

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

A-Z

PLAYSTATION
LÖSUNGEN
UND CHEATS

Ausgabe 8

KOMPLETT
GELOST



KOMPLETT
GELOST



DIE BESTEN
TIPPS



KOMPLETT
GELOST

Alien – Die Wiedergeburt
Dino Crisis 2

KOMPLETT
GELOST



DIE BESTEN
TIPPS



MIT
PS2
TIPPS!

PLUS: TIPPS, CHEATS UND CODES IN RAUEN MENGEN!

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 - 8

© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats (Ausgabe 8) 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, Arjan Bos, Henk Tukker, Karsten Rohloff,
Elisabeth, und unseren treuen Lesern!

Gehört zu PowerStation Ausgabe 1/2001

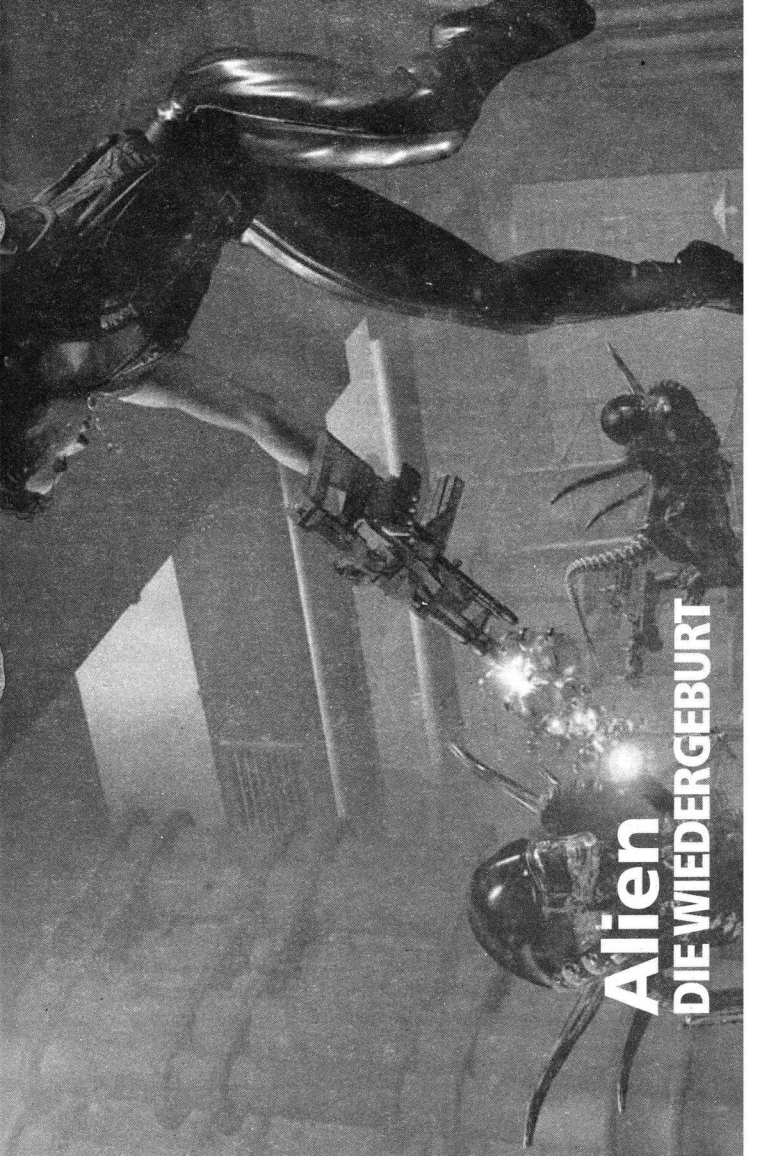
Titel: Alien – Die Wiedergeburt / Dino Crisis 2
© Electronic Arts 2000 / © Eidos 2000

Komplettlösungen

Alien – Die Wiedergeburt	005
Army Men: Land, Sea, Air	027
Dino Crisis 2	045
Koudelka	089
Medal of Honor: Underground	107
SSX	119
Die Welt ist nicht genug	135

PS2-Cheats	139
-------------------	------------

PSX-Cheats	143
-------------------	------------



Alien

DIE WIEDERGEURT

ALIEN

DIE WIEDERGEURT

Nützliche Hinweise vor dem Spielbeginn:

- Achte auf die Kisten in deiner Umgebung, denn in den meisten findest du nützliche Gegenstände. Zerstöre die Kisten am besten mit der Pistole, um keine wertvolle Munition zu verschwenden.
- Schau dich genau in den Bereichen um, in denen du dich gerade aufhältst, um nichts wichtiges zu verpassen.
- Lasse dich wenn möglich an keiner der Leitern hinunter fallen, sondern klettere sie hinunter, damit deine Gesundheit nicht darunter leiden muss.
- Achte darauf, nicht mit bestimmten austretenden Gasen und Energieströmungen in Berührung zu kommen, du würdest dir selbst damit nur Schaden zufügen.
- Sei nicht zu stolz, deine Taschenlampe zu benutzen, sie hilft dir an dunklen Stellen, deine Gegner rechtzeitig zu erkennen.
- Wirf immer ein Auge auf den Bewegungsmelder, um schon frühzeitig auf das Auftauchen von Gegnern vorbereitet zu sein.

1. Level

Gefängnisblock Alpha

Nachdem du aus deiner Zelle fliehen konntest, gelangst du zu zwei Türen, von denen aber vorerst nur die rechte zu öffnen ist. Dahinter findest du einen toten Wachposten, den du genauer unter die Lupe nehmen musst, um eine Schlüsselkarte zu finden. Benutze diese Karte, um die andere Tür zu öffnen und gehe hindurch. Am Ende des Ganges findest du ein Medi Pack, nimm es mit und laufe weiter, bis du zu einer Stelle kommst, an der sich der Gang in drei verschiedene Abschnitte teilt. Folge dem Linken zu einer Nische, dort musst du dich vorsehen, denn in bestimmten Zeitabständen werden Energieblitze durch den

Gang geschleudert. Gehe zuerst zu der Leiche und stecke die Pistole ein, die diesem Wachposten sowieso nichts mehr nützen würde. Für diese Pistole steht dir unendlich viel Munition zur Verfügung, sie ist also immer dein letzter Notnagel.

Passen nun den richtigen Zeitpunkt ab und gehe an der Stelle vorbei, an der die Blitze aus der Wand kommen, um zu einer Leiter zu gelangen. Klettere diese Leiter nach unten und marschiere dort den Gang entlang. Wieder stößt du auf Leichen, bei denen du diesmal eine Taschenlampe entdeckst, die du schnell einsteckst, bevor du dem weiteren Verlauf des Ganges folgst. Speichere deinen Spielstand an dem Speicherpunkt, der sich neben einer Tür befindet und schau dich ein wenig in deiner Umgebung um. Danach bewegst du dich den rechten Korridor entlang und steigst über die Leiter nach oben, um dort die Karte für das Lagerhaus zu finden.

Mit dieser Karte setzt du den Aufzug am Ende des Ganges in Bewegung, der dich in das Lager bringt. Du wirst bereits von einigen Soldaten erwartet. Gehe nun langsam und vorsichtig zur rechten Seite und folge dem Rundgang, dabei musst du mehrere Wachposten erledigen, die in diesem Bereich unterwegs sind. Achte darauf, dass du auch den Alarm abschaltest, in dem du den Handsensor betätigst. Nach kurzer Zeit findest du eine weitere Leiche, bei der du diesmal eine Schlüsselkarte entdeckst. Nimm sie mit und folge dem Gang, um in den nächsten Bereich zu gelangen.

An einer der gegenüberliegenden Wände bemerkst du eine Tür und eine Leiter gleich daneben. Steige zunächst diese Leiter hinunter und betätige unten das Ventilrad, das du erkennen kannst. Anschließend kletterst du wieder nach oben und läufst durch die nun geöffnete Tür. Du erblickst einen Wissenschaftler hinter einer Glasscheibe, der augenscheinlich gefangengehalten wird. Laufe durch die folgende Tür und wende dich nach rechts, du gelangst zu dem Mann und befreist ihn. Dafür überreicht er dir eine weitere Schlüsselkarte, mit deren Hilfe du auch die letzte Tür öffnen kannst. Nachdem du nun den ersten Level gemeistert hast, setzt du dich mit Call in Verbindung.

2. Level

Das Technik Deck

Hinter der Tür kletterst du über die verschiedenen Leitern nach unten. Schau dich ruhig sorgfältig um, sonst könntest du einiges übersehen. Auf der zweiten Ebene zu der du kommst, entdeckst du eine Schrotflinte, die in einer Kiste gelagert wurde und dir noch gute Dienste leisten wird. Klettere eine Ebene weiter nach unten, um zu einer verschlossenen Tür zu gelangen. In der Nähe dieser Tür bemerkst du ein Fass, dass an einer Wand steht. Räume dieses Fass aus dem Weg, um Zugang zu dem Gang dahinter zu erhalten. Krieche durch den rechten Tunnel, um einen Raum zu erreichen, in dem ein Alien gerade eine seiner Mahlzeiten zu sich nimmt. Lasse es seine Henkersmahlzeit genießen und beseitige es dann.

In diesem Raum befinden sich zwei Türen, von denen du nur die auf der rechten Seite öffnen kannst. Du kommst in einen Bereich, in dem dich diesmal mehrere Leitern nach oben zu einem Gang führen. In einem großen Raum angelangt, wird dein Weiterkommen durch Energieblitze behindert. Du musst einen anderen Weg finden, daher kletterst du die Leiter auf der linken Seite hinauf und marschierst über den Laufweg zum Generatorraum. Unterbreche dort die Stromzufuhr zu dem Auslöser der Energieblitze und mache dich wieder auf den Rückweg.

Zurück in dem großen Raum läufst du an der Stelle vorbei, die du vorhin nicht passieren konntest und kommst zu einer verschlossenen Tür. Ein Alien öffnet dir diese Tür, möchte aber bestimmt nicht freundlich sein, sondern verfolgt andere finstere Ziele. Schalte es aus und folge dem Gang nach unten, wo du in einem Raum auf der linken Seite deinen Spielstand speichern kannst. Dann läufst du durch einige Türen weiter, findest unterwegs in einer der Kisten ein Laser Gewehr und gelangst erneut zu einer Stelle, an der du die Wahl hast, zwischen zwei Türen. Gehe erst einmal nach rechts, um zu einem Rohr zu kommen, das ein Gasleck aufweist. Stoppe den Gasaustritt und gehe dann zurück zu der anderen Tür.

Hinter der Tür folgst du dem Gang zu einer Leiter, die du hinunter

kletterst, um das Untergeschoss zu erreichen. Auch hier befinden sich zwei Türen, doch die rechte ist für dich solange tabu, solange der Reaktor 1 noch eingeschaltet ist. Daher wählst du logischerweise zuerst die linke Tür, hinter der du dem Gang zu einem Geländer folgst. Steige die Leiter hinunter und drehe dich nach links, um gleich die nächste Leiter wieder hinauf zu klettern. Oben schaltest du den Reaktor 1 ab und kehrst zu den beiden Türen zurück. Im hinteren Teil des Raumes entdeckst du eine Tür, neben der sich ein Ventilrad befindet, dass du betätigst. Danach gehst du endlich durch die rechte Tür und begibst dich zu einem anderen Ventilrad. Betätige auch dieses Ventilrad und laufe erneut zu der Stelle, an der sich das erste Rad befindet.

Dort schaltest du alle Reaktoren ab und marschierst anschließend zurück zu dem Geländer. Steige die Leiter hinunter und wende dich nun nach rechts, über die Leiter gelangst du zu einem neuen Speicherpunkt, an dem du deinen Spielstand speichern solltest. Hinter der nächsten Tür findest du dich in einem weitläufigen Bereich wieder, in dem dir 10 Minuten Zeit bleiben, um vier Bomben zu finden und sie in die dafür vorgesehene Apparatur einzusetzen.

Überquere zuerst die Brücke und gehe in den Gang, der nach rechts führt. Hinter der zweiten Tür erreichst du die Kapelle des Schiffes, in der sich der erste Sprengsatz direkt unter dem Kreuz befindet. Zurück bei der Brücke kletterst du die Leiter hinunter, um bei einer geöffneten Tür auf der rechten Seite den zweiten Sprengsatz zu entdecken. Danach drehst du dich um und begibst dich durch die Öffnung auf der rechten Seite. Du kommst zu einer Leiter, die du hinauf kletterst, um oben den dritten Sprengsatz an dich zu nehmen. Anschließend kletterst du wieder hinunter, drehst dich um und duckst dich, um in den Schacht gegenüber zu kriechen. Du gelangst in einem Raum, in dem du zunächst ein Alien erledigen musst, bevor du die Kisten zerstören und den vierten Sprengsatz an dich nehmen kannst.

Marschiere durch die beschädigte Tür und mache dich auf den Rückweg zu dem Korridor, der dich zur Kapelle geführt hat. Klettere die Leiter vor der Öffnung nach oben und platziere dort alle vier Sprengsätze in der richtigen Apparatur, bevor du den Schalter betätigst.

Unten läufst du durch die neu geöffnete Tür hinter der Kapelle und beendest hinter der folgenden Tür diesen Abschnitt.

3. Level

Die Klonforschung

Laufe aus dem Raum hinaus zu der Abzweigung. Die linke Seite ist durch eine elektronische Barriere blockiert, hinter der zu allem Übel auch noch ein Alien auf seine Chance lauert. Wende dich daher nach rechts, du gelangst in einen Lagerraum, den du erst einmal durchquerst. Im nächsten Raum findest du eine Schrotflinte, die du einsteckst, bevor du zurück in den Lagerraum gehst. Hier kletterst du die Leiter hinauf, betätigst den Schalter und kriechst danach in den Schacht hinein, in dem du eine Schlüsselkarte entdeckst. Bewege dich nun durch die Tür unterhalb der Leiter und benutze die Schlüsselkarte, um das Energiefeld abzuschalten. Dann beseitigst du den Klon und nimmst den Bewegungsmelder und eine weitere Schlüsselkarte an dich.

Zurück an der ersten Abzweigung gehst du durch die Tür, die dich öffnen lässt und steigst dahinter die Leiter nach oben. Schalte den Schutzschild ab und laufe anschließend durch die Tür. Du gelangst zu einem Aufzug, den du benutzt, um in einen anderen Abschnitt zu kommen. Wenn du hier den Gängen folgst, erreichst du eine verschlossene Tür und eine Leiter, über die du nach oben kletterst. Nimm die Schlüsselkarte Nr. 3 an dich und kehre damit zum Beginn des Levels zurück. Öffne die Tür unter dir, indem du den Schalter betätigst und gehe hinein. Du findest ein Pulse Gewehr, mit dem du gleich den Klon ausschalten kannst.

Begebe dich nun zurück zum Levelanfang und gehe zu dem abgeschalteten Schutzschild. Der Aufzug bringt dich zu einer Tür. Folge den Türen zu einem Schalter, den du betätigst und einer Schlüsselkarte, die du an dich nimmst. Über das vierte Areal gelangst du in einen Raum, in dem du deinen Spielstand speichern kannst. Zurück im dritten Areal gehst du durch die Tür ohne Aufschrift und benutzt den Aufzug. Bahne dir deinen Weg zu drei weiteren Aufzügen, die du benutzen

musst, um einen Raum zu erreichen, dessen Tür verschlossen ist. Hinter der Säule befindet sich eine Leiter, die du hinunter kletterst, nachdem du das Alien erledigt hast, das sich hier herumtreibt. Im Keller angekommen, schaltest du zunächst deine Taschenlampe an und drehst dich nach links.

Du gelangst zu einer Leiter, an der du vorbeiläufst, genau wie an dem Gang nach rechts. Am Ende des Korridors speicherst du deinen Spielstand und marschierst anschließend zu dem Gang, an dem du gerade vorbeigelaufen bist. Dieser führt dich zu einer weiteren Leiter, die du hinauf kletterst, um oben alle Sicherheitsbarrieren zu deaktivieren. Du bist nun in der Lage, alle Räume oberhalb der Leiter gründlich zu untersuchen. Unter anderem gelangst du auch in einen Raum mit einer Brücke, bei der sich ein Aufzug befindet. Benutze den Aufzug und folge dem Gang zu einem weiteren Aufzug, den du vor der Benutzung aktivieren musst. Speichere deinen Spielstand am Speicherpunkt ab und lasse dich dann von dem Aufzug in einen breiten Gang bringen, in dem sich viele Alienkokons befinden.

Die Tür auf der linken Seite ist verschlossen, dir bleibt also nichts anderes übrig, als dir einen Weg an den Kokons vorbei zu bahnen. Achte dabei auch auf das brennende Gas, das den Schwierigkeitsgrad noch erhöht. Du musst nur noch den letzten Klon eliminieren, bevor du durch die Tür am Ende des Ganges läufst und so das Ende des Levels erreichst. Deaktiviere zunächst das Sicherheitssystem in dem Gang, in dem du den Handsensor benutzt. Dadurch öffnet sich die Tür am Anfang des Ganges und die rechts von dem Handsensor. Hinter jeder der beiden Türen findest du einen Schalter, der dir dabei hilft, das Energiefeld des Raumes abzuschalten, in dem sich der fehlende Klon befindet. Nun kannst du ungestört den Klon erledigen und anschließend diesen Level verlassen.

4. Level

Quarantäne und R&D

Laufe den Gang entlang zu einem Raum, in dem sich ein Energiefeld

und zwei Türen befinden. Während die Tür auf der linken Seite noch verschlossen ist, benutzt du zunächst den Aufzug auf der rechten Seite, der dich zur Ebene B2 bringt. Dort begibst du dich durch die Tür und folgst dem Gang zu einem Handsensor. Aktiviere ihn und lasse dich anschließend wieder nach oben bringen. Die Tür auf der linken Seite ist nun geöffnet und du marschierst in einen Lagerraum, in dem du hinter einer der Kisten eine Öffnung entdeckst. Klettere hindurch, um auf die andere Seite des Energiefeldes zu gelangen und nimm die Karte an dich, die du findest. Dann zerstörst du noch den Generator, um beide Energiefelder erfolgreich zu deaktivieren, bevor du den Aufzug erneut benutzt. Zurück auf der Ebene B2 drehst du dich nach rechts und benutzt die gefundene Karte, um weiter gehen zu können. Betätige beide Sensoren und mache dich dann auf den Rückweg zu dem abgeschalteten Energiefeld.

Hier bewegst du dich durch die letzte Tür und erreichst ein Labor, in dem du erneut einen Generator zerstörst. Laufe nun durch die Tür, wende dich nach links und marschiere an dem Energiefeld vorbei, um dahinter den Speicherpunkt zu benutzen. Deaktiviere dann auch dieses Energiefeld und begeben dich durch das Schott. Dahinter bahnst du dir deinen Weg durch den langen unbeleuchteten Gang und gelangst in einen großen Raum, der leider nicht zu durchqueren ist. Bleibe daher auf dem Hauptkorridor, hinter der nächsten Tür kommst du zu einer Leiter, die du hinauf kletterst. Du bemerkst einige Generatoren, die zu einem zusammenhängenden System gehören.

Zerstöre alle fünf Verbindungen, die sich an der Wand befinden (eine davon liegt in einem Nebenraum und ist etwas schwerer zu treffen) und mache dich dann auf den Rückweg zu dem großen Raum, der vorhin noch unpassierbar war. Da die Generatoren deaktiviert sind, kannst du den Raum nun betreten und erreichst Bio Cell 3. Hinter der nächsten Tür befindet sich ein Gang, in dem du auf der rechten Seite einen Handsensor betätigen musst. Zurück in dem großen Raum gehst du nach links in das Bio Cell 2, wo du deinen Spielstand speicherst und einen weiteren Sensor aktivierst. In Bio Cell 1 gelangst du zu einem Loch im Boden, durch das du nach unten springst. Bei einem präzisen

Sprung gleitest du an zwei Rohren sicher zu Boden, ansonsten verlierst du durch den Aufprall etwas von deiner Lebensenergie.

Folge dem Gang zu einer Leiter, die du hinauf kletterst, um oben an einem Schreibtisch zwei Handsensoren zu betätigen. Dann gehst du durch das Tor und lässt dich von dem Aufzug zu zwei Türen bringen. Die eine Tür ist nur mit Hilfe einer Schlüsselkarte zu öffnen, daher bleibt nur die rechte Tür übrig. Dahinter kletterst du eine Leiter nach unten und bewegst dich durch eine weitere Tür in einen Gang. An dessen Ende kommst du abermals zu zwei Türen, diesmal marschierst du zuerst durch die Tür auf der linken Seite. Durchquere die folgenden Räume, bis du zu zwei Generatoren kommst, die zerstört werden müssen. Anschließend kehrst du zu der rechten Tür zurück und wiederholst dort den Vorgang. Nachdem auch dort die Generatoren zerstört sind, kehrst du über die Leiter zurück nach oben und findest die Tür offen vor, die vorhin noch nicht passierbar war.

Nimm den rechten Korridor, um zu zwei Türen zu kommen. In dem Raum auf der linken Seite entdeckst du eine Schlüsselkarte, mit deren Hilfe du die Tür am Aufzug öffnen kannst. Du begibst dich an dem Energiefeld vorbei zu einer kleinen Nische an einer der Seiten des Raumes. Betätige den Handsensor und gehe danach durch die einzige Tür in diesem Raum. Du erreichst erneut zwei Türen und gehst zuerst durch die rechts, um einen Hebel, der hinter einigen Kokons versteckt ist zu betätigen und den Generator in der hinteren linken Ecke zu zerstören. Danach kehrst du zurück und gehst durch die andere Tür, hinter der du deinen Spielstand abspeicherst. Dann läufst du durch die hintere Tür und gelangst in einen Gang, an dessen Ende sich eine Tür befindet, die nur mit einer Schlüsselkarte geöffnet werden kann.

In dem Gang, der nach rechts führt, kletterst du die Leiter hinunter und machst dich in ziemlicher Dunkelheit auf die Suche nach der vermissten Schlüsselkarte. Wenn du sie gefunden hast, speicherst du deinen Spielstand vorsichtshalber noch einmal ab und öffnest dann die Tür am Ende des Ganges mit der Karte. Mache dich auf einen Kampf gefasst, denn die Alien Königin wartet hinter dieser Tür auf dich. Benutze dein Pulse Gewehr, um ihr ordentlich einzuheizen, achte aber

gleichzeitig darauf, immer einen gesunden Sicherheitsabstand zu ihr zu halten. Ziehe dich ruhig ein wenig zurück, sollte sie dir zu nahe kommen und laufe auf keinen Fall durch die Feuerstrahlen, da diese großen Schaden anrichten.

Nachdem die Königin besiegt ist gehst du zu der Türöffnung auf der rechten Seite und passt den richtigen Zeitpunkt ab, um an den Energieblitzen vorbeizukommen. Betätige den Hebel in dem Raum, in den du gelangst, verlasse diesen Raum wieder und bewege dich zur nächsten Wand. An der Stelle, an der du ein flackerndes Licht entdeckst, läufst du an dem nächsten Tor vorbei. Betätige auch hier einen Hebel und gehe weiter, bis du einen großen Flammenwerfer erreichst. Zerstöre zunächst die Kiste auf der anderen Seite mit einem gezielten Schuss und warte dann darauf, dass die Flammen kurz versiegen. In diesem Moment duckst du dich und bewegst dich weiter auf den dritten Hebel zu. Betätige ihn und krieche durch den Schacht in einen Glaskorridor, den du schon während des Kampfes mit der Königin auf der rechten Seite gesehen hast.

Betätige den Handsensor und begebe dich in den Schacht, den du auf der rechten Seite entdeckst. Du kommst in einen Raum, in dem sich ein Schalter befindet. Hinter der nächsten Tür gelangst du in einen Gang, der dich zu zwei Türen und einem Speicherpunkt führt. Marschiere nach dem Speichern durch die geöffnete Tür und wende dich dann nach rechts, denn hinter der Tür auf der linken Seite endet dieser Level- Du musst aber vor dem Abschließen dieses Levels noch einen Klon erledigen, der sich in dem Raum auf der linken Seite befindet. Zurück im Hauptraum gehst du dann durch die linke Tür, um diesen Level hinter dir zu lassen.

5. Level

Der Militärische Komplex

Verlasse den Raum und laufe den Gang entlang. Am Ende gelangst du durch eine Tür in einen weiteren Gang, der dich in einen Kontrollraum führt. Betätige den Knopf an der Mittelkonsole, um die

Tür auf der linken Seite zu öffnen. Hinter der Tür erreichst du eine Leiter, die du hinunterkletterst. Unten entdeckst du hinter einer der Säulen auf der linken Seite eine Schrotflinte. Stecke sie ein und klettere im nächsten Raum die Leiter nach oben. Du erreichst einige Laserabsperungen, die ein normales Weiterlaufen unmöglich machen. Zwänge dich unter den ersten beiden Absperungen durch und krieche in den Schacht hinein, den du an der Wand bemerkst. Du kommst in ein kleines Büro, in dem du deinen Spielstand speicherst und dann mit Hilfe des Handsensors die Laserabsperungen deaktivierst.

Zurück im Hauptgang gelangst du durch die Tür am Ende des Ganges in einen Lagerraum. Dort kletterst du über die Leiter auf den Balkon hinauf und schaltest die Sicherheitsverriegelung für die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes aus. Leider öffnet sich diese Tür nur einige Sekunden lang, bevor die sich wieder schließt. Beeile dich und lasse dich vom Balkon hinunter fallen, um auf der ersten Kiste zu landen. Von dort aus springst du zu Boden und rennst durch die hoffentlich noch geöffnete Tür. Hinter dem nächsten Raum kommst du zu einem Gang, der dich zu einem weiteren Kontrollraum führt. Benutze den Aufzug und lasse dich nach zu einem Raum mit zwei Türen bringen. Während die linke Tür noch unpassierbar ist, gelangst du durch die rechte Tür zu einer Brücke, bei der sich ebenfalls zwei Türen befinden.

Im Gang auf der linken Seite bemerkst du einen Schalter, der die Tür auf der Brücke öffnet. Gehe hindurch und bahne dir einen Weg durch viele weitere Türen und Gänge, bis du schließlich zu einer Treppe kommst. Steige hinauf und gehe durch die rechte der beiden Türen. In dem Labor beseitigst du erneut einen Klon und betätigst den Handsensor, der die Tür beim Aufzug begehbar macht. Hinter dieser Tür kannst du deinen Spielstand am Speicherpunkt speichern und entdeckst obendrein noch einen Granatenwerfer, der sich in der Nähe befindet. Folge dem Korridor durch einige Türen, bis du eine Leiter erreichst, die dich nach unten führt. Marschiere durch die Tür und öffne den Zugang zum Lagerraum, den du dann betrittst. Laufe weiter, bis du

zu einem Aufzug kommst, der dich erneut zu einer Stelle bringt, an der sich zwei Türen befinden.

Wähle diesmal zuerst den Weg nach links und betätige am Ende des Ganges einen Handsensor. Dann kehrst du zur anderen Tür zurück und gehst durch die Tür auf der rechten Seite. Drehe dich erneut nach rechts und betätige den Handsensor, zu dem du gelangst.

Anschließend verlässt du den Raum und folgst dem Korridor nach rechts zu einer Art Verbindungstür, deren Laserabsperungen nun verschwunden sind. Mache dich auf den Weg in den Mittelpunkt des Bereiches und klettere die Leiter nach unten, wo du erst einmal deinen Spielstand speicherst. Betätige danach alle Schalter, um die letzten Schutzschilde zu deaktivieren, bevor du zurück zur Tür A läufst. Auf der rechten Seite entdeckst du nun einige nützliche Gegenstände, nimm sie an dich und folge dann dem Hauptkorridor zu einem Raum, durch den Energieblitze geschleudert werden.

Achte auf den richtigen Zeitpunkt und bewege dich dann durch diesen Raum, ohne mit den Energieblitzen in Berührung zu kommen. Benutze den Aufzug und laufe dann über die Brücke zum nächsten Korridor, der dich erneut zu einer Brücke führt. Im nächsten Raum sind zwei Geschütze positioniert, die du erst ausschalten musst, um die nächste Brücke zu erreichen. Durchquere die folgenden Räume, bis du zu einem Speicherpunkt kommst. Leider ist die Tür am Ende des Raumes verschlossen und auch der Handsensor ist nicht einsatzbereit. Mache dich daher auf den Rückweg und gehe durch die Tür, durch die du hereingekommen bist. Auf der linken Seite hat augenscheinlich ein Alien die Tür zerstört und du kannst sie passieren.

Du gelangst zu dem ersten von vier Sensoren, welche die verschlossene Tür öffnen, wenn du sie alle aktivierst. Die restlichen drei Sensoren findest du, wenn du dich in den Schächten genauer umschaust. „Vater“ wird dir mitteilen, dass die Tür nun wieder geöffnet werden kann, woraufhin du zum Speicherpunkt zurückkehrst und dann den Handsensor betätigst. Benutze den Aufzug, um in den Wirkungsbereich von „Vater „ zu gelangen. Um den eigentlichen Mittelteil führt ein Gang herum, den du über vier Zugänge erreichen

kannst. Einer dieser Zugänge müsste sich momentan direkt vor dir befinden, doch er ist durch zwei Energiefelder gesichert. Laufe den Gang zunächst nach rechts entlang, du stößt auf vier verschiedene Generatoren, die in den vier Ecken platziert sind. Zerstöre sie, um die Energiefelder zu deaktivieren und zu den Türen zu gelangen, die in den Mittelteil führen.

Betätige die vier Handsensoren (an jeder Tür einer), um auch die Schutzschilde im Inneren abzuschalten und endlich den Mittelteil betreten zu können. Drücke beide Schalter an den Pfeilern, um „Vater „ zu aktivieren und Zugang zur letzten Tür im Gang zu bekommen, hinter der dieser Level endet.

6. Level

Maximale Sicherheitsstufe

In diesem Level ist es deine Aufgabe fünf verschiedene „High Level Command“-Karten zu finden, die dir einen Zugang zum letzten Klonraum ermöglichen. Hinter der ersten Tür stolperst du in eine der Laserabsperungen und der Alarm geht los. Laufe schnell in das Büro auf der linken Seite, um dort den Alarm abzustellen. Anschließend gehst du durch die folgende Tür und den dahinterliegenden Gang zu einer Brücke, bei der du die Sicherheitsbarrieren deaktivieren kannst. Die erste der gesuchten Karten findest du auf der anderen Seite der Brücke. Nimm sie mit und gehe durch den folgenden Gang, der in einem Verbindungskorridor mündet. Da du den Aufzug rechts noch nicht benutzen kannst, marschierst du durch die Tür vor dir und speicherst deinen Spielstand bei dem Speicherpunkt in dem Raum auf der linken Seite.

Laufe weiter zu einer Leiter, die du hinunter kletterst und dort zu drei Türen gelangst. Die Türen A und B sind nicht passierbar, daher nimmst du den Weg durch die Tür ohne Aufschrift. Du erreichst einen Gang, der sehr verändert wirkt, da er die Form eines Alien angenommen hat. An seinem Ende kommst du zu einem Durchgang, an dem du dich durch die rechte Tür bewegst. Betätige die beiden Handsensoren, die du

A entdeckst, denn sie ermöglichen dir den Zugang zu den Türen A und B, sowie die Benutzung des Aufzuges. Begebe dich zuerst mit Hilfe des Aufzuges in den Trainingsraum und nimm dir dort die „High Level Command 3“-Karte, die von einem Soldaten bewacht wird, den du im Vorfeld beseitigen musst.

Achte darauf, dass der Soldat dich nicht mit seinem Raketenwerfer erwischt und gehe hinter den Gegenständen im Raum in Deckung. Wieder oben angelangt speicherst du deinen Spielstand, bevor du durch die Tür in die Zellblöcke A läufst. Untersuche die einzelnen Zellen, an denen du vorbeikommst und benutze dann den Aufzug am Ende, um auf eine höheren Ebene zu gelangen. Betätige hier sämtliche Handsensoren, woraufhin alle Zellen in der unteren Ebene geöffnet werden und speichere am Speicherpunkt deinen Spielstand. Lasse dich mit dem Aufzug wieder nach unten bringen und durchsuche die nun zugänglichen Zellen, um in Zelle 2 eine weitere Karte zu finden.

Danach machst du dich auf den Weg in die Zellblöcke B, wo du zuerst die Handsensoren betätigen musst, bevor du die Zellen im Untergeschoss genauer unter die Lupe nehmen kannst. Du findest die Karte in der Zelle mit der Nummer 10. Anschließend begibst du dich zum Levelanfang zurück, speicherst deinen Spielstand und machst dich auf den Weg zu der einzigen Tür, die du in diesem Bereich noch nicht geöffnet hast. Du kommst in einen großen Raum, in dem sich die Tür zum Klonraum auf der rechten Seite befindet. Leider musst du erst noch eine weitere Karte finden, bevor du die Tür öffnen kannst. Bewege dich geradeaus und folge dem Quergang nach rechts. Stelle dich mit dem Rücken zum Speicherpunkt und gehe zuerst durch die zweite Tür auf der linken Seite. Untersuche diesen Raum. Zurück auf dem Gang begibst du dich durch die erste Tür auf der rechten Seite und danach durch die dritte Tür auf der rechten Seite.

Marschiere den Gang entlang und du erreichst eine Biegung, an der sich drei Türen auf der rechten Seite befinden. Hinter der ersten Tür gelangst du nach oben, wo du mit zwei Handsensoren, die anderen beiden Türen öffnen kannst. Hinter der zweiten Tür findest du einige recht nützliche Sachen und hinter der dritten Tür musst du erst einmal

die Taschenlampe einschalten, um dich in diesem Zellenabschnitt zurechtzufinden. Laufe an dem ersten Gang, der nach rechts führt vorbei, um zu einer Abzweigung zu kommen, an der sich drei Zellen befinden. Verriegele sie mit Hilfe der Handsensoren und wiederhole diesen Vorgang bei den anderen drei Zellen, die du weiter oben entdeckst. Nachdem du die letzte Zelle verriegelt hast, öffnet sich eine Tür links von dir.

Speichere deinen Spielstand, betätige den Handsensor und verlasse dann diesen Raum durch die verbleibende Tür. Folge dem Gang und halte dich an jeder Abzweigung links, um in den letzten Abschnitt des Gefängnistraktes zu gelangen. Hier findest du die letzte der „High Level Command“-Karten, die du zusammen mit den anderen in die Kontrolltafel bei dem Klonraum einsetzt. Renne geradeaus und betätige den Handsensor, um dem letzten Klon gegenüber zu stehen. Ist auch dieser aus dem Weg geräumt, betätigst du die beiden Handsensoren im hinteren Teil des Raumes, wodurch dein Durchgang in der Mitte geöffnet wird. Laufe auf den Kran zu, um diesen Level zu beenden.

7. Level

Der Hallenkomplex

Du befindest dich in einer dunklen Halle und musst erst einmal die Taschenlampe einschalten, um dich zurechtzufinden. Die Tür auf der linken Seite öffnet sich erst dann, wenn du alle nicht menschlichen Lebensformen in diesem Bereich eliminiert hast. Ist das geschafft, erreichst du eine Brücke, an der du auf der rechten Seite einen Granatenwerfer entdeckst. Im folgenden musst du ins Wasser und dich dort weiterbewegen, die einzigen Gegenstände, die auch unter Wasser funktionieren sind die Taschenlampe und der Granatenwerfer. An der Stelle, an der du in wasser springst, befindet sich unter dir eine Öffnung, durch den du in einen kleinen Gang gelangst, dessen Verlauf senkrecht nach oben geht. Drehe an dem Ventilrad, um die Tür zu öffnen und so wieder an die Oberfläche zu kommen.

Überquere die Brücke und lasse dich von dem Aufzug in den

Kontrollraum bringen. Links kommst du zu einer Glasscheibe, die du zerschießen kannst, um dann auf der linken Seite ohne größere Problem in den Raum darunter zuspringen. Dort steigst du anschließend links eine Treppe hinunter und drehst dort an dem Ventilrad, dass einen Wassertunnel neben der rechten Treppe öffnet. Tauche hindurch, um einen gefluteten Bereich zu erreichen, von dem aus einige Rohre direkt nach oben führen. Drehe im ersten Rohr an zwei Ventilrädern und tauche danach in das Zweite Rohr, um dort deinen Spielstand zu speichern und dich durch ein weiteres Rohr zu zwängen.

Hole im nächsten Rum erst einmal tief Luft und tauche dann durch einen Schacht auf der anderen Seite es Raumes nach oben, wo du eine Leiter entdeckst. Über sie gelangst du zu einer Brücke, deren Zugangstür allerdings verschlossen ist. Laufe durch den linken Seitengang und lasse dich von dem Aufzug an der Wand in den Kontrollraum bringen. Betätige dort den Schalter und benutze den Aufzug erneut, um wieder nach unten zu gelangen. Du findest dich nun unterhalb der Brücke wieder. Drehe an dem Ventilrad auf der rechten Seite, um die nächste Wasserverbindung auf der linken Seite zu öffnen. Beeile dich, denn die Tür am Ende dieser Verbindung schließt sich nach einiger Zeit wieder. Durchquere den Raum und benutze den Aufzug, um dem Level den Rücken zu kehren.

8 Level

Der Lagerhauskomplex

Bewege dich in den nächsten Raum und hole dir die Schrotflinte, die sich hinter einem der Pfeiler befindet. Klettere die Leiter links hinter der Ecke nach oben und laufe den Gang entlang, der dich zu einem Schalter führt. Betätige ihn und gehe durch die Verbindungstür in einen Raum, in dem du über eine Leiter wieder nach unten kletterst. Dort findest du zwischen den Pfeilern ein Pulse Gewehr, nimm es an dich und betätige anschließend noch die beiden Hebel, bevor du durch die Tür gehst. Auf der anderen Seite der Brücke lässt du dich in das Wasser

fallen und holst dir die Gegenstände, die du unter der Brücke bemerkst. Anschließend tauchst du nach unten in einen Raum, in dem es dir nicht möglich ist aufzutauchen.

Daher drehst du dich um und tauchst um das Rohr herum, damit du die Öffnung dahinter erreichst. Du kommst in einem Pool an die Oberfläche. Steige die Leiter nach oben und unterbreche die Stromzufuhr auf der Seite. Zurück im Wasser schwimmst du nun zu den Ventilrädern und betätigst sie. Weiter unten findest du eine Leiche, die eine Zugangskarte bei sich hat, die du gut gebrauchen kannst, um sie hinter einigen Biegungen zu benutzen. Du kommst in einen Raum, in dem sich eine Art Insel in der Mitte der Wasserfläche befindet. Steige aus dem Wasser und bewege dich den steilen Gang nach oben, links kommst du zu einer Leiter, die du hinauf kletterst. Drehe im rechten Gang das Ventilrad und laufe über die Brücke zur folgenden Tür, die mit einem Handsensor geöffnet werden kann.

Marschiere dennoch nicht durch diese Tür, denn du würdest nur von der Schussanlage verletzt werden, die du unweigerlich aktivieren würdest. Zwänge dich stattdessen durch die Öffnung auf der linken Seite, um den Raum zu erreichen, in dem sich die Schussanlage befindet. Bleibe in der Öffnung und beseitige die Schussanlage aus dieser Position heraus, so dass du dabei keinen Schaden nimmst. Dann speicherst du deinen Spielstand, hebst den Raketenwerfer auf und betätigst den Handsensor, der die verschlossene Tür öffnet. Kehre zu dieser Tür zurück und folge den Gängen, in denen du zusätzlich noch einen Flammenwerfer entdeckst. Du marschierst in einen Raum, in dem sich sechs verschiedene Ventilräder befinden, die du alle betätigen musst. Meide unter allen Umständen die brennenden Gase.

Mit Hilfe der Ventilräder, schließt du die Gasleckage und öffnest gleichzeitig die Tür hinten im Raum. Im folgenden Raum befindet sich in der Mitte ein großer Computer. Betätige den Handsensor, den du bemerkst, so schnell wie möglich, da er dir einen elektrischen Schlag versetzt, der dir unter Umständen großen Schaden zufügen kann. Gehe durch die Tür links, aber erst nachdem du den Generator auf der Rückseite des Computers zerstört hast. Schalte auch die beiden

A Generatoren im nächsten Raum aus und klettere anschließend die Leiter nach oben. Dort zerstörst du den letzten Generator und bewegst dich weiter geradeaus, bis du zu einem Raum kommst, in dem sich eine große begehbare Säule befindet.

L Du musst zur Rückseite, denn nur dort kannst du hineingehen. Betätige den Hebel, der eine Verbindungstür öffnet und laufe weiter zur nächsten Brücke. Durch die Tür am Ende gelangst du in einen Korridor, in dem du rechts einen Durchgang aktivierst, der dich zu einem weiteren Ventilrad führt. Öffne damit die Tür und marschiere weiter, bis du zu einer Leiter kommst, die zu einer verschlossenen Tür führt. Gehe deshalb zuerst durch die Tür vor dir, überquere die Brücke und speichere deinen Spielstand am Speicherpunkt. Dann drehst du an dem Ventilrad, das die verschlossene Tür öffnet. Kehre zurück zu der Leiter, klettere hinauf und begeben dich durch die Tür. Du erreichst einen Raum mit einem Wasserbecken. Springe ins Wasser und tauche unter der Brücke, die über das Becken führt in einen Gang hinein. Nimm dich hier vor den Rotorblättern in Acht.

E Passiere sie erst dann, wenn sie sich etwas langsamer drehen. Nachdem du wieder an der Wasseroberfläche angekommen bist, steigst du aus dem Wasser und betätigst die vier Ventilträder, bevor du dich wieder auf den Rückweg machst. Auf der anderen Seite der Brücke befindet sich nun eine geöffnete Tür. Du läufst durch einige Gänge und gelangst dann in einen Raum, in dem sich brennende Gase befinden. Steige rechts auf den Vorsprung und weiter auf die Rohre, auf denen du die Gaszufuhr unterbrechen kannst. Nun marschierst du zu der Tür oben links und kletterst über die Leiter, um die andere Seite des eingestürzten Ganges zu erreichen. Du gelangst zu einer weiteren Leiter, die dich nach unten führt, wo du noch eine Leiter und eine Tür entdeckst. Die Leiter musst du erst dann hinauf klettern, wenn du die nötige Schlüsselkarte gefunden hast.

N Daher gehst du zunächst zu der Tür auf der rechten Seite und kommst zu einem Gang, in dem, sich drei Türen befinden. Laufe weiter bis du zu den beiden Generatoren kommst, die du zerstören musst. Diesen Vorgang wiederholst du auch hinter der zweiten Tür, hinter der

ritten findest du dann endlich die ersehnte Schlüsselkarte. Mit der Karte im Gepäck kehrst du zu der Leiter zurück, kletterst hinauf und benutzt die Karte, um die Tür zu öffnen. Links bemerkst du eine Leiter, die du hinauf kletterst, um ein Büro zu erreichen, in dem sich eine weitere Schlüsselkarte befindet. Nun machst du dich auf den Weg zurück zum Hauptkorridor und benutzt die Schlüsselkarte an der Tür auf der rechten Seite.

