

StationMaster

Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2

PLUS: Xploder Cheats CD

Formel Eins 2001



Karten, Codes und mehr!

Crazy Taxi

Fahrer, Strecken, Tipps!

Star Wars Starfighter

Lösung, Cheats,
Gewinnspiel!

Alone in the Dark 4

Der Horror-Trip
komplett
gelöst!



Wettbewerb!

Zwei Exemplare der
exklusiven und nicht im
Handel erhältlichen
PlayStation 2
„Starfighter“-
Edition

Plus Tipps & Tricks: 007 Racing • 102 Dalmatiner • Action Man •
Armored Core 2 • Dead or Alive 2 • Digimon World • Duke Nukem • Eternal Ring •
Evil Dead • Kengo • Metal Gear Solid 2 • NBA Live 2001 • Rayman Revolution •
Simpsons Wrestling • Vanishing Point • WWF Smackdown! 2 und viele, viele mehr!

je 14,80

je 14,80

je 14,80

14,80

Air Force

Elfe im Ring

Grand Prix

Rayman 2

Re-Volt

Shadowman

Skate for fun

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

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Sonderangebote PlayStation:

nur solange Vorrat reicht!!! <Stand: 01.07.2001>

ACTION:

Air Force	29,95
Apocalypse	39,95
Army Men 3D	29,95
Army Men Air Attack	29,95
Army Men Air At. 2	29,95
Army Men Lock & L.	29,95
Army Men OM, Land	29,95
Army Men Omega S.	29,95
Army Men Oper. M.29,95	
Army Men Sarges Her.	29,95
Army Men Sarges H.2	29,95
Assault Riggs	29,95
Attack of the Sauc.	29,95
B-Movie <a>	29,95
B-Movie	39,95
Beast Wars	49,95
Blast Radius	29,95
Bug Riders	29,95
Carmageddon dt.	29,95
Centipede	29,95
Colony Wars	39,95
Colony Wars 2: Veng.	39,95
Colony Wars 3 Red S	49,95
Crime Killer	29,95
Crises Beat	39,95
Crow, The	39,95
Darklight Conflict a	29,95
Darklight Conflict	29,95
Dodgem Arena <a>	29,95
Duke Nukem: Land	29,95
The Babes	34,95
Duke of Hazzard	34,95
Eliminator	29,95
Fighting Force 2	29,95
Frenzy	29,95
Future Cop LAPD	39,95
G-Darius	29,95
Grand Theft Auto	34,95
Grand Theft Auto 2	39,95
GTA London Mission	39,95
GTA 1 & London	59,95
Grid Run	29,95
Grudge Warriors	19,95
Gungage	29,95
Infestation	49,95
Jurassic Park 2	29,95
Lone Soldier	49,95
dt. & ungeschnitten	
Lucky Luke	44,95
Machine Hunter	39,95
Mass Destruction	39,95
MDK	29,95
Millenium Soldier	39,95
Nanotek Warrior	19,95
Omega Boost	49,95
One	39,95
R-Type Collection	34,95
Rainbow Six	39,95
Rampage 2	39,95
Raven Projekt	39,95
Ray Crises -	
Ray Storm 2	49,95
Retro Force	39,95
Riot	39,95
Rising Zan	39,95
Robopit	29,95
Robotron X	29,95
Rogue Trip	39,95
Rosco Mc Queen	29,95
Sanvein	24,95
Shadow Gunner	49,95
Silent Bomber	34,95
Slamscape MTV	19,95
Small Soldier	29,95
Soviet Strike	29,95
Space Debris	34,95
Spawn	39,95
Spec Ops: Covert Ass.	34,95
Spec Ops Ranger Elite	34,95
Spiderman	49,95
Star Wars: Jedi Power	49,95
Strider 2	34,95
Syphon Filter 2	49,95
Trap Runner	39,95
Tunnel B1	29,95
Vigilante 8	29,95
Vigilante 8: 2nd Of.	49,95
Viper <a>	29,95
Warhawk	39,95
Xena - Warrior Prin.	49,95
Xenocrazy	39,95
Army Men Sarges H.	19,95
Assault Riggs	19,95
Asteroids 3D	29,95
B-Movie <a>	29,95
Bedlam	29,95
Blast Radius	19,95
Colony Wars	19,95
Contra	29,95
Darklight Conflict	19,95
Dodgem Arena a	19,95

Fighting Force	69,95
Forsaken	19,95
G-Darius	19,95
Gekido	39,95
Grudge Warriors	14,95
Invasion	29,95
Mass Destruction	29,95
MDK	19,95
N2 O Adrenalin	29,95
One	29,95
R-Type Collection	29,95
Rebell Assault 2	69,95
Retro Force	29,95
Rising Zan	29,95
Shadow Gunner	29,95
Small Soldier	29,95
Space Hulk	59,95
Spawn	29,95
Star Wars Jedi Power	39,95
Syndicate Wars	69,95
Tai Fu	39,95
Trap Runner	29,95
Twisted Metal	89,95
Twisted Metal 2	89,95
Wing Commander 3	89,95
Wing Commander 4	89,95
Xenograc	29,95

(Action-Adventure:

007 - Der Morgen	44,95
stirbt nie	29,95
5th Element	39,95
Akuji	39,95
Ark of Time	49,95
Blood Omen - Legacy	44,95
Kain	49,95
Cold Blood	49,95
Critical Depth	39,95
Crusader of Might &	49,95
Magic	39,95
Dino Crises	39,95
Divers Dream	39,95
Fear Effect	34,95
Galerians	39,95
Guardian of Darkness	34,95
Hell Night	29,95
Herc's Adventure a	39,95
Kagero Deception 2	39,95
Little Big Adventure	39,95
Medieval	44,95
Medieval 2	49,95
Metal Gear Solid	39,95
Metal Gear Solid	39,95
"Mission CD"	19,95
MGS. Inclusion CD &	49,95
Berater	59,95
Monkey Hero	49,95
Ninja - Shadow of D.	39,95
O.D.T.	44,95
Oddworld: Abe's	44,95
Oddworld: Exodius	29,95
Overblood a/uncut	49,95
Overblood 2	39,95
Pax Corpus	39,95
Perfect Weapon	29,95
Resident Evil 1 &	39,95
Berater	39,95
Ronin Blade	39,95
Sentinent	39,95
incl. Music-CD	39,95
Shadowman	39,95
Shadowman incl.	49,95
Aufkleber	44,95
Silent Hill	44,95
Soul Reaver - Legacy	39,95
Kain 2	39,95
Soul Reaver - Legacy	49,95
Kain 2 a/uncut	49,95
Stadt der verlorenen	49,95
Kinder	49,95
Starwinder	39,95
Star Wars Dunkle Be.	34,95
Swagman	39,95
Tenchu 2	49,95
Tomb Raider 1 & 2	29,95
Tomb Raider 3 & 4	39,95
Treasures of the D.	39,95
Tunguska	29,95
Ubik	29,95
Verrat in der verlorenen	29,95
Stadt	39,95
Versailles	39,95
Virus	39,95
Warriors of	49,95
Might & Magic	49,95
007 - Die Morgen...	29,95
Baphomets Fluch	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95

Broken Helix	29,95
Casper	39,95
Crusader of Might &	39,95
Magic	39,95
D	29,95
Diablo	89,95
Disc World	79,95
Disc World Noir	49,95
Galerians	29,95
Last Report, The a	39,95
Last Report	49,95
Little Big Adv.	29,95
Megaman Legends	49,95
Metal Gear Solid	29,95
Monkey Hero	29,95
Nightmare Creatu. 2	49,95
O.D.T.	29,95
Oddworld 2	19,95
Overblood a/uncut	39,95
Overblood 2	29,95
Pax Corpus	29,95
Perfect Weapon	19,95
Psychic Detective o.A.	29,95
Resident Evil 3	29,95
Resident Evil DC	89,95
Riven - Myst 2	69,95
Soul Reaver	29,95
Swagman	29,95
Time Commando	49,95
Tombrailer 4	29,95
Versailles	29,95

BEAT'EM UP:

Battle Arena Tosh.	29,95
Battle Arena Toshinden	39,95
3 a/uncut	39,95
Bio F.R.E.A.K.S.	39,95
Bloody Roar 2	34,95
Cardinal Syn	39,95
Cardinal Syn a/uncut	49,95
Criticom	29,95
Darkstalkers	29,95
Dynasty Warriors	29,95
Fighter Maker	34,95
Galaxy Fight	29,95
Guilty Gear	34,95
Iron & Blood	29,95
Jojo Bizarre Adv.	29,95
Jurassic Park Warpath	29,95
K1 Fighting GP	49,95
Kensel Sacred Fist	29,95
Kensel a/uncut	39,95
Marvel Vs Capcom	49,95
Marvel vs Streetfighter	49,95
Pocket Fighters	49,95
Psychic Force	29,95
Psychic Force 2	39,95
Ready to R. Boxing	44,95
Shao Lin	39,95
Star Gladiator	29,95
Streetfighter Alpha 3	39,95
Streetfighter Collec.	34,95
Streetfighter Coll. 2	39,95
Streetfighter Ex + A	29,95
Streetfighter Ex + A2	34,95
Streetfighter Movie	39,95
Tekken 3	29,95
Tekken 3	44,95
Vs - Versus	34,95
X-Men Children...	39,95
X-Men vs Streetfighter	49,95
Zero Divide 1	29,95
Zero Divide 2	29,95
Battle Arena Tosh.	19,95
Bio Freaks	29,95
Cardinal Syn	29,95
Darkstalkers 3	39,95
Dynasty Warriors	19,95
Fighter Maker	29,95
Galaxy Fight	19,95
Jurassic Park Warp.	19,95
Pocket Fighters	29,95
Rise 2: Resurrection	29,95
Star Gladiators	19,95
Streetfighter Colle	29,95
Tekken	19,95
Zero Divide	19,95

DENKSPIEL /

GESCHICKLICHKEIT

JUMP'N

R.U.I.I.

A Bugs Life Activity 29,95

< Malen & Spielen >

Anastasia 29,95

Ape Escape 29,95

Asterix & Obelix 29,95

Ballistic 29,95

Blast Chamber 29,95

Blasto 29,95

Breakout	49,95
Bugs Bunny Zeitreise	49,95
Bust-A-Move 2	29,95
Catan Die erste Insel	49,95
Checkmate Schach	29,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crash Bandicoot 3	44,95
Croc	34,95
Croc 2	49,95
Dalmatiner	29,95
Disney "Mulan" a	44,95
Disney Mulan Story	49,95
Dreams	29,95
Evo's Space Adv.	29,95
Fisherman's Bait	34,95
Frogger 2	49,95
Gex Deep Cover a	29,95
Gex 3D Return the	39,95
Goldie	29,95
GZ - SZ Quiz	39,95
Heart of Darkness	29,95
Hercules	44,95
Hugo 1 & 2	49,95
Iznogud	39,95
Jersey Devil	29,95
Johnny Bazzokatone	39,95
Kiss Pinball	29,95
Landmaker "Puzzle"	29,95
Lemmings Compil.	44,95
Live Wire	29,95
Magical Drop	34,95
Magical Tetris	49,95
Mega Man 8	39,95
Mickey's Wild Adv.	44,95
Moho	39,95
Moses - Prinz von	29,95
Agypten	39,95
Mr. Domino	39,95
Mr. Driller	39,95
Nice Cats	29,95
Pandemonium	49,95
Pandemonium 2	44,95
Pet in TV	39,95
Pipemania 3D	29,95
Pitfall 3D	29,95
Pinball Power	29,95
Pong	29,95
Poy Poy	39,95
Pro Pinball Fantastic	39,95
Journey & The Web	39,95
Psybadek	39,95
Puchi Carat	29,95
Rascal	29,95
Rat Attack	39,95
Rayman	39,95
Rayman Englisch für	39,95
Anfänger	39,95
Rayman Lesen & Rechnen	39,95
Klasse 3 & 4	39,95
Riding Star	29,95
Ruff & Tumble	29,95
Rugrats Studio Tour	39,95
Schlümpfe, Die	49,95
South Park Chef's Luv	39,95
Spider	29,95
Spot goes Hollywood	29,95
Spyro the Dragon	49,95
Spyro the Dragon 2	49,95
Starsweep	29,95
S. Puzzle Fighter 2	39,95
Swing	39,95
Sword of Camelot	29,95
Tarzan	44,95
Thrasher: Skate & De.	29,95
Tony Hawk's Skateb.	34,95
Tony Hawk 2	49,95
Toy Story 2	49,95
True Pinball	29,95
Wild 9	29,95
Wild 9 & T-Shirt "PSX-Symbol"	39,95
Worms	29,95
Worms Armageddon	34,95
Worms Pinball	29,95
Aquanaut's Holiday	29,95
Disney "Mulan"	29,95
Evo's Space Adv.	19,95
Extreme Pinball	49,95
Jumping Flash	29,95
Live Wire	19,95
Magical Tetris	39,95
Next Tetris, The	39,95
Poy Poy 2	29,95
Psybadek	29,95
Rayman	29,95
Schlümpfe, Die	39,95
Spot goes to Hollyw.	19,95
Swing	29,95
Tomb 2	29,95
Trash It	39,95

True Pinball	19,95
FLUGSIMULATION:	
Ace Combat 3	49,95
Black Dawn	29,95
RC Stunt Copter	39,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2	49,95
a/ungeschnitten	
Wing Over 2	39,95
Eagle One - Harrier	29,95
G-Police ohne Anl.	29,95
Gunship	79,95
Thunderhawk 2	19,95
Thunderhawk 2 a/uncut	39,95
Top Gun	69,95

MUSIKSPIEL:

Dechungenbuch Gro.	49,95
Fluid <a>	29,95
Fluid / Pulse / Depth	39,95
Music	29,95
Music 2000	39,95
PaRappa the Rapper a	29,95
PaRappa the Rapper	39,95
Spice World	39,95
Um Jammer Lammy	44,95
Vi-Ribbon	44,95
Fluid	29,95
PaRappa the Rapper	29,95
Spice World	29,95

RENNSPIEL:

360°	39,95
Aqua GT	34,95
ATV Quad Racing	39,95
A.Senna Kart Duel	39,95
Bombberman Fantasy	39,95
Race	34,95
Buggy	39,95
Burning Road	39,95
C3 Racing	44,95
Castrol Honda	29,95
Champ. Motocross	39,95
Circuit Breakers	39,95
Colin McRae Rally	34,95
Colin McRae Rally 2	49,95
Crash Team Racing	49,95
Cyberspeed	29,95
Driver	29,95
Extreme 500	29,95
Extreme Snowbreak	29,95
F1 2000	29,95
F1 Championship	39,95
Season 2000	49,95
F1 Racing Champion-	49,95
ship 2000	49,95
F1 World G.P.	29,95
Formel 1 '97	29,95
Formel 1 '98	39,95
Formel 1 '99	39,95
Formel 1 2000	49,95
Formula Karts	39,95
Formula Nippon	49,95
Freestyle Scooter	49,95
Gran Turismo 2	44,95
Hard Boiled	29,95
Hot Wheels Racing	29,95
Hydro Thunder	29,95
Indy 500	49,95
International Moto X	39,95
Jet Rider 2	39,95
J.McGrath Supercross	39,95
J.McGrath S. 2000	39,95



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

FREAK'S SHOP

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

Football Champ	39,95	A-Train
Super Match Soccer	29,95	Asterix
Woods 2000	49,95	Bundesligamanager
NBA 98	39,95	Bundesliga Stars
ick'n Snowboard	29,95	C & C 2: Alarmstufe
EFA Champions 99	19,95	C & C: Gegenschlag
EFA 2000	29,95	Constructor
EFA Striker	29,95	Dune 2000
Ball - Beach		Legend of Kartia
olleyball	39,95	Lego Road Raiders
rtual Boxing 2	39,95	Magic the Gathering
rtual Pool	39,95	Populous
VA Fußball	29,95	Premier Manager
Gretzky Hockey	29,95	Sentinel Returns
CW Mayhem	29,95	Sim City 2000
orld Cup Golf	39,95	Theme Park
orld League Soccer	29,95	Transport Tycoon
WF Attitude	29,95	Unholy War
WF Smackdown	49,95	V 2000
Games Pro Boarder	39,95	Vandal Hearts
sh Yeh Tennis	39,95	Warcraft 2
ctua Golf	29,95	X-Com: Enemy U.
ctua Ice Hockey 2	19,95	X-Com: Terror fro
ctua Soccer 3	19,95	Z
ildas Power Soccer	19,95	ACTION
ildas P.Soccer 98	19,95	Blade a/uncut
ilbilzer Champion	29,95	C12: Final Resist
ig Air Snowboard	19,95	MK Special Forces
ig Champion	19,95	Nike: The Mission
ox Champ. 2000	39,95	Panzer Front
ankreich 98	19,95	Rainbow Six: Rog
olden Goal	19,95	Spear
. S. Soccer Del.	19,95	Star Wars Demoliti
. S. Soccer 98	19,95	(Action-) Adv
. S. Soccer Pro	19,95	Along in the Dark
. S. Pro Evolution	49,95	Danger Girl "uncu
ck Off World	19,95	Dino Crises 2
onami Open Golf	19,95	Discworld Noir
SA Jam T.E.	19,95	Dracula 2
SA Live 98	19,95	Dracula Resurrecti
SA Live 99	19,95	Fear Effect 2
FL Quarterback 97	19,95	Gold & Ruhm: De
HL Breakaway 98	19,95	nach El Dorado
HL Face Off	19,95	Harvest Moon 2
HL Face Off 97	19,95	Last Report a/unc
HL Face Off 98	19,95	Metal Gear Solid
HL Face Off 2000	29,95	Premien Pack
HL Hockey 97	14,95	Nightmare Creatu
HL Hockey 98	19,95	a/ungeschnitten
HL Hockey 99	19,95	Nightmare
lympic Games	39,95	Creatures 2
valde Soccer	19,95	Parasite Eve 2
GA Tour Golf 96	19,95	Treasure of the De
at Air Snowboard	19,95	BEAT'EM
AN Soccer	19,95	X-Men Mutant AC
eady to R. Boxen	29,95	DENKSPIEL
ashdown	29,95	GESCHICKLIC
mpiras Tennis	69,95	JUMP'N R
rtiker	29,95	Arielle 2
tal NBA 96	19,95	Asterix Maxi
tal NBA 98	29,95	Gaudium
ctory Boxing 2	29,95	Chasper Reise um d
ctory Boxing 3	39,95	Chicken Run
R Baseball 97	29,95	Crash Bash
Gretzky Hockey	19,95	Donald Duck
WF Attitude	19,95	Quick Attack
WF Smackdown	39,95	Evil Dead
SIMULATION /		Flintstones Bedro
STRATEGIE:		Bowling
instob Premier M.	29,95	Grinch, The: Sto
arnage Heart	44,95	Christmas
ivilization 2	39,95	Hugo 3D
ommand & Conquer 2 -		In einem Land vo
armstade Rot	29,95	Zeit
onstructor	39,95	Inspector Gadge
ark Omen -		Kasparov
arhammer 2	44,95	Kings Field
une 2000	39,95	König der Löwen 2
tschweine	34,95	Mit Hoffmanns
lobal Domination	49,95	Pro BMX
egend of Kartia	39,95	Mort the Chicken
go Rock Raiders	39,95	Pac Man World
agic the Gathering	49,95	Pipemania 3D
aster of Monsters	39,95	Pro Pinball
onsterseed	39,95	Timeshock
ayer Manager 99	29,95	Spyro 3
opulous	29,95	Tom & Jerry Allie
remier Manager	29,95	Wer wird Millionä
ilroad Tycoon 2	39,95	Winnie Puuh Tigge
ilroad Tycoon 2 incl.		You don't know Ja
ielberater	49,95	MUSIKSPIEL
entinel Returns	39,95	Beatmania incl.
eme Hospital	39,95	Controller
eme Park	49,95	RENNSPIEL
holy War, The	39,95	007 Racing
ban Chaos	34,95	Batman Gotham Rac
2000 <a>	29,95	Disneys: Magical
ndel Hearts	39,95	Racing Tour
ar of the Worlds	29,95	Driver2 Lim. Ed.
arhammer	39,95	Ducati World
arzone 2100	39,95	Formel 1 2001
<a>	44,95	Looney Tunes Rac
<a>	49,95	Need for Speed

