist. Wenn du in diese Gebiete fällst, brauchst du dir keine Sorgen zu machen – die Flüssigkeit ist harmlos. Aber es gibt Mumien hier. Sei vorsichtig. Diese Mumien kannst du nicht töten, also versuch's erst gar nicht. In der Mitte des Raumes sitzt eine große Statue. Beachte, wie die Statue auf der runden, roten Fläche positioniert ist. In diesem Raum befindet sich eine zweite solche Fläche, zu der du die Statue schieben musst. Das Problem ist nur, dass du von Mumien verfolgt wirst. Du musst also zunächst die Mumien ganz bis ans Ende des Ganges locken, durch den du diesen Raum betreten hast. Locke sie so weit weg wie möglich, denn sie bewegen sich nur langsam. Jetzt schiebst du die Statue auf die kleine, rote Fläche an der anderen Seite des Raumes. Drehe dich um, und du bemerkst eine Öffnung in einem der Sarkophage, in die du hineingehen kannst.

Folge dem Gang bis zu einem etwas größeren Abgrund und lasse dich dort hinunterfallen. Gehe durch das dunkle Gewölbe bis zu einem roten Raum. Links befindet sich ein Hund, der dich verfolgt. Erschieße ihn. Rechts greift dich ein weiterer Hund an. Mache ihn ebenfalls nieder. Gehe nun zur linken Seite des Raumes. Dort kannst du dich in ein kleines, darunter liegendes Gebiet fallen lassen. In diesem Gebiet befindet sich ein weiterer versteckter Bereich mit einem großen Med-Pack. Drehe dich um und verlasse diesen Bereich über die Simse. Nun gehst du nach rechts zur Mitte Raumes. Hier siehst du einige Gemälde an den Wänden und einen Durchgang. Betrete dieses Gebiet und springe über den Block, der von der anderen Seite

herabfällt. Hier entdeckst du einen Toten und etwas, das aussieht wie ein großer Türknauf. Da du hier nichts weiter anstellen kannst, drehst du dich um und gehst zurück in den Bereich, in dem du soeben das große Med-Pack eingesackt hast. Wenn du den Bereich über den Ausgang verlässt, läuft dir wieder ein Hund über den Weg. Erlege ihn und gehe dann zu der Stelle, an der sich das Med-Pack befand. Lasse dich diesmal jedoch nicht hinunterfallen, sondern gehe geradeaus weiter in einen Raum, in dem sich zwei Statuen gegenüberstehen. Weiter hinten im Raum befindet sich eine große Leiter, die du hinaufklettern kannst.

Über die Leiter gelangst du hinauf in einen Raum, in dem sich beiderseits der großen Öffnung zwei Vasen befinden. Wende dich nach links und gehe um die große Vase herum in einen Raum, in dem sich links ein Sockel befindet. Hol dir dort die goldene Schlange. Sobald du dir dieses Objekt gegriffen hast, hängen dir zwei Mumien an den Fersen. Weiche ihnen nach rechts aus und klettere auf den schmalen Sims, um diesen Jungs zu entkommen. An dieser Stelle solltest du unbedingt den Spielstand speichern, denn im nächsten Teil geht es verschärft zur Sache. Gleite den Abhang hinunter. Sobald du unten ankommst, rennst du zur linken Seite des Bildschirms. Laufe immer weiter nach links. Dort bist du in Sicherheit, wenn die Stacheln herunterkommen. Solltest du getroffen werden, verwendest du ein Med-Pack, um deine Gesundheit wieder herzustellen. Springe dann auf den schmalen Sims hinauf, und du befindest dich nicht nur in Sicherheit, sondern auch in einer purpurfarbenen Höhle. Hier speicherst du erneut, denn im nächsten Gebiet gibt es einen tiefen Abgrund. Wenn du hier stürzt, musst du wieder von vorn beginnen. Vor diesem großen Abgrund befindet sich rechts ein großes Med-Pack. Folge also dem schmalen Weg um dieses Gebiet herum, um dir das Pack zu holen. Falle aber nicht hinunter. Gehe nun zur linken Seite

und lasse dich rückwärts fallen. Klammere dich unterwegs fest und lasse dann den Knopf wieder los, um sicher zu landen.

Führe nun das gleiche Manöver noch einmal aus, doch bevor du dich fallen lässt, bewegst du dich ein Stück nach rechts, sonst landest du im Feuer und stirbst. Wenn du unten angekommen bist, wendest du dich nach rechts und befindest dich in dem großen, roten Raum, den du zuvor schon einmal besucht hast. Gehe zu der großen Leiter und steige kurz davor links einige Steinstufen hinauf. Überquere die Brücke über den großen, roten Raum. Du gelangst in eine Kammer, in der einige große Stufen nach oben führen. Dort befinden sich zwei schwarze Hunde. Töte sie, bevor du hinaufsteigst. Im nächsten Gebiet gibt es einen großen Abgrund. Führe also wieder ein Rückwärtsfall-Klammer-Manöver aus und lasse dann den Knopf los, um sicher zu landen. Gehe nun den Gang entlang und lasse dich in einen Raum fallen, in dem du einige Stacheln entdeckst. Gehe nach rechts und klettere die beiden schmalen Simse hinauf. Auf dem zweiten Sims drehst du dich um und kannst hinüber zu einem anderen Sims blicken, den du mit einem Laufsprung-Klammer-Manöver erreichen kannst. Oben auf dem Hang befindet sich Munition und ein weiteres Geheimnis.

Springe wieder hinunter in diesen Bereich und klettere erneut die Simse hinauf. Oder springe einfach von dem Sims aus hinüber, auf dem du gerade stehst. Klettere die beiden Simse hinauf, springe dann weiter zum nächsten Sims und halte dich links. Springe hinüber zum nächsten Sims und klammere dich daran fest. Wenn du dich hochgezogen hast, schaust du hinauf zu einem höher gelegenen Sims, der sich direkt über dir befindet. Hier kannst du dich ebenfalls festkrallen. Ziehe dich hinauf. Wenn du oben bist, siehst du einen Schalter. Speichere also zunächst und betätige dann den Schalter. Dadurch öffnet sich ein Tor rechts unten im Raum.

Lasse dich wieder rückwärts fallen, klammere dich fest und lande sicher. Springe hinüber zum Sims auf der rechten Seite und gehe zurück zu dem Bereich, über den du diesen Raum betreten hast. Hier befindet sich ein schwarzes Tor, das du soeben geöffnet hast. Betrete diesen Bereich und klettere die Leiter hinauf. Betätige den Schalter, und eine kleine schwarze Luke öffnet sich, die in ein Gebiet unterhalb des Raumes führt, in welchem du soeben an den Stacheln vorbeigekommen bist. Links siehst du einen Schalter an der Wand, doch du kannst ihn nicht erreichen.

Drehe dich nach rechts zur Öffnung hin und verlasse den Raum. Du gelangst zu einem neuen Raum, der ähnlich aussieht wie der vorherige. In der Mitte des Raums brennt ein Feuer. Lasse dich in diesen Raum hinunterfallen, und du entdeckst die kleine Luke, die du zuvor geöffnet hast. Lasse dich rückwärts in den Raum fallen und hol dir dort die Hand des Sirius. Drehe dich um und verlasse den Raum. Folge dem dunklen Gang in einen düsteren Bereich, in dem sich rechts eine gelbliche Leiter befindet. Steige die Leiter hinauf, und du betrittst wieder den Raum von vorhin, in dem das Feuer brennt. Springe die Simse hinauf. Dort befinden sich einige Stacheln, sei also vorsichtig. Springe nach links in das offene Gebiet. Hier ist es zwar etwas dunkel, aber du hast Platz genug, um sicher zu landen.

Jetzt wird es etwas knifflig. Du musst zu der kleinen Öffnung auf der rechten Seite hinüberspringen. Gehe also auf diesem Sims ganz nach links und springe in den sicheren Bereich hinüber. Auch hier hast du wieder genügend Platz, um sicher zu landen. Betrete die Halle. Ein weiterer schwieriger Teil liegt vor dir. Springe hinüber und klammere dich an der Wand fest. Tatsächlich befindet sich dort eine Leiter, an der du nach unten klettern kannst. Hier ziehst du an der Kette und öffnest so einen weiteren Bereich. Sei vorsichtig, wenn du dich nach rechts



wendest, denn auf dem Nichts tauchen einige Mumien aus. Lauf schnell zur rechten Seite des Raums und steige die Leiter hinauf. Weiter oben gelangst du zu einem steilen Abhang. Wenn sich Lara hier hinaufgezogen hat, drücke auf dem D-Pad "Rückwärts" und drücke den Sprungknopf, um dich mit einer Rückwärtsrolle in Sicherheit zu begeben. Wende dich anschließend nach rechts und krieche unter den Stacheln hindurch. Du befindest dich wieder in dem Raum von vorhin. Gehe ans andere Ende des Raumes und springe auf die Simse. Springe hinüber zum Schalter, den du bereits aktiviert hast. Springe auf den Sims unterhalb des Schalters. Wende dich nach links und springe von dem hohen Sims aus hinüber in den anderen Bereich.

Im nächsten Raum entdeckst du ein weiteres Objekt auf einem Sockel. Es ist der Skarabäus-Talisman – nimm ihn dir. Folge dem roten Gang nach links. Dort befinden sich zwei schwarze Hunde, die du schnell tötest, bevor sie dir an die Wäsche gehen. Folge weiter dem Pfad zu einem großen Raum mit vier großen Säulen darin. Das Gebiet dehnt sich nach rechts aus, doch warte zunächst und töte den Hund, der hier hin und her läuft. Gehe weiter und wende dich nach links. Du befindest dich wieder im roten Hauptraum. Gehe hinein und zurück zu der Stelle, wo sich der Tote befand. Stecke die goldene Schlange und den Skarabäus-Talisman in die beiden dafür vorgesehenen Öffnungen. Wenn sich die Teile an ihrem Platz befinden, füllt sich der Raum mit Sand. Der Tote ist eine Mumie, die jetzt zu neuem Leben erwacht. Du musst nun immer im Kreis laufen, bis sich der Raum vollständig gefüllt hat, und dabei der Mumie aus dem Weg gehen, denn du kannst sie nicht töten. Schließlich erblickst du eine Öffnung. Springe dort hinauf und folge dem Pfad ins Helle. Verlasse den Level und schau dir die Videosequenz an.

Level 4 (Das Tal der Könige)

Der erste Teil ist nicht ganz einfach, denn hier musst du sechs Gegner erledigen. Der erste taucht gleich rechts auf dem Sims auf, ein anderer steht dahinter. Hinter dem zweiten befindet sich der dritte Typ, und dann kommt noch einer von rechts. Schließlich stoßen noch zwei von links hinzu. Versuche, viel herumzuspringen, und heile dich mit Med-Packs, wenn's dich erwischt hat. Die optimale Waffe ist hier die Schrotflinte. Sieh zu, dass jeder Schuss ein Treffer ist! Wenn du sie alle niedergemacht hast, bekommst du von ihnen eine Menge Munition, zwei kleine Med-Packs, ein großes Med-Pack und einige Schlüssel für das blaue Gefährt. Du wirst das Teil aber erst später benutzen. Gehe zunächst zur linken Seite des Bildes und zu einem kleinen Sims. Wenn du dort hinaufkletterst, gelangst du wieder in einen dunklen Bereich. Gehe zurück und hol dir zwei Packungen Munition sowie eine Flinte. Da du so ein Teil bereits besitzt, bekommst du für die Knarre eine dritte Mun-Packung.

Level 5 (KV5)

(In diesem Level solltest du unbedingt immer den Jeep dabei haben, insbesondere wenn du später das schwarze Tor öffnest. Anderenfalls musst du nämlich GANZ VON VORN beginnen! Du kannst also nicht einfach den Level wiederholen. Dies ist wohl die erste richtige Panne im Spiel. Ich frage mich, wofür Eidos überhaupt Spieletester beschäftigt. Sowas darf eigentlich nicht passieren.)

Setz dich ins Fahrzeug und weiche dem Gewehrfeuer nach Möglichkeit aus. Benutze bei Bedarf die Med-Packs und meide die Bomben, die aus dem grünen Fahrzeug auf dich geschleudert werden. Lass das grüne Fahrzeug davonziehen, damit du dich nur mit dem Gewehrfeuer auseinandersetzen

musst. Sei vorsichtig, wenn du an einen großen Abgrund kommst und nach rechts auf die Straße zwischen den Klippen fährst. Hier steht zu allem Überfluss noch ein Typ herum, der auf dich ballert. Also, immer ruhig bleiben und: Kopf zu, Augen durch!

Im nächsten Bild hat das grüne Fahrzeug inzwischen angehalten. Du stoppst ebenfalls und steigst aus. Drücke dazu den O-Knopf und auf dem Steuerkreuz nach links. Laufe in diesem Höhlengebiet um den großen Sims herum, neben dem du geparkt hast, und hol dir die Weitschuss-Munition für die Flinte und das große Med-Pack. Anschließend solltest du das Spiel speichern, damit du diesen schwierigen Teil nicht noch einmal absolvieren musst. Gehe nun in Richtung des grünen Jeeps und trete dann wieder einige Schritte zurück. Der Jeep wird sich langsam entfernen. Jetzt wartest du noch etwa fünf Sekunden, denn dort, wo der Jeep stand, befindet sich eine Sprengladung, die du natürlich nicht abbekommen willst.

Steige wieder in dein Fahrzeug und fahre weiter, an einigen Statuen vorbei und in ein wüstenähnliches Gebiet auf der rechten Seite. Geradeaus vor dir befindet sich eine Höhle. Kurz vor dem anderen Ende der Höhle steigst du aus dem Jeep und tötet den Kerl oben auf dem Weg. Steige wieder ein und fahre auf dem Hauptweg weiter. Du kannst dieses Gebiet auch untersuchen, wenn du willst, doch die Brücke ist so bröselig, dass ich mich frage, wie sie den Typen vorhin überhaupt getragen hat. Gehe nach rechts und klettere einen kleinen Abhang hinauf und dann rechts auf einen Sims. Hier drinnen hörst du die geheime Musik und findest ein großes Med-Pack. Steige dann wieder in den Jeep und fahre weiter den Weg entlang. Wenn du bei dem hohen Gerüst auf der linken Seite ankommst, nimmst du den ersten Weg links bei der Öffnung. Du gelangst zu einem brüchigen Gerüst und hältst direkt

darauf zu, um den Typen darauf herunterzuholen. Weiter vor dir befindet sich ein schwarzes Eisentor. Wende dich nach links und klettere auf den schmalen Sims. Dort gibt's ein großes Med-Pack. Gehe zurück und rechts des Simses zu der kleinen Öffnung im Gerüst. Klettere dort hinein.

Wenn du hinaufgeklettert bist, gehst du nach links und holst dir die Flintenpatronen am Ende des Ganges. Kehre um und folge dem Gang nach links in die Nähe einer großen Kiste. Oberhalb der Kiste taucht ein Wächter auf, den du blitzschnell erledigst. Dann gehst du über die Kiste zur anderen Seite und folgst weiter dem Weg. Ein Stückchen weiter kommst du an einen kleinen Abgrund. Lasse dich hier hinunterfallen, und du hörst wieder die Musik. Gehe am anderen Ende rechts weiter und hole dir jetzt das kleine Med-Pack sowie weiter hinten das große Med-Pack. Kehre zurück nach oben auf das Gerüst und gehe dann weiter zum Ausgangspunkt. Wenn du den ersten Weg rechts um die Ecke des Gerüsts nimmst, schaust du nach oben. Du kannst jetzt auf das obere Gerüst klettern. Laufe den Weg ein kleines Stück weiter, dann befindet sich rechts eine kleine Nische mit einem großen Med-Pack. Drehe dich um und schaue zur anderen Seite des Gerüsts hinüber. Du entdeckst dort eine Ranke. Mit einem Laufsprung kannst du sie erreichen. Klammere dich möglichst ans untere Ende der Ranke, um besser Schwung holen zu können. Schwinde dich zur anderen Seite hinüber.

Schaue nun hinauf. An der linken Seite der Wand ragt ein Teil heraus, das wie ein halbes Rad aussieht. Springe mit einem großen Satz dorthin und drücke den Aktions-Knopf, wenn du herankommst. Du hörst und siehst nun, wie sich das große Tor öffnet. Lasse dich vorsichtig vom Gerüst fallen, indem du rückwärts springst und dich festklammerst. Gehe durch das Tor. Links und rechts befinden sich zwei Simse, die du jedoch nicht

erreichen kannst. Die übrigen Simse sind von Säulen umgeben. Auch hier kannst du leider nichts ausrichten. Gehe also zunächst einmal den Steinpfad hinauf und halte dich dabei links, denn rechts befindet sich ein neues Hindernis. Eine große Stachelkugel rollte den Pfad hinunter und macht dich platt, wenn du nicht aufpasst. Bleibe also zunächst links, bis die erste Kugel vorbei ist, und laufe dann sofort nach rechts hinüber, um der nächsten auszuweichen. Schließlich geht's wieder blitzschnell nach links, und dann müsstest du es geschafft haben.

Nun gleitest du den Abhang hinunter und gehst nach rechts in den offenen Bereich. Bevor du jedoch nach rechts gehst, wartest du kurz, bis die Sprengladungen explodiert sind. Anschließend gehst du nach rechts und den Hauptweg entlang. Beim nächsten Abgrund befindet sich ein tiefes Loch und ein kleiner, grüner Flur auf der rechten Seite. Mit einem Laufsprung kannst du dorthin gelangen und dich am Sims festklammern. Wenn du drüben bist, liegt vor dir ein großer Abgrund. Lasse dich also wieder rückwärts fallen und klammere dich am Sims fest. Klettere dann so weit hinunter, bis du dich gefahrlos fallen lassen kannst. Nun lässt du dich an einem weiteren Abgrund auf einen rötlichen Boden hinunterfallen. Links vor dir befindet sich ein großes Loch, eine Stachelgrube, die du natürlich unbedingt meiden solltest. Gehe um das Loch herum. Nun musst du einen steilen Abhang hinauf. Gehe nach links in einen etwas dunkleren Bereich. Hier kannst du auf den Pfad hinaufspringen und so den steilen Abhang überwinden.

In der Ferne siehst du den grünen Jeep vorbeifahren. Folge dem Weg. Rechts befindet sich ein großes Loch und ein grüner Gang, aber spare dir den Besuch in diesem Bereich. Ich bin da gewesen und hab mich tierisch gelangweilt. Dort gibt's nichts

zu holen. Gehe weiter geradeaus. Links entdeckst du ein großes Loch – eine Stachelgrube! Gehe um die Grube herum, und du siehst links und rechts von dir hohe Felsen hinaufzugen. Gehe zu einem Abhang, der nach unten führt. Bleibe auf der linken Seite, denn rechts befindet sich eine Stachelfalle. Gehe weiter auf dem Pfad und nimm die erste Abzweigung nach links in ein Wüstengebiet. Sei vorsichtig, wenn du im hügeligen Abschnitt mit dem Jeep springen musst. Du hast hier nur eine Möglichkeit zu springen, denn direkt daneben befindet sich eine Stachelgrube, in die du leicht hineinfallen könntest. Bewege dich langsam weiter und halte dich rechts. Fahre bis zu einer begehbaren Höhle. Betrete die Höhle, um diesen Level abzuschließen. Schaul dir dann drei längere Videosequenzen an.

Level 6 (Der Tempel von Karnak)

Beginne diesen Level, indem du nach rechts gehst und die beiden Sims hinaufkletterst. Lasse dich fallen und töte den Skorpion. Du siehst zwei Stufen, die zu einem großen Turm hinaufführen, sowie ein kleines Med-Pack. Hol es dir und laufe nach links. Drehe dich um und töte den Skorpion. Hier gibt es nun drei Wege, die dich weiterbringen können. Nimm zunächst den linken, dies ist die zweite kleine Öffnung. Folge dem Pfad. Wenn du den ersten Sims bestiegen hast, schaul du nach rechts und siehst einen weiteren Sims. Gehe dorthin und springe über den kleinen Abgrund. Schnapp dir das kleine Med-Pack. Gehe hinüber zur linken Seite des Bildes und betrete dort den kleinen Eingang. Lasse dich in das kleine Loch hinabfallen und gehe dann nach rechts. Im nächsten Bereich musst du dich ducken und hindurchkriechen. Du endest in einem großen, dunklen Raum mit hohen Säulen. Hier hörst du leise Musik, sobald du aufstehst und auf den Skorpion vor dir schießt.

Gehe dorthin und wende dich dann nach rechts, wo sich ein hohes, schwarzes Tor und eine kleinere Öffnung befinden. Gehe in die Öffnung und folge dem Gang. Schau sofort nach links und töte den Skorpion. Ein zweiter lauert vor dir, töte ihn ebenfalls. Gehe dann weiter vorwärts. Weiter ist hier nichts los. Kehre also um in den Bereich, in dem du in den Gang gelaufen bist, und verlasse das Gebiet. Gehe zurück in den Raum mit der hohen Säule in der Mitte und weiter ans andere Ende. Klettere dort die Simse hinauf. Lasse dich wieder fallen und gehe nach links. Du findest zwei Nischen am Ende, in die du hineingehst. Rechts befindet sich ein Skorpion. Erschieße ihn. Gehe dann nach links und springe über den kleinen Abgrund. Auf dem Sims rechts hinten befinden sich einige Fackeln. Hol sie dir.

Lasse dich in den kleinen Abgrund fallen und klettere wieder hinaus in einen Raum mit zwei Säulenreihen und einer Treppe, die nach unten führt. Speichere vorsichtshalber den Spielstand, gehe nach links und lasse dich vom Sims fallen, um den Skorpion zu töten. Gehe dann wieder hinauf auf den Sims und nach links, zur anderen Seite, wo sich ein weiterer Sims befindet. Lasse dich hier fallen und hol dir das kleine Med-Pack. Vorsicht: Hinter dir befindet sich ein Skorpion, fange dir keinen Treffer von ihm ein! Wenn er dich dennoch trifft, musst du dich mit einem kleinen Med-Pack heilen. Klettere zurück auf den Sims und schaue hinauf. Über dir befindet sich eine Art Kletterstange, an der du dich hinüberschwingen kannst. Töte auf der anderen Seite zunächst den Skorpion und gehe dann nach links. Klettere zum Sims hinauf. Drücke oben auf den Schalter und klettere an den Stangen auf dieser Seite zurück zum Anfang des Raums.

Direkt hinter der Treppe, die nach unten führt, hat sich jetzt eine Tür geöffnet, und du kannst hindurchgehen, um dort den Schalter zu aktivieren. Drehe dich jetzt um 180° und lasse dich

bei der Treppe durch die Luke hinabfallen. Die Säule senkt sich hinunter. Unten siehst du Wasser, gehst aber noch nicht hinein, sondern drehst dich um. Klettere auf den Sims hinter dir und hol dir das große Med-Pack. Gehe dann nach rechts. Klettere an der Wand hinauf zu einer kleinen Öffnung. Gehe in die Öffnung und folge dem Gang.

Um den Sims hier zu verlassen, drehst du dich um, mit dem Rücken zum Sims, und kletterst hinunter. Folge dem Gang und klettere dann am nächsten Sims hinauf. Halte dich dann rechts und klettere auf den nächsten Sims. Schau von hier aus zur ersten Öffnung rechts hinüber und hol dir dort die Fackeln. Gehe von der Öffnung aus nach links und krieche durch einen schmalen Bereich. Du gelangst schließlich zu einem Raum mit einem großen Hügel. Klettere hinauf und springe über den steilen Abhang. Du kommst nun in einen anderen schmalen Kriechgang. Folge dem Gang und verfare dann genauso wie zuvor. Drehe dich um und gehe zur anderen Seite, um zu dem hohen Sims hinaufzuklettern. Du musst diesen Weg wählen, denn die Hügel sind zu hoch, um daran vorbeizukommen. Lasse dich nun fallen und gehe hinüber zum nächsten Sims in der Mitte des Bildes. Klettere hinauf. Lasse dich wieder fallen und gehe nach rechts durch die Öffnung.

Du gelangst in einen Bereich mit einigen Säulen und Stufen. Gehe weiter den Gang entlang, am schmalen, schwarzen Tor vorbei. Nimm dann den ersten Gang nach rechts und schau hinauf. Springe in das Wasser und hol dir die Fackeln. Steige anschließend wieder aus dem Becken. Gehe nach rechts und klettere auf den Sims. Springe dann weiter über die Simse hinauf. Wenn du vom ersten Sims abgesprungen bist, schaust du nach links und siehst einen Schalter. Drücke auf den Schalter, und das Tor hinter dir öffnet sich. Drehe dich nun um und drücke hier den nächsten Schalter, um das Tor auf der

anderen Seite zu öffnen. Springe wieder hinüber und hole dir die Munition und das Med-Pack. Springe hinüber und gehe durch das erste Tor rechts. Hol dir dort den Baldachinkrug und schaue dir dann das Video über den Bereich an, den wir soeben durchgearbeitet haben. Gehe anschließend nach links und hol dir dort das kleine Med-Pack und die Flinte auf dem Sockel. Lasse dich zurück in diesen Bereich fallen und gehe wieder in den Raum mit der Treppe, die nach unten führt. Lasse dich erneut durch die Luke fallen. Gehe mit dem Baldachinkrug nach rechts und hinauf auf den schmalen Sims. Rechts entdeckst du eine kleine Öffnung, in die du den Krug stecken kannst. Eine Tür öffnet sich dort, wo du zuvor den Baldachinkrug bekommen hast. Gehe zurück in diesen Bereich und durch die Tür. Gehe anschließend den Abhang hinunter, um den Level zu beenden.

Level 7 (Die große Hypostelhalle)

Gehe zu Beginn dieses Levels nach links über den Sims hinauf in ein offenes Gebiet. Gehe dann nach rechts und über den schmalen Sims. Gehe wieder nach rechts und töte die beiden Skorpione. Gehe zur rechten Seite des Raums und klettere zum schmalen Sims hinauf. Von dort siehst du einen Bereich mit mehreren Öffnungen im Boden. Springe nach links in das offene Gebiet und töte die beiden Skorpione. Gehe anschließend den ersten Gang nach links und hole dir dort die Uzi-Munition. Laufe nun geradeaus wieder zurück. Gehe in den darüber liegenden Bereich und schaue nach rechts hinten. Dort befindet sich weitere Munition für die Schrotflinte. Außerdem befindet sich hier noch ein Skorpion. Töte ihn und kehre dann wieder zurück. Lasse dich vom Sims fallen und folge dem Gang. Schließlich läuft eine Videosequenz ab, in der du die Schurken am Beginn des letzten Levels siehst. Gehe weiter, bis du zu einem großen und tiefen Abgrund kommst. Springe über den

Abgrund und klammere dich auf der anderen Seite am Sims fest. Gehe nun durch eine Öffnung, bei der sich viele Felsformationen befinden, in den nächsten Raum. Springe vom schmalen Sims hinunter und folge dem Pfad in einen weiteren Raum. Gehe dort den Abhang hinunter und beende diesen winzigen Level. Viel mehr ist hier wirklich nicht los. Wenn wir was vergessen haben sollten, dann hilf uns und schicke uns eine E-Mail mit deinen Tipps und Hinweisen. Die E-Mail-Adresse steht hinten im Impressum.

Level 8 (Der heilige See)

Verlasse zunächst diesen Raum, indem du auf den Sims kletterst und nach links durch die Öffnung gehst. Gehe geradeaus weiter und töte die beiden Fledermäuse auf der rechten und das Krokodil auf der linken Seite. Auf dem schmalen Sims vor dir befindet sich ein kleines Med-Pack. Hol es dir und gehe dann nach links. Steige links auf den bunten Sims hinauf. Dort entdeckst du ein weiteres Krokodil. Du befindest dich jedoch auf dem obersten Sims, das Biest gelangt jedoch nur auf den unteren Sims. Erschieße es aus sicherer Distanz und gehe weiter nach links. Wenn du hinaufschaust, siehst du einen kleinen, niedrigen Kriechgang. Klettere hinauf und krieche hindurch. Lasse dich auf der andere Seite hinunterfallen und töte dann die beiden Skorpione. Lasse dich dann an der linken Seite des Raumes weiter hinunterfallen. Krieche durch das Gebiet, bis du wieder aufrecht stehen kannst, und klettere dann auf den schmalen Sims hinauf. Hier befinden sich zwei weitere Skorpione, deren düsteres Leben du nun aushauchst. An den Wänden siehst du einige runde, gelbe Symbole.

Im mittleren Bereich befindet sich etwas, das wie ein Federhalter aussieht. Außerdem gibt's hier ein mit Wasser gefülltes Becken, das wie ein Burggraben aussieht. Springe

hinein und hole dir von dort unten die Flintenmunition. In einem kleinen Bereich, in den du hineintauchen kannst, befindet sich ein kleines Med-Pack. Kehre in das Gebiet zurück, in dem du dich vorher befunden hast, gehe dann um den abschüssigen Bereich herum und steige wieder ins Wasser. Schwimme geradeaus und dann nach rechts und ein Stückchen weiter. Zwei Krokodile schlurfen zu dir ins Wasser hinein; besser, du verschwindest nach links über den kleinen abschüssigen Bereich. Wahrscheinlich bleibt eines der Krokodile im Wasser, das andere jedoch folgt dir mit tödlicher Gewissheit. Wenn es dir folgt, rennst du nach rechts und drehst dich dann um. Halte auf dem D-Pad Rückwärts gedrückt und schieße dabei auf dein zukünftiges Handtäschchen. Zwei Schuss aus der Flinte reichen aus, bei den leichteren Waffen musst du schon etwas länger draufhalten.

Gehe nun nach links auf den Sims. Das zweite Krokodil befindet sich noch im Wasser, rechts am Rand. Es hängt in diesem Bereich des Levels fest, also drehe dich nach rechts und verpasse ihm eine Ladung. Jetzt sind alle Krokodile in diesem Bereich unschädlich gemacht, und du kannst befreit ins kühle Nass springen. Links neben dir müsste sich nun ein abschüssiges Gebiet befinden. Tauche hinunter in einen abgetrennten Bereich im Wasser. Hier ist es ziemlich dunkel. Tauche bis ganz nach unten und dann weiter geradeaus, dem Gang folgend. Rechts findest du einige Fackeln. Tauche nun zur Mitte des Bildes in einen schmalen Gang, an dessen Ende sich ein kleines Med-Pack befindet. Tauche anschließend wieder zurück und hole oben erst einmal tief Luft. Schwimme anschließend zum abschüssigen Bereich hinüber, wo die Krokodile ins Wasser gegangen sind.

Steige aus dem Wasser und folge dem Pfad nach rechts in einen Bereich, wo sich hinter einer felsigen Wand einige grüne

Fundamente befinden. Hier gehst du in eine Öffnung, die wie eine Höhle aussieht. Zücke deine Waffen und erlege im Innern der Höhle zwei Fledermäuse. Gehe ans andere Ende des Raumes und lasse dich dort hinunterfallen. Drehe dich um und falle über drei weitere Simse abwärts. Benutze dabei den Gehen-Knopf als Notbremse. Lasse dich den abschüssigen Bereich hinunterfallen und nimm dann die Finger von der Steuerung. Wenn du nicht gefummelt hast, wirst du eine perfekte Landung hinlegen. Jetzt kannst du einen neuen Trick lernen. Klettere an dem Pfahl hinauf, an dem du dich gerade befindest, und drehe dich dann nach rechts zum nächsten Pfahl. Du musst nun den Sprung-Knopf betätigen, doch du kannst hier nur rückwärts springen. Halte also den X-Knopf gedrückt, während du um den Pfahl auf die richtige Seite kletterst. Wenn du hoch genug geklettert bist und sich der nächste Pfahl genau hinter dir befindet, drückst du den Sprung-Knopf. Du landest auf der schwarzen Plattform des rechten Pfahls.

Wenn du weit genug nach oben gelangt bist, siehst du rechts einen Sims. Drehe dich wieder mit dem Rücken zum Sims und springe rückwärts, um auf diesem Sims zu landen. Springe auf den nächsten Sims hinauf, um in einen kleinen Kriechgang zu gelangen. Folge dem Gang zu einem weiteren Sims. Hier drehst du dich um und benutzt den X-Knopf, um den Sims zu verlassen und zu der grünen, dunklen Höhle hinüberzugelangen. Lasse dich dort in den Raum fallen. Darin befindet sich eine Kette, an der du ziehst und dadurch das große Unterwassertor von vorhin öffnest. Falls du es seinerzeit nicht bemerkt hast: Es handelt sich um ein großes, metallenes Tor in der Nähe des Levelanfangs. Kehre wieder zurück, gleite am Pfahl hinunter und springe dann auf normale Art zum nächsten Pfahl weiter. Gleite auch hier nach unten und lasse dich ins Wasser fallen. Du befindest dich in dem Bereich, in dem du zuvor die Fackeln und das kleine Med-Pack erhalten hast. Tauche hinunter und

nach rechts und folge dem Pfad bis ans andere Ende. Dann tauchst du auf an die Oberfläche. Ganz einfach!

Wenn du hier auftauchst, musst du vorsichtig sein, denn hier paddelt ein Krokodil herum, das du bereits beim Öffnen des Tores im Video gesehen hast. Hole Luft, schwimme geradeaus und steige dann an der rechten Seite beim abschüssigen Gebiet aus dem Wasser. Laufe nach links oder rechts, um auf Distanz zu kommen, und pumpe die Echse dann mit Blei voll. Springe anschließend wieder ins Wasser, schwimme durch das nun geöffnete Tor und dann geradeaus. Oberhalb eines rostigen Blocks befindet sich ein Schalter, den du aktivieren musst. Dann kehre um und tauche links durch die kleinere der beiden Luken. Dort unten befindet sich eine Tür mit einer gräulichen Tafel darauf. Öffne die Tür. Falls dir die Luft knapp wird, solltest du jetzt noch einmal kurz auftauchen und die Erkundung anschließend fortsetzen. Hier könnte sich ein Krokodil aufhalten. Falls ja, erschieße es. Bevor in den dunklen Bereich gelangst, solltest du außerdem eine Fackel anzünden, damit du weißt, wohin du tauchst. Folge nun dem Gang, und du gelangst schließlich zu zwei abschüssigen Felsen im Wasser, durch die du nur äußerst schwer hindurchkommst. Scheint so, als hätte sich Eidos hier nicht die nötige Zeit genommen, denn es ist einfach tierisch schwer, durch diese Felsen zu gelangen.

Wenn du's dann schließlich doch geschafft hast, tauchst du auf, um Luft zu holen. In diesem Raum befindet sich ein großes Med-Pack und sonst gar nichts. Ein ziemlicher Aufwand für ein blödes Med-Pack, oder? Tauche wieder zurück und hole erneut Luft. Schaue nach links oben. Hier kannst du aus dem Wasser steigen, nach links laufen, auf einen Sims springen und dir auf dem nächsten Sims die Flintenmunition holen. Begib dich nun zur anderen Seite des Raumes und hol dir dort weitere Munition. Kehre nun dorthin zurück, wo du in der Luke das

große Med-Pack bekommen hast, beim ersten großen Unterwassertor. Tauche wieder zu der Stelle mit den beiden Felsen und dem schmalen Durchlass. Gehe an die Oberfläche. Du musst nun durch eine sehr schmale Stelle schwimmen. Im dahinter liegenden Bereich befindet sich ein großer Spiegel an der Wand. Du kannst darin beobachten, wie du zur anderen Seite schwimmst. Links, in Richtung des Eingangs zu diesem Bereich, befindet sich ein aufflackerndes Gebiet, das du nur schwer erkennen kannst.

Tauche in dieses leuchtende Gebiet hinein, gehe an die Oberfläche und hole Luft. Springe nun auf den schmalen Sims und folge dem Gang in einen anderen Bereich, wo du wieder hochspringst. Auf dem Sims steht ein kleiner Sockel, auf dem sich der zweite Baldachinkrug befindet. Nimm ihn an dich, und das Tor von vorhin wird geöffnet. Jetzt kannst du das Gebiet über diesen Weg verlassen, am Tor vorbeischwimmen und in die andere kleine Luke tauchen. Zuvor drehst du dich jedoch um, denn links hinter dir befindet sich noch Munition für die Uzi, rechts liegt sogar noch mehr davon. Sacke alles ein und kehre dann zurück zu der kleinen Luke mit dem schwarzen Tor. Schwimme durch das Tor, um den Level zu verlassen.