Du gelangst zum Nistplatz der Aliens. Rechts kommst du zu einer verschlossenen Tür, daher gehst du gleich in die andere Richtung und marschierst zu dem Terminal, an dem du die Verriegelung der Tür ausschaltetest. Begebe dich durch die andere Tür und laufe die Gänge entlang zu einem Raum, in dem sich drei Türen befinden. Links und Rechts öffnest du jeweils einen Zugang zum Bereich 51, in dem du wieder einigen Gängen folgst, bis du dich erneut vor drei Türen wiederfindest. Links und rechts öffnest du wieder einen Zugang, diesmal zum Bereich 55, in dem sich die „Betty“ befindet. Aktiviere dort beide Handsensoren und bewege dich zum Kommunikationsterminal. Nach einer kurzen Sequenz, flüchtest du vor dem Anführer der Aliens und speicherst deinen Spielstand.

9. Level

Die Andockstelle

Du hast alle deine Waffen und Gegenstände verloren und läufst den Gang entlang. Im nächsten Raum findest du glücklicherweise erst eine Electric Gun und dann eine Taschenlampe und kurz darauf noch eine Schrotflinte. Folge dem augenscheinlichen Weg und stelle dich deinem schlimmsten Alptraum das erste mal. Ziele mit der Electric Gun solange auf das Alien, bis es die Flucht ergreift. Danach begibst du dich durch die Tür auf der rechten Seite und speicherst deinen Spielstand. Nun marschierst du den Gang entlang und entdeckst rechts an der Wand eine Öffnung. Folge dem linken Gang, um zu einem Handsensor zu kommen. Betätige ihn und mache dich auf den Rückweg zum Hauptgang.

Dort erreichst du einen Aufzug, benutze ihn und folge anschließend den Korridoren. Nach vielen Gängen und zwei Fahrten mit dem Aufzug nimmst du den linken Gang und stehst bald darauf erneut deinem Endgegner gegenüber. Dein Glück ist es, dass du ihn diesmal auf die selbe Art und Weise in die Flucht schlagen kannst, wie vorhin. Hinter der nächsten Tür speicherst du deinen Spielstand und folgst dem schier endlosen Korridor. In einem großen Raum kommst du dann zu einem Aufzug, der dich zu einer großen Tür führt, an der du zwei Handsensoren betätigen musst, um den Level zu beenden.

10. Level

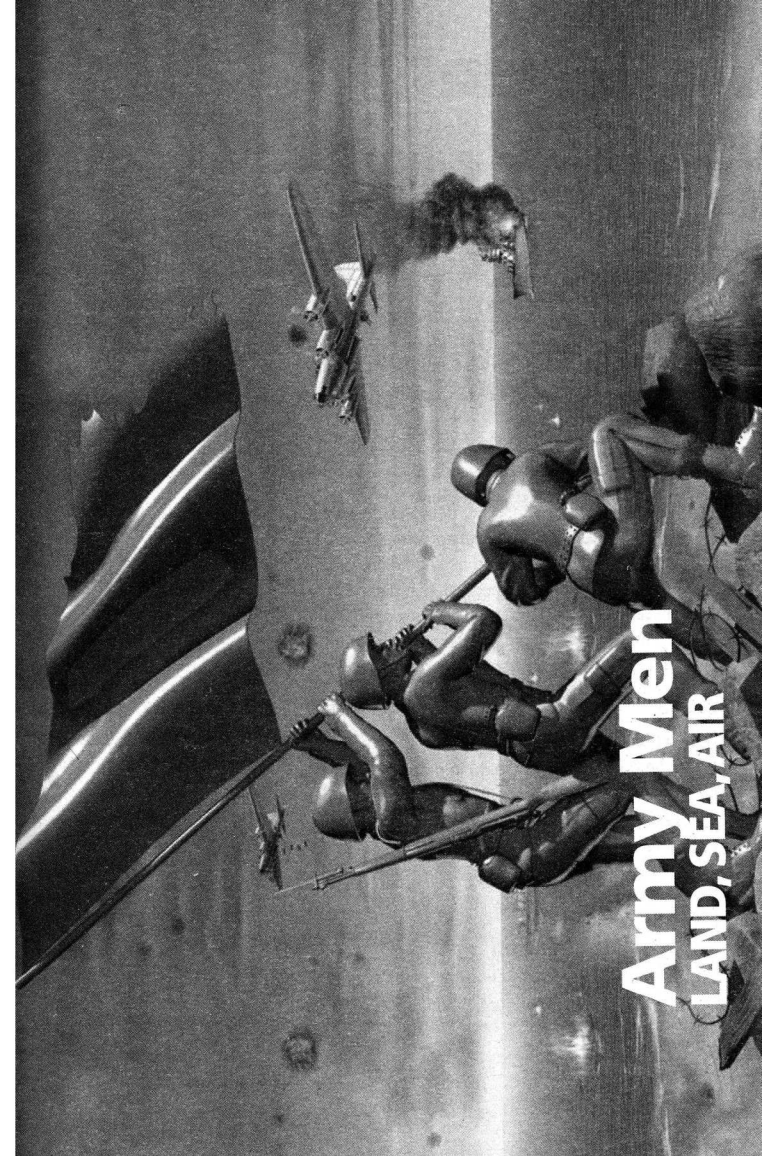
Die Betty

Begebe dich zur Brücke, die du nicht verfehlen kannst, weil du direkt dorthin geleitet wirst. Dort erhältst du die Nachricht, dass sich ein Riss in der Außenhülle befindet und rennst zurück in die Richtung, aus der du gekommen bist. Ab diesem Zeitpunkt ist dir dein finaler Endgegner dicht auf den Fersen. Leider kannst du ihn noch nicht töten, ihn aber ab und an mit der Electric Gun kurzzeitig außer Gefecht setzen, um Zeit zu gewinnen. Die Tür hinter der Stelle, an der sich die Handsensoren befinden, ist nun geöffnet und du kommst zu einem Lagerraum. Hier zerstörst du die Glasscheiben und betätigst alle vier Ventilräder, bevor du diesen Raum wieder verlässt.

Halte dich rechts und betätige den Handsensor. Dann begibst du dich in den Raum auf der rechten Seite und betätigst auch hier die vier Ventilräder. Verlasse den Raum wieder und marschiere durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Du kommst zu einem weiteren Handsensor, mit dessen Hilfe du Zugang zu dem nächsten Raum erhältst. In diesem Raum zwängst du dich in die Öffnung an der hinteren rechten Wand und gelangst zu drei Türen, die allesamt verschlossen sind. Rechts von dir befindet sich eine weitere Öffnung, durch die du hindurchkriechst und so zu zwei Ausgängen kommst. Nimm den zweiten, um hinter einer Panzerglasscheibe wieder zum Vorschein zu kommen. Unter dir erkennst du deinen Endgegner, der

immer noch nicht aufgegeben hat.

Betätige nun noch den einen Handsensor, der sich in deiner Nähe befindet. Damit öffnest du die Ladeluke und beförderst deinen Gegner nach draußen. Jetzt heißt es tief durchatmen und die wohlverdiente Endsequenz genießen.



Army Men

LAND, SEA, AIR

ARMY MEN

LAND, SEA, AIR

Beach

Übersicht

Der Strand am Rande des Dschungels ist ein relativ einfacher Level. Hier gibt es viele Möglichkeiten, vor dem feindlichen Feuer in Deckung zu gehen. Allerdings darfst du nicht vergessen, dass hinter jedem Felsen oder jedem Busch auch ein Feind lauern könnte.

Weg

Da beginnst am Strand mit dem Blick in Richtung des Dschungels. Einige Patrouillen der braunen Armee bewachen den einzigen Weg auf die Insel. Erledige sie und bewege dich vorwärts. Wenn du dich tiefer in den Dschungel hineinbegibst, kommst du zu einem Bunker. Eliminiere diese Bedrohung und marschiere weiter. Bahne dir jetzt deinen Weg durch den Dschungel - hinter nahezu jedem Felsen lauert der Feind mit einem Gewehr im Anschlag. Nutze die zahllosen Felsen und Bäume als Deckung und kämpfe dich so Schritt für Schritt zu deinem Ziel durch.

Hinlegen und Feuern

Eine der Techniken, die du in diesem Level meistern sollst, ist das Rollen im Liegen und gleichzeitiges Schießen. Mit den Richtungstasten und bei gleichzeitig gedrückter Dreieck-Taste lässt du Private Green in jede beliebige Richtung rollen. Lerne es, dich aus der Deckung herauszurollen, ein paar gezielte Schüsse abzugeben und dich dann schnell wieder in Deckung zu begeben.

Mission beenden

Schlage dich bis zum Zentrum der Insel durch. Mit Select kannst du die Missionskarte aufrufen, damit du dich nicht verläufst. In der Mitte der

Insel findest du schließlich das Camp der braunen Armee. Befördere die beiden Wachen am Eingang ins Jenseits und zerstöre dann das Funkgerät auf der Rückseite der Basis, um die Mission zu beenden.

Village

Übersicht

Zu Anfang ähnelt diese Mission sehr der vorherigen: hinter Bäumen und Felsen in Deckung gehen, und ab und zu herausrollen, um einige Schüsse auf den Gegner zu feuern. Der einzige wirkliche Trick in dieser Mission ist der Einsatz der neuen Waffe: das Twin-50-Maschinengewehr. Eigne dir diese Waffe an, sobald du darauf stößt, denn sie ist deine einzige Chance die Unmenge an Gegnern, die am Ende auf dich warten, zu überleben.

Weg

Du beginnst diese Mission vor einer erschreckenden Felswand, allerdings führt ein Pfad tiefer in das Einsatzgebiet hinein. Wie immer bewacht eine Patrouille den Weg. Erledige sie und folge dann den Wagenspuren die du dahinter findest. Auf deinem Weg stößt du auf zahlreiche Truppen, die die Deckungsmöglichkeiten des Dschungels gut ausnutzen. Bleib hinter den Felsen, und erledige deine Gegner aus der sicheren Deckung heraus.

Twin-50

Außerhalb des Dorfes in dem der feindliche Funkturm steht findest du eine Waffe von höchster Vernichtungskraft: das Twin-50-Maschinengewehr. Eliminiere den einzelnen Soldaten, der sie bewacht und nimm sie mit der Dreieck-Taste in Besitz. Nutze sie, um die übermächtigen Angriffswellen aus dem Dorf zu erledigen.

Mission beenden

Stürme das Dorf sobald du den Eingang gesäubert hast. Erledige die

wenigen hier stationierten Wachen und richte deinen Blick dann nach oben. Du solltest den Funkturm sehen können, der sich weit über den Dächern des Dorfes erhebt. Benutze deine Combat-Cam mit R1 und zerstöre den Turm so.

Bridge

Übersicht

Diese Mission könnte dir Probleme bereiten. Der schwierigste Teil dabei ist, die Brücke zu überqueren. Zusätzlich zu Riesenaufgebot von braunen Truppen bewacht ein tödlicher Helikopter die Brücke - und wenn du diesen irgendwie noch überleben konntest, warten dahinter zwei Wachtürme auf dich. Benutze die Waffen, die du auf deinem Weg findest, um dich dieser Plagen zu entledigen.

Weg

Du beginnst den Level mit dem Blick nach Westen auf den tiefen Dschungel gerichtet. Geh einfach nur in westlicher Richtung weiter und erledige jeden Gegner, der dir dabei in die Quere kommt. So kommst du auf jeden Fall schließlich zum Gegenstand deiner Mission: die Brücke.

Die Brücke

Eliminiere alle Einheiten, die sich auf deiner Seite der Brücke befinden. Nachdem diese Stelle jetzt relativ sicher ist, kannst du zu den Felsen laufen, die die Schlucht, über die die Brücke führt, überblicken. Laufe schnell bis zu dieser Schlucht und suche Schutz hinter dem Felsen rechts von der Brücke. Zwischen den Salven des feindlichen Feuers musst du nun kurz hervorkommen, um die drei Soldaten und den Wachturm auf der anderen Seite zu beseitigen. Wenn du das geschafft hast, musst du schnell über die Brücke laufen, und dabei ständig von der linken auf die rechte Seite Wechseln. Eine neue Gruppe von Soldaten verlässt nämlich ihre Deckung und ballert auf dich, sobald du

die Brücke betrittst. Erledige zunächst den Wachposten, der sich von dir befindet. Dreh dich danach sofort um und räume den Soldaten auf der linken Seite aus dem Weg. Jetzt kannst du dich in den Schutz des Bunkers begeben, in dem der linke Soldat eben noch stand, und kannst von dort aus die Wache rechts unten eliminieren. Nördlich von den Bunkern und der Brücke befindet sich eine Bazooka, die du einsammeln solltest, um damit den Helikopter zu zerstören. Marschiere dann in nördlicher Richtung weiter.

Mission beenden

Geh weiter nach Norden und schieß dabei auf alles was sich bewegt. Außerdem solltest du alle Waffen, die du hier findest, aufsammeln. Dein eigentliches Ziel sollte ein Granatenwerfer, der neben einem feindlichen Außenposten sitzt, sein. Benutze diesen Granatenwerfer um die feindlichen Wachtürme am Ende der Mission zu schwächen. Wenn beides, Helikopter und Wachtürme, zerstört ist, hast du die Mission erledigt.

Prison

Übersicht

Auch diese Mission kann eine harte Nuss werden. Ein einziger größerer Fehler kann den sofortigen Tod bedeuten. Dein bester Verbündeter ist hier die Tarnung. Bleibe also unter den Stegen, die von den feindlichen Soldaten benutzt werden, oder suche Schutz hinter dichtem Blattwerk. Erledige deine Gegner mit dem Bajonett, um ein Aufsehen zu erregen.

Weg

Du beginnst mit dem Blick in dichtes Blattwerk gerichtet. Folge dem einzigen Weg, den du sehen kannst, bis du zu einer Schutzmauer kommst. Geh an dieser entlang bis zu einem kleinen Bach. Dieser fließt aus einem Abwasser-Gitter. Leg dich auf den Bauch und benutze die Abwasser-Leitung, um in das Gefängnis zu gelangen.

Navigation im Gefängnis

Die Wache patrouillieren auf erhöhten Bambus-Stegen. Darunter kannst du dich auf deinem Weg durch die Basis verstecken. Arbeite dich kriechend langsam aber sicher in die südwestliche Ecke des Gefängnisses. Hier ist die beste Position, um dein Gewehr zu schwingen und den Gegner zu erledigen. Beginne mit dem Soldaten der in der südwestlichen Ecke patrouilliert, und verfahre mit jedem weiteren Soldaten bis zur Rückseite des Camps ebenso. Nutze das südwestliche Gebäude als Deckung für deinen Scharfschützenangriff. Wenn du alle Soldaten auf der Rückseite der Basis erledigt hast, kannst du nach Osten laufen und deine gefangenen Kameraden befreien. Diese stürmen sofort auf die Wachtürme am Eingang.

Mission beenden

Gib deinen Jungs Feuerschutz und eliminiere jeden verbliebenen Widerstand in der Nähe des Eingangs. Benutze das Fronttor als Deckung, wenn du die Truppen, die sich jetzt außerhalb des Gefängnisses befinden, angreifst. Wenn du die letzte Tan-Einheit erledigt hast, dann folge den Pfeil auf deiner Missions-Karte zu dem Helikopter der bereits darauf wartet, euch zu evakuieren. Wenn er euch in Sicherheit gebracht hat, ist die Mission erfolgreich beendet.

Cruise

Übersicht

Diese Mission kann in einem einzigen Satz wiedergegeben werden: Schieß auf die Minen! Deine Größte Bedrohung, ist mit einem dieser Sprengkörper zusammenzutreffen. Du musst zwar auch auf die Patrouillenboote und die feindlichen Hubschrauber Acht geben, doch vor Allem solltest du dich darauf konzentrieren, die Minen zu zerstören.

Weg

Du beginnst auf einem weiteren Dschungel-Pfad, der in Richtung Fluss

führt. Folg3e diesem Pfad und eliminiere die beiden Soldaten, die ein unbenutztes Boot bewachen. Du übernimmst die Kontrolle über das Boot, indem du dich an seine Seite begibst. Sofort wirst du automatisch den Fluss hinunter gefahren. Das einzige was du hierbei steuern kannst, sind die beiden Twin-50-Maschinengewehre.

Minen, Minen und noch mehr Minen

Der Fluss, auf dem du fährst, läuft mit Minen über. Das Einzige, was dich hier retten kann, ist, soll schnell wie möglich jede Mine mit einer gezielten Salve aus dem MG zu zerstören. Höre nicht auf zu schießen, und benutze die Platscher, die deine Kugeln auf dem Wasser hinterlassen, als Orientierung.

Mission beenden

Zwei Helikopter, die den Fluss bewachen, werden deinen Weg kreuzen. Feuere darauf, sobald sie erscheinen und wende dich danach sofort wieder den Minen zu. Wenn du eine Reihe von vier Minen neben einander erblickst, hast du es bald geschafft. Die Mission ist beendet, sobald du am Ufer andockst.

Flight

Übersicht

Du bist in jeder Hinsicht in der Unterzahl. Scharfschützenfeuer kommt aus nahezu jeder Richtung, was Deckung absolut lebensnotwendig macht. Doch trotz dieser offensichtlichen Schwierigkeiten, ist die Mission überraschend einfach. Der Schlüssel ist ein Munitionslager in der Nähe der Ostgrenze des feindlichen Lagers. Hier findest du genug Waffen, um all die Jäger und Bomber zu zerstören, die im Osten des Lagers stehen, und so die Mission zu beenden.

Weg

Wenn der Level beginnt, blickst du in nördlicher Richtung auf den

Eingang der feindlichen Basis. Geh hinein und erledige die Patrouille, die den Eingang bewacht. Dreh dich nach links, um auch den nächsten Soldaten, der aus den Baracken auf dich zustürmt, zu eliminieren.

Munitionslager

Laufe jetzt schnell nach rechts, und suche Schutz hinter den Kisten, die ein paar Häuser weiter stehen. Rolle nach Osten aus deiner Deckung heraus, und erledige alle Soldaten, die sich in den Bunkern verstecken. Laufe weiter in Richtung Osten bis du zu der hilflosen Flotte der feindlichen Luftwaffe kommst. Zerstöre zunächst den Wachposten hinter den Maschinen und laufe dann nördlich in Richtung Munitionslager.

Mission beenden

Dieses Lager ist vollgestopft mit Granatenwerfern, Panzerfäusten, Granaten und andren fiesen Waffen. Sammle sie alle ein und benutze sie, um die Flugzeuge zu zerstören. Sobald das erledigt ist, hast du die Mission geschafft.

Blue

Übersicht

Diese Mission ist ziemlich billig. Die einzige schwierige Stelle kommt am Ende, wenn du dich einer Vielzahl feindlicher Panzer stellen musst. Bleib einfach nur in Bewegung, und sammle wenn möglich alle vier Panzerfäuste ein. Schieße damit auf die Panzer, sobald sie erscheinen.

Weg

Am Anfang verteidigst du das Kapitäl deiner Alliierten, der blauen Armee, vor einem Angriff der braunen. Diese haben bereits die Stadtmauern durchbrochen und stürmen nun in Überzahl die Verteidigungsstellungen. Erschieße alle feindlichen Soldaten, die versuchen, durch die Lücke in der Mauer in die Stadt zu kommen.

Sobald der letzte Soldat erledigt ist, kannst du zum nahegelegenen Jeep laufen, der dich zum zweiten Teil der Mission bringt.

Jeeps

Du triffst auf zahlreiche feindliche Jeeps, die alle mit dem gleichen leichten MG bewaffnet sind wie du. Ballere so lange auf einen Jeep, bis er zerstört ist. Dabei gibt es keinen besonderen Trick. Du darfst einfach nur nicht daneben schießen!

Panzer

Nachdem du den letzten feindlichen Jeep vernichtet hast, hält auch dein Fahrzeug an der östlichen Seite des Kapitols. Während du nach vorne läuft, rollt plötzlich ein Panzer durch die zerstörte Stadtmauer. Zerstöre diesen sofort mit drei gut gezielten Schüssen aus der Bazooka. Dreh dich schnell um und sammle die anderen drei Bazookas ein, die auf dem Platz verstreut liegen. Ein weiteres Paar von Panzern ist nämlich im Anrollen. Verarbeite sie mit deinen Bazookas zu Asche und zerstöre danach auch den vierten Panzer, der dann noch einrollt. Damit ist die Mission beendet.

Panzer

Übersicht

Diese ist die schwierigste Mission mit der du konfrontiert wirst. Feinde jeder Art greifen dich mit allen Waffen an, verstecken sich auf Hügeln und hinter Bunkern und du bist fast schon lächerlich in der Unterzahl. Eine kleine Einheit der blauen Armee kommt dir zu Hilfe, doch die sind eigentlich nur gut, um etwas feindliches Feuer auf sich zu lenken. Am Ende der Mission hast du die Gelegenheit, die zerstörerischste Waffe des ganzen Spiels zu steuern: den Panzer!

Weg

Du startest mit dem Blick auf einen Pfad gerichtet. Ein paar blaue Soldaten und Panzer hast du im Rücken. Laufe den Weg hinunter und

höre dabei nicht auf zu feuern. Du kommst an ein Bauernhaus, das vor braunen Soldaten überläuft. Einer davon ist mit einer Panzerfaust bewaffnet. Eliminiere sie so schnell wie möglich und laufe dann nach Westen, wo ein weiteres mit braunen Soldaten befallenes Bauernhaus darauf wartet, von dir befreit zu werden.

Panzer-Abwehr-Teams

Auf der anderen Seite der Straße befindet sich ein großer Hügel. Klettere diesen hinauf und schicke die dort stationierten Gewehr- und Granatenwerfereinheiten ins Jenseits. Verstecke dich sofort hinter den Sandsäcken, sammle den Granatenwerfer ein und schieße damit auf das nächste Panzer-Abwehr-Team auf dem Gipfel des nächsten Hügel. Wenn sie erledigt sind, dann klettere den Hügel wieder hinunter und laufe nach Westen zu der Hauptstraße. Verstecke dich hinter dem Wrack eines blauen Panzers und erledige das nächste Team mit dem Granatenwerfer. Laufe weiter nach Westen und halte besser auch nicht dabei an. Du kommst in die Schusslinie eines weiteren Panzer-Abwehr-Teams auf einem Hügel. Zerstöre auch alle Gegner auf diesem Hügel und um das braune Funkzelt herum, das sich westlich davon befindet. Sobald alle Panzer-Abwehr-Teams zerstört sind, kommen die blauen Panzer die Hauptstraße hinunter gefahren.

Mission beenden

Wenn die Verstärkung eintrifft erhältst du die Kontrolle über ein neues Spielzeug: den Panzer. Benutze ihn, um jeden feindlichen Panzer und auch jedes andere Fahrzeug in der Nähe zu vernichten. Ist der anführende braune Panzer erst einmal zerstört, dann erledige alles, was sich noch auf der Karte befindet.

Take Bridge

Übersicht

Diese Mission ist ziemlich straightforward und birgt nur ein paar

Schwierigkeiten zum Ende hin. Mit der blauen Armee als Unterstützung, zerstöre alle feindlichen Einheiten, die dir auf deinem Weg zu der Brücke die du erobern sollst, im Weg sind. Achte besonders auf ein paar Jeeps, die sich in den Wäldern zum Süden hin versteckt halten. Erobere das Munitionslager, welches sich vor der Brücke befindet und benutze die Waffen dort, um dich später dem feindlichen Gegenangriff zu erwehren.

Mission beginnen

Du startest zusammen mit einer Gruppe von blauen Soldaten in östliche Richtung blickend. Greife sofort den Bunker vor dir an und eliminiere alle Feinde, die dir in die Quere kommen. Während sich deine blauen Kollegen um die braunen Soldaten in der Nähe kümmern, kannst du dich dann in aller Ruhe nach Extras umsehen. Laufe jetzt in Richtung des südlichen Randes des Waldes und erledige auf dem Weg eine Gruppe von Soldaten, die auf euch zugestürmt kommt. Wenn du dich ein bisschen umsiehst, findest du zwei feindliche Jeeps. Schieße auf die Fässer daneben und sie sind Geschichte. Jetzt kannst weiter in östlicher Richtung laufen.

Die Brücke

Eliminiere mit deinen blauen Verbündeten alle Feinde, die sich in der Nähe der Brücke und des Waffenlagers befinden. Sammle alle Waffen, die sich darin befinden auf und laufe dann weiter nach vorn, um die Brücke zu beschützen. Zerstöre alle feindlichen Bunker im Umkreis mit dem Granatenwerfer und mache dich dann bereit für eine massive Gegenattacke mit braunen Panzern. Wenn alle feindlichen Panzer zerstört sind, hast du es geschafft.

Von Blue

Übersicht

Während du dich durch das Herz des blauen Territoriums bewegst, musst du jeden Feind erledigen, der dir begegnet. Das Ziel ist die

Zerstörung der einzigen Brücke, die aus den Bergen führt. Das beendet den feindlichen Widerstand und beendet die Mission.

Braune Jäger

Es gibt nur zwei Haken bei dieser Mission. Der erste ist die Begegnung mit einigen Mitgliedern der feindlichen Luftwaffe, nah beim Ende der Mission. Der Trick ist der Einsatz der Twin-50-MGs, die an des Ende deines Zuges montiert sind. Diese Dinger sind sehr schnell und du solltest keine Probleme haben, die braunen Jäger damit vom Himmel zu holen.

Kollisionsalarm

Die zweite und auf jeden Fall tödlichere Gefahr ist der feindliche Zug, der sich auf Kollisionskurs mit deinem befindet. Du musst auf einen Schalter am Rande der Strecke schießen, um ihn umzulenken. Dabei musst du darauf achten, dass du nur einmal auf den Schalter schießt, ansonsten machst du den erzielten Effekt wieder zunichte.

Mission beenden

Wenn du all die anderen Gefahren auf dem Weg zu deinem Ziel überlebt hast, kommst du zu der Brücke, die der Feind zum Rückzug nutzt. Vergiss die Einheiten, die versuchen, über die Brücke zu entkommen. Konzentriere sich auf das Gebäude selbst. Ist dieses zerstört, so hast du die Mission geschafft.

G Day

Übersicht

Diese Mission ist recht knifflig und ist mit einigen übermächtigen Bedrohungen gespickt. Der Strand, den du stürmen willst, ist sehr gut geschützt. Und was alles noch schlimmer macht - es gibt so gut wie gar keine Deckung. Zum Schluss warten dann auch noch ein Panzer am Eingang der feindlichen Basis auf dich.

Mission beginnen

Du startest mit Blick in Richtung eines sehr gut geschützten Strandes. Folge den anderen grünen Truppen und krieche in westlicher Richtung über den Strand, bis du zu einer Felsgruppe kommst. Werf dich dahinter. Wenn sich der Soldat am Maschinengewehr in einem nahegelegenen Bunker mit einem deiner Verbündeten befasst, dann verlasse die Deckung schnell und säubere die Gegend von der gegnerischem Bedrohung. Sammle in dem nun leeren Bunker die Granaten ein und lauf weiter nach Westen.

Deckung

Der Trick bei dieser Mission ist, die wenigen vorhandenen Deckungsmöglichkeiten auszunutzen. In der Nähe jedes Bunkers gibt es so eine Möglichkeit. Benutze die Granaten gegen besonders hartnäckige Gegner und benutze ansonsten dein Gewehr.

Feindlicher Panzer

Laufe in westlicher Richtung weiter, sobald du die feindlichen Bunker zerstört hast. Schließlich triffst du auf einen Panzer, der am Eingang der Basis hin- und herfährt. Die Waffen in deinem Besitz sind nicht stark genug für gegen dieses Monster. Auf der östlichen Seite der Basis befindet sich aber ein Hintereingang. Bleib in Bewegung, denn der Panzer zielt auf dich, sobald du deine Deckung verlässt. Wenn du den Geheimeingang gefunden hast, dann beseitige jede Bedrohung, die in der Basis wartet und schnapp dir das Funkgerät.

Cliffhanger

Übersicht

Abgesehen von dem Legen der Bomben handelt es sich bei dieser Mission um ein klassischen Ballern-und-in-Deckung-gehen-Szenario. Eliminiere die feindlichen Truppen und suche bei Bedarf Schutz hinter den zahlreichen Felsvorsprüngen. Platziere Sprengsätze an Füße der

beiden großen Kanonen im Osten und nimm dann die Beine in die Hand. Sind beide Kanonen zerstört, so ist die Mission beendet.

Deckung ausnutzen

In dieser Mission gibt es keine besonders schweren Stellen - so lange du immer schön vorsichtig bist und die Deckungsmöglichkeiten geschickt ausnutzt. Achte auf die Feinde, die versuchen deine Deckung zu umgehen.

Country Scrambler

Übersicht

Diese Mission ist extrem schwer und ist mit tödlichen Fallen überladen. Du hast das Kommando über eine ganze Einheit und im Gegensatz zu den anderen Missionen tun deine Leute diesmal auch etwas. Kämpfe dich von einem Bauernhaus zum nächsten und benutze umgefallene Bäume und zerstörte Mauern als Deckung. Wenn du die verlassene Kirche am Ende erreicht hast, brauchst du nur noch auf eines der Fässer schießen und das ganze Munitionslager fliegt in die Luft.

Mission beginnen

Du findest dich mit deinen Kameraden mitten auf einem Schlachtfeld wieder. Geh sofort hinter den Mauern in der Nähe in Deckung. Lass deine Einheit so viele Feinde wie möglich eliminieren. Außerdem kannst du dich ab und zu aus deiner Deckung begeben und jedem, der dumm genug ist, seinen Kopf zu heben, eine Lehre erteilen. Bewege dich weiter vorwärts und nutze alle Vorhanden Deckungen aus. In dem verlassenen Gebäude sind Waffen zu finden. Geh dann hinter dem umgefallenen Baum in Deckung und benutze die Combat-Cam, um die Einheiten in der Nähe des Bauernhauses zu erledigen.

Jeep

Schleiche dich vorwärts von Haus zu Haus. Wenn die Hauptstraße in

Richtung Nordwesten führt, kommst du an zwei Bunkern vorbei, in denen sich eine Bazooka befindet. Sammle diese ein und laufe dann schnell zu der Windmühle in der Nähe. Zerstöre den Jeep mit der Bazooka, sobald er in Sichtweite ist. Lauf jetzt weiter in Richtung Westen zusammen mit dem Rest deiner Einheit.

Mission beenden

Schleiche dich von Felsen zu Felsen bis zu der verlassenen Kirche. Halte dabei aber immer genug Abstand, denn es befindet sich ein Soldat mit einem Flammenwerfer bewaffnet darin. Bewege dich stattdessen so, dass du das Munitionslager im Inneren sehen kannst. Ein einziger Schuss auf eines der zahlreichen Fässer und - fertig!

Hedgerow

Übersicht

Auch diese Mission mit ihren zahllosen Fallen ist etwas knifflig. Wieder kommandierst du eine recht schlagkräftige Einheit, und du verfügst auch über einen grünen Panzer! Lasse deine Einheit soviel Drecksarbeit wie möglich erledigen und mache nur, was sie nicht schaffen können. Wenn alles aussichtslos erscheint, dann warte auf den Panzer. Das entgültige Ziel ist die Zerstörung der drei Panzer im Westen.

Mission beginnen

Du beginnst mit dem Blick in Richtung Westen. Deine Einheit und den Panzer im Rücken. Bewege dich vorwärts und suche sofort Schutz hinter der Mauer. Warte bis deine Kameraden die Infanterie und dein Panzer den Bunker in der Nähe erledigt haben.

Brauner Panzer

Laufe weiter bis zu den Schutzwällen und erledige dabei jeden braunen Soldaten, der sich dir in den Weg stellt. Wenn die Straße nach Westen

abbiegt, stößt du auf einen feindlichen Panzer. Wirf dich schnell in Deckung und warte hier bis dein eigener Panzer ankommt.

Mission beenden

Du kommst auf einen großen Platz auf dem mehrere Bauernhäuser stehen. erledige so viele Gegner von außen wie du kannst und laufe dann schnell nach links. Hinter einer Mauer liegen drei Bazookas. Kämpfe dich vorbei an den anderen Bauernhäusern und sammle die übrig gebliebenen Bazookas auf. Laufe dann nach Westen. Dort warten die Panzer, die du zerstören sollst. Nimm dir einen nach dem anderen vor, und deine Mission ist beendet.

Rubble

Übersicht

Diese Mission ist nichts, was du nicht schon hundert mal zuvor geschafft hast, obwohl sie schon etwas schwierig werden könnte. Schon wieder kommandierst du eine Einheit, doch diese ist weniger hilfreich als vorherige. Du musst also mehr Arbeit erledigen. Schleiche dich von Gebäude zu Gebäude und erledige jeden Scharfschützen, auf den du dabei triffst. Wenn Flugzeuge auftauchen, dann zerstöre sie mit dem Twin-50 in der Nähe. Du musst einen Panzer zerstören, um die Mission zu beenden.

Jäger

Nachdem du dich durch die vielen zerstörten Gebäude bewegt hast, kommst an ein Straße. Zwei braune Jäger greifen dich an. Renne zu der verschütteten Straße zu deiner Linken und erledige die beiden Wachen die dort sind. Am Ende wartet ein Twin-50 auf dich, dass du benutzen kannst, um die Flugzeuge auszuschalten.

Panzer

Stelle sicher, dass du jedes der verlassenenen Gebäude untersuchst. In

einem findest du eine Bazooka. Auf einem Platz ganz in der Nähe warten einige Fußsoldaten und ein Panzer. Verstecke dich hinter einem Baumstamm und zerstöre den Panzer so schnell wie möglich. Wenn du dir zu viel Zeit lässt, sprengt dich der Panzer in Stücke.

Kommandostation

Diese Station ist das Ziel. Sie wird sehr gut verteidigt. Am besten machst du es so schnell wie möglich. Ein Soldat mit einem Granatenwerfer bewacht den Eingang der auf alles feuert, was sich blicken lässt. Sobald du das Gelände gesäubert hast, brauchst du nur das Gebäude zu betreten, um die Mission zu beenden.

Capitol

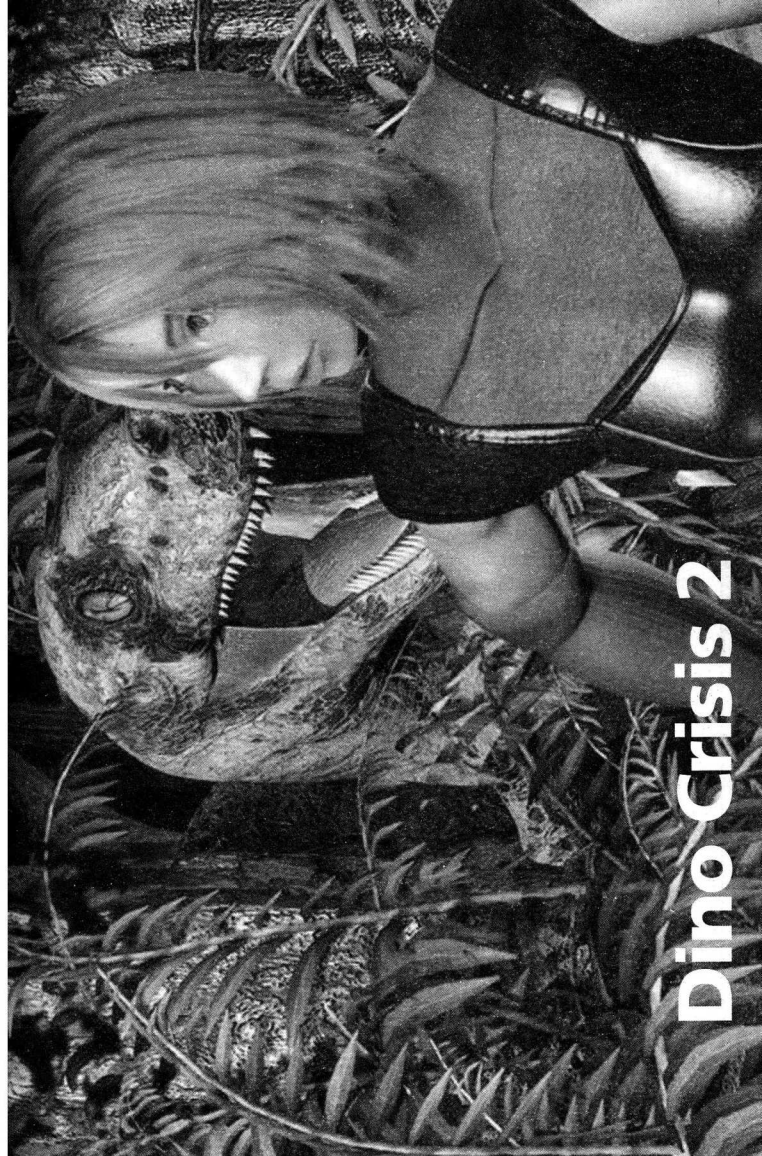
Übersicht

Diese Mission kann jetzt wirklich hart werden, ganz besonders, wenn es nachher um die große Kanone am Ende geht. Benutze alle deine Fähigkeiten um die Soldaten am Gewehr und am Granatenwerfer auszuschalten. Mache dich dann auf den Weg zu der großen Kanone und benutze dabei die Schutthaufen, um dich dahinter zu verstecken. Links von der Hauptstraße findest du drei Granatenwerfer. Diese solltest du benutzen, um die Riesenkanone zu zerstören.

Modifizierter Panzer

Nachdem du den Soldaten am Maschinengewehr ausgeschaltet hast, begib dich nach Westen. Dort wartet der schwierigste Teil der Mission – ein verbesserter Panzer der die Riesenkanone beschützt. Es gibt hier keine Deckung und du hast auch nichts, was die Panzerung dieses Fahrzeugs ankratzen könnte. Auf der Gegenseite kannst du sehr wohl von seinem mächtigen MG verletzt werden. Beginne, indem du nach rechts läufst. Verstecke dich hinter einem großen Schutthaufen hier und sammle das Medkit ein. Wende dich jetzt nach Süden und laufe zu einem Netzwerk von kleinen Sandsackwällen. Warte einen Augenblick

und wirf dann eine Grante auf den Träger eines Flammenwerfers. Laufe jetzt weiter nach Süden und du findest drei Granatenwerfer. Diese kannst du benutzen, um den Panzer und die Riesenkanone zusammenzubomben. Der Sieg ist dein!

A black and white promotional image for the video game Dino Crisis 2. The image depicts a woman with long, light-colored hair, wearing a dark, short-sleeved top and a dark skirt. She is looking down with a serious expression at the open mouth of a large dinosaur head, which is positioned in front of her. The dinosaur's mouth is wide open, revealing sharp teeth. The scene is set in a dense jungle with various plants and foliage visible in the background. The overall tone is dramatic and suspenseful.

Dino Crisis 2

DINO CRISIS 2

1. Dinosaurier Velociraptor

Der Velociraptor ist die verbreitetste Art der Dinosaurier, daher wirst du im Dschungel auf sehr viele dieser Gattung treffen. Sie sind sehr schnell und springen bei einem Angriff mit ihren messerscharfen Krallen auf dich zu, reißen dich zu Boden und zerfleischen dich dann mit ihren scharfen Zähnen. Außerdem können die Velociraptoren harte Schläge mit ihrem Schwanz durchführen und richten damit zusätzlichen Schaden an. Zur Verteidigung gegen diese Dinosaurier benutzt du am besten den Firewall und zum Angriff den Flammenwerfer. Im späteren Spielgeschehen bekommst du zunehmend Schwierigkeiten mit den Velociraptoren, denn es wird immer schwerer sie zu besiegen. Zu diesem Zeitpunkt helfen dir Waffen wie Pistole oder Sub Machine Gun nicht mehr viel weiter und du musst zu schwereren Geschützen greifen (Heavy Machine Gun). Dennoch bleibt die eigentliche Schwachstelle der Velociraptoren bestehen, sie hassen Feuer und sind damit leicht zu beseitigen.

HP: Zwischen 395 und 1595.

EP Value: 100

Counter Attack Value: 50

No Damage Punkte: 5-9 Raptoren 2000 Punkte, 10 Raptoren oder mehr 6000 Punkte.

Schwachstelle: Flammenwerfer

Allosaurus

Diese Reptilien sind äußerst schnell und können zudem deinen Angriffen ausweichen und dich im Gegenzug ausschalten, falls sie dich mit ihrem riesigen Maul erwischen. Versuche bei einer Begegnung den Allosaurus sofort mit dem Flammenwerfer zu treffen, am ungeschütztesten sind ihre Seiten. Erledige diese Dinosaurier so schnell wie möglich, indem du mit

dem Flammenwerfer drauffhältst, bis sie erledigt sind. Stelle dich vor sie und sobald sie zum Angriff ansetzen, springst du zur Seite und versuchst ihre ungeschützten Flanken zu treffen. Dabei musst du dich zusammen mit dem Allosaurus drehen, denn schafft es er sich von dir weg zu drehen, bist du plötzlich in einer sehr unangenehmen Situation und siehst deinem baldigen Ende in die Augen. Sobald der Allosaurus sich rot verfärbt (deine Waffen erzielen nun fast keine Wirkung mehr), weißt du, du hast dir bei der Beseitigung zu viel Zeit gelassen und nun steht dein Gegner im Begriff den Speiß umzudrehen.

HP: 5000

EP Value: 5000

Counter Attack Value: 800

No Damage Points: 5000

Schwachstelle: Flammenwerfer und Solid Cannon in die Seite.

Oviraptor

Diese relativ kleinen Dinosaurier sind äußerst nervig. Sie springen auf dich zu, beißen und zerkratzen dich und spucken als Zugabe noch Gift in deine Richtung. Achte besonders auf ihren Sprung, denn sie springen sehr schnell und auch weit. In einer solchen Situation musst du sofort reagieren und sie mit der Schrotflinte, dem Flammenwerfer oder der Solid Cannon erledigen. Mit nur einem Schuss aus deiner Schrotflinte kann es dir mitunter gelingen gleich mehrere der Oviraptoren zur selben Zeit zu erwischen. Benutze den Firewall zu deiner Verteidigung. Oviraptoren findest du nur in der Forschungsanlage.

HP: Zwischen 400 und 1000.

EP Value: 100

Counter Attack Value: 30

No Damage Punkte: 5-9 Raptoren 2000 Punkte, über 10 Raptoren 6000 Punkte.

Schwachstelle: Solid Cannon, Flammenwerfer und Schrotflinte.

Pteranodon

Diesen Vögeln weichst du am besten aus und läufst im Zick-Zack Kurs davon. Oviraptoren sind äußerst schwer zu besiegen und haben obendrein nur einen Wert von 200 EP. Außerdem trägst du in einem Kampf mit diesem Gegner mit Sicherheit viel Schaden davon, denn Oviraptoren greifen meist in größeren Gruppen an und sind schwer auszumachen, bevor es zu spät ist. Falls du es dennoch auf einen Kampf ankommen lassen willst, solltest du ihre Schatten am Boden immer im Auge behalten, um genau zuerkennen, wann ihr Angriff kurz bevor steht. Benutze die Heavy Machine Gun oder den Missile Pod, um sie auszuschalten, wobei der Missile Pod am besten dazu geeignet ist. Warte immer darauf, dass sie sich deinem Kopf nähern, bevor du sie angreiffst, sonst vergeudest du einiges an Munition. Ohne den Missile Pod wird es dir ohnehin schwerfallen, diese Vögel vom Himmel zu holen. In einem Kampf solltest du dich in eine Ecke oder an eine Wand zurückziehen, um so ein wenig Deckung zu bekommen. Du triffst während des gesamten Spieles immer wieder auf Pteranodons.

HP: Zwischen 300 und 1200.

EP Value: 200

Counter Attack Value: 50

No Damage Punkte: 5-9 Vögel 3000 Punkte, über 10 Vögel 7000 Punkte.