A-Train	69,95
Asterix	19,95
Bundesligamanager	29,95
Bundesliga Stars	19,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	19,95
C & C: Gegenschlag	89,95
Constructor	19,95
Dune 2000	29,95
Legend of Kartia	29,95
Lego Rock Raiders	29,95
Magie the Gathering	29,95
Popoulos	19,95
Premier Manager	19,95
Sentinel Returns	19,95
Sim City 2000	99,95
Theme Park	39,95
Transport Tycoon	99,95
Unholy War	29,95
V 2000	19,95
Vandal Hearts	29,95
Warcraft 2	89,95
X-Com: Enemy U.	129,95
X-Com: Terror from	89,95
Z	29,95

Blade a/uncut	79,95
C12: Final Resist.	84,95
MS Special Forces	59,95
Nike: The Mission	59,95
Panzer Front	84,95
Rainbow Six: Rogue	
Spear	54,95
Star Wars Demolition	69,95
(Action-) Adventure:	
Alone in the Dark 4	84,95
Danger Girl "uncut"	69,95
Dino Crises 2	79,95
Discworld Noir	59,95
Dracula 2	79,95
Dracula Resurrection	59,95
Fear Effect 2	84,95
Gold & Ruhm: Der Weg	
nach El Dorado	54,95
Harvest Moon 2	84,95
Last Report a/uncut	59,95
Metal Gear Solid	
Premier Pack	59,95
Nightmare Creatures	
a/ungeschnitten	59,95
Nightmare	
Creatures 2	59,95
Parasite Eve 2	79,95
Treasure of the Deep	69,95

X-Men Mutant Acad.	54,95
---------------------------	-------

Arielle 2	79,95
Asterix Maxi	
Gaudium	69,95
Casper Reise um die	54,95
Chicken Run	59,95
Crash Bash	84,95
Donald Duck	
Quack Attack	79,95
Evil Dead	84,95
Flintstones Bedrow	
Bowling	54,95
Grinch, The: Stole	
Christmas	59,95
Hugo 3D	54,95
In einem Land vor unsere	54,95
Zeit	54,95
Inspector Gadget	54,95
Kasparov	79,95
Kings Field	69,95
König der Löwen 2	84,95
Mat Hoffmanns	
Pro BMX	84,95
Mort the Chicken	54,95
Pac Man World	59,95
Pipemania 3D	34,95
Pro Pinball	
Timoshock	59,95
Spyro 3	79,95
Tom & Jerry Allein	54,95
Wer wird Millionär?	64,95
Winnie Puuh Tiggers	54,95
Youdon tknow Jack	49,95

Beatmania incl.	
Controller	79,95

007 Racing	69,95
Batman Gotham Racer	54,95
Disneys: Magical	
Racing Tour	69,95
Driver 2 Lim. Ed.	84,95
Ducati World	59,95
Formel 1 2001	84,95
Looney Tunes Racing	69,95
Need for Speed 5	59,95

Schlümpfe 4 - Auf die	
Plätze, fertig	59,95
Toy Story Racer	84,95
World Scariest Police	
Chases	59,95

Dark Stone	84,95
Final Fantasy 9	109,95
Koudelka	79,95
Legend of Dragoon	89,95
Legend of Legaia	54,95
Shadow Madness	69,95
Saga Frontier 2	84,95
Star Ocean 2	54,95
Techno Mage	79,95
Vagrant Story	69,95
Cyber Shock	429,95
Dual Force	ab 29,95
Freestyle Board	109,95
Game Booster:	
GB auf PSX	69,95
Gehäuse	ab 19,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "G-Con"	59,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Gun "Scorpion"	39,95
Gun "Scorpion 2"	59,95
Joypad &rot/tra.	je 9,95
Joypadverlängerung	9,95
Koffer Blazé C. Case	49,95
Lenkrad Jordon GP	79,95
L.J.GP & Formel 97	89,95
Lenkrad Concept	139,95
L. Schumacher	129,95
Lenkrad V3	89,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	9,95
Mouse	29,95
Multi Tap	39,95
PSX & Perfect Weapon	259,-
RGB Kabel	ab 9,95
T-Shirt: Breath of Fire	9,95
T-Shirt PSX Symbol	14,95
Umbau auf Anfrage	
Xploder 9000	39,95
Xploder FX	79,95
X-ploder Pro	99,95

Ferrari	9,95
Evil	22,80
Fury	22,80
Hacker	22,80
Monaco GP	22,80
Space World	22,80
Superbike	22,80

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

007 - Die Welt ist	24,95
5th Element	14,80
Abe's Exodus in 4c	19,80
Akuj, MGS, O.D.T.,	
Silent Hill &	19,80
Alien Trilogy	14,80
Alone in the Dark	ab 14,80
Alundra DIN 4	14,80
Alundra 2	14,80
Ape Escape & 2 Andere	
& Tipps	19,95
Ark of Time	14,80
Atlantis & 3 "Andere	19,80
Baphomets Fluch	9,95
Baphomets Fluch 2	14,80
Batman & Robin	14,80
Blaze'n Blade	14,80
Blood On	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Broken Hellix	14,80
Castlevania	14,80
Cold Tower	14,80
Clock Blood	24,95
Colony Wars 2	24,80
Command & Conq.	14,80
Command & C. 2	14,80
Crash Bandicoot 3+	
Croc 2	19,95
D	14,80
Dark Omen -	
Warhammer 2	14,80
Deathtrap Dungeon	14,80
Diablo	14,80
Dino Crises	14,80
Dino Crises 2	29,95
Diseworld 1 & 2	14,80
Diseworld Noir	14,80
Duke Nukem Time	14,80
Eternal Ring	14,80
Excalibur	14,80
Fear Effect 4c	19,95
Final Fantasy 7 in 4c	19,95
Final Fantasy 8	29,95
Final Fantasy 9	29,95
Forsaken	14,80
G-Police	14,80
Galerians	14,80
Gex 3D & Rayman	14,80
Grab des Pharaos	19,80
Grand Theft Auto 2	24,95
Grandia	19,80
Granstream Saga	14,80
Guardian Crusade	14,80
Hard Edge	14,80
Heart of Darkness	14,80
Herc's Adventure	14,80
Hexen	14,80
King's Field	14,80
KKND Krossfire, C & C 1	14,80
Nuclear Strike	19,95
NBA Street	104,95
Oni	99,95
Onimusha: Warlords	104,95
Operation Winback	14,80
Rayman Revolution	14,80
RC Revenge	79,95
Ready to Boxing 2	79,95
Red Faction	104,95
Ring of Red	99,95
Rumble Racing	99,95
Rune (20.07.01)	99,95
Seven Blades	99,95
Shadow of Memories	99,95
Silent Scope	99,95
Silpheed	99,95
Sky Odyssey	99,95
Smugglers Run	99,95
SSX	99,95
Star Wars Starfighter	99,95
Star Wars: Super Bombad	
Racing	89,95
Streetfighter Ex 3	99,95
Summoner	99,95
Super Bust A Move	69,95
Tekken Tournament	99,95
Theme Park World	99,95
Time Splitters	109,95
Tokyo Xtreme Racer	104,95
Top Gear Dare Devil	99,95
Unreal Tournament	119,95
Viva Rock Vegas	99,95
Warriors of Might & Magic	99,95
WDL Thunder Tanks	99,95
Worms Snowboard	99,95
X-Squad	99,95
Zone of the Enders	99,95
Zone of the Enders	109,95
incl. spielbarer Demo-CD	

007 - Die Welt ist	24,95
5th Element	14,80
Abe's Exodus in 4c	19,80
Akuj, MGS, O.D.T.,	
Silent Hill &	19,80
Alien Trilogy	14,80
Alone in the Dark	ab 14,80
Alundra DIN 4	14,80
Alundra 2	14,80
Ape Escape & 2 Andere	
& Tipps	19,95
Ark of Time	14,80
Atlantis & 3 "Andere	19,80
Baphomets Fluch	9,95
Baphomets Fluch 2	14,80
Batman & Robin	14,80
Blaze'n Blade	14,80
Blood On	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Broken Hellix	14,80
Castlevania	14,80
Cold Tower	14,80
Clock Blood	24,95
Colony Wars 2	24,80
Command & Conq.	14,80
Command & C. 2	14,80
Crash Bandicoot 3+	
Croc 2	19,95
D	14,80
Dark Omen -	
Warhammer 2	14,80
Deathtrap Dungeon	14,80
Diablo	14,80
Dino Crises	14,80
Dino Crises 2	29,95
Diseworld 1 & 2	14,80
Diseworld Noir	14,80
Duke Nukem Time	14,80
Eternal Ring	14,80
Excalibur	14,80
Fear Effect 4c	19,95
Final Fantasy 7 in 4c	19,95
Final Fantasy 8	29,95
Final Fantasy 9	29,95
Forsaken	14,80
G-Police	14,80
Galerians	14,80
Gex 3D & Rayman	14,80
Grab des Pharaos	19,80
Grand Theft Auto 2	24,95
Grandia	19,80
Granstream Saga	14,80
Guardian Crusade	14,80
Hard Edge	14,80
Heart of Darkness	14,80
Herc's Adventure	14,80
Hexen	14,80
King's Field	14,80
KKND Krossfire, C & C 1	14,80
Nuclear Strike	19,95
NBA Street	104,95
Oni	99,95
Onimusha: Warlords	104,95
Operation Winback	14,80
Rayman Revolution	14,80
RC Revenge	79,95
Ready to Boxing 2	79,95
Red Faction	104,95
Ring of Red	99,95
Rumble Racing	99,95
Rune (20.07.01)	99,95
Seven Blades	99,95
Shadow of Memories	99,95
Silent Scope	99,95
Silpheed	99,95
Sky Odyssey	99,95
Smugglers Run	99,95
SSX	99,95
Star Wars Starfighter	99,95
Star Wars: Super Bombad	
Racing	89,95
Streetfighter Ex 3	99,95
Summoner	99,95
Super Bust A Move	69,95
Tekken Tournament	99,95
Theme Park World	99,95
Time Splitters	109,95
Tokyo Xtreme Racer	104,95
Top Gear Dare Devil	99,95
Unreal Tournament	119,95
Viva Rock Vegas	99,95
Warriors of Might & Magic	99,95
WDL Thunder Tanks	99,95
Worms Snowboard	99,95
X-Squad	99,95
Zone of the Enders	99,95
Zone of the Enders	109,95
incl. spielbarer Demo-CD	

2: DREAMCAST		
95	Konsole	199,95
95	Adapter DCX	29,95
95	Aufkleber	je 19,80
95	Gun "Original"	84,95
95	Joypad	ab 39,95
95	Joypadverlängerung	9,95
95	Keyboard	49,95
95	Memory Card 4 MB	54,95
95	MP3DC	39,95
95	RGB Kabel Special	29,95
95	Super VHS Kabel	19,95
95	Vibration Pak	ab 29,95
95	X-ploder	69,95
95	18 Wheeler	84,95
95	4 Wheel Thunder	49,95
95	Aero Wings	39,95
95	Alone in the Dark 4	89,95
95	Army Men Sarges H.	89,95
95	Caesar Palace	39,95
95	Chu Chu Rocket	9,95
95	Confidential Mission	84,95
95	Crazy Taxi	79,95
95	Daytona USA	79,95
95	Dead or Alive 2	49,95
95	Disney Dinosaur	49,95
95	Ducati World	49,95
95	Dynamine Cop	49,95
95	ECW Anarchy Rules	39,95
95	ECW Hardcore R.	29,95
95	Evil Dead	89,95
95	Extreme Sports	29,95
95	F-1 World G.P.	49,95
95	F-1 World GP 2	49,95
95	Fighting Force 2	39,95
95	Fighting Vipers	89,95
95	Fun Fighters	39,95
95	Hidden & Dangerous	69,95
95	H.O.T.2 & the Dead 2	79,95
95	House of the Dragon	139,95
95	Hydro Thunder	39,95
95	Int. Track & Field	49,95
95	J.McGrath Supercross	39,95
95	Kiss Psycho Circus	59,95
95	Looney Tunes: Race	49,95
95	MDK 2	39,95
95	Millenium Soldier	49,95
95	Mr. Driller	39,95
95	Outrigger	84,95
95	Pen Pen	39,95
95	Phantasy Star Onl.	79,95
95	Planet Ring Incl.	
95	Microphone	79,95
95	Plasma Sword	49,95
95	Racing Simulation	29,95
95	Railroad Tycoon 2	39,95
95	Rainbow Six Rog.	84,95
95	Ready 2 Rumble	39,95
95	Resident Evil 3 dt.	49,95
95	Sega Bass Fishing	59,95
95	Sega Rally 2	39,95
95	Shen Mu TV	89,95
95	Silver	59,95
95	Skies of Arcadia	84,95
95	Slave Zero	39,95
95	Sonic Adventure	59,95
95	Sonic Adv. 2	84,95
95	Sonic Shuffle	79,95
95	Soul Fighter	49,95
95	Soul Reaver	49,95
95	Spiderman	89,95
95	Spirit of the Speed	49,95
95	Star Wars Demolition	49,95
95	Star Wars Racer	59,95
95	Streightfighter Alpha3	29,95
95	Super Magnetic Neo	49,95
95	Sydney 2000	39,95
95	Time Stalkers	59,95
95	Tokyo Highway C.	19,95
95	Tomb Raider 4	99,95
95	Tomb Raider 5	59,95
95	Tony Hawks Skateb.	39,95
95	Unreal Tournament	89,95
95	V-Rally	39,95
95	Vigilante 8 2nd O.	49,95
95	Virtua Athlete 2K	49,95
95	Virtua Fighter 3D	39,95
95	Wild Metal	39,95
95	Worms World Party	84,95
95	WWF Attitude	29,95
95	WWF Royal Rumble	49,95
95	Zombie Revenge	59,95
95	...und viele andere!!!	
95	http://www.freaksshop.de	
95	LADENGESCHÄFT	
95	Ladenpreise können abweichen	
95	48143 Münster	
95	Windthorststr. 13	
95	Händleranfragen	
95	willkommen!	

24 Formel Eins 2001

Sony auf der Überholspur: Mit Formel Eins 2001 steht die neueste Variante der erfolgreichen Rennspielserie auf der Pole Position und wir verraten mit unserer umfangreichen Kartenlösung, wie dieses Kunststück auch dir gelingt!



70 Alone In The Dark 4 The New Nightmare



Bereits die ersten drei Teile der Alone in the Dark-Serie haben Spielern weltweit das Gruseln gelehrt. Der vierte Teil kommt sogar mit zwei komplett unterschiedlichen Lösungswegen daher – wir verraten dir, wie du mit Edward Carnby die Dunkelheit besiegen kannst!



44 Crazy Taxi

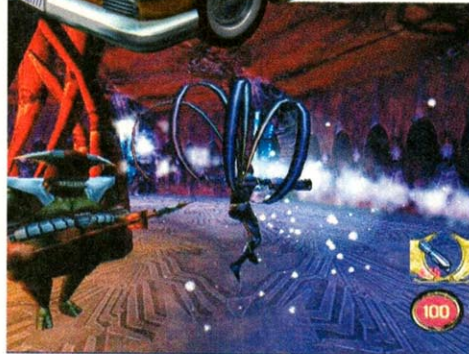
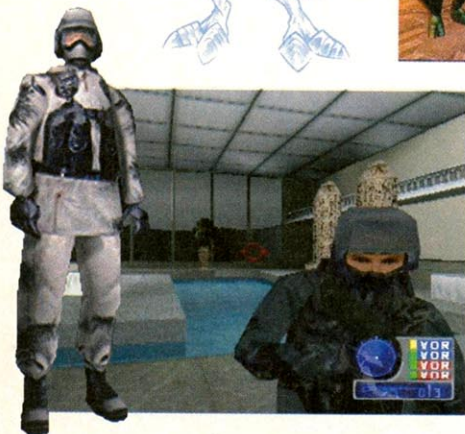


Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, doch Crazy Taxi aus dem Hause Acclaim ist (noch) einzigartig: In der Chaos-Raserei musst du möglichst schnell möglichst viele Passagiere an ihre Zielorte bringen – die Verkehrsregeln sind dabei außer Kraft gesetzt!