Level 9 (Der Tempel von Karnak, zweiter Besuch)

Schwimme hinauf in den offenen Bereich und klettere auf den schmalen Sims. Klettere über zwei weitere Simse geradeaus und dann auf einen dritten auf der rechten Seite. Gehe geradeaus, dann durch die Öffnung und lasse dich hinunterfallen. Nimm dann den ersten Weg rechts zur nächsten Öffnung und gehe weiter geradeaus. Von diesem Bereich aus kannst du die andere Seite des Tempels von Karnak sehen. Hier kannst du jetzt den zweiten Baldachinkrug einsetzen. Du siehst eine Videosequenz mit dem Becken, das von der Säule kippt. Anschließend

übernimmst du wieder Lara. Springe jetzt in das Wasser, wo dich zuvor noch eine starke Strömung behindert hat. Du treibst jetzt sozusagen auf dem Wasser. Gehe zur anderen Seite des Raumes und klettere die Stufen hinauf. Hol dir hinter dem Monument die Uzi-Munition. Drehe dich nun um, gehe durch die Öffnung und folge dem Gang bis ans andere Ende. Klettere nach Belieben links oder rechts auf den Sims. Auf beiden Seiten befindet sich eine Öffnung, die zu einem großen Gewässer führt. Oberhalb des Wassers erkennst du, dass es hier elektrisch zur Sache geht.

Lasse dich nach rechts hinunterfallen, und du landest auf einem Sims. Vorsicht: Hier gibt es drei Krokodile. Von hier oben aus müsstest du allerdings zwei davon schon unter Beschuss nehmen können. Um das dritte zu erlegen, musst du wohl oder übel ins Wasser springen, es an Land locken und dann abknallen. Wenn du sie alle drei erledigt hast, springst du ins Wasser und holst dir die Flintenmunition, die am Grund liegt. Gehe dann nach rechts und auf den schmalen Sims hinauf. Dort liegt noch mehr Munition herum. Laufe nach links über den Sims, und du entdeckst ein Artefakt in einer Höhle, das du jedoch noch nicht erreichen kannst. Springe wieder ins Wasser und halte auf den Käfig zu. Im Wasser gibt es einen kleinen Bereich, in den du hineinschwimmen musst. Folge dann dem Pfad nach rechts und klettere dort auf den Sims. An der Wand befindet sich ein Schalter, den du drücken kannst. Der schwarze Käfig, der das Artefakt umgibt, wird herabgelassen. Jetzt kannst du's dir holen. Hier gibt es gleich zwei Objekte, die du einsacken kannst: die Sonnengöttin und den Hypostelschlüssel. Nimm dir beide Objekte und kehre zurück zum Sims auf der rechten Seite. Verlasse dann diesen Bereich. Lasse dich in das Loch fallen und geb dich zurück in den Monumentenraum.

Gehe in den kleinen Kriechgang, oben an der Wand, und folge ihm. Nach deinem letzten Sprung in den Hauptraum, in dem

die Säule versunken ist, findest du eine Waffe. Weiter vor dir erwartet dich ein Gegner, bei dem du nicht unnötig lange fackeln solltest. Gehe dann den schmalen Pfad hinauf zur Öffnung. Von links nähert sich ein weiterer Gegner. Gehe ein paar Schritte zurück und warte auf ihn. Möglicherweise musst du etwas hervortreten, damit er dich bemerkt, dann ziehst du dich sofort wieder zurück und empfangst ihn gebührend. Gehe nun nach links und schaue nach links. Im Sand unter dem Gebilde befindet sich ein kleiner Gang. Lasse dich dort hinunterfallen und gehe dann links zum Sims hinauf. Auf der rechten Seite dieses Raumes befindet sich ein Wächter, den du sogleich in Rente schickst. Sobald er tot ist, drehst du dich um und schießt auf einen zweiten Wächter, der dich von hinten angreift.

Gehe nach rechts, um dieses Gebiet zu verlassen, und springe hier auf die zwei schmalen Simse. Gehe anschließend nach rechts, wo sich ein weiterer Wächter befindet. Mach ihn fertig und begib dich dann in das rechte Gebiet. Nimm im folgenden Raum den ersten Pfad nach rechts und verlasse den Level.

Level 10

(Die große Hypostelhalle, zweiter Besuch)

Klettere auf den Sims und gehe nach links. Vorsicht bei der Öffnung! Dort steht ein Typ, der wie ein Ninja aussieht, und der fünf Treffer mit der Flinte braucht, die du ihm auch möglichst schnell verpasst. Nimm die Uzi-Munition, die er hinterlässt, und gehe dann nach links, um die beiden Skorpione zu erledigen. Ein kleines Stück zurück befinden sich ein kleines Med-Pack und einige Fackeln. Nimm sie dir, drehe dich um und gehe in die entgegengesetzte Richtung weiter. Wenn gewendet hast, gehst du nach links zu einem kleinen Sims in der Mitte. Klettere hinauf. Auf einem anderen Sims, links, liegt Munition für dich

bereit. Kehre um und gehe auf den rechten Sims hinauf. Dort triffst du auf einen weiteren Ninja. Um diese Typen zu erledigen, musst du auf möglichst große Distanz gehen und dann feuern. Gehe nun nach rechts und ans andere Ende des Raums, wo du auf den Sims kletterst. Springe oben über das Loch in ein Gebiet, wo du dich hinüberschwingen kannst. Achte auf die Rillen in der Decke. Gehe ein Stückchen weiter nach links, bis du dort oben auf einer Plattform landen kannst. Links befindet sich auf einer anderen Plattform Munition für deine Flinte. Schau nun geradeaus, springe hinüber und hol dir die Fackeln. Springe zurück auf die mittlere Plattform, benutze die Kletterstangen, und du stürzt hinunter. Im nächsten Raum, beim Durchgang, lauern dir zwei Ninjas auf. Sei auf der Hut. Wenn sie mit ihren Schwertern herumfuchtelnd, können sie damit deine Geschosse abwehren. Warte, bis sie ihre Waffen senken, und erschieße sie dann.

Gehe nach links ins nächste Gebiet und springe dort über den großen Abgrund, indem du dich mit dem Aktions-Knopf am Sims festklammerst und dich hochziehst. Gehe zur nächsten Öffnung. Von dort siehst du rechts eine Öffnung; du gehst aber noch nicht dorthin. Gehe stattdessen in den kleinen Kriechgang im rechten Teil des Raumes. Folge dem Pfad bis ans Ende, und du findest ein Schlüsselloch, in das du den Apostelschlüssel stecken kannst. Gehe durch die nun geöffnete Tür. Links lauert wieder ein Ninja auf dich. Trete zurück und warte, bis er die Waffe senkt. Töte ihn dann. Anderenfalls verschwendest du nur deine Munition. Drehe dich um, und du entdeckst in der Mitte des Raums einen weiteren Ninja, den du ebenfalls niedermachst. Nun kannst du dir endlich die schöne Uzi holen.

Kehre um und gehe zum hinteren Teil des Raumes, wo du auf einige Simse kletterst. Oben auf dem Sims angekommen, springst du nach links in den mittleren Bereich. Du kannst dafür die

Kletterstangen benutzen. Aus dem Nebenraum kommt ein Ninja herein, der dich von den Stangen holt. Erschieße ihn aus sicherer Distanz, sobald er in dein Blickfeld gerät. Gehe nach rechts in den nächsten Raum. Töte dort den Ninja und laufe dann quer durch den Raum, um die Fackeln zu holen. Springe auf den schmalen Sims, wo die Fackeln liegen. Unter dir befindet sich ein Ninja. Mach ihn fertig! Wende dich nun nach links und steige den kleinen Felsen hinauf. Schau oben nach links. Springe nun zu dem mittleren Sims hinüber. Hier kannst du wieder die Kletterstangen benutzen. Am anderen Ende des Raumes findest du einen schwarzen Schalter. Betätige ihn, indem du springst und auf dem höchsten Punkt den Aktions-Knopf drückst.

Durch den Schalter wird irgendwo oben eine Brücke abgesenkt. Gehe zurück zu den Kletterstangen und diesmal weiter nach links zur Mitte und in den nächsten Raum. An der Kante in diesem Raum siehst du weitere Kletterstangen, mit denen du hinübergelangen kannst. Wenn du dich fragst, wo die Brücke ist: Die befindet sich weiter links. Gehe rechts an der Plattform mit den beiden Säulen vorbei und betrete den rechten Bereich. Wenn du im nächsten Raum landest, musst du dich wieder mit einem Ninja herumschlagen. Kehre zurück zu den Kletterstangen und weiter zur Brücke. Schwinde dich ans andere Ende und lasse dann den Aktions-Knopf los. Drücke ihn sofort noch einmal, um dich hier am Sims festzuklammern. Gehe nach links und hol dir die Uzi-Munition. Drehe dich anschließend zum Sims um. Klettere hinauf und weiter auf den nächsten Sims. Drehe dich um. Springe auf den nächsten Sims, und du befindest dich über der Brücke. Überquere die Brücke. Springe nach links oder rechts, das ist egal. Anschließend siehst du rechts eine Säule mit einem Felsblock darauf.

Schieße auf diesen Felsen, um ein Loch im Boden zu schaffen, in das du dich fallen lässt. Verwende wieder die Rückwärtsfall-

Technik, um hinunterzukommen. Du siehst den Felsen, der sich tief in den Boden gegraben hat. Gehe nach links, springe über die zwei Simse und gehe dann links in einen dunkleren Raum. Rechts befindet sich eine Kette, aber du kannst nicht daran ziehen. Außerdem gibt's hier einen Turm und drei Wege beiderseits des Raums, die dir offen stehen. Die Räume links, rechts und in der Mitte enthalten riesige Laser, die du gerne ausprobieren kannst. Wenn du dir alles in Ruhe angesehen hast,kehrst du in den Hauptraum zurück und verlässt ihn, wie du ihn betreten hast. Gehe links den Pfad entlang.

Folge dem Pfad hinauf zu einer kleinen Luke und einer Leiter. Über die Leiter gelangst du in den nächsten roten Raum. Gehe zu dem herausragenden Ding, das wie ein Stock aussieht, und drücke den Aktions-Knopf, damit Lara es bewegt. Vom ersten Raum aus wird der rechte Laser gesteuert, also drücke den Hebel einmal. Der mittlere Raum steuert den mittleren Laser, also zweimal drücken. Der letzte Raum steuert den linken Laser: einmal drücken. Jetzt hast du die Laser korrekt ausgerichtet. Die gebündelten Laser zerschießen nun den Glasturm, und du kannst auf den Sims klettern und dir die Sonnenscheibe holen, die du beim heiligen See benötigst. Lasse dich vom Sims fallen und falle durch die Öffnung, auf die zuvor der mittlere Laser gerichtet war. Gehe bis ans Ende des Ganges, um den Level zu verlassen.

Level 11 (Der heilige See, zweiter Besuch)

Gehe zu dem Bereich mit den Türen, wo du drei kleine, gelbe Dinger siehst, die wie die Sonnenscheibe aussehen. Füge die Sonnenscheibe und die Sonnengöttin zusammen, und du erhältst den Sonnen-Talisman. Benutze ihn mit dem spitzen Ding, das aus dem Boden ragt. Nun läuft ein cooles Video ab, und die drei Türen öffnen sich. Gehe zunächst zur linken Tür

und lasse dich in ein Gebiet mit Wasser fallen. Hier findest du Uzi-Munition, und wenn du tiefer hinuntertauchst, einen Bereich, in dem du Munition für die Flinte findest. Klettere auf den Sims, wo du die Flintenmunition gefunden hast, und weiter am Pfahl hinauf. Klettere bis an die Spitze des Pfahls und mache dann eine Rückwärtsrolle, um dort oben auf den Sims zu springen und die Fackeln einzusacken. Verlasse jetzt wieder diesen Bereich. Nun gehst du durch die rechte Tür, wo sich ein kleines Med-Pack befindet. Schließlich geht's durch die mittlere Tür. Klettere rechts auf den Sims und weiter nach oben. Dort kannst du dich wieder weiterschwingen. Gehe immer weiter, bis du nach links gehen kannst. Dort gibt's einige Fledermäuse, aber die sind harmlos. In dem Kriechgang befindet sich ein kleines Med-Pack sowie Munition für die Uzi und die Flinte. Jetzt lässt du dich herunterfallen und ballerst endlich diese nervigen Flattermänner ab.

Kehre wieder zurück auf den Sims und schwinde dich an den Stangen quer hinüber zur anderen Seite. Lasse hier den Aktions-Knopf los und drücke ihn sofort wieder, damit sich Lara am Sims festklammert. Wenn du die Sache verbockst, musst du den Level von vorn beginnen. In dem niedrigen Bereich musst du den Kriech-Knopf verwenden, um hindurchzukrabbeln. Am anderen Ende stehen dir zwei Wege offen. Gehe zunächst nach links und hol dir die Uzi-Munition. Dann nimmst du den rechten Weg und kriechst in den kleinen Raum. Im hinteren Bereich kannst du dich aufrichten und dann auf den Sims klettern. Ein Stück weiter befindet sich ein großer Abgrund. Springe mit einem Laufsprung hinüber zum gegenüberliegenden Sims.

Wenn du dort gelandet bist, gehst du vorsichtig weiter, denn hier gibt's viele Stellen, an denen du abstürzen kannst. Gehe nach links und klettere den abschüssigen Sims hinauf. Er sieht aus wie

ein steiler Hang, aber du kommst ganz prima voran. Erledige die beiden Fledermäuse in diesem Raum und lasse dich dann rückwärts in den darunter liegenden Raum fallen. Gehe nach links in einen Raum mit zwei Sockeln. Auf dem linken Sockel liegen Fackeln, auf dem rechten Uzi-Munition. Verlasse den Raum und gehe dann nach links in einen Raum mit Säulen und zwei gewaltigen Statuen, die ein Tor bewachen. An der rechten Wand befindet sich in der Nähe des Tores ein Schlüsselloch. Trete heran und schau dir dann den Film an. Der Level ist beendet.

Level 12 (Grab des Semerkhet)

Schieße in diesem Level zunächst auf die Vase und hol dir das große Med-Pack. Links befindet sich noch Munition. Gehe geradeaus und gleite den Hang hinunter. Eine Videosequenz läuft ab. Hier unten gibt es ziemlich viele Spinnen, die dich blitzschnell töten können. Unter der Decke entdeckst du Kletterstangen. Springe hier hinauf, um den Spinnen aus dem Weg zu gehen. Leider können die Biester nicht getötet werden, jedenfalls haben wir es nicht geschafft... Lasse an der letzten Kletterstange los und gleite den kleinen Hang hinunter. Du stehst nun vor einem großen Pfosten. Springe an den Pfahl und gleite ein Stockwerk tiefer. Springe dann rückwärts wieder ab. Springe rechts über den kleinen Abgrund und schieße auf die linke Vase. Dort gibt's ein kleines Med-Pack. Gehe zur gegenüberliegenden Seite. Dort liegt in der Nähe einer Fackel ein Stock am Boden. Benutze den Stock mit der Fackel, und er wird selbst zur Fackel. Lasse dich in den nächsten Raum fallen und hüte dich dort vor den lästigen Spinnen. In den Nischen dieses Raumes befinden sich drei Schalter, die du alle drücken musst. Daraufhin wird im Raum, in dem du die Fackel geholt hast, eine Tür geöffnet. Springe schnell an den Pfahl und klettere dann hinauf.

Auf der rechten Seite befindet sich der Durchgang, den du soeben geöffnet hast. Wenn du den nächsten Raum betrittst,

schaust du zunächst nach links zu einigen orangefarbenen Türen, die du mit dem Aktions-Knopf aufstoßen kannst. Klettere dort auf den Sims, gehe weiter und lasse dich dann in das nächste Gebiet fallen. Hinter dir befindet sich ein Durchgang. Wende dich nach links und springe in den linken Teil des Raumes zu einer schwarzen Leiter. Klettere hinauf, und du hörst wieder diese Musik. Außerdem gibt's hier noch Spezialmunition für die Flinte. Gehe nun zur rechten Seite des Raums in den tiefer gelegenen Bereich und gehe dort durch die Öffnung. Wenn du in dieser Halle nach rechts schaust, siehst du eine Leiter. Klettere hinauf in den nächsten Bereich. Lasse dich in das nächste Gebiet fallen und schieße auf die beiden Hunde. Dort wo die Flammen aus den Löchern schießen, befindet sich beim hinteren linken Loch ein kleines Med-Pack. Warte, bis die Flammen zurückgehen, und gehe dann hinein, um den Hebel zu betätigen.

Gehe nun in den rechten Bereich und verfare genauso, indem du den Hebel betätigst. Dadurch werden die Flammen in der Mitte ausgeschaltet, so dass du nun den mittleren Hebel betätigen kannst. Rechts neben den Schaltern, wo zuvor die Flammen waren, befindet sich jetzt ein neuer Durchgang, den du nun betrittst. Springe ins Wasser und steige auf der linken Seite wieder hinaus. In diesem Raum musst du sechs Schalter betätigen. Im hinteren Schalter, der unbeleuchtet ist, befindet sich Munition. Nimm ihn dir als erstes vor. Der nächste Schalter befindet sich links davon. Solltest du einmal Feuer fangen, läufst du schnell nach links und springst ins Wasser, um die Flammen zu löschen. Am Schalter mit der Munition drehst du dich um und wartest, bis die Flammen auf der gegenüberliegenden Seite verschwinden. In diesem Schalter befindet sich ein kleines Med-Pack. Gehe nun zum Schalter am Ende und verfare hier wie gehabt. Nun verschwindet die Flamme in der Mitte auf der gegenüberliegenden Seite. Betätige

den Schalter in der Mitte, und die Flamme rechts daneben verschwindet. Berühre auch diesen Schalter.

Drehe dich um und betätige nun den mittleren Schalter, sobald die Flamme verschwunden ist. Verlasse den Raum über die andere Seite, denn die Eingangstür ist nun verschlossen. Springe auf den Sims und schwinde dich an den Stangen in den nächsten Raum hinüber. Du gelangst wieder in den Raum, wo du zuvor die beiden Hunde erlegt hast; diesmal befindest du dich an der Rückseite. Gehe weiter und dann nach rechts. Hinter einer Plattform befindet sich ein schwarzer Block, auf den du kletterst. Dann drehst du dich nach rechts und kletterst auf die käfigähnliche Plattform. Mache einen Schritt nach rechts zur Ecke des oberen Käfigteils. Du siehst dort einen Sims, den du mit einem Laufsprung erreichen kannst. Auf der anderen Seite klammerst du dich am Sims fest und ziehst dich dann hinauf.

Gehe den Pfad entlang und schaue nach links. Dort siehst du eine Flamme, die nach kurzer Zeit verschwindet. Nun drückst du auf den Schalter, um sämtliche Flammen zu löschen. Nun kannst du endlich in Ruhe den Sockel untersuchen, den die Flammen zuvor umgeben haben. Außerdem könntest du jetzt ruhig mal wieder den Spielstand speichern. Springe zurück auf die Käfigplattform und lasse dich rückwärts auf den Boden fallen. Gehe zu dem abschüssigen Gebiet im Raum und hinunter zu dem Sockel. Am Sockel befindet sich ein Schalter. Wenn du ihn drückst, wird eine Tür auf einer Seite des Hauptganges geöffnet, wo sich die schachbrettartigen Teile befanden. Laufe wieder den Abhang hinauf und gehe dann links oder rechts herum zu dem kleinen Sims, um den Raum zu verlassen. Klettere nun auf den dahinter liegenden größeren Sims und folge dem Gang hinaus. Wenn du rechts um die Ecke gegangen bist, lässt du dich wieder auf die Hauptebene des Ganges fallen.

Gehe hinüber zur gegenüberliegenden Seite im nächsten Gang und klettere dort die Leiter hoch. Die Türen oben sind jetzt geöffnet. Klettere ganz nach oben und lasse dich dann seitlich fallen. Gehe in den nächsten Raum und schau dir das Video an. Links befindet sich eine rote Fliese, in der Mitte eine grüne und rechts eine blaue. So funktioniert das Spiel: Je nachdem, welche Farbe die Fliese hat, auf der du stehst, wird ein Teil bewegt. Um z.B. ein grünes Teil zu bewegen, musst du dich auf die grüne Fliese stellen und dann die Rollen an der linken Wand berühren. Sobald das Teil das Ende des Schachbrettes erreicht, wird es zerstört. Ziel des Spiels ist es, alle Teile zu vernichten. Das dürfte nicht allzu schwer sein, oder? Wenn du fertig bist, lässt du dich fallen und läufst in den Hauptbereich des Raumes. Links befindet sich eine Öffnung, durch die du dich fallen lässt. Nun geht es eine Weile über mehrere Abhänge hinunter. Schließlich landest du in der Nähe eines Pfeilers und einer neuen Waffe: Giftpfeile.

Drehe dich ganz herum und springe am Pfeiler vorbei. Dort befindet sich Munition für die Flinte. Gleite nun am Pfahl hinunter, und du gelangst in einen hohen Raum. Du siehst zwei Ranken, gehst aber geradewegs zur Kante und machst ein Rückwärtsfall-Klammer-Manöver. Nun kannst du an der Leiter weiter hinab nach unten steigen. Lasse dich noch eine Ebene weiter nach unten fallen. Zu diesem Raum hast du noch keinen Zugang. Du benötigst vier bestimmte Objekte, um ihn zu öffnen. Klettere die Leiter hinauf und zu dem Sims, auf den du zuvor gefallen bist. Klettere die nächste Leiter hinauf und gehe dorthin, wo du den Raum betreten hast. Auf diesem Sims schaust du nach links zur Ranke. Gehe ganz hinüber zur Ecke des Sims. Mit einem Laufsprung erreichst du die Ranke. Das ist nicht ganz einfach, denn du musst dich an der anderen Ranke weiter hinten in diesem Raum ausrichten.

Sobald du dich ausgerichtet hast, springst du und schnappst dir die Ranke. Drehe dich dann nach rechts und hole ordentlich Schwung, bis du abspringen kannst. Steige die Treppe hinauf und gehe durch die nächste Öffnung, wo du zwei Hunde tötest. Drücke rechts auf den Schalter, und du siehst eine Videosequenz, in der die Funktion der Hämmer erläutert wird. Ein Stück weiter in diesem Gang befindet sich ein grünes Teil. Ziehe es nach hinten zu den Hämmern und betätige den Schalter. Das Teil wird zerbrochen, und du erhältst das Kartuschenteil Nr. 1. Kehre nun zurück in den Raum mit den beiden Ranken. Springe auf den Sims beim Pfeiler und klettere am Pfeiler hinauf zu einem Sims, etwa auf halber Höhe. Mit einer Rückwärtsrolle kannst du zum Sims gelangen und das kleine Med-Pack holen. Springe zur anderen Seite und hol dir die Munition. Dann tötest du die Fledermaus. Klettere nun wieder am Pfeiler hinunter und gehe weiter nach unten zu dem kleinen Kriechgang, den wir bereits besprochen haben. In diesem Raum befinden sich zwei Hämmer und ein weiteres grünes Teil. Ziehe es vor, bis du dahintergelangen kannst, um es zu den Hämmern zu schieben. Springe dann schnell zurück, denn die Hämmer machen bei dir keine Ausnahme. Vielleicht solltest du besser vorher den Spielstand speichern.

Du besitzt nun das Kartuschenteil Nr. 2 und kannst die beiden Hälften kombinieren. Jetzt erhältst du die Ba-Kartusche. Verlasse den Kriechgang und lasse dich zur Hauptebene fallen, wo sich die beiden großen Tore befinden. Verwende die Ba-Kartusche bei einem der beiden Tore (das richtige fällt mir jetzt nicht ein). Wenn sich die Tore öffnen, kommen zwei Hunde auf dich zu, die du besser töten solltest. Wenn du hineingehst, wende dich nach rechts. Dort befindet sich hinten an der Wand ein Schalter. Mit einem Laufsprung schnappst du dir den Schalter und öffnest so einen neuen Bereich. Du fällst auf den Boden. Dort befindet sich links ein kleiner Kriechgang. Doch

gehe erst einmal geradeaus weiter und dann nach rechts zum Pfeiler. Klettere hinauf. Springe rückwärts in den neuen Bereich, und du findest ein weiteres Teil, das durch Flammen geschützt ist.

Über den Kriechgang kannst du wieder in den Hauptraum gelangen. Mit dem Schalter hast du bereits die Flammen abgeschaltet und kannst dir nun das Teil nehmen. Wenn du dieses Teil zerstörst, erhältst du die Ra-Kartusche für die andere Tür. Laufe jetzt die Treppe hinauf, dann nach links und wieder eine Treppe hinauf. Dort bedroht dich ein Feuergeist. Verlasse also schnell den Sims und laufe nach rechts weiter. Klettere den Sims hinauf und renne in den nächsten Raum, wo sich ein Schalter befindet. Betätige ihn, und ein Block wird geöffnet, aus dem ein Wassergeist kommt. Jetzt brauchst du dir wegen des Feuergeistes keine Sorgen mehr zu machen. Im Raum mit dem Wassergeist befindet sich links auf einem Sims ein kleines Med-Pack. Ein weiteres liegt auf der anderen Seite des Raums. Gehe zurück in den Raum mit dem Feuergeist und schwinde dich an den Ranken hinüber. Beginne am Eingang des Raums und schwinde dich zur ersten Ranke. Wichtig ist dabei, dass du dich immer an der nächsten Ranke ausrichtest, die du greifen willst. Wenn du auch nur minimal falsch schwingst, musst du die ganze Sache wiederholen, und das ist nervig. Schwinde dich an der letzten Ranke schließlich nach links auf den Sims hinüber.

Betrete den nächsten Raum. Dort gibt es einen Hauptweg und zu beiden Seiten zwei steile Simse. Stürze nicht hinunter! In der Nähe des Simses befindet sich ein großer Block mit einem Pfeiler darauf. Bevor du zum Block hinüberspringst, kannst du die Fledermäuse töten. Wenn du auf dem Block bist, kletterst du an dem Pfeiler hinauf in ein Gebiet, in dem sich ein weiterer Sims befindet. Dieser Sprung ist ziemlich schwierig. Du musst dich nämlich von der Decke fern halten, nur dann klappt's.

Sobald du dich etwas oberhalb des Simses befindest, drehst du dich um und springst rückwärts vom Pfeiler ab. Richte dich nun an dem Durchgang vor dir aus. Wende dich nach rechts und springe, um den Schalter zu betätigen. Du fällst auf eine tiefere Ebene, doch du kannst wieder zu dem Block mit dem Pfeiler hinaufspringen. Gehe nun links um den kleinen Sims herum. Im Schaltkasten findest du eine weitere Stabfackel.

Folge dem schmalen Pfad hinauf zu einem Sims und springe von dort zur andern Seite hinüber. Wende dich dort nach links. Erschieße die Fledermäuse und kehre zurück zum schwarzen Schalter. Springe, als ob du ihn betätigen wolltest. Doch du kannst es nicht, weil du die Fackel in der Hand hältst. Werfe die Stabfackel von diesem Sims aus nach unten, lasse dich rückwärts fallen und hol dir die Fackel wieder. Bringe sie zum Raum mit dem Feuergeist. Erinnerst du dich noch an die Flamme in der Mitte, aus der der Feuergeist entsprungen ist? Wenn du zurück in den großen Raum gehst, in dem du dich befunden hast, siehst du zwei Fackeln, die nicht brennen. Nimm die Stabfackel und zünde alle Fackeln im großen Raum an. Irgendwo wird ein Tor geöffnet. Drehe dich nun ganz herum und lasse dich durch die Luke fallen. Folge dem Gang zu einem weiteren Abgrund und lande dort unten. Du hörst wieder diese geheimnisvolle Musik. Vor dir liegt eine scherenähnliche Falle. Laufe zurück zum Anfang des kleinen Simses, damit der Trick funktioniert. Warte, bis die Klingen für zwei, drei Sekunden anhalten. Dann renne so schnell du kannst. Wenn du zur Falle kommst, drückst du den Sprung-Knopf.

Na, hast du was abbekommen? Immerhin bist du nicht getötet worden. In diesem Raum befinden sich mehrere Sockel. Beginne auf der rechten Seite. Beim ersten Sockel findest du Granatenmunition, beim nächsten Fackeln. Nun gehst du zur anderen Seite. Hier findest du Flintenmunition und wirst dann

von diesen blöden, unkaputtbaren Spinnen verfolgt. Hol dir das große Med-Pack vom mittleren Sockel und laufe dann weiter zur Falle. Hier befindet sich nun eine Falltür, durch die du dich fallen lassen kannst. Springe anschließend sofort auf die Simse. Folge dem Pfad bis zu der Stelle, wo du anfangs dieses Gebiet betreten hast. Gehe nun dorthin, wo du den Stock aus dem versteckten Schalter geholt hast, und betrete weiter hinten einen dunklen Gang. Über einen Sims kannst du in ein höher gelegenes Gebiet gelangen. Folge dem kleinen Gang. Du gelangst zu einer Öffnung bei einer schwarzen Tür. Lasse dich in den nächsten Raum fallen und gehe an der nächsten Abzweigung nach links, um diesen Level zu verlassen.

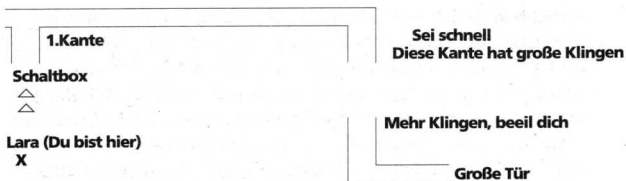
Level 13 (Der Wächter)

Schau dir die Sequenz an, lauf in den nächsten Raum, spring durch die Luke und lass dich den Abhang hinunter gleiten. Vor dir befindet sich, abhängig davon, welchen Weg du im vorangegangenen Level genommen hast, eine neue Art Falle. Wenn du meinem Lösungsweg gefolgt bist, hast du den schwereren der drei möglichen gewählt, und du solltest dich daran erinnern, was du hier zu tun hast. Falls nicht, stell dich dorthin, wo das abschüssige Gebiet beginnt, und warte, dass sich die Falle öffnet. Sie öffnet sich etwa drei Sekunden, bevor sie sich wieder schließt. Wenn die Falle geschlossen ist, läufst du normal los, etwa eine Sekunde später fängst du an zu beschleunigen, und wenn du nah genug dran bist, benutzt du die Sprungtaste, um sicher rüberzukommen. Diese Falle könnte einige Zeit und Übung in Anspruch nehmen, aber du wirst es schon schaffen. Dabei kann es passieren, dass du dich verletzt, also benutz je nach Verletzungsgrad ein kleines oder großes Med-Pack.

Hast du dieses Hindernis überwunden, speicher ab und geh dann weiter. Halt dich an der Ecke links, und du stehst vor einer

weiteren Falle. Das schaffst du schon, danach kannst du ja noch mal abspeichern, wenn du möchtest. Lass dich das abschüssige Gebiet hinunter in den nächsten Raum fallen, und du siehst hinter dir ein dreieckig aussehendes Muster. Auf dem schmalen Vorsprung in diesem Raum findest du eine Art 3-D-Landkarte von Ägypten und wo sich die Sphinx und einige andere Orientierungspunkte in der Wüste befinden. Nachdem du dir die Karte angesehen hast, geh links den kleineren Abhang hinauf, dort gehst du nach rechts und betrittst die Kriechzone, um zu einem anderen Raum zu gelangen. Dort befindet sich ein großes Schiffssteuerruder, das aber eigentlich eine Schaltbox ist. Du musst sie betätigen, um eine Tür am Ende des Raumes zu öffnen. Im Gebiet unter dir befinden sich einige Löcher, manche davon mit Dornen, also fall nicht runter. Die Spitzen fügen dir jedoch nicht allzu viel Schaden zu, also solltest du hinunter fallen, geh zu dem schmalen Vorsprung und dem lila aussehenden Durchgang und kletter den größeren Vorsprung hoch. Ein noch viel Größerer ist rechts von dir, du musst wohl kriechen, um hindurch zu kommen. Das führt dich zu der anderen Seite der Schaltbox, aber du solltest den Schalter auf jeden Fall von der rechten Seite aus betätigen, um die Tür zu öffnen.

Die nächsten Schritte solltest du als eine Art Hilfe sehen, wohin du gehen musst, um die Tür durchqueren zu können. hast du die Schaltbox aktiviert, lauf nach links zu der Kante. Du musst sehr schnell sein, aber sei vorsichtig, dass du nicht hinunterfällst. Die Pfeile zeigen dir wohin du zuerst laufen sollst, die Tür schließt sich langsam und du musst wahrscheinlich kriechen, um sie zu passieren. *(Siehe Karte auf der nächsten Seite.)*



Hast du die blaue Tür durchquert, lauf weiter. Hier sind noch weitere Klingen, spring dann nach rechts und du siehst ein Objekt auf einem Podest. Renn nicht sofort hin, sondern geh um das Podest zur Rückseite, um den Gegenstand zu bekommen, denn auch hier sind wieder drei Klingen. Hinter dem Podest können sie dir jedoch keinen Schaden zufügen. Der Gegenstand den du erhalten hast ist der goldene Vraeus, du kannst ihn in dem Raum mit der Karte benutzen. Dreh dich jetzt nach links und lass dich fallen, vermeide die löchrigen Gebiete mit den Klingen. Du kannst natürlich auch den Weg mit den Klingen zurück gehen, das liegt bei dir.

Begib dich in den kleinen Kriechspalt, verlass den Raum und du bist wieder in dem Raum mit der Karte. Benutz den goldenen Vraeus in dem Schlitz und ein Laserstrahl wird einen der Tempel zum Schmelzen bringen. Zum Vorschein kommt ein Wächterschlüssel, der wie ein Vampir aussieht. Von hier aus drehst du dich nach rechts und benutzt ihn an der kleinen Vertiefung hier an der Wand.

Die schwarze Bodentafel, die rechts von dir war, ist nun eine Öffnung, durch die du dich fallen lassen kannst. Folge dem kleinen Abhang nach unten zu einem Steileren und rutsch hinunter in den nächsten Raum. Hier drehst du dich nach rechts und du hörst wie sich etwas schließt, wenn du einen bestimmten Punkt in der Halle passiert hast. Lauf noch ein

Stückchen weiter und du hörst erneut das Geräusch. Geh bis zur Mitte des nächsten Raumes und nimm dir das kleine Med-Pack vom Boden. Wenn du nun nach links gehst, du hörst zwei weitere Türen, die geschlossen werden, kommst du zu einer Tür mit einem Schalter rechts. Wenn du näher an die Tür gehst, wird plötzlich ein Stier herauskommen, betätige den Schalter so schnell wie du kannst und renn durch die Tür, aus der das Tier gekommen ist. Folge dem Pfad, renn noch eine ganze Weile, so dass du die Distanz zwischen dir und dem Stier vergrößerst.

Geh in den dunklen Raum hinein und zieh dich den schmalen Vorsprung hoch zu einer großen schwarzen Tür. Benutz hier deine Handlungstaste und du wirst eine Fackel aufheben. Hier kann der Stier dir nichts antun, sei also unbesorgt. Renn jetzt zurück zu der Tür aus der der Stier gekommen ist, am Ende der Halle findest du eine Fackel auf einem Vorsprung, auf den du springen musst. Zünde die Fackel an und begib dich zurück zu dem Platz, an dem du die erste Fackel gefunden hast. In diesem Raum musst du zwei Fackeln anzünden, dann öffnet sich eine Tür. Lass dich hinein fallen und du hörst die mysteriöse Musik. Hier findest du drei Blöcke, auf denen sich Schwungsicheln befinden, da musst du durch. Geh zuerst nach links und nimm dir die Gewehrmunition. Danach hol dir den Rest, ein großes Med-Pack auf dem mittleren Block und Munition für deine Armbrust auf dem Rechten. Sei vorsichtig, wenn du den Raum verlässt, fällt eine stachelige Kugel in die Mitte des Raumes, das kann tödlich sein. Geh nun zurück, von wo du gekommen bist.

Dort wo der Stier den Raum betreten hat, wo das kleine Med-Pack lag findest du jetzt etwas, das dir helfen sollte dem Stier auszuweichen. Schwing dich nun an dem Platz vorbei, wo du dieses Gebiet betreten hast und du wirst eine Öffnung auf der linken Seite sehen. Hier gibt es einige Fledermäuse, aber die

werden dir nicht weh tun. Wenn du vor der schmalen Kriechöffnung bist, lass den Aktionsknopf los und drück ihn dann sofort wieder, so schaffst du es dich am Vorsprung festzuhalten. begib dich in den schmalen Kriechgang und folge ihm. Halt dich bei nächster Gelegenheit links und du hörst die Musik erneut, zum selben Zeitpunkt verlassen alle Fledermäuse diesen Ort. Geh in den nächsten Raum und unter einem großen Vorsprung siehst du einen weiteren Flammenraum, diesmal wirst du wohl hineingelangen ohne dich zu verbrennen. Renn zur Leiter im hinteren Teil des Raumes, spring und halte dich an der Leiter fest, jetzt kannst du sicher hinab steigen. Vielleicht solltest du hier abspeichern, du erinnerst dich doch, wie leicht man Feuer fängt und hier gibt es weit und breit kein Wasser. Bist du erst einmal unten, dreh dich nach links und kletter den Vorsprung, der wie ein Ofen aussieht nach oben, hier findest du Munition. Wieder unten, wartest du bis die Flammen links von dir zurückgehen und betätigst dort dann den Schalter in dem Kasten, so bekommst du weitere Munition. Dreh dich um und du findest auf dem Vorsprung rechts noch weitere explosive Munition für deine Armbrust. (nein ich weiß nicht, wo die Armbrust ist.)