Schwachstelle: Missiles und Heavy Machine Gun.

Inostrancevia

Versuche erst gar nicht diese Dinosaurierart zu besiegen, denn sie verfügen über eine natürliche Panzerung, die deine Waffen nicht durchdringen können. Der Trick bei den Inostrancevias ist der, sie mit Hilfe der Chainmines zum Umfallen zu bringen und dann auf ihren ungeschützten Bauch zu feuern. Dazu benutzt du am besten die Sub Machine Gun, Schrotflinte, Anti Tank Rifle oder die Solid Cannon. Nur

auf diese Weise kannst du unverletzt aus einem solchen Kampf herausgehen und die No Damage Punkte bekommen. Sobald du sie siehst, musst du diese Dinosaurier auch schon angreifen, sonst beginnen sie dich zu verfolgen, werfen dich zu Boden und springen auf dich, um dich töten. Auf Inostrancevias stößt du in der Höhle und im Raketensilo.

HP: 2300

EP Value: 600

Counter Attack Value: 400

No Damage Points: 5-9 Inostrancevias 6000 Punkte, 10 Inostrancevias oder mehr 12000 Punkte.

Schwachstelle: Chain Mine und ihre ungeschützten Bäume.

Triceratops

Im Verlauf des Spieles musst du nur an einer bestimmten Stelle mit dem Triceratops kämpfen, nämlich wenn du gerade mit einem Jeep unterwegs bist, an dem eine Anti Tank Gun (eine Art Maschinengewehr) befestigt ist. Ziele damit auf den Kopf des Dinosauriers, wenn er sich in einer guten Feuerdistanz befindet. Während der Zeit, in welcher der Triceratops deinen Jeep verfolgt, solltest du wiederholt auf ihn feuern, um ihn so auf Distanz zu halten. Falls er es schaffen sollte, sich dem Jeep zu nähern, trägst du großen Schaden davon.

HP: 5000

EP Value: 5000

Counter Attack Value: 150

No Damage Points: Keine

Schwachstelle: Die an den Jeep befestigte Maschinenpistole.

Tyrannosaurus Rex

Der T-Rex ist und bleibt der König der Dinosaurier, der sogar andere große Dinosaurier gnadenlos jagt. In Edward City musst du es gleich mit einem ganzen T-Rex Nest aufnehmen, doch dabei befindest du dich in einem Panzer. Mit diesem Panzer kannst du eine unbestimmte Anzahl dieser Saurier erledigen, du musst nur dein Geschoss herumschwenken und dabei auf die herannahenden T-Rex zielen. Am wirkungsvollsten sind deine Schüsse, wenn du die Köpfe triffst.

HP: 10000

EP Value: 1000

Counter Attack Value: 500

No Damage Points: Leider wirst du bei der Aktion verletzt werden.

Schwachstelle: Panzergeschoss

Giganotosaurus

Wenn der T-Rex der König unter den Sauriern ist, ist ein Giganotosaurus eindeutig der Kaiser. Gegen diesen Gegner bist du ziemlich machtlos, denn mit deinen herkömmlichen Waffen kannst du ihn definitiv nicht töten. Du kannst ihn höchstens für einen kurzen Zeitraum ausschalten und dann versuchen, ihn auf eine andere Art und Weise zu eliminieren, dazu musst du dir aber erst einmal eine Idee einfallen lassen. Bei einer Begegnung mit einem Giganotosaurus benutzt du deinen Missile Pod oder den Raketenwerfer, um den Saurier kurzzeitig aus dem Verkehr zu ziehen. Danach ist Ideenreichtum gefragt. Achte darauf, dass du den Zähnen des Giganotosaurus nicht zu nahe kommst, denn nur ein Biss und du bist Geschichte. Allein das Brüllen dieses Sauriers lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. Für den Fall, dass du vor dem Giganotosaurus davonläufst, musst du unter allen Umständen vermeiden, dass er dich mit einem Kopfstoß trifft. Du verlierst dadurch wertvolle EP und Gesundheitspunkte, vor allem, weil der Saurier seine Angriffe mit dem Kopf wiederholt durchführt.

HP: 30000

EP Value: 15000

Counter Attack Value: 1000

No Damage Value: 15000

Schwachstelle: Satelliten und Raketen.

Ultra Raptoren

Sobald du einen 20 Combo durchgeführt hast, werden kurze Zeit später die Ultra Raptoren erscheinen. Diese Saurier sind genauso schnell, wie die herkömmlichen Raptoren, verfügen aber über die Kraft und die HP eines Allosaurus. Benutze deinen Flammenwerfer, um sie zu töten und verteidigen dich gegen ihre Angriffe mit dem Firewall. Diese Super-Raptoren greifen immer zu zweit an und ihr Kampfverhalten ist identisch mit dem der Velociraptoren, nur dass es länger dauert, sie zu besiegen. Falls dein Flammenwerfer während des Kampfes den Geist aufgibt, musst du die Raptoren mit deiner Sub Machine Gun erledigen.

HP: 4000

EP Value: 7000

Counter Attack Value: 50

No Damage Value: Keiner

Schwachstelle: Flammenwerfer, Heavy Machine Gun, Firewall und Chain Mine.

2. Waffen und Gegenstände Waffen

Drücke die R1 Taste, um die Hauptwaffe zu ziehen und drücke dann die X Taste, um diese Waffe abzufeuern. Wenn du die R1 Taste und die Kreis Taste drückst, wählst du automatisch deine Standardwaffe aus. Achte darauf, dass die Waffe immer auf den Gegner gerichtet ist, bevor du sie abfeuerst, du möchtest schließlich nicht von deiner eigenen Waffe getötet werden.

Die R1 Taste funktioniert wie eine automatische Zielvorrichtung und visiert das nächste Ziel an, während die L1 Taste wie eine Drehscheibe funktioniert, die dich schnell herumdreht, um dann auf ein Ziel hinter dir zu zielen. Benutze diese Taste besonders, wenn du aus zwei unterschiedlichen Richtungen angegriffen wirst. Vergesse außerdem niemals deine Waffen an den Speichershops neu aufzuladen, um unnötige Munitionsknappheit zu verhindern.

Merke dir, dass du bestimmte Waffen und Unterwasserwaffen nicht benutzen kannst, während du rennst. Am sichersten ist es, wenn du jede einzelne Waffe erwirbst, die es im Speichershop zu kaufen gibt. Es gibt genügend EP im Dschungel und außerdem macht es Spaß, jede Waffe zu testen.

Pistole

Regina startet ihr Spiel mit dieser Standardausführung. Dabei handelt es sich um eine 9mm Pistole, die du auch abfeuern kannst, während du rennst. Diese Pistole hat einige Durchschlagskraft und ist dir zu Beginn des Spieles eine große Hilfe, aber dennoch ist es durchaus ratsam, diese Pistole so bald wie möglich aufzurüsten. Mit dieser Waffe kannst du immer nur einen Dinosaurier nach dem anderen treffen.

Große Stungun

Auch diese Waffe gehört zu deiner Anfangsausrüstung. Sie eignet sich besonders gut dazu, elektrische Türen und Tore zu öffnen. Außerdem kannst du mit der Stungun einige der Dinosaurier vorübergehend außer Gefecht setzen, um sie dann in der Erholungsphase mit einer Hauptwaffe anzugreifen.

Große Stungun mit Kraftbatterie Upgrade

In der Rolle von Regina kannst du diese Aufrüstung für deine normale Stungun kaufen, die dadurch um einiges stärker wird. Überlege es dir aber lieber zweimal, bevor du deine EP verschwendest und dir diese Aufrüstung kaufst.

Schrotflinte

Dylan startet sein Spiel mit dieser Waffe, deren Wirkung nicht zu verachten ist. Besonders die große Reichweite eines Schusses ist hier zu erwähnen, denn mit nur einem Schuss kann es dir gelingen gleich mehrere Dinosaurier zu treffen. Die Schrotflinte eignet sich vor allen für Counter Attacks und Combos, du kannst die während des gesamten Spieles benutzen und das Wiederaufladen ist auch recht erschwinglich.

Machete

Auch diese Waffe gehört zur Anfangsausrüstung von Dylan, der sich damit einen Weg durch den dichten Dschungel bahnen kann. Die Machete wird auch dazu benutzt, Türen und Tore freizulegen, die von Pflanzen überwuchert wurden. Weiterhin ist es nicht sehr empfehlenswert zu versuchen, Dinosaurier mit der Machete zu bekämpfen, denn damit kannst du gegen einen ausgewachsenen Saurier überhaupt nichts ausrichten.

Machete mit extra großer Klinge (Aufrüstung)

Die Aufrüstung der Machete ist zwar um einiges besser als das Anfangsmodell, aber du solltest deine EP lieber für wichtigere Sachen aufheben.

Flammenwerfer

Diese wunderbare Waffe eignet sich zur Bekämpfung aller Arten der Dinosaurier, daher solltest du sie so schnell wie möglich kaufen. Mit dem Flammenwerfer schaltest du leicht ganze Saurier Nester aus, dazu musst du nur mit dieser Waffe im Anschlag hin und her schwenken und dabei die Tasten R1 und X gedrückt halten. Der Feuerstrahl ist in der Lage die Saurier schnell und effektiv zu erledigen und eignet sich bestens für Combos und Counter Attacks. Außerdem ist der Flammenwerfer die beste Waffe, um einen Allosaurus zu beseitigen. Leider brauchst du beide Hände, um die Waffe zu handhaben und kannst dich daher mit dieser Waffe im Anschlag nicht sonderlich schnell bewegen.

Firewall

Der Firewall ist eine exzellente Verteidigungswaffe, die du auch möglichst früh erwerben solltest. Mit dieser Waffe schaffst du es eine Feuerwand zwischen dir und den angreifenden Sauriern aufzubauen, die es verhindert, dass dir deine Gegner zu nahe kommen. Während die Saurier dann damit beschäftigt sind, die Feuerwand zu durchbrechen, kannst du sie mit einer deiner Hauptwaffen angreifen. Falls du aus zwei unterschiedlichen Richtungen angegriffen werden solltest, benutze die Feuerwand auf einer Seite und drehe dich dann schnell um und feue mit deinen Waffen auf die andere Seite. So bist du gegen einen Angriff von Hinten geschützt.

Maschinenpistole

Nur Regina bekommt die Gelegenheit während des Spieles diese Maschinenpistolen zu benutzen, die du auch abfeuern kannst, wenn du gerade rennst. Die Feuerkraft dieser Maschinenpistolen ist nicht überdurchschnittlich, aber die schnell Schussabfolge macht es möglich, dass du damit die meisten Saurier erledigen kannst. Weiterhin ist es dir möglich, mit diesen Waffen gleichzeitig auf zwei Gegner anzuvisieren und dann auf sie zu zielen. Das ist besonders dann sehr nützlich, wenn du von einer größeren Gruppe Saurier angegriffen wirst.

Antitank Rifle

Diese Waffe hat eine sehr große Durchschlagskraft, dafür verliert man aber wertvolle Zeit beim Nachladen. Eine Antitank Rifle eignet sich für einzelne kleinere Saurier, sollte aber niemals benutzt werden, wenn du es mit einer Gruppe von schneller Dinosauriers zu tun hast. Weiterhin kannst du diese Waffe gut gebrauchen, um in den ungeschützten Bauch eines Inostrancevias zu zielen, nachdem du ihn zum Umfallen gebracht hast.

Missile Pod

Diese Waffe macht einfach Spaß und ist eigentlich ein absolutes Muss für jeden Dinosaurier Jäger. Sie feuert drei Raketen auf einmal, die dann ihr Ziel aufnehmen. Damit schaffst du es sogar die Pteranodons

vom Himmel zu holen. Der Missile Pod ist eine Waffe für die du beide Hände benötigst, außerdem ist sie recht schwer, so dass du leider ziemlich in deiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt wirst, wenn du diese Waffe benutzt.

Solid Cannon

Diese Waffe feuert einen elektronischen Energiestrahle auf die Saurier ab, der ihre gesamte Zellstruktur zerstört. Nur Dylan ist in der Lage diese Waffe zu kaufen und zu benutzen. Die Solid Cannon eignet sich besonders dazu, Saurier aus unmittelbarer Nähe zu beseitigen. Da du nur eine Hand brauchst, um diese Waffe zu handhaben, kannst du zusätzlich noch deine Standardwaffen mit der anderen Hand benutzen.

Raketenwerfer

Der Raketenwerfer ist die stärkste Waffe im gesamten Spiel und richtet folglich den meisten Schaden an. Doch diese Waffe birgt einen großen Nachteil, sie ist langsam und zu schwer, um sie effektiv einzusetzen. Nur Dylan kann den Raketenwerfer abfeuern, mit dem es zugegebener Maßen Laune macht einen Allosaurus zu beseitigen. Benutze diese Waffe, um den Giganotosaurus im Endkampf aus dem Weg zu räumen.

Maschinengewehr

Nur Regina kann diese Waffe benutzen, die es möglich macht gleichzeitig noch eine Standardwaffe zu gebrauchen. Die Feuerkraft des Maschinengewehrs ist ausgesprochen gut, daher ist es fast ein Muss diese Waffe zu erwerben, die fast jeden Saurier in die Knie zwingt. Wenn du das Maschinengewehr benutzt, solltest du gleichzeitig mit der anderen Hand die Chain Mine handhaben.

Chain Mine

Diese Waffe brauchst du, um dir einen Weg aus der Höhle zu sprengen. Außerdem ist es die einzige Waffe, die es schafft, die Inostrancevias umzuwerfen. Die Chain Mine feuert fünf Minen in den Boden, die jeden Gegner in der Nähe vorläufig außer Gefecht setzen.

Unterwasserwaffen

Schockwelle

Diese Unterwasserwaffe schickt einen elektrischen Schock durch das Wasser und macht deine Gegner vorübergehend bewegungsunfähig. Für diese Waffe steht dir ein unendlicher Munitionsvorrat zur Verfügung. Du kannst damit den Mosasaurus lähmen, um ihn anschließend mit der Needle Gun zu beseitigen. Wenn du diese Waffe abfeuerst, schleudert dich die Feuerkraft nach hinten, sei daher besonders auf höhergelegenen Laufwegen vorsichtig.

Needle Gun

Diese Waffe ist ideal, um den Mosasaurus zu erledigen, denn sie feuert drei Geschosse zur selben Zeit auf den Killerfisch. Dein Munitionsvorrat ist unbegrenzt, was bedeutet, dass du deine EP für andere Sachen sparen kannst.

Wassergranate

Du musst diese Waffe unbedingt kaufen, denn sonst schaffst du es nicht, den großen Plesiosaurus zu besiegen und die Pfeiler zu zerstören. Nur so kannst du dem Unterwasserbereich der dritten Energieanlage entkommen. Diese Waffe feuert fünf Torpedos gleichzeitig und ist somit die stärkste Unterwasserwaffe, die erhältlich ist. Um wertvolle EP zu sparen solltest du diese Waffe nicht gegen den Mosasaurus einsetzen, denn der Gebrauch der Needle Gun reicht vollkommen aus und deren Munition ist kostenlos.

Gegenstände zur Wiederherstellung der Gesundheit

Blutstiller

Stoppt eine Blutung, stellt deine Gesundheit aber nicht wieder her. Du solltest immer einige dieser Blutstiller bei dir tragen, um sie

schnellstmöglich einsetzen zu können. Sobald du allerdings die Inner Suit oder den Light-Weight Body Armor besitzt, benötigst du diese Blutstiller nicht mehr.

Medi Pack (klein)

Ein kleines Medi Pack gibt dir die Hälfte deiner Lebensenergie (HP) zurück. Du findest während des gesamten Spieles an den verschiedensten Stellen diese Medi Packs, daher ist es nicht notwendig sie zu kaufen.

Medi Pack (mittel)

Ein mittleres Medi Pack stellt deine gesamte HP wieder her, stoppt aber dafür deine Blutungen nicht. Kaufe dieses Medi Pack erst dann, wenn du die Inner Suit oder den Light Weight Body Armor besitzt, weil er erst dann richtig nützlich für dich ist.

Medi Pack (groß)

Ein großes Medi Pack stellt nicht nur deine gesamte HP wieder her, sondern stoppt auch noch deine Blutungen. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem du die Inner Suit oder den Light Weight Body Armor erwirbst, solltest du dich reichlich mit diesen Medi Packs eindecken. Du erhältst sie in den Save Shops.

Rettungspack

Du kannst mit diesem Gegenstand ein neues Leben mit einem vollen HP-Balken anfangen. Falls du getötet werden solltest, benutzt du diesen Gegenstand, um weiterzuspielen. Du solltest vorsichtshalber immer einige dieser Rettungspacks mit dir führen, denn sicher ist sicher. Doch sei nicht zu verschwenderisch damit, denn sie sind nicht unbedingt günstig, ein Rettungspack im Normalmodus kostet 3000 und einer im Hardmodus ganze 10000.

Werkzeuge

EPS Silberne Karte

Diese Karte verlängert die Zeitspanne, in der ein Combo auf dem Bildschirm erscheint um zwei Sekunden. Damit macht es Spaß einige extra Combo Punkte zu erlangen.

Kosten: 20000 EP

EPS Goldene Karte

Diese Karte ist ein absolutes Muss, denn sie verdoppelt automatisch deine EP Punkte, die du pro getöteten Dinosaurier erhältst. Erhältlich ist diese Karte erst nach dem Kampf gegen den T-Rex in Edward City. Auch wenn dir diese Karte recht teuer erscheint, kaufe sie und du wirst deine EP in Windeseile zurückbekommen. Statte dazu nur in der Gestalt von Regina den Docks der 3rd Energy Anlage einen Besuch ab und erledige einige Plesiosaurus.

Kosten: 40000 EP

Inner Suit

Kaufe dir diesen Anzug, sobald er im Save Shop erhältlich ist. Er bewahrt dich vor Blutungen nach Angriffen der Dinosaurier. Nachdem du diesen Anzug trägst, musst du dich nie mehr darum sorgen, ob deine Blutstiller ausreichen oder du mit deinem Blut andere Dinosaurier anlockst. Besitzt du den Anzug, solltest du damit beginnen, mittlere Medi Packs zu kaufen, denn die eignen sich nun am besten für den weiteren Spielverlauf.

Kosten: 20000 EP

Light-Weight Armor

Erwerbe auch diesen Gegenstand so schnell wie möglich. Er reduziert deine HP Schadenspunkte um die Hälfte. Dazu kommt, dass auch die Angriffsstärke der Dinosaurier um die Hälfte reduziert wird, wenn du diese Art Rüstung trägst.

Kosten: 35000 EP

Andere Gegenstände

Batterie für den Anlasser des Bootes

Dylan muss diesen Gegenstand finden, um das Boot zu starten und aus dem Dschungel herauszukommen. Der Fundort ist im Präzisionslabor innerhalb des Forschungslaboratoriums.

ID-Karte des Mechanikers

Mit dieser ID-Karte kannst du einen bestimmten Aufzug benutzen. Die Karte stammt von einem 3rd Energy Forschungsmechaniker und befindet sich in der Anlage der 3rd Energy.

Stecker

Du benötigst diesen Gegenstand, um die Rolltoren des Kühlungsaquäduktes zu bedienen. Du findest diesen Stecker in der Unterwasser-Transportpassage in der Anlage der 3rd Energy.

Tauchanzug

Dieser Tauchanzug verfügt über einen zusätzlichen Antrieb, der es dir erlaubt zu springen. Er befindet sich in einem Spind in der 3rd Energy Anlage.

Gasmaske

Du findest die Gasmaske bei dem Jeep, nach dem Kampf gegen den T-Rex in Edward City.

Schlüssel und Schlüsselkarten

Schlüsselkarte der Forschungsanlage

Du benötigst diese Karte, um in die Forschungsanlage zu gelangen. Die Schlüsselkarte findest du im Medizinischen Raum in der Militärischen Anlage.

Schlüsselplatte

Sie öffnet das elektronische Schloss in der Militärischen Anlage. Auch diesen Schlüssel findest du im Medizinischen Raum in der Militärischen Anlage.

Schlüssel der Bootskiste

Dieser Schlüssel öffnet die Kiste auf dem kleinen Boot in den Docks der 3rd Energy Anlage. In dieser Kiste befindet sich die Kombination für den Aufzug. Den Schlüssel findest du im Kontrollraum der Anlage.

Schlüsselkarte für die Stadt

Nur mit dieser Schlüsselkarte gelangst du nach Edward City. Du findest sie in dem Reaktor der 3rd Energy Anlage neben einer Leiche.

Schlüssel für die Wohnräume

Dieser Schlüssel öffnet die Tür, die dich in die Wohnräume in Edward City führt. Du entdeckst sie in Robsons Drug Store in Edward City.

Schlüsselkarte für die 3rd Energy Anlage

Diese Schlüsselkarte bringt dich in die 3rd Energy Anlage. Du findest sie im Dschungel unter einem Wasserfall.

Kletterpflanzen und elektronische Schlösser

Dylan

Türen die durch Pflanzen versperrt und überwuchert sind, kannst du mit der Machete öffnen. Bewaffne dich dazu mit der Machete und drücke dann die Kreis-Taste, um die Tür freizulegen.

Regina

Türen die elektronisch verriegelt sind, kannst du mit einem Schlag mit der Schrotflinte öffnen. Bewaffne dich dazu mit der Schrotflinte und drücke anschließend die Kreis-Taste, um die Tür zu öffnen.

3. Die Dino-Berichte

Sammele alle 11 Dino-Berichte, um Zugang zu den Bonus-Abschnitten zu erhalten, nachdem du das Spiel erfolgreich beendet hast. Nachfolgend findest du eine Liste aller Dino-Berichte und ihrer Fundorte im Spiel.

Velociraptor Bericht: Befindet sich in dem Wasserturm bei dem Save Shop.

T-Rex Bericht: Befindet sich im Eingangsbereich der Militärischen Anlage.

Allosaurus Bericht: Befindet sich in der Forschungsanlage.

Compsognathus Bericht: Befindet sich in der Forschungslounge der Forschungsanlage.

Pteranodon Bericht: Befindet sich auf den Docks der 3rd Energy Anlage.

Mosasaurus Bericht: Befindet sich im Kontrollraum der 3rd Energy Anlage.

Plesiosaurus Bericht: Befindet sich im Reaktor der 3rd Energy Anlage.

Inostrancevia Bericht: Befindet sich in dem Materiallager kurz vor Edward City.

Triceratops Bericht: Befindet sich im Materiallager kurz hinter dem Nest des Allosaurus.

Oviraptor Bericht: Befindet sich neben dem zerstörten Hubschrauber in Edward City.

Giganotosaurus Bericht: Befindet sich im Daten Kontrollraum im Raketensilo.

4. Der Lösungsweg

Dylan – Der Dschungel (Teil 1) Der nördliche Pfad

Nachdem sich Dylan und Regina getrennt haben, läufst du zu dem Tor vor dir, das du schon im Vorfeld mit deiner Machete geöffnet hast.

Folge dem Dschungelpfad zu den Containern und erledige unterwegs alle Velociraptoren, die dich angreifen. Neben dem zerstörten Jeep findest du ein mittleres Medi Pack, stecke es ein und klettere anschließend die Leiter nach oben. Laufe den Weg entlang, auf dem du mehrere Kämpfe gegen Velociraptoren bestehen musst. Benutze die X-Taste, um mit Hilfe der Kletterpflanzen nach unten zu gelangen, anstatt über die Leitern zu klettern. Bewege dich weiter durch den Dschungel, bis du zu einer weiteren Ansammlung von Containern gelangst.

Hebe das kleine Medi Pack auf, das sich oben auf einem der Container befindet. Springe danach von diesem Container und renne hinter den Container auf der linken Seite. Lasse dich an der Liane hinunter gleiten und laufe zu der Tür auf der linken Seite des Bildschirmes. Beseitige ruhig alle Velociraptoren in diesem Bereich, um deine Combo Punkte aufzustocken. Dann begibst du dich durch die Tür und betrittst den Wasserturm. Du entdeckst eine Überlebende, die dir allerdings entwischt und dann verschwindet. Gehe zu dem blauen Bildschirm an der Wand und erledige bei diesem Save Shop, was auch immer du möchtest. Doch bevor du deinen Spielstand speicherst, solltest du noch den orangefarbenen Bericht vom Boden aufheben, denn das ist der Velociraptor Bericht.

Speichere nun deinen Spielstand, lade deine Schrotflinte auf und kaufe dir wenigstens zwei große Medi Packs. Anschließend machst du dich auf den Weg nach rechts durch die Passage. Sammele das Rettungspack unten am Fuße des Turmes ein und lasse dich wieder von der Leiter herunter fallen. Dann gehst du durch die Tür am Ende der Passage und gelangst in die Militärische Anlage.

Dylan – Die Militärische Anlage (Teil 1)

Schalte zunächst alle Velociraptoren in diesem Gebiet aus, bevor du an dem Jeep vorbei in das Gelände der U-Bahn rennst. Nimm den mittleren Medi pack mit und bewege dich zu dem Weg, der rechts an der U-Bahn vorbei führt. Verbessere auf deinem Weg deine Combos,

indem du so viele Raptoren wie möglich erledigst. Danach läufst du durch das Tor in den nächsten Bereich, in dem du erst einmal die Leiter außer Acht lässt. Benutze deine höher gelegene Ausgangsposition dazu, einige der lästigen Raptoren unter dir zu beseitigen. Anschließend springst du nach unten und gehst zu dem Tor auf der linken Seite. Auch hier musst du dich gegen mehrere Raptoren zur Wehr setzen, dazu stellst du dich am besten mit dem Rücken zur Wand, um wenigstens von hinten geschützt zu sein.

Sobald du den Hof betrittst, schleudert dir ein sichtlich ungehaltener T-Rex einen Container entgegen. Laufe schnell zu der roten Leiter und klettere diese nach oben auf die Ladeplattform. Auf dieser bewegst du dich entlang und lässt dich an der nächsten roten Leiter auf der rechten Seite hinunterfallen. Dann überquerst du den Hof in Richtung einer weiteren roten Leiter, die dich auf eine andere Ladeplattform führt. Hebe das große Medi Pack auf und renne auf der linken Seite an der Plattform entlang. Falls du verletzt werden solltest, benutzt du ein großes Medi Pack, um deine Gesundheit wieder herzustellen. Lasse dich an der folgenden Leiter hinunter fallen und laufe dann auf die Tür zu, die du rechts erkennen kannst.

Bemerkung: Du kannst den T-Rex zu diesem Zeitpunkt nicht besiegen, daher solltest du einfach möglichst schnell davonrennen.

Du wirst nun von den Zeitreisenden angegriffen, musst außerdem dem T-Rex ausweichen und obendrein noch unverletzt in das Foyer der Militärischen Anlage vordringen. Hier sind deine Reflexe wirklich auf dem Prüfstand. Im Foyer angelangt, durchquerst du es und gehst durch die Tür an der oberen rechten Seite des Raumes. Folge dem Korridor und öffne die erste Tür auf der linken Seite, die du an einem blauen Licht erkennst. Du befindest dich nun im Medizinischen Bereich, in dem du erst einmal die Unterlagen durchsiehst, die sich auf dem Untersuchungstisch befinden. Nachdem du die Papiere an dich genommen hast, drehst du dich um und gehst um den Untersuchungstisch herum in den hinteren Teil des Raumes.

Auf dem Bett findest du die Schlüsselplatte, nimm sie mit und begebe dich dann zum Save Shop. Der Save Shop ist der blaue Bildschirm an der Wand links von der Eingangstür. Speichere deinen Spielstand und fülle die Munition für deine Schrotflinte auf. Danach verlässt du den Raum und kehrst zurück in den Korridor, in dem bereits einige hungrige Raptoren auf dich warten. Hast du diese Saurier beseitigt, läufst du zurück in den Hof und von dort aus zu der Tür zu deiner Rechten. Du gelangst in einen Lagerraum, in dem du dich zu dem Tisch im Hauptraum bewegst und dir den blauen Bericht nimmst, in dem die Gegenstände, die hier gelagert werden aufgelistet sind.

Marschiere nun zum unteren Teil des Bildschirms, wo sich eine orangefarbene Kontrolltafel an der Wand befindet. Benutze die Schlüsselplatte, um die Sicherheitstafel zu öffnen und dir anschließend die Schlüsselkarte der Forschungsanlage zu nehmen. Leider sitzt du kurz darauf in der Falle und schaffst es nicht aus eigener Kraft aus dem Lagerraum hinaus zu gelangen. Daraufhin rufst du Regina zu Hilfe, damit sie dich aus dem Raum rettet und machst eine kurze Verschnaufpause.

Regina – Der Dschungel (Teil 1)

Der südliche Pfad

Renne zuerst zu dem elektronisch gesicherten Tor direkt vor deiner Nase, um dort die elektronische Kontrolltafel mit Hilfe deiner Schrotflinte zu zerstören. Sobald das Licht an der Kontrolltafel grün wird, kannst du das Tor öffnen und hindurchgehen. Dann überquerst du die Brücke und bemerkst dabei einen Allosaurus unter dir. Anschließend bewegst du dich durch das Tor und marschierst den südlichen Dschungelpfad entlang. Erledige möglichst viele der Velociraptoren, denen du begegnest, um gute Combo Punkte zu erhalten. Benutze deine R1 und R2 Feuertaste, um in zwei verschiedene Richtungen gleichzeitig zu schießen. Leider ist deine Pistole nicht gerade eine Superwaffe, daher solltest du dich auf jeden Fall auch darauf konzentrieren, in diesem Bereich einfach nur am Leben zu bleiben.

Benutze wenn nötig das große Medi Pack, um deine Wunden zu heilen und laufe weiter bis zu einer Abzweigung am Eingang der Anlage. Wende dich nach links und gehe auf keinen Fall durch die Tür, sondern folge dem Pfad und durchquere das nächste Tor, hinter dem dich ein riesiger Allosaurus angreift. Versuche erst gar nicht dem Allosaurus die Stirn zu bieten und klettere stattdessen sofort die Leiter vor dir hinauf. Durch die Tür gelangst du in den hinteren Teil der Militärischen Anlage, in dem du zunächst mehrere Raptoren eliminieren musst. Anschließend kletterst du die Leiter auf der rechten Seite nach oben und landest auf einem Laufsteg, von dem aus du ein gutes Schussfeld hast und bestimmt einige Raptoren unter dir zur Strecke bringen kannst.

Danach lässt du dich an der Leiter am anderen Ende des Laufsteges hinunterfallen und tötest unten die restlichen Raptoren, um möglichst viele EP zu bekommen. Renne zur äußersten Seite des Gebietes und hebe dort ein kleines Medi Pack auf, das du am Ende der zerstörten Zugbrücke findest. Danach begibst du dich zu einer Tür auf der rechten Seite und betrittst den Sicherheitskontrollraum. Innen gehst du zu den Tischen in der Mitte und nimmst dir den blauen Bericht. Lese ihn gründlich durch und bewege dich dann zum Save Shop an der hinteren Wand. Kaufe den Flammenwerfer, denn ohne ihn kommst du nicht allzu weit, besorge dir neue Munition, kaufe dir einige große Medi Packs und speichere zu guter Letzt deinen Spielstand.

Nach dem Verlassen des Raumes wirst du erneut von den Zeitreisenden angegriffen. Du rettest dem Mädchen das Leben und befestigst sie mit Handschellen an ein Rohr hinten im Sicherheitskontrollraum. Danach verlässt du die Anlage und gehst zurück über den Laufsteg und weiter durch das Tor, durch das du hinein gekommen bist. Benutze deine Pistole, um die Raptoren zu erledigen und hebe dir den Flammenwerfer für den Allosaurus auf, der draußen auf dich wartet. Vor dem Tor bewaffnest du dich mit dem Flammenwerfer, heilst dich und läufst erst dann hindurch. Ziele auf die Seiten des Allosaurus und drücke R1 zusammen mit der X-Taste, um zu feuern. Folge seinen Bewegungen und ziele immer wieder auf seine

Seiten, bis er zusammenbricht. Dieser Dinosaurier sieht gefährlicher aus, als er eigentlich ist.

Mit etwas Glück hast du die gesamten No Damage Punkte erhalten und rennst jetzt den Dschungelpfad zurück zu der Abzweigung. Erledige die Raptoren, die dich dir in den Weg stellen mit deiner Pistole und hebe dir die Munition des Flammenwerfers für einen späteren Zeitpunkt auf. Dann gehst du durch die Tür in der Wand an der Abzweigung und gelangst in einen Garten, der voller giftiger Pflanzen ist. Bewaffne dich mit dem Flammenwerfer und bewege dich durch den Garten, indem du den Pfälzen richtig einheizt.

Bemerkung: In diesem Garten triffst du auf keinen einzigen Dinosaurier, du kannst dich also entspannen. Falls du den Flammenwerfer nachladen musst, begibst du dich zurück zum Save Shop im Sicherheitskontrollraum.

Marschiere durch das Tor in den nächsten Teil des Garten und verbrenne auch hier so viele Pflanzen wie möglich, bevor du dich an der Leiter hinunter gleiten lässt und zur Tür gehst. Öffne diese Tür und laufe hindurch in den Bereich des Wasserturms. Speichere erst einmal deinen Spielstand, fülle deine Munitionsreserven auf und decke dich mit großen Medi Packs ein. Falls du genügend Geld zur Verfügung hast, solltest du dir die Sub Machine Guns kaufen und dich erst danach auf den Weg zu der Militärischen Anlage machen. Renne am Wasserturm vorbei und benutze die Tür am Ende der Passage. Dahinter musst du gleich einem weiteren Angriff der Zeitreisenden ausweichen, läufst an dem Jeep vorbei und drehst dich nach rechts, um durch die eingezäunte Passage zu marschieren.

Begebe dich durch das Tor und lasse dich an der Leiter hinunter fallen. Unten bleibst du einen Moment stehen, um eine Triceratops Familie zu beobachten, die an dir vorüber zieht. Anschließend bewegst du dich zur Tür auf der linken Seite, die in die Militärische Anlage führt.

Regina – Die Militärische Anlage (Teil 1)

Steige die rote Leiter hinauf und laufe auf der Ladeplattform entlang. Ganz links gelangst du zu der Tür zum Lagerraum. Erledige die Pteranodons mit deinem Flammenwerfer und gehe anschließend durch die Tür, die dich in den Lagerraum führt. Innen hebst du den Schlüssel auf, den Dylan unter der Tür durchgeschoben hat und merkst, dass du Dylan noch nicht retten kannst. Verlasse zunächst den Raum und laufe in den Hof, in dem du dich nach links drehst und zu der Tür auf der linken Seite marschierst. Du gelangst in das Foyer der Militärischen Anlage, in dem bereits einige Raptoren auf dich warten. Hast du diese beseitigt, öffnest du die Tür an der oberen rechten Wand. Dahinter rennst du den Korridor entlang zu dem medizinischen Bereich.

Hinter der Tür, die in den medizinischen Bereich führt, bemerkst du eine Tür, die elektronisch gesichert ist. Öffne die Tür mit Hilfe eines Kolbenschlages und du gelangst in den Kontrollraum. Dort wendest du dich nach links und steigst die Treppe hinauf. Oben hebst du den Bericht auf und liest ihn, bevor du dich die Leiter wieder hinunter bewegst. Nun läufst du hinüber zu der Wand, an der du farbige Kontrolltafeln entdeckst. Betätige nun den blauen Knopf und kehre danach zu dem Lagerraum zurück, um Dylan zu befreien. Dazu begibst du dich zu der Sicherheitskontrolltafel links von der Tür und benutzt die Schlüsselpalte. Nachdem dich die Tür geöffnet hat, wird der Überlebende zurück zum Boot gebracht.

Du findest leider schnell heraus, dass irgendjemand das Boot zerstört hat und somit das Zeittor Computersystem unbrauchbar ist. Während Regina mit dem Mädchen auf dem Boot bleibt, macht sich Dylan auf den Weg zur Forschungsanlage, um geeignetes Werkzeug zu finden, mit dem das Boot repariert werden kann. Speichere deinen Spielstand auf dem Boot und fülle deine Munitionsvorräte auf, bevor es weitergeht.

Dylan – Der Dschungel (Teil 2)

Nach dem Verlassen des Bootes triffst du auf dem Anlegesteg auf einen weiteren Allosaurus. Benutze deinen Flammenwerfer in altbewährter

Art und Weise, um diesen Saurier zu erledigen. Am besten stellst du dich mit dem Rücken zum Container, um so wenigstens eine geschützte Seite zu haben. Versuche dein Bestes, um dir die kompletten No Damage Punkte zu sichern, denn die sind wirklich nicht zu verachten. Sobald du den Allosaurus besiegt hast, begibst du dich zurück zum Boot und speicherst deinen Spielstand. Nachdem du dann auch deinen Munitionshaushalt aufgefüllt hast, machst du dich auf den Weg in den Dschungel. Bewege dich durch das Tor neben dem Container, von dem der Allosaurus hinunter gesprungen ist und mache dich auf eine erneute Begegnung mit einem dieser Saurier gefasst.

Du musst den Allosaurus ausschalten, denn sonst hast du keine Möglichkeit, zu der Leiter zu gelangen. Bewaffne dich wieder mit dem Flammenwerfer und ziele wie gehabt auf die Seiten des Sauriers. Achte vor allem darauf, dass er nicht zu dir auf den Vorsprung gelangen kann, um dich dann direkt anzugreifen. Ist auch dieser Allosaurus Geschichte, gehst du vorsichtshalber noch einmal zurück zum Boot und speicherst deinen Spielstand. Falls du zu diesem Zeitpunkt genügend EP zur Verfügung hast, solltest du unbedingt die Solid Cannon kaufen. Zurück an der Stelle, an der du den letzten Allosaurus beseitigt hast, kletterst du die Leiter hinunter und läufst durch das Wasser. Nach mehreren Leitern, die sich auf dem Pfad durch den Dschungel befinden und zusätzlichen Begegnungen mit hungrigen Velociraptoren, erreichst du schließlich den Wasserfall. Er befindet sich links von der zweiten Leiter, die du hinunter klettern musst.

Am Fuße des Wasserfalls angekommen, drückst du die X-Taste, woraufhin ein grünes Blatt erscheint. Folge diesem Blatt stromabwärts und schaue dich an der Stelle genauer um, an der es stoppt. Nimm die Schlüsselkarte der 3rd Energy Anlage an dich und kehre zurück zu der Leiter, die dich rechts vom Wasserfall befindet. Danach folgst du wieder dem Dschungelpfad, gehst durch das Tor, kletterst die Leiter hinauf und gelangst nach einiger Zeit zu der Forschungsanlage. Allerdings musst du dich auf einige unschöne Begegnungen mit Velociraptoren gefasst machen, die du aber schnell durch Feuerstöße aus deinem Flammenwerfer besiegst.

Benutze deine Karte, um direkt zur Forschungsanlage zu gelangen, dazu drückst du die R2-Taste. Speichere deinen Spielstand am Wasserturm und Sorge dafür, dass du deinen Flammenwerfer wieder auflädst. Anschließend gehst du durch den Garten, in dem sich die giftigen Pflanzen befinden und wendest dich an der Abzweigung nach links, um zur Forschungsanlage zu kommen. Laufe dabei einen Zick-Zack Kurs, um so den Pteranodons auszuweichen. Dann kletterst du die Leiter hinauf und begibst dich durch den Hintereingang in die Forschungsanlage.

Dylan – Die Forschungsanlage (Teil 1)

Beseitige alle Velociraptoren und springe anschließend auf den Laufsteg, dem du folgst. Auch hier stößt du auf einige Raptoren, die versuchen, dir dein Leben so schwer wie möglich zu machen. Lasse dich wieder vom Laufsteg hinunter fallen und öffne die Tür auf der rechten Seite. Im Kontrollhäuschen speicherst du deinen Spielstand, sorgst für Munitionsnachschub und deckst dich mit ausreichend Medi Packs und Blutstillern ein. Dann verlässt du das Kontrollhäuschen und begibst dich zu der zugewachsenen Tür gegenüber, bewaffnest dich mit der Machete und legst die Eingangstür frei. Bewege dich durch die Tür und laufe dann zu dem großen Dinosaurierkadaver. Während du noch dabei bist, den Leichnam zu untersuchen, wirst du von einem Rudel Oviraptoren umzingelt. Erledige sie, sobald die Sequenz endet und renne danach den Korridor hinter dem Aufzug entlang.

Auch hier musst du dich mit den kleinen Oviraptoren auseinandersetzen. Öffne die Tür am Ende des Korridors mit Hilfe deiner Schlüsselkarte und gehe hindurch.

Bemerkung: In diesem Bereich befinden sich mehrere Ventilationstore, die du schließen musst. Schließe alle Tore, außer dem, dass links von der Tür zur Forschungslounge liegt.

Gehe als erstes in den Generatorraum und schließe das Tor rechts von der Tür. Dann begibst du dich in den hinteren Teil des Raumes und

hebst den Blauen Bericht auf, den du auf dem Metalltische entdeckst. Es handelt sich dabei um die Aufzeichnungen der Forscher, daher solltest du den Bericht sorgfältig studieren. Anschließend verlässt du den Raum wieder und läufst durch den Korridor zu der Tür, die völlig mit Pflanzen überwuchert ist. Öffne die Tür mit Hilfe deiner Machete, dahinter befindet sich die Lounge. Nimm dir den Bericht, der auf dem Tisch liegt und die Notizen der Forscher beinhaltet, bevor du in den hinteren Teil des Raumes gehst und dir dort das kleine Medi Pack holst.

Danach schließt du das Ventilationstor vor dir und läufst zu dem Käfig, an dem sich ein grünes Licht befindet. Innen entdeckst du den Compsognathus Bericht. Stecke ihn ein und verlasse den Raum, um weiter nach rechts zu marschieren. Auch hier musst du ein Ventilationstor schließen, es befindet sich direkt neben einem Saurier Ei und ist durch ein grünes Licht gekennzeichnet. Danach kehrst du zurück zum Save Shop, der sich links von der Tür befindet und speicherst deinen Spielstand. Kaufe dir außerdem die silberne EPS Karte, wenn du es dir schon leisten kannst, denn sie verhilft dir zu zusätzlichen Combo Punkten. Schließe auf keinen Fall das Ventilations-tor links vom Save Shop, sondern drehe dich nach links und laufe zu der elektronisch gesicherten Tür, die in das Präzisionslabor führt.

Öffne die Tür mit Hilfe der Schlüsselkarte, leider stiehlt dir gleich darauf ein kleiner Compi deine Schlüsselkarte und verschwindet damit. Dir bleibt nichts anderes übrig, als seine Verfolgung aufzunehmen und dem Compi durch das Ventilationstor zu folgen. Ziele dabei wiederholt auf den kleinen Kerl, du kannst ihn nicht töten, mache dir also keine Sorgen, ihn zu verletzen. Der Compi flieht durch das einzige noch begehbbare Ventilationstor und gelangt in die Lounge. Befindet er sich erst einmal in der Lounge, schließt du schnell das letzte Ventilationstor links vom Save Shop und jagst den Compi in den Käfig im hinteren Teil des Raumes. Das wird einige Zeit in Anspruch nehmen, doch irgendwann geht er in die Falle und rennt in den Käfig hinein.

Nachdem du deine Schlüsselkarte zurück erobert hast, speicherst du deinen Spielstand und verlässt dann die Lounge, um nach links zu der elektronischen Sicherheitstür zu laufen. Benutze deine Schlüsselkarte,

um die Tür zu öffnen und bewege dich in das Präzisionslabor. Auf dem Tisch findest du einen Bericht, der von einem unidentifizierten Leichnam handelt. Links von diesem Tisch liegt die Zündungsbatterie auf dem Boden, mit dessen Hilfe du das Boot reparieren kannst. Mit der Batterie im Gepäck verlasse du die Anlage und machst dich auf den Rückweg zum Boot.