58 MDK 2

Knallharte Balleraction und ein gehöriger Schuss Humor – diese Kombination hat MDK 2 zu einem echten Verkaufsschlager werden lassen. Wir verraten dir, wie du die drei Helden des Spiels sicher und erfolgreich durch die riesigen Levels manövrieren kannst!



84 Rainbow Six Rogue Spear

Tom Clancy gehört zu den erfolgreichsten Romanautoren unserer Zeit. Vor einigen Jahren ging er mit Red Storm auch unter die Softwareproduzenten – Vorlage für die Spiele waren stets die eigenen Romane. Wir machen dem Terror ein Ende!

6 Star Wars Starfighter

Sich einmal im Leben fühlen wie Luke Skywalker – für Rhys Dallows, Vana Sage und den Weltraumpiraten Nym geht dieser Wunsch in Erfüllung. Nimm an den Abenteuern der drei Weltraumrecken teil und folge unserer ausführlichen Komplettlösung!



96 The Bouncer

Prügelspiele mit einem umfassenden Story-Modus gibt es nur wenige – The Bouncer gehört dazu. Wir verraten nicht nur den Lösungsweg durch alle 15 Abschnitte des Spiels, sondern liefern zudem noch jede Menge Moves zu allen Charakteren!



116 Tipps & Tricks

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

126 Xploder-Codes

Die aktuellsten Cheat-Codes für den Xploder von Blaze!

130 Wettbewerb

Zwei Exemplare der streng limitierten und nicht im Handel erhältlichen LucasArts-Airbrush-PlayStation 2 "Star Wars Starfighter" mit je einem Spiel!

130 Impressum

131 CD-Inhalt

Komplettlösung
Star Wars Starfighter

Vertrieb: Electronic Arts | Hersteller: LucasArts | Genre: Action



Star Wars Starfighter

Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung lockte weltweit Millionen von Besuchern in die Kinos. LucasArts erzählt nun in Starfighter eine bisher unbekannte Nebengeschichte. Wir begleiten Rhys Dallows, Vana Sage und Nym bei ihrem spannenden Kampf gegen die Handelsföderation.



PS-info



1-2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Split-Screen

Ausgabe 3-2001, Fazit: Erstklassige
PowerStation Action, leider
viel zu kurz!

Das wirklich unabhängige Magazin



Allgemeine Tipps

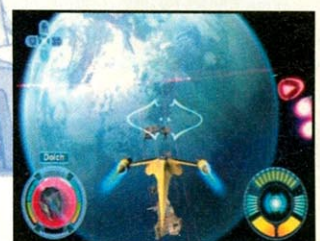
Jede Mission erfordert eine eigene Strategie. Beherzigst du jedoch die folgenden Tipps, bist du auf jeden Fall auf der sicheren Seite.

- Beschleunige, bremse und zoomte heran, um Bodenziele aus einer größeren Entfernung zu erwischen.
- Erfasse deine Ziele schon von weitem, indem du dein Schiff mit Hilfe der Bremsen und der Scharfschützenperspektive in eine fliegende Waffenplattform verwandelst.
- Mit der Sensor-/Nanoraketen-Kombination in der Guardian Mantis kannst du

gleichzeitig ausweichen und schießen. Markiere eine ganze Gruppe von Gegnern, halte die Feuer-Taste gedrückt und schau zu, wie einer nach dem anderen explodiert.

- Gib deinen Flügelmännern Anweisungen. Sie verteidigen dich standardmäßig, aber du kannst sie auch zum Angreifen oder Verteidigen von wichtigen Zielen einsetzen.
- Wenn du deinen Boost betätigst und dann bremst, wird der Power Slide aktiviert, wodurch du dich sehr schnell drehst, aber deine ursprüngliche Flugrichtung beibehältst. Das ist im Luftkampf extrem wichtig.

- Wenn du den Boost aktivierst, wirst du sofort schneller, danach sinkt deine Drehzahl jedoch rapide ab.
- Wenn du die Havoc fliegst, halte dich von der Druckwelle deiner eigenen Energiebomben fern.
- Wenn du im N-1-Raumjäger fliegst, bewahre dir die Protonentorpedos für große oder wichtige Ziele auf, da sie nicht wie andere sekundäre Waffen aufgeladen werden.
- Wenn du nah am Boden fliegst, ist es für Panzer schwieriger, dich zu treffen.



Cheatcodes

Starfighter verfügt über ein eigenes Cheatmenü, mit dessen Hilfe man spezielle Codes eingeben kann. Probiere doch mal folgende aus...

ANDREW – Schaltet zwei Mehrspieler-Levels frei
BLUENSF – Schaltet einen geheimen Raumjäger frei

CREDITS – Ruft den Abspann auf
DIRECTOR – Neue Kameraperspektiven:
Mit Select wird gewechselt, mit R1 gezoomt
HEROES – Bilder von Raumschiffen und deren Besatzungen

JAMEZ – Ein gezeichneter Tag im Leben des James Zhang

JARJAR – Kehrt die Steuerung um

LTDJGD – Aktiviert geheime Nachrichten

MINIME – Aktiviert Unverwundbarkeit

NOHUD – Deaktiviert die Cockpit-Anzeigen

OVERSEER – Schaltet alles frei

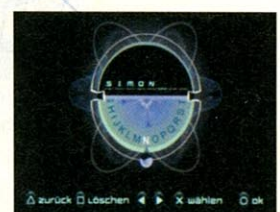
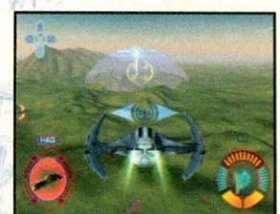
PLANETS – Spielt eine Galerie von Produktionsskizzen ab

SHIPS – Spielt eine Galerie über feindlichen Raumschiffen ab

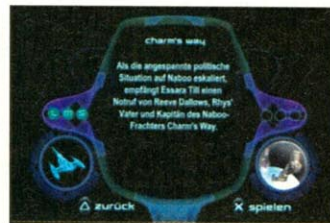
SIMON – Zeigt ein Bild von einem LEC-Mitarbeiter namens Simon Day

TEAM – Spielt eine Bildergalerie über alle LucasArts-Teammitglieder ab

WOZ – Aktiviert ein weihnachtliches Video



Komplettlösung Star Wars Starfighter



N-1-Raumjäger

Um einen beliebigen Einsatz noch einmal mit dem N-1-Raumjäger zu fliegen, musst du die Goldmedaille in den folgenden Missionen erobern:
Naboo-Trainingsgelände
Der königliche Geleitschutz
Zur Offensive übergehen
Munitionstransport bei Nacht
Rettung auf dem Solleu
Der letzte Angriff



Belohnung

Die Jagd nach den Medaillen ist nicht immer ein Vergnügen, aber sie lohnt sich: Insgesamt ein Dutzend Bonusmissionen stehen dir zur Verfügung!

Charm's Way

Um die Bonusmission "Charm's Way" freizuschalten, musst du die Bronzemedaille in folgenden Missionen erobern:
Der königliche Geleitschutz
Vertragsbruch
Piraten über Lok
Zur Offensive übergehen
Der neue Widerstand
Der letzte Angriff

Sprint durch den Canyon

Um die Bonusmission "Sprint durch den Canyon" freizuschalten, musst du die Silbermedaille in folgenden Missionen erobern:
Naboo-Trainingsgelände
Der königliche Geleitschutz
Zur Offensive übergehen
Munitionstransport bei Nacht
Rettung auf dem Solleu
Der letzte Angriff

Vorpostenangriff

Um die Bonusmission "Vorpostenangriff" freizuschalten, musst du die Bronzemedaille in allen 14 Missionen erobern.

Aufräumaktion

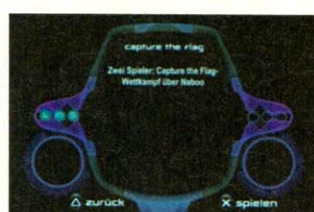
Um die Bonusmission "Aufräumaktion" freizuschalten, musst du die Silbermedaille in allen 14 Missionen erobern.

Guardian Mantis

Um einen beliebigen Einsatz noch einmal mit der Guardian Mantis zu fliegen, musst du die Goldmedaille in den folgenden Missionen erobern:
Vertragsbruch
Geheimnisse auf Eos
Der neue Widerstand

Havoc

Um einen beliebigen Einsatz noch einmal mit der Havoc zu fliegen, musst du die Goldmedaille in den folgenden Missionen erobern:
Piraten über Lok
Wertvolle Fracht
Das Auge des Sturms
Der entscheidende Schlag
Kampf um Naboo



Infiltrator

Um einen beliebigen Einsatz mit Darth Mauls Infiltrator zu fliegen, musst du die Goldmedaille in allen 14 Missionen erobern.

Canyon-Rennen

Um das Canyon-Rennen freizuspielen, musst du das Spiel einmal durchspielen – egal auf welchem Schwierigkeitsgrad und egal mit wie vielen Medaillen.

Capture The Flag

Um den Capture The Flag-Modus freizuspielen, musst du das Spiel einmal durchspielen – egal auf welchem Schwierigkeitsgrad und egal mit wie vielen Medaillen.



Mission 1

Naboo-Trainingsgelände

Raumschiff: N-1-Raumjäger

Pilot: Rhys Dallows

Rhys Dallows muss bei einem Flug durch einen Trainings-Canyon auf Naboo seiner Ausbilderin Essara Tess zeigen, dass er für einen echten Einsatz bereit ist.

Ziele

- Alle Minen in der ersten Arena zerstören
- Alle Minen im zweiten Canyon zerstören
- Trainingsdroiden zerstören
- Alle Holo-Jäger zerstören
- Essara besiegen

Bonusziele

- Alle Bonusminen zerstören
- Mission in weniger als vier Minuten beenden
- Rennen gegen Essara gewinnen

Die Zeit ist knapp, also aktiviere sofort den Boost. Lass Essara erst einmal links (f)liegen und passiere so schnell wie möglich den ersten Canyon, wenn's geht ohne anzuecken. Tritt am Ende des Canyon auf die Bremse und zerstöre (unter Zuhilfenahme der Zoom-Funktion) alle neun Minen. Wenn du das Zwischenziel erreicht hast, musst du in den zweiten Canyon fliegen und mit Hilfe von Laser, Boost und Bremse 20 Minen aus dem Weg räumen. In der zweiten Arena angekommen, wartet ein Trainingsdroid auf dich – fünf Treffer reichen, um ihm ein Ende zu bereiten. Danach geht's mit Vollgas durch den dritten Canyon, wobei du zwei Holo-Jäger

erledigen musst. In der nächsten Arena warten weitere Holo-Jäger auf dich. Tritt auf die Bremse und erledige einen nach dem anderen. Nach einem letzten Canyon-Flug (siehe auch Bonusziel 3) fordert dich Essara zu einem Zweikampf heraus. Wenn du wie bei den Holo-Jägern die Bremse benutzt, ist dieser Kampf eine Sache von wenigen Sekunden.

Bonusziel 1

Im dritten Canyon befinden sich insgesamt acht Bonusminen – du durchfliegst ihn, um die ersten beiden Holo-Jäger zur Strecke zu bringen. Diese Stelle ist etwas knifflig, da du dich gleichzeitig um die Hologramme und die Minen kümmern musst. Am einfachsten findest du die schwebenden Sprengsätze, indem du hin und wieder den Dreieck-Button drückst und so auch schwer erkennbare Ziele ins Visier nimmst. Generell gilt: Lieber eine Mine als einen Holo-Jäger zerstören, denn ein zweiter Flug durch den Canyon würde zu viel Zeit kosten.

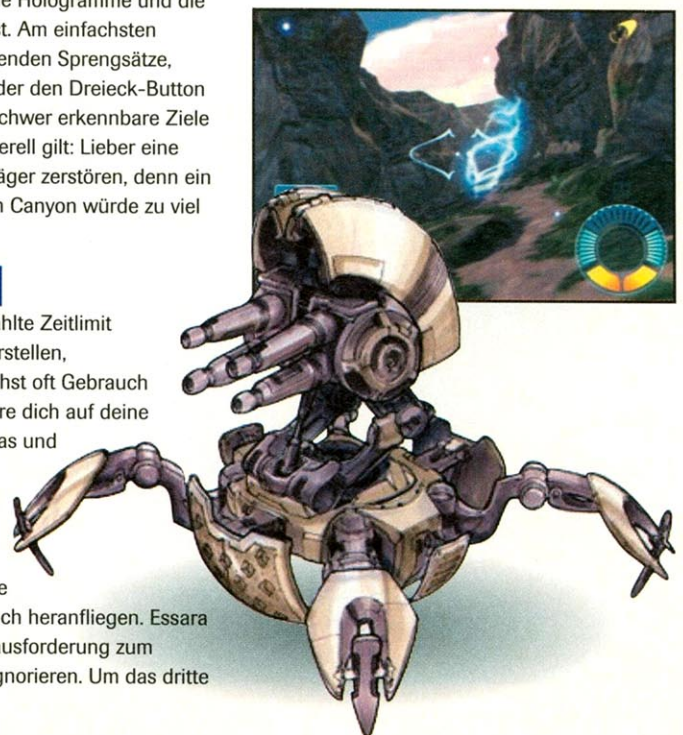
Bonusziel 2

Das recht knapp gewählte Zeitlimit sollte kein Problem darstellen, vorausgesetzt, du machst oft Gebrauch vom Boost. Konzentriere dich auf deine Ziele, gib ordentlich Gas und ecke nicht an den Wänden an. Einziger Knackpunkt könnte der Kampf gegen die Holo-Jäger werden, die immer sehr nahe an dich heranfliegen. Essara kannst du bis zur Herausforderung zum Rennen vollkommen ignorieren. Um das dritte

Bonusziel zu erreichen, musst du jedoch warten und einen Frühstart vermeiden.

Bonusziel 3

Das dritte Bonusziel ist ein Kinderspiel. Aktiviere den Boost, sobald Essara das Startzeichen gegeben hat. Der letzte Canyon ist zwar etwas enger als die vorherigen, trotzdem sollte ein crashfreier Flug kein Problem sein. Am besten ist, du fliegst möglichst weit oben, behältst eine horizontale Fluglage und konzentrierst dich auf die nächste Kurve, dann kann eigentlich nichts schief gehen.



Mission 2

Der königliche Geleitschutz

Raumschiff: N-1-Raumjäger

Pilot: Rhys Dallows

Rhys Dallows und Essara Tess eskortieren das Raumschiff der Königin zu einem Treffen mit der Handelsföderation.

Ziele

- Das königliche Schiff schützen

Bonusziele

- Das königliche Schiff muss unverseht bleiben
- Alle Söldner-Daggers in weniger als 1 Minute zerstören
- Rhys zerstört alle Söldner-Dianogas

Das einzige Pflichtziel dieser Mission ist leicht zu erfüllen: Das königliche Schiff wird auf dem Weg zu einem Handelstreffen angegriffen und du musst es verteidigen. Bleibe dazu immer in der Nähe deines Schutzobjektes. Falls du es mal aus den Augen verlieren solltest, dient der Pfeil in der Mitte der rechten Anzeige als Orientierungshilfe: Er zeigt immer genau auf das königliche Schiff. Wird die Königin dennoch attackiert, leuchtet das Ausrufezeichen-Symbol über der rechten Anzeige rot auf und warnt dich. Der Funkverkehr zwischen deinen Mitstreitern enthält diesbezüglich auch einige wichtige Hinweise. Nach einigen Angriffswellen zieht sich das

königliche Raumschiff in die trügerische Sicherheit eines Asteroidenfeldes zurück – aber auch hier lauern massenhaft Feinde. Folge dem Raumer und beschütze ihn, wie du es schon seit Missionsbeginn tust, achte allerdings zusätzlich auf die herumschwebenden Felsbrocken, denn eine Kollision kann jede Menge Schaden anrichten. Sobald der Königin die Flucht gelingt, ist die Mission erfolgreich beendet.

Bonusziel 1

Natürlich kann das königliche Raumschiff ein paar leichte Treffer einstecken, zu viele dürfen es aber nicht werden, denn sonst gilt das erste Bonusziel als verfehlt. Um das zu vermeiden, solltest du dich immer in der Nähe des Schiffes aufhalten und anfliegende Gegnerwellen bereits im Anflug bei Bremse und Zoom-Funktion ausschalten. Denke dabei auch an deine Torpedos, die eine deutlich größere Reichweite und Zielsicherheit haben als dein Standardlaser. Pass also auf, dass du nicht am falschen Ende sparst, und setze alles ein, was dein Kampftrauer hergibt.

Bonusziel 2

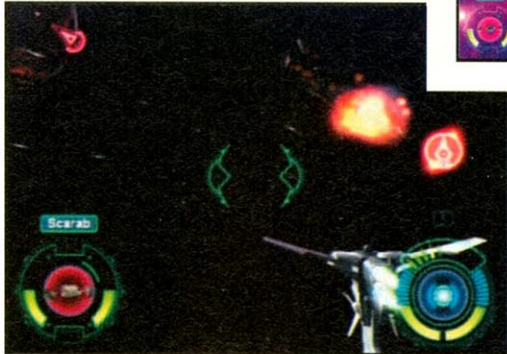
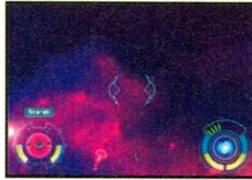
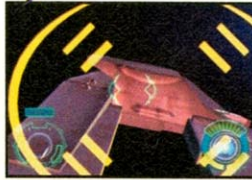
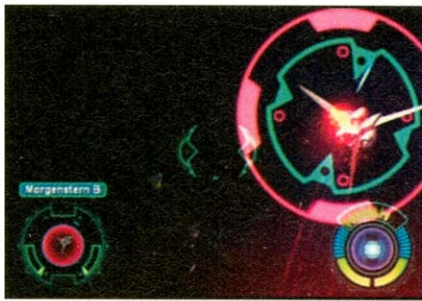
Die ersten drei auftauchenden Gegner sind je ein Dagger, Morgenstern und Dianoga. Ignoriere die beiden letztgenannten und zerstöre den Dagger bereits aus großer Entfernung mit einem Torpedo. Nun tauchen drei weitere Daggers in der Weite des Alls auf – nutze den Dreieck-Button, um sie in den Zielsucher zu bekommen, und zerstöre den

ersten mit einem Torpedo, die beiden anderen mit dem Laser. Danach erscheinen zwei weitere Gruppen zu je drei Daggers, die du mit der gleichen Taktik zerstören musst. Diese wendigen Gegner sind ganz allgemein dann am leichtesten zu erwischen, solange sie noch in weiter Entfernung in Gruppenformation fliegen. Also sei schnell, denn dann ist auch das wirklich knapp bemessene Zeitlimit zu knacken.