Geh zurück zu dem Schalter in der Wand und warte darauf, dass die Flammen zurückgehen und greif erneut hinein, die Flammen auf der anderen Seite gehen jetzt zurück. Warte und nimm dir dann die Maschinengewehrmunition, dann wartest du das die Flamme erneut zurückgeht und drückst den Schalter nochmal. Du solltest nun auch noch ein großes Med-Pack bekommen. Dreh dich jetzt nach rechts, eine deiner Fackeln wird verlöschen, nimm dir eine Neue und renn schnell zur Leiter, denn die Fackel wird eine Flut von Spinnen anlocken. Geh dorthin zurück, wo der Kriechgang ist. An die verschlossenen Tür am Anfang des Gebietes, solltest du dich stellen, warte bis er hereinstürzt und weich dann aus. Du siehst

die Tür ist jetzt offen. In diesem Raum sind drei riesige Knöpfe, die zu groß sind, als das Lara sie alleine betätigen könnte. Glücklicherweise hat sie ja einen großen Freund, den Stier. Freund ist vielleicht übertrieben, aber er kann zu einer großen Hilfe werden, wenn du es schaffst immer rechtzeitig auszuweichen. Du musst den Stier dazu bringen, dass er dich dreimal angreift, um die drei Schalter zu betätigen, es werden sich zwei Türen im hinteren Teil des Raumes öffnen. Geh zuerst durch die rechte Tür.

Dort zündest du dir eine Fackel an, weich dem Stier weiter aus, halte dich zweimal rechts und kletter die Leiter hoch. Folge dem Weg um den Raum, du findest Gewehrmunition auf dem Vorsprung. Wenn du in den Raum gehst, renn nicht gleich in die Mitte, denn auch hier wird eine Kugel herunterfallen, die dir viel Schaden zufügen kann. Gehst du den Vorsprung entlang, bekommst du noch etwas Munition für dein Maschinengewehr und ein kleines Med-Pack. Geh zurück zu den zwei Türen und nimm nun die Linke. Folge dem Weg und kletter die Leiter nach oben zum Ende des Levels.

Level 14 (Die Wüsteneisenbahn)

Nach der Sequenz befindest du dich auf einem Zug. Drück den Hebel, damit du die Schiebetür öffnen kannst. Beim Springen musst du besonders vorsichtig sein, denn wenn du runter fällst ist das dein Ende. Öffne die Tür und geh hinein. halte dich rechts und erschieße den Ninja, der auf dich zugesprungen kommt. Lauf durch die nächste Tür und spring zu dem Güterwagen, der Sand oder Dreck geladen hat. In der nächsten Sequenz siehst du einen Jeep, der neben dem Zug herfährt und von dem aus zwei Ninjas zu dir herrüberspringen. Warte darauf, das sie ihre Deckung vernachlässigen und beseitige sie dann. Danach springst du zu dem nächsten Güterwagen und

entscheidest dich für eine Seite, geh jetzt zu dem vordersten Güterwagen.

Hier findest du eine Öffnung in dem oberen Teil des Wagens, der nächste Wagen in einiger Entfernung hat auch eine Öffnung. Aus Beiden springen zwei Ninjas heraus, kümmere dich zuerst um den in deiner Nähe, dann um den anderen. Lass dich in den ersten Güterwagen hinein fallen und nimm dir die Gewehrmunition. Lauf zum anderen Ende des Wagens, denn dort befindet sich eine Leiter, ein weiterer Ninja wird dir folgen. Töte ihn und kletter dann die Leiter hoch, um zum nächsten Waggon zu gelangen. In diesem Waggon gibt es nichts für dich zu holen also lauf weiter. Der folgende Waggon ist ein wenig irreführend, es sieht so aus, als ob du rennen und dann springen müsstest, um dorthin zu gelangen. Aber statt dessen solltest du normal springen und dich dann gleich nach rechts runter fallen lässt, halt dich an der Seite des Waggon fest und hangel dich nach rechts, bis es sicher ist hinaufzusteigen. Schau dir die Hubschrauber Sequenz an und sieh dir den nächsten Waggon an.

Dieser ist auch ein wenig irreführend, denn die Leiter auf der linken Seite ist sehr gut getarnt. Kletter diese Leiter hoch und beseitige die Ninjas auf dem Waggon. Auf diesem letzten Waggon lass dich nach hinten runterfallen und halt dich an der Kante fest. Die Tür unter dir öffnet sich, jetzt kannst du den X-Button loslassen. Drück ihn aber sofort wieder, um dich an der Kiste festzuhalten, zieh dich nach oben und geh weiter in das nächste Abteil. Links von dir ist ein großes Med-Pack und rechts findest du Revolvermunition, den Revolver habe ich auch noch nicht gefunden. Falls du die Armbrustmunition nicht schon beim Betreten des Abteils bekommen hast, nimm sie dir jetzt. Verlass den Wagen, in dem du auf die Kante kletterst und Dich nach rechts zur Leiter bewegst. Kletter die Leiter nach oben und

dann hangel dich um die Ecke des Waggon, bis du eine Öffnung siehst, in die du dich hinein fallen lassen kannst. Hier musst du wieder den X-Button loslassen und ihn danach gleich wieder drücken, damit du dich an der Kiste festhalten kannst. In diesem Raum nimmst du dir die Brechstange und die Munition. Benutze die Brechstange bei dem halbrunden Teil auf dem Boden im hinteren Teil, um den Schalter daneben zu aktivieren. Dreh dich einmal komplett, töte den Ninja und geh aus der Tür, die sich geöffnet hat.

Spring über den mit Sand gefüllten Waggon und eine Tür im nächsten Waggon wird sich öffnen. Bevor du hinüber springst, solltest du die Ninjas erschießen. Dort kletterst du den steilen hinteren Teil nach oben, dort warten wieder zwei Ninjas auf dich. Erledige die zwei und auch die, die vom Jeep auf den Zug springen wollen, auch der Ninja, der im nächsten Waggon auf dich wartet dürfte kein Problem darstellen. Du wirst einige Türen finden, die du mit Hilfe der Brechstange öffnen und dir nette Gegenstände nehmen kannst. In dem Waggon, in dem du den Schalter betätigt hast, siehst du einen Schaltkasten neben diesem Schalter. Benutze das Brecheisen, um diesen Level zu beenden. Schau dir die Anfangssequenz des nächsten Levels an.

Level 15 (Alexandria)

Folge dem Pfad, halte dich links und folge den Stufen nach oben. Lauf in den Hauptteil der Stadt, beseitige die zwei Skorpione und den Wächter in diesem Gebiet. Geh dann zur rechten Seite der Stadt, dort findest du ein Gebäude mit einer Tür, lauf hinein und töte die Ninjas. Nun kannst du dich zur linken Seite der Stadt begeben, dort ist ein schmaler Pfad, in dem du einige Gewehrpatronen vor einem Stahlkäfig findest. Hinter dem Käfig siehst du ein Motorrad, zu dem du aber nicht gelangen kannst. Um die Ecke, vorbei an der Stelle mit dem

Motorrad befindet sich noch ein Gebäude, welches du betreten kannst. Geh die roten Stufen hinauf und besuche Laras Freund, eine Sequenz folgt. Lauf zur linken Seite des Raumes und auf dem Regal findest du ein Sichtgerät, etwas Gewehrmunition und Munition für die Armbrust. Rechts von dir befindet sich ein Balkon, geh hinaus und dreh dich sobald du die Musik hörst um, erschieß den Ninja.

Wenn du das Haus des Freundes zwei weitere Male betrittst, einfach raus und wieder rein, wirst du eine weitere Sequenz zu sehen bekommen, in der du mehr über Von Croix Pläne erfährst. Zurück auf dem Balkon schaust du zur Bücherei, dort befindet sich ein Schalter, der von weiter oben betätigt werden muss. Geh zur linken Seite des Balkons und spring zur anderen Seite. Dreh dich hier nach links und spring rüber zu dem Dach des Büchereigebäudes. Halt dich am Dach fest und hangel dich weiter bis du zudem Schalter kommst. Lass den Knopf nun los und drück ihn gleich wieder, um den Schalter zu betätigen. Betritt die Bücherei ein weiteres Mal und eine Geheimtür öffnet sich, dort bekommst du ein großes Med-Pack und zwei Mal Munition für die Armbrust. Geh zurück zur kleinen Bibliothek, in der du den letzten Ninja getötet hast und halte dich rechts, wenn du ein Gebäude passierst. Vor dir liegt eine Öffnung, aber geh nicht herein, sondern dreh dich nach rechts. Hier befindet sich ein weiterer Ninja, der ein kleines Med-Pack freigibt, wenn du ihn tötest. Dreh dich um, geh nicht durch den Durchgang, der beendet den Level.

Geh zurück zu dem freien Gebiet, von dem du dich vorhin fernhalten solltest. Hier solltest du um das Schild, auf dem Todds steht, herumgehen und beseitige den Ninja. Jetzt solltest du aus dem Gebäude raus rennen, wenn du fast draußen bist, hörst du ein Geräusch und ein Wächter folgt dir. Lauf nun n zu der Stelle an der der Level endet.

Level 16 (Die Ruinen an der Küste)

Lauf den Weg nach oben zu einer Öffnung, an der sich zwei Palmen befinden und folge dem Pfad. Auf der rechten Seite ist ein Torbogen, geh hindurch und schieß auf das versperrte Schild, um das Ägyptische Abenteuer Spiel zu betreten. Begib dich geradeaus die Treppe hinunter, hier siehst du eine große Pyramide. Drehst du dich nach links und läufst zu dem Sarkophag, wird eine Mumie heraus schauen, die dir aber keinen Schaden zufügen kann. Geh nach links und folge dem Gang, an dem Schild von vorhin vorbei. Einen Wahrsager und einen Korb mit einer Schlange siehst du auf der rechten Seite. Betritt den Raum, auf den das Schild hinweist, pass aber auf, dass du nicht die Stufen herunterfällst oder ganz nach unten gehst, das wäre dein Ende. Spring über die tiefste Stelle der Stufen in Richtung Mittelpunkt und lauf dann langsam etwa drei Schritte und mach dann einen Schritt zur Seite. Über die Stacheln kommst du nur mit einem deiner Super Sprünge. Schau danach in den Spiegel und lass dich zur Armbrust führen, die auf dem Boden liegt.

Der Spiegel zeigt dir an welchen Stellen sich die Stachelfallen befinden. Verlass den Raum und geh zurück zu der Stelle an der sich die Mumie und die Pyramide befinden, halt dich an der Pyramide rechts und du wirst eine Schussübung machen müssen. Falls du die explosive Munition für die Armbrust mitgenommen hast benutze sie hier, um alle Ziele zu treffen. Ein Pharaoh in der Wand wird einen Gegenstand ausspucken, den du im Raum mit dem Wahrsager benutzen kannst.

Geh nun nach links und zieh dich an dem großen Vorsprung hoch. Kriech nach draußen, lauf die Stufen hoch und nimm die zweite Abzweigung nach rechts, um in den Raum des Wahrsagers zu gelangen. Wenn du den Gegenstand bei dem Wahrsager benutzt, wird dieser ein Seil freigeben, mit dem du

zu einem großen Vorsprung klettern kannst. Kletter hoch und du findest einen zerbrochenen Griff und einen Haken in der Wand. Kombiniere beide Gegenstände. In der Nähe des Eingangs befindet sich ein Käfig mit einem schwarzen Tor, benutz den Haken mit Griff hier und du findest innen einige Schlüssel.

Dreh dich jetzt nach rechts und lauf nach oben, dort siehst du einen rechten und einen linken Torbogen, vergiss den Linken, der endet in einer Sackgasse. Wenn du den Rechten durchquert hast, spring ins Wasser und begib dich zu dem schmalen Vorsprung zu deiner Rechten. Kletter hinauf und krieche in den Gang. Spring hinunter und kletter die Leiter rechts hinauf. Begib dich zu der offenen Stelle und verfolge die Sequenz. Danach solltest du gleich um den Hügel herum und mehrere kleinere Hügel hinauf laufen. Wenn du dort ankommst, schau dir die Sequenz mit den Skeletten an und beseitige diese anschließend.(Explosive Munition für die Armbrust ist am geeignetsten.) Kletter danach auf die Vorsprünge und spring auf die andere Seite.

Links von dir auf einem der Vorsprünge befindet sich Munition für dein Gewehr und ein kleines Med-Pack. Unten siehst du einen Geröllblock, der an einem Seil hängt. Kletter die Leiter hinunter und du findest eine Fackel, die Flamme, die du zum Anzünden brauchst ist auf der rechten Seite. Nimm die angezündete Fackel und halte sie an das Seil, der Geröllblock wird herunter fallen. Begib dich in den Kriechgang und benutz das Brecheisen an dem großen Tor, das dir den Weg versperrt. Kletter den Vorsprung hinauf und verlasse den Level.

Level 17 (Die Katakomben)

Geh den Gang hinunter in einen Raum mit einigen zerbrochenen Säulen. Links von dir stehen drei Vasen mit keinem Inhalt. Geh hier nach rechts und du kommst in einen

Raum mit einer Säule, beweg die Säule und schieb sie auf eine Plattform, schau dir das Bild auf der Säule an. Im nächsten Raum befindet sich eine weitere Säule, mit dem gleichen Bild darauf. Dieses Bild befindet sich auch auf dem Boden, versuch also die Säule auf dieses Bild zu schieben oder zu ziehen. Danach wird etwas weniger schönes passieren, ein böser Geist wird auf dich zu kommen, aber zugleich wird sich eine Tür öffnen, auf der du vorher seltsame Zeichen sehen konntest. Lass dich rechts runter fallen, vermeide aber den ganz langen Fall in der Mitte, der könnte schlecht für dich ausgehen. Lauf nun den rechten Gang entlang in den nächsten Raum. Der Geist wird in einer Vase verschwinden, die du nicht zerstören kannst.

Geh jetzt nach rechts und du siehst zwei Vasen, ein Papagei auf einer Stange und daneben eine zerbrochene Vase. Dreh dich nach rechts und lauf nach oben, jetzt befindest du dich auf der anderen Seite des Raumes, dort wo der Geist dich verfolgt hat. Hier siehst du einen Pfahl, kletter hinauf und mach dort einen Rückwärtssalto, nur so kannst du die Tür auf der linken Seite des Raumes erkennen. Lass dich an dem Pfahl heruntergleiten und lauf an einer Vase auf der rechten Seite vorbei. Eine große steinerne Tür wird sich öffnen. Geh hindurch und die Tür wird hinter dir zufallen. Dir fällt ein Schalter auf der linken Seite auf, betätige ihn.

Die vier Wände erheben sich und du hast ein komplett neues Gebiet zu erkunden. Du befindest dich in luftiger Höhe, geh zum Abgrund und lass dir von der Kamera ein Bild davon machen. Du könntest eigentlich auch mal wieder abspeichern. Als nächstes springst du zu der Kletterpflanze und versuchst durch schwingen zur nächsten zu gelangen. Am besten kletterst du dazu soweit wie möglich nach unten, denn von dort hast du eine größere Reichweite. Von der anderen Pflanze aus solltest du auf den Vorsprung springen. An der Wand vor dir befindet

sich eine Steinleiter, wenn du rennst und springst, wirst du sie erreichen können. Kletter sie hinunter bis zum Boden.

Geh jetzt nicht direkt den Gang gerade aus, denn dort endet der Level. In dem Raum mit den Kletterpflanzen hältst du dich links, kletterst die Leiter hoch, folgst der Treppe und lässt dich dann über einen Abhang ins Wasser gleiten. Schwimm herum und suche einen Vorsprung und eine Treppe. Zieh dich hoch und lauf die Treppe hinauf, dann springst du auf den Vorsprung zu deiner Rechten. Hier gibt es Untote, also lauf gleich weiter und spring zum nächsten Vorsprung, an dem du dich hochziehen musst. Spring gleich weiter zu dem Vorsprung gerade vor dir, hier siehst du einen Hebel, an dem du ziehen solltest. Der Hebel bewirkt, dass der Vorsprung vor dir höher wird, spring hinüber. Speicher hier erneut ab und renn und spring zum nächsten Vorsprung. Pass auf das du nicht hinunter fällst, denn dann kannst du noch einmal von vorne anfangen.

Auf geht's zum nächsten Vorsprung, hier musst du normal springen und dich dann hochziehen. Auf dem folgenden Vorsprung findest du eine Vase, zerstöre sie und du bekommst etwas Munition für dein Gewehr. Auf der anderen Seite des Vorsprungs erhältst du ein paar Stelzen. Mit den Stelzen kannst du jetzt weiter laufen, bis zu einem Schalter, der bewirkt, dass noch mehr Vorsprünge sich bilden. Im Laufe des Ganzen kommt auch der Geist zurück und ärgert dich, leider kannst du nichts gegen ihn tun, außer auf der rechten Seite ins Wasser zu springen, dann verschwindet er manchmal. In der Mitte tauchen jetzt zwei Untote auf, die es heisst zu beseitigen. Warte bis beide auf den kleineren Vorsprung gesprungen sind, dann begib dich in die Mitte und schieß auf sie, wenn sie ins Wasser fallen sind sie erledigt. Spring danach zu den anderen Vorsprüngen, dem vor dir und dem rechts.

Obwohl es wie eine Sackgasse aussieht, lass dich nicht entmutigen, lauf zur grünlichen Ecke, lass dich fallen und halt dich an der Kante fest. Hangel dich nun zum nächsten Vorsprung. Hier befinden sich zwei Vasen, aber die sind leer. Geh gerade aus bis zum Ende des Ganges, dort läufst du nach links. Hier hörst du Musik und ein Untoter erscheint auf einem Vorsprung links. Schieß auf die Vase rechts von dir und du erhältst Weitschussmunition. Weiter geht es mit einem Sprung zu einer Kletterpflanze, mit der du dich zu dem äußersten Vorsprung schwingen solltest. achte darauf, dass die Skelette links von dir sind, wenn du landest, so kannst du sie leichter vom Vorsprung schießen.

Spring zu der mittleren Plattform und nimm den Dreizack vom Block. Achtung das Skelett ist nicht tot, sobald du den Dreizack aufgehoben hast, wird es dich angreifen und versuchen dich hinunter zu stossen, also sieh dich vor. Hast du das Skelett erledigt, spring über den schmalen Spalt zu dem anderen Vorsprung. Nachdem du dich umgedreht hast wird ein weiteres Skelett erscheinen, du brauchst dieses aber nicht zu töten, lauf einfach nach links, spring über den Spalt und kletter die Leiter hinauf.

Oben ergreifst du den Vorsprung und ziehst dich hoch. Im nächsten Raum musst du einfach viel herumlaufen, bis das Skelett an der wand hängen bleibt und du dir den Dreizack nehmen kannst. Spring auf den Pfahl und du bist in Sicherheit. Als nächstes kletterst du zu den Vasen und springst auf die Linke und zerschießt die Rechte, um Explosive Munition für deine Armbrust zu erhalten. Spring zurück auf den Pfahl und kletter nach oben. Dort musst du einen Rückwärtssalto machen, um sicher in das andere Areal zu gelangen. Leichter gesagt als getan, das wird sicher einige Mühe kosten.

Hast du es geschafft folgst du dem Pfad bis zu einer Tür, die sich öffnet, wenn du nah genug bist. In diesem Raum begegnet dir ein weiteres Skelett und du stellst fest, dass du schon einmal hier warst. Geh von hier aus zu dem riesigen Raum von vorhin, dreh dich nach rechts und spring zu der Leiter, mit der du sicher auf dem Boden ankommst. Jetzt begibst du dich zu der rechten Seite des Areals und betrittst einen Raum voller Skelett-Soldaten. Du befindest dich in einem sehr großen, sehr hohen Raum, geh bei der ersten Möglichkeit nach links und lauf durch den ganzen Raum zum hinteren Teil. Hast du die beiden Skelette beseitigt und bist die steinige Leiter hinaufgestiegen, kannst du etwas Weitschussmunition an dich nehmen.

Spring über den Spalt, lauf nach hinten und nimm dir den großen Med-Pack auf dem nächsten Vorsprung. Springst du auf die nächsten beiden Vorsprünge, werden ein paar Skelette erscheinen, nimm dich ihrer an. Rechts auf einem Vorsprung findest du auch normale Munition für dein Gewehr. Auf der linken Seite befindet sich eine Leiter, die Tür ist nur eine Attrappe also kletter die Leiter rauf.

Oben bewegst du dich nach links, um sicher zu landen. Dreh dich um, nimm dir die Gewehrmunition und lauf weiter in den Gang hinein, du findest einen weiteren Dreizack. Spring über den Spalt und über den nächsten auf den Mittelteil, dort hast du eine erneute Begegnung mit einem Skelett. Danach springst du auf die nächste Plattform und über den kleinen Spalt. Lauf nach rechts und spring an die Kletterpflanze. Von hier aus schwingst du dich zu der nächsten Plattform.

Dort drehst du dich nach links und begegnest wieder einem Skelett. Nachdem das erledigt ist, drehst du dich um und schaust dir den Vorsprung auf den du geschwungen bist genauer an. Du wirst eine orange aussehende Tür mit einem

Pfahl bemerken. Spring in diesen Raum und kletter den Pfahl nach oben. Dort machst du einen Rückwärtssprung und kletterst die Leiter hinten hoch. Du siehst ein metallenes Trümmerteil, an das du nicht gelangen kannst, also springst du diagonal über den Vorsprung und läufst geradeaus.

Zurück in dem Raum findest du vier Skelette, die alle tot spielen, nimm dich vor ihnen in Acht. Schnapp dir den letzten Dreizack und renn zu der grauen Leiter hinten im Raum, wenn du schnell genug die Leiter erreichst und sie hinaufkletterst, können die Skelette dir nichts antun. Oben angekommen solltest du dir überlegen, wie du zu dem Ausgang des Levels, den ich vorhin angesprochen habe kommst. Begib dich dorthin und beende den Level.

Level 18 (Der Tempel der Poseidon)

Du betrittst einen kleinen Gang und springst zu dem Papagei hinüber. Danach springst du zur Leiter, hältst dich fest und kletterst hinunter. Dreh dich hier nach links und vor dir siehst du hinter einer Öffnung einen roten Gang, folge diesem. Du kommst in einen großen Raum, in dem dich zwei Skelette angreifen werden. Lauf über den Vorsprung zu einer Öffnung am Ende des Raumes und durchquere diese. Im nächsten Raum befinden sich einige Säulen und eine Statue, die ihre Zunge herausstreckt. Darüber hinaus findest du hier eine kleine Öffnung, durch die du dich hindurch fallen lassen solltest. Krieche nun durch das dunkle Gebiet und kletter auf einen Vorsprung auf dem drei Vasen stehen. Schießt du auf die Rechte bekommst du etwas Maschinengewehrmunition.

Danach drehst du dich nach rechts, in diesem Raum ist Vorsicht angesagt, denn er ist voller schwarzer Löcher, die sobald du auf sie trittst Feuer speien. Hier siehst du drei weitere

Vasen, die Rechte verwahrt sowohl normale Pfeile als auch normale Gewehrmunition und Weitschussmunition. Hast du die Munition an dich genommen werden einige Skelette erscheinen, pass auf, dass sie dich nicht in die Flammen schubsen. Lauf auf dem schnellsten Weg aus diesem Raum, die Skelette werden dich verfolgen also sie zu, dass du schneller bist. Halte dich rechts und du kommst in einen Raum mit einer großen Statue, spring am Eingang schnell nach links und erschieß die Skelette von hinten, so dass sie das Wasser zu spüren bekommen. Spring zur Statue und drück den X-Button, Lara wird jetzt hinauf klettern und einen der Dreizacke platzieren. Geh zurück zur steinernen Leiter, bemerkst du die Veränderung?

Durchquere den Raum, in dem du dich in die Öffnung hast fallenlassen (auch der steht jetzt unter Wasser) und geh zu dem roten Gang. Hier läuft das Wasser wie ein Wasserfall an einer Stelle in den Raum, dreh dich hier nach rechts und betritt das Areal mit der Statue. links davon siehst du einen Vorsprung, auf den du springen solltest. Nimm dich vor den schwarzen Löchern in Acht und vergiss nicht, dass du hier besser langsam gehst.

Von den drei Vasen, die du siehst, sind zwei schon zerbrochen, schieß auf die dritte und du erhältst einen kleinen Med-Pack. Lauf weiter in den nächsten Raum, in dem sich auch eine große Statue befindet. Setze hier den zweiten Dreizack ein, damit die zweite Welle Wasser einströmen kann. Nachdem das Wasser gestiegen ist, spring an der Stelle, an der du den letzten Dreizack platziert hast, ins Wasser, von hier aus kannst du die anstürmenden Skelette bestens erledigen.

Geh nun zurück zu dem Gebiet, durch das du gekrochen bist und begib dich zur Kante. Spring nun rückwärts, halte dich an der Kante fest und hangel dich zum sicheren Boden. Geh durch

den Torbogen in den Raum mit dem tiefen Fall, dort drehst du dich nach rechts und gehst durch eine Türöffnung. Folge diesem Pfad bis zu einem Raum mit einer weiteren Statue, die die Zunge raus streckt. Kletter auf den Pfahl am Ende des Raumes und mach einen Rückwärtssalto, um sicher zu landen. Durchquere den nächsten Raum und schieß in dem übernächsten Raum auf die große Vase, sie enthält Pfeile und Weitschussmunition. Im folgenden Raum befindet sich wieder eine Statue, beseitige die lästigen Skelette, überquere die kleine Wasserbrücke und platziere einen weiteren Dreizack.

Kletter den Pfahl hinunter, lass dich dabei von den Skeletten nicht aus der Ruhe bringen und begib dich zurück in den Hauptraum, in den das Wasser nun in drei Strömen einfließt. Begib dich nach rechts in den Raum mit der Statue, die ihre Zunge raus streckt. Geh zum hinteren Teil des Raumes, bleib dabei auf der linken Seite und geh bei der ersten Möglichkeit links und dann noch mal links um eine Ecke. Du siehst jetzt eine steinerne Leiter, die du hinauf klettern solltest. Geh geradeaus in den Raum mit der Statue, auf der rechten Seite siehst du zwei Vasen, die größere enthält spezielle Munition für dein Gewehr.

Kletter auf die Statue und platziere den letzten Dreizack, der vierte Strom Wasser fließt hinein. Dreh dich um, verlass den Raum und kletter die steinerne Leiter wieder hinunter. Am Boden angelangt wird dich der böse Geist mal wieder ärgern. Speicher hier ab und lass dich durch die große Öffnung den tiefen Weg hinunter fallen, nun müsste genug Wasser vorhanden sein, deinen Fall sanft aufzufangen. Schwimm durch eine Öffnung bis zu dem Ort, an dem du aus dem Wasser auf einen Vorsprung klettern kannst. Geh auf der linken oder der rechten Seite die Stufen hoch und begib dich in den nächsten Raum, versuch das Skelett und den Geist gar nicht zu beachten.

**T
R
V**

In diesem Raum wird alles nur noch schlimmer, der Geist bekommt Gesellschaft von zwei anderen Geistern, jetzt sind drei Geister und ein Skelett hinter dir her. Schau dich um, rechts und links stehen Vasen, zerstöre sie und in einer davon ist ein Papagei, in den die Geister eindringen und verschwinden. In der Mitte des Raumes befindet sich ein großes Bild und auf der linken Seite des Raumes befindet sich eine Schalttafel, die du betätigen musst. Sie öffnet eine Tür auf der rechten Seite. Geh jetzt zu dem Sarg und öffne ihn mit der Aktionstaste, du erhältst den linken Panzerhandschuh, außerdem öffnet sich eine Tür auf der linken Seite. Geh durch die Tür auf der linken Seite und durchquere den Raum, schau dich im hinteren Teil des Raumes um und klettere mit Hilfe des X-Buttons die Wand hinauf. Hier musst du kriechen, bis du wieder genug Platz zum Gehen hast. Lauf weiter und beende diesen Level.

Level 19 (Die verlorene Bibliothek)

Zu Beginn gehst du gerade aus, dann nach rechts, um durch den schmalen Spalt zu kriechen. Lass dich von dem Vorsprung fallen und halt dich links, du siehst eine brennende Laterne. Geh den Weg entlang durch eine große Öffnung in einen Raum. Hier befinden sich zwei große Vasen, auf jeder Seite eine blaue Tür und viele Säulen rechts und links aneinander gereiht. Jede der Türen lässt sich mit dem X-Button öffnen. Geh zuerst durch die Tür auf der linken Seite, hier steht eine Vase ein wenig weiter hinten, du gelangst in einen Raum, in dem zerrissene Banner an einem Pfahl von der Decke hängen. Jetzt wird dich gleich ein Mann aus Messing mit einer Axt angreifen.

Diese Kämpfer haben nur einen Schwachpunkt, den Edelstein in der Mitte ihrer Brust, du solltest also mit deiner Armbrust genau zielen. Hast du diesen Punkt einmal getroffen, müssen die folgenden Schüsse nicht mehr so genau sitzen. Nach drei bis

vier Treffern müsste der Kampf vorüber sein, aber nimm dich vor ihren Angriffen in Acht, jeder Treffer lässt deine Gesundheit in den Keller rutschen. Ist der Kämpfer erledigt, siehst du einen seltsamen Gegenstand auf einem Block in der Mitte des Raumes. Hier kannst du nichts mehr tun, also lauf zurück in den Hauptraum mit den Türen und geh durch die Tür auf der linken Seite, die genau über der ersten liegt.

Geh zum Pfahl, spring hinauf und halt dich fest. Jetzt wird es etwas knifflig, du musst herunter rutschen und dabei den drei Schwungsicheln ausweichen, die um den Pfahl schwingen. Bist du unten angelangt kannst du wieder hochklettern in den Raum mit den Schwungsicheln. Kletter zu dem ersten Raum und mach einen Rückwärtssalto runter, schießt du jetzt auf die Vasen, erhältst du einen großen Med-Pack und Gewehrmunition. Lass dich jetzt langsam den Pfahl hinunter und pass auf die Sicheln auf. Auch hier kannst du auf die Vasen schießen, du bekommst einen kleinen Med-Pack. Lass dich hinab auf den Boden gleiten.

Folge dem Weg nach links zu einem anderen Pfahl, um den auch Sicheln schwingen. In diesem Raum sind zwei große Getriebe auf der rechten Seite. Gehst du in den Raum hinein, erscheint ein goldener Mann mit einer Axt. Versuch auch hier wieder einmal genau zu zielen, danach wird es einfacher ihn zu töten. Danach benutzt du das Brecheisen, um das goldene Stern-Symbol aus dem Bild auf der Säule zu lösen. Geh zum linken Getriebe und lauf dahinter zur Wand. Hier lässt du dich rückwärts fallen, hältst dich fest und kletterst die Leiter hinunter. Du musst dich noch zwei Mal fallenlassen, dann kannst du ein kleines Med-Pack, Maschinengewehrmunition und Munition für die Pistole an dich nehmen. Geh wieder nach oben, auf der linken Seite des Torbogens, an der linken Säule befindet sich eine Leiter. Kletter diese nach oben.

Lauf hier auf dem schmalen Sims in den nächsten Raum. Links steht ein Pfahl, den du hinunter rutschen musst, um in den unteren Teil zu gelangen. Bist du erst mal unten, versorg dich mit Munition für die Armbrust und beseitige dann die beiden Messing Männer mit Äxten. Lauf danach in den nächsten Teil des Areals und lass dich rückwärts in das Loch fallen und halt dich fest (auf der linken Seite des Lochs). Kletter die Leiter hinunter und speicher ab, das ist hier ziemlich wichtig. Denn hier erscheint einer der Messing Axtkämpfer auf einem Messingpferd, es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, diese Gegner zu töten. Schau dich anschließend in dem Raum um und nimm dir den Edelstein des Reiters, in einigen der Ecken, in denen Abhänge zu sehen sind, hängen ein paar Seile herunter. Hier kannst du Munition für deine Armbrust bekommen. Im oberen Teil auf der linken Seite hängt ein Felsblock, auf den du mit deiner Armbrust, kombiniert mit dem Lasersichtgerät schießen sollst.

Eine geheime Tür öffnet sich. Kletter auf den Vorsprung und nimm dir das große Med-Pack, die Gewehrmunition und die Maschinengewehrmunition. Verlass den Raum durch einen Kriechspalt und kletter über die Leiter. Geh die Erste links und folge einem schmalen Weg nach unten. Hier platzierst du den Edelstein, damit sich das Tor öffnet. Du betrittst einen Raum, in dem eine Kette hängt. Zieh an dieser und ein weiteres Tor öffnet sich unter dem Raum, in dem du dich befindest.

Verlass den Raum durch eine Öffnung rechts, du bist jetzt in einem Raum, in dem Ketten hin und her schwingen. Passiere diese Ketten vorsichtig und begib dich in den nächsten Raum, in dem du wieder eine Kette passieren musst, um in den folgenden Raum zu gelangen. Hier siehst du ein Getriebe und zwei Flammen. Geh jetzt zur linken Seite des Raumes, dort wo der goldene Axtkämpfer dir begegnet ist. Schau dir das Portrait

des Indianers in einem runden Rahmen an. Der nächste Raum beinhaltet eine qualmende Stelle und ein Getriebe in der Mitte, außerdem befindet sich in diesem Raum eine braune Bodenplatte, die du mit dem X.Button öffnen kannst. Spring in das Wasser und schwimm zu der Stelle an der sich das Tor geöffnet hat, hier auf der rechten Seite befindet sich ein Vorsprung. Zieh dich hinauf und nimm dir zwei weitere Sterne, die du mit dem Brecheisen löst. Schwimm jetzt den Weg zurück, den du gekommen bist und geh zurück in den Raum, in dem du die zwei Messing Axtkämpfer besiegt hast. Lass dich an dem Pfahl hinunter gleiten, an den zwei Getrieben vorbei und betritt den nächsten Raum. Geh zu dem Pfahl, kletter hinauf und begib dich in den Hauptraum mit den blauen Türen.

Geh durch den Raum zu der Tür ganz links und betritt den Kugelraum. Benutze hier den Stern an der linken Kugel und bewege die Kugel zu dem Loch hinter dir. Die Kugel, die rechts von dir ist, solltest du hinter der Kugel in der Mitte platzieren, als Erdkugel. Die Sterne scheinen das Universum in der Balance zu halten. Die Kugel in der Mitte stellt die Erde dar, die weiße den Mond und die anderen stellen die Planeten dar, die der Erde am nächsten sind. Öffne die Letzte Tür und platziere die letzte Kugel in das letzte Loch. Das erzeugt jetzt ein elektrisches Feld zwischen den Planeten und eine Tür öffnet sich auf der linken Seite des Raumes. Geh hinein und schieß auf die Vase am Ende des Raumes, du erhältst ein großes Med-Pack.

Geh nach links und durch den nächsten Türbogen, dort findest du wieder eine Vase, zerstör sie und du bekommst Weitschussmunition. Geh den Gang entlang in einen großen Raum mit Schlangen, die an einen Pfahl gebunden sind und einem großen Pentagramm in der Mitte. In diesem Raum musst du alle Schalter nach unten drücken, dann werden alle Schlangen leuchten.

Speicher dein Spiel an dieser Stelle, denn gleich begegnest Du dem Feuergeist, der dich verfolgt. Spring zu den beiden Vorsprüngen und begib dich in den Raum darüber. Links siehst du Wasser, spring hinein, der Feuergeist wird dir folgen und sterben. Ist der Feuergeist geschlagen, geh in den nächsten Raum. In diesem befinden sich Schriftrollen auf dem Boden und eine große Leiter im linken Teil. Folge dem Gang zu einem weiteren Raum mit Schriftrollen. Lauf die Treppe hinab und folge dem Gang, du befindest dich jetzt in dem zweiten Stockwerk der Bibliothek. Öffne die Türen und geh nach links, dort öffnest du weitere blaue Türen. Lauf jetzt an das andere Ende des Ganges und öffne auch dort alle Türen. Hast du die letzte Tür auf der linken Seite geöffnet, begib dich durch die Tür, die zwei Türen weiter oben liegt. Lass dich den Abhang hinunter gleiten und eine Zwischensequenz folgt, in der du sehen kannst, wie ein großer glänzender Steinbrocken den Abhang hinunter auf dich zu rollt. Hast du wieder die Kontrolle über Lara, renn geradeaus, bis du rechts einen sicheren Platz siehst, zu dem du springen kannst. Der Steinbrocken rollt dann einfach an dir vorbei.