Regina und Dylan – Das Boot

Zurück beim Boot erfährst du, dass das Mädchen entwischt ist. Du gibst Regina die gefundene Batterie, um danach das Boot über die Bucht zu der 3rd Energy Anlage zu bewegen. Speichere deinen Spielstand und kaufe dir wenn möglich die Inner Suit. Begebe dich zu dem Kontrollstick, wähle die 3rd Energy Anlage aus und drück anschließend die X-Taste. Kurz nachdem sich das Boot in Bewegung gesetzt hat, wird es von einem Rudel Plesiosaurus umzingelt. Deine Aufgabe ist es nun, mit Hilfe der bootseigenen Kanone, die Saurier zu erledigen. Ziele dabei nur auf ihre Köpfe und achte darauf, dass sie das Boot nicht beschädigen. Zuerst greifen nur Plesiosaurus an, dann folgen viele Pteranodons und zu guter Letzt greifen beide Arten gemeinsam an.

Glücklicherweise ist die Munition auf dem Boot unbegrenzt und du kannst dich völlig dem Zielen widmen. Nachdem die Angriffswelle der Saurier gestoppt ist, speicherst du deinen Spielstand und kaufst die Heavy Machine Gun. Vergesse nicht, dass zu diesem Zeitpunkt die Inner Suit eine wirkliche Bereicherung für dich ist, da sie dich vor Blutungen bewahrt.

Regina –Die 3rd Energy Anlage (Teil 1)

Verlasse das Boot und laufe auf dem Dock entlang. Beseitige den angreifenden Plesiosaurus mit Hilfe der Heavy Machine Gun, dadurch kannst du einige gute Combo Punkte sammeln. Durchquere die beiden Tore und erledige die Saurier, die sich dir dabei in den Weg stellen.

Versuche auf jeden fall die 10000 No Damage Punkte einzusacken, außerdem findest du links von dem zweiten Tor ein großes Medi Pack. Hinter dem zweiten Tor greift dich ein Pteranodon an, weiche ihm aus, indem du immer wieder hin und her rennst. Laufe auch durch das nächste Tor, um in den Lagerbereich der 3rd Energy Anlage zu kommen. Bei dem zerstörten Army Lastwagen entdeckst du einen Dino Bericht über die Pteranodons. Stecke ihn ein und laufe anschließend nach rechts. Du stößt auf einen toten Soldaten, neben dem du Papiere entdeckst, die dir mitteilen, wie du in den Besitz der Schlüsselkarte der 3rd Energy Anlage gelangst.

Danach begibst du dich zu der Tür, die in die Anlage führt. Sie befindet sich hinter den Fässern. Benutze nun die Schlüsselkarte der 3rd Energy Anlage, um die Tür zu öffnen. Dahinter marschierst du auf dem Laufweg entlang und gehst vorsichtig über das vertäute Boot. Auf dem Boot entdeckst du eine Kiste, die durch ein blaues Licht gekennzeichnet ist. Merke dir den Fundort der Kiste, denn du wirst den Schlüssel zu dieser Kiste bald finden. Bewege dich weiter über das Boot und du erreichst eine Tür am Ende des Laufweges, durch die du in den 3rd Energy Kontrollraum gelangst. Steige die Treppe hinauf und hebe dort den roten Schlüssel für die Kiste auf. Danach gehst du im Uhrzeigersinn durch diesen Raum. Nimm dir den Dino Bericht über den Mossasaurus, der sich unter dem Computer auf der linken Seite befindet. Dann läufst du weiter und entdeckst vor dem großen Fenster das Tagebuch des Mechanikers.

Gehe nun durch die Tür rechts vom Save Shop und weiche dort den Pteranodons aus. Laufe hinüber zu der Leiche und nimm dir die ID-Karte des Mechanikers, mit der du in den Kontrollraum zurückkehrst. Anschließend begibst du dich wieder zu dem kleinen Boot und beseitigst auf dem Weg dorthin einige Plesiosaurus, die dir gute Punkte bescheren dürften. Öffne dann die Kiste mit Hilfe des Schlüssels, im Inneren befindet sich eine vierstellige Zahlenkombination, die du dir unbedingt aufschreiben solltest, da sie in jedem Spiel eine andere ist. Renn zurück in den Kontrollraum, speichere deinen Spielstand und kaufe dir den Pocket Pod, wenn du ausreichend EP zur Verfügung hast.

Jetzt machst du dich auf den Weg zu der Tür, die sich links von der Treppe befindet und stellst dich vor die rote Kontrolltafel. Mit Hilfe der ID-Karte des Mechanikers und der Zahlenkombination aktivierst du den Aufzug, der dich nach unten bringt.

Steige die Treppe hinunter und marschiere durch die Stahlkorridore, bis du einen großen Raum erreichst, in dem ein schwarz-gelbes Warnband um eine Wasserfläche herum gelegt wurde. Laufe zur linken Seite des Bildschirms, an dem sich die Kontrolltafel für die Stromzufuhr befindet. Bewaffne dich mit der Stungun und reaktiviere zunächst die Stromzufuhr, indem du den Schalter betätigst. Die Lichter leuchten nun grün und sobald sie auf rot umschalten, benutzt du die Stungun, um sie wieder auf grün zu schalten. Erst wenn alle Lichter grün leuchten und die gesamte Stromzufuhr wiederhergestellt ist kannst du die Leiter links hinunter klettern. Unten gehst du ganz nach links und kletterst über die Leiter auf die Stahlplattform, auf der sich ein Computerterminal befindet. Dort entdeckst du die Notizen des Mechanikers, steckst sie ein und bewegst dich zu der zweiten Tür des Schrankes, in dem sich die Taucheranzüge befinden.

Nimm dir den Taucheranzug und klettere die Leiter hinter dir hinunter in den Pool. Dann marschierst du zu der großen Kontrolltafel zu deiner Rechten und drückst die X-Taste. Du ziehst nun automatisch den Taucheranzug an und begibst dich durch den Augzugsschacht hinunter zum 3rd Energy Reaktor.

Regina –Der 3rd Energy Reaktor (Teil 1)

Jetzt wird es Zeit für ein wenig Unterwasserakrobatik. Glücklicherweise hast du einen unbegrenzten Sauerstoffvorrat zur Verfügung und kannst dich auf wichtigeres konzentrieren. Beseitige den Mossasaurus mit Hilfe der Needle Gun und mache dich erst einmal mit deinen Bewegungen unter Wasser vertraut. Besonders die Sprungfunktion solltest du perfektionieren, springe daher wiederholt auf die Unterwasser Container und wieder herunter. Diesen Sprung brauchst du besonders dann, wenn du einem Mossasaurus ausweichen musst, der dich angreift. Bewege

dich nun zur rechten Seite des Bildschirmes, lasse dich hinunter gleiten und hebe ein kleines Medi Pack auf, das in der Ecke liegt. Danach lässt du dich auf den Unterwasserlaufweg fallen und folgst diesem bis zu seinem Ende, an dem du hinunter springst und zu der Tür gehst.

Du gelangst in den Kontrollraum für das Wasserzirkulationssystem, in dem sich außerdem ein Save Shop befindet. Speichere deinen Spielstand und kaufe dir die Wasser Granate, ohne die du diesem Unterwasserabschnitt nicht verlassen kannst. Anschließend marschierst du nach rechts und erreichst eine Nische in der sich ein Computersystem befindet. Hebe den Bericht auf, lese ihn sorgfältig und laufe dann weiter nach rechts durch den Korridor. Springe die Leiter hinunter und gehe durch die Doppeltür auf der linken Seite, hinter der sich die Unterwasser Transportpassage befindet. Bewege dich durch diese Passage und erledige dabei alle Mossasaurus, auf die du triffst. Benutze dazu deine Needle Gun, denn die Aqua Granate benötigst du zu einem späteren Zeitpunkt. Du passierst einen Kontrollterminal mit farbigen Lichtern auf deiner linken Seite und erreichst eine Metalltür, an der sich auch das schwarz-gelbe Band befindet. Versuche auf keinen Fall jetzt schon den Leichnam, den du unterwegs entdeckst zu erreichen und dir den blauen Gegenstand daneben zu nehmen.

Begebe dich durch die Metalltür und du gelangst in die Kühlungskammer der Wasserzirkulation. Folge hier dem Metallgitter, das als Weg dient zu einer Brücke und laufe unter dieser Brücke durch. Marschiere in Richtung des unteren Teiles des Bildschirmes und drehe dich dann nach links. Nach einigen Metern erreichst du eine Metallplattform, auf die du hinauf springst und dort das mittlere Medi Pack aufhebst. Benutze die Dreiecks-Taste, um dich auf den Kühlungsbehälter zu befördern, der sich rechts von der Stelle befindet, an der du das Medi Pack gefunden hast. Von dem Behälter springst du weiter zum Nächsten und läufst dann über die Metallbrücke, auf der du ein kleines Medi Pack findest. Springe über den Spalt zu der anderen Seite der Brücke und marschiere auf dem Laufweg entlang.

Anschließend springst du zu der Metallplattform, deren Kanten durch das schwarz-gelbe band gekennzeichnet sind. Bewaffne dich nun mit

deiner Aqua Granate und ziele damit auf den beschädigten Pfeiler vor dir. Die Plattform fällt hinunter und du kannst darauf springen und zu der Tür am oberen Ende gehen. Du gelangst zurück in die Unterwasser Transport Passage, in der du dich wieder mit deiner Neddle Gun bewaffnest. Lasse dich zu dem Leichnam hinunter gleiten und hebe den Gegenstand auf, der links neben der Leiche liegt. Dabei handelt es sich um den Stecker, den du dringend benötigst. Springe weiter hinunter und mache dich auf den Rückweg durch die Passage zu dem Kontrollraum für das Wasserzirkulationssystem, in dem du den Bericht gefunden hast, der dir etwas über diesen Stecker verraten hat.

Zurück bei dem Computerterminal in der Nische platzierst du den Stecker in dem Loch vor dem riesigen Wandbildschirm und aktivierst das System. Danach begibst du dich erneut durch die Transport Passage zu der Kühlungskammer der Wasserzirkulation. Neben der Metallplattform, auf der du das mittlere Medi Pack gefunden hast bemerkst du eine Tür. Du erreichst das Kühlungsquädukt des 3rd Energy Reaktors.

Regina – Der 3rd Energy Reaktor (Teil 2)

Speichere deinen Spielstand am Save Shop und lade deine Aqua Granate nach. Danach steigst du in den Aufzug neben dem Save Shop und folgst dem roten Pfeil auf dem Boden. In dem Abschnitt über dir läufst du durch den Korridor und stößt auf eine Leiche, neben der du die Schlüsselkarte für Edward City findest. Nimm sie mit und folge dem Korridor zu dem nächsten Aufzug, der sich auf der linken Seite befindet. Folge diesmal dem blauen Pfeil. Bevor du den Aufzug benutzt, steckst du noch den Dinobericht über den Plesiosaurus ein, den du rechts auf dem Boden findest. Der Aufzug bringt dich nach unten, wo du durch die Tür läufst und dich im Reaktor wiederfindest. Ein riesiger Plesiosaurus hat den Reaktor beschädigt und alle Notausgänge schließen sich automatisch, was dazu führt, dass du nun zusammen mit einem Plesiosaurus im Reaktor eingeschlossen bist.

Bewaffne dich mit der Aqua Granate, richte sie aber noch nicht auf deinen Gegner, sondern konzentriere dich zunächst darauf, an dem

Reaktor hinauf zu klettern. Du findest einen mittleren Medi Pack und springst von dort aus gegen den Uhrzeigersinn von Plattform zu Plattform. Dabei bewegst du dich am Reaktor nach oben und solltest dich zu deiner eigenen Sicherheit immer dicht an der Wand aufhalten, denn so sind die Chancen des Plesiosaurus geringer dich zu erwischen. Wenn du oben angelangt bist, stellst du dich mit dem Rücken zur Wand undfeuerst eine Aqua Granate in die Richtung des Plesiosaurus. Nach ungefähr fünf Treffern gibt der Saurier sich geschlagen, woraufhin sich die Türen wieder automatisch öffnen.

Springe weiter von Plattform zu Plattform und laufe auf letzten entlang zu einer Tür, bei der du noch ein großes Medi Pack findest. Neben der Tür entdeckst du einen Schalter, betätige ihn und steige in den Aufzug, der dich zurück an die Oberfläche bringt. Steige die Stufen hinunter und du triffst auf Dylan. Genau zu diesem Zeitpunkt erhält Dylan eine Nachricht von David, dass er Überlebende in Edward City gefunden hat.

Dylan – Der Weg nach Edward City (Teil1)

Folge Regina durch die Tür, laufe auf den Hof und erledige zuerst den Velociraptor, der dich angreift. Anschließend gehst du durch die erste Tür auf der rechten Seite und gelangst in ein Gelände, in dem sich Container und Materialien befinden. Begebe dich zu dem Save Shop an der hinteren rechten Ecke, dabei wirst du von einem Allosaurus angegriffen. Benutze die Container als Deckung und beseitige den Angreifer, bevor du deinen Spielstand speicherst und dir die Chainmine und den Light Weight Armor zulegst, wenn du es dir leisten kannst. Danach verlässt du den Hof durch den vorderen Eingang, erledige auf deinem Weg so viele Raptoren wie möglich, um EP zu sammeln. Wenn du genug davon hast, Raptoren zu eliminieren, machst du dich auf den Weg nach rechts. Bei einer Leiche findest du den Dino Bericht über den Inostrancevia und gehst weiter durch den zerstörten Zaun auf der rechten Seite.

Laufe zu dem zugewucherten Tor und öffne es mit Hilfe der Machete.

Hinter dem Tor folgst du dem Dschungelpfad am See entlang, triffst auf Regina und untersuchst Davids Markierung an einem Baum. Danach trennst du dich von Regina und machst dich auf die Suche nach weiteren Überlebenden. Folge dem Pfad zu einem Tor und stelle dich mit dem Rücken zu diesem Tor, um dich gegen die heranstürzenden Oviraptoren zu wehren. Bewege dich durch das Tor, erledige unterwegs alle Oviraptoren und betrete eine Höhle, die sich hinter dem nächsten Tor befindet. Ein Felsbrocken versperrt deinen Weg. Benutze die Chainmine, um ihn aus dem Weg zu räumen und gehe in die Höhle hinein. Beseitige mit Hilfe der Chainmine auch den nächsten Stein, der dein Fortkommen behindert, hebe das große Medi Pack auf und klettere die Leiter hinauf.

Du wirst nun von einigen Inostrancevias angegriffen. Benutze deinen Chainmine, um sie umzuwerfen und ziele danach auf ihren ungeschützten Bauch. Wiederhole diesen Vorgang bei allen Inostrancevias, denen du in dieser Höhle begegnest und renn zu der Leiter links von der Stelle, an der die Saurier zum Vorschein kamen. Klettere die Leiter nach oben und räume mit Hilfe der Chainmine den Felsen aus dem Weg, der den Weg blockiert. Danach läufst du durch die Passage und durch die gesamte Höhle, bis du eine weitere Leiter erreichst. Folge nun den gelben Markierungen an der Höhlenwand, die David gemacht hat und springe die Leiter hinunter. Unten blockieren dir gleich zwei Felsbrocken den Weg. Benutze die Chainmine, um den linken Felsbrocken zu zerstören, denn nur so öffnet sich eine Passage, der du folgen kannst. Hinter dem anderen Felsen warten nur unzählige Saurier auf dich, daher liegt es bei dir, ob du es mit ihnen aufnehmen möchtest oder nicht.

Renne durch die Passage und beseitige dabei die Inostrancevias, denen du begegnest. Am Ende der Passage gelangst du zu einem Save Shop, an dem du deinen Spielstand speichern solltest. Kaufe dir außerdem den Raketenwerfer, denn der Umgang mit dieser Waffe macht wirklich Spaß. Anschließend begibst du dich zu der Leiter und kletterst nach oben, dort triffst du auf Regina. Regina und David haben das Nest des Allosaurus gefunden.

Regina und Dylan – Das Nest des Allosaurus

Nachfolgend wird zunächst erklärt, wie Regina sich durch diesen Bereich bewegen muss. Ziele mit deiner Signalpistole auf deine Ziele und kennzeichne sie, damit Dylan sie daraufhin mit seiner Waffe beseitigen kann. Doch zuerst solltest du die Container aus dem Weg räumen, um einen Weg zu schaffen, den du nehmen kannst. Dein Ziel hier ist es, gesund und munter durch diesen Bereich zu gelangen und dabei so viele Allosaurus wie möglich auszuschalten. Nachdem der Container beseitigt ist, kletterst du über die Leiter auf die Ladeplattform und erledigst von dort aus einige der Saurier. Stelle dich dazu mit dem Rücken zur Ecke der Plattform, so dass dich die Saurier nicht erwischen können. Sobald du die Schussanlage erreichst hast, gibst du Dylan Deckung, damit er sich seinen Weg durch diesen Bereich bahnen kann.

Für Dylan wird die gleiche Taktik angewendet, du kennzeichnest die Saurier mit der Signalpistole und beobachtest dann, wie sie von Regina erledigt werden. Renn zu der Ladeplattform, klettere die rote Leiter hinauf und laufe an der Plattform entlang. Stelle dich dann in die Ecke der Plattform und wiederhole die Taktik, die Regina schon im Vorfeld angewendet hat. Sobald du alle Allosaurus im Nest ausgeschaltet hast, begibst du dich zu der Schussanlage, bei der sich Regina aufhält. Klettere die rote Leiter vor der Schussanlage hinunter und renne auf den Container zu, der sich vor dir befindet. Feuere einen Schuss auf den Container ab und räume ihn damit aus dem Weg. Anschließend kletterst du über die rote Leiter auf den Laufweg und hebst das kleine Medi Pack auf, das du findest.

Lasse dich von der Plattform fallen und räume auch den Container rechts von dir aus dem Weg. Danach kletterst du die Leiter nach oben und begibst dich auf die nächste Ladeplattform, auf der du entlang zu der Leiter läufst, die dich zu der letzten Schussanlage führt. Nun ist es wieder Zeit, dass Regina in Aktion tritt. Du musst dir deinen Weg zu der Stelle bahnen, an der sich Dylan befindet. Folge dazu dem selben Weg, den Dylan eingeschlagen hat. Benutze die Ladeplattformen, um hoch und runter zu springen und so den Angriffen der Allosaurus

auszuweichen. Sobald du Dylan erreicht hast, wirfst du die Signalpistole weg und nimmst dir den Dino bericht über den Triceratops, den du neben einer Leiche findest. Speichere deinen Spielstand am Speicherpunkt und kaufe dir entweder den Raketenwerfer oder die Anti Tank Rifle, am besten wären natürlich beide Waffen. Danach marschierst du durch das geöffnete Tor auf der rechten Seite.

Regina und Dylan – Die Verfolgungsjagd mit dem Jeep

Während Dylan ein totes Triceratops Baby untersucht, erscheint das Muttertier auf der Bildfläche und macht sich auf die Jagd. Regina schnappt sich den Jeep und Dylan springt in letzter Sekunde hinein und beginnt damit die Maschinenpistole zu bedienen. Mittlerweile verfolgt ein ganzes Rudel Triceratops den Jeep und du musst sie mit Hilfe der Maschinenpistole vom Jeep fernhalten. Dabei ist es am besten, wenn du erst dann zielst, wenn sie sich schon in der Nähe des Jeeps befinden, denn so schaffst du es am wirkungsvollsten, sie davon abzuhalten, den Jeep zu attackieren. Achte darauf, dass du nicht verletzt wirst, denn während dieser Verfolgungsjagd hast du keine Möglichkeit, deine Gesundheit aufzufrischen. Fall einer der Saurier im Dschungel verschwinden sollte, mache dich darauf gefasst, das er plötzlich wieder in deiner unmittelbaren Nähe auftaucht. Schieße schnell, bevor der Saurier dir Schaden zufügen kann.

David und der Kampfhubschrauber

Nachdem du die Triceratops abgeschüttelt hast, verlierst du die Kontrolle über den Jeep, der daraufhin in einem Grasstück explodiert. Du konntest dich rechtzeitig mit einem gewagten Sprung retten. Doch leider währt die Freude darüber nicht allzu lange, denn du bemerkst, dass du langsam von einer Gruppe Velociraptoren umzingelt wirst. Es sieht gar nicht gut aus, doch wie aus dem Nichts erscheint plötzlich ein Kampfhubschrauber und feuert auf die hungrigen Raptoren. Es ist

David, der gerade gelernt hat, wie man einen Kampfhubschrauber steuert. David nimmt Kurs auf Edward City und du entdeckst unten in der Stadt einige Überlebende, deren Überlebenschancen allerdings recht gering sind, da es in der Stadt nur so von Dinosauriern wimmelt. Du triffst David in Edward City neben dem abgestürzten Kampfhubschrauber, es scheint, als hätte David es nicht geschafft zulernen, wie man einen solchen Hubschrauber wieder sicher landet.

Dylan – In Edward City

Du stellst ernüchternd fest, dass es doch keine Überlebenden gegeben hat und ihr macht euch zusammen auf den Weg die Daten des 3rd Energy Projektes zu suchen. Ihr trennt euch und macht euch in die unterschiedlichen Richtungen auf den Weg. Laufe zunächst zu dem Jeep auf der rechten Seite, denn dort findest du neben einer Leiche den Dino Bericht über die Oviraptoren. Lese ihn, wende dich danach in Richtung Osten und drehe dich dann nach rechts. Bewege dich zu Robsons Drugstore und klettere die rote Leiter nach oben. Gehe durch die Ladentür und nimm die Papiere des Inhabers an dich, die dir etwas über ein Raketensilo verraten. Im hinteren Teil des Ladens findest du ein kleines Medi Pack und den Schlüssel für die Wohnquartiere. Nachdem du deinen Spielstand gespeichert hast und dich mit neuen Vorräten eingedeckt hast, verlässt du den Laden und rennst zurück zu der Stelle, an der sich der abgestürzte Hubschrauber befindet.

Ignoriere die Pteranodons und gehe durch die Tür dort. Laufe durch die Gasse zu der Tür am anderen Ende und klettere die Leiter zu deiner Rechten nach oben auf eine Plattform. Nimm dir den Rettungspack und lasse dich zurück auf den Boden fallen. Öffne nun die Tür mit Hilfe des Schlüssels und betrete die Wohnquartiere.

Der T-Rex

Auf der anderen Seite der Tür wartet bereits dein alter Freund, der einäugige T-Rex auf dich. Nun ist guter Rat teuer. Zufälligerweise

befindet sich in deiner unmittelbaren Nähe ein Panzer, in den du schnell hinein kletterst und dich darauf vorbereitest, durch die alte Öl Raffinerie zu fahren. Drehe zuerst das Geschütz nach hinten und gebe anschließend Gas. Der T-Rex ist dir dicht auf den Fersen, doch du kannst während der Fahrt mit Hilfe des Geschützes zielen, wobei du unbegrenzte Munition zur Verfügung hast. Dennoch solltest du sorgfältig zielen, denn das Geschütz braucht immer eine gewisse Zeit, um nach einem Schuss wieder einsatzbereit zusein. Gerade in dieser Zeitspanne wirst du einigen Schaden davon tragen, doch lasse dich nicht entmutigen. Ziele am besten auf den Kopf des T-Rex, um die höchstmögliche Trefferpunktzahl zu erreichen. Jedes mal, wenn der T-Rex zum Angriff ansetzt, senkt er seinen Kopf ein Stückchen und du kannst dann genau auf seinen Kopf feuern.

Achte in jedem Fall auf deine Gesundheitsanzeige, denn du hast keine Möglichkeit, dich während des Kampfes zu heilen. Befindest du dich erst einmal auf dem Metallweg, kann dich der T-Rex nicht mehr erreichen und du hast nun die Gelegenheit mehrere T-Rex zu erledigen und dabei viele EP zu sammeln. Benutze die Flash Bomb, um den T-Rex zu verwirren, wenn du dein Geschütz drehen musst, um Container aus dem Weg zu räumen. Fahre auf den Metallweg, der sich durch die Kühlungsbehälter schlängelt und folge ihm zu einer Tür, durch die du mit samt des Panzers hindurch rasen kannst. Die zerbrochene Tür signalisiert sofort das Ende der T-Rex Jagd.

Entferne dich nun von dem Panzer und nimm die Gasmaske mit, die du bei dem Jeep vor dem Panzer entdeckst. Du wirst von einer Gruppe Zeitreisender angegriffen, doch das mysterjöse Mädchen rettet dich und verschwindet jedoch sofort wieder, dabei verliert sie allerdings eine Kette. Dylan ist überrascht über die Ähnlichkeit dieser Kette zu der Kette, die seiner Schwester gehört. Regina erscheint und Dylan erzählt ihr einiges über seine Vergangenheit. Anschließend entscheidest du dich dazu, zurück zu dem Boot zu laufen, doch vorher speicherst du deinen Spielstand und kaufst dir die goldene EPS Karte. Regina steuert das Boot zurück in den Dschungel, um das Raketensilo zu suchen.

Regina – Der Weg zu dem Raketensilo

Begebe dich zum südlichen Tor und bewaffne dich mit der Stungun, um das elektronisch gesicherte Tor zu öffnen. Dahinter läufst du über die Zugbrücke und gehst durch das Tor, bevor du dem Pfad durch den Dschungel folgst. Erledige alle Velociraptoren unterwegs und klettere am Ende des Pfades die Leiter nach oben, um zu dem nächsten Pfad zu gelangen. Laufe durch die Tür vor dir und benutze deine Karte, um das Raketensilo zu erreichen. Stoppe kurz, um das Schild auf der linken Seite zu lesen und klettere anschließend die Hängeleiter neben dem Schild hinunter in den Garten der giftigen Pflanzen. Du ziehst automatisch deine Gasmaske über und kannst nun deinen Streifzug durch den Garten genießen, denn hier triffst du auf keinen einzigen Dinosaurier. Nach kurzer Zeit erreichst du die Tür zum Raketensilo in der Müllentsorgungsanlage.

Regina – Das Raketensilo (Teil 1)

Speichere erst einmal deinen Spielstand an dem Save Shop und laufe danach durch die grün beleuchtete Tür in den Abschussbereich. Innen wirst du sofort von mehreren Velociraptoren angegriffen, die du am schnellsten mit dem Flammenwerfer erledigst. Wenn die Luft rein ist, steigst du die Treppe hinunter zu der Tür, die in den Kontrollraum für die Abschussdaten führt. In diesem Raum begibst du dich zu der Konsole, an der die Lichter flackern und nimmst dir die 3rd Energy Datendiskette, die dort liegt. Die eigentliche Mission, die du hier zu erfüllen hattest ist erledigt und es ist an der Zeit nach Hause zurückzukehren. Hebe noch schnell den Dino Bericht über den Giganotosaurus auf, der sich links neben dem flackernden Licht befindet und verlasse den Raum wieder.

Zurück im Abschussbereich wirst du von dem einäugigen T-Rex begrüßt. Doch bevor du dir Sorgen machen kannst, verletzt zu werden, bricht ein riesiger Giganotosaurus durch die Wand und attackiert den T-Rex, der keinerlei Chance hat, den Kampf zu gewinnen. Du rennst inzwischen zurück in den Kontrollraum und bist ziemlich schockiert von dem, was du gerade gesehen hast. Dylan betritt kurz nach dir den

Raum und erschreckt dich fast zu Tode. Das Boot ist bereit abzulegen, doch kurz vor dem Verlassen des Raumes kommt es zu einer Fehlfunktion des Raketensystems. Die kämpfenden Saurier haben die Abschusssequenz eingeleitet, eine Rakete wird in 10 Minuten abgeschossen. Während Regina nach oben läuft, um den Nuklearsprengkopf zu entschärfen, zieht sich Dylan auf das Boot zurück und bereitet sich darauf vor, diese Zeitzone ein für alle Mal zu verlassen.

Auf dem Weg zu dem Sprengkopf wird Regina von dem riesigen Giganotosaurus angegriffen, kann ihn jedoch mit Hilfe eines Gas-Energie-Terminals ausschalten.

Das Ausschalten des Giganotosaurus

Du musst auf dem Laufweg entlang laufen und den Gas Terminal mit Hilfe deiner Stungun aktivieren. Der Giganotosaurus wird von den Flammen getroffen, doch ist danach immer noch recht fit. Um ihn völlig aus dem Weg zu räumen, musst du diesen Vorgang mindestens fünf Mal wiederholen. Bleibe inzwischen im hinteren Teil des Laufweges, um so dem riesigen Maul des Sauriers zu entgehen. Schon das Gebrüll des Giganotosaurus lässt einem das Blut in den Adern gefrieren, doch der Kampf lohnt sich in jedem Fall, denn nach deinem Sieg erhältst du immerhin 30000 EP. Nachdem der Saurier aus dem Weg geräumt ist, ist der Laufweg wieder vollständig begehbar und du musst dich langsam beeilen, den Nuklearen Sprengkopf rechtzeitig zu entschärfen.

Laufe gegen den Uhrzeigersinn auf dem Laufweg entlang, bis du die Tafel mit den Stromkreisen und den grünen Lichtern am Ende des Weges erreichst. Benutze deine Stungun an den Lichtern, die sich rot verfärben, erinnere dich an diesen Vorgang aus der 3rd Energy Anlage. Nach ungefähr zwei Minuten müsstest du es eigentlich geschafft haben und alle Lichter leuchten blau. Daraufhin senkt sich ein neuer Laufweg herab und du gelangst zu den Raketen. Bewege dich entgegen des Uhrzeigersinnes zu dem Aufzug am anderen Ende und lasse dich nach oben bringen. Dort gehst du ebenfalls entgegen des Uhrzeigersinnes zu

dem Sprengkopf Kontrollterminal, öffnest die Abdeckung des Sprengkopfes, begibst dich zu dem eigentlichen Sprengkopf und deaktivierst ihn.

Gerade als du diesen Bereich verlassen willst, erwacht der Giganotosaurus und ist alles andere als glücklich. In seiner Wut zerstört er alles in seiner Nähe, nur durch einen gewagten Sprung durch ein Fenster kannst du dich vor der herabfallenden Rakete retten. Du erwachst im Datenkontrollraum und bemerkst schnell, dass im gesamten Bereich Feuer ausgebrochen ist. Speichere deinen Spiestand und decke dich mit den notwendigen Sachen ein, bevor du die Stufen hinunterrennst und den Raum verlässt. Gehe durch die Tür am Fuße der Stufen und du befindest dich in der Zugangspassage zur Hintertür 1. Dann bewaffnest du dich sowohl mit der Heavy Machine Gun als auch mit der Chainmine, denn dir steht eine Begegnung mit einer Herde Inostrancevias bevor.

Beseitige die Saurier und bahne dir deinen Weg an fallenden Trümmerteilen vorbei zur Tür, die sich am anderen Ende des Raumes befindet. Du gelangst in die Zugangspassage zur zweiten Hintertür und rennst durch den Raum auf eine Tür zu, über der du ein grünes Licht erkennen kannst. Beseitige auch in diesem Raum den einen oder anderen Saurier, falls du noch genügend Munition zur Verfügung hast. Nachdem du das Gebäude durch die Hintertür verlassen hast, triffst du auf David und Dylan, mit denen du zum Boot rennst. Leider endet die Fahrt früher als erwartet, denn das Wassertor ist verschlossen. Dylan und David machen sich daraufhin auf den Weg, um das Tor zu öffnen.

Das Tor im Wasser

Während David versucht, das Tor zu öffnen, wird er von einer Gruppe Velociraptoren angegriffen. Dylan benutzt die Schussanlage dazu, David Deckung zu geben, damit dieser das Tor vollständig öffnen kann. Deine Aufgabe besteht darin, mit dem Geschütz auf die angreifenden Raptoren zu zielen und David in jedem Fall vor größerem Schaden zu bewahren. Du benötigst pro Raptor ungefähr zwei Treffer, um sie von

dem Laufsteg hinunter in das Wasser zu befördern. Ziele am besten auf ihre Köpfe, um eine höhere EP Combo Punktezahl zu erreichen. Nachdem David das Torschloss geöffnet hat, greift ein riesiger Allosaurus Dylan an und hebt ihn mit seinem Maul hoch.

David feuert daraufhin eine RPG in Richtung des Allosaurus und befördert Dylan dadurch ins Wasser. Leider richtet der Allosaurus seine Aufmerksamkeit nun auf David, der keine Chance hat zu entkommen. Er wird von dem Saurier verspeist, während Regina das Geschehen machtlos mit ansehen muss. Zur selben Zeit erwacht Dylan ein Stückchen weiter stromabwärts.

Dylan – Die Anlage zur Unterstützung des Lebensraumes

Die Zeitreisende weckt Dylan und versucht mit ihm zu sprechen, um ihn dazu zu bringen ihr zu folgen. Laufe daher hinter dem Mädchen her, das sich auf den Weg zur Anlage zur Unterstützung des Lebensraumes gemacht hat. Unterwegs musst du immer wieder darauf achten, dass das Mädchen nicht von böartigen Oviraptoren angegriffen wird. Auch die Velociraptoren haben es nicht auf dich, sondern nur auf das Mädchen abgesehen. Erledige sie und beschütze ihr Leben, koste es was es wolle, denn falls das Mädchen sterben sollte, bedeutet das gleichzeitig auch das Aus für dich.

Nachdem du die Anlage erreicht hast, begibst du dich durch eine ovale silberne Tür, hinter der sich ein Bereich mit einem Pool befindetet. Laufe um den Pool herum und bleibe dicht hinter dem Mädchen. Folge ihr durch die nächste Tür und klettere schnell die Leiter hinauf, während das Mädchen sich einfach an der Wand nach oben bewegt. Marschiere so schnell wie möglich wieder zu ihr, denn sonst zeigen die Angriffe der Oviraptoren Wirkung und die Lebensenergie des Mädchens nimmt langsam ab. Das Mädchen klettert eine weitere Leiter hinauf und verschwindet hinter einer Tür, durch die du ihr nicht folgen kannst, denn die Tür ist durch mehrere Laserstrahlen gesichert. Links von der Öffnung befindet sich ein Kontrollfeld, mit dem die Laserstrahlen gesteuert werden.

Beseitige zunächst alle Oviraptoren in der Umgebung und widme dich erst dann dem Kontrollfeld. Du erkennst vier farbige Türme an den Seiten des Tores, zwei davon auf dem Boden und die anderen beiden auf unterschiedlichen Vorsprüngen links und rechts der Öffnung. Du erreichst diese erhöhten Türme über Leitern, die sich seitlich davon befinden. Laufe zu jedem dieser Türme und betätige die Schalter. Anschließend kehrst du zu dem Kontrollfeld zurück und deaktivierst die Laserstrahlen, bevor du zu der großen silbernen Sicherheitstür gehst. Du gelangst nun in die eigentliche Anlage und findest den letzten Willen des Superintendanten, den du gründlich lesen solltest. Danach bewegst du dich durch eine kleine blaue Tür und findest dich auf einem blauen Laufsteg wieder.

Überquere diesen und gehe durch die Tür in den Raum des Superintendanten. Dort nimmst du den Bericht vom Tisch in der Mitte des Raumes und erhältst so zusätzliche Informationen über die Experimente der Regierung mit der 3rd Energy. Nun speicherst du deinen Spielstand an dem Save Shop und stockst alle deine Munitionsreserven auf. Falls du ihn nicht schon längst besitzen solltest, kaufe den Raketenwerfer und bewaffne dich sofort damit. Dann marschierst du durch die Schiebetür neben dem save Shop und gehst durch den Korridor zu der großen silbernen Tür, durch die du den großen Laboratoriumsgang erreichst. Steige die Stufen hinunter und du bemerkst das Mädchen, das eine Konsole bedient.

Ein Hologramm informiert dich danach über den weiteren Verlauf deiner Mission und du folgst dem Mädchen zu dem Zeittor. In der Transportkammer angelangt greift dich ein anderer Zeitreisender an, der zusätzlich noch die Selbstzerstörungssequenz eingeleitet hat. Dir bleiben fünf Minuten, bis die Anlage in die Luft fliegt. Als wäre das noch nicht schlimm genug, taucht auch der Giganotosaurus wieder auf. Gutes Timing.

Dylan – Der Giganotosaurus

Denke immer daran, dass du den Giganotosaurus mit keiner deiner Waffen töten kannst und dir daher einen anderen Weg suchen musst, ihn loszuwerden. Du musst versuchen eine Verbindung zu einem

Satelliten herzustellen, der dann einen außerirdischen Energiestrahл sendet, der den Giganotosaurus trifft. Um dieses Unvorstellbare zu bewerkstelligen, musst du folgendes durchführen.

1. Aktiviere die Kommunikationskonsole für die Satelliten

Renne über die Brücke und zögere keine Sekunde, denn der Giganotosaurus ist dir dicht auf den Fersen und steht im Begriff die gesamte Brücke zu zerstören. Du bemerkst noch, dass sich die blauen Türen hinter dir schließen, bevor du auf dem Laufweg ganz nach links läufst, bis du bei der Kommunikationskonsole ankommst. Aktiviere die Konsole und stelle so die Kommunikation mit dem Satelliten her. Danach rennst du zurück über den Laufweg zu einer anderen Konsole, die sich rechts von der durchsichtigen Tür befindet. Du kannst den Giganotosaurus zwar nicht mit deinen Waffen töten, aber du kannst durch gezielte Treffer mit deinen besten Waffen seine Bewegungen verlangsamen und ihn dir so vom Hals halten. Um die Konsole zu erreichen musst du ihn mit dem Raketenwerfer erwischen, so dass er zurückgeworfen wird und du die angesteuerte Konsole erreichst.

2. Aktiviere die Konsole für die Satellitenkoordinaten

Aktiviere die Konsole, sobald du dort angelangt bist und während sich die Daten auf den Weg zu dem Satelliten machen, rennst du zurück in Richtung der ersten Konsole. Folge dem Laufweg in die Richtung, aus der du gekommen bist.

3. Aktiviere die Abschusskonsole für Weltraumwaffen

Kurz bevor du die erste Konsole erreichst, entdeckst du eine weitere Konsole in der Mitte der wand zu deiner Rechten. Bei dieser Konsole handelt es sich um die Abschusskonsole für Weltraumwaffen. Aktiviere die Konsole und beobachte, wie ein gigantischer Laserstrahl der Giganotosaurus in seine Bestandteile zerlegt.

Sobald du die Kontrolle über Dylan zurückerlangt hast, begibst du dich über den Laufweg zu der Tür neben der Konsole für die

Satellitenkoordinaten. Du gelangst in das Zeittor und in das Labor für die Torentwicklung. Lehne dich zurück und genieße nun deine wohlverdiente Endsequenz, denn du hast überlebt und es zum Zeittor geschafft. Nach dem Abspann erhältst du dann nur noch dein Ranking, das sich danach richtet, wie lange du gebraucht hast, das Spiel zu erfolgreich zu beenden.



Koudeika

KOUDELKA

Diese Lösung enthält einige kurze Hinweise und Tipps zum Kampfgeschehen im Spiel und bietet weiterhin detaillierte Hilfestellungen, die dich dabei unterstützen sollen, die schwersten und kniffligsten Stellen zu meistern.

Das Kampfsystem

Eines der ersten Dinge die du in diesem Spiel machen musst, ist dich in einem Kampf einem starken Monster entgegenzustellen. Du wirst regelmäßig in Kämpfe verwickelt werden. Zusätzlich zu den einzelnen Bossen und Endgegnern, greifen dich immer wieder weniger starke Kreaturen nach dem Zufälligkeitsprinzip an.

Auch diese Gegner sind keinesfalls zu unterschätzen. Diese Kämpfe sind sehr wichtig für dich, denn deine Figuren erlangen mehr und mehr Erfahrung, wodurch ihre Stärke sich kontinuierlich erhöht. Außerdem erhalten sie durch die Kämpfe die Fähigkeiten, ihren Umgang mit Waffen und Zaubersprüchen zu verbessern und dazu kommt noch, dass deine Figuren nach gewonnenen Kämpfen viele wertvolle Gegenstände erhalten.

Das Kampffeld

Die Kämpfe finden nicht auf dem normalen Spielbildschirm statt. Wann immer du einen Kampf auszutragen hast, findest du dich zusammen mit deinen Gegnern auf einem großen Kampffeld wieder. Dieses Feld besteht aus insgesamt 30 Feldern.

Auf diesem Kampffeld musst du dir über Hindernisse keine Sorgen machen, egal wie überfüllt der Raum ist, indem du dich im wahren Spielgeschehen befindest, auf dem Kampffeld herrscht gähnende Leere. Das Kampffeldmuster kontrolliert die Kämpfe und bestimmt, wie sich deine Figuren und ihre Gegner bewegen dürfen.

Kampfüge machen

Während eines Kampfes darf jede Figur einzelne Züge machen und

Aktionen durchführen. Die Reihenfolge hängt von der AGL Punktzahl ab. Dazu kommt, je höher die AGL einer Figur, desto schneller kann sie sich bewegen, einen Zauber aussprechen oder angreifen.

Außerdem bedeutet eine hohe AGL, dass eine Figur vielleicht sogar zwei Aktionen durchführen kann (zweimal Zauber aussprechen, zweimal angreifen oder zweimal sich bewegen), bevor einer der Gegner zum Zuge kommt. Jedes Mal, wenn eine der Figuren am Zug ist, kann sie entweder angreifen (nur wenn auch ein Gegner in Reichweite ist), einen Zauber aussprechen, einen Gegenstand benutzen, die Waffen wechseln oder aber warten.

Die Regeln für einen Zug

Die Wahl eine Figur zu bewegen unterscheidet sich etwas von der Wahl anzugreifen oder einen Zauber auszusprechen. Bei jedem Zug kann eine Figur sich zuerst bewegen und dann eine zweite Aktion durchführen, natürlich ist das auch in der umgekehrten Reihenfolge möglich. Jede Figur darf sich bis zu drei Felder pro Zug bewegen.

Es gibt einige wichtige Regeln dabei, die unbedingt zu befolgen sind. Zuerst einmal musst du dir im klaren darüber sein, dass eine Bewegung viel Zeit kostet. Eine Figur, die sich einige Felder weiter bewegt, muss länger darauf warten wieder am Zug zu sein, um dann eine Aktion durchzuführen.

Weiterhin ist es einer Figur nicht möglich, ein Feld zu überqueren, auf dem bereits eine Figur steht. Die wichtigste der Regeln allerdings ist die, dass eine Figur niemals in die selbe Reihe vorrücken kann, in der sich bereits ein Gegner befindet. Diese Regel gilt sowohl für deine Figuren, als auch für alle Monster.

Du kannst dich auf einen Gegner zu bewegen und dich auch wieder von ihm zurückziehen, aber du kannst dich nicht in die selbe Reihe stellen. Das bedeutet auch, dass du an keinem deiner Gegner vorbeigehen kannst und sie auch nicht an dir. Dadurch kannst du vor allem deine schwächeren Figuren vor einem Nahkampf bewahren. Denn solange deine anderen Figuren sich in der Reihe vor der schwächeren Figur aufhalten, kann sich ihr keiner deiner Gegner nähern.