Bonusziel 3

Sobald du die Daggers alle vernichtet hast, sollte dein Hauptaugenmerk auf die Dianogas gerichtet sein. Beeile dich etwas, um den Dianoga aus der ersten Welle zu zerstören, bevor einer deiner Kollegen diese Aufgabe für dich erledigt und dir so die Goldmedaille vermacht. Die nächsten Dianogas tauchen erst auf, wenn der erste Fluchtversuch des königlichen Raumschiffs im Asteroidenfeld scheitert – dann ist jedoch wieder Eile geboten, um die vier Feinde zu vernichten – übrig gebliebene Torpedos können dabei keinesfalls schaden.





Mission 3

Vertragsbruch

Raumschiff: Guardian Mantis

Pilot: Vana Sage

Vana Sage übernimmt einen Auftrag der Handelsföderation: In der Nähe des Planeten Eos soll sie die Kampffähigkeiten der Scarab-Klasse testen.

Ziele

- Alle Scarab-Jäger zerstören
- Alle Jagddroiden zerstören
- Söldnerjäger besiegen

Bonusziele

- Alle Scarabs markieren
- Mission in weniger als 5 Minuten beenden
- Alle Söldnerjäger zerstören

Wer auf die Erfüllung der Bonusziele keinen großen Wert legt, wird mit einer kinderleichten Entspannungsmission verwöhnt. Die 20 Scarab-Jäger des ersten Pflichtziels sind kaum der Rede wert, zumal die ersten 15 sogar nur mit Trainingslasern feuern, erst die letzten fünf gehen richtig zur Sache; sie sind letzten Endes aber auch nur Kanonenfutter. Bleibe einfach in der Nähe des Föderationsschiffs und zerlege einen nach dem anderem in seine Einzelteile. Das Markieren der Gegner erleichtert die Aufgabe zusätzlich, ist aber nur für Medaillensammler wirklich interessant. Die nun folgenden Jagddroiden sind zwar zahlreich, aber auch sehr anfällig. Halte ein wenig Abstand zum

Föderationsschiff und nutze dein Zielsuchsystem, um die kleinen Gegner vor dem ungünstigen Hintergrund leichter zu entdecken – mache möglichst kurzen Prozess mit ihnen. Nun folgt die einzige (kleine) Herausforderung der Mission: die Söldnerjäger. Vier Daggers, zwei Morgensterne und ein Dianoga wollen dir ans Leder, doch mit Hilfe deiner beiden Waffensysteme sollten auch die kein Problem darstellen – zumal der letzte überlebende Söldner in der Regel die Flucht antritt. So einfach die Standardziele sind, so schwer wird das Leben den Goldsammlern in diesem Abschnitt gemacht.

Bonusziel 1

In Vanas erster Mission wird dir ihre Sekundärwaffe mit Hilfe eines leicht zu erfüllenden Bonusziels näher gebracht: Markiere mit der Kreistaste alle ankommenden Scarabs, bevor du sie zerstörst. Um auf Nummer sicher zu gehen, solltest du erst alle Scarabs einer Angriffswelle markieren und dann feuern – es ist nämlich sehr ärgerlich, wenn du aus Versehen mit einem Querschläger ein Schiff zerstörst und dir so das Bonusziel verdirbst.

Bonusziel 2

Ein knappes Zeitlimit ist mal wieder die ultimative Herausforderung – auch in dieser Mission. Der

Schlüssel zum Erfolg liegt in der detaillierten Kenntnis des Einsatzverlaufes. Wer genau weiß, was wann wo passiert, spart kostbare Zeit. Außerdem solltest du jedes nur erdenkliche Schiff mit der Sekundärwaffe markieren. Die Zeitersparnis beim Vermeiden von Dogfights ist gigantisch, lass dich also nicht auf zeitraubende Kleinstkriege ein.

Bonusziel 3

Das dritte Bonusziel gehört zu den schwierigsten des ganzen Spiels, denn sobald sich die Söldner deiner drückenden Überlegenheit bewusst sind, hauen ein bis zwei von ihnen ab. Markiere also jeden einzelnen und halte dich möglichst nahe bei den letzten drei verbliebenen, um eine schnelle Flucht der Überlebenden zu verhindern. Der Dianoga sollte zu deinen ersten Opfern gehören, da dessen Pilot ein echter Feigling ist und sofort den Schwanz einzieht, sobald es brenzlig wird.



Mission 4

Geheimnisse auf Eos

Raumschiff: Guardian Mantis

Pilot: Vana Sage

Vana Sage entdeckt einen Außenposten der Föderation auf Eos und nimmt ihn intensiv unter die Lupe.

Ziele

- Schildgenerator 1 zerstören
- Schildgenerator 2 zerstören
- Schildgenerator 3 zerstören
- Schildgenerator 4 zerstören
- Schildgenerator 5 zerstören
- Schildgenerator 6 zerstören
- Schildgenerator 7 zerstören

Bonusziele

- Alle Werfer vor Droidenstart zerstören
- Alle Minendroiden zerstören
- Mission in weniger als 8 Minuten beenden

Auch Vanas zweiter Einsatz besteht aus einem sehr leichten Pflichtteil und einer recht schweren Kür. Die acht Schildgeneratoren, von denen du sieben zerstören musst, sind ganz einfach zu finden: Blicke nach oben und du siehst acht Energiestrahlen, die zusammen einen Schutzschirm bilden – am Ende eines jeden Energiestrahls befindet sich ein Schildgenerator, auch Pylon genannt. Eine ordentlich Salve von etwas mehr als einem Dutzend Treffern macht einen jeden Pylonen



schrottreif. Dank der Bremse kannst du

in diesem Level in der Luft schweben, brauchst also nicht mehrere Anflüge, um dein Ziel zu zerstören. Das Schweben in der Luft hat allerdings auch Nachteile, denn so wirst du zu einem leichten Opfer deiner Feinde. Die Hauptbedrohung in Mission 4 geht ganz eindeutig von den Geschütztürmen aus, die immer in der Nähe eines Schildgenerators positioniert sind. Bevor du dich einem Pylonen näherst, Sorge dafür, dass sämtliche Gegner ausgeschaltet sind.

Bonusziel 1

Insgesamt sechs Droidenwerfer stecken unter dem Schutzschild und alle befinden sich in der Nähe von Gebäuden. Wenn du diesen Level

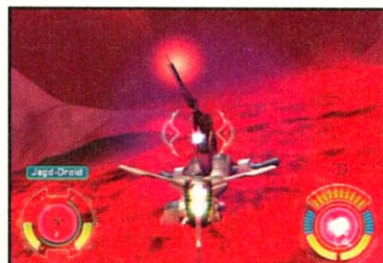
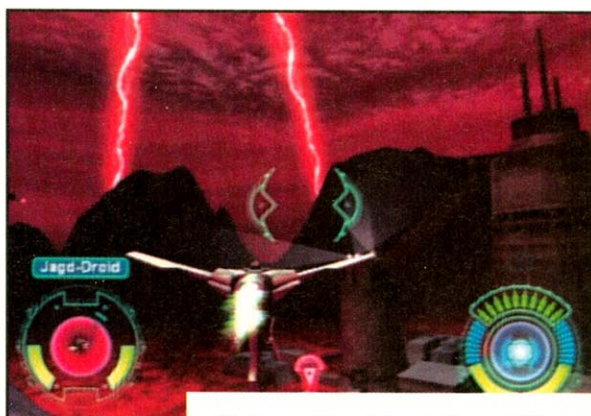
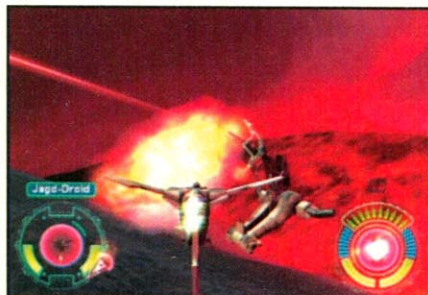
das erste Mal auf Gold spielst, lass dir Zeit und merke dir ganz genau, wo die einzelnen Werfer stehen. Bei der Suche nach ihnen (einige sind recht gut in den Hügeln versteckt) kann dir die Dreieck-Taste von großem Nutzen sein. Sobald du dir die Positionen gut eingeprägt hast, starte den Level neu und beeile dich – das Zeitlimit (etwa eineinhalb Minuten) ist verdammt knapp bemessen, zumal die Droidenwerfer ähnlich viel einstecken können wie die Pylonen.

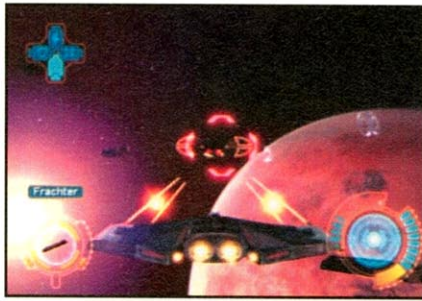
Bonusziel 2

Die Minendroiden fliegen dir quasi zwangsläufig vor deine Waffensysteme, während du einen Schildgenerator nach dem anderen ausschaltest. Zwar sind die kleinen, sich auf vorgegebenen Bahnen bewegenden Roboter aus der Entfernung recht schwer zu erkennen, dafür halten diese Blechbüchsen aber auch kaum einen Treffer aus. Falls du doch nicht alle nebenbei erwischst hast, fliege zum zentralen Lava-See. Von hier hast du einen optimalen Blick auf die Routen aller Minendroiden. Falls dir die Opfer (Gegner sind es schließlich keine...) zu klein erscheinen, mache von der Zoom-Funktion Gebrauch.

Bonusziel 3

Ob du dir die Goldmedaille verdienst oder nicht, hängt weniger vom dritten Bonusziel, sondern vielmehr vom ersten ab – hast du das geschafft, sollte das dritte auch keine Probleme bereiten: Einfach immer am Ball bleiben und nicht herumtrödeln, dann vergehen die acht Minuten wie im Flug.





Mission 5

Piraten über Lok

Raumschiff: Havoc

Pilot: Nym

Nym und seine Piratenfreunde überfallen einen Konvoi der Handelsföderation in der Nähe des Planeten Lok.

Ziele

- Einen Superfrachter deaktivieren
- Alle Scarab-Jäger zerstören
- Instandsetzungsschiffe der Handelsföderation zerstören
- Alle Droid-Raumjäger zerstören

Bonusziele

- 4 Frachter der Handelsföderation zerstören
- Mission in weniger als 7 Minuten beenden
- Raketenfregatte zerstören

Nachdem du die erste Angriffswelle gegnerischer Kampfflieger erledigt hast, musst du zuerst einen Superfrachter deaktivieren. Um das Feuer der anderen Waffenfrachter nicht unnötig auf dich zu ziehen, ist der letzte Frachter ein optimales Ziel. Nimm ihn mit der Dreieck-Taste ins Visier und drücke auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben – deine Kollegen helfen dir nun bei der Deaktivierung. Ist der Frachter lahm gelegt, sind die Scarabs dein nächstes Ziel. Zwischendurch erscheint eine Raketenfregatte, die dich einerseits vom Kampf ablenkt, andererseits

aber auch eine Medaille einbringt. Viel wichtiger sind da die Instandsetzungsschiffe der Handelsföderation, die zeitgleich mit der Raketenfregatte erscheinen und den Waffenfrachter wieder flott machen wollen. Das kannst und darfst du nicht zulassen, also ignoriere alles um dich herum und stürze dich auf die Reparaturschiffe – am schnellsten setzt du sie mit Energiebomben außer Gefecht. Sobald du danach den letzten Scarab-Jäger vernichtet hast, tauchen auf einmal rund ein Dutzend Droid-Raumjäger auf. Unterstütze deine Flügelmänner bei dieser letzten Angriffswelle und du hast die Mission erfolgreich absolviert.

Bonusziel 1

Nachdem du den Waffenfrachter deaktiviert hast, solltest du die Scarabs fürs Erste ignorieren und dir stattdessen vier normale Frachter vorknöpfen, bevor diese die Flucht antreten können. Feuere jeweils eine Hand voll Energiebomben auf die Transporter und das Bonusziel Nummer 1 ist unverhofft schnell erreicht. Widme dich danach umgehend den Scarabs!



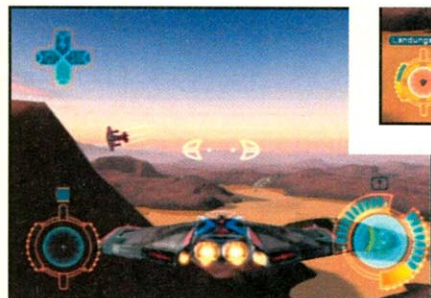
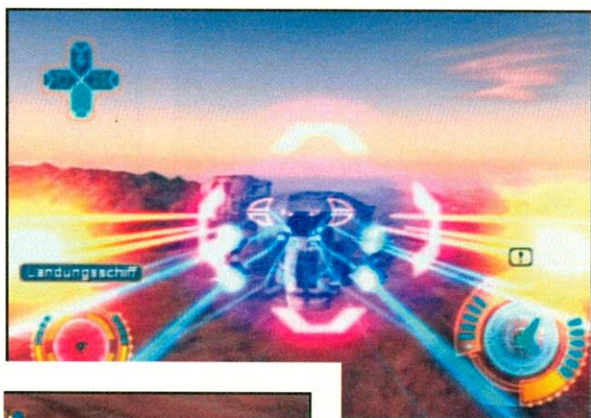
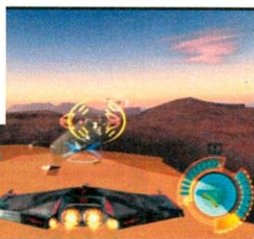
Bonusziel 2

Das Zeitlimit ist mit sieben Minuten in dieser Mission recht großzügig ausgefallen. Folge einfach dieser Einsatzbeschreibung und es kann nicht viel schief gehen. Gefahr droht allenfalls von zu langwierigen Dogfights mit den Scarabs und den Droid-Raumjägern. Zerstöre sie nach Möglichkeit schon dann, wenn sie noch in Formation fliegen – so mancher Querschläger kann hier wertvolle Sekunden retten. Wenn du dich strikt an den vorgeschlagenen Plan hältst, kannst du problemlos ein bis zwei Minuten unter der vorgegebenen Zeit bleiben.

Bonusziel 3

Während die Scarabs herumschwirren, erscheint zeitgleich mit den Instandsetzungsschiffen eine Raketenfregatte, die auch in deinem HUD angekündigt wird. Folge den Anzeigen zu dem Riesenschiff und decke es mit so vielen Energiebomben ein, wie du hast. Falls du einen zweiten Anflug benötigen solltest: kein Problem, du hast genügend Zeit und auch deine Schilde sind den Anforderungen locker gewachsen.





Mission 6

Wertvolle Fracht

Raumschiff: Havoc

Pilot: Nym

Nym und seine Freunde schützen einen Landetrupp, der den abgestürzten Waffenfrachter auf der Planetenoberfläche von Lok ausplündert.

Ziele

- Piratenfrachter während des Ladens schützen
- Piratenfrachter eskortieren

Bonusziele

- Alle Landungsschiffe vor dem Start der Panzer zerstören
- Alle Speeder-Bikes der Piraten müssen überleben
- Bergungsfrachter zerstören

Beim ersten Versuch erscheint Mission 6 sehr komplex, fast schon unüberschaubar – doch auch "Wertvolle Fracht" hat eine klare Linie. Dein erstes Ziel sind die beiden Landungsschiffe, auf die du direkt nach dem Beginn des Einsatzes sowieso schon zufliegst. Egal ob du auf Medaillenjagd bist oder nicht, zerstöre beide nach einem ordentlichen Schub mit dem Boost. Bedenke jedoch beim Abfeuern der Energiebomben, dass auf dem Planeten Schwerkraft vorhanden ist und die Kugeln nicht wie im Weltall ewig geradeaus fliegen. Kehre anschließend zum abgestürzten Waffenfrachter zurück und schütze die befreundeten Plünderer – von allen Seiten kommen Truppen der Handelsföderation und wollen deinen

Kumpels ans Leder. Besonders hartnäckig sind hierbei die zahlreichen AATs. Bleib also immer in einer gewissen Höhe und somit außerhalb ihrer Waffenreichweite. Angriffe führst du am sichersten mit Energiebomben aus mittlerer Höhe aus. Wenn du zufällig noch einen Scarab erwischst, kann das auch nicht schaden. Halte so lange durch, bis der Konvoi startet. Ab jetzt ist dein Einsatzort immer dort, wo du gerade gebraucht wirst und das ist von Mal zu Mal unterschiedlich. Achte darauf, dass der Fluchtweg deines Piratenfrachters entlang des Flusses von sämtlichen Panzern gesäubert ist, unterstütze deine Kollegen im Luftkampf und behärke das feindliche Bodenpersonal mit deinem Laser. Keine Angst, deine Flügel-männer werden es dich wissen lassen, wenn sie Hilfe brauchen – ansonsten schieß auf alles, was sich bewegt.