Speicher hier ab, denn sobald du weiter nach links läufst, wird ein Messing Axtkämpfer auf dich zu kommen. Töte ihn, lauf dorthin, wo der Felsbrocken gelandet ist und folge einem abschüssigen Pfad nach oben. Schau nach links, dort ist ein Schalter. Spring zu dem Schalter, betätige ihn und ein Vorsprung wird in der Mitte des Raumes erscheinen, jetzt kannst du in den Mund der anderen Statue auf der linken Seite springen. Doch momentan ist das noch nicht möglich, zuerst musst du noch auf den oberen Vorsprung. Bist du oben angelangt, siehst du einen Vorsprung direkt vor dir, spring hinüber und dann zu dem nächsten Vorsprung nach rechts. Nur noch ein Vorsprung und dann kannst du dem kleinen Gang folgen. Hier befindet sich eine Öffnung, du musst bis zur Kante

laufen und dann auf den Kopf der Statue springen. Speicher dein Spiel ab, bevor du zu dem schwierigen Sprung ansetzt.

Geh auf dem Vorsprung ganz nach rechts, dann wird dein Sprung auf den Kopf der Statue auch Erfolg haben. Auf dem Kopf der Statue ziehst du an dem Seil, der Mund öffnet sich, so dass du jetzt hinein passen müsstest. Geh ein paar Schritte rückwärts und rutsch an der nassen der Statue herab und halt dich unten fest. Lass den Button kurz los und drück ihn gleich wieder, du kannst jetzt in den Mund klettern, aber wenn du nicht sofort anfängst zu kriechen, fällst du wieder hinaus.

Lauf durch den Mundbereich und kletter an dem Pfahl hoch. Oben hältst du dich rechts und gehst zu dem geschlossenen Tor, das sich öffnet, wenn du nah genug bist. Rechts in diesem Raum ist ein Block, auf dem die Säule des Pharaoh steht, nimm sie dir. Verlass den Raum durch das Tor und geh nach links. Die erste Links führt dich dann in einen Raum, in dem zwei Kisten in der rechten und linken Seite stehen. Stell dich auf beide und die zwei Blöcke im Raum leuchten auf. Hinter dir liegt eine Fackel, die du an einem der leuchtenden Blöcke benutzen kannst. Dreh dich um und verlass den Raum nach links. Der Gang führt dich zu einem neuen Raum, doch vermutlich wartet hier der Feuergeist auf dich, lass deine Fackel fallen und renn zuerst zurück zu dem Raum mit dem Wasser. Ist der Feuergeist beseitigt, kannst du zurück in diesen Raum kommen, in dem 2x4m große Bretter auf dem Boden liegen.

Nimm die Fackel, die du vorhin hast fallenlassen und wirf sie auf die Bretter, damit sie in die Luft fliegen. Hat sich die Luft geklärt, spring hinunter und nimm dir die Musikschriftrolle vom Boden. In der Vase befindet sich Munition für dein Gewehr. Verlass diesen Raum nach rechts, kletter auf den kleinen Vorsprung und öffne die blauen Türen, die sich hier befinden.

Geh nun zurück zum Kugelraum, dorthin, wo die Schlangen waren und kletter nach oben. Folge dem Gang zum Balkon und begib dich nach links in den nächsten Raum. In der Vase findest du Munition für dein Maschinengewehr. Lauf jetzt an der ersten Möglichkeit nach rechts und hier siehst du eine Harfe neben einem Steinpodium. Benutze die Musikschriftrolle am Podium und Lara wird sich die Noten ansehen. Wenn sie auf der Harfe spielt, öffnet sich eine Tür auf der linken Seite. Geh durch die Tür, bis zum Balkon. Hier befindet sich eine Kette, zieh daran und alle blauen Türen in der Haupthalle öffnen sich. Spring vom Balkon und verlasse so diesen Level.

Level 20 (Die Halle des Demetrius)

Folge dem Türbogen in einen großen Raum, in dem die Portraits einiger Leute an der hinteren Wand hängen. Geh jetzt erst nach rechts und folge dem Abhang zu einem kleinen Raum mit einem Block auf der rechten Seite. Nimm dir den Knoten des Pharaoh. Du bist nun über dem Raum, mit den Bildern, lass dich runter fallen und geh nun nach links. In dem Raum angekommen, erlebst du eine Zwischen Sequenz mit Van Croix und seinen Kumpanen, als Lara eine Schriftrolle auf dem Boden liest. Lara springt auf den Vorsprung und jetzt musst du die Kumpanen erledigen. Hast du diese Aufgabe erledigt, geh zurück und bewege die Laterne im Raum hin und her. Irgendwann wird sich auf der linken Seite eine Tür öffnen, durch diese verlässt du diesen Level.

Level 21 (Die Ruinen an der Küste, zweiter Besuch)

Du beginnst diesen Level, in dem du ins Wasser fällst. Verlass das Wasser und hol dir das große Med-Pack und die vergifteten Pfeile. Spring auf den kleinen Vorsprung und du findest die Brille von Van Croix, die wahrscheinlich bei seiner Flucht aus

diesem Level zerbrochen ist. Kletter die Leiter über dir nach oben. Schwimm im Hauptteil nach rechts über die Rutsche und geh an Land. Renn den Gang zurück und setz hier die Säule des Pharaoh ein. Spring zurück in das Wasser, schwimm zur linken Rutsche und setz hier den Knoten des Pharaoh ein.

Level 22 (Pharaohs Tempel der Isis)

Wenn du beide Gegenstände eingesetzt hat, schwimm zum Grund und du siehst, dass sich ein Tor geöffnet hat. Nachdem du es durchquert hast, steige die Stufen nach oben und du gelangst in einen großen Raum, in dem an jeder Seite ein Kamel mit Hörnern steht. Lauf den schmalen Weg hinauf, wie du siehst sind die Skelette zurück, erledige sie. Lass dich dann nach unten fallen, hier gibt es noch mehr Wasser. Schwimm nach unten in den nächsten Raum, hier findest du drei grüne Türen. Öffne schon einmal alle Türen, danach solltest du erst einmal nach Luft schnappen. begib dich nun zuerst durch die rechte Tür, ein gemeiner Vogel wird dich erwarten, der dir einen zähen Kampf liefert. Du bist in einem Raum, der einen Pool in der Mitte, vier Tische, die wie Fussballfelder aussehen und vier verschiedene Treppen besitzt, die jede in eine andere Richtung führt. Geh zu den Stufen rechts und begib dich in einen Raum, in dem eine extrem große Frauenstatue steht.

Kletter auf den Vorsprung auf der rechten Seite und benutze dein Brecheisen an dem Gegenstand in der Wand. Nimm den schwarzen Käfer und lass dich von dem Vorsprung fallen. Lauf jetzt zu der anderen Seiten des Raumes und kletter dort den Vorsprung hinauf, benutze auch hier das Brecheisen an dem zerbrochenen Käfer. Jetzt hast du zwei Gegenstände und zwei weitere Vorsprünge erheben sich in der Mitte des Raumes. Kletter zuerst auf den Rechten und schieb den Block nach vorne, das gleiche solltest du auf der anderen Seite tun, danach

kannst du dich in die Mitte des Raumes fallen lassen. Die Käfer werden dir folgen. Kletter den Vorsprung hinauf und spring zu dem Nächsten, danach kannst du einfach nur noch nach links springen und die Käfer sind erst einmal fort.

Halt dich hier rechts, nimm dir den Windungsschlüssel vom Block und drück dann die Schalttafel nach links. Das öffnet die Steintür, die sich leise hinter dir geschlossen hatte, als du den Raum mit der Statue betreten hast. Lauf dorthin zurück, wo du mit dem Vogel gekämpft hast und beseitige hier das Skelett. Die vier Tische verbergen einige Gegenstände, also ziel auch darauf. Geh hier noch nicht nach rechts, denn das ist der Ausgang, geh lieber zu den Stufen in der Mitte und betritt den nächsten Raum. Hier bekommst du Munition für das Maschinengewehr, wenn du auf den Tisch zielst.

Geh hoch in den nächsten Bereich, auch hier gibt es Gegenstände, die sich unter den Tischen verbergen. Im nächsten Raum befindet sich in der Mitte eine schwarze Pyramide, benutz hier einen der Käfer und eine Tür wird geöffnet. Halt Ausschau nach einem lila schimmernden Wasser, und begib dich dorthin. Hier kannst du zwei weitere Käfer erhalten, wenn du es schaffst den Flammen hier unten erfolgreich auszuweichen. Die Käfer befinden sich in der Wand auf der rechten Seite. Danach verlass diesen Raum über die kleinen Vorsprünge.

Vergiss nicht das Skelett, es befindet sich noch immer hier. Verpasse ihm eine Ladung und setze es außer Betrieb. (Wie soll ich's sonst sagen? Man kann doch ein Skelett nicht töten!) Umkreise nun die Käfer-Pyramide und setze die Käfer ein, die du gerade gesammelt hast. Es ist nur einer dabei, der funktioniert, der andere ist zerbrochen. Gehe also wieder zur anderen Seite des Raumes, um einen neuen zu holen. Setze ihn ein, und du benötigst noch einen weiteren. Gehe zurück in den Raum mit

den Stufen, die in drei Richtungen führen. Gehe diesmal nach rechts und betrete den Level Cleopatras Palast. Der aktuelle Level wird dadurch nicht beendet; du willst hier schließlich nur mal eben den schwarzen Käfer wegnehmen. Springe hier ins Wasser und tauche unten durch einen kleinen Abschnitt hindurch. Bei einem Sims gehst du wieder an die Oberfläche. Dort befindet sich im Block ein versteckter Schalter. Mit dem Schalter aktivierst du eine Plattform, die anschließend abgesenkt wird. Verlasse wieder das Wasser und gehe zurück an Land. Jetzt gehst du rechts in den Tempel hinein und die bräunlichen Stufen hinauf. Dort gehst du nach links und einen Abhang hinauf (oben auf dem Abhang befinden sich rechts zwei Sorten Flintenmunition, die du einsacken kannst). Am anderen Ende des Raumes befindet sich eine Tür.

Öffne die Tür mit dem Brecheisen und betrete dann den dunklen Gang. Du gelangst zu einer weiteren Tür, die du ebenfalls aufbrichst. Auf dem nächsten Gang siehst du links ein Loch, durch das du dich fallen lässt. Du gleitest einen Abhang hinunter. Wenn du ins Wasser fällst, gehst du schnell nach links, bevor es sich entzündet. Gehe zum linken Sims und klettere hinauf. Drehe dich um und springe über die Lücke über dem Wasser hinweg. Verwende das Brecheisen für den letzten Käfer. Jetzt solltest du das Spiel unbedingt speichern, denn die nächsten Sprünge sind nicht ohne! Gehe weiter bis an den Rand des Simses, auf dem du gerade stehst.

Bewege dich ein bisschen zur Seite, so dass Lara nach links schaut. Mit einem Standardsprung gelangst du hinüber auf den anderen Sims. Das Problem: Wenn du vor dem Sprung nicht absolut korrekt stehst, haut sich Lara oben an der Wand die Birne ein und stürzt ins Feuer. Schnell wieder speichern! Der nächste Teil ist einfacher, als man erwarten sollte. Gehe auf dem Sims ein Stückchen seitlich hinauf, springe dann seitlich so nah

wie möglich an das linke Ende des Sims heran und falle in die Flammen. In diesem Bereich müsstest du vor den Flammen sicher sein, wenn du korrekt gesprungen bist. Springe nun schnell zum nächsten Sims. Verlasse zügig diesen Level und kehre zurück zum Raum mit der Käferpyramide.

Wenn du den letzten schwarzen Käfer eingesetzt hast, öffnet sich die Pyramide und gibt einen mechanischen Skarabäus frei. Kombiniere den mechanischen Skarabäus mit dem Windungsschlüssel, den du bereits besitzt, und du kannst diesen Level verlassen.

Soweit der erste Teil unserer ausführlichen Komplettlösung zu diesem Mega-Game. Den zweiten Teil findest du im Cheatbuch zur nächsten PowerStation. Bis dahin viel Spaß beim Erkunden, und... sei nett zu Lara!

Abkuerzungen
 ENG – Energie
 MU – Munition
 UE – Unendliche

Gamemodul Codes

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION DEUTSCH

PAL2NTSC	371DD413343E	Ammo
875E35123535	Habe UZI	773EA977C233
NTSC Y-Fix	773EA977C233	3781321AC531
875A55423535	371ED314343E	UE Gewehr Schrot Ammo
UE kleine Medipacks	Habe Gewehr	773EA977C233
773EA977C233	773EA977C233	3783301CC531
374FBE11C234	371FD215343E	UE Granatwerfer leichte
UE grosse Medipacks	Habe Armbrust & Laser	Ammo
773EA977C233	773EA977C233	773EA977C233
3751BC13C234	371CCD1A3442	371ECBA5D298
UE Luft	Habe Granatwerfer	UE Granatwerfer
8732E9093C3D	773EA977C233	schwere Ammo
UE Sprinten	3721D417343E	773EA977C233
774FB68ACF24	Habe Revolver & Laser	3720C9A7D298
37B46FA6C5AD	773EA977C233	UE Granatwerfer
UE Fackeln	371ECF1C3442	Leuchtsparummo
773EA977C233	773EA977C233	773EA977C233
37762F15C234	Habe Laser	3702BBA9D298
Fackel brennt bis	372BDA113436	UE Armbrust leichte
fallengelassen	Habe alle Waffen	Ammo
772CE5FD323C	773EA977C233	773EA977C233
3722CB233244	B7A178383535	3704B9ABD298
Spider Lara	1719D0173442	UE Armbrust Giftammo
3738E9FD3436	UE UZI Ammo	773EA977C233
UE alle Gegenstaende	773EA977C233	3706BBADD298
773EA977C233	3716CB9DD298	UE Armbrust
B7A078383535	UE Revolver Ammo	Explosivammo
17EB5A95D298	773EA977C233	773EA977C233
Habe Pistolen	3718C99FD298	3708B9AFD298
773EA977C233	UE Gewehr normale	UE Ammo alle Waffen

773EA977C233	77C0F5C33436	77CD38885124
B7A778383535	97C9CDE4C134	37AA0BA603EB
177D3216C531	87DC085DD81D	Geistermodus
Waffenmodifizierer :	Lara fliegt	77BEF3C53238
Leere Haende	77C0F5C33436	37EE537E35B5
3733ECF63535	77BD28784134	Die Grabkammer
Pistolen	87060EC3F4F5	UE Gesundheit
3732EBF73436	Weiter Sprung	77BDF2C63539
Revolver	77C0F5C33436	97BE39F8C134
3731EAF83337	77CD38885124	87D17471D81D
Uzi	37ED470A03EB	Lara fliegt
3730E9F93238	Geistermodus	77BDF2C63539
Gewehr	77C0F5C33436	77BD28784134
372FE8FA3539	37318FE235B5	87FB7AD7F4F5
Granatwerfer	Die Jagd nach der Iris	Weiter Sprung
372EE7FB343A	UE Gesundheit	77BDF2C63539
Arnbrust	77BFF4C43337	77CD38885124
372DE6FC333B	97354AA0C134	3702A31E03EB
Fackel	87488519D81D	Geistermodus
372CE5FD323C	Lara fliegt	77BDF2C63539
Statistik	77BFF4C43337	3746EBF635B5
Gesamtzeit = 0	77BD28784134	Im Tal der Koenige
87F1A6123535	87728B7FF4F5	UE Gesundheit
Zurueckgelegte	Weiter Sprung	77BCF1C7343A
Entfernung = 0	77BFF4C43337	972D6968C134
874D5B003535	77CD38885124	8740A4E1D81D
Keine Ammo verbraucht	3779B4C603EB	Lara fliegt
374F5D023535	Geistermodus	77BCF1C7343A
Keine Medipacks	77BFF4C43337	77BD28784134
verbraucht	37BDFC9E35B5	876AAA47F4F5
373A4A0D3535	Das Grabmal des Seth	Weiter Sprung
Alle Secrets	UE Gesundheit	77BCF1C7343A
37F30552F37B	77BEF3C53238	77CD38885124
Stoppuhr	9766A180C134	3771D38E03EB
873B4D0E3535	8779DCF9D81D	Geistermodus
Level-Anwahl (Note)	Lara fliegt	777D68888134
774C9978B234	77BEF3C53238	37751B6635B5
37307F273337	77BD28784134	Das 5. Grabmal im Tal der
Level-Codes	87A3E25FF4F5	Koenige
Angkor Wat	Weiter Sprung	UE Gesundheit
UE Gesundheit	77BEF3C53238	77BBFC08333B

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

97D22DFCC134	77CD38885124	97A464DCC134
87E56875D81D	373C818A03EB	87B79F55D81D
Lara fliegt	Geistermodus	Lara fliegt
77BBF0C8333B	77B9EECA353D	77B6EBCD3240
77BD28784134	3780C96235B5	77BD28784134
870F6EDBF4F5	Der heilige See	87E1A5BBF4F5
Weiter Sprung	UE Gesundheit	Weiter Sprung
77BBF0C8333B	77B8EDCB343E	77B6EBCD3240
77CD38885124	97047E40C134	77CD38885124
3716972203EB	8717B9B9D81D	37E8CE0203EB
Geistermodus	Lara fliegt	Geistermodus
77BBF0C8333B	77B8EDCB343E	77B6EBCD3240
375ADFFA35B5	77BD28784134	372C16DA35B5
Der Tempel von Karnak	8741BF1FF4F5	Der Waechter des
UE Gesundheit	Weiter Sprung	Semerkheth
77BAEFC9323C	77B8EDCB343E	UE Gesundheit
978C6CB4C134	77CD38885124	77B5EACE3541
879FA72DD81D	3748E86603EB	97C7AA14C134
Lara fliegt	Geistermodus	87DAE58DD81D
77BAEFC9323C	77B8EDCB343E	Lara fliegt
77BD28784134	378C303E35B5	77B5EACE3541
87C9AD93F4F5	Ja	77BD28784134
Weiter Sprung	UE Gesundheit	8704EBF3F4F5
77BAEFC9323C	77B7ECCC333F	Weiter Sprung
77CD38885124	97A464DCC134	77B5EACE3541
37F0E6DA03EB	87B79F55D81D	77CD38885124
Geistermodus	Lara fliegt	372B243A03EB
77BAEFC9323C	77B7ECCC333F	Geistermodus
37F0ADB235B5	77BD28784134	77B5EACE3541
Die grosse Hypostyle	87E1A5BBF4F5	372F6C1235B5
Halle	Weiter Sprung	Ein Zug in der Wueste
UE Gesundheit	77B7ECCC333F	UE Gesundheit
77B9EECA353D	77CD38885124	77B4E9CF3442
97180764C134	37E8CE0203EB	978E10A8C134
872B42DDD81D	Geistermodus	87A14B21D81D
Lara fliegt	77B7ECCC333F	Lara fliegt
77B9EECA353D	372C16DA35B5	77B4E9CF3442
77BD28784134	Das Grabmahl des	77BD28784134
87554843F4F5	Semerkheth	87CB5187F4F5
Weiter Sprung	UE Gesundheit	Weiter Sprung
77B9EECA353D	77B6EBCD3240	77B4E9CF3442

77CD38885124	9780879CC134	374F5A5C03EB
37D27ACE03EB	8793C215D81D	Geistermodus
Geistermodus	Lara fliegt	77AFE4B42347
77B4E9CF3442	77B1E6B22545	37732E3435B5
37D341A635B5	77BD28784134	Der Poseidontempel
Alexandria	87BDC87BF4F5	UE Gesundheit
UE Gesundheit	Weiter Sprung	77AEE3B52248
77B3E8D03343	77B1E6B22545	97E43FD0C134
9754B660C134	77CD38885124	87F77A49D81D
8767F1D9D81D	37C4F1C203EB	Lara fliegt
Lara fliegt	Geistermodus	77AEE3B52248
77B3E8D03343	77B1E6B22545	77BD28784134
77BD28784134	3708399A35B5	872180AFF4F5
8791F73FF4F5	Der Palast der Kleopatra	Weiter Sprung
Weiter Sprung	UE Gesundheit	77AEE3B52248
77B3E8D03343	77B0E5B32446	77CD38885124
77CD38885124	97DE4508C134	3728A9F603EB
3798208603EB	87F18081D81D	Geistermodus
Geistermodus	Lara fliegt	77AEE3B52248
77B3E8D03343	77B0E5B32446	372CF1CE35B5
37DC685E35B5	77BD28784134	Die verschwundene
Die Kuestenruinen	871B86E7F4F5	Bibliothek
UE Gesundheit	Weiter Sprung	UE Gesundheit
77B2E7D13244	77B0E5B32446	77ADE2B62549
9799DA14C134	77CD38885124	97A9F3E4C134
87AC158DD81D	3722AF2E03EB	87BC2E5DD81D
Lara fliegt	Geistermodus	Lara fliegt
77B2E7D13244	77B0E5B32446	77ADE2B62549
77BD28784134	3726F70635B5	77BD28784134
87D61BF3F4F5	Die Katakomben	87E634C3F4F5
Weiter Sprung	UE Gesundheit	Weiter Sprung
77B2E7D13244	77AFE4B42347	77ADE2B62549
77CD38885124	9709EE34C134	77CD38885124
37FD543A03EB	871C29ADD81D	37CD6D0A03EB
Geistermodus	Lara fliegt	Geistermodus
77B2E7D13244	77AFE4B42347	77ADE2B62549
37019C1235B5	77BD28784134	3711B5E235B5
Der Isistempel von	87462F13F4F5	Die Hallen des Demetrius
Pharos	Weiter Sprung	UE Gesundheit
UE Gesundheit	77AFE4B42347	77ACE1B7244A
77B1E6B22545	77CD38885124	97849AD0C134

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

8797D549D81D	Geistermodus	77A7DCBC234F
Lara fliegt	77AADFB9224C	77BD28784134
77ACE1B7244A	37E6D3D635B5	87F78213F4F5
77BD28784134	Die Tulun-Moschee	Weiter Sprung
87C1DBAFF4F5	UE Gesundheit	77A7DCBC234F
Weiter Sprung	77A9DEBA254D	77CD38885124
77ACE1B7244A	9741672CC134	371EBB5A03EB
77CD38885124	8754A2A5D81D	Geistermodus
37C804F603EB	Lara fliegt	77A7DCBC234F
Geistermodus	77A9DEBA254D	3722833235B5
77ACE1B7244A	77BD28784134	Die Zitadelle
37CC4CCE35B5	877EA80BF4F5	UE Gesundheit
Die Stadt der Toten	Weiter Sprung	77A6DBBD2250
UE Gesundheit	77A9DEBA254D	9783799CC134
77ABE0B8234B	77CD38885124	8796B415D81D
97B9C2F4C134	3785D15203EB	Lara fliegt
87CCFD6DD81D	Geistermodus	77A6DBBD2250
Lara fliegt	77A9DEBA254D	77BD28784134
77ABE0B8234B	3789992A35B5	87C0BA7BF4F5
77BD28784134	Der Strassenbasar	Weiter Sprung
87F603D3F4F5	UE Gesundheit	77A6DBBD2250
Weiter Sprung	77A8DDBB244E	77CD38885124
77ABE0B8234B	9732555CC134	37C7E3C203EB
77CD38885124	874590D5D81D	Geistermodus
371D3C1A03EB	Lara fliegt	77A6DBBD2250
Geistermodus	77A8DDBB244E	370B2B9A35B5
77ABE0B8234B	77BD28784134	Der Sphinx Komplex
372184F235B5	876F963BF4F5	UE Gesundheit
Die Graeben	Weiter Sprung	77A5DABE2551
UE Gesundheit	77A8DDBB244E	97B172ACC134
77AADFB9224C	77CD38885124	87C4AD25D81D
975E21D8C134	3776BF8203EB	Lara fliegt
87715C51D81D	Geistermodus	77A5DABE2551
Lara fliegt	77A8DDBB244E	77BD28784134
77AADFB9224C	37BA075A35B5	87EEB38BF4F5
77BD28784134	Das Tor zur Zitadelle	Weiter Sprung
879B62B7F4F5	UE Gesundheit	77A5DABE2551
Weiter Sprung	77A7DCBC234F	77CD38885124
77AADFB9224C	97BA4134C134	37F5DCD203EB
77CD38885124	87CD7CADD81D	Geistermodus
37A28BFE03EB	Lara fliegt	77A5DABE2551

37FAA3AA35B5	77BD28784134	37090DCA35B5
Nein	87485027F4F5	Die grosse Pyramide
UE Gesundheit	Weiter Sprung	UE Gesundheit
77A4D9BF2452	77A2D7C12254	779FD4E41357
97870400C134	77CD38885124	975B9884C134
879A3F79D81D	374F796E03EB	876ED32DD81D
Lara fliegt	Geistermodus	Lara fliegt
77A4D9BF2452	77A2D7C12254	779FD4E41357
77BD28784134	3753C14635B5	77BD28784134
87C445DFF4F5	In der Pyramide des	8798D993F4F5
Weiter Sprung	Menkaure	Weiter Sprung
77A4D9BF2452	UE Gesundheit	779FD4E41357
77CD38885124	77A1D6E21555	77CD38885124
37CB6E2603EB	97C1431CC134	378F12DA03EB
Geistermodus	87D47E95D81D	Geistermodus
77A4D9BF2452	Lara fliegt	779FD4E41357
370FB6FE35B5	77A1D6E21555	37D0D9B235B5
Der Tempel im Tal	77BD28784134	Die Koenigspyramiden
UE Gesundheit	87FE84FBF4F5	von Khufu
77A3D8C02353	Weiter Sprung	UE Gesundheit
97870400C134	77A1D6E21555	779ED3E51258
879A3F79D81D	77CD38885124	977696C0C134
Lara fliegt	3705AD4203EB	8789D139D81D
77A3D8C02353	Geistermodus	Lara fliegt
77BD28784134	77A1D6E21555	779ED3E51258
87C445DFF4F5	3749F51A35B5	77BD28784134
Weiter Sprung	Die Mastaba	87B3D79FF4F5
77A3D8C02353	UE Gesundheit	Weiter Sprung
77CD38885124	77A0D5E31456	779ED3E51258
37CB6E2603EB	97C15BCCC134	77CD38885124
Geistermodus	87D49645D81D	37BA00E603EB
77A3D8C02353	Lara fliegt	Geistermodus
370FB6FE35B5	77A0D5E31456	779ED3E51258
Die Pyramide des	77BD28784134	37FE48BE35B5
Menkaure	87FE9CABF4F5	In der grossen Pyramide
UE Gesundheit	Weiter Sprung	UE Gesundheit
77A2D7C12254	77A0D5E31456	779DD2E61559
970B0F48C134	77CD38885124	972ED538C134
871E4AC1D81D	3705C5F203EB	874110B1D81D
Lara fliegt	Geistermodus	Lara fliegt
77A2D7C12254	77A0D5E31456	779DD2E61559

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

77BD28784134

876B1617F4F5

Weiter Sprung

779DD2E61559

77CD38885124

37723F5E03EB

Geistermodus

779DD2E61559

37B6873635B5

Der Tempel des Horus

UE Gesundheit

779CD1E7145A

97D3283CC134

87E663B5D81D

Lara fliegt

779CD1E7145A

77BD28784134

8710691BF4F5

Weiter Sprung

779CD1E7145A

77CD38885124

3717926203EB

Geistermodus

779CD1E7145A

375BDA3A35B5

Der Tempel des Horus

UE Gesundheit

779BD0E8135B

975C4388C134

876F7E01D81D

Lara fliegt

779BD0E8135B

77BD28784134

87998467F4F5

Weiter Sprung

779BD0E8135B

77CD38885124

37A0ADAE03EB

Geistermodus

779BD0E8135B

37A4F58635B5

Note : Im Titeldschirm

L1 & L2 & R1 & R2

druicken. Die Geraeusche
sind normal !

Gamemodul

Codes

A Bugs Life

X-Code
 B7A879433436
 1734E7DE3539
 Starte mit Blauer Beere
 CDEA91A40004
 (Drücke L1 & L2)
 77D138A93A35
 37BACBCE3436
 Starte mit Grüner Beere
 CDEA65970001
 (Drücke R1 & R2)
 77CC3DA83F35
 37B9CACF3337
 Starte mit Goldener Beere
 CDEA65970002
 (Drücke L1 & R1)
 77CA3FAA4135
 37B8C9D03238
 Alle Widersacher erledigt
 87D2DDC43535
 22 Filmclips
 37C6A9D93244
 B7A978383535
 87BE5EC2393C
 50 Samen
 37F3A8F90367
 FLIK
 3717CAF73244
 Alle Level anwählbar
 376784593244
 Unverwundbar
 3715C8F91456
 UE springen

CDEA91A20021

(Drücke Kreis)

77B6538A5535

37DCD150C42E

Ace Combat 2

Habe A-4
 37DF457B3436
 Habe F-4
 37E0447C3436
 Habe CF-C7
 37E1437D3436
 Habe A-6
 37E2427E3436
 Habe F-16
 37E3457F3436
 Habe X-29
 37E444803436
 Habe A-10
 37E543813436
 Habe MiG-29
 37E642823436
 Habe F-14
 37E745833436
 Habe F-117A
 37E844843436
 Habe R-MO1
 37E943853436
 Habe EF-2000
 37EA42863436
 Habe F/A-18E
 37CB35873436
 Habe Su-35
 37CC34883436

Habe YF-23A

37CD33893436

Habe F-22

37CE328A3436

Raketenschnellfeuer

B79F78383535

1727E4323535

B79F78383535

17A07C7A3535

Bodenkontakt ohne

Schaden

B79F78383535

177D27163535

UE Treibstoff

875C481A5935

8754F8E697E1

UE Geld

B79F78383535

178A862ED134

UE Raketen

B79F78383535

177C1B763535

Air Combat

Kein Schaden

37DF3C5EF5FD

UE Munition

77553E655A43

87543D665944

UE Raketen

7746E5B6F575

3745E487F476

UE Treibstoff

97CCC5465134

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

37CCC5465134
UE Panzerung
97DF3C5EF5FD
37DF3C5EF5FD
Beginne Spiel-im-Spiel
mit 1000 Punkten
772C6C373436
8742881BD81D

Air Race

Immer Erster
3787AA173436
Checkpoint-Zeit
eingefroren
8723B52B38C8
Rundenzeit 00:00
B7A27A3A3535
1763BB123535
Beim Start Rennen
gewonnen
378BA61F3238
Durch Wände fliegen &
kein "Course Out"
374BEADB3436
Fliege mit F-16
CDEE91A40001
(Drücke L2 & R2)
772E0A033238
37DA54CE333F
Fliege mit Stealth
CDEDE68E000A
(Drücke L1 & R1)
7725010C3541
37D953CF3240

Armored Core

P1 Codes
CDE699C40001
X-Code
B7574C223535
17A555BAA535

B7BA4A723535
179958F0F5FD
B7929D8A3999
1733CBEBEC234
Alle Kopfteile
B7A278383535
17B44A8E3536
Alle Körperteile
B79E79373535
87DE38983536
Alle Armteile
B7A578383535
17E2389C3536
Alle Beinteile
B7AD78383535
17D228AC3536
Alle Generatorenteile
B7A078383535
17F288CC3536
Alle FCS-Teile
B7A178383535
17F88AD23536
Alle optionalen
Zubehörteile
B7A378383535
17207ADA3536
Alle Antriebsraketen-
teile
B7A078383535
170C6AE63536
Alle Rückenwaffen
B7AE78383535
171268EC3536
Alle Handwaffen rechts
B7A578383535
87344A0E3536
Alle Handwaffen links
B79F78383535
17643A1E3536
Alle Teile komplett
B7E778383535
17B44A8E3536

P2 Codes
CDE320580101
UE Energie
87AF3C988747
UE MU Linke Waffe
375F5ADAC32F
UE MU Rechte Waffe
3755CC8CF5FD

Asteroids

Spiele als Excalibur
366152A0595B
UE Leben
36655F185964

Attack of the Saucerman

UE Leben
87925AB93244
UE Energie
879E5EB9343E
UE Blaster-MUN
873F8516D51C
Bonus Level OK
D7834354D599
87E6A6F13436
D7EBA7F43535
87884457D298
UE Explosives
8756F61AD51C
UE Bubble-Bombs
875AF61ED51C
UE Love Bombs
875EF622D51C
UE HoverNed-Traps
8762F626D51C

B-Movie

UE Komponenten
87786928D39B
875C592CD39B

87605930D39B	Kolonie in der Klemme	87C9E5C35438
UE Forscher	87372D183343	Cargo Master
87746924D39B	Zerstörung der Mine	8783B557F0F1
UE Schilde nicht im	87362C193244	Mud Skipper
Basisstrahl	Mondphase	87DBBD24536F
8735CD465935	87352BFA2545	Manta Ray
UE Zeit	Chaos an Absturzstelle	8757C51C172B
875B45585935	87342AFB2446	Tsunami
Missionsanwahl	Marsianische Wut	87B2D657B8BB
CDE3E9422400	873329FC2347	Kobra
Fluglizenz	UE Schild	876052DB7C24
87453B0A3535	CDE711D40012	B-62 MK
Kornfeld	Silverfish	876AA8E6B122
87443A0B3436	8767D14BD81D	Bulldog
Victorville	Red Devil	87D7CFB7ECE6
8743390C3337	87B49478C72B	Schwarzkopf
Tohuwabohu	HHIPLASH - MK II	8707F919CE0F
8742380D3238	8718FCACF703	
Littleton	Cargo Master	Battle Arena
8741370E3539	870884083345	Toshinden 3
Tiny Town	Mud Skipper *	Habe Leon
8740360F343A	87990B16F9F7	37D73BCF3436
Stadtevakuiierung	Manta Ray	Habe Ten Count
873F3510333B	87A6CA43E807	37D939D13436
Maulwurfsjagd	Tsunami	Habe Zola
873E3411323C	8755830AED91	37DB3BD33436
Biologischer	Kobra	Habe Adam
Zusammenbruch	87D789002B4B	37DD39D53436
873D3312353D	B-62 MK	Habe Cuiling
Washingtons	878B45C12ED1	37FF2BD73436
Ausradierung	Bulldog	Habe Toujin
873C3213343E	87699B77304D	370129D93436
Schnelle Rettung	Schwarzkopf	Habe Balga
873B3114333F	87F62E84FFFB	37032BDB3436
Bereit zur Rettung	UE Energie	Habe Atahua
873A30153240	CDE76E880CC6	370529DD3436
Das Verlorene Plateau	Silverfish	Habe Tau
87392F163541	87CA46C6D1B3	37072BDF3436
Vernichtung des	Red Devil	Habe Rachael
Mutterschiffs	87E9E91F50C0	370929E13436
87382E173442	HHIPLASH - MK II	Habe Schultz

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

370B2BE33436
Habe Judgement
370D29E53436
Habe Vermilion
37EF1BE73436
Habe Miss Til
37F119E93436
Habe Shop
37F31BEB3436
Habe Abel
37F519ED3436
Habe Veil
37F71BEF3436
Habe Naru
37F919F13436

Bedlam

UE Geld
8713E29EC134
Unverwundbar
876AAF6B4C45
Keine Ueberhitzung
3737E6543535
UE Munition Codes
CDE07E1E0000
1. Waffenplatz
37FB72C0D599
2. Waffenplatz
370372C8D599
3. Waffenplatz
37EB62D0D599
4. Waffenplatz
37F362D8D599
5. Waffenplatz
371B52E0D599
6. Waffenplatz
372352E8D599
7. Waffenplatz
370B42F0D599
UE Munition alle Waffen
B7AA7A3E3535

17FB72C0D599

Blast Chamber

UE Kammerzeit
37F246CC05E9
Killeruhr eingefroren P1
371781900571
Todeszähler gestoppt P1
3751BF723535
Setze andere Killeruhren
auf 0 P1
CDEB753C0000
(Drücke L1 & L2)
771B8725343A
37DECEE03535
771B8725343A
372CE04C3535
771B8725343A
37B7F1B83535
Killeruhr eingefroren P2
37A292FC0571
Todeszähler gestoppt P2
37DCD0DE3535
Setze andere Killeruhren
auf 0 P2
CDEB76A80000
(Drücke L1 & L2)
77659991343A
3753BD743535
77659991343A
372CE04C3535
77659991343A
37B7F1B83535
Killeruhr eingefroren P3
37F0A4680571
Todeszähler gestoppt P3
372AE24A3535
Setze andere Killeruhren
auf 0 P3
CDEB78140000
(Drücke L1 & L2)