Die Ausnahme bildet nur eine bewegungsunfähige Figur, an der ein Gegner sehr wohl vorbeiziehen kann. Das führt dazu, dass diese Figur solange aus dem Spiel ist, bis du es geschafft hast, den Gegner zum Rückzug zu bringen, denn hinter einem Gegner ist es deinen anderen Figuren unmöglich ihrem Verbündeten mit einem Zauber zu helfen.

Abnormaler Status

Feindliche Angriffe oder Zauber können deine Figuren auf dreierlei Weise verletzlich machen, denn viele der Angriffe lassen deine Figuren vergiftet, gelähmt oder stumm zurück. Gift wird besonders in den unteren Levels sehr oft von deinen Gegnern benutzt. Eine vergiftete Figur verliert bei jedem Zug einige ihrer HP.

Normalerweise ist das noch kein Grund zur Beunruhigung, ist deine Figur allerdings schon stark verwundet, kann eine Vergiftung den Ausschlag dafür geben, ob du lebst oder stirbst. Eine Vergiftung kann geheilt werden, indem du der vergifteten Figur entweder ein Gegenmittel oder ein Allheilmittel verabreichst.

Gelähmte Figuren sind nicht in der Lage sich zu bewegen, was sie ungeschützt jedem feindlichen Angriff gegenüber lässt. Die Lähmung lässt nach einiger Zeit von selbst nach, kann aber auch durch ein Allheilmittel geheilt werden. Eine stumme Figur kann sich zwar bewegen und auch kämpfen, ist aber nicht in der Lage einen Zauber auszusprechen. Dieser Zustand ist für einen starken Kämpfer kein Problem, lässt eine Figur, die sich auf das Zaubern konzentriert ziemlich hilflos zurück. Auch diesen Zustand heilst du mit einem Allheilmittel.

Diese drei Zustände werden automatisch nach einem Kampf wieder verschwinden und die Figur ist geheilt. Daher musst du dich oft nicht darum kümmern, dass eine Figur geheilt wird, denn nach dem Kampf ist alles wieder in Ordnung. Verfügen deine Figuren über ausreichend HP, wird ihnen eine Vergiftung nicht wirklich schaden. Eine gelähmte Figur muss nicht geheilt werden, wenn sich nur noch ein Gegner auf dem Kampffeld befindet, der sowieso beim nächsten Zug beseitigt wird. Außerdem muss sich eine Figur, die sich aufs Kämpfen spezialisiert hat, nicht darum sorgen, ob sie nun stumm ist oder nicht.

Die Anwendung der Zauber

Mit der Ausnahme des aller ersten Kampfes, in dem noch kein offensiver Zauber zur Verfügung steht, kannst du in jedem der folgenden Kämpfe Zauber anwenden. Die verschiedenen Zaubersprüche lassen sich wie Waffen benutzen, wenn man von einigen wichtigen Unterschieden absieht. Der erste besteht darin, dass du deinem Gegner nicht direkt gegenüber stehen musst, um ihn zu treffen. Dein Zauber kann einen Gegner auch dann treffen, wenn er sich hinter seinen Verbündeten aufhält.

Genau wie bei den Waffen brauchen auch die verschiedenen Arten von Zauber Munition, die aber während der Kämpfe nicht nachgeladen werden muss. MP (Magic Points) bilden diese Munition. Nachdem deine Figuren erst einmal einige Level überstanden haben, ist es nicht zu erwarten, dass ihnen einmal diese MP ausgehen sollten. Zauber sind ein wichtiger Teil deiner Ausrüstung, denn anders als bei Waffengebrauch muss sich deine Figur nicht bewegen, um einen Zauber auszusprechen.

Da ein Zauber besonders in den höheren Levels an Stärke gewinnt, kann er dann auch weit mehr Schaden anrichten, als ein normaler Angriff. Zaubersprüche verfehlen nie ihr Ziel und solange du über MP verfügst und nicht dazu verdammt bist stumm zu sein, kannst du jederzeit einen Zauber anwenden. Denke immer daran, dass die Figuren zur selben Zeit in der sie Erfahrungspunkte (EP) sammeln und die Levels meistern, ihre Zauberarten und Waffen nur dann verbessern, wenn du sie auch benutzt.

Lasse deine Figuren während eines Kampfes nie untätig warten, sie sollten immer etwas machen. Falls Edward versucht seine Level im Waffengebrauch zu verbessern und dadurch den Kampf fast alleine bestreitet, sollten James und Koudelka immerhin den Reflect Zauber oder den Heil Zauber anwenden. Im Gegenzug, wenn Koudelka ihren Level in der Anwendung von Zauber verbessern soll, lässt du Edward und James nur mit recht schwachen Waffen angreifen, damit Koudelka die Chance hat, den Zauber mehrmals anzuwenden.

Edward sollte immer in der vordersten Reihe platziert sein und einen

Kampf wenigstens eine Reihe vor Koudelka beginnen. Auf diese Weise ist sie stets vor Angriffen geschützt. Wenn du James auch zu einem Kämpfer machen willst, solltest du ihn ebenfalls in die vorderste Reihe stellen.

Sei nicht zu geizig, wenn es darum geht einen Gegenstand zu benutzen, auch wenn du nicht viele von der Sorte besitzt. Es wäre schade, wenn du das Spiel von Neuem beginnen müsstest, nur weil du dich nicht von einem High Potion trennen wolltest. Sei aber auf der anderen Seite nicht zu verschwenderisch und finde einen gesunden Mittelweg mit Gegenständen umzugehen.

Der Lösungsweg

Unerwartete Hilfe

Nach der Anfangssequenz, in der ein Werwolf zum Angriff ansetzt, wirst du gleich in den ersten Kampf verwickelt. Der verwundete Mann wirft dir eine Pistole zu, mit dem du den Werwolf bei jedem Zug angreifen solltest. Du benötigst drei oder vier Schüsse, um den Werwolf zu erledigen, der sich dir zwar nähert und bestimmt auch verwundet, aber eigentlich keine tödliche Bedrohung darstellt.

Nach dem Kampf schnappst du dir die Sachen, die der Werwolf bei sich hatte und Koudelka lernt den Flare Zauber. Nachdem der Werwolf beseitigt ist, gibt es in der Umgebung nichts mehr, was von Bedeutung ist. Du bewegst dich nach links und wendest dich dem sterbenden Mann zu. Du heilst ihn als Dank für die Pistole und nach einer kurzen Einführung schließt er sich dir an. Zusammen stöbert ihr durch die einzelnen Räume und gelangt nach einiger Zeit auch in die Wohnräume der Hartmans.

Hier ist es wirklich gemütlich, verglichen mit dem Rest der Räume, die du besucht hast. Die Hartmans wirken wie nette freundliche Menschen, die gerne dazu bereit sind ihr karges Mahl mit hungrigen Reisenden zu teilen. Koudelka ist jedoch der Appetit vergangen, nachdem über die Monster in der Umgebung gesprochen wird. Um

deine Vorräte aufzufüllen, gibt dir Ogden eine Schachtel Patronen für die Pistole mit auf den Weg. Die Hartmans verschließen ihre Tür sorgfältig hinter dir und du findest dich außen bei der Treppe wieder.

Steige die Treppe nach oben, um eine weitere Sequenz einzuleiten, nach der du gegen eine riesige Pflanze antreten musst, die einen Raum bewacht. Koudelka und Edward müssen um ihr Leben kämpfen, den die Pflanze ist ein ernstzunehmender Gegner. Feuer Zauber fügt der Pflanze großen Schaden zu. Falls du auf deinem Trip durch die Räume eine Waffe gefunden hast, die mit dem Feuerverbunden ist, solltest du sie unbedingt benutzen. Am schnellsten wirst du die Pflanze los, indem du Koudelka ihren Flare Zauber anwenden lässt, während Edward sich auf Angriffe mit seinen Waffen konzentriert.

Die Geschichtsstunde

Nachdem auch James sich deiner Truppe angeschlossen hat, machst du dich auf den Weg zurück durch die Küche in den Gang vor der Wohnung des Totengräbers. Steige in das zweite Stockwerk nach oben und drehe dich nach rechts. Anschließend gehst du durch die Tür am Ende des Ganges, wo du vorhin Listel gefunden hast. Während du dich dem Ende des Ganges näherst, erlebst du eine kurze Sequenz, in der James sich wegen der blasphemischen Einstellung von Koudelka Sorgen macht. Plötzlich beginnt der Totengräber auch noch, in den Gang hinein zu feuern.

Nachdem du einen anderen Raum betreten hast, erlebst du eine weitere Sequenz, in der Koudelka die Anwesenheit vieler Geister in der Umgebung fühlen kann. Koudelka gibt preis, dass ihre Anwesenheit in der Abbey auf einen einzelnen weiblichen Geist zurückzuführen ist, der sich mit ihr auf spirituelle Art und weise in Verbindung gesetzt hat. Sie kann fühlen, dass diese Abbey früher einmal ein Gefängnis gewesen ist, das sich darauf spezialisiert hat, seine Insassen auf brutalste Weise zu foltern und dann zu töten.

Dieser Raum beinhaltet mächtige Geister und Koudelka fühlt die Anwesenheit eines enorm starken und extrem wütenden Geistes. Nach der Sequenz schaust du dich in dem Raum um und untersuchst vor

**K
O
U
D
E
L
K
A**

allem den Schrank rechts von der Tür. Nachdem du die Tür des Schrankes geöffnet hast, greift dich eine Mumie an, die ein Hochzeitskleid trägt.

Diese Mumie verfügt über ziemlich viele HP, aber ihre Zauberarten haben keinen Einfluss auf Koudelka. Verwende so oft wie möglich die verschiedenen Zauberarten, vor allem den Tornado Zauber, während Edward und James die Mumie mit ihren Waffen bearbeiten. Nachdem du den Kampf gewonnen hast, öffnest du den Schrank erneut und entdeckst eine Leiter, nach unten führt. Klettere die Leiter hinunter, denn das ist der einzige Weg zurück in das erste Stockwerk zu gelangen.

Laufe durch die Gefängniszelle in den gang und bewege dich in Richtung des oberen Bildschirmrandes, um eine weitere Sequenz einzuleiten.

Die Wohnräume des Priesters

Gleich zu Beginn spürt Koudelka, dass irgend etwas nicht stimmt. Untersuche die Umgebung, in der du ein rotes Glasstück findest. Danach widmest du dich dem Altar. Sobald du dir den Altar genauer anschaust, beginnt ein Kampf gegen drei Gegner, die geisterhafte Ebenbilder deiner Truppe sind. Ein harter Kampf steht dir bevor.

Die geisterhaften Koudelka und James sind sehr stark im Bereich der Magie und Edward ist physisch ausgesprochen stark. Benutze so oft wie möglich deinen Zauber, dabei solltest du dich allerdings auf deine stärkeren Offensivzauber konzentrieren. Versuche zuerst Edward aus dem Weg zu räumen, denn er stellt die größte Gefahr für deine Gruppe dar. Die anderen beiden konzentrieren ihre Zauberarten hauptsächlich auf Koudelka, die diesen jedoch zu widerstehen weiß.

Nachdem die letzte Kreatur ausgeschaltet ist, darfst du nicht vergessen, die Ohrringe an dich zu nehmen. Dann kletterst du zum Altar hinauf und schaust dir das zerbrochene Glas an. Die rote Glasscherbe hilft dir dabei, die Inschrift unten im Fenster zu entziffern. Du erhältst den Code 7038, mit dem du die Kiste in der Gefängniszelle öffnen kannst. Nachdem du den Altar verlassen hast, erwähnt Koudelka

in einer kurzen Sequenz, dass einige der Leichen erst vor kurzem gestorben sind. Edward und Koudelka glauben, das dies das Werk des alten Paares ist.

Kehre in den Gang zurück und klettere an der Leiter nach oben, um erneut die Gefängniszelle zu betreten. Dort öffnest du mit Hilfe des Codes die Kiste, in der sich das Tagebuch der Wache befindet. Lese dieses Tagebuch, um Näheres über die Abbey und die Mumie im Hochzeitskleid zu erfahren. Anschließend kehrt du zu den Wohnräumen des Priesters zurück und speicherst dort deinen Spielstand.

Das Verlies

Schaue dich gründlich im Keller um, es scheint keinen Weg nach draußen zu geben. Du findest ein Gegenmittel und Patronen in der Nähe der Leichen in diesem Gebiet. Nachdem du die Leichen untersucht hast, siehst du dir die Stangen genauer an, die aus dem Raum zu führen scheinen. Eine Sequenz beginnt, nach der ein Kampf gegen einen Adligen in Monstergestalt beginnt.

Der Kampf ist nicht sonderlich schwierig, wenn du mit den richtigen Mitteln angreifst. Während Edward das Monster mit seinen Nahkampfwaffen bearbeitet, lasse Koudelka es mit ihrem Zauber angreifen. Die Zauberarten, die das Monster selbst anwendet, richten bei Koudelka keinen größeren Schaden an.

Nach dem Kampf stürzt die Wand ein und gibt den Weg in den nächsten Raum frei. Durchsuche die Folterkammer, um einige Dinge zu finden und vergesse nicht, auch das Gestell in der Mitte des Raumes zu untersuchen. Danach verlässt du diesen Raum und begibst dich in den folgenden. Dort entdeckst du die Leichen von zwei Mädchen, die den grünen Schlüssel bei sich haben.

Du benötigst den Schlüssel, hast aber momentan noch keine Chance einen Kampf zu gewinnen, laufe daher durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Eine weitere Sequenz beginnt, sobald du die Schatzkammer betrittst. Dieser Raum scheint vollgepackt mit schönen Dingen zu sein und James ist davon überzeugt, dass es deshalb so viele tote Diebe in der Abbey gibt. In der Schatzkammer findest du mehrere

**K
O
U
D
E
L
K
A**

wichtige Gegenstände, wie die Armbrust, Pfeile und zusätzliche Patronen für die Pistole.

Nachdem du die Dinge eingesammelt hast, gehst du durch die Tür auf der linken Seite und betrachtest die Wand neben der Tür genauer. Es befindet sich etwas hinter der Gedenktafel, aber du kannst es noch nicht erreichen. Steige daher erst einmal die Treppe nach oben, wo du seltsame Zeichen in der Ecke entdeckst. Nimm dir die High Listel, die sich in einer der Kisten befindet, bevor du durch die Tür hinter dir marschierst.

Im nächsten Raum entdeckst du weitere wichtige Gegenstände. Du nimmst das Steintablett an dich, dass an der hinteren Wand hängt, steckst die Löwenstatue ein und hebst die Notiz beim Teddybär auf. Die Notiz macht zunächst noch keinen Sinn, was sich aber im späteren Verlauf noch ändern wird.

Bewege dich dann durch die andere Tür und du erkennst schnell, dass etwas in diesem Raum faul ist. Laufe zu dem Schrein im hinteren Teil des Raumes und bereite dich auf einen Kampf vor. Stellst du dich nämlich auf den Schrein, greift dich eine Kreatur an. Dieser Kampf ist eine echte Herausforderung, denn er verlangt dir weit mehr ab, als die vorherigen Kämpfe.

Der Megalith Zauber ist völlig nutzlos bei dem Versuch, dem Monster zu schaden, genau so wie die anderen erdverbundenen Waffen. Greife daher stattdessen mit dem Tornado Zauber und luftverbundenen Waffen an. Du wirst einige Zeit damit verbringen, dich in diesem Kampf wiederholt zu heilen. Gebe nicht auf und benutze immer wieder den Tornado Zauber.

Nachdem die Kreatur das Zeitliche gesegnet hat, erhältst du das Evil Horn und hast die Möglichkeit deinen Spielstand zu speichern. Vorher solltest du allerdings zurück nach unten laufen und dir die Ziegen Statue holen.

Zerbrochenes Glas

Gehe durch die Tür in der Nähe des Weihwasserbeckens, um in den Gang zu gelangen. Eine Sequenz beginnt, in der ein Mann vom Balkon

auf einen Kronleuchter zielt. Der herabfallende Leuchter verfehlt die Gruppen um Haaresbreite, dafür fällt ein Gegenstand aus dem Leuchter, den du an dich nehmen kannst. Du erhältst St. Daniels Arm und begibst dich damit zur Treppe.

Oben angekommen greift der Mann der auf den Leuchter gezielt hat erneut an. Jedes Mal, wenn dieser Mann feuert, trifft er auch und richtet großen Schaden an. Du musst versuchen, diesen Gegner so schnell wie möglich auszuschalten. Nach deinem Sieg nährst du dich dem Mann und redest mit ihm.

Danach marschierst du zurück durch die Wohnräume des Totengräbers, weiter zu dem Wohnzimmer, in dem du dem alten Paar das erste Mal begegnet bist. Nimm dir die Drachen Statue vom Tisch und untersuche auch die anderen Tische im Hintergrund. Du findest eine Maske auf einer Bank. Stecke sie ein, bevor du dir die Bilder an der Wand genauer ansiehst.

Nach der Sequenz machst du dich auf den langen Weg zurück nach oben, in die Halle, in welcher der Leuchter herabgestürzt ist, durch den Bereich am Weihwasserbecken, zurück in den Keller und die Schatzkammer. Mit Hilfe des roten Schlüssels kannst du die verschlossene Tür öffnen. Werfe anschließend den Schlüssel fort, denn du kannst ihn nicht mehr gebrauchen.

Kehre zu der Stelle zurück, an der du gegen den Mann gekämpft hast und laufe durch die Tür, neben der er zusammengesunken sitzt. Dahinter entdeckst du seltsame Zeichen auf dem Boden, die dich an die Zeichen erinnern, die du auf der Kiste und in der Ecke gesehen hast. Folge dem Pfad und bewege dich genau über die roten Symbole, die du auf der Kiste gesehen und dann über die vier Symbole, die du an der Wand bemerkst hast. Eine Tür öffnet sich, aber nur, wenn du genau über die acht richtigen Symbole gelaufen bist.

Du löst einen Kampf aus, indem du auf einen Altar steigst, der sich im hinteren Teil des Raumes befindet. Die Hydra ist sehr stark, du kannst sie aber mit Hilfe deines Geyser Zaubers besiegen. Benutze bei jeder noch so kleinen Gelegenheit deine Zaubersorten. Du solltest es sogar in Betracht ziehen, Edward Zaubersprüche anwenden zu lassen.

Die Hydra beschränkt sich eigentlich darauf, deine Gruppe mit ihrem Zauber anzugreifen. Halte dich tapfer, du erhältst die Kronenikone, sobald du die Hydra vernichtet hast.

Allein in der Laube

Koudelka verbringt die meiste Zeit in diesem Abschnitt alleine. Das bedeutet, dass einige schwere Kämpfe auf dich zu kommen, da dir die Rückendeckung von Edward und James fehlt. Wenn du dich dem schwachen blauen Licht näherst, löst du eine Sequenz aus. Der Eingang zum Heiligtum wird durch eine große Pflanze versperrt, daher musst du einen anderen Weg hinein finden.

Während du dich auf das andere Ende des Raumes zu bewegst, startet eine weitere Sequenz. James und Edward flüchten in die Richtung, aus der sie gekommen sind. Koudelka bleibt zurück und wird von der einstürzenden Wand an der Flucht gehindert. Da du dich dieser Kreatur noch nicht stellen kannst, solltest du dein Heil so schnell wie möglich in der Flucht suchen.

Nachdem die Totengräber beseitigt sind, stößt du auf Gug, eine Kreatur, die über unglaubliche körperliche Kräfte verfügt. Du musst deine besten Zauber benutzen, um Gug zu schlagen. Der Tornado Zauber ist in diesem Kampf sehr effektiv. Da Koudelka diesen Kampf alleine ausfechten muss, solltest du sie mit Gegenständen bewaffnen, die ihre HP steigern und ihre magischen Fähigkeiten verbessern. Vergesse dich nicht rechtzeitig zu heilen, wenn die Notwendigkeit dazu besteht.

Nach mehreren Tornado Zauberangriffen ist Gug besiegt und du kannst deinen Spielstand erst einmal sichern. Die Kreatur im Altar der Dunkelheit gibt dir 16 verschiedene Hinweise. Dazu musst du den Raum nur betreten, mit der Kreatur reden und danach den Raum wieder verlassen. Wenn du zusätzliche Hinweise möchtest, verlässt du zunächst den Raum und kehrst dann zurück, um erneut mit der Kreatur zu sprechen.

Die Wohnräume von Patrick

Nachdem die Gruppe wieder zusammengefunden hat, kannst du dich

weiter in der Nemeton Abbey umsehen. Du musst etwas gegen den ruhelosen Geist von Charlotte unternehmen und außerdem den Wohnbereich von Patrick genauer untersuchen, um weitere Hinweise über das Böse in der Umgebung zu finden. Du wirst einige schon bekannte Räume durchqueren und den Wohnbereich von Patrick auf den Kopf stellen.

Dabei erhältst du einige Antworten und selbst die neuen Fragen, die aufkommen, führen dich zur Lösung des Mysteriums. Gehe zu dem Raum im Verlies, in dem du die Leichen der beiden Mädchen entdeckt hast. Versuche den grünen Schlüssel an dich zu nehmen. Allerdings bekommst du ihn nur dann, wenn du ihnen dafür ihre Puppen gibst. Öffne mit dem Schlüssel die Tür neben den Mädchen und gehe hindurch.

Hebe den Trank in der Ecke auf und steige dann die Treppe nach oben. Dort findest du einen weiteren Trank und läufst anschließend durch die kleine Tür in die Zelle von Charlotte. Begebe dich durch den vorderen Raum, in dem sich aus irgendeinem Grund immer noch Essbares auf dem Tisch befindet.

Nachdem du den nächsten Bereich betreten hast, wirst du von mutierten Möbelstücken angegriffen. Dieser Kampf ist weit aus schwieriger, als er dir erschienen mag, denn die Möbelstücke verfügen über sehr viele HP. Benutze deinen Megalith Zauber, um das Bücherregal anzugreifen, wohingegen der Geyser Zauber bei den Stühlen besondere Wirkung zeigt.

Nun begegnest du Charlotte und das weitere Geschehen richtet sich danach, was du im Vorfeld gemacht hast und was nicht. Wenn du die Briefe aus der Kiste genommen hast und am Grab von Charlotte gebetet hast, vermeidest du einen Kampf mit ihr. Sie ist zu schockiert darüber, dass ihre Mutter sie doch aus ganzem Herzen geliebt hat und verschwindet, dabei lässt sie eine Brosche zurück.

Falls du nicht an ihrem Grab gebetet haben solltest und auch die Briefe der Mutter nicht gefunden hast, wirst du Zeuge einer Sequenz, in der Koudelka versucht mit Charlotte zu reden. Diese schwört die gesamte Gruppe zu töten und greift an. Es ist zu erwarten, dass

K
O
U
D
E
L
K
A

Charlotte hauptsächlich ihren Zauber nutzt, den du mit deinem Geyser Zauber erwidertest. Dieser Zauber schwächt Charlotte am aller meisten.

Wenn du Edward in die Nähe von Charlotte bewegst, wird sie ihre Angriffe hauptsächlich auf ihn richten. Dadurch musst du ihn öfters durch Koudelka und James heilen lassen. Wenn Edward eine Waffe besitzt, die auf dem Element Wasser basiert, kann er sie effektiv gegen Charlotte einsetzen.

Egal, ob du nun mit Charlotte kämpfst oder nicht, wichtig ist, dass du die Brosche erhältst, die sie fallen lässt. Kämpfst du mit ihr bekommst du die Star Brosche, ansonsten die Flare Brosche.

In der Kirche

Es ist an der Zeit, die restlichen Bereiche der Abbey zu erkunden. Du musst die Sakristei betreten und dort einen Weg finden, der dich in das Innere der eigentlichen Kirche führt. Lasse Koudelka dort auf den Altar klettern. Sie sieht etwas, kann es aber nicht genau erkennen. Daher zündest du die Kerzen mit Hilfe der Streichhölzer an, die du gefunden hast. Dadurch kannst du nun den Gegenstand erreichen, nämlich den Lifedrinker, ein sehr mächtiges Schwert.

Kehre dann in den vorherigen Raum zurück und gehe durch die Tür am oberen Bildschirmrand. Du landest in der Kapelle, in der du dich auf die Plattform stellst, um einen Kampf auszulösen. Der Apostel ist ein sehr trickreicher Gegner, bei dem es auf genaues Timing ankommt. Er greift öfters mit seinem Zauber an, es sei denn, Edward befindet sich in seiner unmittelbaren Nähe. Bewege Edward deshalb so schnell wie möglich in seine Nähe.

Der Apostel bewegt sich manchmal in einem seltsam wirkenden Bewegungsablauf von einer Seite zur anderen. Dabei ist er immun gegen deinen Zauber. Benutze deinen Geyser Zauber nur dann, wenn sich der Apostel gerade nicht bewegt. Wenn Edward mit dem Lifedrinker bewaffnet ist, können ihm die Angriffe des Apostel nichts anhaben.

Nach dem Kampf solltest du deinen Spielstand speichern und dann durch die Tür laufen, durch die du hereingekommen bist. Eine kurze

Sequenz erläutert die letzte Tür in diesem Raum. Kehre in das Innere zurück und betrete die Kirche. Im Kirchenschiff kannst du es dann mit dem Gargoyle aufnehmen, der unglaublich stark und zäh ist.

Die meisten deiner Zauberarten wirken nicht sehr gut, nur Tornado und Flare Zauber richten wirklichen Schaden an, während der Gargoyle auch immun gegen die meisten herkömmlichen Waffen zu sein scheint. Nach einem harten Kampf erhältst du die Möglichkeit, das Schwert Sacnoth zu bekommen. Dazu kehrst du in den Innenbereich zurück und begibst dich zur gegenüberliegenden Seite.

In der Nähe des Haupttores drehst du dich nach rechts und stellst dich mit dem Gesicht zu der Statue eines Mannes, der ein Schwert in der Hand hält. Nur wenn du den Gargoyle besiegt hast, kannst du dir das Schwert nehmen.

Der Baum des Lebens

Wenn du dazu bereit bist, kehrst du in die Sakristei zurück, in der du eine Sequenz erlebst. Edward zielt auf eine Flasche mit Nitro, die vor der Tür platziert ist. Die Explosion zerstört die Tür und du kannst durch die Öffnung gehen. Innen bedeckt der Baum des Lebens alles, was sich hier befindet. Oben am Bildschirmrand entdeckst du eine Treppe, über die du nach oben zur Orgel steigst. Bevor du die Orgel erreichst, solltest du den alten Brief in deinem Inventar noch einmal lesen.

Merke dir die Reihenfolge der markierten Wörter und nähere dich der Orgel. Betätige die Tasten in der richtigen Reihenfolge, die du aus dem Brief ersehen kannst. Zuerst Geheimnis, dann Schmerz, Menschen und Lichter. Die Symbole zeigen dir, was du zuerst betätigen musst. Das Spiel der Orgel öffnet einen Weg in der Mitte der Kirche. Steige die Treppe wieder hinunter und klettere auf den Altar. Eine Sequenz folgt, nach der du den Kessel des Lebens untersuchst.

Werfe Daniels Arm in den Kessel, wenn du die Gelegenheit dazu bekommst. Der Baum dreht nun völlig durch und die zerbrochenen Fenster scheinen eine schnelle Flucht zu ermöglichen. Das Feuer lässt dir keine andere Wahl, als geradewegs einem finalen Zusammentreffen mit Elaine entgegenzugehen.

K
O
O
D
E
S
T
A
T
I
O
N

Die Vernichtung des Bösen

Dir bleibt keine andere Möglichkeit, du musst den Turm über dem Heiligtum hinaufsteigen und Elaine stellen. Ein harter Kampf erwartet dich, den du mit etwas Glück und noch mehr Können für dich entscheiden kannst.

Steige die Treppen nach oben in das zweite Stockwerk, in dem du zunächst von einigen der Äste des Lebensbaumes angegriffen wirst. Die drei Tentakel sind zwar sehr stark, reagieren aber äußerst empfindlich auf Feuer. Benutze den Flare Zauber und lasse Edward eine feuerverwandte Waffe benutzen.

Gerade als du um die Blüte oben auf dem Baum des Lebens herumgehst, erwacht diese zum Leben. Du beobachtest gebannt, wie die Blüte sich öffnet und der seltsam geformte Körper von Elaine zum Vorschein kommt. Sobald Elaine dich entdeckst, greift sie sofort an, doch Koudelka reagiert schneller und lässt den Angriff am magischen Anhänger abprallen.

Elaine springt zur Decke und versucht sich zu entfernen, aber Edward trifft sie mit seiner Waffe. Sie fällt von der Decke und der Kampf scheint zu Ende, doch Elaine erwacht und jagt die drei über die Treppe nach oben zur Turmspitze. Steige die Stufen hinauf, bis in das fünfte Stockwerk, wo Elaine dich einholt. Sie greift hauptsächlich mit ihrem Zauber an. Bewege Edward nach vorne, um Koudelka davor zu bewahren, in Elaines Nähe zu gelangen.

Elaine ist momentan immun gegen deinen Megalith Zauber, aber Flare als auch der Tornado Zauber scheinen ihr zu schaden. Lasse jedes Mitglied deiner Gruppe den Reflect Zauber benutzen, um dich bestmöglich vor den Angriffen zu schützen. Dadurch schaffst du es sogar, dass Elaines Zauber nur sie selbst schwächt. Die meisten physischen Waffen haben keinerlei Wirkung auf Elaine, nur das Evil Horn ist dir eine große Hilfe.

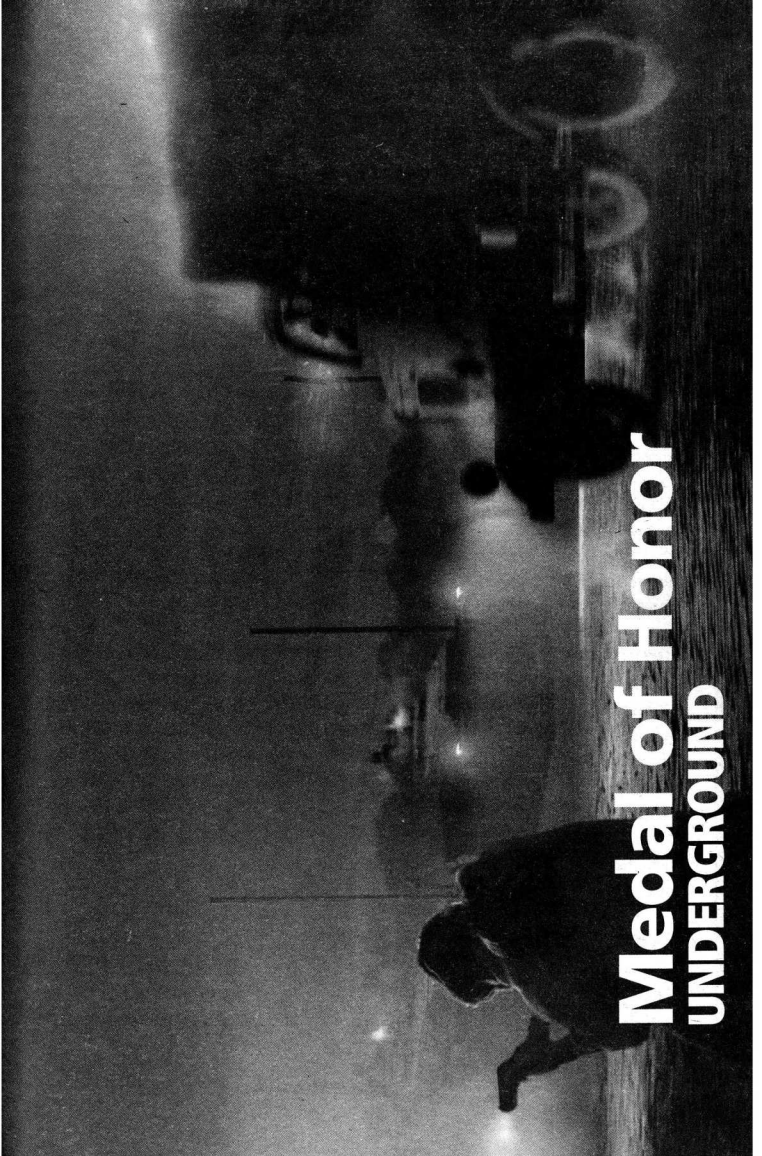
Nach dem Kampf steigst du weiter nach oben zur Turmspitze. Am Ende der Treppe angekommen, greift Elaine erneut an. Diesmal ist sie immun gegen den Flare und Tornado Zauber, wird aber durch den Geyser und den Megalith Zauber geschwächt. Sie setzt immer noch

ihren Zauber ein, gegen den du erneut Reflect Zauber anwenden solltest. Nach diesem Kampf heilst du zunächst alle Figuren, so dass Koudelka und auch James ihre maximalen MP erreichen.

Bewaffne Edward mit dem Lifedrinker oder dem Sacnoth und marschiere weiter nach oben. Nach einer erneuten Sequenz beginnt der finale Kampf. Die verwandelte Elaine ist nun noch stärker, als ihre zwei Formen davor. Allerdings kannst du sie nun wieder mit all deinen Zaubersprüchen schwächen. Edward muss sich ihr nähern, um sie mit dem Lifedrinker anzugreifen. Das hält ihn gesund, denn mit jedem erfolgreichen Treffer, stellen sich seine HP wieder her.

Elaines Zauber ist sehr mächtig, daher ist dein Reflect Zauber lebenswichtig für dich. Jeder sollte diesen speziellen Zauber benutzen und ihn bei Bedarf wiederholt erneuern. Benutze deine gesamtes Zauberarsenal, um Elaine zu schaden. Leider richten deine Zauberarten nicht so viel Schaden an, wie gewohnt. Auch Elaine heilt sich bei Bedarf selbst, was ziemlich frustrierend ist. Während eines solchen Heilungszaubers kann sie dich jedoch nicht angreifen.

Wenn du ihr letzten Endes so viel Schaden zugefügt hast, dass sie sich geschlagen gibt, hast du es geschafft, die Abbey von den bösen Geistern zu säubern und den Geist von Elaine zu befreien. Lehne dich zurück und genieße die Endanimation.

A dark, grainy, black and white photograph of a person in a trench at night. The person is seen from the side, holding a flashlight that illuminates the ground ahead. In the background, there are faint lights and the silhouette of a vehicle, possibly a tank or heavy truck, with a person standing near it. The overall atmosphere is somber and mysterious.

Medal of Honor

UNDERGROUND

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

1. Waffen

Zunächst werden einige der Waffen beschrieben, die du während des Spiels in die Finger bekommst:

Bazooka

Schuss pro Magazin: 1

Maximale Kapazität: 5

Schaden: 30

Die Bazooka ist eine amerikanische Panzerabwehrwaffe aus dem zweiten Weltkrieg. Sie ist um einiges schneller nachzuladen als die Panzerfaust, fügt dem Gegner aber den gleichen enormen Schaden durch den Einschlag und die nachfolgende Explosion zu. Leider ist diese Waffe nur im Mehrspielermodus verfügbar.

Big Joe Armbrust

Schuss pro Magazin: 1

Maximale Kapazität: 20

Schaden: 15

Diese Waffe ist fast lautlos und dennoch extrem tödlich. Die Armbrust eignet sich besonders dazu, Wachposten zu erledigen, ohne selber entdeckt zu werden. Du benötigst meist nur einen gezielten Schuss, um deinen Gegenüber zu beseitigen. Der einzige Nachteil besteht darin, dass man relativ viel Zeit beim Nachladen dieser Waffe verliert, daher muss man diesen Nachteil durch Schnelligkeit ausgleichen.

Deutsches Scharfschützengewehr

Schuss pro Magazin: 5

Maximale Kapazität: 100

Schaden: 5

Das Scharfschützengewehr eignet sich besonders gut dazu, Wachposten in Türmen oder in größerer Entfernung auszuschalten. Mit der Zielfunktion bist du in der Lage, jeden deiner Gegner mit nur einem gezielten Kopfschuss zu eliminieren. Leider eignet sich diese Waffe überhaupt nicht für den Nahkampf, denn sie zeichnet sich nicht gerade durch schnelle Handhabung aus.

Panzerfaust

Schuss pro Magazin: 1

Maximale Kapazität: 5

Schaden: 30 (plus zusätzlicher Schaden durch die Explosion)

Die deutsche Panzerabwehrwaffe schlechthin. Sie verfügt über eine hohe Reichweite und kann selbst gut gepanzerten Fahrzeugen großen Schaden zufügen. Man kann diese Waffe auch gegen die Infanterie einsetzen, muss aber darauf achten, dass die Entfernung zum Ziel ausreichend groß ist, sonst richtet die Explosion Schaden in den eigenen Reihen an. Die Panzerfaust hat eine viel kürzere Nachladezeit als eine Granate und man kann auch besser damit zielen.

Molotow-Cocktail

Schuss pro Magazin: 1

Maximale Kapazität: 9

Schaden: 10 (plus zusätzlicher Schaden durch die Explosion)

Ein Molotow-Cocktail ist die ultimative Waffe für jeden Guerillakämpfer. Er ist sehr leicht herzustellen, indem man eine leere Flasche mit Benzin füllt und ein Textilstück in die Öffnung steckt. Es gibt keine kostengünstigere Methode, um Panzer oder andere Gegenspieler auszuschalten. Diese selbst gebaute Bombe explodiert beim Aufschlag, man muss nur darauf achten, dass sie weit genug geworfen wird, um Schaden in den eigenen Reihen zu vermeiden.

Schrotflinte

Schuss pro Magazin: 8

Maximale Kapazität: 30

Schaden: 2

Die gute alte amerikanische Schrotflinte fügt einem Gegner nur unwesentlich größeren Schaden zu als Pistolen oder halbautomatische Waffen. Sie eignet sich besonders gut im Nahkampf, da sie über eine schnelle Schussfolge verfügt und dadurch die Chancen auf einen guten Treffer steigen. Doch man sollte erst gar nicht versuchen, sich mit dieser Waffe als Scharfschütze zu versuchen.

2. Gegenstände

Nachfolgend werden einige der Gegenstände beschrieben, die du unterwegs finden kannst:

Medizinkanister

Der Medizinkanister gibt dir 2 Gesundheitspunkte von insgesamt 30 zurück. Besonders in den ersten Abschnitten sind diese Kanister sehr nützlich, um deine Gesundheit immer mal wieder aufzufrischen. Selbst in den späteren Abschnitten kann ein solcher Kanister den Ausschlag geben, ob du leben oder sterben wirst.

Erste-Hilfe-Set

Das Erste-Hilfe-Set gibt dir 5 der insgesamt 30 Gesundheitspunkte zurück.

Munitionskiste für die Panzerfaust

Diese Kiste ist schon als gefährlich gekennzeichnet, denn in ihr befinden sich jeweils zwei Granaten für die Panzerfaust. Mit nur zwei Schuss aus einer Panzerfaust lassen sich ganze Panzer kinderleicht aus dem Weg räumen.

Molotow-Cocktails

Wenn du diese grünlichen Flaschen aufnimmst, erhältst du in deinem Inventar drei Molotow-Cocktails auf einmal.

3. Feindliche Truppen und Fahrzeuge

Einige der feindlichen Truppen und Fahrzeuge, auf die du im Laufe des Spiels stoßen wirst, sind nachfolgend detailliert beschrieben:

Afrikanische Wüstenstreitkräfte

Diese Soldaten erkennst du an ihrer braunen Kleidung. Sie sind in jedem der Abschnitte in Mission 2 zu finden und sind mit einer Reihe von gefährlichen Waffen ausgerüstet: Pistolen, Flinten und halbautomatische Waffen vom Typ MP 40. Diese Truppen setzen sich aus Kriegsveteranen zusammen, die so leicht nichts aus dem Konzept bringt. Es sind alte Haudegen, die weitaus zäher sind, als die Panzergrenadiere, mit denen du dich in der ersten Mission auseinander setzen musst.

Kretische Privattruppe

Diese Soldaten bewegen sich meist in kleineren Gruppen vorwärts und sind äußerst stark. Während du versuchst, dir einen Weg durch das Dorf zu bahnen, sind sie gerade dabei, sich mit den Deutschen einen harten Kampf um jeden Quadratzentimeter des Dorfes zu liefern. Sie sind bis an die Zähne bewaffnet mit Gewehren, Pistolen und halbautomatischen MP 40-Waffen. Halte dich hier ein wenig zurück und beobachte den Kampf zwischen den Deutschen und den Kretern aus sicherer Entfernung, um dich danach um die restlichen Feinde zu kümmern.

Gestapoagenten und Offiziere

Im zweiten Abschnitt der ersten Mission scheinen diese Soldaten noch fast unbesiegbar, denn sie verfügen schon zu diesem Zeitpunkt über MP 40-Halbautomaten. Am besten legst du dich auf die Lauer und beseitigst die Gestapoleute aus einem Hinterhalt oder bei einem Überraschungsangriff. Du erkennst sie an ihren langen blauen Mänteln.

Feindliche Panzer

Es gibt drei verschiedene Panzertypen in diesem Spiel. Alle sind mit einer Kanone und einem Maschinengewehr bewaffnet, das nach vorne

gerichtet ist. In der ersten und zweiten Mission solltest du nach Möglichkeit Maschinengewehre und Molotow-Cocktails zur Bekämpfung der Panzer verwenden. Wenn du ihnen dann das nächste Mal begegnest (gegen Ende der siebten Mission), kannst du schon effektiver vorgehen und Panzerfäuste einsetzen. Drei Schuss aus einer Panzerfaust zerstören selbst den schwersten und stärksten Kampfpanzer.

4. Grundlegende Guerillataktiken

Du musst dich mit der Kriegsführung eines Untergrundkämpfers vertraut machen, wenn du als Mitglied der Widerstandsbewegung in diesem Spiel überleben willst. Daher sind nachfolgend einige Vorschläge zum möglichen Verhalten in Extremsituationen aufgeführt:

Bewegungsstrategien

Eine allgemeine Taktik besteht darin, immer in Bewegung zu bleiben. Wenn du ständig in der Lage bist, dich schnell und genau zu bewegen, kann das unter Umständen über Leben und Tod entscheiden, besonders wenn du dich im Visier eines feindlichen Scharfschützen befindest. Bewege dich zwischen den einzelnen Stellungen, an denen du genügend Deckung findest, hin und her, um näher an die feindlichen Stellungen heranzurücken. Versuche außerdem wenn möglich, deine Feinde mit einem Überraschungsangriff aus dem Konzept zu bringen, so dass ihnen kaum Zeit bleibt zu reagieren.

Deckung

Mut ist zwar eine Tugend, aber manchmal ist es einfach klüger, hinter einem Gegenstand Deckung zu suchen, bevor dich die feindlichen Kugeln erwischen. Du findest in jedem der einzelnen Abschnitte genügend Objekte, hinter denen du in Deckung gehen kannst, z.B. Pflanzenkübel, Lastwagen, Kisten oder Fässer. Achte jedoch immer darauf, nicht hinter zerbrechlichen oder gefährlichen Objekten Schutz zu suchen, sonst ist dein Leben nicht mehr viel wert. Benutze auch

gegebenenfalls Ecken, Nischen oder Türöffnungen der einzelnen Gebäude als Deckung. Gerade Kanten eignen sich besonders gut dazu, vorsichtig um sie herumzuschauen und dein Ziel aus der Deckung heraus anzuvisieren.

Kriechen/Ducken

Manchmal ist es wichtig, durch schmale Tunnel hindurchzukriechen oder hinter kleineren Objekten Schutz zu suchen. Dafür eignet sich besonders diese Fortbewegungsart.