Bonusziel 1

Die ersten beiden Landungsschiffe gleich zu Beginn der Mission solltest du sowieso ausschalten. Das dritte Schiff bequemt sich erst am Ende des Einsatzes auf die Planetenoberfläche. Kurz nachdem der Piratenkonvoi gestartet ist, lässt es sich in der Nähe der Zielhöhle nieder, um weitere Panzer abzusetzen. Verlasse deine Schutzbefohlenen und zerlege das Landungsschiff in Stücke, bevor es seine Aufgabe erledigen kann.

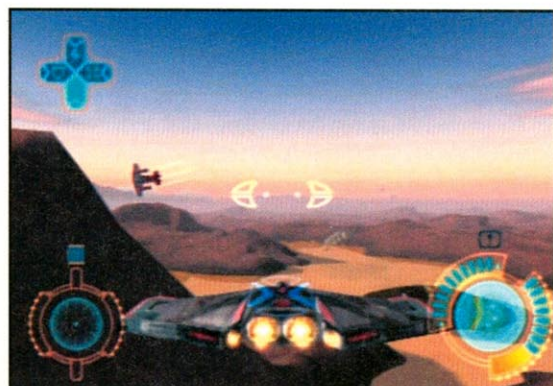
Bonusziel 2

Der Schutz der Speeder-Bikes ist das schwierigste Bonusziel in

dieser Mission – da sie nicht selten zwischen feindlichen Panzern herumschwirren, besteht die Gefahr, dass du sie aus Versehen mit Energiebomben bewirfst. Sei also diesbezüglich vorsichtig! Das Beste ist, du befreist das Flussufer zeitig (= während das Ladevorgangs beim Piratenfrachter) von gegnerischen Panzern und beseitigst so die Gefahr, bevor sie überhaupt richtig entstanden ist. Achte zwischendurch noch auf Neuankömmlinge, dann dürfte deinen Bikes eigentlich nichts geschehen.

Bonusziel 3

Die Zerstörung des Bergungsfrachters "TF Bergung" ist ein Kinderspiel. Nachdem du die beiden Ladungsschiffe gleich zu Beginn des Einsatzes zerstört hast, schwebt die TF Bergung langsam gen Planetenoberfläche. Verliere keine Zeit und stürze dich sofort auf das Schiff, noch bevor du zu deinen Piratenfreunden zurückkehrst. Wenn du dich mit den Landungsschiffen etwas beeilt hast, reicht die Zeit dafür locker aus.





Mission 7

Das Auge des Sturms

Raumschiff: Havoc

Pilot: Nym

Die Handelsföderation hat Nym's Piratenbasis auf Lok ausfindig gemacht und möchte sich durch einen Großangriff die gestohlenen Waren zurückerobern.

Ziele

- Evakuierungstransporter während des Ladens schützen
- Inferno-Turm schützen
- Evakuierungstransporter eskortieren

Bonusziele

- Landungsschiffe vor dem Start der Panzer zerstören
- Alle Täuschfrachter müssen überleben
- Jenkins zu seiner Freefall eskortieren

Nach dem Einsatzstart hast du etwa zehn Sekunden Zeit, um so viele Scarabs wie möglich vom Nachthimmel zu holen – nutze sie. Danach bekommst du von einem deiner Flügelmänner die Nachricht, dass Landungsschiffe im Anflug sind. Nimm sie ins Visier und hole dir mit dem digitalen Pad die Hilfe deiner Kollegen (nach oben drücken). Nachdem du die beiden Truppentransporter zerstört hast, solltest du dich wieder um die Scarabs kümmern, bis Jenkins deine Hilfe braucht. Bist du auf Medaillenjagd, dann hilf

ihm, ansonsten kümmere dich lieber um die Primärziele. Denn just in diesem Moment tauchen Bomber am Horizont auf. Fliege zur Kraterbasis, tritt auf die Bremse und nutze die Zoom-Funktion, um möglichst viele der "fliegenden Festungen" bereits auf größtmögliche Entfernung zu vernichten. Unterdessen setzen zwei weitere Landungsschiffe schweres Material ab. Falls du sie daran hindern kannst, mach es, falls nicht, übe dich in Schadensbegrenzung – oder anders ausgedrückt: Decke die Panzer mit so vielen Energiebomben wie möglich ein. Anschließend kommen weitere Bombergeschwader und Scarabs. Kümmere dich um sie, während die Evakuierungstransporter die Flucht antreten. Sobald diese damit erfolgreich sind, bist du es auch und hast die Mission geschafft.

Bonusziel 1

Insgesamt vier Landungsschiffe musst du während des Einsatzes zerstören. Die ersten beiden erreichen die Planetenoberfläche unmittelbar nach Missionsbeginn und wie du sie zerstören musst, weißt du ja bereits. Beeile dich einfach und setze alle Mittel ein, um schnell erfolgreich zu sein. Die beiden anderen Landungsschiffe tauchen unmittelbar nach

der Jenkins-Aktion auf, während ein Bombergeschwader die Basis attackiert. Stürze dich trotzdem auf die Transporter und beeile dich wie beim ersten Mal, da die Riesenraumer einiges einstecken können.

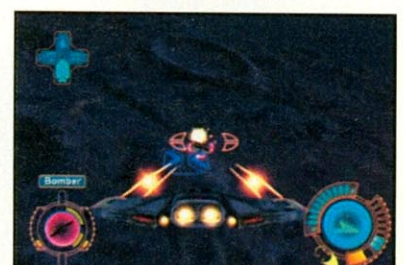
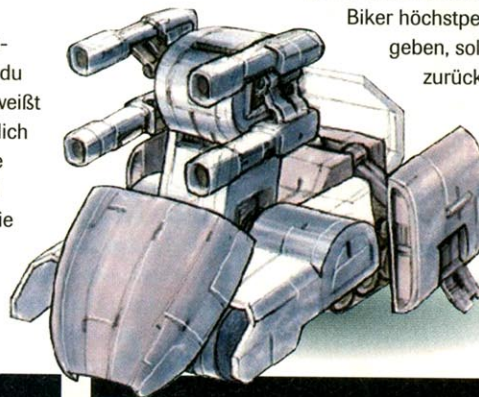
Bonusziel 2

Diese Aufgabe sollte kein Problem darstellen – behalte einfach die Bomber und die Scarabs im Auge und alles wird gut. Die Medaille bekommst du verliehen, sobald der letzte Piratenfrachter erfolgreich geflohen ist.

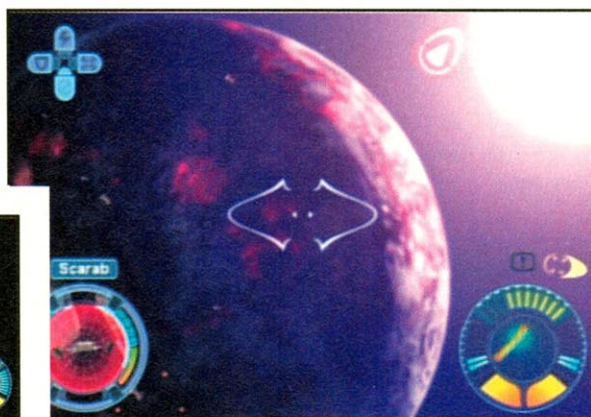
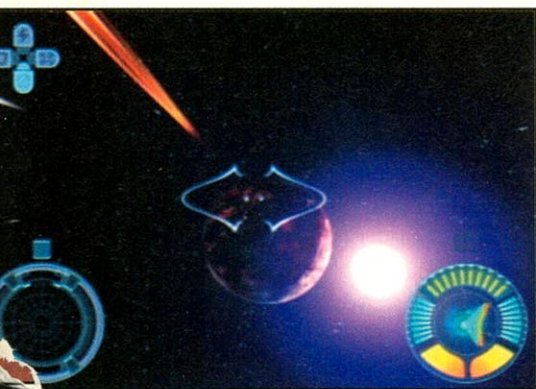
Bonusziel 3

Kurz nach der Zerstörung der ersten beiden Landungsschiffe erreicht dich ein Hilferuf von Jenkins, der von fünf Scarabs gejagt und beschossen wird. Du hast jetzt zwei Möglichkeiten: Entweder du beschützt Jenkins selbst oder du stellst ihm per Digipad-Befehl deine Flügelmänner zur Seite. Entscheidest du dich für letztere Option, kannst du dich ganz normal deinen Aufgaben widmen, Jenkins wird nichts geschehen. Möchtest du dem Speeder-

Biker höchstpersönlich Deckung geben, solltest du zur Basis zurückkehren und dir einen Verfolger nach dem anderen vorknöpfen – dieses Vorgehen ist besonders bei höheren Schwierigkeitsgraden sehr sinnvoll.



Komplettlösung Star Wars Starfighter



Mission 8

Zur Offensive übergehen

Raumschiff: N-1-Raumjäger

Pilot: Rhys Dallows

Rhys und Reti kämpfen sich durch die orbitalen Verteidigungsanlagen der Handelsföderation um den Planeten Eos.

Ziele

- Satelliten zerstören
- Fliehende Frachter der Handelsföderation zerstören

Bonusziele

- Fliehenden Superfrachter zerstören
- Alle Frachter der Handelsföderation zerstören
- Mission in weniger als 8 Minuten beenden

Diese Mission gehört zu den schwersten im ganzen Spiel, da Gefahren diesmal nicht nur von Raumschiffen ausgehen, sondern auch von Minen und einer auf dem Planeten installierten Laserkanone. Wende dich direkt nach Einsatzbeginn per Zoom-Funktion dem ersten Satelliten zu und zerstöre ihn möglichst schnell (Torpedos nicht

vergessen!), da du gleichzeitig von Scarabs beharkt wirst. Wenig später erscheinen zwei Frachter, die du ohne Umschweife zerstören musst, bevor du dich wieder den Scarabs widmest. Nutze deinen Boost, um dich ihnen zu nähern, und feuere aus allen Rohren, spare dir deine Torpedos jedoch besser für die Satelliten auf. Wenn du dich den Frachtern näherst, sei vorsichtig, da sie eine Spur neuer Minen auslegen. Dabei kommst du in die Nähe eines zweiten Satelliten, der ebenfalls zu Schrott verwandelt werden möchte – lass ihm sofort den dritten folgen. Wenn du nur die Mission schaffen möchtest, dann halte dir nun die restlichen Scarabs vom Leib und vernichte den vierten und letzten Satelliten. Achte während des ganzen Einsatzes auf die Laserkanone auf dem Planeten, denn ein Treffer von ihr kann deinem Raumschiff empfindlichen Schaden zufügen.

Bonusziel 1

Nachdem du die ersten beiden Satelliten zerstört hast, erscheint ein

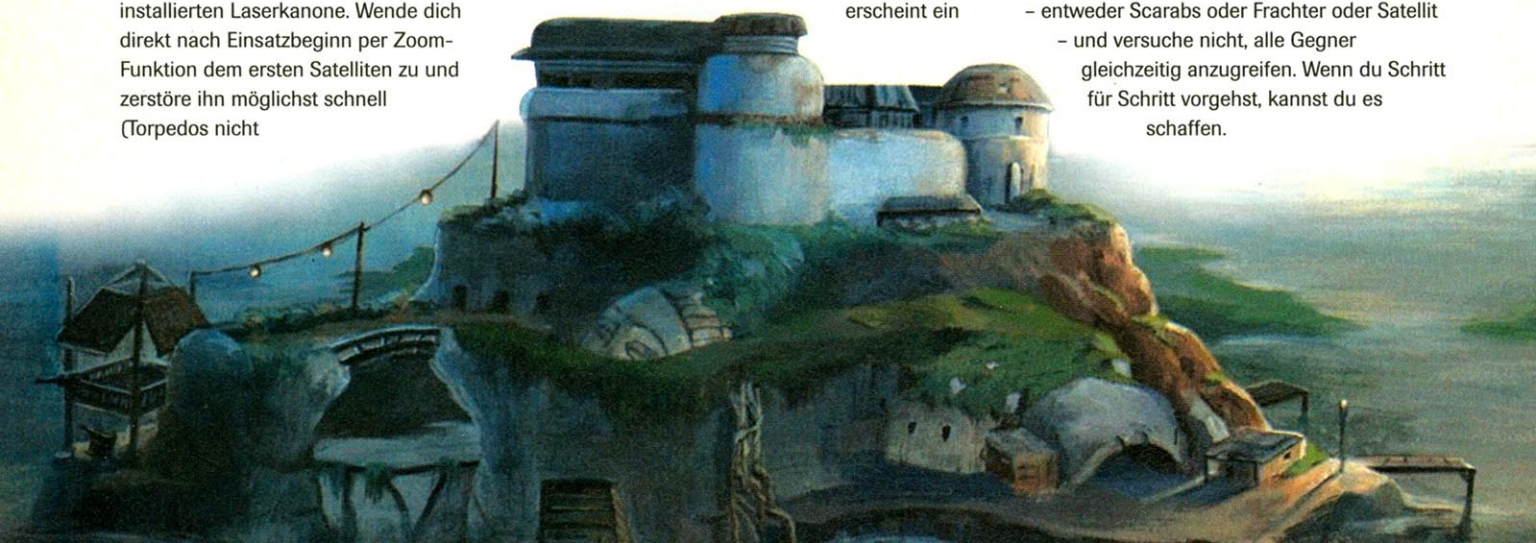
Superfrachter im Kampfgebiet. Da er nicht automatisch ins Visier genommen wird, musst du ihn manuell mit der Dreieck-Taste auf den Schirm holen. Nähre dich ihm so schnell wie möglich und zerstöre ihn, bevor er fliehen kann. Eine besondere Taktik oder spezielle Vorsichtsmaßnahmen sind hier nicht nötig – sei einfach schnell und verschwende nicht unnötig Torpedos, denn die brauchst du für die beiden restlichen Satelliten.

Bonusziel 2

Ungeduldige Zeitgenossen können dieses Bonusziel schnell versieben, denn um alle Frachter zu zerstören, müssen erst einmal alle auftauchen. Beschädige also den vierten Satelliten, nachdem du die ersten drei vernichtet hast, aber zerstöre ihn (noch) nicht! Warte dann auf die Frachter, vernichte sie und schalte anschließend den letzten Satelliten aus. Diese Aufgabe erfordert ein gewisses Maß an Timing, also konzentriere dich und brich ob des sowieso schon knapp gehaltenen Zeitlimits nicht in Panik aus.

Bonusziel 3

Das Zeitlimit ist extrem knackig! Um es überhaupt packen zu können, musst du möglichst schnell die einzelnen Angriffswellen der feindlichen Raumschiffe komplett (!) zerstören, da die nächste Welle erst kommt, wenn die vorherige vollständig vernichtet wurde. Konzentriere dich immer auf ein Opfer – entweder Scarabs oder Frachter oder Satellit – und versuche nicht, alle Gegner gleichzeitig anzugreifen. Wenn du Schritt für Schritt vorgehst, kannst du es schaffen.





Mission 9

Der entscheidende Schlag

Raumschiff: Havoc

Pilot: Nym

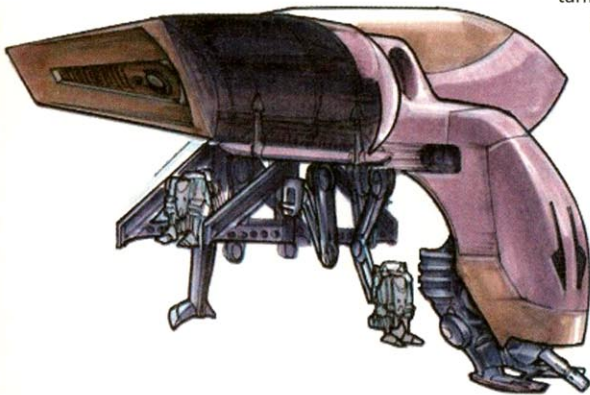
Nym attackiert die Droidenfabrik der Handelsföderation.

Ziele

- Landeplatz zerstören
- Fabrikgebäude zerstören
- Kraftwerk zerstören
- Hauptwerk zerstören
- Kommandozentrale zerstören

Bonusziele

- Kommandozentrale in weniger als 1 Minute zerstören
- Planetenkanone zerstören
- Mission in weniger als 8 Minuten beenden



Es ist prinzipiell egal, in welcher Reihenfolge du die Primärziele dieser Mission zerstörst. Da die Kommandozentrale auf der Jagd nach Medaillen aber als Erstes zerstört werden muss, ist sie sowieso unser erstes Ziel. Zuerst jedoch zu einem generellen Problem: die Geschütztürme, erkennbar an den orangefarbenen und blauen Lichtern. Wann immer du einen siehst, schalte ihn aus, denn wenn er dich erst einmal ins Visier genommen hat, ist es oft zu spät – diese Dinger richten extrem viel Schaden an! Die Scarabs hingegen kannst du vollkommen ignorieren, sie sind während dieses Auftrags recht harmlos.

Die Kommandozentrale liegt nach Missionsstart direkt vor dir, gib also Vollgas und beschieße sie mit Energiebomben. Am besten du lädst sie vorher mit dem Kreis-Knopf auf (Plasmapeitsche), dann reichen wenige Treffer zur Eliminierung. Dein nächstes Ziel ist das Hauptwerk. Fliege zurück zum Startpunkt und zerstöre von dort aus erst einmal ein paar Geschütztürme. Nimm dir danach das Hauptwerk vor und zerstöre weitere Geschütztürme, indem du dich nach links Richtung Kraftwerk vorarbeitest. Schalte zuerst die beiden Wachtürme aus und vernichte dann das Kraftwerk. Das Fabrikgebäude befindet sich links von dir, hinter dem Landeplatz. Gehe bei dieser Attacke genauso vor, wie bei deinen ersten Zielen: Geschütztürme zerstören (am besten von hinten, was durch das blaue Licht deutlich gemacht wird) und dann das Hauptgebäude bombardieren. Ist das Fabrikgebäude zerstört, fehlt nur

noch der Landeplatz. Gehe gemäß der bekannten Prozedur vor.