77F0AAFD343A
3753BD743535
77F0AAFD343A
37DECEE03535
77F0AAFD343A
37B7F1B83535
Killeruhr eingefroren P4
377B85D40571
Todeszähler gestoppt P4
37B5F3B63535
Setze andere Killeruhren
auf 0 P4
CDEB79800000
(Drücke L1 & L2)
775ECC69343A
3753BD743535
775ECC69343A
37DECEE03535
775ECC69343A
372CE04C3535
Solo-Überlebender
CDEB78160000
UE Leben
3772AC793238

Blood Lines

UE Zeit
879423423535
Sp1 hat 2 Lichter vorteil
778DFB463535
378BF9483337
Sp2 hat 2 Lichter vorteil aus
77F2A2AA3535
37F0A0AC3337
Sp1 UE Leben
87FB2124F5FD
Sp2 UE Leben aus
87604888F5FD
Sp1 hat immer Kontrolle
87D3E75F3436
877FAB1B3436

87290FC23535
 87E4D47E3535
 Sp2 hat immer Kontrolle aus
 87D4E85E3535
 8780AC1A3535
 87280EC33436
 87E3D37F3436
 Sp1+Sp2 immer Kontrolle aus
 87D3E75F3436
 877FAB1B3436
 87280EC33436
 87E3D37F3436
 Alle Extras 1 von 2
 B7A778383535
 17B658C63535
 Alle Extras 2 von 2
 B7A578383535
 17EA48DA3535
 Expert Mode
 37E21A093238
 Alex
 87BA6CBA3535
 Maya
 87B96BBB3436
 Khafka
 87B86ABC3337
 Lupo Kahuna
 87B769BD3238
 Walker
 87B668BE3539
 Reiko
 87B567BF343A
 Bomani
 87B466C0333B
 Angor
 87B365C1323C
 Jon Quixote
 87B264C2353D
 Daria

87B163C3343E
 J.O.E.
 87B062C4333F
 Scotia
 87493D6A3535
 Terra Nova
 87483C6B3436
 Omahr
 87473B6C3337
 Steel Islands
 87463A6D3238
 The Bunker
 8745396E3539
 Honshu
 8744386F343A
 Xenobia
 87433770333B
 Sagar Plateau
 87423671323C
 Santa Marta
 87413572353D
 Subterranea
 87403473343E
 Technopolis
 873F3374333F

Brahma Force

X-Code
 B76338FC3535
 17A99A57D81D
 B7892613D81D
 17BC6B7C3535
 Maximale Schilde
 B7A178383535
 175609DCD599
 UE Munition
 B7A278383535
 17D98A67D81D
 UE alle Gegenstaende
 B7A678383535
 17E85D8C3598

Alle Waffen maximale Leistung
 B7A678383535
 17E82D10C134
 Alle Optionseinheiten
 B7A078383536
 17FBA8C5343B
 37F6A3CA3240
 UE Panzerung
 379B978AD599

Bundesliga Stars 2000

Heimmannschaft Hat 99
 Tore
 7753350E3535
 37F0D271D298
 Gastmannschaft Hat 0
 Tore
 775634133436
 375735123535
 Heimmannschaft Hat 0
 Tore
 7752340F3436
 3753350E3535
 Gastmannschaft Hat 99
 Tore
 775735123535
 37F4D275D298

C3 Racing

*Arcade Mode Codes
 CDE30BDC0063
 Alle wahlbar AFRICA
 87619C713238
 Alle wahlbar MONACO
 8771AC613238
 Alle wahlbar ROM
 876FAA5F3238
 Alle wahlbar
 NORWEGEN

Abkuerzungen
 ENG - Energie
 MU - Munition
 UE - Unendliche

8773AA633238
 Alle wahlbar GROSS
 BRITANNIEN
 8775AC653238
 Alle wahlbar CHINA
 87599C693238
 Alle wahlbar USA
 875B9A6B3238
 Alle wahlbar
 INDONESIEN
 875D9C6D3238
 Alle wahlbar BRASILIEN
 875F9A6F3238
 Alle wahlbar PERU
 8777AA673238
 Alle Autos
 87898471C234
 878B8273C234
 Alle Länder alle Stufen
 anwahlbar
 B7A778383535
 176FAA5F3238
 Alle Fahrzeuge
 B79F78383535
 17898471C234
 *Championship Mode
 Codes
 CDE2595E00FF
 Zugang zu allen
 Rennserien
 377A7F8A3238
 Alle Autos GTI
 87B25306C134
 Alle Autos High
 Performance
 87B45108C134

Cardinal Syn

Alle Charakter
 B6685756595A
 1674D1605A5A

Castrol Honda Superbike Racing

Hoechstpunktzahl
 Meisterschaft
 778A191C3535
 379526EFC629
 Rundenzeit 0:00:00
 87B8F7823535

Colony Wars

UE Schilde
 865AB7D45922
 UE Raketen 1
 8665F2785964
 UE Raketen 2
 8665F2AC5964
 UE Raketen 3
 8665F2E05964
 UE Raketen 4
 8665F2145964
 Laser ueberhitzt nicht
 8665F138595A
 A.S.-Laser ueberhitzt nicht
 8665F104595A
 Streu-Laser ueberhitzt nicht
 8665F2A0595A
 EMP-Geschuetze
 ueberhitzen nicht
 8665F26C595A

Colony Wars 2

UE ZYX-Einheiten
 D72091023535
 871F90033436
 UE Schilde
 87370A16D599
 AS-Laser ueberhitzen nicht
 87365D523535
 Laser ueberhitzen nicht
 878EFDAA3535
 Seismische Lanze

ueberhitzt nicht
 87062D023535
 87614E5A3535
 UE AS -Raketen
 8748396B343A
 UE Plasma-Raketen
 87C069C3343A
 UE Verteidigungskapseln
 8718091B343A
 UE Zeit
 87F5274AC134
 UE AS Torpedos
 874F3A73343A
 UE Angriffskapseln
 87A75ACB343A
 Feuere Laser schneller
 8791FCAF3436
 Feuere AS Laser schneller
 87594C573436
 Alle Schiffe verfuegbar
 371A7CF73436
 Alle Waffen verfuegbar
 37F989F63436
 UE Nachbrenner
 37F78BF43436
 UE sekundaere Waffen
 37F48AF13436
 Missionen/Filme
 anwahlbar
 37F38BF03436

Contra - Legacy of war

UE Leben Sp 1
 866125B45961

Crash B. Cortex Strikes Back

*Zone 1 Turtle Woods
 CDE125B45961
 99 Fruechte

37A39E6AD298	*Zone 2 Snow Biz	*Zone 3 Plant Food
UE Leben	CDEAD6792C00	CDEAD9390063
3706FD0F3539	99 Fruechte	99 Fruechte
UE Voodoo Masken	3760E12AD298	37487D12D298
(Nach Aufnahme)	UE Leben	UE Leben
378926213337	37C340CF3539	37ABDCB73539
Alle Kisten Geoeffnet	UE Voodoo Masken	UE Voodoo Masken
37C77E8ED298	(Nach Aufnahme)	(Nach Aufnahme)
Snow Go 99 Fruechte	373A69E13337	371275C93337
372E9FF6D298	Alle Kisten Geoeffnet	Alle Kisten Geoeffnet
UE Leben	3784C14ED298	376CDD36D298
37B1EE9B3539	Air Crash Fruechte	Sewer or Later
UE Voodoo Masken	3701C0CAD298	CDEAD79D0063
(Nach Aufnahme)	UE Leben	99 Fruechte
37E817AD3337	37641F6F3539	377CED26D298
74 Kisten Geoeffnet	UE Voodoo Masken	UE Leben
378B0801F37F	(Nach Aufnahme)	37BF3CCB3539
Hang Eight 99 Fruechte	37DB48813337	Alle Kisten Geoeffnet
3783BE4AD298	Alle Kisten Geoeffnet	3780BD4AD298
UE Leben	3725A0EED298	Road to Ruin
37FA2DE33539	Bear It 99 Fruechte	CDEAD7B10063
UE Voodoo Masken	37A79E6ED298	99 Fruechte
(Nach Aufnahme)	UE Leben	3702BFCAD298
373D56F53337	370AFD133539	UE Leben
74 Kisten Geoeffnet	Alle Kisten Geoeffnet	37651E6F3539
37A4D739F37F	37CB7E92D298	UE Voodoo Masken
The Pits 99 Fruechte	Crash Crush 99 Fruechte	(Nach Aufnahme)
3701C0CAD298	3784BD4ED298	37DC47813337
UE Leben	UE Leben	Alle Kisten Geoeffnet
37641F6F3539	37E71CF33539	37269FEED298
UE Voodoo Masken	Alle Kisten Geoeffnet	Un-Bearable
(Nach Aufnahme)	37A89D72D298	CDEAD9550063
37DB48813337	Eel Deal 99 Fruechte	99 Fruechte
53 Kisten Geoeffnet	37E6DFAED298	372FA2F6D298
3753185A6A35	UE Leben	UE Leben
Crash Dash 99 Fruechte	37493E533539	37B2F19B3539
37259CEED298	UE Voodoo Masken	Alle Kisten Geoeffnet
UE Leben	(Nach Aufnahme)	3773F21AD298
3788FB933539	37C067653337	*Zone 4 Hangin Out
44 Kisten Geoeffnet	Alle Kisten Geoeffnet	CDEADC810063
37800B8F6135	370ABFD2D298	99 Fruechte

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

3703BECAD298	UE Leben	3789FE933539
UE Leben	3776315F3539	UE Voodoo Masken
37661D6F3539	UE Voodoo Masken	(Nach Aufnahme)
UE Voodoo Masken	(Nach Aufnahme)	370027A53337
(Nach Aufnahme)	37A95A713337	Alle Kisten Geoeffnet
37E946813337	Alle Kisten Geoeffnet	374A7F12D298
Alle Kisten Geoeffnet	3737B2DED298	
37279EEED298	*Zone 5 Piston It Away	
Diggin' It	CDEADC450063	Crash
CDEAD8550063	99 Fruechtes	Bandicoot 1
99 Fruechte	37DA8F82D298	Alle Level
374B8212D298	UE Leben	865C6980596F
UE Leben	373DEE273539	99 Leben
37AEE1B73539	UE Voodoo Masken	865C6C2259BB
UE Voodoo Masken	(Nach Aufnahme)	Alle Level Anwaehlbar
(Nach Aufnahme)	379388393337	3777309EF575
37017AC93337	Alle Kisten Geoeffnet	Habe Voodoo Maske Im
Alle Kisten Geoeffnet	37FDF0A6D298	Menue
376FE236D298	Rock It 99 Fruechtes	373F3C093337
*Cold Hard Crash	37407D0AD298	UE Leben N. Sanity Beach
CDEADC9D0063	UE Leben	772F81C23535
99 Fruechte	37A3DCAF3539	37D8E8B2D298
37AEE1B73539	Alle Kisten Geoeffnet	UE Leben Jungle Rollers
UE Leben	3764DD2ED298	772E80C33436
37D251BB3539	Night Fight	373C8816D298
UE Voodoo Masken	CDEAD7950063	UE Leben The Great Gate
(Nach Aufnahme)	99 Fruechte	772D7FC43337
37057ACD3337	37229FEAD298	37F2CACAD298
Alle Kisten Geoeffnet	UE Leben	UE Leben Boulders
3793D23AD298	3785FE8F3539	772C7EC53238
Ruinaton 99 Fruechtes	Alle Kisten Geoeffnet	374498FED298
378DC056D298	37467F0ED298	UE Leben Upstream
UE Leben	Pack Attack 99 Fruechte	772B7DC63539
37100FFB3539	375C8D06D298	377CC856D298
UE Voodoo Masken	UE Leben	UE Leben Papu Papu
(Nach Aufnahme)	379FDCAB3539	772A7CC7343A
3747380D3337	Alle Kisten Geoeffnet	3781C34AD298
Alle Kisten Geoeffnet	3760DD2AD298	UE Leben Rolling Stones
37D1907AD298	Spaced Out 99 Fruechte	77297BC8333B
Bee-Having 99 Fruechtes	37269FEED298	37B0888AD298
3713D2BAD298	UE Leben	UE Leben Hog Wild
		77287AC9323C

370BD9C6D298	771B6DB62549	37D4E8AED298
UE Leben Native Fortress	378DD746D298	99 Wumpa Fruechte
772779CA353D	UE Leben Pinstripe	Jungle Rollers
3762FA1AD298	771A6CB7244A	772E80C33436
UE Leben Up The Creek	3740840AD298	37388812D298
772678CB343E	UE Leben The High Road	99 Wumpa Fruechte The
375FF91AD298	77196BB8234B	Great Gate
UE Leben Ripper Roo	3780D83AD298	772D7FC43337
772577CC333F	UE Leben Slippery Climb	370EDAC6D298
37B1B35AD298	77186AB9224C	99 Wumpa Fruechte
UE Leben The Lost City	3790A86AD298	Boulders
772476CD3240	UE Leben Lights Out	772C7EC53238
3763F91ED298	772F7FC43436	374098FAD298
UE Leben Temple Ruins	37C99782D298	99 Wumpa Fruechte
772375CE3541	UE Leben Fumbling In	Upstream
370BD9C6D298	The Dark Druেকে L1	772B7DC63539
UE Leben Road To	773F5D373436	377CC856D298
Nowhere	376CF826D298	99 Wumpa Fruechte Papu
772274CF3442	UE Leben Jaws Of	Papu
37DFF99AD298	Darkness	772A7CC7343A
UE Leben Boulder Dash	771668BB244E	379DD346D298
772173D03343	371AAAF2D298	99 Wumpa Fruechte
37CA9A82D298	UE Leben Castle	Rolling Stones
UE Leben Sunset Vista	Machinery	77297BC8333B
772072D13244	771567BC234F	37C4987ED298
37BA8A92D298	374D9B06D298	99 Wumpa Fruechte Hog
UE Leben Koala Kong	UE Leben Nitrus Brio	Wild
771F71B22545	771466BD2250	77287AC9323C
37488412D298	3770F41AD298	3707D9C2D298
UE Leben Heavy	UE Leben The Lab	99 Wumpa Fruechte
Machinery	771365BE2551	Native Fortress
771E70B32446	37ECF8A6D298	772779CA353D
37E9FBA2D298	UE Leben The Great Hall	378EDA46D298
UE Leben Cortex Power	771264BF2452	99 Wumpa Fruechte Up
771D6FB42347	372AB6E2D298	The Creek
371EAAF6D298	UE Leben Dr. Neo Cortex	772678CB343E
UE Leben Generator	771163C02353	373B8916D298
Room	37A9A372D298	99 Wumpa Fruechte Ripp
771C6EB52248	99 Wumpa Fruechte N.	Roo
370CD8C6D298	Sanity Beach	772577CC333F
UE Leben Toxic Waste	772F81C23535	378DC356D298

Abkuerzungen
 ENG - Energie
 MU - Munition
 UE - Unendliche

99 Wumpa Fruechte The
 Lost City
 772476CD3240
 375FF91AD298
 99 Wumpa Fruechte
 Temple Ruins
 772474CF3541
 3707D9C2D298
 99 Wumpa Fruechte
 Road To Nowhere
 772274CF3442
 37BC8896D298
 99 Wumpa Fruechte
 Boulder Dash
 772173D03343
 37C69A7ED298
 99 Wumpa Fruechte
 Sunset Vista
 772072D13244
 37B68A8ED298
 99 Wumpa Fruechte
 Koala Kong
 771F71B22545
 3744840ED298
 99 Wumpa Fruechte
 Heavy Machinery
 771E70B32446
 37E5FB9ED298
 99 Wumpa Fruechte
 Cortex Power
 771D6FB42347
 371AAAF2D298
 99 Wumpa Fruechte
 Generator Room
 771C6EB52248
 3708D8C2D298
 99 Wumpa Fruechte Toxic
 Waste
 771B6DB62549
 3789D742D298
 99 Wumpa Fruechte

Pinstripe
 771A6CB7244A
 375C9406D298
 99 Wumpa Fruechte The
 High Road
 77196BB82348
 375CE836D298
 99 Wumpa Fruechte
 Slippery Climb
 77186AB9224C
 37ACB866D298
 99 Wumpa Fruechte
 Lights Out
 771769BA254D
 37C5977ED298
 99 Wumpa Fruechte
 Fumbling In The Dark
 CDE9E1E50063
 (Druecke L2)
 773C5A3A3539
 3767F921D298
 99 Wumpa Fruechte Jaws
 Of Darkness
 771668BB244E
 3716AAEED298
 99 Wumpa Fruechte
 Castle Machinery
 771567BC234F
 37499B02D298
 99 Wumpa Fruechte
 Nitrus Brio
 771466BD2250
 374C8416D298
 99 Wumpa Fruechte The
 Lab
 771365BE2551
 37E8F8A2D298
 99 Wumpa Fruechte The
 Great Hall
 771264BF2452
 3726B6DED298

99 Wumpa Fruechte Dr.
 Neo Cortex
 771163C02353
 37A5A36ED298

Crash Bandicoot 2

100 Leben Warp Room
 865C21C0B55A
 Alle Kristalle
 865C2794504F
 865C2792504F
 865C2798504F
 Alle Edelsteine
 865C2118504F
 865C2116504F
 865C211C504F
 865C211A504F
 Alle Level nur Kristalle
 Edelsteine
 865C21CC9C22

Crash Bandicoot 3

UE Leben
 365CE85F59BB
 Alle Level
 365CE655595C
 Alle Kristalle
 365CE533594E
 865CE532D04F
 365CE538596D
 5 farbige Gems
 365CE8B959CE
 Alle Reliquien Sapphire
 365CE6BB594E
 865CE6BA504F
 365CE6C0598F
 Alle Reliquien Gold
 365CE6C3594E
 865CE6C2504F

365CE6C8598F	Primaerwaffentraining	Die Geburt des
Alle graue Gems	7775A96A3535	Hyperraums
865CE8B85050	3772A66D3238	7775A96A3535
865CE8B6504F	Einfuehrung in die	37669A793244
365CE8BC598F	Raketentechnik	Vorzeitiges Schichtende
Alle Power	7775A96A3535	7775A96A3535
365CE680596F	3771A56E3539	3765995A2545
	Uebungen am schweren	Ueberraschungsangriff
	Geraet	aus Ovon
Darklight	7775A96A3535	7775A96A3535
Conflict	3770A46F343A	3764985B2446
UE Bordenergie	Hochentwickelte	Raumpatrouille
8791D8B35435	Waffensysteme	7775A96A3535
Smartbombe ein	7775A96A3535	3763975C2347
Druecke L1 & R1	376FA370333B	Abschied von Iris
77B6D3623541	Uebungen am	7775A96A3535
37B5F2E2F5F9	Traktorstrahl	3762965D2248
Smartbombe aus	7775A96A3535	Konvoi
Druecke L2 & R2	376EA271323C	7775A96A3535
77B6D3623541	Gefechtssimulation	3761955E2549
37F9369E35B5	7775A96A3535	Steine im Weltall
Unverwundbar ein	376DA172353D	7775A96A3535
Druecke L1 & L2	Reise zurueck zur	3760945F244A
77BDE4553A35	Kriegstrommel	Raumpiraten
3796E55B9081	7775A96A3535	7775A96A3535
Unverwundbar aus	376CA073343E	375F9360234B
Druecke R1 & R2	Pfadfinder	Angriff aus dem
77B8E9543F35	7775A96A3535	Hyperraum
37DA2917D03D	376B9F74333F	7775A96A3535
Levelanwahl	Die Kriegstrommel ruft	375E9261224C
*Immer nur 1 Code	7775A96A3535	Minenarbeit
aktivieren	376A9E753240	7775A96A3535
Reise zur Kampuss	Schicht unter Tage	375D9162254D
7775A96A3535	7775A96A3535	Freie Handelszone
7775A96A3535	37699D763541	7775A96A3535
Geschuetzkapseltraining	Schuetzt die Forscher	375C9063244E
7775A96A3535	7775A96A3535	Die Raumschiffswerften
3774A86B3436	37689C773442	7775A96A3535
Grundlegende	Killerkometen	375B8F64234F
Kampftechniken	7775A96A3535	Das Ovonsche Geschenk
7775A96A3535	37679B783343	7775A96A3535
3773A76C3337		

Abkuerzungen
 ENG – Energie
 MU – Munition
 UE – Unendliche

375A8E652250	374D8192155D	873887B2C134
Trampelpfad	Die Schwestern der	UE Greater Razorspell
7775A96A3535	Dicken Berta	873CB7B6C134
37598D662551	7775A96A3535	UE Arc of Power
Und tschoe:Iris II	374C8093145E	8740B7BAC134
7775A96A3535	Das Trojanische Pferd	UE War Pig
37588C672452	7775A96A3535	8744B7BEC134
Die Schlacht der	37487F94135F	Habe Gold Schluessel
Mutterschiffe	Langstreckenbedrohung	87EB0A1734C3
7775A96A3535	7775A96A3535	Habe Silver Schluessel
37578B682353	374A7E951260	87EF0A1B34C3
Am Rande der	Das Netz	Habe Red Schluessel
Dunkelheit	7775A96A3535	87F30A1F34C3
7775A96A3535	37497D961561	UE Gesundheit Potion
37568A692254	Die Mutter aller Schiffe	8774A7CEC134
Das Buendnis	7775A96A3535	UE Antidote
7775A96A3535	37487C971462	875897D2C134
3755898A1555	Excel	UE Strength
Erz fuer den Sieg	7775A96A3535	875C97D6C134
7775A96A3535	37477B981363	UE Speed
3754888B1456	Darklight	876097DAC134
Kreuzung des Himmels	7775A96A3535	UE Charm of Icy cool
7775A96A3535	37467A991264	876497DEC134
3753878C1357	Das Ende ?	UE Warding
Energisches Eingreifen	7775A96A3535	878887E2C134
7775A96A3535	3745797A0565	UE Magic charm
3752868D1258	Das groesste Opfer	878C87E6C134
Operation Sonnenwind	7775A96A3535	UE Unsichtbar
7775A96A3535	3744787B0466	879087EAC134
3751858E1559		UE Flammen Lanze
Rennabbruch	Deathtrap	872D6686C134
7775A96A3535	Dungeon	UE Bomben
3750848F145A	UE Firefly	8731668AC134
Heim zu Muttern	8748C7A2C134	UE Firethrower
7775A96A3535	UE Starspell	87296682C134
374F8390135B	874CC7A6C134	UE Grenade Launcher
Wiedersehen Iris II	UE Fireballs	8735668EC134
7775A96A3535	8750C7AAC134	UE Bunderbuss
374E8291125C	UE Razorblade magic	87195692C134
Der Aussenposten	8754C7AEC134	UE Infernal Device
7775A96A3535	UE Jetspell	871D5696C134

UE Chalk	Teil 2	870AE0CD244E
8721569AC134	D79952A11258	Teil 4
Habe Magic Warhammer	877D8671244E	D79D567D2254
87F0910B343B	Teil 3	870DF011244E
Habe Venom Sword	D78F48AB1462	Graben Teil 1
870CA107343B	870909FD244E	D7B0698A3541
Habe Silver Sword	Abgrund Teil 1	8774FE49244E
8708A103343B	D7A55E75224C	Teil 2
Habe Black Spirit Sword	87D13D75244E	D7B36C87343E
8704A1FF343B	Teil 2	87B6D859244E
Habe Red Sword	D7914AA91260	Teil 3
8700A1FB343B	873639E9244E	D7B16A893240
Habe Warhammer	Teil 3	D7A2E775244E
87D8B1F3343B	D79750A3145A	Umkehrung Teil 1
*100proz Gesundheit	873AD9FD244E	D7DF9EAC234B
CDEC6CB80106	Teil 4	877E8051244E
*Kettenhund Turmspitze	D78841920569	Teil 2
CDEC6CB80106	87C12EC5244E	D79B549F1456
*Immer nur einen Code	Teil 5	871176F5244E
CDEC6CB80106	D79E577C2353	Teil 3
Teil 1	87CD278D244E	D7A861722549
D7B66F84333B	Teil 6	87503A15244E
87790F3D244E	D7954EA5125C	Teil 4
Teil 2	87551E29244E	D7CC8BDF145E
D7A45D76254D	Glockenturm Teil 1	87E909CD244E
87FEE001244E	D79F587B2452	Teil 5
Teil 3	87155609244E	D7A0597A2551
D7B16A893240	Teil 2	8783E365244E
87A56579244E	D7A25B78234F	Teil 6
Teil 4	872CE7BD244E	D7AE678C3343
D7B26B88333F	Teil 3	872ED8D1244E
87E7AB99244E	D7AF688B3442	Teil 7
Das Labyrinth Teil 1	87533735244E	D7A55E75224C
D79F587B2452	Abwasserkanal Teil 1	87B1B585244E
87080BD9244E	D7A76073244A	Teil 8
Teil 2	877A943D244E	D79C559E1555
D7914AA91260	Teil 2	D7A0E435244E
872261D5244E	D7AB646F2446	Teil 9
Zirkus Teil 1	879A588D244E	D79A53A01357
D7A55E75224C	Teil 3	87810055244E
8730DA15244E	D7964FA4135B	Drache Teil 1

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

D79E577C2353	D78F48AB1462	Graben Teil 1
87631F15244E	87DD0101244E	D7B0698A3541
Teil 2	Abgrund Teil 1	8768064D244E
D7A25B78234F	D7A55E75224C	Teil 2
87CC9581244E	87C54579244E	D7B36C87343E
Teil 3	Teil 2	87AAE05D244E
D7B46D86353D	D7914AA91260	Teil 3
87FFEBE1244E	872A41ED244E	D7B16A893240
Teil 4	Teil 3	8796EF79244E
D7A0597A2551	D79750A3145A	Umkehrung Teil 1
87838835244E	870ED101244E	D7DF9EAC234B
*Roter Lotus 100%	Teil 4	87828855244E
Gesundheit	D78841920569	Teil 2
CDEC29060019	87B536C9244E	D79B549F1456
*Immer nur einen Code	Teil 5	87157EF9244E
CDEC29060019	D79E577C2353	Teil 3
Turmspitze Teil 1	87E11F91244E	D7A861722549
D7B66F84333B	Teil 6	87444219244E
875D0741244E	D7954EA5125C	Teil 4
Teil 2	8749262D244E	D7CC8BDF145E
D7A45D76254D	Glockenturm Teil 1	87FD01D1244E
8702E805244E	D79F587B2452	Teil 5
Teil 3	87195E0D244E	D7A0597A2551
D7B16A893240	Teil 2	8787EB69244E
87A96D7D244E	D7A25B78234F	Teil 6
Teil 4	8700DFC1244E	D7AE678C3343
D7B26B88333F	Teil 3	8722E0D5244E
87DBB39D244E	D7AF688B3442	Teil 7
Das Labyrinth Teil 1	87473F39244E	D7A55E75224C
D79F587B2452	Abwasserkanal Teil 1	87B5BD89244E
87FC13DD244E	D7A76073244A	Teil 8
Teil 2	875E8C41244E	D79C559E1555
D7914AA91260	Teil 2	87A4EC39244E
872669D9244E	D7AB646F244E	Teil 9
Zirkus Teil 1	87AE5091244E	D79A53A01357
D7A55E75224C	Teil 3	87850859244E
8724E219244E	D7964FA4135B	Drache Teil 1
Teil 2	872ED8D1244E	D79E577C2353
D79952A11258	Teil 4	87672719244E
87818E75244E	D79D567D2254	Teil 2
Teil 3	8711F815244E	D7A25B78234F

87D09D85244E	Spielmodi	freigeschaltet
Teil 3	CDE614CD0000	371092D63535
D7B46D86353D	*ist es von Vorteil,	Go Kart Carnage
87F3F3E5244E	Schaden	freigeschaltet
Teil 4	CDE614CD0000	371191D73535
D7A0597A2551	*nehmen zu koennen.	Lyon Stadium
87779039244E	Fuer	freigeschaltet
UE Gesundheits Trank	CDE614CD0000	37EAA0D03535
3662C484594F	*die anderen diesen	San Jose Stadium
UE Gegengifte	CDE614CD0000	37ECA2D23535
3662C488594F	*Code verwenden, um	Pelton Stadium
UE Staerke Trank	*im Rennen zu bleiben.	freigeschaltet
3662C48C594F	Max Punkte/Immer Erster P1	371290D83535
UE Geschwindigkeits	77C83B8E3535	Verfolgungsjagd
Trank	87BA4B6AD134	freigeschaltet
3662C490594F	Max Punkte/Immer Erster P2	370D81F33535
Unzerstoerbares rotes	77807F463535	Feigling freigeschaltet
Schwert	87728F22D134	370E80F43535
3662C318594F	Fahrzeug springt P1	Harakiri freigeschaltet
	87C338883535	373072F63535
Demolition	Redneck Raceway	Rueckwaerts-Strecken
Racer PAL	freigeschaltet	freigeschaltet
NTSC2PAL	37E5A1CB3535	371492DA3535
379B0F423535	Freeway Driveby	*Meisterschaft fuer
Screen X	freigeschaltet	CDE538A40000
875E48563535	37E6A0CC3535	Halbprofis freigeschaltet
Screen Y	Pitbull Freeway	377B17923535
8762485A3535	freigeschaltet	Profi-Meisterschaft
Turbo Boost P1	37E79FCD3535	freigeschaltet
878D3A656695	Meltdown freigeschaltet	377B17923535
Turbo Boost P2	37EB9FD13535	Marathon freigeschaltet
87158E1D6695	Hunters Quarry	379F07963535
*Unfallanzeige auf 99 P1 (N)	freigeschaltet	Predator freigeschaltet
Druicke Select	37EDA1D33535	37077FED3535
7756B683C233	Parking Lot	Renegade freigeschaltet
37857A4B3535	freigeschaltet	370882EE3535
*Unfallanzeige auf 99 P2 (N)	37EEA0D43535	Mantis freigeschaltet
Druicke Select	Chemical Plant	370981EF3535
777719A5C233	freigeschaltet	Widowmaker
375E4D033535	37EF9FD53535	freigeschaltet
*(N): In manchen	Scrap Heap	370A80F03535

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

Vandal freigeschaltet
370B7FF13535

Descent

UE Energie
872A1CB0D599
UE shields
872E1CB4D599
All Schluessels + 4x
Laser
87838923C834
Max Laser-End-Value
87907A5A333B
All primary-Waffens
active
87BC50C4C134
Concussion-Missiles
87B761733244
Homing-Missiles
879953753244
Proximity-Bombs
879B51773244
Smart Missiles
879D53793244
Mega Missiles
879F517B3244
UE Vulcano Ammo
87A462CECBB9

Descent 2

UE ENG
8664D71A59B6
UE Schild
8664D71E59B6
UE Leben
3664D7245964
UE Escape Zeit
8660E5C65993
Ermoeegliche alle Primary
Waffen
8664D72C504F

Ermoeegliche alle
Secondary Waffen
8664D730504F
UE Concussion Raketen
8664D74859BB
UE Vulcan & Gauss MU
8664D73259BB
UE Homing Raketen
8664D74659BB
UE Proximity Bombs
8664D74C59BB
UE kleine Raketen
8664D74A59BB
UE Mega Raketen
8664D75059BB
UE Flash Raketen
8664D74E59BB
UE Guided Raketen
8664D75459BB
UE Smart Bombs
8664D75259BB
UE Mercury Raketen
8664D85859BB
UE Earth Shakers
8664D85659BB

Destrega

UE Gesundheit Sp1
37F20F32F5FD
25% Gesundheit Sp1
77F20F32F5FD
3788A57C0367
50% Gesundheit Sp1
77F20F32F5FD
375673CED599
75% Gesundheit Sp1
77F20F32F5FD
372441E023CB
Sudden Death Sp1
77F20F32F5FD
37B6D36E3539

Keine Gesundheit Sp1
37BAD76A3535
UE Kraft Sp1
87ADD4713C3D
Keine Kraft Sp1
87BCD56C3535
Immer 1Kampf
gewonnen Sp1
775734263535
375633273436
Beginne in letzter Runde Sp1
77F339F23535
87EB31FA353D
Punkte in Rangliste Sp1 (N)
872BF92A3535
Anzahl Siege
Ueberlebensmodus (N)
874309223535
*(N): Ersetzte die letzten 00
*durch eigene Zahlen.
Zeit verlaengert
Druecke L2
77A55ECB3436
878AA53A3535
Zeit verkuerzt
Druecke R2
77A45DCC3337
8773942B4839
UE Gesundheit Sp2
37E8410AF5FD
25% Gesundheit Sp2
77E8410AF5FD
377ED7540367
50% Gesundheit Sp2
77E8410AF5FD
374CA5A6D599
75% Gesundheit Sp2
77E8410AF5FD
371A73B823CB
Sudden Death Sp2
77E8410AF5FD

37AF08433436	*Habe Gallerie Bild	87DEF149D298
Keine Gesundheit Sp2	CDEEB8C02400	P4 UE Energie
37B009423535	Bild 1	87DC2345D298
UE Kraft Sp2	8742701F3436	P5 UE Energie
87A306493C3D	Bild 2	87B64541D298
Keine Kraft Sp2	874670233436	Sp1 Low Energie
87B207443535	Bild 3	87070FEF3436
Alle Charaktere	872A60273436	Sp2 Low Energie
freigeschaltet	Bild 4	87E531EB3436
CDEC8F0E0000	872E602B3436	P3 Low Energie
Gradd	Bild 5	874053E73436
37BC518B3436	8732602F3436	P4 Low Energie
Celia	Bild 6	873E85E33436
37C0518F3436	873660333436	P5 Low Energie
Anjie	Bild 7	8718A7DF3436
37C451933436	875DD1373436	*Habe Record in Puzzle Mode
Milena	Bild 8	CDE84EA80001
37E841973436	8761D13B3436	Stage 1
Doyle	Bild 9	87ABCBFAC134
37EC419B3436	8765D13F3436	87ADC9FCC134
Reyus	Bild 10	Stage 2
37F0419F3436	8769D1433436	87AFCBFEC134
Tieme	Bild 11	87B1C900C134
37F441A33436	874DC1473436	Stage 3
Couger	Bild 12	87D3BB02C134
37D831A73436	8751C14B3436	87D5B904C134
Rohzen	Bild 13	Stage 4
37DC31AB3436	8755C14F3436	87D7BB06C134
Raone	Bild 14	87D9B908C134
37E031AF3436	8759C1533436	Stage 5
Fahlma	Bild 15	87DBBB0AC134
37E431B33436	877DB1573436	87DDB90CC134
Sarber	Trial Mode Sp1 Max Score	Stage 6
3708A1B73436	8710EE60C134	87DFBB0EC134
Alle freigeschaltet	*War Mode	87E1B910C134
87AB7A3A3535	CDE7C6BEFFFF	Stage 7
17BC518B3436	Sp1 UE Energie	87C3AB12C134
	87A5AD51D298	87C5A914C134
Devil Dice Teil 1	Sp2 UE Energie	Stage 8
UE Schritte Puzzle Mode	8783CF4DD298	87C7AB16C134
871516D65935	P3 UE Energie	87C9A918C134

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

Stage 9	8721F950C134
87CBAB1AC134	Stage 23
87CDA91CC134	8703EB52C134
Stage 10	8705E954C134
87CFAB1EC134	Stage 24
87D1A920C134	8707EB56C134
Stage 11	8709E958C134
87F31B22C134	Stage 25
87F51924C134	8708EB5AC134
Stage 12	870DE95CC134
87F71B26C134	Stage 26
87F91928C134	870FEB5EC134
Stage 13	8711E960C134
87FB1B2AC134	Stage 27
87FD192CC134	8733DB62C134
Stage 14	8735D964C134
87FF1B2EC134	Stage 28
87011930C134	8737DB66C134
Stage 15	8739D968C134
87E30B32C134	Stage 29
87E50934C134	8738DB6AC134
Stage 16	873DD96CC134
87E70B36C134	Stage 30
87E90938C134	873FDB6EC134
Stage 17	8741D970C134
87EB0B3AC134	Stage 31
87ED093CC134	8723CB72C134
Stage 18	8725C974C134
87EF0B3EC134	Stage 32
87F10940C134	8727CB76C134
Stage 19	8729C978C134
8713FB42C134	Stage 33
8715F944C134	872BCB7AC134
Stage 20	872DC97CC134
8717FB46C134	Stage 34
8719F948C134	872FCB7EC134
Stage 21	8731C980C134
871BFB4AC134	Stage 35
871DF94CC134	8753BB82C134
Stage 22	8755B984C134
871FFB4EC134	Stage 36

8757BB86C134
8759B988C134
Stage 37
8758BB8AC134
875DB98CC134
Stage 38
875FBB8EC134
8761B990C134
Stage 39
8743AB92C134
8745A994C134