Springen

Benutze diese Bewegung, um über Vorsprünge und Abgründe zu springen oder feindlichem Sperrfeuer auszuweichen. Um das Springen perfekt zu beherrschen, brauchst du viel Übung, doch es lohnt sich auf jeden Fall.

Strafing

Diese Bewegung ist sehr wichtig, denn dadurch kannst du mit dem Gesicht zu deinen Feinden auf sie zielen, während du dich langsam zur Seite bewegst. Zusammen mit den Richtungstasten bist du auch in der Lage, verschiedene andere Bewegungen durchzuführen, natürlich nur, wenn du zur gleichen Zeit die Strafing-Taste gedrückt hältst.

5. Fortgeschrittene Guerillataktiken

Scavenging

So heißt das systematische Absuchen der Umgebung nach Gegenständen, die wichtig für dein Überleben sind. Jeder gute Widerstandskämpfer lernt schnell, wie wichtig es ist, überall nach nützlichen Gegenständen Ausschau zu halten. Du kannst immer zusätzliche Erste-Hilfe-Sets oder Munition gebrauchen.

Feindlicher Nachschub

Nachdem du feindliche Soldaten eliminiert hast, lassen sie meist einige ihrer Vorräte auf dem Boden zurück. Nimm Munition, Granaten, Bomben, Erste-Hilfe-Sets oder Medizinkanister auf jeden Fall an dich, denn deinen Feinden nützen diese Sachen nichts mehr, dir können sie aber das Leben retten.

Kisten und Fässer

Schaue in jede Kiste und untersuche alle Fässer, die du findest, sie enthalten oft brauchbare Gegenstände. Um die Kisten oder Fässer zu zerstören, bearbeitest du sie mit deiner schwächsten Waffe so lange, bis sie zu Bruch gehen. Halte dabei aber auf jeden Fall den nötigen Sicherheitsabstand ein, denn manchmal explodieren diese Kisten und Fässer und würden dir dann selber Schaden zufügen.

Undercover

Manchmal ist es notwendig, in das Lager des Feindes einzudringen, um wichtige Informationen zu erhalten. Dabei ist es lebenswichtig, so authentisch wie möglich zu erscheinen, damit niemand Verdacht schöpft.

Ausweise

Während du dich als Fotograf ausgibst, musst du dich des Öffern ausweisen und den jeweiligen Wachposten deine Pässe zeigen. Dazu packst du deine Waffen fort und zückst die Kamera, bevor du auf die Wachposten zugehst und ihnen deinen Pass zeigst. Achte darauf, wie der Feind mit dir umgeht und auf dich reagiert. Falls sie den Eindruck erwecken, nicht sonderlich gut auf dich zu sprechen zu sein, kann es sein, dass du die erforderlichen Papiere nicht rechtzeitig vorgezeigt hast. Mache dich in solchen Fällen darauf gefasst, schnell deine Pistole ziehen zu müssen, um dein Leben zu retten.

Das Schießen von Fotos erweckt den Anschein, als wärest du wirklich ein Fotograf. Außerdem musst du manchmal wichtige Karten oder

Notizbücher abfotografieren. Außer der Tatsache, dass du als Fotograf getarnt zu vielen feindlichen Gebieten freien Zugang erhältst, kannst du die Kamera auch noch für andere Zwecke benutzen. Täusche deine Feinde mit der Kamera und wiege sie in Sicherheit, bevor du sie mit deinem Blitzlicht blendest und sie dann schnell mit einer Waffe mit Schalldämpfer erledigst.

Stimmen und Musik

Achte in jedem Fall immer auf die Hinweise, die das Spiel dir in Form von Geräuschen gibt. Wenn die Musik sich plötzlich verändert und vom ruhigen, entspannten Sound zu spannungsgeladener Musik wechselt, steht dir meist ein Kampf bevor. Außerdem kannst du herannahende Panzer oder andere Fahrzeuge schon hören, bevor du sie erblickst. Auch Ausrufe der feindlichen Soldaten können dazu führen, dass du ihr Näherkommen rechtzeitig erkennst.

Das Benutzen einzelner Gegenstände

In vielen der Abschnitte befinden sich Gegenstände an höher gelegenen Stellen, die du dazu benutzen kannst, feindliche Soldaten in der unmittelbaren Umgebung zu erledigen.

6. Kampfstrategien im Umgang mit den Waffen

Zielen

Genaueres Zielen hilft dir dabei, einen Feind gleich beim ersten Schuss zu erledigen, ohne dass du ihn erst aufschreckst und ihn dann noch verfolgen musst. Ein gezielter Kopfschuss löst die meisten deiner Probleme in Sekundenbruchteilen. Sogar mit einer Pistole ist es möglich, einen Soldaten mit zwei Kopfschüssen zu erledigen, obwohl dieser einen Helm trägt. Der erste Schuss befördert den Helm vom Kopf des Feindes und der zweite erledigt den Job.

Granaten und Molotow-Cocktails

Diese Wurfgegenstände sind nicht leicht zu handhaben. Achte immer darauf, dass du sie weit genug von dir fortwirfst, bevor sie explodieren, um nicht selbst der Geschädigte zu sein.

Das Feuern um eine Ecke

Wenn du dich nach links oder nach rechts lehnst, während du zielst, erlaubt dir das einen vorsichtigen Blick um eine Ecke oder Kante und einen anschließenden Schuss. Dabei ist nur ein sehr geringer Teil deines Körpers ungeschützt.

Nachladen

Jeder gute Widerstandskämpfer sollte sich mit seiner Waffe vertraut machen und daher genau wissen, wie viel Munition er noch zur Verfügung hat und was er schon verbraucht hat. Es gibt nichts Gefährlicheres als einen Nahkampf, in dem man das Nachladen vergisst oder keine Deckung findet um nachzuladen.

7. Secrets

Einige Dinge kannst du freischalten, wenn du bestimmte Missionen im Spiel gemeistert hast. Dazu gehören die Mehrspieler-Missionen, die Mehrspieler-Uniformen und die Geheimcodes.

Mehrspieler-Missionen

Nachdem du Mission 3 und Mission 7 erfolgreich gemeistert hast, wird jeweils ein neuer Abschnitt im Mehrspielermodus freigeschaltet, den du im Menü auswählen kannst.

Mehrspieler-Uniformen

Wenn du die verschiedenen Uniformen freigeschaltet hast, kannst du sie über ein spezielles Menü im Mehrspielermodus auswählen.

Geheimcodes

Um eine exzellente Beurteilung für eine Mission zu erhalten, benötigst du in einer Mission, die in drei Abschnitte unterteilt ist, wenigstens zweimal die Bewertung „Exzellent“ und in einer Mission, die sich aus vier verschiedenen Abschnitten zusammensetzt, wenigstens dreimal ein „Exzellent“. Am Ende eines jeden Abschnittes erhältst du eine Bewertung, die dein Auftreten und Kampfverhalten in der Mission widerspiegelt. Nachfolgend sind die einzelnen Bewertungen und ihre Kriterien aufgelistet:

Durchschnitt:

Das erfolgreiche Beenden eines Abschnittes.

Gut:

Das erfolgreiche Beenden des Abschnittes und das Eliminieren von wenigstens 95% deiner Feinde.

Exzellent:

Das erfolgreiche Beenden eines Abschnittes, das Eliminieren von wenigstens 95% deiner Feinde und noch mindestens 75% deiner Gesundheit übrig.

SSX



SSX

1. Grundlagen und Fähigkeiten

Das Spiel bietet zwei Hauptkontrollmöglichkeiten, wobei die Standardeinstellung mehr Flexibilität beim Nutzen des Analogsticks oder der Richtungstasten gibt als die Pro-Einstellung. Bevor das eigentliche Rennen beginnt, solltest du versuchen, deiner Konkurrenz einen Schritt voraus zu sein. Dazu bewegst du dich im Rhythmus mit dem Countdown vorwärts und rückwärts, so dass du dich beim Startsignal mit viel Schwung auf die Piste befördern kannst. Dadurch kannst du schon gleich zu Beginn des Rennens einen kleinen Vorsprung erzielen, natürlich nur, wenn sich dein Brett bei dem Signal „Go“ auch gerade nach vorne bewegt hat.

Um einen möglichst großen Schwung für deine Sprünge zu bekommen, solltest du dich in einer geduckten Position den Berg hinunterbewegen. Dazu duckst du dich und hältst so lange wie möglich die X-Taste gedrückt, bis du an die Stelle gelangst, an der du den Sprung durchführen willst. Je länger du dabei die X-Taste gedrückt hältst, desto höher springst du und hast dadurch auch länger Zeit in der Luft, um ein waghalsiges Kunststück durchzuführen. Lasse die X-Taste wirklich erst einen Bruchteil einer Sekunde vor deinem Sprung los, so erzielst du die besten Ergebnisse.

Eine andere wichtige Technik ist das Pre-Winding, das dich auf Drehungen und Überschlänge vorbereitet, wenn du es zusammen mit der X-Taste benutzt. Je länger du die Richtungstasten oder den Analogstick für einen Pre-Wind vor einem Sprung benutzt, desto schneller dreht sich dein Charakter und dadurch hast du die Möglichkeit, eine höhere Punktzahl einzufahren. Wenn du deine Richtungstasten oder den Analogstick nach vorne drückst, erhöht sich die Geschwindigkeit deines Fahrers, außerdem bereitest du damit einen Überschlag nach vorne vor, natürlich nur im Zusammenspiel mit der X-Taste. Wenn du dagegen die Richtungstasten oder den Analogstick nach hinten drückst, bereitet sich dein Fahrer auf einen Rückwärtssalto

vor, zusammen mit der X-Taste bremst er und macht eine scharfe Drehung.

Damit du deinen Schwung auch richtig nutzen kannst, solltest du lieber gleichmäßig in einer Linie den Berg hinabgleiten, als durch viele Hin- und Herbewegungen die Geschwindigkeit zu drosseln und obendrein noch eine unruhigere Fahrweise zu bekommen. Denke daran, die kürzeste und schnellste Verbindung zwischen zwei Punkten ist normalerweise eine gerade Strecke. Außerdem solltest du bei deinen Sprüngen darauf achten, nicht mit anderen Fahrern zusammenzustoßen, denn das kostet unnötig Zeit und verhindert die Chance auf eine gute Punktzahl.

Übe die Sprünge, die du während eines Rennens durchführen möchtest, denn der waghalsigste und beste Sprung zählt überhaupt nichts, wenn du es nicht schaffst, sicher zu landen. Lasse dich nicht in Versuchung führen, bei einem Trick den Bogen zu überspannen, der Spatz in der Hand ist allemal besser als die Taube auf dem Dach. Sorge bei jedem Sprung dafür, dass du genügend Zeit und auch Platz zur Verfügung hast, um ein Gelingen des Sprunges zu garantieren.

Bei diesem Spiel reicht es nicht aus, an der Spitze des Feldes einem Sieg ungefährdet entgegenzufahren, du musst deine Position vielmehr gegen andere aggressive Fahrer verteidigen. Achte auf die Bewegungen deines Fahrers. Wenn er über eine seiner Schultern nach hinten blickt, zeigt dir das nämlich, dass ein anderer Fahrer sich nähert und vor allem, auf welcher Seite er sich nähert. Mit diesem Wissen kannst du deinen Fahrer dann so steuern, dass er einen Konkurrenten aus dem Rennen stößt oder ihn wenigstens nicht passieren lässt. Allerdings musst du immer vorsichtig sein, denn die Sachen, die du machen kannst, um einen Konkurrenten aus dem Rennen zu schmeißen, können deine Gegner auch durchführen, wenn sie eine Gelegenheit dazu bekommen.

2. Fortgeschrittene Techniken

Du erhältst mit der Durchführung einfacher Tricks niemals eine ausreichende Punktzahl, um deine Gegenspieler hinter dir zu lassen, daher gibt es wunderschöne Combos, die du erlernen kannst. Nur wenn du mehrere Tricks zu einem Combo aneinander reihst, erhältst du die dicken Punkte, die es dir ermöglichen, Rennen und Showoffs zu gewinnen.

Indem du auf Geländern oder anderen Objekten entlanggleitest, schaffst du es meistens am schnellsten, einen Kurs zu durchqueren. Benutze dabei deinen Adrenalin-Boost, um eine gewisse Stabilität und eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen. Denn gerade auf Zäunen, Baumstämmen, Schildern und Stangen ist es wichtig, nicht das Gleichgewicht zu verlieren, aber trotzdem möglichst schnell zu sein. Fortgeschrittenere Spieler schaffen es sogar, bei einem Absprung von einem dieser Objekte noch zusätzliche Combos durchzuführen, um gute Punkte zu sammeln.

Es gibt zwei Hauptarten von Power-Ups in diesem Spiel, nämlich den Trick-Boost und den Geschwindigkeits-Boost. Der Geschwindigkeits-Boost sieht aus wie ein Ring aus Blitzen und verleiht dir einen kurzen, aber effektiven Geschwindigkeitsschub. Den Trick-Boost dagegen erkennst du an dem Kreis aus grünen und roten Pfeilen. Er bringt deinen Fahrer dazu, beim nächsten Trick schnellere Drehungen oder Überschlänge machen zu können. Beide Boosts solltest du mit Bedacht einsetzen, so dass du deine Konkurrenz stets dominierst.

Auf manchen Strecken ist es eine Notwendigkeit, den Hauptweg zu verlassen und sich auf Abkürzungen zu begeben, wenn man gewinnen möchte. Die Hauptstrecke ist meistens nicht der schnellste Weg zum Ziel, daher bietet jede Strecke Abkürzungen, die durch Schilder gekennzeichnet sind. Die Schwierigkeit dieser Abkürzungen variiert zwar, aber ungeübten Fahrern wird hier das Letzte abverlangt.

3. Der Einzel-Event-Modus

Der Einzel-Event-Modus ist der schnellste Weg, um richtig in die Gänge zu kommen. Er bietet jedem Spieler vorneweg eine Art Tutorium, um die wichtigsten Steuerungen und Bewegungen zu lernen. Bei deiner ersten Fahrt auf dem Übungshügel, solltest du dich auf die grundlegende Kontrolle deines Snowboarders konzentrieren. Auf diese Weise lernst du am schnellsten, wie sich dein Snowboarder auf dem Brett bewegt und zu welchen Tricks er fähig ist. Versuche, dich mit den äußeren Bedingungen anzufreunden. Wenn du dann einigermaßen sicher bist, kannst du es mit einigen ersten Tricks versuchen, wie dem Entlanggleiten auf Stangen oder ähnlichem.

Je sicherer du mit dem Board umgehst, desto mehr kannst du ausprobieren. Nachdem du die grundlegenden Drehungen und die Vorbereitung der einzelnen Sprünge geübt hast, machst du dich daran, die ersten richtigen Drehungen und Überschläge durchzuführen. Denke daran, je länger du in einer geduckten Haltung bleibst, desto höher werden deine Sprünge. Kombiniere deine Drehungen mit deinen Überschlägen, um eine höchstmögliche Punktzahl zu erhalten.

Als Nächstes kannst du ruhig etwas risikofreudiger werden, um deinen Sprüngen das gewisse Etwas zu geben. Dazu drückst du während des Sprunges die R- oder L-Tasten. Probiere neue Combos aus und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad deiner Tricks, doch achte trotz allem immer darauf, dass dir genügend Platz für eine sichere und weiche Landung bleibt. So lange du dich noch auf dem Übungshügel befindest, kannst du immer neue Tricks ausprobieren und lernen, die richtigen Tasten zum richtigen Zeitpunkt zu drücken. Wenn du der Meinung bist, dass du nun wettbewerbsfähig bist, solltest du die Übungsstunde beenden und dich auf dein erstes Rennen vorbereiten.

Der Einzel-Event-Modus ermöglicht es dir außerdem durch die Freeride-Option, alle Strecken im Vorfeld kennen zu lernen. Experimentiere auf den Strecken herum und finde die passenden Stellen für die Tricks, die du durchführen möchtest. Du kannst dich dabei völlig frei auf der Strecke bewegen und bist nicht dem Stress eines Rennens, dem Zeitdruck und dem Konkurrenzgedanken ausgesetzt.

Der Showoff-Wettbewerb im Einzel-Event-Modus dient dazu, deine Tricks vorzuführen und zu sehen, welche Punkte du dafür erhalten kannst. Versuche hier, in einem bestimmten Zeitlimit so viele Punkte wie möglich einzufahren. Wenn du vorgegebene High Scores erreichst, wirst du sogar mit einer Medaille belohnt. Um in diesem speziellen Wettbewerb erfolgreich zu sein, benutzt du am besten ein Freestyle-Board.

In einem solchen Showoff kannst du auch noch zusätzliche Punkte einfahren, wenn du die riesigen Schneeflocken in deine Tricks mit einbeziehst. Diese Schneeflocken befinden sich meist über steilen Stellen, in der Nähe von Bäumen und über Stangen. Einige davon kannst du erst dann erreichen, wenn du das Können deines Fahrers im World Circuit-Modus verbessert hast. Die gelben Flocken verdoppeln die Punktzahl, die du für den jeweiligen Trick erhältst, während die orangefarbenen sie verdreifachen und die roten Flocken sie sogar verfünffachen.

Doch die besten Tricks und die schönsten Manöver bringen dir gar nichts, wenn du es nicht in der vorgegebenen Zeit schaffst, den nächsten Kontrollpunkt zu erreichen. Wenn dir nur noch etwa 30 Sekunden bleiben, um den nächsten Kontrollpunkt zu erreichen, solltest du in jedem Fall einen Boost einsetzen. Bist du besonders schnell unterwegs, erhältst du manchmal einen Zeitbonus, der deine Chance auf einen Sieg noch ein wenig erhöht.

Natürlich gibt es im Einzel-Event-Modus auch die Möglichkeit, gegen andere Snowboarder anzutreten. Hier zählt einzig und allein deine Geschwindigkeit gepaart mit deiner Cleverness, bestimmte Tricks zum richtigen Zeitpunkt durchzuführen oder wichtige Abkürzungen zu deinem Vorteil zu nutzen. Dein oberstes Ziel ist es, die Ziellinie als Erster zu überqueren.

4. Der World Circuit-Modus

Mit Hilfe des World Circuit-Modus schaltest du die meisten Extras des Spiels frei. Dieser Modus enthält ein Warmup, ein Showoff und die eigentlichen Rennen, ähnlich wie im Einzel-Event-Modus. Um deine Chancen auf einen Sieg zu erhöhen, kannst du an den Showoff-Events teilnehmen, denn mit jeder Medaille, die du gewinnst, erhöhst du die Fähigkeiten deines Snowboarders.

Eine Goldmedaille bringt dir fünf Erfahrungspunkte ein, eine Silbermedaille drei und eine Bronzemedaille immerhin noch zwei, was auch nicht zu verachten ist. Diese Erfahrungspunkte kannst du dann den einzelnen Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Stabilität oder Tricks zuordnen, um die Darbietung deines Fahrers zu verbessern. Denke daran, dass besonders die Geschwindigkeit den Ausgang eines Rennens entscheidet.

Jedes der Rennen in diesem Modus ist unterteilt in ein Viertelfinale, Halbfinale und ein Finale. Du musst dich jeweils unter den ersten drei Fahrern befinden, um eine Runde weiterzukommen. Falls du während eines Viertel- oder Halbfinales scheiterst, kannst du es noch einmal probieren, aber in einem Finale hast du immer nur eine Möglichkeit, dein Können unter Beweis zu stellen.

Gewinnst du alle Rennen im World Circuit-Modus schaltest du damit die Aloha Ice Jam-Strecke frei, die sich auf einem Eisberg in Hawaii befindet. Gewinnst du alle Showoff-Events in diesem Modus, schaltest du automatisch die Pipedream-Strecke frei, die der Traum eines jeden Rail-Riders ist. Wenn du dann anschließend sowohl das Rennen auf der Aloha Ice Jam-Strecke als auch den Showoff-Event auf der Pipedream-Strecke gewinnst, schaltest du damit die finale Strecke frei, Untracked, ein Freeride an einem Berg hinunter.

5. Die Strecken

A. Snowdream

Die erste Strecke befindet sich in Japan und umfasst geschwungene Hügel, Sprungmöglichkeiten, Stangen und jede Menge Gelegenheiten, um Tricks durchzuführen. Außerdem beinhaltet diese Abfahrtsstrecke ein Gefälle von über 820 Metern, was bedeutet, dass diese Strecke sehr schnell ist. Ein alpinen Board eignet sich am besten, um auf dieser Strecke zu bestehen.

Achte darauf, einen möglichst guten Start zu erwischen, denn die erste Gelegenheit, dein Können unter Beweis zu stellen, kommt früher, als du denkst. Beginne damit, dich zu ducken und auf einen Sprung vorzubereiten, wenn du dich dem orangefarbenen Bogen näherst. Benutze die gelben Stangen, um deinen ersten Trick auszuführen und eine höhere Geschwindigkeit zu bekommen. Versuche außerdem, die Stangen an den Seiten in deinen Trick mit einzubringen, denn das sichert dir wichtige Punkte.

Dann hältst du Ausschau nach einem SSX-Schild links von einem orangefarbenen Bogen und benutzt den Hügel davor, um über den Zaun zu springen und deine erste Abkürzung zu fahren. Achte aber darauf, dass du nicht zu lange auf der anderen Seite des Zaunes bleibst, was deine Geschwindigkeit enorm reduzieren würde, sondern möglichst schnell auf die Hauptstrecke zurückkehrst.

Sobald du die letzte Haupttribüne auf der linken Seite erblickst, fährst du über die Strecke auf die letzte Sitzreihe zu und nutzt den Hügel vor dem Lampenmast, um über den Zaun zu springen. Der Schnee ist hier zwar tiefer, aber du kannst ein Stück der Strecke abkürzen und kommst an der richtigen Stelle wieder zum Vorschein, um auch die letzte wichtige Abkürzung zu erwischen.

An der Stelle, an der die Strecke nach links biegt und der Zaun endet, springst du über den Weg und folgst dem gegenüberliegenden Abhang nach links. Meistens musst du nur den anderen Snowboardern folgen, die alle sichtlich begeistert sind von dieser Alternative.

B. Elysium Alps

Diese Strecke befindet sich in einer atemberaubenden Landschaft hoch in den französischen Alpen. Ihr Gefälle liegt bei mehr als 2500 Metern, was den Gebrauch eines alpinen Boards geradezu vorschreibt. Die Strecke ist relativ lang und überraschenderweise auch recht ausladend, außerdem verfügt sie über viele eisige Teilabschnitte, hohe Sprünge und etliche Hindernisse, die erst einmal überwunden werden müssen. Alles in allem stellt diese Strecke eine richtige Herausforderung an das Können eines jeden Snowboarders dar.

Er wäre zwar schön, wenn du schon gleich zu Beginn des Rennens einen Vorsprung herausfahren könntest, aber es ist auch nicht allzu tragisch, wenn deine Konkurrenten dich zunächst hinter sich lassen. Benutze gleich den ersten Sprung, um Geschwindigkeit aufzubauen, und bereite dich darauf vor, schnell nach rechts zu lenken, um unter der Tribüne hindurchzufahren und eine Abkürzung zu nehmen, die dich am Berg hinunterführt.

Wenn du auf der Hauptstrecke bleibst, statt die Abkürzung zu nehmen, gerätst du wahrscheinlich sehr bald mit deinen Gegenspielern aneinander. Versuche, den anderen Fahrern so gut es geht auszuweichen, so dass du dich ganz auf die beweglichen Rampen konzentrieren und einen Trick durchführen kannst, der dich hoch in die Luft befördert. Der Adrenalin-Boost, den du dafür erhältst, ist äußerst wertvoll und nützlich.

Sobald du dann an der letzten Glasbarriere vorbeigerauscht bist, macht die Strecke eine scharfe Biegung nach links und du bemerkst ein großes heckenähnliches Hindernis vor dir. Meistens wird es dir gelingen, ohne Probleme daran vorbeizukommen, doch wenn du auf Nummer sicher gehen willst, machst du einfach einen großen Sprung darüber.

Im weiteren Verlauf der Strecke gelangst du zu einem Loop, den du auf jeden Fall durchfahren solltest. Versuchst du jedoch, ihn zu umfahren und berührst dabei die Seiten, verlierst du wertvolle Sekunden, außerdem ist der Schnee außerhalb des Loops ziemlich tief, was obendrein deine Geschwindigkeit verringert.

Falls du der erste Snowboarder sein solltest, der den Loop verlässt, solltest du nach dem Trick-Boost Ausschau halten, der sich oberhalb der eisigen Rampe befindet. Nachdem du dir das Power-Up geschnappt hast, machst du bei der nächsten Gelegenheit den waghalsigsten Trick, den du auf Lager hast. Nach der Landung benutzt du dann deinen Adrenalin-Boost und rast durch die Öffnung im Berg, um dort die Ziellinie zu überqueren.

C. Merquy City Meltdown

Die Strecke in Merquy City befindet sich an der Ostküste und bietet dir tolle nächtliche Action. Diese Strecke fordert ein hohes Maß an technischem Können, außerdem verfügt sie über die meisten Abkürzungen aller Rennkurse. Am besten bist du beraten, wenn du ein Freestyle-Board benutzt, dass dir dabei hilft, alle trickreichen Drehungen und Sprünge zu bewerkstelligen.

Kurz nachdem du den Startpunkt verlassen hast, macht die Strecke eine Biegung nach rechts. Sobald du die drehende grüne Kugel bemerkst, bereitest du dich darauf vor, nach links um die nächste Kurve zu schwingen. Fahre die steinerne Rampe hinauf und führe einen Trick durch, der dich durch das SSX-Schild fliegen lässt, um einen zusätzlichen Boost zu erhalten. Ignoriere das andere SSX-Schild auf der rechten Seite des Zaunes und konzentriere dich ganz auf die Rampe.

Der Umweg über das Parkhaus

Das Parkhaus beinhaltet eine sehr schwierige Abkürzung, die du meiden und daher auf der Hauptstrecke bleiben solltest, wenn du das Rennen gewinnen willst. Wenn du nur so zum Spaß diese Strecke gewählt hast, ist das Parkhaus sehr zu empfehlen, denn es macht Spaß, sich einen Weg hindurchzubahnen. Du gelangst an beiden Seiten des blinkenden Pfeils in das Parkhaus, doch am sichersten ist es, wenn du durch den Spalt im Zaun auf der rechten Seite der Hauptstrecke fährst.

Drinnen führst du sofort einen schnellen Trick aus, um deinen Adrenalinvorrat aufzufrischen. Bei dem letzten Auto auf der linken Seite angekommen, bleiben dir nur noch ein paar Sekunden, bevor du über

einen kleinen Vorsprung zu einem schneebedeckten Dach springen musst. Wenn möglich, solltest du deinen Boost dazu benutzen, den Abgrund zu überwinden.

Das nächste Dach, das du dann erreichst, hat nur eine sehr kleine Landefläche, sei daher sehr vorsichtig und vermeide es, mit den Wänden in Berührung zu kommen. Deine Chancen erhöhen sich auch diesmal, wenn du deinen Boost einsetzt, um eine höhere Geschwindigkeit zu erlangen. Nach der Landung musst du in der Mitte bleiben und hinüber zum nächsten Gebäude springen, wo sich ein großes Fenster befindet, durch das du hindurchbrechen kannst.

Nach einem kurzen Abstecher durch das Gebäude springst du durch ein anderes Fenster und bemerkst genau vor dir einen riesigen Donut. Du benötigst schnelle Reflexe, um die Stange richtig zu erwischen, die durch das Loch zu dem Dach unter dir führt. Benutze deinen Boost, um die nötige Stabilität zu bekommen. Die Abkürzung endet nach einem kurzen Abstecher durch ein weiteres Gebäude.

D. Mesablanca

Mesablanca ist eine Strecke für fortgeschrittene Fahrer und liegt im südwestlichen Teil Nordamerikas. Die schneebedeckte Landschaft beinhaltet große Felsformationen, enge Biegungen, wunderschöne Wasserfälle, reißende Flüsse und andere Herausforderungen.

Außerdem gibt es einen verlassenen Bergwerksschacht auf dem Gelände der Strecke, den die Snowboarder erkunden können. Benutze entweder ein alpines Board oder ein Freestyle-Board, um dir deinen Weg durch die engen Pfade bei höchstmöglicher Geschwindigkeit zu bahnen.

Nachdem du den Startplatz verlassen hast, benutzt du die beiden nächsten Hügel, um Boost aufzubauen. Die Strecke führt dann ein Stück nach oben und macht eine Biegung nach rechts. Fahre oder springe den linken Abhang vor der Kurve nach oben und bewege dich auf den Holzzaun zu, an dem du ein Schild erkennen kannst. Springe über das Schild und folge dem Pfad nach rechts, um eine riesige Abkürzung in Angriff zu nehmen.

Ungefähr in der Mitte der Strecke gleitest du einen Baumstamm hinunter und benutzt deinen Adrenalin-Boost, um Geschwindigkeit aufzubauen. Springe von dem Baumstamm durch die Bäume, dort fährst du weiter und weichst zunächst dem Felsbrocken auf der linken Seite aus, um dann an der nächsten Kante einen weiteren Sprung zu machen. Weiter unten musst du zudem einen Fluss überqueren.

Der Bergwerksschacht

Um die Abkürzung durch den Bergwerksschacht zu nehmen, stoppst du deinen Snowboarder und brichst mit ihm durch das Holzstück, dass sich über dem Loch befindet. Nachdem du auf die Schienen gefallen bist, gleitest du auf ihnen entlang, um zusätzliche Geschwindigkeit aufzubauen. Die Schienen führen ein Stück nach oben und führen durch einen niedrigeren Tunnel nach außen.

Wenn du allerdings über die Lücke in den Schienen springst und weiter auf den Schienen entlanggleitest, gelangst du noch weiter in den Schacht hinein. Dieser Tunnel führt dich dann über einer großen Felsformation zurück nach außen, hinter der du das Abkürzungsschild auf der anderen Seite erreichst.

E. Tokyo Megaplex

Diese Strecke erinnert an das Innere eines Flippers, ist äußerst farbig gestaltet und weist eine Menge beweglicher Hindernisse auf, die jedem Experten das Herz höher schlagen lassen. Jeder Snowboarder muss drei Runden auf dieser weitläufigen Strecke drehen und dabei seine schönsten Tricks zum Besten geben. Benutze ein alpines Board, um die Rennen zu gewinnen, und ein Freestyle-Board, um bei den Showoffs ganz mit vorne dabei zu sein.

Eine der unüblichsten Sachen für eine Snowboardstrecke befindet sich kurz hinter der Startlinie. Wenn du hier durch eine Öffnung fährst, die sich zwischen den blinkenden Pfeilen befindet, wirst du von riesigen Ventilatoren hoch in die Luft getragen, wo du dein Können unter Beweis stellen kannst. Achte darauf, dass du im Vorfeld einen Pre-Wind machst, damit du in der Luft dann die nötige Zeit zur Verfügung hast, Tricks und

Combos durchzuführen, die enorme Punktzahlen einbringen. Natürlich nur vorausgesetzt, die Landung verläuft ohne Komplikationen.

Auf deinem Weg wieder nach unten solltest du versuchen, dein Snowboard so zu drehen, dass du auf einem der unzähligen Zäune landest, denn dadurch kannst du noch einmal zusätzliche Punkte einfahren. Außerdem ist dies bei weitem der schnellste Weg durch diesen Bereich, besonders wenn du dabei deinen Boost benutzt. Die eigentliche Hauptstrecke ist wesentlich schwerer zu meistern, da dort immer die große Gefahr besteht, den angrenzenden Zaun zu berühren und so wertvolle Zeit zu verlieren.

Als Nächstes fährst du an dem Kontrollpunkt vorbei und bewegst dich auf die Rampe zu, wobei du auf den blauen Schalter im Schnee zusteuern solltest, der den Absprungwinkel kontrolliert. Hinter der Rampe befindet sich ein SSX-Schild direkt vor einem weiteren Ventilator. Springe hoch von der Rampe ab, damit der Ventilator dich erwischt und du den zusätzlichen Aufschwung nutzen kannst. Eine andere Möglichkeit besteht darin, so niedrig wie möglich von der Rampe abzuspringen und dann durch das Schild zu segeln, den Ventilator zu durchbrechen und dadurch einen geheimen Tunnel dahinter zu erreichen.

F. Aloha Ice Jam

Aloha ist die erste Strecke, die du freischalten kannst, indem du alle Rennen im World Circuit-Modus gewinnst. Geeignet nur für wahre Experten, befindet sich diese Strecke auf einem schwimmenden Eisberg im Hafen von Hawaii. Der Eisberg bietet alles, von plötzlichen Abgründen über fließende Gewässer bis hin zu erstklassigen Hügeln. Wähle ein Freestyle-Board, um für die Herausforderung, die hier auf dich wartet, gerüstet zu sein, denn nur mit einem solchen Board kannst du auch wirklich alle verrückten Kurven und Abkürzungen meistern.

Nach dem Start macht die Strecke eine Biegung nach links und führt steil abwärts, so dass du ihren Verlauf kurzzeitig nicht erkennen kannst. Die enge Kurve ist ein ernst zu nehmendes Hindernis, daher solltest du dich darauf vorbereiten, nach links zu drehen, sobald du das Warnschild

auf der rechten Seite bemerkst. Fahre hinter der Kurve weiter durch das Wasser hindurch und steuere die rechte Seite des vor dir erscheinenden Tunnels an.

Der Tunnel ist ziemlich kurz und, wieder im Freien, gelangst du gleich zu einem Abgrund, über den du entweder springen oder den du mit Hilfe einer Stange überwinden kannst. Fällst du in diesen Abgrund, geht das Spiel zwar weiter, aber du verlierst ein oder zwei wertvolle Sekunden.

Pinguin-Gasse

Am einfachsten erreichst du diese Abkürzung, indem du zur rechten Seite des Glastunnels fährst und dann dem Vorsprung nach rechts folgst, der sich um die Schilder herumschlingelt. Nachdem du die roten Fahnen auf der linken Seite passiert hast, drehst du dich nach rechts und fährst direkt durch das SSX-Schild unter dir, um den Pfad dahinter zu befahren.

Dieser Streckenabschnitt führt geradeaus und ist sehr schnell, aber weil es viel zu leicht wäre, einfach nur hinunterzufahren, musst du hier einigen Hindernissen ausweichen. Die kleinen schwarzen Punkte, die du in einiger Entfernung entdeckst, sind keine Bowlingkugeln, sondern Pinguine, die du umfahren oder überspringen musst.

G. Pipedream

Nachdem du alle Showoff-Events gewonnen hast, schaltest du damit automatisch diese Strecke frei, die für jeden Rail-Rider ein wahres Paradies darstellt. Pipedream befindet sich in England und ist ein sehr kurzer, aber extrem weitläufiger Indoor Showoff-Kurs. Dort gibt es etliche Pipes, auf denen du entlanggrinden kannst, und andere Sachen, die das Fehlen der frischen Luft völlig ausgleichen. Benutze ein Freestyle-Board, um deine besten Tricks und Combos zu machen. Die farbigen Schneeflocken helfen dir dabei, deine Punkte zu vervielfachen.

Schon kurz hinter der Startlinie befindet sich die erste Ansammlung von Pipes, welche die Hauptstrecke in drei Teile teilt. Links macht die Strecke eine Biegung nach links und du fährst unter weiteren Pipes

entlang. Drehst du dich danach nach rechts, gelangst du zu einer einfachen und problemlosen Abfahrtsstrecke. Die besseren Trickmöglichkeiten befinden sich auf den anderen beiden Teilen der Strecke.

Der geheime Eistunnel

Anstatt in den Spalt zu springen, in dem sich der Abschnitt teilt, kannst du auch an dem Vorsprung entlang zur rechten Seite fahren. Am Ende entdeckst du ein schwarzweißes Symbol an der äußersten rechten Wand. Springe über den Spalt und berühre diesen Schalter, um einen geheimen Eistunnel weiter unten auf der Strecke freizuschalten.

Der Eistunnel ist eine willkommene Abkürzung, wenn du ohne Zeitdruck auf der Strecke unterwegs bist. Der Tunnel endet in der Nähe der Kante der ersten Trick-Halbkugel, und nüchtern betrachtet kannst du weitaus mehr Punkte einfahren, wenn du dich den Pipes und Schneeflocken auf der Hauptstrecke widmest.

Auf dem letzten Teil der Strecke wimmelt es nur so vor Stangen, die dich geradezu anflehen, auf ihnen entlangzugleiten. Darunter befinden sich auch richtig lange Stangen, die von der Hauptstrecke wegführen und zu einem regelrechten Geflecht aus Stangen oberhalb der Ziellinie führen. Tricks durchzuführen und dabei von Stange zu Stange zu springen, beschert dir im Showoff-Event eine hohe Punktzahl und die Chance auf einen klaren Sieg.

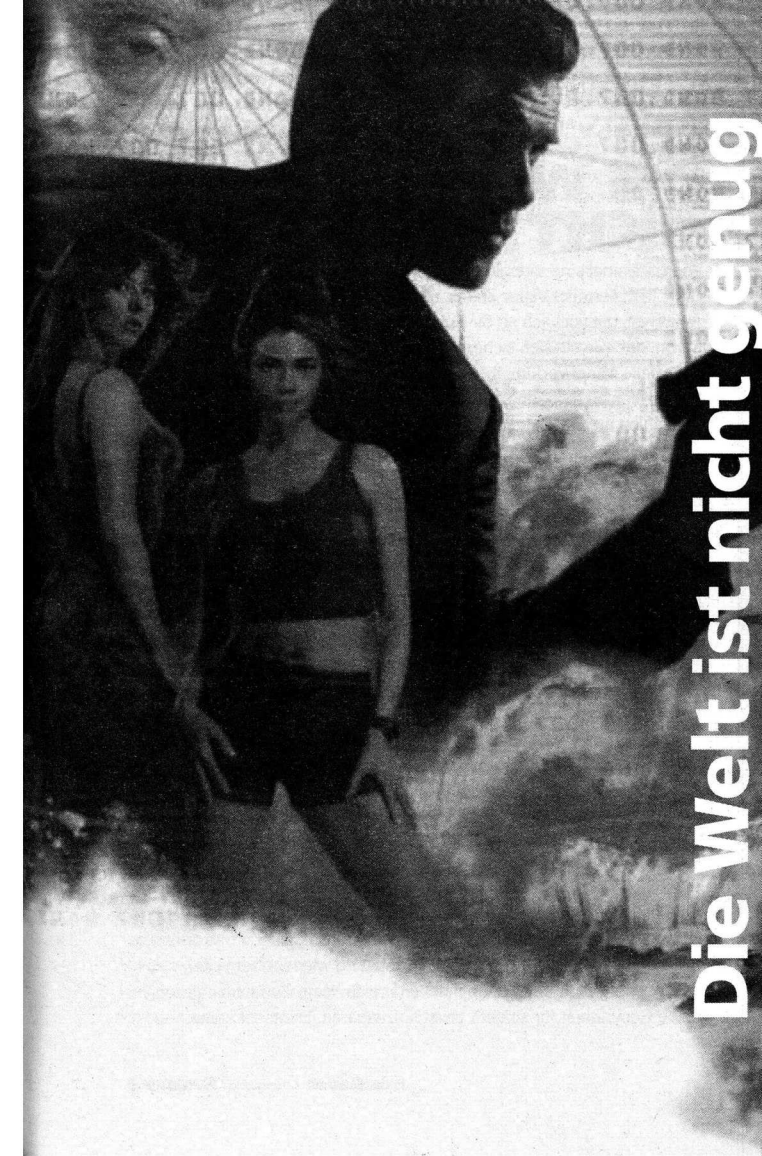
H. Untracked

Nachdem du auch das Rennen in Hawaii und den Showoff-Event in England gewonnen hast, ist es an der Zeit für deine ultimative Belohnung. Diese Strecke, die du durch deine Siege freischaltest, ist atemberaubend. Sie liegt an einem Berghang und bietet dir Natur pur, denn hier findest du keine künstlichen Hindernisse oder Veränderungen an der Umgebung, hier gibt es nur einen Freeride im wahrsten Sinne des Wortes. Die Landschaft besteht aus tiefem Schnee, eindrucksvollen Bäumen, riesigen Felsformationen und etlichen naturbelassenen Sprüngen, die das Adrenalin fließen lassen werden.

Um diese Strecke befahren zu können, musst du aus einem Hubschrauber auf die Piste hinabspringen. Danach kannst du wirklich alles tun, was du möchtest. Erkunde die Umgebung und versuche, mit der natürlichen Schönheit der Bergwelt eins zu werden. Du hast viel geleistet, um auf dieser Strecke fahren zu können, genieße es einfach.

Wenn du unter Höhenangst leiden solltest, wird dein Herz höher schlagen, wenn du auf den Abgrund zurast, in den du dich dann hinunterstürzt. Du fühlst dich für einen kurzen, unbeschreiblichen Moment wie ein Basejumper, der gerade von einer Klippe oder einem Haus gesprungen ist, nur besitzt du keinen Fallschirm. Wenn du den Mut hast, kannst du während der Flugphase versuchen, einige deiner Tricks und Combos zu machen, doch denke daran, die Landung ist wichtig.

Auf deinem Weg hinunter solltest du außerdem auf umgestürzte Baumstämme achten, auf denen du gekonnt entlanggleiten kannst. Die Landschaft beinhaltet auch einen natürlichen Torbogen, den du unbedingt durchqueren solltest. Unten angekommen, wartet bereits der Hubschrauber auf dich. Entspanne dich, du hast in diesem Spiel alles erreicht, was es zu erreichen gibt, und alle Strecken gekonnt gemeistert.



Die Welt ist nicht genug

DIE WELT IST NICHT GENUG

Wieder einmal sind ihre einzigartigen Fähigkeiten gefordert, 007. Der High-Tech-Terrorist Victor Zokas, auch bekannt als Renard der Anarchist, hat vor, sich an Sir Robert King zu rächen. King ist ein reicher Baron, der, wie sie sich sicherlich denken können, über beträchtlich finanzielle Mittel verfügt. Ihre Aufgabe ist es, Renard unter allen Umständen zu stoppen um ihn den Behörden übergeben zu können. Wir zählen auf sie, Bond.

Die besten Tipps

Die folgenden Tipps sind wichtig, um deine Chancen im offenen Kampf zu verbessern.

Nimm dir Zeit.

Normalerweise gibt es bei den Missionen kein Zeitlimit. Das solltest du zu deinem Vorteil nutzen. Wenn du dich immer Schritt für Schritt vorantastest, läufst du seltener Gefahr, unvorbereitet in ein gefährliches Gebiet einzudringen oder Extrawaffen bzw. Items zu verpassen.

Studiere das Inventar.

Bond beginnt jede Mission mit einer Spezialausrüstung. Diese Gegenstände können dir dabei helfen, welche Art von Dingen du in deiner Mission erledigen musst. Wenn du zum Beispiel einen Level mit einem Safe-Cracker beginnst, könnte es sein, dass du unter Umständen auf deinem Weg einen Safe zu knacken hast.

Vorsicht beim Betreten neuer Gebiete.

Während eines Einsatzes lauern Gegner hinter jeder Ecke. Versuche also, dich nicht auf den Präsentierteller zu begeben.

Nutze deine Materialüberlegenheit.