Bonusziel 1

Um die Kommandozentrale innerhalb von einer Minute zu zerstören, musst du den wichtigsten Tipp zu dieser Mission ignorieren und die Geschütztürme links (und rechts!) liegen lassen und stattdessen mit Vollgas in Richtung Zielobjekt rasen. Wenn du immer in Bewegung bleibst, dürfte dir aber nichts passieren. Lade deine Energiebomben auf und vernichte dein Ziel mit zusätzlichem Einsatz des Bordlasers. Wenn du das innerhalb von einer Minute schaffst, ist dir die erste Medaille sicher.

Bonusziel 2

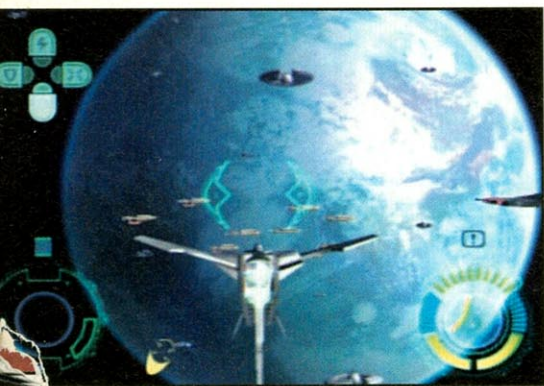
Die Planetenkanone befindet sich beim Kraftwerk und wird von zwei Geschütztürmen bewacht. Nähere dich den mechanischen Bewachern von hinten (blaues Licht!) und zerstöre sie. Nun hast du keine Probleme damit, die Planetenkanone in ihre Einzelteile zu zerlegen.

Bonusziel 3

Das Problem bei dieser Mission ist, dass du sehr viele Geschütztürme ausschalten musst, um halbwegs schadlos deinen Auftrag erfüllen zu können – das jedoch kostet Zeit und die ist auf acht Minuten begrenzt. Ignoriere daher zumindest die fliegenden Gegner, um Zeit zu sparen. Für die zu zerstörenden Gebäude solltest du auf die Plasmapeitsche vertrauen, sie spart ebenfalls wertvolle Sekunden. Merke dir gut, wo deine Primärziele und ihre Bewacher positioniert sind, und dann gib Schub, Rakete!



Komplettlösung Star Wars Starfighter



Mission 10

Der neue Widerstand

Raumschiff: Guardian Mantis

Pilot: Vana Sage

Nym, Vana, Rhys und Reti kehren nach Naboo zurück und treffen im Orbit des Planeten auf einen Konvoi der Handelsföderation.

Ziele

- Einen bewaffneten Frachter deaktivieren
- Eroberten Superfrachter schützen
- Bewaffnete Frachter zerstören

Bonusziele

- Alle Rettungskapseln der Droiden zerstören
- Mission in weniger als 8 Minuten beenden
- Alle Raketenfregatten zerstören

Nach und nach kommen die weiterentwickelten Sekundärwaffen zum Einsatz – diesmal ist Vana an der Reihe, die ihr IES-System präsentiert, mit dem du Schiffe mit nur einem Schuss lahm legen kannst, allerdings nur aus äußerst kurzer Distanz. Markiere direkt nach Missionsbeginn mit der normalen Sekundärwaffe und der Zoom-Funktion so viele Gegner wie möglich, um sie sogleich zu vernichten. Nach rund einer halben Minute solltest du dich deinem ersten Primärziel widmen, einem bewaffneten Frachter. Entscheide dich für den letzten im Konvoi, um nicht das Feuer der kompletten Flotte auf dich zu ziehen. Fliege nahe an dein Opfer heran und lege es mit dem IES lahm.

Danach bricht ein wenig das Chaos los, aber lasse dich davon nicht verwirren. Acht bewaffnete Frachter warten auf ihre Zerstörung, also mach dich an die Arbeit. Nachdem du die Hälfte deiner Ziele vernichtet hast, tauchen aus den Weiten des Alls drei Raketenfregatten auf. Da diese Riesenraumer einerseits Bonusziele, andererseits ziemlich gefährlich sind, solltest du sie auf jeden Fall ausschalten. Inzwischen hat Reti vom Frachter aus die Kontrolle über eine Gruppe von Scarabs gewonnen, die fortan deinen Befehlen gehorchen. Wenn ein Scarab also über eine grüne Umrandung verfügt, schieße nicht auf ihn, er gehört dann zu deinen Leuten. Mach dich nach diesem kleinen Intermezzo wieder an die Zerstörung der restlichen vier bewaffneten Frachter und kaum hast du deine Aufgabe(n) erledigt, ist auch Reti bereit zur Abreise. Zerstöre den Frachter, sobald dein Kumpel ihn verlassen hat.

Bonusziel 1

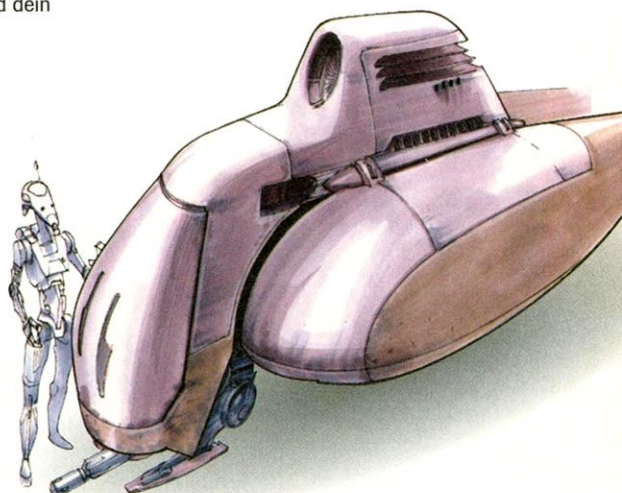
Sobald du den ersten bewaffneten Frachter zerstört hast, jagen drei Rettungskapseln durch den Raum, auf die du durch deine Flügelmänner aufmerksam gemacht wirst. Nimm sie mit dem Dreieck-Knopf ins Visier und beeeile dich mit der Zerstörung, die Rettungskapseln sind bei der Flucht sehr schnell. Achte fortan immer auf die Fluchtkapseln, denn auch bei den folgenden Frachtern versuchen einige Insassen, sich zu retten.

Bonusziel 2

Wie schon die meisten vorangegangenen Zeitlimits ist auch dieses äußerst knapp bemessen. Wer auf Medaillenjagd ist, darf sich durch nichts ablenken lassen und muss unbedingt von Beginn an die Primärziele verfolgen und Vollgas geben.

Bonusziel 3

Die drei Raketenfregatten sind recht einfach zu zerstören, zumal du just zu deren Erscheinen Rückendeckung von einer Staffel Scarabs bekommst. Fliege an deine Feinde heran, setze sie per IES außer Gefecht und hetze deine Flügelmänner auf die wehrlosen Gegner. Ignoriere dabei auch die Kleinstraumer der Handelsföderation, das kostet nur wertvolle Zeit – sie sind zwar da, richten aber effektiv kaum Schaden an.





Mission 11

Munitionstransport bei Nacht

Raumschiff: N-1-Raumjäger
Pilot: Rhys Dallows

Rhys eskortiert den schwer beladenen Reti durch die Felsschluchten auf Naboo und muss sich dabei den Attacken der Handelsföderation widersetzen.

Ziele

- Reti zur Rebellenbasis eskortieren
- N-1-Rebelleneskorte retten
- Rebellenbasis verteidigen

Bonusziele

- Alle AMTs zerstören
- Alle Landungsschiffe zerstören
- Missionen in weniger als 7 Minuten beenden

Gib sofort nach Missionsstart Vollgas, setze dich vor Reti und bleib dort nach Möglichkeit auch – nur so hast du die Chance, Gegner rechtzeitig zu zerstören, bevor sie auf deinen Schutzbefohlenen feuern. Nachdem du im Canyon ein paar STAPs vernichtet hast, erreichst du eine offene Fläche. Zerstöre beim Einflug möglichst viele Panzer, bevor du das Landungsschiff vom Himmel holst, um dich anschließend wieder den Bodentruppen zu widmen. Falls dich Reti überholt haben sollte, setze dich spätestens beim Einflug in den zweiten Canyon wieder vor ihn. Verahre im zweiten Canyon und der anschließenden zweiten Arena wie bei beim ersten Mal:

Bodentruppen zerstören und immer vor Reti bleiben. Der dritte Canyon ist extrem eng und wird von einigen Truppenteilen der Handelsföderation streng bewacht. Achte darauf, nicht an den Wänden anzuecken, und vernichte so viele Gegner wie möglich, Reti ist während der Mission sehr explosiv. Wenn du die dritte offene Fläche erreicht hast, kannst du langsam entspannter werden. Zerstöre die Scarabs sowie die Bodentruppen und du bist dem Ziel schon einen Schritt näher. Bereits im folgenden Canyon vor der Rebellenbasis solltest du auf die Bremse gehen und aus der Deckung heraus möglichst viele Gegner zerstören. Im anschließenden Kampf Mann gegen Maschine kannst du die Mission recht einfach erfolgreich zu Ende bringen.

Bonusziel 1

Du musst insgesamt zehn AMTs zerstören – fünf davon befinden sich quasi auf dem Präsentierteller in der dritten Arena, fünf weitere sind jedoch im engen Canyon davor. Diese fünf versteckten AMTs sind alle jeweils in der Nähe einer Geschützturmine auf dem Boden verborgen. Da sie zudem noch graubraun angemalt sind, kannst du sie nur sehr schwer erkennen. Wann immer du eine Geschützturmine siehst, visiere weitere

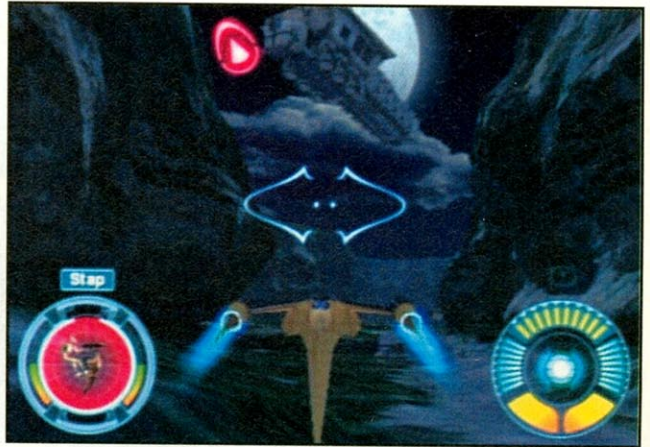
Gegner manuell an – damit erkennst du sie am einfachsten.

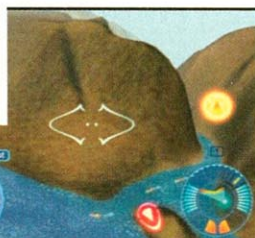
Bonusziel 2

Es befinden sich insgesamt drei Landungsschiffe in dieser Mission, die von dir zerstört werden müssen. Das erste ist bei der ersten Lichtung, das zweite bei der zweiten Lichtung und das dritte bei der Rebellenbasis. Mit je zwei Torpedos und ein paar Lasersalven sind die Riesenschiffe leichte Opfer, du musst nur dafür sorgen, rechtzeitig vor Ort zu sein, damit sie nicht fliehen können.

Bonusziel 3

Vollgas lautet die Devise beim dritten Bonusziel! Merke dir gut, wo die entscheidenden Gegner (vor allem die AMTs!) stehen und hake einen Punkt der Auftragsliste nach dem anderen ab. Wichtig ist, dass du alle Ziele beim ersten Anflug erledigst, denn für einen zweiten bleibt in der Regel keine Zeit.





Mission 12

Rettung auf dem Solleu

Raumschiff: N-1-Raumjäger

Pilot: Rhys Dallows

Reti, Rhys und einige Flügelmänner beteiligen sich an einer Rettungsaktion.

Ziele

- Rettungsschiffe schützen
- Geschützturmdroiden auf Gefängnisinsel zerstören
- Fluchtweg für Rettungsschiffe schaffen
- Rebellenfrachter schützen

Bonusziele

- Alle Geschütztürme zerstören
- Landungsschiff vor dem Start der Panzer zerstören
- Alle Droid-Raumjäger zerstören

Dank benutzerfreundlichem Leveldesign und fehlendem Zeitlimit gehört "Rettung auf dem Solleu" zu den einfachsten Missionen des ganzen Spiels. Deine ersten Ziele sollten die Geschütztürme sein, schalte sie einen nach dem anderen aus. Es sind insgesamt neun Stück, die allesamt nervig sein können, aber trotzdem wenig Treffer einstecken. Je schneller du sie erledigst, desto besser. Kümmere dich danach um die Patrouillenboote und die STAPs. Zerstöre nun den Schutzschild, der den Ausgang des Canyons blockiert (einen so genannten Pylonen), und nimm dir danach die Geschütztürme im Canyon vor. Hab dabei stets ein Auge auf deine Rettungsschiffe, du kannst immer mal einen Gegner übersehen haben und

es wäre sehr ärgerlich, wenn solch ein Missgeschick die Mission gefährden würde. Am Ende der Schlucht triffst du auf ein Landungsschiff, das Panzer absetzen möchte. Zerstöre es schon aus purem Selbstschutz, denn die Panzer würden ganz schön nerven. Anschließend tauchen Droid-Raumjäger und Bomber am Himmel auf, die du besser abschießt. Wenn du dann noch die neuen Föderationsschiffe versenkst, steht dem Erfolg der Mission nichts mehr im Wege – siehe einfach zu, wie der Rebellenfrachter die Flucht antritt und du hast gewonnen.

Bonusziel 1

Um das erste Bonusziel zu erfüllen, musst du insgesamt 24 Geschütztürme zerstören. Die ersten neun davon gehören zu einem Primärziel und müssen ganz am Anfang des Einsatzes vernichtet werden. Die restlichen 15 befinden sich im Canyon. Da die Türme eine gewaltige Feuerkraft haben, solltest du dich außerhalb ihrer Reichweite aufhalten und per Bremse und Zoom einen nach dem anderen ausschalten. Wenn du dabei halbwegs sorgfältig vorgehst, ist diese Medaille ein Kinderspiel!

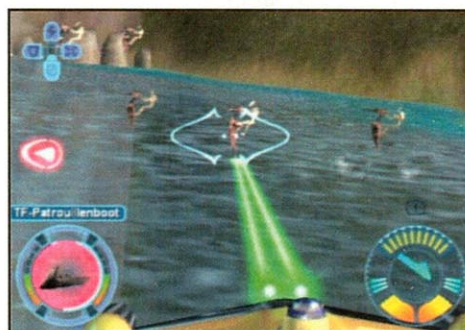
Bonusziel 2

Ein halsbrecherischer Flug durch den Canyon ist die sicherste Methode, um das Landungsschiff auf jeden Fall zu erwischen. Da du immer in Bewegung bist, dürften dir die Geschütztürme nichts anhaben können. Diese Taktik ist zwar reichlich unkonventionell, aber immer noch besser, als das Landungsschiff entkommen zu lassen. Wenn du den

Riesenraumer vom Himmel geholt hast, fliege wieder zurück durch die Schlucht, vernichte dabei die Geschütztürme und mache dann erst deinen Kollegen den Weg frei, indem du den Pylonen zerstörst.

Bonusziel 3

Das dritte Bonusziel ist eine einfache Zielübung: Am Ende des Einsatzes wird deine Truppe von Droid-Raumjägern attackiert und deine Aufgabe ist es, diese Gegner vom Himmel zu holen. Wenn du es bis hierhin geschafft hast, sollte diese Aufgabe überhaupt kein Problem für dich darstellen.



Mission 13

Kampf um Naboo

Raumschiff: Havoc

Pilot: Nym

Die Handelsföderation attackiert eine Basis der Rebellen, Nym und Vana müssen den Angriff stoppen.

Ziele

- Geschütztürme der Rebellen schützen

Bonusziele

- Alle Geschütztürme der Rebellen müssen überleben
- Alle Scarab-Jäger zerstören
- Mission in weniger als 12 Minuten beenden

Vor dem großen Finale im Weltraum steht noch eine letzte Mission auf der Planetenoberfläche von Naboo auf dem Plan. Die Handelsföderation mobilisiert die letzten Truppen und schickt sie gegen eine Rebellenstellung in die Schlacht. Du gehörst zur Luftverteidigung und musst die Geschütztürme deiner Kollegen schützen. Als Erstes musst du dich unbedingt um die sechs HAGs kümmern, die nach und nach in Position gehen und auf den Rebellenstützpunkt feuern. Direkt links von dir ist der erste, die restlichen fünf befinden sich im Gegenuhrzeigersinn rechts von dir. Falls du nicht alle HAGs auf Anhieb ausfindig machen kannst, gewinne an Höhe und scanne mit der Dreieck-Taste das Schlachtfeld ab. Zwischendurch lädt ein Riesen-Landungsschiff Panzer und STAPs ab.

Fliege hin und zerstöre die Bodentruppen, bevor sie sich formieren und zum Angriff übergehen können. Zerstöre danach die übrigen HAGs. Von nun an fliegst du immer dorthin, wo du gerade gebraucht wirst. Immer wieder setzen unzerstörbare Landungsschiffe Panzer und STAPs ab, die du möglichst schnell zerstören solltest – mal an deinem Startpunkt, mal an der Stelle, von der der erste Angriff ausgeht. Wenn zwischendurch am Boden etwas Ruhe einkehrt, kannst du dich um die Feinde in der Luft kümmern. Vor allem die Bomber können schnell viel Schaden anrichten, also zerstöre sie am besten schon aus großer Entfernung. Hinzu kommen die Scarabs, deren Zerstörungspotential sich aber in Grenzen hält und die vor allem zur Erfüllung eines Bonusziels von Bedeutung sind. Sobald du alle Bomber ausgeschaltet hast, ist der Auftrag erledigt.

Bonusziel 1

Da das Bonusziel eine verschärfte Variante des einzigen Primärziels ist, gibt es hierfür keine besondere Taktik – achte einfach darauf, dass die HAGs nie lange zum Einsatz kommen und zerstöre Bodentruppen möglichst schnell nach deren Ankunft mit Energiebomben und Plasmapeitschen, solange sie noch eng beieinander stehen.