Devil Dice Teil 2

Stage 40
8747AB96C134
8749A998C134
Stage 41
8748AB9AC134
874DA99CC134
Stage 42
874FAB9EC134
8751A9A0C134
Stage 43
87721CA2C134
87741AA4C134
Stage 44
87761CA6C134
87781AA8C134
Stage 45
877A1CAAC134
877C1AACC134
Stage 46
877E1CAEC134
87801AB0C134
Stage 47
87620CB2C134
87640AB4C134
Stage 48
87660CB6C134
87680AB8C134
Stage 49

Seite 168

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

870EEC5EC134	CPU 3 macht keine Punkte	Autopilot
8710EA60C134	3775908A3535	37DB249823CB
Stage 91	375EB7723535	*P 1 - New York
8732DC62C134	P1 startet mit 20.000	Batterie
8734DA64C134	Punkten	377B0A57343A
Stage 92	7789A07E3535	Grappler
8736DC66C134	371BCE5C6355	373C8BD6D599
8738DA68C134	7752B7663535	Boost
Stage 93	37E4E5446355	3797EA73343A
873ADC6AC134	P2 startet mit 20.000	*P 1 - Los Angeles
873CDA6CC134	Punkten	Batterie
Stage 94	778DA0823535	37E6BBA3343A
873EDC6EC134	371FCE606355	Boost
8740DA70C134	7756B76A3535	370218BF343A
Stage 95	37E8E5486355	Raketen
8722CC72C134	*Zeit verlaengert	37DCADB53238
8724CA74C134	Druecke L1 & R1	*P 1 - Jungle & Kala
Stage 96	77A44DB23541	Pathar
8726CC76C134	872362263535	*Laser-Modifizierer (N)
8728CA78C134	*Zeit verkuerzt	Einfach Laser
Stage 97	Druecke L2 & R2	8719F2E0333F
872ACC7AC134	77AD56A93238	Zweifach Laser
872CCA7CC134	878DDA72D9B4	872E0DA5C627
Stage 98	*UE WAFFEN &	Dreifach Laser
872ECC7EC134	GEGENSTAENDE CODES	8742298DEA0F
8730CA80C134	*P 1 - Osaka	Raketen
Stage 99	Batterie	3724F9DD3238
8752BC82C134	374CD507343A	Batterie
8754BA84C134	*Laser-Modifizierer (N)	37EE07CB343A
Stage 100	Einfach Laser	Grappler
8756BC86C134	8737C01C333F	37C79842D599
8758BA88C134	Zweifach Laser	Boost
	874CDBE1C627	372AF7E7343A
	Dreifach Laser	Autopilot
	8760F7C9EA0F	377C575C23CB
	Raketen	*P 1 - Dark Side Resort
	3762B7193238	Batterie
	Grappler	37EF06CB343A
	3705567ED599	*Laser-Modifizierer (N)
	Boost	Einfach Laser
	3768B523343A	871AF1E0333F

Dodgem Arena

PAL

CPU 1 macht keine Punkte
378DA0823535
3756B76A3535
CPU 2 macht keine Punkte
377190863535
375AB76E3535

Zweifach Laser	37760B4D3238	Batterie
872F0CA5C627	Grapple	374EA72B343A
Dreifach Laser	3719AAB2D599	*Laser-Modifizierer (N)
8743288DEA0F	Boost	Einfach Laser
Raketen	377C0957343A	87781340333F
3725F8DD3238	Autopilot	Zweifach Laser
Grappler	370F68CC23CB	878D2E05C627
37C89742D599	*P 2 - Osaka	Dreifach Laser
Boost	Batterie	87A14AEDEA0F
372BF6E7343A	37ABF667343A	Raketen
Autopilot	*Laser-Modifizierer (N)	37831A3D3238
377D565C23CB	Einfach Laser	Grappler
*P 1 - Tharsis Ring	8796E17C333F	3726B9A2D599
Batterie	Zweifach Laser	Boost
3762B71F343A	87ABFC41C627	37891847343A
*Laser-Modifizierer (N)	Dreifach Laser	Autopilot
Einfach Laser	87BF1829EA0F	37DC77BC23CB
874DA234333F	Raketen	*P 2 - Dark Side Resort
Zweifach Laser	37C1D8793238	Batterie
8762BDF9C627	Grappler	374FA62B343A
Dreifach Laser	376477DED599	*Laser-Modifizierer (N)
8776D9E1EA0F	Boost	Einfach Laser
Raketen	377C7D683343A	87791240333F
3758A9313238	Autopilot	Zweifach Laser
Grappler	373A45F823CB	878E2D05C627
37FB4896D599	*P 2 - New York	Dreifach Laser
Boost	Batterie	87A249EDEA0F
377D183B343A	37DBAAB7343A	Raketen
Autopilot	Grappler	3784193D3238
37F087B023CB	379CAB36D599	Grappler
*P 1 - Outpost	Boost	3727B8A2D599
Batterie	37F70AD3343A	Boost
3780193B343A	*P 2 - Los Angeles	378A1747343A
*Laser-Modifizierer (N)	Batterie	Autopilot
Einfach Laser	3746DB03343A	37DD76BC23CB
876B0450333F	Boost	*P 2 - Tharsis Ring
Zweifach Laser	3762BB1F343A	Batterie
87801F15C627	Raketen	37C1D87F343A
Dreifach Laser	373CCD153238	*Laser-Modifizierer (N)
87943BFDEA0F	*P 2 - Jungle/ Kala	Einfach Laser
Raketen	Pathar	87ACC394333F

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

Zweifach Laser	D7D83FA63535	*Bei manchen Missionen die
87C1DE59C627	874C33725571	CDEE35780050
Dreifach Laser	D7DA3DA83535	*Uhr wieder einschalten
87D5FA41EA0F	87621D944171	CDEE35780050
Raketen	D7DC3FAA3535	*Einschalten
37B7CA913238	875033765571	L1&L2&R1&R2 gedruickt
Grappler	D7DE3DAC3535	halten
375A69F6D599	875231785571	CDEE35780050
Boost	D7E03FAE3535	*dann Kreis druecken
37DD889B343A	8790EFDEE585	CDEE35780050
Autopilot	Burnout Geschafft	*Ausschalten
3750271023CB	77D83FA63535	L1&L2&R1&R2 gedruickt
*P 2 - Outpost	379C03C20571	halten
Batterie	Handbremstest Geschafft	CDEE35780050
37E0B99B343A	77D93EA73535	*dann Kreuz druecken
*Laser-Modifizierer (N)	3789EED7E585	CDEE35780050
Einfach Laser	Slalom Geschafft	Zeituhr stoppen Teil 1
87CBA4B0333F	77DA3DA83535	77FF55511264
Zweifach Laser	379E01C40571	370D823A3F78
87E0BF75C627	180 Drehung Geschafft	77DF3571F284
Dreifach Laser	77DB3CA93535	379D78383535
87F4DB5DEA0F	379F00C50571	Zeituhr stoppen Teil 2
Raketen	360 Drehung Geschafft	D70D823A3F78
37D6ABAD3238	77DC3FAA3535	87B8F394D134
Grappler	37A003C60571	D70D823A3F78
37794A12D599	180 Drehung	37C9E699C234
Boost	Rueckwaerts Geschafft	D70D823A3F78
37DCA9B7343A	77DD3EAB3535	37BBD4CB3244
Autopilot	378DEEDBE585	Kein Schaden
376F882C23CB	Geschwindigkeitstest	377416463535
*(N):Immer nur einen der	Geschafft	Keine Verfolger
CDEAA4800096	77DE3DAC3535	370C7A2E3535
*3 Codes aktivieren.	37A201C80571	Ramm-Missionen 1
	Bremsentest Geschafft	Treffer Genuegt
Driver Teil 1	77DF3CAD3535	D109CFA40000
Einstellungstest UE Zeit	378FECDD585	87C749860134
77F64DA43535	Parkhausrunde Geschafft	*Charger-Boost
37BE7B7F3436	77E03FAE3535	CDE9CFA43FFF
Kein Schaden	3790EFDEE585	*kurz aktivieren sonst
3710AFBE3535	*Undercover Missions-Codes	CDE9CFA43FFF
Alle Manoever E-Test	CDEE35780050	*PKW unkontrollierbar

CDE9CFA43FFF	77EAC0E67539	77069C0A553D
*Kombination mit	3755AB6B3436	370DFB133436
LowRider	Immunitaet Aus Druecke	*Australien Modus Aus
CDE9CFA43FFF	R1 & Unten	CDE9D2DC0001
*fuer mehr Stabilitaet	77E6BCEA753D	Druecke R1 & Links
CDE9CFA43FFF	3756AC6A3535	77A6FC2AB53D
Druecke R1 & X	*Hinterradlenkung Ein	370EFC123535
77E63C6AF57D	CDE962340000	Kein Grip-Modus Ein
87C745660134	Druecke L1 & Dreieck	Druecke L1 & R2
*LowRider	771A70162549	77287E28333B
CDE9AB843FFF	371D0B033436	3709FB0F3436
Druecke L1 & R1 & X	*Hinterradlenkung Aus	Kein Grip-Modus Aus
77E93F67F47A	CDE9D2CC0001	Druecke L2 & R1
873EB27CC134	Druecke R1 & Dreieck	77257B2B343E
*Charger-Boost Im	77166C1A254D	370AFC0E3535
Rueckwaertsgang	371E0C023535	Skelett-Modus Ein
CDE9AADAFFFF	*MiniCars-Modus Ein	Druecke L1 & L2
*kurz aktivieren sonst	CDE9D2CC0000	77297F27343A
CDE9AADAFFFF	Druecke L1 & O	3731EB173436
*PKW unkontrollierbar	770A60461559	Skelett-Modus Aus
CDE9AADAFFFF	3701FB073436	Druecke R1 & R2
*Kombination mit	*MiniCars-Modus Aus	77247A2C333F
LowRider	CDE9D2D00001	3732EC163535
CDE9AADAFFFF	Druecke R1 & O	Aschenbahn Starte In
*fuer mehr Stabilitaet	77065C4A155D	Runde 3
CDE9AADAFFFF	3702FC063535	770EA3FE3535
Druecke L1 & Viereck	*Stelzen-Modus Ein	370CA1003337
77AA00A635B9	CDE9D2D00000	MIAMI Der Bankraub
37F616C93244	Druecke L1 & X	871669313238
*Unzerstoerbar Ein	77EA4066F579	873DCB533436
CDE9AB84000F	3705FB0B3436	Beweise verstecken
Druecke L1 & Oben		871669313238
771A70164539	Driver Teil 2	873CCA543337
3751AB673436	*Stelzen-Modus Aus	Fahrt mit Ticco
*Unzerstoerbar Aus	CDE9D2D40001	871669313238
CDE962300001	*Druecke R1 & Viereck	873BC9553238
Druecke R1 & Oben	77A6FCAA35BD	Schluesselkasten
77166C1A453D	3706FC0A3535	871669313238
3752AC663535	*Australien Modus Ein	873AC8563539
Immunitaet Ein Druecke	CDE9D2D40000	Die Saeuberung
L1 & Unten	Druecke R1 & Rechts	871669313238

Abkuerzungen

ENG - Energie
 MU - Munition
 UE - Unendliche

8739C757343A	872CBA442347	Die Flucht aus Beverly Hills
Tanner trifft Rufus	Nimm mich mit!	871669313238
871669313238	871669313238	871EAC721555
8738C658333B	872BB9452248	Die Probefahrt
Jean Pauls Rettung	Cosy fliegt gerne	871669313238
871669313238	871669313238	871DAB731456
8737C559323C	872AB8462549	NEW YORK Grand Central
Zahltag	Treffpunkt Chinatown	Station
871669313238	871669313238	871669313238
8736C45A353D	8729B747244A	871CAA741357
Superfly Drive	Mission aus Mitleid	Luthers Muell
871669313238	871669313238	871669313238
8735C35B343E	8728B648234B	871BA9751258
Eine Lieferung kommt	Die Falle	Der Unfall
871669313238	871669313238	871669313238
8734C25C333F	8727B549224C	871AA8761559
Lockmittel	Hyde Street Stress	Die Rettung
871669313238	871669313238	871669313238
8733C15D3240	8726B44A254D	8719A777145A
Schalte DiAngios Wagen aus!	Tanner und Slater	Hallo Taxi !
871669313238	871669313238	871669313238
8732C05E3541	8725B34B244E	8718A678135B
Der Informant	LOS ANGELES Klau ein	Reifenriss
871669313238	Polizeiauto	871669313238
8731BF5F3442	871669313238	8717A579125C
SAN FRANCISCO Der	8724B24C234F	Granger und seine Jungs
Casino-Auftrag	Lucky's Arztbesuch	871669313238
871669313238	871669313238	8716A47A155D
8730BE603343	8723B14D2250	Die Negative
Der Aktenkoffer	Die Verfolgung	871669313238
871669313238	871669313238	8715A37B145E
872FBD613244	8722B04E2551	Feierliche Fahrt
Knarren im Kofferraum	Maya	871669313238
871669313238	871669313238	8714A27C135F
872EBC422545	8721AF4F2452	Die Ali Situation
Besuch im	Der Maddox-Anschlag	871669313238
Einkaufszentrum	871669313238	8713A17D1260
871669313238	8720AE502353	Die Fahrt des
872DBB432446	Lucky zur Krippe	Praesidenten
Taxi	871669313238	871669313238
871669313238	871FAD512254	8712A07E1561

Duke Nukem PAL

UE Gesundheit alle Level (N)

77EF42BF3436

87A3D01D3435

77F043BE3535

87A2F1903535

*(N): Sobald man diverse

CDEEC95A0000

*Tasten des JoyPads

drueckt,

CDEEC95A0000

*wird die Gesundheit von

CDEEC95A0000

*Duke unbegrenzt

wieder

CDEEC95A0000

*aufgefuellt.

Ausprobieren !

*Level erfolgreich

beenden

Druecke L1 & L2

779264AD343A

3799F0893436

Alle Waffen

B7A278383535

1724F1143536

UE Munition alle Waffen

B7A678383535

17280376F575

Fliegen ohne Jetpack (N1)

77D995D93244

871BF4093635

77A8E48A7535

871CF30A3535

*(N1): Sobald man

CDEEC9D40000

*L1 & L2 & R1 & R2

drueckt,

CDEEC9D40000

*faengt Duke an zu
schweben.

*Laesst man los, wird die

CDEEC9D40000

*Position beibehalten;

CDEEC9D40000

*drueckt man Unten,

geht's

CDEEC9D40000

*wieder abwaerts.

Fallen ohne Schaden

3723F2133436

*Waffe-in-Hand-

Modifizierer (N2)

Duke's Fuss

376433523535

Pistole

376332533436

Maschinenkanone

376231543337

RPG

376130553238

Rohrbombe

37602F563539

Schrumpfstrahler

375F2E57343A

Devastator

375E2D58333B

Laser Stolperbombe

375D2C59323C

Gefrierer

375C2B5A353D

*(N2): Immer nur einen

Code

*aktivieren.

X-Code

B7F6CBF518D6

1799F4853244

B722FDFFBA25

1725CABBDE95

Dynasty Warriors

Stopt Runden Timer

87310B8B10ED

Stopt Stage Timer

87F8B8FA3535

UE Energie Sp1

87DDBB1EF5FD

25 proz Energie Sp1

D7DDBB1EF5FD

877351680367

50 proz Energie Sp1

D7DDBB1EF5FD

87411FBAD599

75 proz Energie Sp1

D7DDBB1EF5FD

870FEDCC23CB

Keine Energie Sp1

87A583563535

1 Schlag Tot Sp1

D7DDBB1EF5FD

87A482573436

UE Energie Sp2

871CD48EF5FD

25 proz Energie Sp2

D71CD48EF5FD

87B26AD80367

50 proz Energie Sp2

D71CD48EF5FD

8780382AD599

75 proz Energie Sp2

D71CD48EF5FD

874E063C23CB

Keine Energie Sp2

87E49CC63535

1 Schlag Tot Sp2

D71CD48EF5FD

87E39BC73436

Abkuerzungen
 ENG - Energie
 MU - Munition
 UE - Unendliche

Eliminator

UE Zeit
 87D5A59E0134
 UE Leben
 3785412AD298
 UE Gesundheit
 8743B31F26C5
 Invincible
 3788422DD298
 UE Dual Missiles
 37561CE8D298
 UE Rockets
 37370FE9D298
 UE Stinger
 373A0CECD298
 UE Smart
 373B0FEDD298
 UE Doomsday
 373C0EEED298

Epidemic

UE Schild
 8660BC525C42
 UE ENG
 8660BC545922
 UE Medizin
 8660BC4E5C42
 UE MU
 8660B9A25A46
 UE Raketen
 8660B9AC5982

Evil Zone -Teil 1

Story Modus UE
 Gesundheit
 878EF7AA5935
 *Nicht zusammen mit
 den einzelnen
 CDE469942400
 *UE Gesundheit-Codes
 verwenden

CDE469942400
 *Code gibt auch
 Gegnern UE Gesundheit
 CDE469942400
 *Trotzdem siegen mit
 Sudden Death Codes
 CDE469942400
 *Immer nur Codes fuer
 einen Charakter
 CDE469942400
 *Danzaiver Codes Vs.Alt
 Al Lazel
 CDE469942400
 *UE Gesundheit Sp1
 CDE469942400
 Druecke Quadrat L2 & R1
 7720F12334BE
 871D6AEB3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L2 & R1
 77A071A3343E
 87149BC43535
 *Vs.Keiya UE Gesundheit
 Sp1
 CDEE238E0000
 Druecke Quadrat L1 & R2
 7723F42033BB
 876DB93B3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L1 & R2
 77A374A0333B
 872569143535
 *Vs.Linedwell Rainrix
 CDED41DE0000
 *UE Gesundheit Sp1
 CDED41DE0000
 Druecke Quadrat L2 & R2
 7726F71D32B8
 871F6B0F3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L2 & R2

77A6779D3238
 87FA8CE83535
 *Vs.Erel Plowse UE
 Gesundheit Sp1
 CDED44B20000
 Druecke Quadrat L1 & R1
 771DEE2635C1
 87939B633635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L1 & R1
 779D6EA63541
 876EBC3C3535
 *Vs.Setsuna UE
 Gesundheit Sp1
 CDED44060000
 Druecke Quadrat R1 & R2
 771FF02433BF
 876551233635
 Sudden Death Sp2
 Druecke R1 & R2
 779F70A4333F
 87DAACC83535
 *Vs.Midori UE
 Gesundheit Sp1
 CDED44920000
 Druecke Quadrat L1 & L2
 7724F51F34BA
 8729DD073635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L1 & L2
 77A4759F343A
 87200EE03535
 *Vs.Kakurine UE
 Gesundheit Sp1
 CDEDB6AA0000
 Druecke Quadrat & R1
 7721F22235BD
 87C44AB33635
 Sudden Death Sp2
 Druecke R1
 77A172A2353D

877A30383535	Druecke L2 & R1	779F70A4333F
*Vs.Gally Vanish	77A071A3343E	872B7BFC3535
Gregman UE Gesundheit	87BD49AC3535	*Vs.Gally Vanish
Sp1	*Vs.Keiya UE Gesundheit	Gregman UE Gesundheit
CDED8020000	Sp1	Sp1
Druecke Quadrat & L1	CDED41760000	CDED43C60000
7725F61E35B9	Druecke Quadrat L1 & R2	Druecke Quadrat L1 & L2
87F0BABF3635	7723F42033BB	7724F51F34BA
Sudden Death Sp2	878D995B3635	87048AF33635
Druecke L1	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
77A5769E3539	Druecke L1 & R2	Druecke L1 & L2
87C75B983535	77A374A0333B	77A4759F343A
*Vs.Fake Danzaiver UE	874549343535	87DBABCC3535
Gesundheit Sp1	*Vs.Midori UE	*Vs.Fake Alty Al Lazel UE
CDED43620000	Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1
Druecke Quadrat & R2	CDED41FE0000	CDED43960000
7727F81C33B7	Druecke Quadrat L2 & R2	Druecke Quadrat & R1
87E3CFC33635	7726F71D32B8	7721F22235BD
Sudden Death Sp2	87778B673635	87CC5A9B3635
Druecke R2	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
77A7789C3337	Druecke L2 & R2	Druecke R1
87BE709C3535	77A6779D3238	77A172A2353D
*Vs.Ihadurca UE	8772BC403535	87535B243535
Gesundheit Sp1	*Vs.Kakurine UE	*Vs.Linedwell Rainrix UE
CDED58660000	Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1
Druecke Quadrat & L2	CDED440A0000	CDED43EE0000
7728F91B34B6	Druecke Quadrat L1 & R1	Druecke Quadrat & L1
879EF86F3635	771DEE2635C1	7725F61E35B9
Sudden Death Sp2	8757AB473635	87A591633635
Druecke L2	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
77A8799B3436	Druecke L1 & R1	Druecke L1
876919483535	779D6EA63541	77A5769E3539
*Alty Al Lazel Codes	874F5B203535	8766AC543535
CDED1120000	*Vs.Setsuna UE	*Vs.Erel UE Gesundheit
*Vs.Danzaiver UE	Gesundheit Sp1	Sp1
Gesundheit Sp1	CDED43EA0000	CDED441E0000
CDED1120000	Druecke Quadrat R1 & R2	Druecke Quadrat & R2
Druecke Quadrat L2 & R1	771FF02433BF	7727F81C33B7
7720F12334BE	87545A233635	87EA9DE73635
87F2A8D33635	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
Sudden Death Sp2	Druecke R1 & R2	Druecke R2

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

77A7789C3337
87E1CEC03535
*Vs.Ihadurca UE
Gesundheit Sp1
CDEE568A0000
Druecke Quadrat & L2
7728F91B3486
87BCD28B3635
Sudden Death Sp2
Druecke L2
77A8799B3436
87B303643535
*Keiya Codes Vs.Setsuna
UE Gesundheit Sp1
CDEDAB2E0000
Druecke Quadrat L2 & R1
7720F12334BE
87317EFF3635
Sudden Death Sp2
Druecke L2 & R1
77A071A3343E
87089FD83535
*Vs.Gally Vanish
Gregman UE Gesundheit
Sp1
CDEE47A20000
Druecke Quadrat L1 & R2
7723F42033BB
87B579833635
Sudden Death Sp2
Druecke L1 & R2
77A374A0333B
878C9A5C3535
*Vs.Alty Al Lazel UE
Gesundheit Sp1
CDED42260000
Druecke Quadrat L2 & R2
7726F71D32B8
878999573635
Sudden Death Sp2
Druecke L2 & R2

77A6779D3238
874149303535
*Vs.Danzaiver UE
Gesundheit Sp1
CDED41FA0000
Druecke Quadrat L1 & R1
771DEE2635C1
87B74BA73635
Sudden Death Sp2
Druecke L1 & R1
779D6EA63541
87B27C803535
*Vs.Erel UE Gesundheit
Sp1
CDED444A0000
Druecke Quadrat R1 & R2
771FF02433BF
87C0727F3635
Sudden Death Sp2
Druecke R1 & R2
779F70A4333F
87169CE43535
*Vs.Midori UE
Gesundheit Sp1
CDED44AE0000
Druecke Quadrat L1 & L2
7724F51F34BA
87B581833635
Sudden Death Sp2
Druecke L1 & L2
77A4759F343A
878CA25C3535
*Vs.Fake Kaiya UE
Gesundheit Sp1
CDED4A260000
Druecke Quadrat & R1
7721F22235BD
87BD51AB3635
Sudden Death Sp2
Druecke R1
77A172A2353D

87B482843535
*Vs.Kakurine UE
Gesundheit Sp1
CDED4A4E0000
Druecke Quadrat & L1
7725F61E35B9
878290733635
Sudden Death Sp2
Druecke L1
77A5769E3539
875DB14C3535

Evil Zone -Teil 2

*Vs.Linedwell Rainrix UE
Gesundheit Sp1
CDED49160000
Druecke Quadrat & R2
7727F81C33B7
879B6F8B3635
Sudden Death Sp2
Druecke R2
77A7789C3337
8796A0643535
*Vs.Ihadurca UE
Gesundheit Sp1
CDED482E0000
Druecke Quadrat & L2
7728F91B3486
87246E133635
Sudden Death Sp2
Druecke L2
77A8799B3436
87FB8FEC3535
*Erel Plowse Codes
Vs.Danzaiver
CDED47B60000
UE Gesundheit Sp1
Druecke Quadrat L2 & R1
7720F12334BE
87E6A8C73635
Sudden Death Sp2

Druecke L2 & R1	Druecke R1 & R2	77A7789C3337
77A071A3343E	779F70A4333F	87E9BDB83535
87D159A03535	872A80F83535	*Vs.Ihadurca UE
*Vs.Gally Vanish	*Vs.Linedwell Rainrix UE	Gesundheit Sp1
Gregman UE Gesundheit	Gesundheit Sp1	CDED45820000
Sp1	CDED48C20000	Druecke Quadrat & L2
CDED416A0000	Druecke Quadrat L1 & L2	7728F91B34B6
Druecke Quadrat L1 & R2	7724F51F34BA	87028CF33635
7723F42033BB	87347E033635	Sudden Death Sp2
872E680F3635	Sudden Death Sp2	Druecke L2
Sudden Death Sp2	Druecke L1 & L2	77A8799B3436
Druecke L1 & R2	77A4759F343A	87DDADCC3535
77A374A0333B	870B9FDC3535	*Midori Codes
87F989E83535	*Vs.Fake Erel Plowse UE	Vs.Linedwell Rainrix
*Vs.Midori UE	Gesundheit Sp1	CDED45960000
Gesundheit Sp1	CDED47A60000	UE Gesundheit Sp1
CDED41B20000	Druecke Quadrat & R1	Druecke Quadrat L2 & R1
Druecke Quadrat L2 & R2	7721F2235BD	7720F12334BE
7726F71D32B8	871C6E0B3635	87860A933635
878F9B5F3635	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
Sudden Death Sp2	Druecke R1	Druecke L2 & R1
Druecke L2 & R2	77A172A2353D	77A071A3343E
77A6779D3238	87139FE43535	875D2B6C3535
876ABC383535	*Vs.Kakurine UE	*Vs.Gally Vanish
*Vs.Keiya UE Gesundheit	Gesundheit Sp1	Gregman UE Gesundheit
Sp1	CDED47AE0000	Sp1
CDED44020000	Druecke Quadrat & L1	CDEF3360000
Druecke Quadrat L1 & R1	7725F61E35B9	Druecke Quadrat L1 & R2
771DEE2635C1	87555D233635	7723F42033BB
87EDA1CB3635	Sudden Death Sp2	87B365CF3635
Sudden Death Sp2	Druecke L1	Sudden Death Sp2
Druecke L1 & R1	77A5769E3539	Druecke L1 & R2
779D6EA63541	872C7EFC3535	77A374A0333B
87226C103535	*Vs.Alty Al Lazel UE	878A06A83535
*Vs.Setsuna UE	Gesundheit Sp1	*Vs.Alty Al Lazel UE
Gesundheit Sp1	CDED46C60000	Gesundheit Sp1
CDED44DA0000	Druecke Quadrat & R2	CDEFFE720000
Druecke Quadrat R1 & R2	7727F81C33B7	Druecke Quadrat L2 & R2
771FF02433BF	870E9CDF3635	7726F71D32B8
874F5F1F3635	Sudden Death Sp2	872D7ADB3635
Sudden Death Sp2	Druecke R2	Sudden Death Sp2

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

Druecke L2 & R2	Druecke R1	Druecke L2 & R1
77A6779D3238	77A172A2353D	77A071A3343E
87E42BB43535	87E9C1B83535	87EDB9BC3535
*Vs.Danzaiver UE	*Vs.Keiya UE Gesundheit	*Vs.Erel Plowse UE
Gesundheit Sp1	Sp1	Gesundheit Sp1
CDEE237E0000	CDED49820000	CDED41860000
Druecke Quadrat L1 & R1	Druecke Quadrat & L1	Druecke Quadrat L1 & R2
771DEE2635C1	7725F61E35B9	7723F42033BB
87E258A33635	873A502B3635	87CC42AB3635
Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
Druecke L1 & R1	Druecke L1	Druecke L1 & R2
779D6EA63541	77A5769E3539	77A374A0333B
87AD797C3535	873581043535	87EFA7D03535
*Vs.Erel Plowse UE	*Vs.Setsuna UE	*Vs.Keiya UE Gesundheit
Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1	Sp1
CDED41460000	CDED49CE0000	CDED3F9A0000
Druecke Quadrat R1 & R2	Druecke Quadrat & R2	Druecke Quadrat L2 & R2
771FF02433BF	7727F81C33B7	7726F71D32B8
878C826B3635	872B7FFB3635	874747273635
Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
Druecke R1 & R2	Druecke R2	Druecke L2 & R2
779F70A4333F	77A7789C3337	77A6779D3238
870A9CD83535	87E6B0D43535	87AE787C3535
*Vs.Fake Midori UE	*Vs.Ihadurca UE	*Vs.Fake Setsuna UE
Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1
CDED44A20000	CDED489E0000	CDED40460000
Druecke Quadrat L1 & L2	Druecke Quadrat & L2	Druecke Quadrat L1 & R1
7724F51F34BA	7728F91B34B6	771DEE2635C1
87E6C0B73635	87F3BFC33635	872767073635
Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
Druecke L1 & L2	Druecke L2	Druecke L1 & R1
77A4759F343A	77A8799B3436	779D6EA63541
87A171903535	87CE609C3535	878E985C3535
*Vs.Kakurine UE	*Setsuna Codes	*Vs.Linedwell Rainrix UE
Gesundheit Sp1	Vs.Danzaiver UE	Gesundheit Sp1
CDED495A0000	Gesundheit Sp1	CDED40260000
Druecke Quadrat & R1	Druecke Quadrat L2 & R1	Druecke Quadrat R1 & R2
7721F22235BD	7720F12334BE	771FF02433BF
870EA0DF3635	872298E33635	870787E73635
Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2

Druecke R1 & R2

779F70A4333F

876EB83C3535

*Vs.Midori UE

Gesundheit Sp1

CDED40060000

Druecke Quadrat L1 & L2

7724F51F34BA

87F7B7B73635

Sudden Death Sp2

Druecke L1 & L2

77A4759F343A

872B670C3535

*Vs.Gally Vanish

Gregman UE Gesundheit
Sp1

CDED3FD60000

Druecke Quadrat & R1

7721F22235BD

87CF47AF3635

Sudden Death Sp2

Druecke R1

77A172A2353D

874377043535

*Vs.Alty Al Lazel UE

Gesundheit Sp1

CDED3FCE0000

Druecke Quadrat & L1

7725F61E35B9

879F975F3635

Sudden Death Sp2

Druecke L1

77A5769E3539

87D347B43535

*Vs.Kakurine UE

Gesundheit Sp1

CDED3F7E0000

Druecke Quadrat & R2

7727F81C33B7

875446333635

Sudden Death Sp2

Druecke R2

77A7789C3337

87A767883535

Evil Zone -Teil 3

*Vs.lhadurca UE

Gesundheit Sp1

CDED3F520000

Druecke Quadrat & L2

7728F91B34B6

8760561F3635

Sudden Death Sp2

Druecke L2

77A8799B3436

879387743535

*Gally Vanish Gregman

Codes

CDED3F3E0000

*Vs.Alty Al Lazel UE

Gesundheit Sp1

CDED3F3E0000

Druecke Quadrat L2 & R1

7720F12334BE

87889B373635

Sudden Death Sp2

Druecke L2 & R1

77A071A3343E

87404B103535

*Vs.Linedwell Rainrix UE

Gesundheit Sp1

CDEE23DA0000

Druecke Quadrat L1 & R2

7723F42033BB

87FD89EB3635

Sudden Death Sp2

Druecke L1 & R2

77A374A0333B

87F4BAC43535

*Vs.Midori UE

Gesundheit Sp1

CDED428E0000

Druecke Quadrat L2 & R2

7726F71D32B8

876ABC3B3635

Sudden Death Sp2

Druecke L2 & R2

77A6779D3238

87266C143535

*Vs.Erel Plowse UE

Gesundheit Sp1

CDED44DE0000

Druecke Quadrat L1 & R1

771DEE2635C1

874B5B1B3635

*Sudden Death Sp2

Druecke L1 & R1

779D6EA63541

87068CF43535

*Vs.Fake Gally Vanish

Gregman

CDED44BE0000

UE Gesundheit Sp1

Druecke Quadrat R1 & R2

771FF02433BF

87CB5B9B3635

Sudden Death Sp2

Druecke R1 & R2

779F70A4333F

87868C743535

*Vs.KeiYa UE Gesundheit
Sp1

CDED443E0000

Druecke Quadrat L1 & L2

7724F51F34BA

874571033635

Sudden Death Sp2

Druecke L1 & L2

77A4759F343A

87899D583535

*Vs.Setsuma UE

Gesundheit Sp1

CDED45220000

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

Druecke Quadrat & R1	CDED46BA0000	*Vs.Setsuna UE
7721F22235BD	Druecke Quadrat L2 & R1	Gesundheit Sp1
8786A0573635	7720F12334BE	CDED447A0000
Sudden Death Sp2	87EDB9BB3635	Druecke Quadrat R1 & R2
Druecke R1	Sudden Death Sp2	771FF02433BF
77A172A2353D	Druecke L2 & R1	877F8B6F3635
874250303535	77A071A3343E	Sudden Death Sp2
*Vs.Danzaiver UE	87A46A943535	Druecke R1 & R2
Gesundheit Sp1	*Vs.Gally Vanish	779F70A4333F
CDED48FA0000	Gregman UE Gesundheit	875AAC483535
Druecke Quadrat & L1	Sp1	*Vs.Altay Al Lazel UE
7725F61E35B9	CDED425E0000	Gesundheit Sp1
8774BE433635	Druecke Quadrat L1 & R2	CDED44120000
Sudden Death Sp2	7723F42033BB	Druecke Quadrat L1 & L2
Druecke L1	87E9B9B73635	7724F51F34BA
77A5769E3539	Sudden Death Sp2	871C6A0B3635
874C5E1C3535	Druecke L1 & R2	Sudden Death Sp2
*Vs.Kakurine UE	77A374A0333B	Druecke L1 & L2
Gesundheit Sp1	87A06A903535	77A4759F343A
CDED46E60000	*Vs.Fake Linedwell	87139BE43535
Druecke Quadrat & R2	Rainrix	*Vs.Midori UE
7727F81C33B7	CDED425A0000	Gesundheit Sp1
87889E573635	*UE Gesundheit Sp1	CDED43AE0000
Sudden Death Sp2	CDED425A0000	Druecke Quadrat & R1
Druecke R2	Druecke Quadrat L2 & R2	7721F22235BD
77A7789C3337	7726F71D32B8	87D05A9F3635
87404E303535	879A6C8B3635	Sudden Death Sp2
*Vs.Ihadurca UE	Sudden Death Sp2	Druecke R1
Gesundheit Sp1	Druecke L2 & R2	77A172A2353D
CDED46FA0000	77A6779D3238	87A77B783535
Druecke Quadrat & L2	87959D643535	*Vs.Danzaiver UE
7728F91B34B6	*Vs.Keiya UE Gesundheit	Gesundheit Sp1
87C95D973635	Sp1	CDED43420000
Sudden Death Sp2	CDED452E0000	Druecke Quadrat & L1
Druecke L2	Druecke Quadrat L1 & R1	7725F61E35B9
77A8799B3436	771DEE2635C1	8774BA433635
87008EF03535	87079BD73635	Sudden Death Sp2
*Linedwell Rainrix Codes	Sudden Death Sp2	Druecke L1
CDED46BA0000	Druecke L1 & R1	77A5769E3539
*Vs.Erel Plowse UE	779D6EA63541	874C5A1C3535
Gesundheit Sp1	87C24CB03535	*Vs.Kakurine UE

Gesundheit Sp1
 CEDED42E60000
 Druecke Quadrat & R2
 7727F81C33B7
 876CBA3B3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke R2
 77A7789C3337
 87246A143535
 *Vs.Ihadurca UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED42DE0000
 Druecke Quadrat & L2
 7728F91B3486
 870D99DB3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L2
 77A8799B3436
 87C44AB43535
 *Kakurine Codes
 CEDED427E0000
 *Vs.Alty Al Lazel UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED427E0000
 Druecke Quadrat L2 & R1
 7720F12334BE
 87713A1F3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L2 & R1
 77A071A3343E
 87485BF83535
 *Vs.Danzaiver UE
 Gesundheit Sp1
 CDEE23C20000
 Druecke Quadrat L1 & R2
 7723F42033BB
 870688E73635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L1 & R2
 77A374A0333B
 87F1B9C03535

*Vs.Erel Plowse UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED418A0000
 Druecke Quadrat L2 & R2
 7726F71D32B8
 87D042AF3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L2 & R2
 77A6779D3238
 879E6C8C3535