Sobald eine neue Mission beginnt verfügst du wieder über volle Lebensenergie und Munition. mache dir also keine Gedanken darum, deine Gesundheit für spätere Level aufzusparen. Es macht keinen

Unterschied ob du eine Mission mit einer Gesundheitsanzeige von 100% oder von 10% beendest, denn du startest im nächsten Level automatisch wieder mit voller Stärke. Genauso ist es mit den Waffen. Egal was du während einer Mission aufsammelst. Da kannst es nicht in den nächsten Einsatz mitnehmen. Es macht also keinen Sinn, Munition zu sparen. Im Gegenteil - ballere deine sämtlichen Magazine leer, wenn es nötig ist.

Die beste Technik

Kommen wir nun zu den wichtigsten Kampftechniken, die nötig sind, um sich gegen die härtesten Gegner behaupten zu können.

Lerne das "Strafing".

Strafing ist eine Schlüsseltechnik. Sie erlaubt dir, dich seitwärts zu bewegen, während dein Blick weiter in Richtung Gegner zeigt. Solange du dich in Bewegung befindest, bist du schwerer zu treffen, und du kannst in der Offensive bleiben.

Kenne deine Waffen.

In vielen 3D-Shootern kannst du die ganze Zeit mit deiner Lieblingswaffe durch die Gegend laufen, und brauchst dich nicht um ihre Effektivität zu kümmern. In Die Welt ist nicht genug ist das nicht der Fall. Im Laufe des Spiels kommst du öfter in Situationen, in denen ein strategischer Waffeneinsatz hilfreich ist. Lerne, die richtige Waffe in der richtigen Situation einzusetzen.

Übe das Zielen.

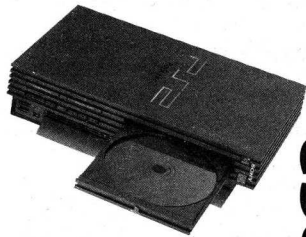
Im 007-Agent-Modus kann die automatische Zielfunktion nicht aktiviert werden, und du musst wohl oder übel auf deine eigenen Schießkünste zurückgreifen. Zusätzlich dazu sind die Gegner auch noch widerstandsfähiger und intelligenter. Also muss jeder Schuss sitzen, wenn du deine Mission erfolgreich abschließen willst. Am besten vollziehst du ein paar Testläufe mit ausgeschalteter Auto-Ziel-Funktion in den weniger schweren Levels. In den höheren Levels ist gerade präzises und schnelles schießen entscheidend über Sieg oder Niederlage.

Lerne das Kriechen.

Kriechen ist eine oft unterschätzte Technik. Zunächst ist es viel schwieriger einen Bond in der Hocke zu treffen, doch es erweist sich auch als nützlich, falls du mal unbewaffnet sein solltest. Die meisten Gegner können im Waffenlosen Kampf nämlich keine geduckten Ziele treffen, während du unzählige Kombinationen auf sie loslassen kannst. Wichtig ist, dass du dich dabei vorwärts bewegst, denn ein sobald ein Gegner getroffen wird, wird er einen Schritt nach hinten gestoßen, und verlässt damit deine Reichweite.

Achte auf deine Munition.

Nichts ist schlimmer, als mitten im Kampf seine Waffe nachladen zu müssen. Lade also in jeder Atempause sofort nach. Ein volles Magazin gibt dir die besten Chancen, ein Gefecht mit mehreren Gegnern zu überleben.



PS2CHEATS

Dead or Alive 2

Bass's Running Clothesline

Führe zuerst den Taunt von Bass aus (Unten+Schlag+Tritt) und drücke dann sofort Schlag+Tritt, um ihn seine Running Clothesline ausführen zu lassen.

Helenas Zwölf-Hit-Combo

Drücke Unten/Vorne+Schlag, Vorne+Schlag, Schlag, Schlag, Schlag, Unten/Oben+Tritt, Schlag, Schlag, Hinten+Schlag, Schlag, Schlag, Schlag, um diese wirklich gigantische Combo vom Stapel zu lassen.

Tipps zum Überleben im Survival-Modus

Nachdem du deinen Gegner zu Boden geworfen hast, solltest du Oben+Schlag+Tritt drücken, um auf ihn zu springen. Dadurch bekommst du Bonus-Punkte, etwas Nahrung bekommen und kannst eventuell noch ein paar üble Trampling-Moves nachsetzen.

Ridge Racer V

Intro-Sequenz verändern:

Durch mehrmaliges, simples Drücken von L1 kannst du die Intro-Sequenzen verändern.

Info-Screen

Halte, während du dein Fahrzeug aus der Third-Person-Perspektive steuerst, SELECT gedrückt. Es erscheinen einige recht nützliche Infos auf dem Bildschirm, die aber nicht wirklich spielentscheidend sind.

Duel-Modus:

Belege den ersten Platz in Runden- und Gesamtzeit im "Standard Time Attack GP", um diesen Modus freizuschalten.

50's Super Drift Caddy:

Gewinne das "Danver Spectra"-Rennen im Duel-Modus um das "50's Super Drift Caddy"-Gefährt in Free Run, Time Attack und Duel-Modus freizuschalten.

Devil Drift:

Mach den ersten Platz im "Rivelta Crinale"-Rennen im Duel-Modus um das "Devil Drift"-Vehikel in Free Run, Time Attack und Duel-Modus freizuschalten.

VW Beetle:

Um deine Hände ans Lenkrad eines brandneuen VW-Beetle legen zu können, müsst du das "Solort Rumeur"-Rennen im Duel-Modus als Erster beenden. Der Käfer steht dann im Free Run, Time Attack und Duel Modus bereit.

McLaren F1-Clone:

Dieses Gefährt wird freigeschaltet, nachdem du das "Kamata Angelus"-Rennen im Duel-Modus siegreich über die Bühne gebracht hast.

99 Runden-Modus:

Brich sämtliche Rekorde im Time Attack GP (Extra-Modus), wobei du zusätzlich die Rennen als erster beenden musst. Kein leichter Job, aber es ist die Sache wert.

Pac-Man-Modus:

Wenn du mehr als 3000 Kilometer Gesamtdistanz bewältigt hast, bekommst du zur Belohnung diesen Wagen. Pac Man sitzt am Steuer und Geister in Autoscootern treten gegen den Pac-Man-Wagen als Gegner an. Back to the Roots!

Street Fighter Ex 3

Wenn du gute Leistungen im „Original-Modus“ ablieferst, wird nach jedem erfolgreichen Durchspielen (du darfst dabei allerdings kein

Continue verbrauchen) ein versteckter Spieler freigeschaltet. Hier sind die Kämpfer in der Reihenfolge, in der du sie dir verdienen kannst.

Sagat

Vega

Garuda

Shadow Geist

Kairi

Pullum

Area

Darun

Vulcano

Tekken Tag Tournament

Kino-Modus:

Sobald du den Arcade-Modus einmal gewonnen hast, steht dir der Kino-Modus offen, in dem du dir die Endsequenzen aller Charaktere anschauen kannst, mit denen du das Spiel bereits durchgezockt hast. Allerdings musst du dabei beachten, dass der jeweils erste Kämpfer im Team der entscheidende ist und dass du mit einigen Charakteren (z.B. Ling) das Spiel mehr als einmal beenden musst, um wirklich alle Sequenzen zu sehen.

Tekken-Bowl-Modus:

Sobald du Ogre als Charakter freigespielt hast, steht dir auch ein spezieller Bowling-Modus offen. Erreichst du hier 200 Punkte oder mehr, kannst du zudem den Soundtrack frei wählen.

Galerie-Modus:

Sobald du Devil als Charakter freigespielt hast, kannst du das Spiel pausieren und nach Belieben Bildschirmfotos auf deiner Memory Card speichern.



PSXCHEATS



4x4 World Trophy

Wenn du die diese Wörter als deinen Namen eingibst, wird der Cheat aktiviert.

Upgrades:	MAD HOOKUP
Strecken:	LEAD TO ROME
Divisions:	SAD CLOWN
Stunt-Mode:	TURN TRICKS
Sumo-Modus:	YOKOZUNA
Senseless:	GUNT HERR
Alle Cheats:	ZAKARY X

Armorines

Für alle Fans der Käferjagd gibt es hier einen schönen Cheat, um der Insektenplage Herr zu werden.

Halte im Mainscreen die Tasten R2 und L2 gedrückt. Gib dann folgendes ein: links, unten, rechts, oben

Army Men: Sarge's Heroes Unendlich Munition

Pausiere das Spiel und gib folgendes ein: , , R1, L1. Dieser Cheat muss sehr schnell eingegeben werden. Hat es funktioniert, kannst du eine Nachricht lesen und ein kurzer Ton erklingt.

Levelanwahl

Um in einem Level deiner Wahl zu starten, musst du im Hauptmenü L1, R1 und  gedrückt halten. Gib dann oben, unten, links, rechts ein.

Battletanx: Global Assault

Möchtest du in einem voll ausgerüsteten Kampfpanzer deiner Zerstörungswut hemmungslos freien Lauf lassen? Wenn du diese

Cheats anstatt eines Passworts im Abfragemenü eingibst, steuerst du schon bald den besten Panzer des Universums.

Passwort	Wirkung
SMSLGNG	Neue Gang: Brandon
NSTYGRL	Neue Gang: Cassandra
BCKDR	Beliebigen Level wählen
THRTN	Alle Panzer freischalten
SRTHMB	Alle Waffen freischalten
MSTSRW	Unbesiegbarkeit
DPPCKTS	Extra Panzer-Geld
TRDDYBRRKS	Custom 1 Gang
WRDRB	Kampagnen-Modus Bonus-Level
BLTFD	Munition

Stagepasswörter

Stage	Passwort
02	FRHBWNTNTK
03	LHTTTBKRLS
04	RCJRWPCCLGM
05	VVSLGGVHRF
06	LPFFLNHHJF
07	CTMGPRWGBH
08	HPJMKGMCJV
09	WHSNKNFRGS
10	CRFPHGCTKP
11	HHRBKPWGB
12	WFHMKCFWLB
13	SPLHTFLRFS
14	LTSLTSGNGS

Catan - Die erste Insel

Grundregeln

Das Spiel zeigt dir alle Regeln und Gegebenheiten in exzellenter Art und Weise. Investiere also etwas Zeit und lass dir alles zeigen.

Würfellehre

Da du Rohstoffe nur dann erhältst, wenn du die entsprechende Augenzahl gewürfelt hast, ist es interessant, sich zu überlegen, mit welcher Häufigkeit gewisse Werte auftauchen. Was häufig gewürfelt wird, ist die Augenzahl 7. Je weiter der Wert entfernt ist, desto unwahrscheinlicher wird er. Dies solltest du stets mit einberechnen.

Chance des Letzten am Start

Beginnst du als Letzter in der Runde, haben deine Mitspieler zwar den Vorteil, bessere Felder zu sichern, aber du kannst mit geschicktem Platzieren deiner Siedlungen und Straßen deinen Mitspielern überlegt zusetzen. Beispielsweise kannst du ungestört zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen.

Spielfeld genau studieren

Schon vor dem Spielbeginn solltest du genau darauf achten, was die Insel bietet. Wie ist die Verteilung der Rohstoffe ? Welche Ressourcen sind knapp ? Welche gibt es im Überfluss ? Nur wenn die Rohstofflage richtig überblickt wird, kannst du mit der entsprechenden Taktik und Strategie spielen.

Rohstoffwahl

Überlege dir die Aufgabenstellung eines Szenarios genau. Lehm und Holz sind sehr wichtig für den Straßenbau. Solltest du in Sachen Seefahrer unterwegs sein, ist Wolle sehr wichtig. Notfalls kannst du dich, nachdem du die Szenario-Informationen gelesen hast, noch einmal im Tutorial schlau machen. Auf alle Fälle ist es optimal, an alle verschiedenen Rohstoffe zu gelangen. Gelingt dies nicht, solltest du

versuchen, eine Monopolstellung einzunehmen und den anderen Siedlern sprichwörtlich den Hahn abzdrehen. Auch bietet eine Monopolstellung eine gute Grundlage für überlegenes Handeln.

Felder blockieren

Baust du an einem Feld zwei Siedlungen genau gegenüber voneinander, kann aufgrund der Abstandsregel kein Gegner mehr an das Feld gelangen. Der Nachteil liegt darin, dass eine Ausnutzung nicht mehr optimal erfolgen kann. Sollten Gegner in sicherer Entfernung sein, ist es schlauer, nicht auf so etwas zurückzugreifen.

Viele Zahlen auf den Würfeln abdecken

Falls möglich, solltest du darauf achten, viele Zahlenwerte abzudecken. Hierdurch wird gewährleistet, dass regelmäßiger Rohstoffnachschub herrscht. Deswegen ist auch darauf zu achten, anfangs möglichst nicht an Wasser oder Wüste zu siedeln.

Räuberei

Der Räuber kann sehr wichtig sein, vorausgesetzt, er wird geschickt ins Spiel gebracht. Er raubt nicht nur anderen Mitspielern Rohstoffe, sondern belegt auch ein Feld und blockiert dieses. Hast du dir einen knappen Rohstoff gesichert, kann mit ihm eine Monopolstellung erlangt werden. Platziere den Räuber dementsprechend auf den Feldern. Aber achte darauf, dass du selbst genügend Einheiten des entsprechenden Rohstoffes hast.

Straßenbau

Bau deine Straßen geschickt auf. Blockiere Wege der Mitspieler. Hierdurch erzielst du, dass wichtige Felder erreicht werden können.

Häfen

Häfen sind im Verlauf des Spiels mit einem Vorteil verbunden. Du drückst die Wucherpreise der Bank. Achte auf deine Rohstoffe. Solltest du von einem mehr als genug haben, kann ein 2:1-Hafen dir eine

überragende Position bringen. Zusätzlich vermeidest du mit dem Bau eines solchen Hafens eine Abhängigkeit von launischen Mitspielen.

Tauschhandel mit CPU-gesteuerten Gegnern

Der Tauschhandel bildet ein wichtiges Element in Catan. In vielen Fällen wird der Tausch im Verhältnis 1:1 betrieben. Im Verlauf des Spieles, nachdem wichtige Rohstoffe knapp werden, ist auch 1:3 möglich. Fordere testweise von CPU-Mitspielern eine Einheit mehr, als diese bieten. Achte dann darauf, was euch dieser nach und nach anbietet, um zu sehen, welche Rohstoffe er ausreichend zur Verfügung hat. Denn oft werden hohe Forderungen mit einem solchen Verhalten bedient. Notiere dir dieses Wissen eventuell auf einem Notizblock. Mit der richtigen Kaltschnäuzigkeit kannst du dann hohe Gewinne quasi einpressen. Aber achte darauf, dass du deinem Gegner durch lukrative Geschäfte ermöglichst, dass dieser dann eine weitere Siedlung errichten kann. Hier siegt Vernunft über Raffgier!

Alle Spielfiguren

Gib folgendes im Hauptmenü ein: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2.

Level-Editor

Gib folgendes im Multiplayer-Menü ein: R2, R1, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Colin McRae Rally 2.0

Gibt einfach die nun folgenden Codes unter "Neues Fahrerprofil erstellen" ein, um den jeweiligen Cheat später benutzen zu können:

Code

OFFROAD
JIMMYSCAR
COOLESTCAR
JOBINITALY
ROCKETFUEL

Fahrzeug

Lancer Road Car
Sierra Cosworth
Ford Puma
Mini Cooper
Turbo-Modus

PRUNEJUICE
GREATBALLSOFFIRE
RUBBERTREES
EASYROLLER
MOONLANDER
NEURALNIGHTMARE
HELLOCLEVELAND
ONECAREFULOWNER
RORRIMSKART
HELLO RAZU AND FLEA

Schnelleres Spiel
Feuerbälle
Gummi-Kollision
Monstertrucks
Kein Erdanziehung
Aggressivere Gegner
Alle Strecken anwählbar
Alle Wagen verfügbar
Gespiegelte Strecken
Katzensilhouette

Cool Boarders 4

Alle Berge, Boards und Fahrer

Gib ICHEAT als deinen Namen ein und es sind alle Berge, Boards und Fahrer freigeschaltet.

Special-Events freischalten

Gib IMSPECIAL als deinen Namen ein.

Als schneller Eddie spielen

Spiele den Trickmaster-Modus im Schwierigkeitsgrad Rookie durch.

Als Crusty spielen

Spiel die Sonderstrecke in Japan durch mit einer Wertung von 100%.

Als Mars spielen

Spiele den Trickmaster-Modus im Schwierigkeitsgrad Veteran durch.

Als Bär spielen

Komm sicher ins Ziel der Avalanche-Strecke (Sonderstrecke von Vermont).

Als Schneemann spielen

Brich jeden Rekord in Japan und spiele die Sonderstrecke durch.

Geheimcharakter

Spiele das Colorado-Tournier mit Jimmy Hallop durch. Du hörst jemanden "Cool Man!" rufen, wenn es geklappt hat.

Crash Bandicoot 2

Extra-Schild

Drücke **↑** + **○**, in dem Moment, in dem Crash stirbt. Wenn er schließlich wieder erscheint ist er mit einer Maske ausgerüstet.

Bosskämpfe wiederholen

Wenn du noch einmal mit einem Obergegner kämpfen möchtest (?!), dann stelle dich auf die entsprechende Stelle und drücke L1 + R1 + L2 + R2 + **△** und drücke dann **↑**.

Bonus-Leben

Springe im zweiten Teleporter-Raum (Level 6-10) auf den Kopf des Eisbärenbabys und du bekommst zehn Extraleben.

Crash Team Racing

Geheimcharakter-Cheats

Halte im Hauptmenü L1 + R1 gedrückt und gib einen der folgenden Codes ein. Du hörst einen Ton zur Bestätigung. Die Geheimcharaktere sind in den Modi Versus, Arcade, Time Trial und Battle wählbar.

Penta Penguin:

↓, →, △, ↓, ←, △, ↑

Ripper Roo:

→, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →

N Tropy:

↓, ←, →, ↑, ↓, →, →

Papu Papu:

←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓

Komodo Joe:

↓, ⊙, ←, ←, △, →, ↓

Pinstripe:

←, →, △, ↓, →, ↓

Andere Cheats

Halte im Hauptmenü L1 + R1 gedrückt und gib dann einen der folgenden Codes ein. Ein Ton kommentiert die Eingabe.

Sammelalbum:

↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, △, →

Bonus-Tracks:

→, →, ←, △, →, ↓, ↓

Unsichtbarkeit:

↑, ↑, ↓, →, →, ↑

Du bekommst immer das

Unsichtbarkeits-Pick-Up:

↓, ←, →, ↑, ↓, →

Unbegrenzt Masken:

←, △, →, ←, ⊙, →, ↓, ↓

Unbegrenzt Bomben:

△, →, ↓, →, ↑, △, ←

Unbegrenzt Wumpa-Früchte:

↓, →, →, ↓, ↓

Super-Turbo-Pads:

△, →, →, ⊙, ←

Turbo-Zähler anzeigen:

△, ↓, ↓, ⊙, ↑

Spyro 2 Demo:

↓, ⊙, △, →

Extra-Kampfarenen

Spiele den Arcade-Modus in allen drei Schwierigkeitsstufen durch (Leicht, Mittel und Schwer), um alle Pokale zu bekommen. Nun kannst du vier neue Kampfarenen auswählen.

Farbige Pokale

Um die farbigen Pokale (Rot, Grün, Blau, Gelb und Lila) zu bekommen, musst du im Adventure-Modus alle vier Münzen einer Farbe einsammeln.

Geheimcharaktere

Wenn du die geheimen Charaktere ohne zu cheaten freischalten willst, musst du folgende Bedingungen erfüllen:

N Tropy:

Beende die Strecke "Roos Tubes" im Time-Trial-Modus

Ripper Roo:

Erspiele den roten Pokal

Papu Papu:

Erspiele den grünen Pokal

Komodo Joe:

Erspiele den blauen Pokal

Pinstipe:

Erspiele den gelben Pokal

Fika Crash:

Erspiele den lilafarbenen Pokal

Turbo-Strecke freischalten

Sammele alle Münzen und alle fünf Edelsteine ein.

Crash Bandicoot: Warped

Spyro The Dragon-Demo

Drücke im Titelbild         .

In Uka Uka verwandeln

Drücke während des Spiels  +  +  + . Dieser Cheat funktioniert nur in der PAL-Version und nur einmal pro Leben.

Geheimlevel 31 (Hot Coco)

Wie du dorthin kommst: Geh in Level 14 (Road Crash) und starte das Rennen als normal. Auf der Hälfte der Strecke siehst du ein seltsames Schild mit der Aufschrift "Alien Crossing" auf der linken Seite der Straße. Halte darauf zu und fahre es um, und schon wirst du in Level 31 teleportiert.

Geheimlevel 32 (Eggipus Rex)

Wie du dorthin kommst: Geh in Level 11 (Dino Might) und Benutze die gelbe Edelstein-Plattform. Du fährst jetzt weiter auf einem etwas schwierigeren Teil der Strecke, bis du von einem Triceratops verfolgt wirst. Fahre weiter bis zum zweiten Pterodactyl und lasse dich von ihm einfangen. Es teleportiert dich in Level 32.

105% durchgespielt

Wenn du alle Edelsteine und Artefakte aus den beiden Geheimlevels

eingesammelt hast (die Artefakte müssen wenigsten Gold oder Platin sein), hast du 104% des Spiels geschafft. Geh zurück in den Haupt-Teleporterraum und geh zu Coco, der sich neben dem Save-Game-Menü befindet. Es erscheint ein weiterer durchsichtiger Edelstein. Wenn du ihn aufnimmst, siehst du ein kurzes aber unterhaltsames Feuerwerk und du hast das Spiel zu 105% durchgespielt.

Dave Mirra Freestyle BMX

Slim Jim

Einfach im Fahrerauswahl-Menü die nachstehenden Tasten betätigen: unten, unten, links, rechts, oben, oben, .

Alle Bikes

Willst du alle Modelle des BMX-Fuhrparks testen, ohne sie vorher freizuspielen? Gehe in das Auswahl-Menü der Fahrrad-Typen und betätigt oben, links, oben, unten, oben, rechts, links, rechts, .

Alle Styles und Levels

Für Leute, die es ganz eilig haben, gibt es diesen bequemen Cheat, der dir ganz schnell alle Styles und Level zugänglich macht. Wenn du im 'Styles-Auswahl'-Menü bist, gibst du einfach links, oben, rechts, unten, links, unten, rechts, oben, links,  ein.

Special-Moves

Hier einige Moves, die sich nicht in der Spielanleitung finden lassen.

Move	Kombination
Can-Can Backflip	→, ↓, 
Can-Can Lookdown	←, ←, 
Decade Air	→, ←, 
Frontflip	↑, ↑, 
Pedulum Air	→, →, 
Switch Hander	→, →, 

Un-Lookdown

X-Down



Destruction Derby Raw

Die nun folgenden Codes müssen als Charakternamen im Championship-Modus eingegeben werden:

Code	Wirkung
!DAMAGE!	Unverwundbarkeit
REFLECT!	Monastry-Ruinen-Track
NPLAYERS	Anzahl der Mitfahrer im Practice-Modus
MONKEY	Affe erscheint für Extrapunkte nach drei 360's
DERBYMAN	Rauchende Gegner

Versteckte Ridge-Racer-Strecke

Gehe in den Zwei-Spieler-Modus, gib dann einfach RIDGE als Namen für Spieler 1 und RACER als Namen für Spieler 2 ein.

Dino Crisis 2:

Bootsüberfahrt:

Während der ersten Überfahrt mit dem Boot bekommen Regina und Dylan Besuch von einigen aufdringlichen Plesio- und Pterosauriern. Dylan geht nach draußen und hält die Urviecher per stationärem FLAK vom Schiff fern. Hier übernimmst du die Kontrolle über Dylan. Besonders auf der harten Schwierigkeitsstufe ist das kein Kinderspiel, deswegen hier ein paar Tipps, wie du glimpflich aus der ganzen Geschichte rauskommst.

Timing:

Am besten nimmst du dir ein schönes Stück Klebeband und fixierst damit deinen Finger auf dem Angriffsbutton. Im Ernst: Ohne Dauerfeuer

kannst du möglicherweise die erste Angriffswelle überstehen, aber spätestens wenn die Reptilien aus allen Richtungen ankommen, müssen die Rohre der FLAK glühen! Du solltest auch versuchen, die Kreaturen gar nicht erst in deine Nähe kommen zu lassen, am besten schießt du sie vom Screen, sobald sie in der Ferne auftauchen.

Pterosaurier (Flugsaurier)

Die Flugechsen sind eher dein kleineres Problem. Du kannst sie schon von weitem vom Himmel fegen, indem du ihnen ein, zwei Schuss aus der FLAK gegen ihren Bauch oder die Flanken verpasst. Das genügt, um sie davon zu überzeugen, dass du keine leichte Beute bist.

Plesiosaurier (Schwimmsaurier):

Die schwimmenden Echsen werden dir sicher mehr Schwierigkeiten machen als ihre geflügelten Kollegen. Auch diese Biester solltest du schon von weitem aufs Korn nehmen, allerdings kommen sie meistens in Rudeln angeschwommen und traktieren dein Boot von verschiedenen Seiten aus. Wenn die Plesiosaurier schon etwas näher gekommen sind, solltest du unbedingt auf ihre Köpfe zielen, da ein Treffer gegen den Hals sehr viel weniger Wirkung hat und du zusehen musst, so viele Saurier wie möglich in kurzer Zeit zu erledigen, da du sonst bald nicht mehr mit dem Schießen nachkommst. Behalte am besten den Gefahrenmelder im Auge, wenn's eng wird und nimm dir die Viecher vor, die dem Boot am Nächsten sind.

Panzerfahrt:

Wahrscheinlich ist Dylans Flucht im Panzer, während er vom T-Rex verfolgt wird das schwierigste Mini-Game in Dino Crisis 2. Am besten versuchst du erst gar nicht, die königliche Echse mit der Panzerkanone zu erwischen. Das kostet dich zu viel Zeit und davon hast du in diesem Abschnitt nur sehr wenig-vor allem im schwierigen Modus. Der Trick an der Sache ist, die Kanone immer in Fahrtrichtung auszurichten, um die Barrikaden, die deinen Weg versperren, so schnell wie möglich aus dem Weg räumen zu können. Wenn der Rex sich deinem Panzer nähert,

musst du schnell eine Smart Bomb zünden, die wird das Viech ablenken und dir Zeit geben. Du solltest diese kostbaren Bomben allerdings erst im letzten Moment zünden, also wenn der Rex kurz davor ist, seine Zähne in den Panzer zu schlagen. Wenn du auch nur eine der Smart Bombs unnötig verschwendest, hast du wirklich ein ernstes Problem in diesem Abschnitt. Und ansonsten gilt die oben erwähnte Regel mit dem Klebeband, nur dass der Finger diesmal auf dem Vorwärtsbutton befestigt werden muss.

Triceratops:

Nachdem du die Leiche des Triceratops-Babys entdeckt hast, gelangst du in ein Mini-Spiel, in dem Regina und Dylan auf einem alten Armeejeep vor der Rache der beiden Ceratopier-Eltern flüchten müssen. Bei diesem Spielabschnitt musst du nur auf zwei Dinge achten. Zum einen musst du immer auf den Schädel der Horndinosaurier zielen und erst im letzten Moment abdrücken. Zum anderen musst du wissen, dass später in diesem Minispiel zwei Triceratops Jagd auf Regina und Dylan machen werden. Dann kommt es immer wieder einmal vor, dass eine der beiden Riesenechsen in den Dschungel ausweicht, und dann von dort einen Angriff startet. Er greift dann immer von der Seite an, in die er zuvor ausgewichen ist. Wenn du diese beiden Regeln beachtest, sollte dieses Minigame kein Problem darstellen.

Nest der Allosaurier:

Um hier heil rauszukommen solltest du unbedingt die Leuchtpistole als Sekundärwaffe benutzen, um deinen Kampfgefährten zum Abfeuern einer Rakete zu bringen. Die Allosaurier in diesem Abschnitt sind sehr viel widerstandsfähiger als ihre Kollegen in freier Wildbahn und wenn du auf die Idee kommen solltest, die schweren, doppelhändigen Geschütze wie etwa Raketen- oder Flammenwerfer benutzen zu wollen, um dir deinen Weg durch das Echsennest freizukämpfen, solltest du das schnell wieder vergessen, sonst landest du schnell im Magen eines Allosauriers. Benutze die Leuchtpistole, um einen kleinen Raketenangriff zu ordern, während du dir mit einer mächtigen Einhandfeuerwaffe die Allosaurier-

vom Leib hältst, während die Raketen von deinem Partner abgefeuert werden. Dylan benutzt dazu am besten das Panzerabwehrgewehr und Regina greift zu der schweren Maschinenpistole.

Schleuse:

Das letzte Minigame ist auch gleichzeitig das Einfachste. Bleib mit dem Fadenkreuz nur immer in Davids Nähe und schieß die Velociraptoren ins Nirvana, die sich deinem Kumpel zu sehr nähern.

Viele Extinction-Punkte:

Um mehr Extinction-Punkte zu verdienen, als du jemals ausgeben könntest, musst du Folgendes tun. Etwa in der Mitte des Spiels fährst du mit dem Boot zum 3.-Energy-Forschungslaboratorium. Dort musst du dir deinen Weg durch einen kleinen Hafen kämpfen, um zum Hauptgebäude zu kommen. Bereits bei deinem ersten Besuch in dieser Gegend sind dir sicher die Unmengen von Schwimm- und Flugsaurier aufgefallen, die hier auf dich warten. Merke dir dieses Gebiet! Gegen Ende des Spiels kannst du dir eine ECP-Goldkarte kaufen, die automatisch die Extinction-Punkte für das Bezwingen eines Dinosauriers verdoppelt. Wenn du Regina spielst, musst du sie mit dieser Goldkarte und ihrem Zielsuchraketenwerfer (mit etwa 150-200 Schuss) ausrüsten und dich abermals durch das Hafengebiet des 3.-Energy-Forschungslaboratoriums schlagen und dabei die Schwimm- und Flugsaurier abschießen. Wenn du gut bist, kannst du in diesem Gebiet mit der Goldkarte über 500 000 Extinction-Punkte abräumen.

ECP-Platinkarte:

Die ECP-Platinkarte ermöglicht es dir, Waffen mit unbegrenzter Munition zu kaufen. Diese Karte ist nicht im Spiel zu finden, sondern kann genau wie die beiden Bonusspiele freigespielt werden. Um an dieses wertvolle Stück zu kommen, musst du während des Spiels alle Dino-Akten finden. Die meisten dieser Akten lassen sich ziemlich leicht entdecken. Entweder sie liegen einfach nur im Weg rum und warten darauf, aufgesammelt zu werden oder sie sind in der

Umgebung versteckt. Wenn du alle Leichen, Fahrzeuge usw. durchsuchst, kannst du eigentlich keine Dinosaurierakte verpassen. Die einzigen dieser Akten, die viele Spieler nicht aufreiben können, sind die des gigantischen Raubsauriers, der mit dem Satellitengeschütz erledigt wird und die Akte des krokodilähnlichen Mosasauriers. Im ersten Fall musst du den Kontrollraum mit der 3.-Energy-CD durchsuchen (kurz bevor Regina den Sprengkopf der Interkontinentalrakete entschärft), im zweiten Fall lohnt sich eine genauere Inspektion des 3.-Energy-Kontrollraums (der Raum, in dem Regina den Zahlencode eingeben muss, der ihr Zugang zum Unterwasseraufzug gewährt).

Velociraptor:

Diese Gattung erledigst du mit einer Kombination aus einer mächtigen Handfeuerwaffe und –vor allem– der Firewall als Sekundärwaffe. Such dir ein schönes Eck aus, stell dich rein, erzeuge immer wieder eine Feuerwand und dann sollen die Velociraptoren ruhig herkommen...

Oviraptor:

Auch bei dieser Raptorengattung leistet dir die Firewall gute Dienste. Lass die Dinos, die näher kommen, auf kleiner Flamme rösten und kümmere dich mit einer Handfeuerwaffe um die Oviraptoren, die dir ihr Gift ins Gesicht spucken wollen

Pteranodon:

Die einzige Waffe, mit der sich diese Flugreptilien wirklich wirksam bekämpfen lassen, ist der Zielsuchraketenwerfer von Regina. Spielt du Dylan oder verfügt Regina nicht über diese Waffe, ignorierst du die Pterosaurier am besten und rennst an ihnen einfach vorbei.

Plesiosaurier:

Die Schwimmsaurier, die dir während des Spiels begegnen, lassen sich ebenfalls nur mit dem Zielsuchraketenwerfer von Regina effektiv bekämpfen. Wenn ein Plesiosaurier auftaucht, brauchst du mit dieser

Waffe noch nicht einmal in seine Richtung zielen. Schieß die Raketen einfach in die Prärie, sie finden ihr Ziel von alleine.

Allosaurus:

Hier ist der Flammenwerfer erste Wahl. Halte immer wieder auf die Schnauze der Sprungechse, bis sie auf den Feuersturm reagiert. Wenn es soweit ist, pustet du erst recht Flammengas in Richtung des Sauriers. Du musst nur auf eines achten: Manchmal läuft ein Allosaurier Amok. Er lässt dann einen lauten Brüller los und ändert seine Farbe ein wenig. Wenn das passiert, solltest du dich, während du weiter den Flammenwerfer benutzt, langsam von der Riesenechse entfernen, bis ihr Amoklauf wieder vorüber ist.

Inostrancevia:

Vergiss alle Tipps von wegen Kettenmine. Das Ding ist eine ganz nette Waffe, um diese vierbeinigen Panzerechsen ein bisschen aufzuhalten, aber das war's dann. Wenn du gegen ein Inostrancevia kämpfst, dann packst du am besten ein Panzerabwehrgewehr mit an die 300 Schuss aus und verpasst den Biestern eben so viel Schuss, wie sie brauchen. Nach fünf Treffern mit dem P.A.G. haben auch diese Reptilien genug.

Dragon Valor:

Mit den richtigen Moves und Combos kannst du die zahlreichen Gegner schnell davon überzeugen, dass es besser ist, sich einem leibhaftigem Drachentöter nicht in den Weg zu stellen. Hier einige Combos, die im Kampf mit der Lindwurmbrut sicher nützlich sein werden:

Triple Attack:

Drücke einfach dreimal die Angriffstaste schnell hintereinander. Du kannst auch während des Dreifachangriffs die Richtung wechseln und so Gegner erwischen, die feige von hinten ankommen.

Sworddive:

Um diese vernichtende Technik anzuwenden musst du zunächst einen Doppelsprung ausführen. Nachdem du den zweiten Sprung ausgeführt hast, brauchst du nur noch die Angriffstaste zu drücken und dein Charakter rammt sein Schwert in alles, was unter ihm ist. Dieser Move ist besonders wirkungsvoll, wenn du die Angriffstaste am höchsten Punkt deines Sprungs drückst.

Downcutter:

Diese Technik funktioniert genauso wie der Sworddive, nur dass du beim Downcutter einen einfachen Sprung ausführen musst, bevor du die Angriffstaste drückst. Dieser Move eignet sich besonders gut um eine ganze Gegnerreihe zu erledigen oder um fliegende Gegner vom Himmel zu holen.

Rising Cutter:

Dieser Angriff kann die letzte Rettung sein, wenn du vor lauter Gegnern deinen Charakter nicht mehr sehen kannst. Wenn du die Sprung- und Angriffstaste gleichzeitig drückst lässt dein Charakter einen alles vernichtenden Rundumschlag los, der ihn aber für einige Augenblicke lähmt und ein paar KP kostet. Du solltest den Rising Cutter also wirklich nur anwenden, wenn du absolut keine andere Wahl mehr hast. Man braucht übrigens ein wenig Übung, um diesen Move richtig auszuführen, also nicht verzweifeln, wenn's nicht gleich beim ersten Mal klappt. Das beste ist wohl, den Rising Cutter einzuüben, bevor du ihn in deine Kämpfe mit einbaust.

Timed Out Cutter:

Eine der schwierigsten Übungen in Dragon Valor ist ohne jeden Zweifel das korrekte Beherrschen dieser komplizierten Combo. Zunächst musst du die Angriffstaste drücken, danach die Spurtaste und noch einmal die Angriffstaste. Wenn du alles richtig gemacht hast, verwischt die Grafik des Spiels ein wenig und du verpasst deinem Gegner einen Schlag, der aussieht, als hättest du ihn in Zeitlupe geschlagen. Manche Gegner brechen erschöpft zusammen, wenn sie diesen Move

abbekommen haben. Der ideale Moment, um einen Sworddive nachzusetzen. Auch hier ist ein wenig Übung notwendig.

Sword Uppercut:

Die mächtigste Combo in Dragon Valor ist wohl der Sword Uppercut. Allerdings ist er auch die komplizierteste. Zunächst musst du die Angriffstaste drücken, dann die Taste zum Ducken und noch einmal die Angriffstaste. Wenn alles richtig war und dein Gegner nicht gerade ein Riese oder ein großer Drache ist, wird dein Charakter einen gewaltigen Vertikalschlag ausführen, der deinen Gegner in die Luft schleudert. Nun musst du dich schnell ducken und während du geduckt bist noch einmal die Angriffstaste drücken. Dein Charakter springt nach oben und erwischt seinen Gegner noch in der Luft. Um diese Combo zu beherrschen musst du wirklich hart trainieren, aber wenn du sie drauf hast, sind auch gewaltige Gegner wie Riesenritter oder Kristallritter leicht zu knacken.

Kampftechniken:

Jeder Gegner ist gegen bestimmte Angriffe und Moves besonders verwundbar. Lerne die verschiedenen Schwächen der Kreaturen kennen und du kannst sie leicht besiegen. So greifst du z.B. Riesenritter am besten mit einzelnen, schlagkräftigen Attacken an und bringst dich danach mit dem Rückwärtssalto in Sicherheit. Kristallritter und Echsenmänner solltest du auf dich zukommen und angreifen lassen ohne dich zu bewegen oder selbst anzugreifen. Dein Charakter pariert ihre Attacken mit dem Schwert und kann danach gefahrlos zuschlagen. Kreaturen aus Metall sind besonders empfindlich gegen Donnerzauber, Drachen können per Eismagie schnell ins Jenseits befördert werden und die meisten Untoten und Dämonen sind sehr empfindlich gegen Heilzauberei, achte nur darauf, dass sich diese Feinde in der Nähe deines Charakters aufhalten, bevor du einen Heilzauber sprichst.

Galerie:

Wenn du das Spiel durchgespielt und gespeichert hast, wirst du beim nächsten Spiel einen neuen Menüpunkt unter dem Titelschirm

finden: Die Galerie. Hier lassen sich tonnenweise tolle Zeichnungen rund um das Spiel finden. Wenn du das Spiel auf alle drei Arten durchgespielt hast, werden mehr Bilder in der Galerie freigeschaltet. Besonders Fantasyfans kommen bei den wunderschönen Drachensmotiven voll auf ihre Kosten. (Ich hab mich jedenfalls sehr darüber gefreut)

Stammbaum:

Es gibt drei Wege, um Dragon Valor durchzuspielen. Dazu muss Folgendes getan werden: Wenn Clovis in der Burg von Raxis Prinzessin Celia findet, heiratet er sie am Ende seines Kapitels und zeugt mit ihr Prinz Aaren. Findet er sie nicht, heiratet er die Erfinderin Carolina und zeugt mit ihr seinen Sohn Codel. Codel kann dann während seines Kapitels die Piratentochter Fahna in Fort Clovis entdecken. Tut er das, heiratet er sie und zeugt mit ihr seinen Sohn Philip. Findet er sie nicht, bleibt Codel eben Single und freundet sich mit dem Räuber Gerom an, der dann das nächste Kapitel spielt. Je nachdem, wie du dich bei der Wahl deiner Gattin entscheidest, wird der nächste Charakter das Spiel auf eine andere Weise zu Ende bringen. Die drei Arten, Dragon Valor durchzuspielen unterscheiden sich extrem voneinander, so dass es sich lohnt, alle drei Wege hintereinander zu spielen. (Insgesamt unter 30 Stunden ist eine gute Zeit)

Dukes of Hazard

Wir können dir leider keine Cheats für dieses Game anbieten, aber wenigstens ein paar nützliche Tipps haben sich zusammenstellen lassen. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Extra Power-Ups

Sammle einfach ein Power-Up ein und fahr gleich wieder zurück, um es erneut einzusammeln. So kannst du die maximale Anzahl Power-Ups bekommen.

Black Jack besiegen

In der ersten, zweiten und dritten Szene der siebten Episode, musst du den jungen Black Jack überholen. Fahre aber nicht zu weit voraus. Du kannst ihn dorthin schlagen, wo du ihn hinhaben willst, achte einfach darauf, was Luke sagt, dann ist das kein Problem.

Beliebige Episode und Szene spielen

Spiele das Spiel einmal durch und speichere am Ende. Nach dem Neustart kannst du den Spielstand laden und eine beliebige Episode und Szene starten. Wähle nun "Quit" im Hauptmenü und speichere nochmals.

Abkürzung in Fairgrounds

Im Zweisspielermodus gibt es eine Abkürzung, sie befindet sich am Ende der Runde. Sobald du das Publikum sehen kannst, geht rechts eine Straße ab. Fahre um die Blockaden herum oder springe über die Rampen hinüber. Die Abkürzung führt direkt zur Start/Ziel-Linie.

Verstecktes Nitro in den Fairgrounds

Nitro ist in jedem Modus zu finden. Das Versteck befindet sich an der Stelle mit den zwei Sprüngen und dem orangen Zaun. Fahre einfach durch den Zaun, um es einzusammeln.

Die Polizei abhängen

Fahr dem Polizeiwagen einfach voll aufs Heck, wenn sie versuchen, dich zu stoppen...

Luke aus dem Wagen schauen lassen

Wenn Luke aus dem Wagenfenster hängt, solltest du etwas langsamer fahren und vor allem möglichst keine Karambolagen fabrizieren, da Luke sonst zurück in den Wagen steigt.

ECW -Anarchy Rulz

Bonus-Wrestler

Um folgende Bonus-Wrestler freizuspieren, musst du das 'Heavyweight Belt Tournament' mit dem angegebenen Recken auf Schwierigkeitsgrad 'Hard' gewinnen:

Helia Monster	Wrestler: Jason
Gabe's	Wrestler: Lance Storm
Rob Feinstein	Wrestler: Danny Doring
Martian Boy	Wrestler: Tommy Dreamer
Mad Goat	Wrestler: Electra
Jester	Wrestler: Francine
Jan E. Regan	Wrestler: Little Guido
Kid	Wrestler: Steve Corino
The D I	Wrestler: Justin Credible
Sally M.	Wrestler: Dawn Marie
Lance Storm	Wrestler: Trainer

Cheats

Aber nicht nur zusätzliche Charaktere winken für Erfolge im 'Heavyweight Belt Tournament', auch 'gewöhnliche' Cheats werden freigeschaltet.

'Big Head'-Modus	Wrestler: Simon Daimond
Große Hände	Wrestler: Super Crazy
Große Füße	Wrestler -'Little' Spike Dudley
Sumo-Modus	Wrestler: 'Big' Sal E. Graziano

Final Fantasy IX

Black Jack Mini-Spiel

Hast du das Game erfolgreich durchgespielt und du siehst den Abspann durchlaufen, tippst du schnell R2, L1, R2, R2, oben, ⊗, rechts, ⊙, unten, △, L2, R1, R2, L1, ■, ■. Hast du den Cheat korrekt

eingegeben, hörst du einen kurzen Sound. Drücke jetzt START, um das kleine Mini-Spielchen zu speichern.