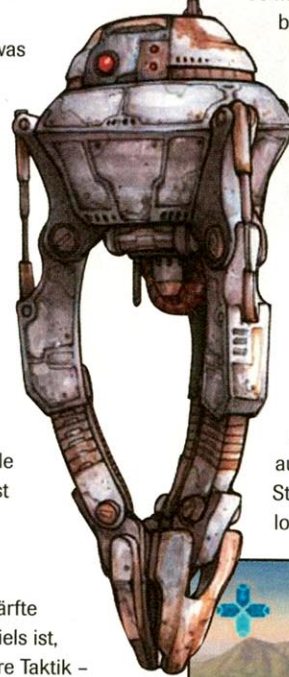
Bonusziel 2

Am Anfang des Einsatzes kannst du die Scarabs noch weitestgehend ignorieren – wenn dir einer vor den Laser fliegt, hol ihn vom Himmel, konzentriere dich ansonsten lieber auf die Bodenziele. Gegen Ende der Mission sind die Scarabs jedoch deine größten Feinde.

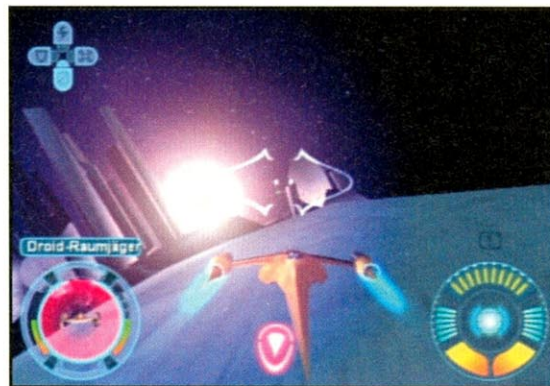
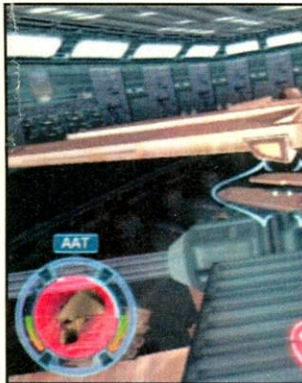
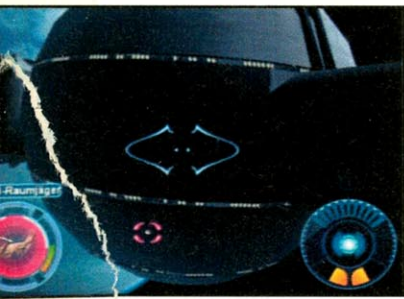
Je mehr Luftunterstützung du bekommst, desto mehr kannst du dich um die Jäger kümmern. Zerstöre alle Scarabs, bevor die letzte Welle mit Bombern erscheint.

Bonusziel 3

Dieses 12-Minuten-Zeitlimit ist endlich einmal ein großzügiges. Wenn du halbwegs konzentriert bei der Sache bist und immer zielstrebig von Einsatzort zu Einsatzort fliegst, kann dich eigentlich nur der Luftkampf gegen die Scarabs länger aufhalten. Richtig gute Sternenkrieger schaffen die Mission locker in unter 10 Minuten!



Komplettlösung Star Wars Starfighter



Mission 14

Der letzte Angriff

Raumschiff: N-1-Raumjäger

Pilot: Rhys Dallows

Rhys steigt in den Orbit von Naboo auf, um zusammen mit alten Weggefährten den Feind endgültig zu vernichten.

Ziele

- Alle Empfangsstationen zerstören
- Alle Droid-Raumjäger zerstören
- Söldner-Anführer vernichten
- Schildreaktor zerstören

Bonusziele

- Empfangsstationen in weniger als 2 Minuten zerstören
- Alle Deckengeschütze zerstören
- Alle Montagestationen für Landungsschiffe zerstören

Auf dem Weg zur deinem Zielobjekt werden du und deine Kollegen von einer schier unüberschaubaren Menge Droid-Jäger angegriffen. Ignoriere sie und konzentriere dich stattdessen auf die 14 Empfangsstationen, von denen 11 auf dem Ring und 3 bei der Kommandozentrale angebracht sind. Dabei gibt es zwei kleine

Probleme: Jäger, die sich an dein Heck klemmen, und die sechs Granat-Geschütze gegenüber den drei mittleren Empfangsstationen. Die Verfolger schüttelst du ganz einfach durch entsprechende Flugmanöver ab und auch die Geschütze sollten kein unüberwindbares Hindernis sein: Zerstöre sie per Zoom-Funktion aus einiger Entfernung. Verschende hierfür übrigens keine Torpedos, die brauchst du noch an anderer Stelle. Anschließend geht es den Droid-Jägern an den Kragen, was nun wirklich kein Problem sein sollte. Ganz im Gegensatz zum Söldner-Anführer. Klemme dich an sein Heck und feue mit deinen Lasern auf ihn. Irgendwann hat er genug und flieht in einen Hangar. Ab jetzt wird es ziemlich eng, die Bremse ist fortan dein bester Freund. Nach einem kleinen Anfangsscharmützel flieht der Feigling durch die linke obere Röhre des zweiten Raumes – folge ihm. Hier, im Reaktorraum, musst du wieder Mann gegen Mann kämpfen, bevor der Söldner-Anführer schließlich ein zweites Mal flieht – links neben dem Reaktor, etwa in der Mitte des Raumes, gibt es eine Verbindung zu einem weiteren Hangar. Folge dem Söldner und stelle ihn zum finalen Kampf: Bleibe mit einer geschickten Kombination aus Boost und Bremse möglichst dicht an seinem Heck und heize ihn mit Laser und Torpedos ein, dann sollte der Kampf ein Fall

von wenigen Minuten sein. Hast du den Söldner-Anführer besiegt, dann fliege zurück in den Reaktorraum, zerstöre das schützende gelbe Energiefeld (Laser reichen aus!) und bringe dich durch die breite Öffnung rechts neben dem Reaktor in Sicherheit.

Bonusziel 1

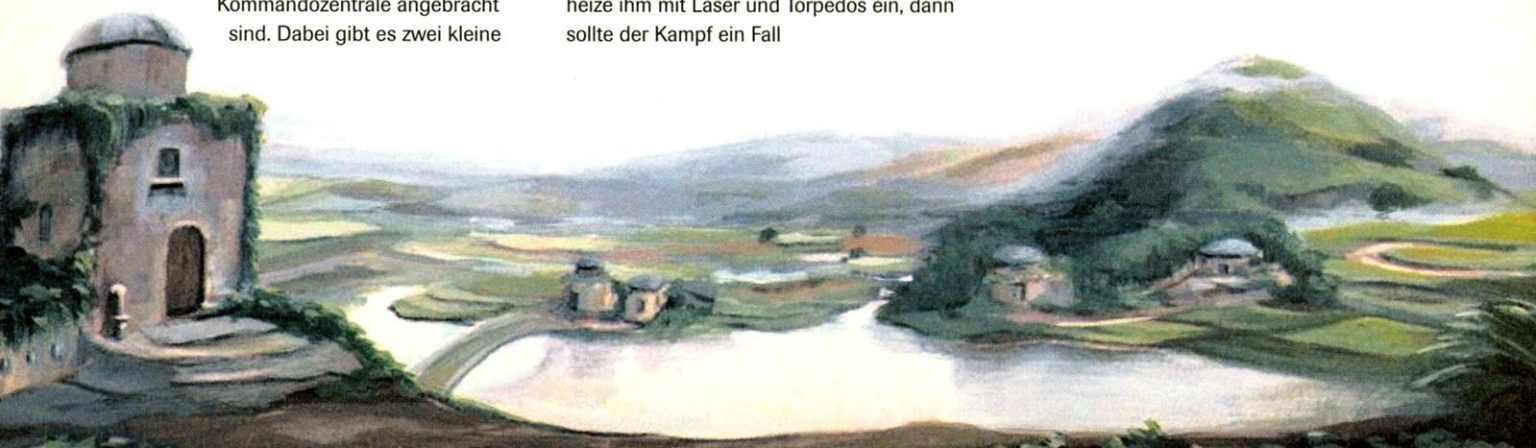
Um die Empfangsstationen innerhalb von zwei Minuten zu zerstören, musst du alles um dich herum vergessen (auch die Droiden und Geschütze) und mit Vollgas von einer Station zur nächsten rasen, den Daumen immer auf dem Laser.

Bonusziel 2

Insgesamt vier Deckengeschütze befinden sich im Hangar-Komplex – zwei im ersten Hangar, zwei im zweiten, du kannst sie nicht verfehlen.

Bonusziel 3

Die beiden Montagestationen für Landungsschiffe stecken einiges ein, aber da es kein Zeitlimit gibt, solltest du keine Torpedos verschwenden. Sieh nur zu, dass du sie vor dem Endkampf zerstörst. Die erste Montagestation befindet sich im ersten Raum des ersten Hangars, die zweite Station in der Mitte des nächsten Hangars. SM





**13,87%* aller Taxifahrer
halten sich an die Verkehrsregeln.**

Der Rest spielt Crazy Taxi!



Play Zone
Ausgabe 7/2001
88%



play the
PlayStation
Ausgabe 6/2001
85%



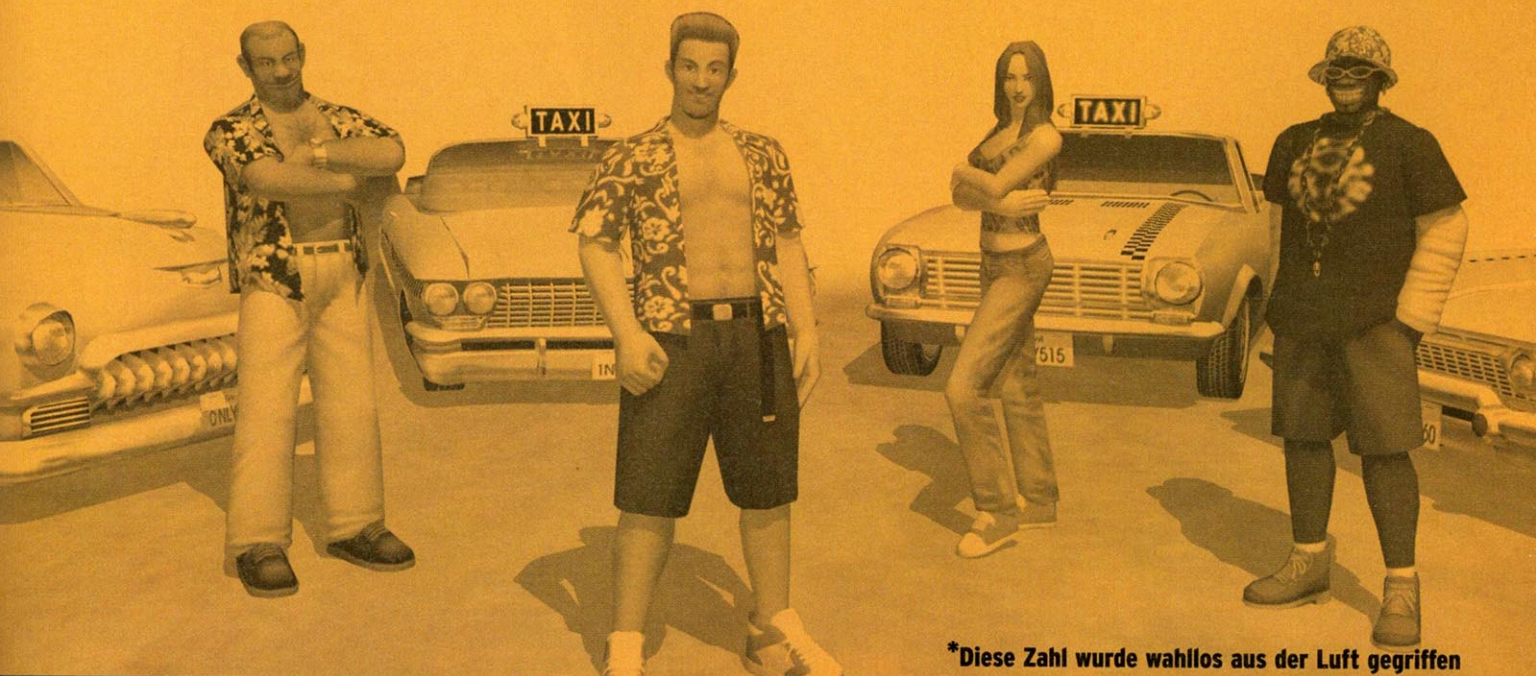
Maniac
Ausgabe 7/2001
85%



Players
Ausgabe 7/2001
85%



PSG
Ausgabe 6/2001
86%



*Diese Zahl wurde wahllos aus der Luft gegriffen

www.ACCLAIM.de

CRAZY TAXI™ Created by and produced by SEGA. Converted, published and distributed by Acclaim.
©SEGA 1999, 2000. SEGA and CRAZY TAXI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®2

Acclaim

Formel Eins 2001

Kaum in den
Läden und gleich auf die
Pole! Mit unserer Lösungshilfe
schaffst du auch in Sonys neuestem
Hit den Sprung aufs Siegereppchen.



PS-info



1-2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Split-Screen



Lenkrad

Ausgabe 3-2001, Fazit: Klasse Formel

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

1-Simulation
mit Aktualitäts-
bonus.



Grundlagen

Automatik oder Handschaltung?

Generell gilt, dass die Automatikschaltung eher "wirtschaftlich" funktioniert, also sehr früh die Gänge hochschaltet – oft aber auch zu früh. Mit manueller Schaltung kann man die Gänge noch weiter ausfahren und so noch mehr Beschleunigung aus dem Wagen herausholen. Allerdings gestaltet sich dies als recht schwierig, denn bei den häufigen und extremen Tempowechseln ist man nur noch am Schalten. Lenkräder mit separatem Schaltknüppel erweisen sich als Handicap, da man viel zu oft die Hand vom Lenkrad nehmen muss. Beachte auch, dass bei manueller Schaltung der Benzinverbrauch höher ist.

Wenn du mit Automatikgetriebe fährst, lass dich von den Angaben im Text nicht verwirren. Da bei manueller Schaltung die Gänge extrem ausgefahren werden, kann es passieren, dass zum Beispiel bei 280 km/h der 5. Gang angegeben ist, während die Automatik schon längst in den 7. Gang schalten würde.

Ideallinie

Spitzenzeiten erzielst du nur, wenn du dich möglichst genau an die Ideallinie hältst. Glücklicherweise ist das bei Formel Eins 2001 kein großes Problem, da auf dem Bodenbelag durch den Reifenabrieb früherer Rennen die Ideallinie deutlich zu erkennen ist. Halte dich also immer möglichst im "dunklen" Bereich der Strecke auf, so nimmst du jede Kurve optimal.

Kurvenverhalten/ Fahrphysik

Beim Beschleunigen wird das Gewicht des Wagens auf die Hinterräder verlagert, beim Bremsen auf die Vorderräder. Dadurch wird die Haftreibung der Reifen verstärkt. Du solltest also vor den Kurven bremsen und während des Bremsvorganges die Lenkung einschlagen, da durch den erhöhten Druck auf die Vorderreifen die Lenkwirkung verstärkt wird. Es macht wenig Sinn, erst einzuschlagen und dann in der Kurve zu bremsen, denn dann ist es meistens schon zu spät. Ebenso unratsam ist es, nach dem Bremsvorgang die Bremse zu lösen und erst dann einzuschlagen, weil dadurch der Druck auf die Vorderreifen und somit die verstärkte Lenkwirkung verloren geht.



GP von Australien



"Die meisten wussten gar nicht, wo sie mich einordnen sollten: Ich habe einen finnischen Vornamen, kam aus der deutschen Formel 3-Meisterschaft – und war angeblich trotzdem Italiener."

(Jarno Trulli)

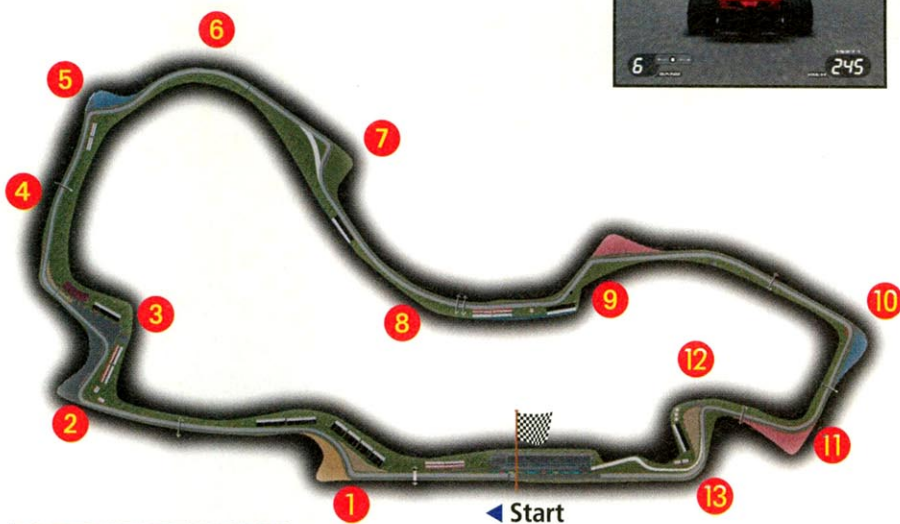
Der Kurs im Albert Park liegt ungefähr drei Kilometer vom Stadtzentrum Melbournes entfernt. Da Teile der Strecke vor dem Rennwochenende auch vom normalen Straßenverkehr genutzt werden, ist der Belag am Freitag beim ersten Training noch sehr schmutzig. Für die Teams ist eine Abstimmung der Autos daher schwierig, weshalb sie gewöhnlich weiche Reifen wählen, um fehlende Bodenhaftung zu kompensieren.