Evil Zone -Teil 4

*Vs.Gally Vanish
 Gregman
 CEDED44560000
 UE Gesundheit Sp1
 Druecke Quadrat L1 & R1
 771DEE2635C1
 878290733635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L1 & R1
 779D6EA63541
 875DB14C3535
 *Vs.Keiya UE Gesundheit
 Sp1
 CEDED49160000
 Druecke Quadrat R1 &
 R2
 771FF02433BF
 87018DEF3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke R1 & R2
 779F70A4333F
 87D8AEC83535
 *Vs.Linedwell Rainrix UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED46920000
 Druecke Quadrat L1 & L2
 7724F51F34BA
 870E9CDF3635
 Sudden Death Sp2

Druecke L1 & L2
 77A4759F343A
 87E9BDB83535
 *Vs.Fake Kakurine UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED45820000
 Druecke Quadrat & R1
 7721F22235BD
 878E9C5F3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke R1
 77A172A2353D
 8769BD383535
 *Vs.Midori UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED45020000
 Druecke Quadrat & L1
 7725F61E35B9
 87976B873635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L1
 77A5769E3539
 87929C603535
 *Vs.Setsuna UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED442A0000
 Druecke Quadrat & R2
 7727F81C33B7
 87CF5B9F3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke R2
 77A7789C3337
 87AA7C783535
 *Vs.Ihadurca UE
 Gesundheit Sp1
 CEDED44420000
 Druecke Quadrat & L2
 7728F91B3486
 87AB7B7B3635
 Sudden Death Sp2
 Druecke L2

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

77A8799B3436	Druecke L1 & R1	Druecke L1
8766AC543535	779D6EA63541	77A5769E3539
*Ihadurca Codes	87327C003535	8744D2143535
CDED441E0000	*Vs.Danzaiver UE	*Vs.Setsuna UE
*Vs.Fake Ihadurca UE	Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1
Gesundheit Sp1	CDED44CA0000	CDEDAADE0000
CDED441E0000	Druecke Quadrat R1 & R2	Druecke Quadrat & R2
Druecke Quadrat L2 & R1	771FF02433BF	7727F81C33B7
7720F12334BE	87404A2F3635	87475F173635
878432833635	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
Sudden Death Sp2	Druecke R1 & R2	Druecke R2
Druecke L2 & R1	779F70A4333F	77A7789C3337
77A071A3343E	87176B083535	870290F03535
875B535C3535	*Vs.Alty Al Lazel UE	*Vs.Kakurine UE
*Vs.Erel Plowse UE	Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1
Gesundheit Sp1	CDED43D20000	CDED48BA0000
CDEDFB260000	Druecke Quadrat L1 & L2	Druecke Quadrat+L2
Druecke Quadrat L1 & R2	7724F51F34BA	7728F91B34B6
7723F42033BB	87986A873635	877F0F4F3635
878D995B3635	Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2
Sudden Death Sp2	Druecke L1 & L2	Druecke L2
Druecke L1 & R2	77A4759F343A	77A8799B3436
77A374A0333B	878F9B603535	8757AF283535
874549343535	*Vs.Gally Vanish	Charaktermodifizier Sp2
*Vs.Keiya UE Gesundheit	Gregman	Danzaiver
Sp1	CDED432A0000	37B8727A3535
CDED41FE0000	UE Gesundheit Sp1	37B9717B3535
Druecke Quadrat L2 & R2	Druecke Quadrat & R1	Alty Al Lazel
7726F71D32B8	7721F22235BD	37B7717B3436
87C959973635	8779B1373635	37B8707C3436
Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2	Keiya Tenpouin
Druecke L2 & R2	Druecke R1	37B6707C3337
77A6779D3238	77A172A2353D	37B76F7D3337
87808A703535	874B5B1C3535	Erel Plowse
*Vs.Linedwell Rainrix UE	*Vs.Midori UE	37B56F7D3238
Gesundheit Sp1	Gesundheit Sp1	37B66E7E3238
CDED423A0000	CDED43E60000	Midori Himeno
Druecke Quadrat L1 & R1	Druecke Quadrat & L1	37B46E7E3539
771DEE2635C1	7725F61E35B9	37B56D7F3539
87374B273635	878C223B3635	Setsuna Saizuki
Sudden Death Sp2	Sudden Death Sp2	37B36D7F343A

37B46C80343A
Gally Vanish Gregman
37B26C80333B
37B36B81333B
Linedwell Rainrix
37B16B81323C
37B26A82323C
Kakurine
37B06A82353D
37B16983353D
Ihadurca
37AF6983343E
37B06884343E
Fake Danzaiver
37A8626A2545
37A9616B2545
Fake Alty Al Lazel
37A7616B2446
37A8606C2446
Fake Keiya Tenpouin
37A6606C2347
37A75F6D2347
Fake Erel Plowse
37A55F6D2248
37A65E6E2248
Fake Midori Himeno
37A45E6E2549
37A55D6F2549
Fake Setsuna Saizuki
37A35D6F244A
37A45C70244A
Fake Gally Vanish
Gregman
37A25C70234B
37A35B71234B
Fake Linedwell Rainrix
37A15B71224C
37A25A72224C
Fake Kakurine
37A05A72254D
37A15973254D

Fake Ihadurca
379F5973244E
37A05874244E

Fantastic Four

*Im Spiel L1+L2+R1+R2
fuer Levelauswahl
CDE938450019

*Druecke hoch o runter
fuer Levelwahl
CDE938450019

*X oder Dreieck fuer OK
CDE938450019
Level Select

874537093436
UE Leben Sp1
3732C8093238

UE Leben Sp2
3733C70A3238
UE Gesundheit Sp1

8752DD62F575
8754DB64F575
UE Gesundheit Sp2

8754DF62F575
8756DD64F575
UE Credits

8767A333343A
No Energie Sp1
87941B243535

No Leben Sp1
3735CB063535
No Energie Sp2

87961D243535
No Leben Sp2
3736CA073535

Invincible
874339073436
Size XS

87483A0A3535
Size Medium
874739083436

Size XL
8746380C3337
Free Play
8749370D3436

Final Fantasy VIII GER

*Squall Laguna Codes
CDE910D60001

Max HP
872CFAEC5944
UE HP

872AFCEA5944
Max Erfahrungslevel (LV)
3765E5E1C234
3767E3E3C234

Max Freundschaft Codes
Quezacotl
87CE12A3D81D

Shiva
87D010A5D81D
Ifrit

87D212A7D81D
Siren
87D410A9D81D

Brothers
87B602ABD81D
Diablos

87B800ADD81D
Carbuncle
87BA02AFD81D

Leviathan
87BC00B1D81D
Pandemona

87BE02B3D81D
Cerberus
87C000B5D81D

Alexander
87C202B7D81D
Doomtrain
87C400B9D81D

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

Bahamut

87E6F2BBD81D

Kaktor

87E8F0BDD81D

Tomberry

87EAF2BFD81D

Eden

87ECF0C1D81D

Cifer Codes

freigeschaltet

87BCCA733436

Derzeitige EXP

87190522C134

Max HP

87EB3BAC5944

UE HP

87E93DAA5944

Max LV

372426A1C234

372624A3C234

Max STR

3735C9C7C234

Max KRP

3736C8C8C234

Max MAG

3737CBC9C234

Max GST

3738CACAC234

Max GES

3739C9CBC234

Max GLK

373AC8CCC234

Max Freundschafts-

Codes Quezacotl

87AE0633D81D

Shiva

87B00435D81D

Ifrit

87B20637D81D

Siren

87B40439D81D

Brothers

87D6F63BD81D

Diabolos

87D8F43DD81D

Carbuncle

87DAF63FD81D

Leviathan

87DCF441D81D

Pandemona

87DEF643D81D

Cerberus

87E0F445D81D

Alexander

87E2F647D81D

Doomtrain

87E4F449D81D

Bahamut

87C6E64BD81D

Kaktor

87C8E44DD81D

Tomberry

87CAE64FD81D

Eden

87CCE451D81D

***Guardian Friends Codes**

CDE7813603E8

Alexander Freigeschaltet

379FE3C83436

UE HP

871AE4E25944

Max HP

871CE2E45944

Max EXP

8775AD79A234

875CDAD0C92A

Max LV

3759CDDDC234

Bahamut Freigeschaltet

372AE4503436

UE HP

8712D4FA5944

Max HP

8714D2FC5944

Max EXP

876D9D91A234

8754CAE8C92A

Max LV

3771ADF5C234

Brothers Codes

Freigeschaltet

370981303436

UE HP

87B2B49A5944

Max HP

87B4B29C5944

Max EXP

870D7D31A234

87F4AA88C92A

Max LV

37110D95C234

Forsaken

UE Bikes

366228985961

15 Kristalle

36622897595F

45 Groups

86622894504F

Volle Powerpacks

865EC008595B

Goldene Powerpacks

865EC010D04A

Anzahl Goldbarren

866228965A4F

UE Schilde

865EC0DC695A

UE Panzerung

865EC0DA695A

UE Nitro

865EC0EC615A

Zerstört Feind nur 1

Schuss 1

8E644FAC595A	86636452595A	Scatter
86644FAA595A	86636288595A	3E5EC02E595F
866450E0595A	86636286595A	Titan
866450DE595A	866367BC595A	3E5EC02D595F
86644D14595A	866367BA595A	Gravgon
86644D12595A	Zerstoert Feind nur 1	3E5EC034595F
86644E48595A	Schuss 4	MRW
86644E46595A	8E6368F0595A	3E5EC033595F
8664547C595A	866368EE595A	Schwebe-M
8664547A595A	86636524595A	8E5EC032595F
866451B0595A	86636522595A	Raketen-M
866451AE595A	86636B58595A	3E5EC038595F
866452E4595A	86636B56595A	Quantum-M
866452E2595A	86636C8C595A	3E5EC037595F
Zerstoert Feind nur 1	86636C8A595A	Kanonen Codes Pulsar
Schuss 2	866369C4595A	8E5EC0E4D95A
8E635718595A	866369C2595A	Trojax
86635716595A	86636AF4595A	3E5EC0265959
8663584C595A	86636AF2595A	865EC0E4D95A
8663584A595A	86636F28595A	Pyrolite
86635680595A	86636F26595A	3E5EC0255959
8663567E595A	Zerstoert Feind nur 1	865EC0E2D95A
86635BB4595A	Schuss 5	Tranpulse
86635BB2595A	8E636D5C595A	3E5EC0275959
86635CE8595A	86636D5A595A	865EC0E4D95A
86635CE6595A	86636E90595A	Beam laser
8663591C595A	86636E8E595A	8E5EC02C5959
8663591A595A	866373C4595A	865EC0E6595A
86635A50595A	866373C2595A	Susskanone
86635A4E595A	866374F8595A	8E5EC0E8D95A
Zerstoert Feind nur 1	866374F6595A	Orbit Pulsar
Schuss 3	8663712C595A	8E5EC0125959
8E636080595A	8663712A595A	
86636084595A	86637760595A	Fussball Live
86635DB8595A	8663775E595A	Trophaeen-Modifizierer
86635DB6595A	UE Zeit	Code I
86635EEC595A	8E620B30435A	Leer
86635EEA595A	Raketen Codes Mug	378E7BB23535
86636320595A	8E5EC02A6057	Weltmeisterschaft
8663631E595A	Solaris	378D7AB33436
86636454595A	8E5EC030595F	Europapokal

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

378C79B43337	Italienischer Ligapokal	Sp2-Codes
Suedamerikapokal	379077B63436	CDE0FC920009
378673BA353D	Deutscher Ligapokal	Mannschaft 1 hat 9 Tore
Amerikapokal	378F76B73337	(L1+L2)
376E5BD21555	Schottischer Ligapokal	D79EEDA7BC34
Afrikapokal	378D74B93539	37A25DCF343E
370EFB3235B5	Belgischer Ligapokal	Mannschaft 1 hat 0 Tore
Alle	378970BD353D	(L1+R1)
378F7C91C234	Portugiesischer	D7A5E6A6B534
Trophaeen-Modifizierer	Ligapokal	37A25DCF343E
Code II	37A18885C525	Mannschaft 2 hat 9 Tore
Leer	Alle	(R1+R2)
378F7AB33535	37927994C234	D7A3E8A8B734
Asien-Ozeanienpokal	Trophaeen-Modifizierer	37A45BD1343E
378D78B53337	Code V	Mannschaft 2 hat 0 Tore
Weltherausforderungspo	Leer	(L2+R2)
kal	3779AC7E3535	D79CEFA9BE34
378772BB353D	Europaeischer Super	37A45BD1343E
Alle	Liga-Pokal	MULTI-TAP-CODES
37806BC23244	376A9D8D3244	CDE0FC920009
Trophaeen-Modifizierer	Beginne in 2. Halbzeit	Sp1-Codes
Code III	D79F169A3535	CDE0FC920009
Leer	379E159B3436	Mannschaft 1 hat 9 Tore
379079B43535	Sp1-Codes	(L1+L2)
Superteam	CDE0FC640001	D77B8C87BC34
Meisterschaftspokal	Mannschaft 1 hat 9 Tore	37A25DCF343E
37816AC33244	(L1+L2)	Mannschaft 1 hat 0 Tore
Englischer Ligapokal	D7798A85BC34	(L1+R1)
378069A42545	37A25DCF343E	D7828586B534
Spanischer Ligapokal	Mannschaft 1 hat 0 Tore	37A25DCF343E
377059D41555	(L1+R1)	Mannschaft 2 hat 9 Tore
Hollaendischer Ligapokal	D7808384B534	(R1+R2)
375039F4F575	37A25DCF343E	D7808788B734
Franzoesischer Ligapokal	Mannschaft 2 hat 9 Tore	37A45BD1343E
3710F93435B5	(R1+R2)	Mannschaft 2 hat 0 Tore
Alle	D77E8586B734	(L2+R2)
37917A93C234	37A45BD1343E	D7798E89BE34
Trophaeen-Modifizierer	Mannschaft 2 hat 0 Tore	37A45BD1343E
Code IV	(L2+R2)	Sp2-Codes
Leer	D7778C87BE34	CDE0FC920009
379178B53535	37A45BD1343E	Mannschaft 1 hat 9 Tore

(L1+L2)	D77A759EB534	77077A2BB234
D7838C8FBC34	37A25DCF343E	3758A08D323C
37A25DCF343E	Mannschaft 2 hat 9 Tore	Geheime Operation
Mannschaft 1 hat 0 Tore	(R1+R2)	77077A2BB234
(L1+R1)	D77877A0B734	37579F8E353D
D78A858EB534	37A45BD1343E	Ruhe vor dem Sturm
37A25DCF343E	Mannschaft 2 hat 0 Tore	77077A2BB234
Mannschaft 2 hat 9 Tore	(L2+R2)	37569E8F343E
(R1+R2)	D7717EA1BE34	Notruf
D7888790B734	37A45BD1343E	77077A2BB234
37A45BD1343E		37559D90333F
Mannschaft 2 hat 0 Tore		Nachhut
(L2+R2)		77077A2BB234
D7818E91BE34		77077A2BB234
37A45BD1343E		37549C913240
Sp3-Codes	G-Police	Dasa Kamon
CDE0FC920009	Weapens Of	77077A2BB234
Mannschaft 1 hat 9 Tore	Justice	37539B923541
(L1+L2)	*Missionswahl Druেকে	Testgelaende
D76B7C97BC34	L1&L2&R1&R2	77077A2BB234
37A25DCF343E	CDEEC0125959	37529A933442
Mannschaft 1 hat 0 Tore	Wieder auf Patrouille	Letzte Bastion
(L1+R1)	77077A2BB234	77077A2BB234
D7727596B534	375FA7863535	375199943343
37A25DCF343E	Bandenkrieg	Ueberfalltaktik
Mannschaft 2 hat 9 Tore	77077A2BB234	77077A2BB234
(R1+R2)	375EA6873436	375098953244
D7707798B734	Fernsteuerung	Der Ueberlauerer
37A45BD1343E	77077A2BB234	77077A2BB234
Mannschaft 2 hat 0 Tore	375DA5883337	374F97762545
(L2+R2)	Verzweifelte	Der Erste Angriff
D7697E99BE34	Massnahmen	77077A2BB234
37A45BD1343E	77077A2BB234	374E96772446
Sp4-Codes	375CA4893238	Abwehrsysteme des
CDE0FC920009	Operationen des	Planeten
Mannschaft 1 hat 9 Tore	Syndikats	77077A2BB234
(L1+L2)	77077A2BB234	374D95782347
D7737C9FBC34	375BA38A3539	Nachschubversorgung
37A25DCF343E	Lebende Fracht	77077A2BB234
Mannschaft 1 hat 0 Tore	77077A2BB234	374C94792248
(L1+R1)	375AA28B343A	Sendeanlage der Kolonie
	Der Rhino	77077A2BB234
	77077A2BB234	
	3759A18C333B	
	Geiselnahme	

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

374B937A2549	Bonus Mission 11	UE EPP Mk II
Ein kritischer Punkt	77077A2BB234	37DAF151D298
77077A2BB234	37276F9E056D	UE Vanguard Mk II
374A927B244A	Bonus Mission 12	372A45F93244
Zurueck im	77077A2BB234	UE Vindicator-Raketen
Hauptquartier	37266E9F046E	37683F03343A
77077A2BB234	Bonus Mission 13	UE GSH45-80
3749917C234B	77077A2BB234	37EA0141D298
Fluchtversuch	37256DA0036F	*Venom-Codes Venom
77077A2BB234	Bonus Mission 14	benutzt die Soul Seeker
3748907D224C	77077A2BB234	CDEC0AA80063
Der Weltraum	37246CA10270	*Vanguard Mk II Codes
77077A2BB234	*Bonus Mission 15	die sind
37478F7E254D	CDE57D50003B	CDEC0AA80063
Die Barrosa	*UE Schutzschild Havoc	gleich wie Havoc UE
77077A2BB234	Venom Rhino	BW26M-80GW
37468E7F244E	CDE57D50003B	37DEF155D298
Asteroide	*Beginn Mission L1 & R1	UE CN101-120GW
77077A2BB234	& Oben	3702E159D298
37458D80234F	CDE57D50003B	UE AAG-53E
Minenplattform	*druecken aktivieren -	37EE0145D298
77077A2BB234	vor Ende	UE Sirens
37448C812250	CDE57D50003B	37502F0B343A
Schliessung	*Mission druecken L1 &	UE Gemini
77077A2BB234	R1 & Dreieck	375F3A04333F
37438B822551	CDE57D50003B	UE BBQ Mk III
Der letzte Angriff	deaktivieren - Teil 1	3736112D1258
77077A2BB234	777D04A9BCB4	UE CB05
37428A832452	87D5783C3999	372B02200367
Abspann	77229F0AD714	UE Starburst
77077A2BB234	879D78383535	37673A0C333F
374189842353		Rhino-Codes UE OUC20
Bonus Mission 8		37B1A351D298
77077A2BB234		UE MBL02
374088852254		370AC4080367
Bonus Mission 9		UE OUL60
77077A2BB234		37B5A355D298
373F87A61555		*Raptor-Codes UE
Bonus Mission 10		Schutzschild
77077A2BB234		CDE1BCBC0063
373E86A71456		*Nach Beginn Mission L1

G-Police Weapons Of Justice Teil 2

Teil 2
77D5783C3999
8770F1261182
Havoc-Codes UE Soul
Seeker
372B4AF0333F

& R1 & Unten	77D5783C3999	4 Verzweifelte
CDE1BCBC0063	87C13C161182	Massnahmen UE Soul
*druecken aktivieren -	UE Hellfire Mk II	Seeker
vor Ende Mission	377DCBF2D599	775CA4893238
CDE1BCBC0063	UE Helix	372B4AF0333F
druecken L1+R1+Kreuz	37C711902353	UE GSH45 80
deaktivieren - Teil 1	UE EFU-19	775CA4893238
773BC6EBFEF4	37F3019C2353	37EA0141D298
87D5783C3999	UE EPP Mk II	UE Vanguard Mk II
773B466B7E34	370B15AC333F	775CA4893238
879D78383535	UE Super Starburst Mk II	372A45F93244
Teil 2	37EB01942353	5 Operationen des
77D5783C3999	UE Clearwater MK IV	Syndikats UE Soul Seeker
87B065053AE6	37FE10A93244	775BA38A3539
UE RC35-ER	1 Wieder auf Patrouille	372B4AF0333F
376865E9D298	UE Soul Seeker	UE GSH45 80
UE Harbinger	775FA7863535	775BA38A3539
37C3B4862549	372B4AF0333F	37EA0141D298
UE BBQ Mk III	UE GSH45-80	UE Vanguard Mk II
37C9BE98333F	775FA7863535	775BA38A3539
UE HKR	37EA0141D298	372A45F93244
37F2AF9F343E	2 Bandenkrieg UE Soul	UE Vindicator Raketen
UE EPP Mk II	Seeker	775BA38A3539
37A05501D298	775EA6873436	37683F03343A
UE Banshee	372B4AF0333F	6 Lebende Fracht UE
37ACA5AD1258	UE GSH45 80	BW26M 80GW
*Corsair-Codes Beginn	775EA6873436	775AA28B343A
Mission	37EA0141D298	37DEF155D298
CDE29E540023	3 Fernsteuerung UE Soul	UE Siren
*mit L1+R1+Oben	Seeker	775AA28B343A
aktivieren- Ende Mission	775DA5883337	37502F0B343A
CDE29E540023	372B4AF0333F	UE Soul Seeker
*L1 & R1 & Dreieck	UE GSH45 80	775AA28B343A
deaktivieren	775DA5883337	372B4AF0333F
CDE29E540023	37EA0141D298	7 Der Rhino UE AAG 53E
UE Schutzschild Teil 1	UE EPP Mk II	7759A18C333B
77148D38C524	775DA5883337	37EE0145D298
87D5783C3999	37DAF151D298	UE Gemini
77148D38A534	UE Vanguard Mk II	7759A18C333B
879D78383535	775DA5883337	375F3A04333F
Teil 2	372A45F93244	UE Vanguard Mk II

Abkuerzungen

Abkürzungen
ENG – Energie
MU – Munition
UE – Unendliche

7759A18C333B	UE Soul Seeker	73502F0B343A
372A45F93244	77569E8F343E	UE Vindicator Raketen
UE OUC20	372B4AF0333F	77539B923541
7759A18C333B	UE Vanguard Mk II	37683F03343A
37B1A351D298	77569E8F343E	UE Soul Seeker
UE MBL02	372A45F93244	77539B923541
7759A18C333B	11 Notruf UE BW26M	372B4AF0333F
370AC4080367	80GW	UE Starburst
8 Geiselnahme UE	77559D90333F	77539B923541
BW26M 80GW	37DEF155D298	37673A0C333F
7758A08D323C	UE Siren	14 Testgelaende UE RC35
37DEF155D298	77559D90333F	ER
UE Siren	37502F0B343A	77529A933442
7758A08D323C	UE Soul Seeker	376865E9D298
37502F0B343A	77559D90333F	
UE Vanguard Mk II	372B4AF0333F	G-Police
7758A08D323C	12 Nachhut UE BW26M	Weapens Of
372A45F93244	80GW	Justice Teil 3
9 Geheime Operation UE	77549C913240	15 Letzte Bastion UE
CN101 120GW	37DEF155D298	RC35 ER
77579F8E353D	UE BBQ Mk III	775199943343
3702E159D298	77549C913240	376865E9D298
UE Vanguard Mk II	3736112D1258	UE Harbinger
77579F8E353D	UE Siren	775199943343
372A45F93244	77549C913240	37C3B4862549
UE Soul Seeker	37502F0B343A	UE BBQ Mk III
77579F8E353D	UE Vindicator Raketen	775199943343
372B4AF0333F	77549C913240	37C9BE98333F
UE BBQ Mk III	37683F03343A	16 Ueberfalltaktik UE
77579F8E353D	UE Soul Seeker	RC35 ER
3736112D1258	77549C913240	775098953244
UE CB05	372B4AF0333F	376865E9D298
77579F8E353D	UE Starburst	UE HKR
372B02200367	77549C913240	775098953244
10 Ruhe vor dem Sturm	37673A0C333F	37F2AF9F343E
UE BW26M 80GW	13 Dasa Kamon UE	UE BBQ Mk III
77569E8F343E	BW26M 80GW	775098953244
37DEF155D298	77539B923541	37C9BE98333F
UE Starburst	37DEF155D298	17 Der Ueberlaeufer UE
77569E8F343E	UE Siren	BW26M 80GW
37673A0C333F	77539B923541	774F97762545

G-Police Weapons Of Justice Teil 3

15 Letzte Bastion UE
RC35 FR

775199943343

376865E9D298

UE Harbinger

775199943343

37C3B4862549

UE BBQ Mk III

775199943343

37C9BE98333F

16 Ueberfalltaktik UE

RC35 ER

775098953244

376865E9D298

UE HKR

775098953244

37F2AF9F343E

UE BBQ Mk III

775098953244

37C9BE98333F

17 Der Ueberläufer UE

BW26M 80GW

774F97762545

37DEF155D298	774C94792248	376865E9D298
UE Siren	376865E9D298	UE HKR
774F97762545	UE HKR	7749917C234B
37502F0B343A	774C94792248	37F2AF9F343E
UE Starburst	37F2AF9F343E	UE Banshee
774F97762545	UE Banshee	7749917C234B
37673A0C333F	774C94792248	37ACA5AD1258
UE BBQ Mk III	37ACA5AD1258	UE Harbinger
774F97762545	UE Harbinger	7749917C234B
3736112D1258	774C94792248	37C3B4862549
18 Der Erste Angriff UE	37C3B4862549	UE BBQ Mk III
BW26M 80GW	UE BBQ Mk III	7749917C234B
774E96772446	774C94792248	37C9BE98333F
37DEF155D298	37C9BE98333F	24 Fluchtversuch UE
UE Siren	21 Sendeanlage der	RC35 ER
774E96772446	Kolonie UE OUL60	7748907D224C
37502F0B343A	774B937A2549	376865E9D298
UE Starburst	37B5A355D298	UE Banshee
774E96772446	UE AAG 53E	7748907D224C
37673A0C333F	774B937A2549	37ACA5AD1258
UE Soul Seeker	37EE0145D298	UE EPP Mk II
774E96772446	UE Vanguard Mk II	7748907D224C
372B4AF0333F	774B937A2549	37A05501D298
19 Abwehrsysteme	372A45F93244	UE Harbinger
Planet UE BW26M 80GW	UE Siren	7748907D224C
774D95782347	774B937A2549	37C3B4862549
37DEF155D298	37502F0B343A	25 Der Weltraum UE
UE Siren	22 Ein kritischer Punkt	Hellfire Mk II
774D95782347	UE RC35 ER	77478F7E254D
37502F0B343A	774A927B244A	377DCBF2D599
UE Starburst	376865E9D298	UE Helix
774D95782347	UE HKR	77478F7E254D
37673A0C333F	774A927B244A	37C711902353
UE Soul Seeker	37F2AF9F343E	UE Super Starburst Mk II
774D95782347	UE Banshee	77478F7E254D
372B4AF0333F	774A927B244A	37E801942353
UE Vanguard Mk II	37ACA5AD1258	UE EFU 19
774D95782347	23 Zurueck im	77478F7E254D
372A45F93244	Hauptquartier UE RC35	37F3019C2353
20 Nachschubversorgung	ER	UE EPP Mk II
UE RC35 ER	7749917C234B	77478F7E254D

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

370B15AC333F	77448C812250	Red Waffen higher level
26 Die Barrosa UE	37F3019C2353	3758B035333B
Hellfire Mk II	29 Schliessung UE	Green Waffen higher
77468E7F244E	Hellfire Mk II	level
377DCBF2D599	77438B822551	37AA04623238
UE Helix	377DCBF2D599	UE Capture Balls
77468E7F244E	UE Super Starburst Mk II	37C9DF87333B
37C711902353	77438B822551	Special laser
UE Super Starburst Mk II	37EB01942353	87FE12CAC334
77468E7F244E	UE Helix	*Lutia Feen Codes
37EB01942353	77438B822551	CDEDC8B601FF
UE EFU 19	37C711902353	Unsichtbar
77468E7F244E	30 Der letzte Angriff UE	874DEB043935
37F3019C2353	Hellfire Mk II	UE Shield
27 Asteroide UE Hellfire	77428A832452	87A5DD8C3538
Mk II	377DCBF2D599	UE Leben
77458D80234F	UE Clearwater MK IV	8747E106333B
377DCBF2D599	77428A832452	Red Waffen higher level
UE Helix	37FE10A93244	37752940343A
77458D80234F	UE Helix	Green Waffen higher
37C711902353	77428A832452	level
UE Super Starburst Mk II	37C711902353	3787FB6E3238
77458D80234F	UE Super Starburst Mk II	UE Capture Balls
37EB01942353	77428A832452	37A6D693333B
UE EFU 19	37EB01942353	
77458D80234F	UE EFU 19	Gran Turismo
37F3019C2353	77428A832452	*Starte Spiel mit Cheats
UE Clearwater MK IV	37F3019C2353	AUS
77458D80234F	UE EPP Mk II	CDEBB5570006
37FE10A93244	77428A832452	UE Geld
28 Minenplattform UE	370B15AC333F	7659FB3A5A5A
Hellfire Mk II		865D0FCAD04F
77448C812250	G.Darius	B. License
377DCBF2D599	Sameluck Raida Codes	7659FB3A5A5A
UE Helix	CDEF056C000A	B65A5756595A
77448C812250	Unsichtbar	165D361C5C5B
37C711902353	8744E4F83935	A. License
UE Super Starburst Mk II	UE shield	7659FB3A5A5A
77448C812250	87C8E6803538	B65A5756595A
37EB01942353	UE Leben	165D36245C5B
UE EFU 19	871EEAFA333B	A. International License

7659FB3A5A5A
B65A5756595A
165D362C5C5B
UE alle goodies
765BAF385959
B6665756595A
165E6EA05556
Dumb Opponents
7E6F8DD25973
865D8E20595A
GT Hi Fi Modus
7659FB3A5A5A
865D4F345A59
7659FB3A5A5A
865D4F325A59
Alle Gold Cups Special
Event
7659FB3A5A5A
B65D5756595A
165D4F385A59
Activiere Garage
7659FB3A5A5A
865D0FDE59CC
Gib mir alle 114 Cars
7659FB3A5A5A
B6C857B85959
165D0D74595A

GTA London 1969

5 Million Punkte
D76629523535
871879EE1134
D76827543535
871CDBA0F581
UE Leben
87ABC4AC3539
UE PistolenMU
37576616D298
UE MG-MU
37586517D298

UE Raketen
37596418D298
UE Flammenwerfermun
377AD719D298
Oeffne Mods + Sods
Level
8784A17F3436
Oeffne Chelsea Smile
Level
8788A1833436
Oeffne Dead Certainty
Level
876C91873436
Max Bonus Multiplizierer
87687507D298
Get Out of Jail Free Card
87E637C13436
Keine Cops
8772393E3535

Hard Boiled

UE ENG
86594F40596A
UE Raketen
86594F50596A
UE Discs
865953D05966

Hot Wheels Turbo Racing

UE Turbos Sp1
37DDC4A8343E
UE Turbos Sp2
37F01DDB343E
Unzerstoerbar Sp1
druecke Select
7700F653C233
377A1B553436
Unzerstoerbar Sp2
druecke Select
7722D875C233

37C9F4853436
Maximale Punktzahl im
Cup-Modus
37BDCD85C234
Maximale Punktzahl
Flugmodus Sp1
877C9F2EE561
8719BAB3D695
Maximale Punktzahl
Flugmodus Sp2
87CB785EE561
876893E3D695
Starte in Runde 4 Sp1
Druecke L1 & R1
770BE954B534
3732D7113238
Starte in Runde 6 Sp1
Druecke L2 & R2
7702F257BE34
3730D513343A
Starte in Runde 4 Sp2
Druecke L1 & R1
772DCB76B534
378031413238
Alle Fahrzeuge
freigeschaltet Sp1
B7A078383535
17CEBC02C134
Geheimwagen-Cup &
CDE3C260FFFF
R.M. Sludgeworks-
Strecke freigeschaltet
37151D3D02F4
Twinmill-Cup
freigeschaltet
37D8D8A63337
Strecken freischalten
37C6CCAEE3244
Alle Fahrzeuge
freigeschaltet Sp2
B7A078383535

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

178DFDC2C134

In The Hunt

Stop Timer Sp1 & Sp2

8738B2C3D298

Never Frozen Sp1 & Sp2

D7C3C7AB3436

87C4C8AA3535

UE Leben Sp1

8733EDF93238

UE Continues Sp1

87E723D7343A

Start with High Score

Sp1

D73A329AD599

87542034BF95

99 Treasure Balls Sp1

Select

D7B7F97D3635

87D58B5BD298

Invincible Sp1

871391F83536

UE Leben Sp2

8743B92D343A

UE Continues Sp2

87E921D9343A

99 Treasure Balls Sp2

Select

D7B9F77F3635

87E75D8DD298

Invincible Sp2

87AF61B33636

Start With High Score

Sp2

D72E22AED599

87481048BF95

Independence Day

UE Zeit

87140A6D0270

SINGLE PLAYER MODE

Grand Canyon No

Damage

D7219982F575

876CE6C5E691

UE Missiles

D7219982F575

87D30B9C2549

Washington D.C. No

Damage

D7219982F575

8787E2F1E691

UE Missiles

D7219982F575

87CE17C82549

New York No Damage

D7219982F575

87469BEDE691

UE Missiles

D7219982F575

87AD40C42549

Cape Canaveral No

Damage

D7219982F575

875707ADE691

UE Missiles

D7219982F575

87BE2C842549

Paris No Damage

D7219982F575

876B82D5E691

UE Missiles

D7219982F575

8783D81BD298

Moscow No Damage

D7219982F575

87973E21E691

UE Missiles

D7219982F575

871E73F82549

Nakhoda No Damage

D7219982F575

87C92DF1E691

UE Missiles

D7219982F575

871062C82549

Tokyo No Damage

D7219982F575

8772DF29E691

UE Missiles

D7219982F575

87D904002549

Oahu No Damage

D7219982F575

872DC495E691

UE Missiles

D7219982F575

8794E96C2549

Antarctic No Damage

D7219982F575

87B0CED9E691

UE Missiles

D7219982F575

871773B02549

Las Vegas No Damage

D7219982F575

877607FDE691

UE Missiles

D7219982F575

87DD2CD42549

Area 51 No Damage

D7219982F575

878FDFB5E691

UE Missiles

D7219982F575

87F6048C2549

Mothership No Damage

D7219982F575

87C4C40EF5FA

MULTIPLAYER MODE

Grand Canyon No

Damage Sp1

D751CD3C333B	871377B02949	F-117
870C46654691	No Damage Sp2	8734C41E3541
UE Missiles Sp1	D74ECA3F343E	
D751CD3C333B	87C70725EE91	International
87736B3C8549	UE Missiles Sp2	Track & Field
No Damage Sp2	D74ECA3F343E	Slow Motion
D751CD3C333B	872E2CFC2D49	465657585984
87777BB14A91	Oahu No Damage Sp1	Hammer volle Kraft
UE Missiles Sp2	D74DC940333F	8666728A9BFA
D751CD3C333B	87FC3DB33891	Hammer perfekter
87C688988149	UE Missiles Sp1	Winkel
Cape Canaveral No	D74DC940333F	865F6F2C5B5A
Damage Sp1	8763628A7749	Speerwurf volle Kraft
D750CC3D323C	No Damage Sp2	865F70669ACF
8705395B3891	D74DC940333F	Speerwurf perfekter
UE Missiles Sp1	876C0A0F3491	Winkel
D750CC3D323C	UE Missiles Sp2	86669C88597D
876C5E327749	D74DC940333F	Stabhochsprung
No Damage Sp2	87AB27D67B49	schneller Anlauf
D750CC3D323C	F/A-18 Hornet	866671C69ACF
877486B73491	873FCF133436	Diskus volle Kraft
UE Missiles Sp2	A-10 Warthog	8666728A9BFA
D750CC3D323C	873ECE143337	Diskus perfekter Winkel
87D3937E7B49	F-15 Eagle	865F6F2C5B5A
Nakhoda No Damage Sp1	873DCD153238	100m Sprint volle
D74FCB3E353D	EuroFighter 2000	Geschwindigkeit
87C72FEFE891	873CCC163539	866671C69ACF
UE Missiles Sp1	SU 27 Flanker	Weitsprung voller Speed
D74FCB3E353D	873BCB17343A	Anlauf
870E64C62749	F-16 Falcon	865F6C9E9ACF
No Damage Sp2	873ACA18333B	Weitsprung perfekter
D74FCB3E353D	YF 22 Rapier	Winkel
870EF43BEC91	8739C919323C	86669C88597D
UE Missiles Sp2	YF 23	Kugelstossen volle Kraft
D74FCB3E353D	8738C81A353D	8666728A9BFA
877519122B49	X 29	Kugelstossen perfekter
Antarctic No Damage Sp1	8737C71B343E	Winkel
D74ECA3F343E	E3 AWACS	865F6F2C5B5A
87ACD2D9EA91	8736C61C333F	Freestyle volle
UE Missiles Sp1	BAC	Geschwindigkeit
D74ECA3F343E	8735C51D3240	866671C69ACF