Galerians

Sei zu Beginn des Abenteuers sehr sparsam mit den Entmündungskapseln, da es sehr lange dauert, bis du zum ersten Mal die Möglichkeit zum Speichern hast. Besonders deinen AP-Haushalt solltest du nur dann bis zum Maximum ansteigen lassen, wenn du mit Sicherheit weißt, dass dir viele Gegner im Weg stehen. Bedenken auch, dass dein Medikamentenkoffer zu Beginn des Spiel alles andere als gut gefüllt ist.

Gauntlet Legends

Als Minotaurus spielen

Gehe in den Klippenlevel des "Mountain Kingdoms". Finde dort alle Schalter und gehe dann in den Bereich mit dem Ausgang. Durchschreite aber noch nicht das Portal! Gehe stattdessen nach unten, bis du eine Tür mit einem Schädel und gekreuzten Knochen siehst. Diese transportiert dich in einen Raum mit vielen Münzen. Sammle schnell 50 Münzen, um den Minotaurus in der Charakterauswahl freizuschalten, achte dabei aber auf die Sanduhr. Sonst darfst du das ganze Level noch einmal spielen

Als Falknerin spielen

Gehe in den Bonuslevel der "Castle World". Sammle dort 50 Münzen, um die Falknerin in der Charakterauswahl freizuschalten. Sie verfügt über die gleiche Turboattacke wie die Walküre. Auch hier solltest du die Sanduhr immer im Auge behalten.

Als Schakal spielen

Beende den zweiten Level in der "Ice World". In einer Sackgasse am

Ende befindet sich ein Stapel mit Kisten. Ganz oben findest du eine Falltür. Laufe oben im Kreis, bis du wieder nach unten klettern kannst. Erklimme anschließend den Stapel Kisten über der Falltür beim Ausgang. Sammele 50 Münzen ein, um den Schakal in der Charakterauswahl freizuschalten. Er ist eine mächtigere Version des Zauberers. Die Sanduhr nicht vergessen.

Als Tigerfrau spielen

Gehe in den ersten Stadtlevel. Finde dort alle Schalter und gehe dann zum Portal. Wenn du das Portal erreicht hast, gehst du ein Stück weit auf deinem Weg zurück, bis du einen Hügel mit einer Truhe, einem Schalter und einem wandelnden Tod findest. Weiche dem Tod aus und aktiviert den Schalter. Gehe in die Richtung, die dir der Schalter anzeigt, dann stößt du auf einige Zombies und eine Falltür. Stelle dich auf die Falltür und sammel 50 Münzen ein, um die Tigerfrau in der Charakterauswahl freizuschalten. Den Spruch mit der Sanduhr kennst du ja bereits.

Als Sumner spielen

Gehe durch die versteckte Tür im letzten Level "The Trench" und sammle dort 50 Münzen ein. Jetzt nur noch Sumner im Charakter-Menü auswählen. Und vergiss-du weißt schon.

Eine neue Waffe

Auf den Erfahrungsstufen 10, 50 und 99 gelangt dein Charakter an eine Waffe mit mehr Durchschlagskraft.

Einen Vertrauten erhalten

Wenn du Erfahrungsstufe 25 erreichst, begleitet dich ein Vertrauter. Die Walküre bekommt einen Adler, der Magier einen Drachen (und ich bleibe dabei, das IST ein Drache!), die Bogenschützin einen Schmetterling und der Krieger eine Libelle. Ab Erfahrungsstufe 50 werden die Vertrauten dann noch ein wenig stärker.

Permanent Anti-Tod

Nachdem du das Spiel komplett durchgespielt hast, besitzt du einen permanenten Schutz gegenüber dem Tod und kannst ihm Energie stehlen. Erinnerst mich irgend wie an Pac-Man.

Verwandle Tod in Essen

Wenn du weißt, in welcher Truhe sich der Tod versteckt hält, benutzt du ein Potion in der Nähe. Nachdem der Schrei verklungen ist, befindet sich eine Frucht in der Truhe.

Den Tod vernichten

Der Tod entreißt dir entweder 100 HP oder wird mit einem Potion vertrieben.

Zeit anhalten

Rüste dich mit einem Stop-Time-Item aus und begib dich zum ersten Endgegner. Kurz bevor du gegen den Drachen ins Gras beißt, benutzt du das Extra, stellst aber sicher, dass es noch aktiv ist, wenn du das Zeitliche segnest!. Jetzt kannst du mit einem Continue jeden Level (außer die Endgegner-Abschnitte) ohne verrinnende Zeit oder neue Monster erkunden.

Artefakte

Die **Eisaxt von Untar** findest du im Treasury-Level der Walküren-Festung. Benutze diese Waffe, um den Drachen zu vernichten.

Das **Krummschwert von Rasha** ist im Cave-Level der Berge zu finden. Setze es gegen die Chimäre in der Walküren-Festung ein.

Die **Flamme von Tarkana** liegt im Spire-Level der Wolkenstadt verborgen. Heize damit dem Yeti in der Eiswelt ein.

Marker's Speer wurde im Fissure-Level der Eiswelt verborgen. Bekämpfe damit die Plage in der Wolkenstadt.

Gex: Deep Cover Gecko

Levelauswahl/Debug

Pausiere das Spiel, halte L2 gedrückt und drücke

↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓. Lass das Spiel weiter laufen und rufe mit SELECT das Menü mit Levelauswahl, zu sammelnden Gegenständen etc auf.

Unverwundbarkeit:

Pausiere das Spiel, halte L2 gedrückt und drücke

↓, ↓, ←, ←, △, →, ↓.

Gex Kommentare

Pausiere das Spiel, halte L2 gedrückt und drücke

↓, →, ←, ○, ↑, →. Nimm das Spiel wieder auf und drücke SELECT und Gex gibt einen seiner Sprüche von sich.

Code-Menü

Beende alle geheimen TV-Levels (es befindet sich jeweils eine in jedem Höhlengelände), um das Code-Menü freizuschalten. Da kannst es jetzt aufrufen und einen der folgenden Codes eingeben (drücke ↑ / ↓ auf dem D-Pad, um das Symbol zu ändern; mit ← / → bewegst du den Cursor; drücke X, um den Code zu bestätigen).

△ ○ Stern □ □ X

□ X ○ ○ △ □

□ Stern △ □ △ Karo

□ Karo △ △ Stern Karo

□ X △ □ Stern Stern

□ Karo □ □ △ Karo

□ Stern Stern □ △ △

○ △ □ Stern Karo Stern

Karo Stern □ X △ ○

X Karo Stern △ △ ○

Extraleben

Zehn Leben

Unverwundbarkeit

Acht-Treffer-Pfoten

Als Alfred spielen

Als Cuz spielen

Als Rex spielen

Gex-Video 1

Gex-Video 2

Gex-Video 3

Stern     
     
  Karo   

Alle Gex-Videos

Gex Kommentare (SELECT drücken)

Cheat-Menü (SELECT drücken)

Gekido

Akujin

Beende den "Urban Fighters" -Modus mit einem beliebigen Charakter auf Schwierigkeitsstufe "Schwer", um Akujin in allen Modi spielen zu können.

Gorilla

Beende den "Urban Fighters" -Modus mit Travis und Michelle, um Gorilla in allen Modi spielen zu können.

Kobuchi

Beende den "Urban Fighters" -Modus mit Tetsuo und Ushi, um Kobuchi in allen Modi spielen zu können.

Den "Hard"-Modus freischalten

Löse den "Urban Fighters"-Modus auf "Normal" mit allen Charakteren.

Den "Shadow Fighters"-Modus freischalten

Löst den "Urban Fighters"-Modus auf "Normal".

Den "Survival"-Modus freischalten

Löse den "Urban Fighters"-Modus auf "Normal" zweimal.

Den "Team Battle"-Modus freischalten

Löse den "Urban Fighters" -Modus auf "Normal" dreimal.

Den "Street Gang"-Modus freischalten

Löse den "Urban Fighters" -Modus auf "Hart" mit Kintaro, Angela oder Akujin.

Spielt als Kintaro

Löse den "Urban Fighters"-Modus auf "Hart" mit Gorilla.

Spielt als Angela

Löse den "Urban Fighters"-Modus auf "Hart" mit Kobuchi.

Andere Kleidung

Löse den "Urban Fighters"-Modus auf "Normal" dreimal. Durch Drücken der Tasten R1, R2, L1 oder L2 kannst du die Kostüme verändern.

Den "Deform"-Modus freischalten

Wenn du in der "Highscore"-Tabelle an erster Stelle liegst, gibst du folgenden Namen ein: DEFORMANIA

Den "Skelett"-Modus freischalten

Wenn du in der "Highscore"-Tabelle an erster Stelle liegst gibst du folgenden Namen ein: BONECRACK

Die Arena 2 freischalten

Löse den "Shadow Fighters"-Modus mit Gorilla.

Die Arena 5 freischalten

Löse den "Shadow Fighters"-Modus mit Kobuchi.

Die Arena 7 freischalten

Löse den "Shadow Fighters"-Modus mit Kintaro.

Die Arena 8 freischalten

Löse den "Shadow Fighters"-Modus mit Angela.

Die Arena 9 freischalten

Löse den "Shadow Fighters"-Modus mit Akujin.

Gran Turismo 2

Superlizenz

Wenn du alle Standardlizenzen erhalten hast, wird eine Super-Lizenz im Fahrprüfungsmenü freigeschaltet.

Event-Synthesizer-Rennen

Wenn du die Super-Lizenz erhalten hast, bekommst du für die GT Leage einen nach dem Zufallsprinzip operierenden Event-Synthesizer.

Alle Strecken – Arcade

Erspiele alle Lizenzen inklusiver der Super-Lizenz, um für die Arcade-Disc alle Wagen zu erhalten. Dazu gehören auch die Superklasse-Wagen.

Abspann – Arcade

Spiele den Arcade-Modus durch, und du bekommst den Abspann für die Arcade-Disc.

Abspann – GT

Spiele die Gran Turismo Leage durch, um den Abspann des GT-Modus zu öffnen. Um in dir anzusehen, musst du den Arcade-Modus starten und in der Goodies-Sektion nachsehen.

Einfache Fahrprüfungen

Wenn du im alten Gran Turismo bereits alle Fahrprüfungen bestandest hattest, und sich der Spielstand noch auf einer Memory-Card befindet, musst du sie nicht noch einmal ablegen. Geh in das Hauptmenü der GT-Disc von Gran Turismo 2 und wähle die letzte Option (Transfer oder Kommunikation). Du kannst jetzt deinen alten Spielstand laden.

Grind Session

Alle Tricks freigeschaltet

Pausiere ein laufendes Spiel und gib unten, oben, rechts, unten, links, oben, rechts ein, um alle deine Tricks freizuschalten. Die erfolgreiche Eingabe wird mit einem kurzen Sound bestätigt.

Gib die folgenden Cheats im Pause-Menü ein:

Cheat

⊙, ↑, ↓, □, △

↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →

Wirkung

alle Level

alle Tricks

Huntington-Level

Um diesen Level freizuschalten, gehst du zur blauen Rampe vor der Wand. Auf der Rampe befindet sich ein blauer Streifen. Führe dort einen Air-Trick vor und springe dabei mitten im Trick gegen die Wand. Du wirst automatisch perfekt landen und der Level wird freigeschaltet.

Als Master Ao spielen

Sammle alle Schlüssel, die Fotos und die Münzen in beiden Flügeln des Traumhauses auf. Du erhältst dann den ultimativen Skater als Belohnung!

Hydro Thunder

Schneller Start

Befolge folgende Schritte während des Ladens einer Strecke, kurz bevor sich der "Lade-Balken" gefüllt hat:

- ❶ Die Bremse drücken und halten, bis im Start-Countdown die "3" verschwindet.
- ❷ Die Gas-Taste halten, bis die "2" verschwindet.
- ❸ Bremsen, bis die "1" verschwindet.

- ④ Ein letztes Mal Gas geben, bis das Rennen beginnt. Du hast nun einen Vier-Sekunden-Turbo-Boost, der ausreicht, um einen ordentlichen Vorab-Vorsprung rauszufahren.
-

International Track & Field 2

Alternative Kostüme

Markiere im Disziplinauswahlmenü irgend einen Wettkamp und drücke dann ↑ x2, ↓ x2, ←, →, ←, →, ◎, ⊗ und du hörst einen hohen Ton. Wenn die Disziplinen 50-Meter-Freistilschwimmen oder Turmspringen ausgewählt hast, tragen die Schwimmerinnen Bikinis. In allen anderen Disziplinen tragen die Sportler rotblaue Superheldenkostüme. In den Radrennveranstaltungen gibt es spezielle Rennräder und im Kanufahren sehen die Boote wie Raketen aus.

Achtung: Dieser Cheat muss für jede Disziplin gesondert eingegeben werden.

Weitsprung: Maulwurf

Ereiche bei einem Sprung eine Weite deren Ziffern alle identisch sind (z.B. 4,44m) und ein Maulwurf steckt seinen Kopf aus dem Sandkasten.

Iron Soldier 3

Alle Waffen

Gehe in den Waffen-Auswahlbildschirm und tippe SELECT, R2, oben, ◎, L1, START, R2 ein. Du hörst jetzt einen Sound, der die richtige Eingabe bestätigt.

Alle Levels sind komplett beendet

Diesen Cheat gibst du direkt im Level-Auswahlbildschirm ein. Alle Level

werden freigeschalten, wenn du R1, R2, START, START, L2, SELECT eingibst. Ein kurzer Sound bestätigt auch hier die Eingabe.

Gib die folgenden Cheats im Pause-Modus ein

Cheat

Unendlich Munition
 Unendlich Energie
 Mission erfolgreich beendet
 Mission fehlgeschlagen
 Game Over
 Alle Speed Extras
 Alle Force-Field Extras
 Alle Unsichtbarkeits-Extras
 Power-Waffen Modus
 Das Spiel läuft um 50% schneller
 Doppelte Radar-Distanz
 Selbstzerstörung in einer Minute

Wirkung

R2, oben, , oben, , START, L1
 links, L1, L1, unten, START, , L2
 START, links, R2, rechts, , L1, R2
 START, R1, oben, R1, , R1
 START, oben, L2, unten, , L2
 START, links, , L1
 L2, unten, R2, L2
 START, , oben, R1
 R2, links, START, , START, R1, L1
 Kreis, oben, START, START, oben
 links, , START, , unten
 START, R1, START, R2, links, oben,
 links

Abspann anschauen

Während du den "Loading"-Bildschirm siehst, tippst du schnell SELECT, R2, START, L1, R1, START, , oben ein und schon bekommst du einen netten Film zu sehen.

Jackie Chan's: Stuntmaster

Moves

Halte  gedrückt. Jackie landet einen Schlag, taucht dann nach hinten ab und setzt mit einem Drunken-Master-Schlag nach. Dein Gegner ist nun etwas benommen, was dir die Gelegenheit gibt, einen Sprungtritt oder irgendeine andere Combo einzusetzen.

Halte  gedrückt. Jackie tritt daraufhin, dreht sich und tritt noch einmal.

Drück zweimal  und zweimal . Jackie sollte nun drei Schläge landen, sich dann umdrehen und dem Gegner eins mit seinem Hintern verpassen.

Renn auf eine Wand zu und halte  gedrückt. Jackie sollte nun rennen, sich von der Wand abstoßen und dem Gegner hinter ihm einen Tritt verpassen.

Drück Rolle/Abtauchen (R1) und halte sofort danach  gedrückt. Jackie wird sich abrollen und anschließend nach oben springen und dabei zweimal zutreten.

Drück Rolle/Abtauchen (R1) und haltet sofort danach  gedrückt. Jackie wird sich abrollen und dann nach oben springen und einen kraftvollen Schlag landen.

Halte "Nehmen" gedrückt und drück dann , ,  oder . Jackie führt daraufhin einen Spezielschlag anstelle eines normalen Schlages aus. Dies sollte dir helfen, mehr Stilpunkte zu erreichen.

Kino-Modus

Erspiele dir 20 goldene Drachen. Dadurch schaltest du das Jackie-Chan-Kino frei.

Level-Select

Im Screen mit der Aufforderung "Press Start-Button" gibst du folgenden Code ein: L2, , , , , R2, R1. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Dragons

Im Screen mit der Aufforderung "Press Start-Button" gibst du Folgendes ein: L1, R2, L2, , , . Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Leben-Trick

Sobald du im Roof-Top-Level 2 beginnst, solltest du auf den Aufzug springen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Ninja mit einem Stock. Besiege diesen und das Licht an der Tür erhellt sich. Betrete den Raum dahinter. Besiege auch hier alle Gegner. Nun sollte eine Leiter zugänglich werden. Erklimme diese und schnapp dir das Extra-Leben.

Verlasse nun den Level und speicher ab. Diesen Vorgang kann man unbegrenzt wiederholen, um in den Genuss weiterer Zusatzleben zu gelangen.

MediEvil 2

Cheat-Menü

Diesmal meint es Zarok wirklich ernst. Mit allen fiesen Tricks will er dem guten Sir Fortesque an die knöcherne Gurgel. Doch zum Glück bringt der edle Ritter neben einigen Jahrhunderten Erfahrung dieses Cheat-Menü mit. Gib folgenden Cheat im Pause-Menü bei gehaltener L2-Taste ein. Als Belohnung gibt es alle Waffen, Unverwundbarkeit, jede Menge Geld und als Bonus eine Level-Auswahl: links, oben, , , rechts, , oben, .

Mega-Cheat

Im Pausenmenü muss bei gehaltener L2-Taste folgender Code eingegeben werden: , , , , , , links, , oben, unten, rechts, , links, links, , rechts, , links, links.

MoHo

Alle Gefängnisse freischalten

Halte im Gefängnis-Auswahl-Bildschirm SELECT gedrückt und gib dann R1, R2, R1, L1, R1, L2, R1, R1, R2, R1, L1, L1, R1, L2, R1 ein. Du hast nun Zugriff auf diese Abschnitte.

Bonus-Gefängnis-Level

Gehe wieder in den Gefängnis-Auswahl-Bildschirm, halte SELECT gedrückt und gib schnell R1, R1, R1, R2, R1, L1, L1, L1, R2, R1, L1, L1, L2 ein. Jetzt sind auch die Bonus-Level verfügbar.

Bonuscharakter "Doctor" freischalten

Den witzigen Doctor-Roboter mit seiner Kreissäge schaltest du frei, indem du im Charakter-Auswahlbildschirm SELECT gedrückt hältst und nun R1, R1, R2, L2, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, L1 eintippst.

Muppet Race Mania

Dieses Game hat neben einer Vielzahl von Charakteren und Fahrzeugen auch einige geheime Strecken zu bieten. Die Goodies kannst du freischalten, indem du folgende Kombinationen eingibst, während die Muppets durch das Logo im Startmenü brettern.

Cheat

Hauptstrecken:

Muppets und Fahrzeuge:

Studio-Strecke:

Bögen-Strecke:

Fraggle-Rock-Strecke:

Strecken beenden:

Wirkung

○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, □, ×
△, ○, △, □, △, ×, △, △, ×, ○
□, □, ○, ○, ×, ○, △, ○, △, □
□, ○, ×, ○, □, △, ○, ×, ○, △
×, □, ×, □, ×, □, △, ○, ×, □
○, △, □, △, ×, △, □, ○, △, ×

NBA ShootOut 2000

Hier einige nützliche Tipps zur Steuerung:

Offensive:

Spezial-Trick:

"Back-Down":

Antäuschung:

Tip-In:

△ drücken.

△ gedrückt halten.

○ drücken.

○ drücken (während eines Rebound).

Dunking:

Normaler Dunk:

Power-Dunk:

Schwieriger Dunk:

L1+△ drücken.

L1+○ drücken.

L1+□ drücken.

Ballführung:

- Drehung: R2+△ drücken.
Durch die Beine: R2+○ drücken.
Hinter dem Rücken: R2+■ drücken.

Verteidigung:

- Ball klauen: ■ gedrückt halten.
Offensives Foul erzwingen: L1 drücken.
Absichtliches Foul: ○ drücken.
"Cherry Pick": R2 drücken.

Need for Speed: Porsche**Bonus-Wagen**

Wenn du dich in den verschiedenen Test-Driver-Modi bewährst, kannst du unterschiedliche Bonus-Flitzer freischalten, wie z.B. den GT2-Rennwagen oder 517-Racer.

USA-Kurs-Abkürzung

Du musst dich im Evolutions-Modus befinden. Wähle nun "Heim" und such dir deinen Wagen aus. Startet auf dem USA-Kurs und halte nach einer orange-gelben Barriere Ausschau, die gleich in der Nähe eines kleinen Gebäudes steht, das sich neben einem Parkplatz befindet. Wenn du auf den Parkplatz fährst, solltest du geradewegs durch die Bäume fahren. Du stößt nun auf zwei Barrieren und solltest diejenige wählen, die sich am Ende der Straße mit der S-Kurve befindet. Um sie auf der anderen Seite zu finden, solltest du nach einer T-Kreuzung mit einer Laterne und einem Zaun Ausschau halten. Zwischen den Zäunen befinden sich einige Büsche und ein kleiner Baum. Fahre dort hindurch, um auf der anderen Seite herauszukommen.

Frankreich-Kurs-Abkürzung

Du musst dich im Evolutions-Modus befinden. Wähle nun "Heim" und

such dir deinen Wagen aus. Starte auf dem Frankreich-Kurs und halte Ausschau nach einem Parkplatz mit einem Bistro-Wagen. Fahre vor diesen Wagen, um die Abkürzung zu nehmen. Um die andere Seite zu finden, solltest du nach einem Bereich suchen, in dem die Straße etwas breiter als normal ist und auf der sich zwei kleine, weiße Barrieren befinden. Außerdem stehen dort zwei kleine Bäume, ein großer Baum und einige Büsche.

Schottland-Kurs-Abkürzung

Du musst dich im Evolutions-Modus befinden. Wähle nun "Heim" und such dir deinen Wagen aus. Starte auf dem Schottland-Kurs und halte nach einem Bereich Ausschau, in dem die Straße zwischen zwei Gebäuden breiter als normal ist. Es handelt sich um eine gepflasterte Straße, auf der sich meist ein geparkter Polizeiwagen befindet. Um die andere Seite zu finden, solltest du nach einem Bereich mit einer weiten, offenen Straße und drei großen Kränen suchen. Die Abkürzung befindet sich zwischen den Gebäuden, direkt vor oder nach dem kleinen Leuchtturm.

Alle Fahrzeuge

Um alle Wagen freizuschalten, solltest du einfach Folgendes als Namen eingeben: allporsche

N-Gen Racing

Schon gewonnen

Gib Folgendes vor einem Rennen ein: R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1

Mehr Geld

Gib den folgenden Code im Hauptmenü ein: R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1

Versteckte Flieger

Gib folgenden Code ein: R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1

Nightmare Creatures 2

Durch Wände gehen:

Im Auswahlbildschirm folgende Tastenkombination gedrückt halten:
L1+R2++, SELECT.

Overblood 2

Super-Sprung

 halten, dann  drücken und eine Richtung auf dem Pad wählen.

Stürze überleben

Lass dir das Gegenstands-Menü während eines Sturzes von einem hohen Ort anzeigen. Dann musst du eine Waffe auswählen und entfernen. Deiner Spielfigur wird beim nun folgenden Aufprall kein Haar gekrümmt.

Silent Bomber

Advanced-Modus

Wenn du das Game einmal komplett durchgespielt hast, ist jeder Level frei wählbar. Du kannst so in den bereits geschafften Spielstufen zurückgehen, um eventuell vergessene Objekte jetzt aufzusammeln!

Benuit Manderubrot im VR-Mode

Beende das Game, wobei du dir alle As (oder höher) verdienen musst.

Mercury im VR-Mode

Beende das Game, wobei du dir alle Bs (oder höher) verdienen musst.

Neko Tank im VR-Mode

Beende das Game, wobei du dir alle S (oder höher) verdienen musst.

Spiderman

Um in den Genuss aller Gimmicks zu kommen, musst du die folgenden Code-Wörter auf dem Cheat-Bildschirm des "Spezial"-Menüs eingeben. Beachtet bei der Eingabe auf jeden Fall die Leerstellen bei den einzelnen Cheats.

DCSTUR	volle Energie
LLADNE	Debug-Info
STRUDL	Netzeinsatz
DULUX	großer Kopf
RULUR	J. James Jewett
XCLSIOR	Levelauswahl
RUSTCRST	Unverwundbarkeit
ALLSIXCC	Alle Comic Books freischalten
WATCH EM	Alle Videosequenzen im Filmbetrachter freischalten
CVIEW EM	Alle Charaktere im Charakterbetrachter freischalten
CGOSSETT	Storyboard-Betrachter freischalten
GBHSRSPM	"What if contest?"-Modus freischalten (Teile des Spiels laufen ab Level 2 anders ab, je nachdem, was du tust)
BLKSPIDR	Symbioten-Spider-Man-Kostüm mit unendlich viel Netzflüssigkeit freischalten. Du bekommst das Kostüm auch, wenn du das Spiel zum ersten Mal auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe durchspielst.
TWNTYNDN	Spider-Man-2099-Kostüm freischalten, mit dem du doppelt soviel Schaden anrichtest. Du bekommst dieses Kostüm auch, wenn du alle Comics im Spiel einsammelt.
S COSMIC	Captain Universe-Kostüm freischalten. Wenn du in diesem Outfit spielst, dann schlägst du doppelt so hart zu, hast unendlich viel Netzflüssigkeit und bist zudem unverwundbar. Das Kostüm erhältst du auch, wenn du das Spiel auf hartem Schwierigkeitsgrad durchspielst.
PARALLEL	Spider-Man-Unlimited-Kostüm freischalten. Damit kannst du mit der L2-Taste den "Stealth"-Modus aktivieren. Um das Kostüm ohne die Eingabe des Codes zu bekommen, musst du das Spiel zweimal auf einem

- beliebigen Schwierigkeitsgrad durchspielen.
- LETTER S** Scarlet-Spider-Man-Kostüm freischalten. Dieses Outfit bekommst du auch, wenn du Rhino im Level 3-1 besiegst.
- AMZBGMAN** Amazing-Bagman-Kostüm freischalten.
- MJS STUD** Peter-Parker-Kostüm freischalten. Du bekommst dieses Kostüm auch, wenn du im "Gegenstände-jagen"-Modus alle Sphären einsammelst. Danach musst du dich in die Grube fallen lassen und durch die Wand mit dem "?" laufen. Jetzt musst du nur noch Peter Parker im Kraven-Raum finden. Wenn du als Peter Parker spielst, solltest du beachten, dass du nur zwei Behälter für Netzflüssigkeit hast.
- BNREILLY** Ben-Reilly-Kostüm freischalten.
- ALMSTPKR** Quick-Change-Kostüm freischalten. Auch dieses Kostüm hat nur zwei Behälter für Netzflüssigkeit.
- EEL NATS** Schaltet alle Cheats im Spiel an.

Als Armored Spider-Man spielen

Starte das Spiel im Captain-Universe-Outfit und sammle im Spiel das Armored-Spider-Man-Symbol auf. Jetzt erscheinst du für den Rest des Spiels als Armored-Spider-Man.

Die Charaktere sprechen lassen

Fast alle Charaktere in der Galerie können durch Drücken der -oder -Taste dazu gebracht werden, einen Kommentar abzugeben oder ein paar typische Bewegungen zu machen.

Star Wars: Episode 1 Jedi Power Battles

Als Captain Panaka spielen

Bewältige das Spiel im Jedi-Mode mit Plo Koon. Markiere dann Plo und drück SELECT. Nun sollte Captain Panakas Bild zum Vorschein kommen. Bestätige mit .

Als Darth Maul spielen

Das Spiel im Jedi-Mode auf Easy mit Qui-Gon Jinn durchspielen. In der Charakterauswahl Qui-Gon markieren und SELECT so lange drücken, bis Darth Maul erscheint.

Als Queen Amidala spielen

Spiele das Spiel als Obi-Wan Kenobi auf der Stufe Jedi durch. Markiere Obi-Wan und drück SELECT so lange, bis Queen Amidala erscheint.

Die Bonus-Level

Um die versteckten Bonus-Level freizuschalten, musst du das Spiel mit dem entsprechenden Charakter lösen.

Level	Charakter
11 (Droidikas)	Plo Koon
12 (Kaadu Race)	Adi Gallia
14 (Überlebens-Kampf)	Mace Windu

Gugan Round Up-Level

Um den versteckten Gugan Round-Up-Level (Level 13) zu erhalten, musst du alle Gugan-Artefakte finden. Hier sind ihre mehr oder weniger geheimen Verstecke:

Ort	Versteck
Naboo Sumpf	Am Ende des zweiten Abschnitts in einer Spalte.
Tatooine	Auf einem mittelgroßen Plateau im vorderen Abschnitt des Spiels.
Gugan-Ruinen	Nach der versteckten Falle in einem Busch.

Das ultimative Laserschwert

Um es zu erhalten, musst du im 14. Level 100 Gegner erledigen. Nun erscheint ein verstecktes Menü, in dem man das Schwert aktivieren kann.

Cheat-Menü

Im Main-Menü markierst du die Option "New Game". Halte dann die L1

Taste gedrückt und gib Folgendes ein: , , , , , , , .

Starte jetzt ein neues Spiel, suche dir irgend einen Charakter aus und betätige die Schultertasten.

Street Fighter EX 2 Plus

"Excel Break" und "Satellite Fall"

Um diese beiden Objekte freizuschalten, musst du zuerst im Haupt-Menü "Bonus Game" anwählen (nur hervorheben, nicht in das Menü hineingehen!). Drücke fünfmal SELECT, gehe auf "Options" und drücke dort 3mal SELECT. Bei "Versus" musst du 1mal SELECT drücken. Wähle jetzt "Director" an und drück zu guter Letzt zweimal SELECT.

"Vs. Bison II"

Wenn du dieses Menü freischalten möchtest, musst du zunächst "Bonus Game" anwählen. Nachdem du 13mal SELECT gedrückt hast, gehst du auf "Director" und drückst dort viermal SELECT. Jetzt wieder "Bonus Game" anwählen und erneut 13mal SELECT drücken. Das Menü ist jetzt verfügbar.

Syphon Filter 2

Missions-Auswahl

Nicht weniger als 21 unterschiedliche Missionen warten auf Gabe und Lian im zweiten Teil des Spionage-Spiels. Wer schon einmal einen Blick auf seine zukünftigen Aufgaben werfen will, schaltet sich eine Level-Auswahl frei. Gehe dazu in den Pause-Modus auf den Menüpunkt "Karte", ohne ihn allerdings auszuwählen. Betätige nun rechts, L2, R2, , ,  und du findest im Optionen-Menü unter "Cheats" den ersehnten Missions-Selektor.

Experten-Modus

Wie schon im Vorgänger haben die Programmierer an alle Videospiel-Profis gedacht. Action-Künstler, denen die Gegner selbst auf "hart" nur ein müdes Lächeln abringen, zocken das Spiel im Experten-Modus. Stelle dazu im Titelbild den Cursor auf "Ein Spieler" und gib diesen Code ein: oben, L2, R2, SELECT, , , .

Alle Zwischensequenzen

Diese kannst du dir im Optionen-Bildschirm unter "Cheats" anschauen, nachdem du diesen Code eingegeben hast. Dabei musst du vorher im Pause-Modus die "Einsatzbesprechung"-Option angewählt haben: rechts, L2, R2, , .

Multiplayer-Level

Um für die gepflegte Action zu zweit einige zusätzliche Arenen freizuschalten, musst du im "normalen" Spiel die seltsamsten Gegenstände einsammeln.

Pharcom-Labor:

Nachdem du im "Expo Center" die Mars-Ausstellung durchquert hast, begegnest du zwei Wachen, die nach ihrem Ableben ein Männermagazin hinterlassen. Sobald du das Heft eingepackt hast, wird das Pharcom-Labor im Zweispieler-Modus aktiviert

"Rocky Mountain"-Level:

Häng dich im ersten Level von dem Wasserfall, spring hinunter und krieche in die Höhle. Dort findest du ein H11 Scharfschützen-Gewehr und öffnest gleichzeitig den entsprechenden "Death-Match"-Level.

Höhlen-Level:

Im "Interstate 70"-Level findest du hinter der ersten geschlossenen Türe auf der linken Seite eine Kiste mit einem Fernglas. Steck es schnell ein, um den Höhlen-Level freizuschalten.

Gefängnis-Level:

Um den Kittchen-Level zu aktivieren, musst du den Gefängniseinbruch durchziehen, ohne einmal die Armbrust zu benutzen.

Bunker-Level:

Nachdem du in Moskau von zwei Autos beinahe überfahren worden wärst, findest du im Kofferraum des rechten Wagens eine PK-102, die einen weiteren Level öffnet.

Park in Washington:

In den Slums, kurz nachdem du der Spezialeinheit geholfen hast, die Scharfschützen zu erledigen, findest du ein Gebäude, aus dessen Eingang Rauchschwaden aufsteigen. Im Inneren steht eine Reihe Waschmaschinen, von denen eine ein altes Wäschestück in sich birgt. Sammle dieses auf, und der Park ist im Multiplayer-Modus freigeschaltet.

Super-Agent-Mode:

Pausiere ein aktuelles Spiel und markiere das Wort "Weapon". Halte nun folgende Tasten gleichzeitig gedrückt: L2, SELECT, ⊗, ⊙, ⊠. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Unter den Optionen befindet sich nun der Punkt Cheats, dort lässt sich dann der Punkt Super-Agent finden.

Movie-Theater:

Pausiere ein aktuelles Spiel und markiere das Wort "Briefing". Halte nun folgende Tasten gleichzeitig gedrückt: rechts, L1, R2, ⊙, ⊗. Schau einfach unter den Optionen im Punkt Cheats nach, um zu sehen, was der Cheat bewirkt hat.

Die Bonus-Movies

Um die Extra-Filmchen genießen zu können, musst du den Cheat für das Movie-Theater eingeben !

Bonus-Movie 1: Spiele im Hard-Modus bis Mission 6.

Bonus-Movie 2: Spiele im Hard-Modus bis Mission 12.

Bonus-Movie 3: Spiele im Hard-Modus bis Mission 17.

Bonus-Movie 4: Spiele das Game im Hard-Modus komplett durch.

Dummie-Gegner

Gehe im Pause-Menü auf die 'Waffen'-Option und betätige L2, SELECT,



Tiny Tank

Neue Musik:

Wähle die Sound-Optionen aus und hör dir die ersten sechs Einleitungssounds an. Anschließend stehen zwei neue Clips zum Anhören bereit.

Level-Auswahl

Gib, bevor du ein neues Spiel startest, einfach diesen Code ein: L1, L2, R1, R2, links, , SELECT.

Geringe Schwerkraft

Drücke im Optionsmenü die Tasten L1+L2+R1+R2, damit du einen Schummelcode-Eingabebildschirm erhältst. Gib dort FEATHER ein, um die Schwerkraft zu verringern.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Hier ein paar nützliche Moves, die schon auf der Demoversion gut zu gebrauchen waren.

Chad Muska's Moves

Sal Flip	oben, unten, 
Hurricane	links, rechts, 
Backflip	oben, unten, 
540 Flip	unten, oben, 

Bluntslide	unten, unten,
360 Flip	unten, unten,
360 Pop-Shoveit	oben, oben,
Nosebluntslide	oben, oben,
Boneless	oben, oben, (schnell eingeben)

Tony Hawk's Moves

Christ Air	links, rechts,
900	rechts, unten, (benötigt viel Schwung)
Boneless	oben, oben, (schnell eingeben)
Sacktap	oben, unten,
Indy Stiffy	links, links,
Method Air	rechts, rechts,
360 Flip	unten, unten,
Ollie North	oben, oben,
Rocket Air	oben, oben,
Bluntslide	unten, unten,
Airwalk	unten, unten,
Nosebluntslide	oben, oben,

Killer-Cheat

Im Nachfolger der ersten Skater-Action gibt es eine Menge hilfreicher bis blödsinniger Cheats zu entdecken. Im Normalfall verdienst du dir die Mogeleyen durch fleißiges Freispielen. Schneller geht es aber mit dem ultimativen Passwort, das von Spezialcharakteren bis hin zu den coolen FMV-Sequenzen alles aktiviert. Halte im Pausenmodus einfach L1 gedrückt und gebt die folgende Kombination ein: .

Wer nicht alle Cheats benötigt, sondern sich gezielt einige Kniffe herauspicken will, benutzt die folgenden Codewörter:

Killer-Skater

Willst du die Attribute deines Rollbrett-Fahrers bis aufs Maximum

steigern, drückst im Pause-Bildschirm bei gehaltener L1-Taste , , , , oben, unten.

Schnelles Board

Wie gehabt, während der Spielpause L1 gedrückt halten und den folgenden Code eingeben: unten, , , Rechts, oben, , unten, , , rechts, oben, .

Programmierer-Skater

Mit diesem netten Cheat lässt du die Entwickler von Neversoft selbst zum Skateboard greifen. Betätige während des Spiels START, halte die L1-Taste und gib oben, , , , rechts, oben, ,  ein. Verlasse jetzt das Spiel und gehe im Hauptmenü in den 'Mach Dir den Skater'-Modus. Wenn du jetzt den Charakter nach einem Entwickler des Neversoft-Teams benennst (die Namen stehen alle in der Anleitung) steigt der Auserwählte auf das Skateboard.

Volle Special-Leiste

Die feinen Special-Moves stehen dir im Normalfall erst nach längeren Grind- und Kick-Kombos zur Verfügung. Willst du sofort loslegen, benutzt du diese Tastenkombination (im Pausemodus die L1-Taste gedrückt halten): , , , , oben, links, , .

'Big-Head'-Modus

Während einer Spielpause bei gehaltener L1-Taste die folgenden Tasten betätigen: , , oben, links, links, , rechts, oben, links.

Fat Bottomed Skater

Pausiere das Spiel und gib bei gedrückter L1-Taste folgenden Code ein: 4x , links, 4x , links, 4x , links. Je öfter du die Kombination eingibst, desto fatter wird deine Sportskanone.

Vagrant Story

Training-Dummies

Durchs ganze Spiel verteilt findest du an verschiedenen Stellen Puppen, die du zum Training deiner Skills oder Combo-Attacken verwenden kannst. Du findest die nützlichen Helfer an folgenden Stellen:

Ort

Wine Keller, "Blackmarket"
Wine Keller, "Worker's Restroom"
Abandoned Mines B1, "The Dark Tunnel"
Catacombs, "Hall of sworn Revenge"
City Walls North, "From Boy to Hero"
City Walls South, "The Boy's Training Room"
Town Center East, "Gharmes Walk"

Dummy

Menschlicher Dummy
Menschlicher Dummy
Beast-Dummy
Untoter Dummy
Phantom-Dummy
Drachen-Dummy
Evil-Dummy

Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour

Zu harte Gegner ?

Damit die Gegner auch mal den Kürzeren ziehen, haben wir hier die besten Abkürzungen für euch gesammelt.

Blizzard Beach

- Vor dem ersten Tunnel versteckt sich hinter dem Baum eine Abkürzung.
- Wenn du zuerst durch die drei blauen Ringe fährst, kannst du durch die Hauswand auf die Skirampe fahren.

Pirates of the Carribean

- Eine richtig gute Abkürzung findest du hinter einer der Kurven. Fahre allerdings langsamer, sonst verpasst du die Ausfahrt.

Jungle Cruise

- Hier musst du dein Motorboot zuerst durch alle blauen Ringe steuern, dann öffnet sich hinter einem Stein ein geheimer Durchgang.

Space Mountain

Auf der Strecke hast du drei Abzweigungen zur Wahl. Der Weg durch die Mitte ist aber genau der Richtige!

Dinosaur

- Wenn du über die Erhöhung springst, kannst deine Gegner ganz leicht abhängen!

Haunted Mansion

- Sobald du im ersten Gebäude bist, kannst du gleich durch den Kamin fahren. Das spart ein gutes Stück des Wegs.
- Sobald du durch alle blauen Ringe gefahren bist, kannst du auch durch den zweiten Kamin abkürzen.

Bonusstecken-und Charaktere

Hier erklären wir kurz, was zu tun ist, um die verschiedenen Goodies freizuschalten.

Splash Mountain

Um diese Strecke freizuschalten, musst du alle neun Siegerfähnchen gewinnen.

Jiminy Cricket

Wenn du mit ihm spielen möchtest, musst du alle Teile der Feuerwerksmaschine einsammeln.

Ned Shredbetter

Mit ihm kannst du spielen, sobald du alle neun Pokale gewonnen hast.

X.U.D. 71

Sammle alle Feen, damit du X.U.D. 71 spielen kannst.

X-Men Mutant Academy

Als Toad spielen

Spiele den Arcade-Modus einmal komplett mit einem freien Charakter durch, um Toad freizuschalten.

Als Mystique spielen

Spiele den Arcade-Modus zweimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Mystique freizuschalten.

Als Sabretooth spielen

Spiele den Arcade-Modus dreimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Sabretooth freizuschalten.

Als Magneto spielen

Spiele den Arcade-Modus viermal komplett mit einem freien Charakter durch, um Magneto freizuschalten.

Kostüme aus dem aktuellen X-Men-Kinofilm

Um an das Outfit der X-Men aus dem aktuellen Film zu gelangen, brauchst du nur deine Auswahl mit der Quadrat-Taste bestätigen.

Behind the Scenes-Bilder

Spiel den Arcade-Modus komplett mit allen Charakteren in ihren Kinofilm-Kostümen durch. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

Historical Comic-Bilder

Spiel den Arcade-Modus komplett mit allen Charakteren in ihren regulären Kostümen durch. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

Character-Comic-Bilder

Bewältige 20 Runden mit einem beliebigen Charakter im Survival-Mode im regulären Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Character-Movie-Bilder

Bewältige 20 Runden mit einem beliebigen Charakter im Survival-Mode im Kinofilm-Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Movie-Pictures

Bewältige 20 Runden mit Gambit im Survival-Mode, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Character-Intro-FMV-Sequenz

Spiel dich mit allen Charakteren erfolgreich durch den Arcade-Modus, um die entsprechende Sequenz im Cerebro-Mode freizuschalten.

Outro-FMV-Sequenz

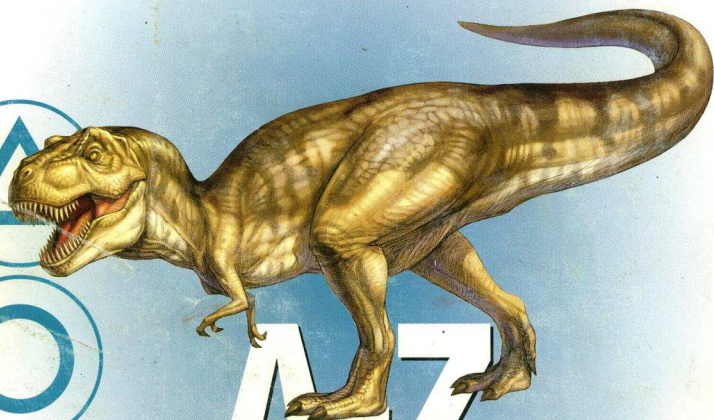
Hol dir mit den Charakteren den Abschluss in der Academy, um diese Option im Cerebro-Mode freizuschalten.

Bonus-Kostüme

Schließe die Academy mit der Benotung A ab, um ein weiteres Kostüm zu erhalten. Dieses wird durch die Kreis-Taste in der Charakter-Auswahl aufgerufen.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z
PLAYSTATION
LÖSUNGEN
UND CHEATS.

BS BriStein by

Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A-Z der Cheats (Ausgabe 8) ist ein
absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzausgabe.
PlayStation und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Sony.