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

Huerdenlauf volle	Der erste Sieg	87017D163D3F
Geschwindigkeit	778F099B3436	UE Spezialwaffe 7 & 8
866671C69ACF	378701A3343E	87EF6F08513F
Hochsprung schneller	Blockade	UE Spezialwaffe 9
Anlauf	778F099B3436	370F731C333F
8666728A9BFA	378600A4333F	UE Energie
Dreisprung schneller	Nahe Mygra	874F7717D81D
Anlauf	778F099B3436	37913952D599
865F6C9E9ACF	3785FFA53240	Schlacht Nr. 02
Dreisprung perfekter	Der Waechter	Verbindungen (328134)
Winkel	778F099B3436	UE Spezialwaffen 1 & 2
86669C88597D	3784FEA63541	& 4 & 6
	UE Versuche	87255B3A3D3F
Invasion	379107A13238	UE Spezialwaffe 3
Levelanwahl	Zeit verlangsamen	8727593C3D3F
*Nur einen Code	Zum einschalten Select	UE Spezialwaffe 5
aktivieren.	druecken, zum	8768AC5E3D3F
Repressalien	CDE1F0680003	UE Spezialwaffe 7 & 8
778F099B3436	ausschalten L1 & L2 & R1	87569E50513F
378F099B3436	& R2 druecken.	UE Spezialwaffe 9
Kommunikationen	77F69843C233	3776A264333F
778F099B3436	876889074647	UE Energie
378E089C3337	77048847B234	8796C63FD81D
Geheimbasis	879D78383535	37D9077AD599
778F099B3436	Teil 2	Schlacht Nr. 03 Geheime
378D079D3238	776889074647	Basis (387568)
Kommando	87532B263535	UE Spezialwaffen 1 & 2
778F099B3436	776889074647	& 4 & 6
378C069E3539	87829C363535	87542A1A3D3F
Labor	776889074647	UE Spezialwaffe 3
778F099B3436	87926C663535	8756281C3D3F
378B059F343A	776889074647	UE Spezialwaffe 5
Ressourcen	87C25C763535	87781A1E3D3F
778F099B3436	Schlacht Nr. 01	UE Spezialwaffe 7 & 8
378A04A0333B	Vergeltung	87660C10513F
Dschungelfieber	UE Spezialwaffen 1 & 2	UE Spezialwaffe 9
778F099B3436	& 4 & 6	37861024333F
378903A1323C	87FD7D123D3F	UE Energie
Feuer-Blizzard	UE Spezialwaffe 3	87C5951FD81D
778F099B3436	87FF7B143D3F	3708D65AD599
378802A2353D	UE Spezialwaffe 5	Schlacht Nr. 04

Kommando (424539)	87ED14D8513F	& 4 & 6
UE Spezialwaffen 1 & 2	UE Spezialwaffe 9	87F89BA23D3F
& 4 & 6	370D18EC333F	UE Spezialwaffe 3
87E29BD63D3F	UE Energie	87FA99A43D3F
UE Spezialwaffe 3	87491CE7D81D	UE Spezialwaffe 5
87E499D83D3F	378FDE22D599	87FC9BA63D3F
UE Spezialwaffe 5	Schlacht Nr. 07	UE Spezialwaffe 7 & 8
87E69BDA3D3F	Dschungel (924508)	87EA8D98513F
UE Spezialwaffe 7 & 8	UE Spezialwaffen 1 & 2	UE Spezialwaffe 9
87D48DCC513F	& 4 & 6	370A91AC333F
UE Spezialwaffe 9	87C94DA23D3F	UE Energie
3777A264333F	UE Spezialwaffe 3	874A15A7D81D
UE Energie	87CB4BA43D3F	378C57E2D599
875485DBD81D	UE Spezialwaffe 5	Schlacht Nr. 10 Blockade
3776D716D599	87CD4DA63D3F	(602154)
Schlacht Nr. 05	UE Spezialwaffe 7 & 8	UE Spezialwaffen 1 & 2
Laboratorium (576708)	87BB3F98513F	& 4 & 6
UE Spezialwaffen 1 & 2	UE Spezialwaffe 9	871B62EE3D3F
& 4 & 6	37DB43AC333F	UE Spezialwaffe 3
87D134D63D3F	UE Energie	871D60F03D3F
UE Spezialwaffe 3	871BC7A7D81D	UE Spezialwaffe 5
87D332D83D3F	375D09E2D599	871F62F23D3F
UE Spezialwaffe 5	Schlacht Nr. 08	UE Spezialwaffe 7 & 8
87D534DA3D3F	Feuersturm (846819)	870D54E4513F
UE Spezialwaffe 7 & 8	UE Spezialwaffen 1 & 2	UE Spezialwaffe 9
87C326CC513F	& 4 & 6	372D58F8333F
UE Spezialwaffe 9	870000163D3F	UE Energie
37031AE0333F	UE Spezialwaffe 3	87695CF3D81D
UE Energie	8702FE183D3F	37AF1E2ED599
87431EDBD81D	UE Spezialwaffe 5	Schlacht Nr. 11 Nahe
37657016D599	8704001A3D3F	Mygra
Schlacht Nr. 06 Reserven	UE Spezialwaffe 7 & 8	UE Spezialwaffen 1 & 2
(702505)	87F2F20C513F	& 4 & 6
UE Spezialwaffen 1 & 2	UE Spezialwaffe 9	87BF3DDA3D3F
& 4 & 6	3732E620333F	UE Spezialwaffe 3
87FB22E23D3F	UE Energie	87C13BDC3D3F
UE Spezialwaffe 3	87716B1BD81D	UE Spezialwaffe 5
87FD20E43D3F	3794BC56D599	87E32DDE3D3F
UE Spezialwaffe 5	Schlacht Nr. 09 Der erste	UE Spezialwaffe 7 & 8
87FF22E63D3F	Sieg (580334)	87D11FD0513F
UE Spezialwaffe 7 & 8	UE Spezialwaffen 1 & 2	UE Spezialwaffe 9

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

37F123E4333F
UE Energie
873127DFD81D
3773E91AD599
Schlacht Nr. 12 Der
Waechter (525080)
UE Spezialwaffen 1 & 2
& 4 & 6
87A2629A3D3F
UE Spezialwaffe 3
87A4609C3D3F
UE Spezialwaffe 5
87C6529E3D3F
UE Spezialwaffe 7 & 8
87B44490513F
UE Spezialwaffe 9
37D448A4333F
UE Energie
8710CC9FD81D
37560EDAD599
Missionsziel erreicht
7784FEA63541
3703D77ED599

Kileak the blood

UE Wales Gun
865F9A2C5A46
Laser Gun an
865F9A08594F
Eritro Crion Gun an
865F9A0C594F
Zax Gun an
865F9A10594F
Flamer an
865F9A14594F
Gaia Gun an
865F9A18594F
Erosion an
865F9A1C594F
Veda Gun an

865F9A20594F
UE MU
865F9A345A46
UE Zax MU
865F9A385A46
UE Radar
865F9A7859B6
UE Erosion MU
865F9A445A46
UE Veda MU
865F9A485A4E
UE ENG
865F9AF85C42
UE Schilde
865F9AFC5C42

Krazy Ivan

UE Schilde
8662A4F459B6
8662A4F859B6
8662A4FC598C
8662A400598C
8662A404598C
8662A408598C
8662A40C598C
8662A41059B6
I MU
865E25C85A7E
865E25CC5954
865E25D0598E
865E25D45998
UE Raketen
865E25F85964
865E25FC5964
865E25005964
865E25045964
865E25085964
865E250C5964
UE Specials
865E25D85955
865E25DC595B

865E25E05959
865E25E45959
865E25E85959
865E25EC5959
Max. ENG-cores
865EEA94592A
Lasercooler
86617490595A
Stop Zeit
8662A4125961
UE Armor
8662A32859B6
8662A32C59B6
8662A330598C
8662A334598C
8662A338598C
8662A33C598C
8662A340598C
8662A34459B6
UE MU
865E28FC5A7E
865E28005954
865E2804598E
865E28085998
UE Raketen
865E282C5964
865E28305964
865E28345964
865E28385964
865E283C5964
865E28405964
UE Specials
865E280C5955
865E2810595B
865E28145959
865E28185959
865E281C5959
865E28205959
Max ENG - Cores
865EE9C8592A
Cannan - Cooler

866173C4595A

Stop Zeit

8662A3465961

Legacy of Kain Soul Reaver

UE Leben Spektrale Welt

Druecke L1 & L2

771ED193BC34

87D99D7C9BD5

771ED193BC34

3700B4E13436

UE Leben Materielle Welt

Druecke R1 & R2

7723CC94B734

873E38DDB655

7723CC94B734

37FAAEE7323C

Lone Soldier

UE ENG

865FD10C5ACF

UE Granaten

86736E005956

Lost Vikings 2

UE ENG Erik

865FD58C595B

UE ENG Baleog

865FD5A8595B

UE ENG Olaf

865FD5C4595B

MechWarrior 2

UE ENG

86616E08595A

86616E06595A

86616E0C595A

UE Waffen 1

8661737A59B6

UE Waffen 2

8661739659B6

UE Waffen 3

8661739659B6

UE Waffen 4

866173CE59B6

UE Waffen 5

866173EA59B6

UE Waffen 6

8661730659B6

UE Waffen 7

8661732259B6

UE Waffen 8

8661733E59B6

Dauerfeuer alle Waffen

3661737C5964

366173985964

366173B45964

366173D05964

366173EC5964

366173085964

366173245964

366173405964

Metal Gear Solid GER

UE Leben

87E5BFDA3B35

Max Leben

87E7C1DC3B35

UE Luft

878B2C623935

Bekomme keinen

Schnupfen

87EFB9E03535

Radar nicht gestoert

wenn entdeckt

873CD72E3535

Alle Modi im VR Training

37DE8A011555

Socom Pistole

87EDC5CD51C

8721B5E0D51C

Fa-Mas Sturmgewehr

87EFC7CED51C

8723B7E2D51C

Grenades Splittergranate

87F1C5D0D51C

8725B5E4D51C

Nikita Lenrakete

87F3C7D2D51C

8727B7E6D51C

Stinger Stinger-Rakete

87F5C5D4D51C

8729B5E8D51C

Claymore Minen

87F7C7D6D51C

870BA7EAD51C

C4 Plastiksprengstoff

87F9C5D8D51C

870DA5ECD51C

Stun Grenades

Blendgranate

871BB7DAD51C

870FA7EED51C

Chaff Dueppel

871DB5DCD51C

8711A5F0D51C

PSG1

Scharfschuettengewehr

871FB7DED51C

8713A7F2D51C

Cigs Zigaretten

87FE88113436

Scope Fernglas

87008A133436

C. Box A Karton A

870288153436

C. Box B Karton B

87247A173436

C. Box C Karton C

872678193436

N.V.G. Nachtsichtgeraet

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

87287A1B3436	Schalldaempfer	778CE75E3545
Therm. G	874CDC3E3535	37FB1FD23535
Infratorsichtgeraet	Besitze cold PAL Key	*1 Schuss fuer Sniper Wolf
872A781D3436	Druেকে Dreieck+O	CDE5B59C0000
Gas Mask Gasmaskе	D77CD78E0565	Oben & Dreieck
872C7A1F3436	8734C84A3337	Druেকে
B. Armor Schutzweste	Besitze hot PAL Key	778CE75E3545
872E78213436	Druেকে O+X	3709ABBE3535
Ketchup	D77CD78E0565	778CE75E3545
87307A233436	8735C9493436	370DABC23535
Stealth	Raenge-Codes Nie	778CE75E3545
873278253436	Entdeckt Being Found 0	37D3677B3436
Bandana	3770BC623535	*1 Schuss Fuer Hind D
87146A273436	Keine Neustarts	CDE72E440001
Camera	Continues 0	*Nach ersten FMV-
871668293436	3762AA743535	Sequenz waehrend
255 Rationen	Nie gespeichert Saved 0	CDE72E440001
872F870ED51C	37849C763535	*Kampf einmal mit 1
8764F624D51C	Zeit 00.00	Stinger treffen
255 Medicine Medizin	378A9A7C3535	CDE72E440001
87318510D51C	378C9C7E3535	Oben & Dreieck
8766F826D51C	Niemand getoetet	Druেকে
255 Diazepam	Enemies Killed 0	778CE75E3545
87338712D51C	3772BA643535	3724760A3535
8768F628D51C	Keine Ration verbraucht	778CE75E3545
PAL Schluessel PAL	Used 0	37C258AA3535
Schluessel	3760AC723535	778CE75E3545
871E68313436	Radar bei jedem	370294EA3535
ID-Karte	Schwierigkeitsgrad	*1 Schuss fuer Sniper
87BD0796D599	8785DF9A4945	Wolf II
Besitze Zeitbombe	Radar immer aus	CDE54AB40000
872369343535	877DE79A5145	Oben & Dreieck
Minendetektor	*1 Schuss fuer Revolver	Druেকে
8744DC363535	Ocelot	778CE75E3545
MO Disc	CDEB61942C10	374D48F23535
8745D9393436	Oben & Dreieck	778CE75E3545
Rope Seil	Druেকে	37713BF63535
8747DB3B3436	778CE75E3545	778CE75E3545
Handker Taschentuch	374BC16C3535	379607AF3436
8749D93D3436	Ninja Besiegen Oben &	*Schneller Sieg Ueber
Suppressor	Dreieck Druেকে	Vulcan Raven

CDE6FE780001	879185953436	87D9D5BD3436
Oben & Dreieck	Habe Pappkarton B	Habe Schalldaempfer
Druecken	87B377973436	87DBD7BF3436
778CE75E3545	Habe Pappkarton C	Habe alle Gegenstaende
3748EE3E3535	87B575993436	Druecke L2
778CE75E3545	Habe Nachtsichtgeraet	779C4FD5C034
374CEE423535	87B7779B3436	B7AF78383535
*Sieg ueber M.GearRex	Habe Infrarotsichtgeraet	178D85913436
I&II	87B9759D3436	779C4FD5C034
CDE5740C0000	Habe Gasmaske	B7A278383535
Oben & Dreieck	87BB779F3436	17D3D7B73436
Druecken	Habe Koerperpanzer	Habe Socom Pistole
778CE75E3545	87BD75A13436	87F737D7D2A4
378983AC3535	Habe Ketchup	872B27EBD2A4
*Faustkampf Gegen	87BF77A33436	Habe Famas
Liquid Snake	Habe Stealth	87F939D9D2A4
CDEB7B760000	87C175A53436	872D29EDD2A4
Nur einen Code benutzen	Habe Bandana	Habe Granaten
- UE Zeit	87A367A73436	87FB37DBD2A4
876764793A4D	Habe Kamera	872F27EFD2A4
*Liquids Lebensenergie	87A565A93436	Habe Nikita
Auf 0 Reduzieren	Habe UE Rationen	87FD39DD2A4
CDEE5D5C1518	8739F919D2A4	873129F1D2A4
Oben & Dreieck	876F672FD2A4	Habe Stinger
Druecken	Habe UE Medizin	87FF37DFD2A4
778CE75E3545	873BF71BD2A4	873327F3D2A4
37FDA3B23535	87716931D2A4	Habe Claymore-
	Habe UE Diazepam	Landminen
	873DF91DD2A4	870139E1D2A4
	87736733D2A4	871519F5D2A4
UE Gesundheit	Habe PAL-Schluessel	Habe C4-Sprengstoff
8774BC5A3B35	87AD65B13436	870337E3D2A4
878D83B23B35	Habe Schluesselkarte	871717F7D2A4
Geister-Modus	874C0416D599	Habe Blend-Granaten
87EB44BE3535	Habe Minensuchgeraet	872529E5D2A4
87ED42C03535	87D3D7B73436	871919F9D2A4
Habe Zigaretten	Habe MO-Disk	Habe Dueppel
878D85913436	87D5D5B93436	872727E7D2A4
Habe Fernglas	Habe Seil	871B17FBD2A4
878F87933436	87D7D7BB3436	Habe PSG1
Habe Pappkarton A	Habe Halstuch	872929E9D2A4

MGS Special Missions

UE Gesundheit	Habe PAL-Schluessel	Habe C4-Sprengstoff
8774BC5A3B35	87AD65B13436	870337E3D2A4
878D83B23B35	Habe Schluesselkarte	871717F7D2A4
Geister-Modus	874C0416D599	Habe Blend-Granaten
87EB44BE3535	Habe Minensuchgeraet	872529E5D2A4
87ED42C03535	87D3D7B73436	871919F9D2A4
Habe Zigaretten	Habe MO-Disk	Habe Dueppel
878D85913436	87D5D5B93436	872727E7D2A4
Habe Fernglas	Habe Seil	871B17FBD2A4
878F87933436	87D7D7BB3436	Habe PSG1
Habe Pappkarton A	Habe Halstuch	872929E9D2A4

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

871D19FDD2A4

Habe alle Waffen & UE MU

Druecke R2

779D4ED6BF34

B7B178383535

17F737D7D2A4

Mission: Impossible

*Immer diesen Code mit aktivieren.

*Sonst bootet das Spiel nicht

Anti-Modul-Code

770F0AC3343A

8706FDB04535

Joker Command

77BB72BE3535

UE Munition

37399D6B1258

UE Munition &

Gegenstaende (N1)

*(N1):Diesen Code nur im CDEF58120023

Bedarfsfall aktivieren.

CDEF58120023

Manche Level koennen

bei aktivem

Code nicht beendet

werden.

Druecke Select

77BA73BD3635

B7936A463535

17294DBBD298

Unendlich Feuerloescher

378BB335C234

Unendlich Zeit

878F0891C234

Missionsanwahl (N2)

*(N2):Nur einen Code aktivieren.

Eiseskaelte

Lundkwist -Basis

77A762CA3535

37A762CA3535

U-Boot-Hafen

77A762CA3535

37A661CB3436

Die NOC-Liste

Die Botschaft

77A762CA3535

37A560CC3337

Das Lager

77A762CA3535

37A45FCD3238

KGB-HQ

77A762CA3535

37A35ECE3539

Sicherheitsgaenge

77A762CA3535

37A25DCF343A

Die Klaieranlage

77A762CA3535

37A15CD0333B

Auf der Flucht

77A762CA3535

37A05BD1323C

Auf der Flucht II

77A762CA3535

379F5AD2353D

Der Feualarm

77A762CA3535

379E59D3343E

Flucht vom CIA

Das Verhoer

77A762CA3535

379D58D4333F

Serum

77A762CA3535

379C57D53240

Krankenstation

77A762CA3535

379B56D63541

Auf dem Dach

77A762CA3535

379A55D73442

Der Terminalraum

77A762CA3535

379954D83343

Flucht vom Dach

77A762CA3535

379853D93244

Der Maulwurf

Waterloo Station

77A762CA3535

379752BA2545

Schnellzug

77A762CA3535

379651BB2446

Schnellzug II

77A762CA3535

379550BC2347

Auf dem Zugdach

77A762CA3535

37944FBD2248

Eissturm

Der U-Boot-HafenI

77A762CA3535

37934EBE2549

Im Tunnel

77A762CA3535

37924DBF244A

Die Inlandbasis

77A762CA3535

37914CC0234B

Das Kanonenboot

77A762CA3535

37904BC1224C

*FMV-Sequenz ansehen

*Druecke L1 & L2 & R1 &

R2 im

CDE8F8940017

*Auswahlmenue, dann X.

CDE8F8940017	87106B960D8D	Ice storm briefing
*Um das Spiel zu	Arrested III	77AC63CD3244
beginnen,	77AC63CD3244	87F44FB20D99
CDE8F8940017	8796ED102BF9	77BA73BD3635
Select druecken.	77BA73BD3635	87106B960D8D
*Nur einen Code	87106B960D8D	Tunnel explosion
aktivieren.	The rooftop	77AC63CD3244
XAP-Logo	77AC63CD3244	87C018C65DCD
77AC63CD3244	8762B924FB2D	77BA73BD3635
870358851A8D	77BA73BD3635	87106B960D8D
77BA73BD3635	87106B960D8D	The end
87106B960D8D	Falling down	77AC63CD3244
Intro	77AC63CD3244	878CE71A2D01
77AC63CD3244	872D86774C61	77BA73BD3635
87CF24D96AC1	77BA73BD3635	87106B960D8D
77BA73BD3635	87106B960D8D	Action outro
87106B960D8D	Meeting Candice I	77AC63CD3244
Menu	77AC63CD3244	8757B44D6E35
77AC63CD3244	87F952AB0C95	77BA73BD3635
879BF00D2AF5	77BA73BD3635	87106B960D8D
77BA73BD3635	87106B960D8D	Weitsprung
87106B960D8D	Meeting Candice II	CDEE61482858
Ice hit briefing	77AC63CD3244	Druecke Oben , dann X
77AC63CD3244	87C51EBF5CC9	CDEE61482858
8767BC21FA29	77BA73BD3635	für weiten Sprung.
77BA73BD3635	87106B960D8D	Druecke Oben und X
87106B960D8D	Bomb on board	CDEE61482858
NOC briefing	77AC63CD3244	für normalen Sprung.
77AC63CD3244	8791EA132CFD	776B22EE0575
873289744B5D	77BA73BD3635	3758535F3436
77BA73BD3635	87106B960D8D	777B32FEF575
87106B960D8D	The mole escapes	3759545E3535
Arrested I	77AC63CD3244	
77AC63CD3244	875DB627FC31	Need for
87FE55881B91	77BA73BD3635	Speed 4
77BA73BD3635	87106B960D8D	UE Geld
87106B960D8D	A new mission ?	870D6772C134
Arrested II	77AC63CD3244	Turbo Beschleunigung
77AC63CD3244	8728835E3D65	875A410D3436
87CA21BC5BC5	77BA73BD3635	Merc CLK GTR McLaren
77BA73BD3635	87106B960D8D	F1 GTR

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

87C56FA43536	*Keine Schranken bei	Keine Reparaturkosten
Porsche 911	den Rennen	87A9744E3535
37A860A73436	CDE15D640001	Trophaeen Raum
37F8B0D73436	Weekend Road Racing	WorldWide Roadster
Corvette	Classics	Classic
37AA5EA93436	870A18B23535	3705B7E43436
37FAAED93436	Twilight Open Series	Regional Club Circuit
Polizei Corvette	875E38063535	3706B6E53436
87AF61AE3536	International Open Road	Super Sedan Challenge
87FFB1DE3536	Tour	3707B5E63436
Phantom Auto	87D1695A3535	Grand Touring
37AB5DAA3436	Knockout Challenge	Competition
37FBADDA3436	870519AE3535	37E8A8E73436
Titan Auto	Corvette Pro Cup	International Supercar
37AC60AB3436	877949023535	Series
37FCB0DB3436	Porsche Pro Cup	37E9A7E83436
Polizei Porsche 911	87C06A563535	GT Racing Championship
37B25EB13436	Open Road Knockout	37EAA6E93436
3702AEE13436	Challenge	Weekend Road Racing
Polizei LamboDiablo	87F41AAA3535	Classic
37B35DB23436	Endurance Racing	37EBA5EA3436
3703ADE23436	Competition	Twilight Open Series
Helicopter	87684AFE3535	37ECA8EB3436
37B460B33436	876A48003535	International Open Road
3704B0E33436	Im Uhrzeigersinn	Tour
Kindiak Park Kurs	877C2A793238	37EDA7EC3436
Canada	Gegen den Uhrzeigersinn	Knockout Challenge
87A696833436	877B2B783338	37EEA6ED3436
Celtic Ruins Kurs Great	Solo Turnier & Special	Corvette Pro Cup
Britain	Rennen 100 Punkte	37EFA5EE3436
878A86873436	87D6147AD599	Porsche Pro Cup
Dolphin Cove Kurs USA	Immer Erster	37F0A8EF3436
879E967B3436	874157EF3436	Endurance Racing
Snowy Ridge Kurs USA	87E1539F3436	Competition
8776A6733436	873B75193436	37F1A7F03436
Rennen Kurs Italy	Keine Gegner	Open Road Knockout
87BA76973436	87E7B1D33436	Challenge
Rennen 2 Kurs USA	872696033436	37F3A5F23436
879686933436	87A7F1533436	
Rennen 3 Kurs Spain	875644533436	
87BE769B3436	877E345B3436	

Nightmare Creatures

*Alle Charaktere :

UE Waffen/Gegenstaende

B7AA78383535

17842F653436

Spiele als Monster

379C48C80565

*Monster Level Codes (N)

*Levelgrundcode (N1)

(Muss eingeschaltet sein)

7772B0136435

87355A163568

7752D0F38435

379B7A363535

*Chelsea

CDE000000000

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

872B5161EC05

Durch Waende gehen

77355A163568

37157BA72545

*Spitalfield

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

870E1471EC05

Durch Waende gehen

77355A163568

37B8BEB72545

*Thames Tunnel

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

87E93E8C4141

Durch Waende gehen

77355A163568

87EB408E4141

*India Docks

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

37178FD52545

Durch Waende gehen

77355A163568

37F981D72545

*Highgate Cemetery

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

37AA48B82545

Durch Waende gehen

77355A163568

37AD49BB2545

*Hampstead Heath

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

875DE9A2FB75

Durch Waende gehen

77355A163568

873FDBA4FB75

*Queenhite Docks

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

87B3EBC7EC05

Durch Waende gehen

77355A163568

87B5E9C9EC05

*City

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

876E20A04141

Durch Waende gehen

77355A163568

879012A24141

*Smithfield

CDEDF8600C0C

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

3705F8E52545

Durch Waende gehen

77355A163568

3727EAE72545

*Regent's Canal

CDECC1C10010

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

873ED4C00101

Durch Waende gehen

77355A163568

8760C6C20101

*London Zoo

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

3765B9152545

Durch Waende gehen

77355A163568

3747AB172545

*Marylebone

CDEDB2F10010

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

374260112545

Durch Waende gehen

77355A163568

374462132545

*Bloomsbury

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

879F87240101

Durch Waende gehen

77355A163568

376A384B2545

*Pimlico

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

87C02AC81D5D

Durch Waende gehen

77355A163568

37E33B932545

*Westminster

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

87EFBFC439BC

Durch Waende gehen

77355A163568

Abkuerzungen
 ENG - Energie
 MU - Munition
 UE - Unendliche

377030332545	Unendlich Lebensleiste	*Snowman
*Westminster II	777B58183546	Unendlich Lebensleiste
Unendlich Lebensleiste	3736D5252545	777B58183546
77355A163568	Durch Waende gehen	373B40E12545
37AB6D4D2545	777B58183546	*Regent's Canal
Durch Waende gehen	375748272545	Unendlich Lebensleiste
77355A163568	*Highgate Cemetery	777B58183546
37AD6F4F2545	Unendlich Lebensleiste	3757A8652545
*Level Codes Ignatius	777B58183546	Durch Waende gehen
*Levelgrundcode (N1)	377631352545	777B58183546
(Muss eingeschaltet sein)	Durch Waende gehen	37799A672545
7772B0136435	777B58183546	*London Zoo
877B58183546	375823372545	Unendlich Lebensleiste
7752D0F38435	*Hampstead Heath	777B58183546
379D78383535	Unendlich Lebensleiste	37AF6D4D2545
*Chelsea	777B58183546	Durch Waende gehen
Unendlich Lebensleiste	374F2DFD2545	777B58183546
777B58183546	Durch Waende gehen	37B16F4F2545
373D5CED2545	777B58183546	*St. Marilebone
Durch Waende gehen	37512FFF2545	Unendlich Lebensleiste
777B58183546	*Queenhite Docks	777B58183546
373F5EEF2545	Unendlich Lebensleiste	370F701D2545
*Spitalfield	777B58183546	Durch Waende gehen
Unendlich Lebensleiste	375631452545	777B58183546
777B58183546	Durch Waende gehen	3711721F2545
37C7BC852545	777B58183546	*Bloomsbury
Durch Waende gehen	377823472545	Unendlich Lebensleiste
777B58183546	*City	777B58183546
37E9AE872545	Unendlich Lebensleiste	371F79CD2545
*Sewer Snake	777B58183546	Durch Waende gehen
Unendlich Lebensleiste	376719252545	777B58183546
777B58183546	Durch Waende gehen	37217BCF2545
37A1F2492545	777B58183546	*Pimlico
*Thames Tunnel	37888C272545	Unendlich Lebensleiste
Unendlich Lebensleiste	*Smithfield	777B58183546
777B58183546	Unendlich Lebensleiste	37EB8CD92545
37F513A12545	777B58183546	Durch Waende gehen
Durch Waende gehen	37ADE98D2545	777B58183546
777B58183546	Durch Waende gehen	37ED8EDB2545
37F715A32545	777B58183546	*Jose Manuel
*India Docks	37AFEB8F2545	Unendlich Lebensleiste

777B58183546	Unendlich Lebensleiste	8736ED284141
37137C092545	775B7A3A3557	Durch Waende gehen
Durch Waende gehen	87A2E5744141	775B7A3A3557
777B58183546	Durch Waende gehen	3741DE0F2545
37157E0B2545	775B7A3A3557	*City
*Westminster	37ADD65B2545	Unendlich Lebensleiste
Unendlich Lebensleiste	*Sewer Snake	775B7A3A3557
777B58183546	Unendlich Lebensleiste	377C0C3C4141
37611D012545	775B7A3A3557	Durch Waende gehen
Durch Waende gehen	874DAA384141	775B7A3A3557
777B58183546	*Thames Tunnel	3787FD232545
37621F032545	Unendlich Lebensleiste	*Smithfield
*Westminster II	775B7A3A3557	Unendlich Lebensleiste
Unendlich Lebensleiste	87A858784141	775B7A3A3557
777B58183546	Durch Waende gehen	8768227C4141
37D646C92545	775B7A3A3557	Durch Waende gehen
Durch Waende gehen	37B3495F2545	775B7A3A3557
777B58183546	*India Docks	377313632545
37D848CB2545	Unendlich Lebensleiste	*Snowman
*The Roofs	775B7A3A3557	Unendlich Lebensleiste
Unendlich Lebensleiste	871512084141	775B7A3A3557
777B58183546	Durch Waende gehen	871E79C84141
378276992545	775B7A3A3557	*Regent's Canal
Durch Waende gehen	372003EF2545	Unendlich Lebensleiste
777B58183546	*Highgate Cemetary	775B7A3A3557
3784789B2545	Unendlich Lebensleiste	8732D1544141
*Level Codes Nadia	775B7A3A3557	Durch Waende gehen
*Levelgrundcode (N1)	876241444141	775B7A3A3557
(Muss eingeschaltet sein)	Durch Waende gehen	373DC23B2545
7772B0136435	775B7A3A3557	*London Zoo
875B7A3A3557	376D322B2545	Unendlich Lebensleiste
7752D0F38435	*Hampstead Heath	775B7A3A3557
379F7A3A3535	Unendlich Lebensleiste	87505C104141
*Chelsea	775B7A3A3557	Durch Waende gehen
Unendlich Lebensleiste	874A66EC4141	775B7A3A3557
775B7A3A3557	Durch Waende gehen	373B3DF72545
87F895DC4141	775B7A3A3557	*Marylebone
Durch Waende gehen	375557D32545	Unendlich Lebensleiste
775B7A3A3557	*Queenhite Docks	775B7A3A3557
370386C32545	Unendlich Lebensleiste	87A265B44141
*Spitalfield	775B7A3A3557	Durch Waende gehen

Abkuerzungen

ENG - Energie
MU - Munition
UE - Unendliche

775B7A3A3557
37AD569B2545
*Bloomsbury
Unendlich Lebensleiste
775B7A3A3557
875533384141
Durch Waende gehen
775B7A3A3557
3760241F2545
*Pimlico
Unendlich Lebensleiste
775B7A3A3557
87E6C5C84141
Durch Waende gehen
775B7A3A3557
37F1B6AF2545
*Jose Manuel
Unendlich Lebensleiste
775B7A3A3557
87CEB5F84141
Durch Waende gehen
775B7A3A3557
37D9A6DF2545
*Westminster
Unendlich Lebensleiste
775B7A3A3557
878F12A44141
Durch Waende gehen
775B7A3A3557
379A038B2545
*Westminster II
Unendlich Lebensleiste
775B7A3A3557
8781FFB84141
Durch Waende gehen
775B7A3A3557
378CF09F2545
*The Roofs
Unendlich Lebensleiste
775B7A3A3557
376DAF884141

Durch Waende gehen
775B7A3A3557
3778A06F2545
*(N): Die Levels Sewer
Snake,
* Snowman, Jose Manuel
und
CDE777490010
*The Roofs kann man
leider
CDE777490010
*nicht als Monster
spielen.
*(N1): Codes nach
Beginn des
CDE777490010
*Levels durch Druecken
von
CDE777490010
*L1 & L2 & R1 & R2 &
Kreis
CDE777490010
*einschalten und vor
dem Laden
CDE777490010
*des naechsten Levels
durch
CDE777490010
*Druecken von
CDE777490010
*L1 & L2 & R1 & R2 &
Kreuz
CDE777490010
*wieder ausschalten.

Peak Performance

Immer Erster
865D2C20595A
Top Gear Auto Drive
865D28425956

Philosoma

UE Schilde
866361085956

Point Blank 2

Alle Modi UE Munition
37708874333F
Alle Ziele Getroffen
77532D463535
87F0CAA9D298
7763C9363535
87006699D298
Danebenschiessen Ohne
Folgen
8738582A3535
8743D6123535
87ACE58E3535

Point Blank

UE MU
871ECE3E2545
873AAE5A2545
UE Versuche
875CAE2DC234
Arcade Mode Codes UE
Leben Sp1
870D7AD7343A
UE Leben Sp2
870F78D9343A
Quest Mode Codes UE
Geld
87FBEA76C134
Schneller Level hoeher Sp1
879063BAC134

Porsche Challenge

UE Zeit
8661F68C5762
Immer Erster
8661F6725959

R - Type 1

UE Kredite
3667D5B6596A
UE Leben Sp1
3667D5E85955
UE Leben Sp2
3667D5F05955

R - Type 2

UE Kredite
366310BE596A
UE Leben Sp1
366310E95955
UE Leben Sp2
366310F15955

Raiden Project 1

Auto Activation
F663F5A85E5A
Sp 1 UE Leben
86684F5C595B
Sp 1 UE Thermonukes
86684F66595B
Sp 1 max Vulcan
86684F5E5962
Sp 1 max Lasers
86684F645962
Sp 1 max Atomraketen
86684F625956
Sp 1 max Homing
Raketen
86684F685956
Sp 2 UE Leben
86684F8C595B
Sp 2 UEThermonukes
86684F96595B
Sp 2 max Vulcan
86684F8E5962
Sp 2 max Lasers
86684F945962
Sp 2 max Atomraketen

86684F925956
Sp 2 max Homing
Raketen
86684F985956
UE Kredite
865A2C46595B

Raiden Project 2

Sp 1 UE Leben
866422FC595B
Sp 1 UE Thermonukes
866422F45A59
Sp 1 UECluster Bombs
866422F45B5C
Sp 1 max Atomraketen
866422EC5956
Sp 1 max Homing
Raketen
866422EA5956
Sp 1 max Vulcan
866422E45962
Sp 1 max Lasers
866422E25962
Sp 1 max Plasma
866422E85962
Sp 2 UE Leben
8664223C595B
Sp 2 UE Thermonukes
866422345A59
Sp 2 UE Cluster Bombs
866422345B5C
Sp 2 max Atomraketen
8664222C5956
Sp 2 max Homing
Raketen
8664222A5956
Sp 2 max Vulcan
866422245962
Sp 2 max Lasers
866422225962
Sp 2 max Plasma

866422285962
UE Kredite
866353E0595B

RE 3 NEMESIS US

NTSC2PAL
7702A5963535
3701A4973436
*Habe alle Waffen I
Druecke L1 & Links
7717D65CDBD4
B7A8793B3436
17996B6A3536
*Habe alle Waffen II
Druecke L1 & Rechts
77B776BCDD14
B7A8793B3436
17906273343F
UE alle Inventarplaetze
B7A97A3A3535
179A666F3238
*Alle Gegenstaende in
der Kiste I
Druecke L1 & Oben
77A766ECCD24
B7DF7A3A3535
17C148B923536
*Alle Gegenstaende in
der Kiste II
Druecke L1 & Unten
77D7969CFDF4
B7DF7A3A3535
17810BD2F576
UE alle Gegenstaende in
der Kiste
B7DF7A3A3535
17C246973238

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

PLAYSTATION
LOSUNGEN

BS BriStein bv

Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A-Z der Cheats ist ein
absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzausgabe.
PlayStation und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Sony.