Nach dem Start kannst du deinen Wagen zunächst voll ausfahren, für die erste Schikane **1** solltest du jedoch auf 120 km/h abbremsen und in den 3. Gang schalten. Danach kannst du das Gaspedal wieder voll durchtreten bis zu einer scharfen Rechtskurve, welche du vorsichtig mit unter 100 km/h im 2. Gang nimmst **2**. In der folgenden Kurve **3** beschleunigst du wieder, um dann im Bereich **4** locker 270 km/h zu erreichen. Die Rechtskurve vor dir **5** drückt dich in den 3. Gang auf 110 km/h hinunter. Nun kannst du wieder beschleunigen und die lang gezogene Lauda-Kurve **6** mit 250 km/h und mehr nehmen. Vor der Clark-Schikane **7** musst du jedoch kräftig auf die Bremse treten, um bei weniger als 100 km/h im 2. Gang zu landen. Es folgt ein Höchstgeschwindigkeits-Abschnitt **8**, an dessen Ende du nicht zu stark abbremsst, um die Doppelkurve mit gewagten 180 km/h **9** im 4. Gang zu meistern. Nach einem kurzen Geschwindigkeitsrausch mit über 250 Sachen drosselst du die Geschwindigkeit auf knapp über 100 km/h im 3. Gang **10**. Nun trittst du den 4. Gang auf über 200 km/h aus, um im gleichen Gang die nächste Kurve **11** mit 150 km/h zu durchfahren. Nach einem kurzen Stück Vollgas zwingt dich die scharfe Kurve kräftig in die Knie **12**. 75 km/h im 2. Gang sind hier bestimmt nicht zu wenig. In der letzten Kurve **13** kannst du schon wieder auf 150 km/h im 4. Gang beschleunigen, um mit Highspeed in die Zielgerade einzufahren.

Info

GP von Australien Melbourne

Datum:	02. – 04. März 2001
Länge:	5,269 km
Runden:	58
Distanz:	305,602 km
Streckendebüt:	10.03.1996
Schnellste Runde:	1:19.635 David Coulthard/McLaren 1997
Schwierigkeitsgrad:	6/10





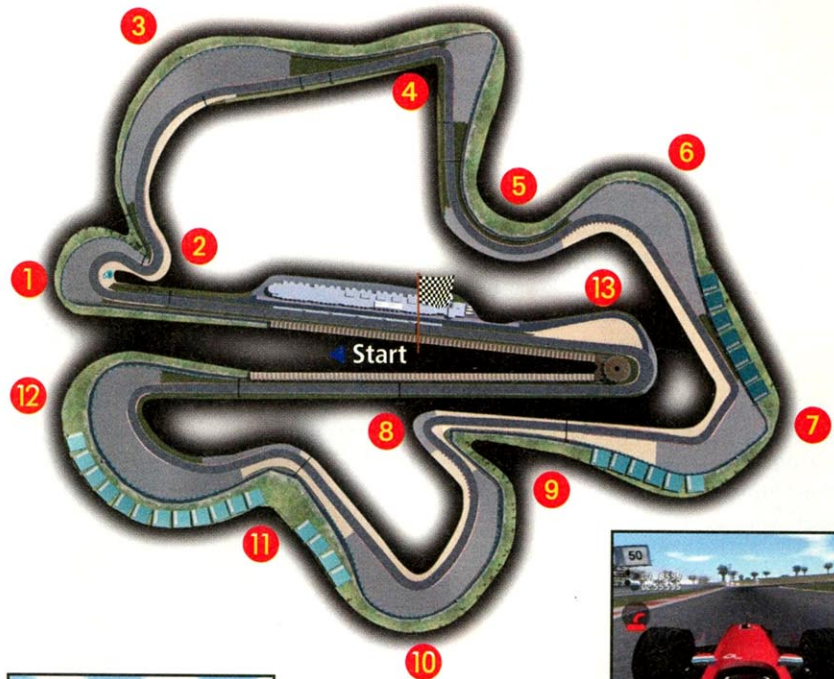
GP von Malaysia **Sepang**

"Ich muss weniger reden und mehr Gas geben."
(Rubens Barrichello)

Der Kurs wurde erst 1999 fertig gestellt und erfüllt alle Anforderungen an eine moderne Rennstrecke. Auffällig sind natürlich die beiden breiten Geraden von über 1,5 km Länge, die durch eine Haarnadelkurve miteinander verbunden sind. Bei der Konstruktion wurde großer Wert auf Überholmöglichkeiten gelegt, die Praxis hat aber gezeigt, dass sich kaum brauchbare Gelegenheiten bieten.

Bereits kurz nach dem Start empfängt dich eine schwierige Kurve **1**, vor der du von weit über 300 Sachen auf 80 km/h im 2. Gang abbremsten solltest. Diese Geschwindigkeit behältst du auch für die folgende Kurve **2** bei. Die nächsten paar hundert Meter sind ungefährlich und lassen die Tachoanzeige auf über 250 km/h **3** steigen. Vielleicht schaffst du es sogar über 300 km/h, die Langkawi-Kurve **4** sollte aber lieber im unteren 100er-Bereich im 3. Gang genommen werden. In der folgenden Kurve **5** sind 220 km/h im 5. Gang das Minimum. Dieses Tempo sollte dich auch in der nächsten Kurve **6** nicht aus der Bahn werfen. Nach einer kurzen Geraden bremsst du auf 170 km/h ab und schaltest zurück in den 4. Gang **7**. In der Kurve vor der Geraden kannst du schon wieder vorsichtig beschleunigen. Am Ende der Geraden müsstest du dich im 6. Gang befinden und dein Tacho mindestens 280 km/h anzeigen. Spätestens jetzt solltest du dich anschnallen, denn die enge Linkskurve **8** zwingt dich deutlich unter 100 km/h in den 2. Gang. Danach kannst du mit 220 km/h im 4. Gang **9** kurz durchatmen, mehr als 140 km/h im 3. Gang sind in der nächsten Kurve **10** aber schon sehr gewagt. Die beiden folgenden Kurven sind für dich mit 250 km/h im 5. Gang **11** kein Problem. Vor der Geraden gehst du noch einmal auf 110 km/h im 2. Gang hinunter **12**, um dann alles aus deinem Wagen herauszuholen. Am Ende der 800-Meter-Strecke vergeht dir das Lachen, wenn du deinen Wagen von 300 km/h auf 80 km/h abbremsen musst, um die Haarnadelkurve im 2. Gang zu nehmen **13**.

Info	
GP von Malaysia	
Sepang	
Datum:	16. - 18. März 2001
Länge:	5,543 km
Runden:	56
Distanz:	301,408 km
Streckendebut:	17.10.1999
Schnellste Runde:	1:40.267
	Michael Schumacher/Ferrari 1997
Schwierigkeitsgrad:	9/10



Sepa

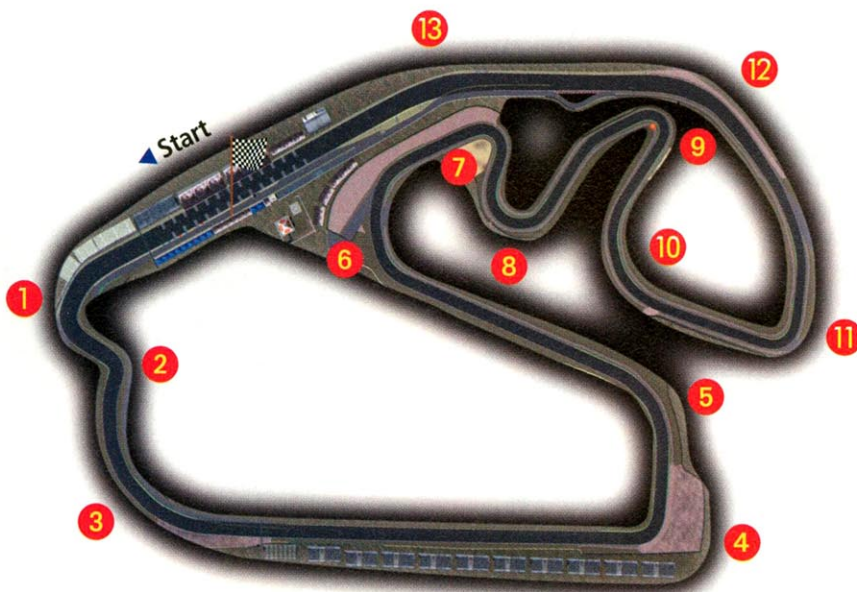
GP von Brasilien



"Die Piste war so übel wie die Straßenbeläge von Sao Paulo."
(Eddie Irvine)

Dieser Kurs ist für Fahrer und Wagen gleichermaßen anspruchsvoll. Einerseits ist die Strecke durch ihre Unebenheiten sehr hart zum Material, andererseits fordert sie die Fitness der Fahrer bis aufs Letzte. Da sie entgegen dem Uhrzeigersinn gefahren wird, gibt es viele Linkskurven, was vielen Fahrern zu schaffen macht, weil die Nackenmuskulatur auf der linken Seite nicht so stark ausgebildet ist. Dies liegt daran, dass die meisten anderen Rennen und die Teststrecken im Uhrzeigersinn gefahren werden.

Bevor du nach dem Start überhaupt richtig in Fahrt kommst, musst du schon wieder runter in den 2. Gang auf 90 km/h ①. Danach kannst du aber wieder Bleifuß geben: 140 km/h im 3. Gang sind in der nächsten Kurve kein Thema ②, in der folgenden langgezogenen Kurve ③ lässt du im 4. Gang die 200er-Marke hinter dir und peilst die 300 km/h an. Nach der Geraden werden sich wieder Getriebe, Bremsen und Reifen bedanken, da du für die Linkskurve ④ auf 125 km/h abbremsst und dabei in den 4. Gang schaltest. Im 5. Gang lässt du die nächste Kurve ⑤ mit mindestens 200 km/h hinter dir. Nach einem kurzen Stück geradeaus solltest du die Geschwindigkeit aber lieber auf 170 km/h drosseln und im 4. Gang bleiben ⑥. Die scharfe Rechtskurve ⑦ erfordert ein Schneckentempo von 80 km/h im 2. Gang, für die folgende Linkskurve ⑧ beschleunigst du vorsichtig auf knapp über 100 km/h im 3. Gang. Danach kannst du wieder etwas Gas geben. Die Freude währt nicht lange, da mehr als 80 km/h im 2. Gang in der nächsten Kurve ⑨ fatale Folgen haben könnten. Über die nächste Linkskurve ⑩ kannst du mit 175 km/h im 4. Gang nur müde lächeln. Ein letztes Mal wirst du auf knapp über 100 km/h im 3. Gang gezwungen ⑪, danach ist Vollgas angesagt. Die letzte Kurve ⑫ nimmst du mit 250 km/h schon gar nicht mehr wahr, in der Zielgeraden rast du mit über 300 Sachen im höchsten Gang an den Zuschauern vorbei ⑬.



Info

GP von Brasilien Interlagos

Datum: 30. März – 1. April 2001
Länge: 4,325 km
Runden: 71
Distanz: 307,075 km
Streckendebüt: 11.02.1973
Schnellste Runde: 1:18.397 Jacques Villeneuve/Williams 1997
Schwierigkeitsgrad: 8/10



GP von San Marino

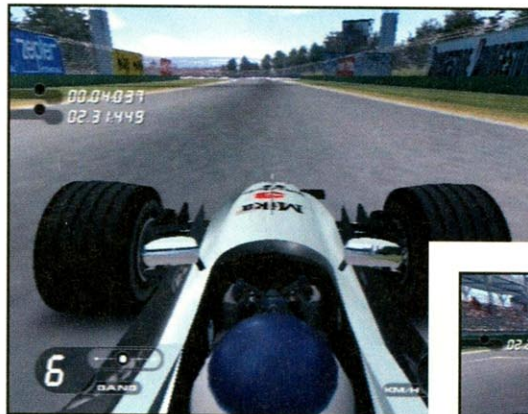
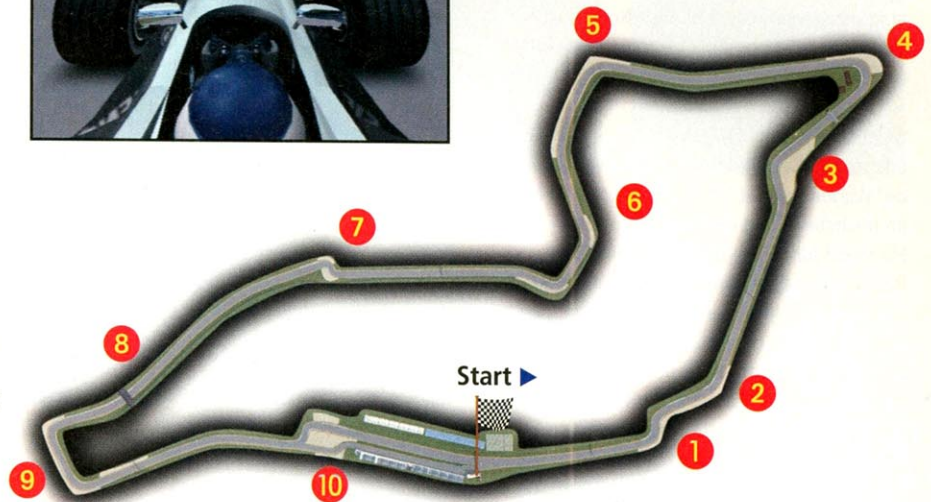


"Bei mir wird der Begriff Männlichkeit gerade dann unterstrichen, wenn man Vater wird."

(Heinz-Harald Frentzen)

Diese Strecke wird ebenfalls entgegen dem Uhrzeigersinn gefahren. Die zahlreichen Schikanen sind eine extreme Belastung für Reifen und Bremsen, durch den ständigen Geschwindigkeitswechsel erhöht sich auch der Benzinverbrauch. Die vielen Kurven bieten zahlreiche Überholmöglichkeiten, allerdings nicht ohne Gefahr: Die Tamburello-Kurve kostete 1994 der Formel 1-Legende Ayrton Senna das Leben. Trotzdem gehört der holprige Kurs zu den sichersten überhaupt.

Nach dem Start kannst du das Gaspedal gefahrlos durchtreten, so dass du vor der ersten Schikane 1 bereits über 280 km/h erreicht hast. Diese Geschwindigkeit ist hier aber viel zu hoch – 140 km/h im 3. Gang sind schon angebracht. Die leichte Linkskurve 2 ist problemlos mit 210 km/h im 4. Gang zu nehmen. Für die nächste Schikane 3 schaltest du in den 3. Gang und gehst auf 200 km/h runter, vielleicht auch lieber etwas weniger. Nach einer kurzen Geraden, auf der du mühelos 240 km/h im 4. Gang erreichen kannst, ist die enge Linkskurve 4 nur mit weniger als 100 km/h im 2. Gang gefahrlos zu nehmen. Vielleicht schaffst du es auf dem folgenden Stück auf knapp 300 km/h, für die Kurve 5 sind aber 170 km/h im 4. Gang ausreichend. Für die Kurve 6 musst du auf 125 km/h im 3. Gang abbremsen. Der nächste Abschnitt wäre eine wunderbare Bleifuß-Strecke, auf der du bis zu 300 km/h erreichen kannst. Leider verdirbt dir eine weitere Schikane 7 den Spaß, da sie nur mit 135 km/h im 3. Gang sicher durchfahren werden kann. Danach darfst du wieder ordentlich heizen 8. In zwei aufeinander folgenden Linkskurven 9 findet der Spaß mit 120 km/h im 3. Gang ein abruptes Ende. Fast ist die Runde geschafft. Noch einmal kräftig aufs Gas treten, aber dann kommt auch schon wieder eine Schikane 10, die dich in den 2. Gang auf erbärmliche 90 km/h zwingt. Wenn du nicht aus Versehen in die Boxengasse gefahren bist, ist die Runde geschafft.



GP von Spanien



"Mir hat vor dem Grand Prix keiner gesagt, dass es regnen könnte."

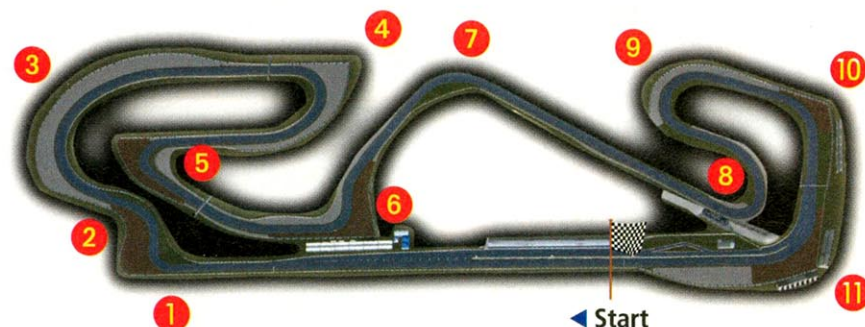
(David Coulthard)

Auf dem Circuit de Catalunya ist die Aerodynamik der wichtigste Faktor, weshalb der Kurs bei den Teams eine der beliebtesten Teststrecken ist. Außerdem gilt er als "Reifen fressend", vor allem das linke Vorderrad wird sehr beansprucht. Auf Grund der langgezogenen und schnellen Kurven ist ein Überholen fast unmöglich, so dass sich das Rennen meist in der Boxengasse entscheidet.

So muss ein Start aussehen: Eine lange Gerade und keine Kurve in Sicht! Hole alles raus, was der Wagen hergibt, am Ende sollten 300 km/h im höchsten Gang Minimum sein. Dann der Härtestest für Reifen und Bremsen: Die Rechtskurve ① erfordert eine Geschwindigkeit von 120 km/h im 2. Gang. Danach geht es aber bequem weiter. In der Linkskurve hast du schon 170 km/h drauf ② und bist kurz davor, in den 4. Gang zu schalten. Im weiteren Kurvenverlauf ③ durchbrichst du die 250er-Marke, so dass du am Ende der Geraden wieder fast Höchstgeschwindigkeit erreicht hast. Für die vor dir liegende Rechtskurve ④ solltest du aber lieber gemächliche 120 km/h im 3. Gang vorziehen. Noch langsamer wird es in Kurve ⑤; alles über 100 km/h ist schon mutig. Nach einem kurzen Abstecher in die 260er-Regionen im 4. Gang musst du auch schon wieder runter auf 135 km/h im 3. Gang ⑥. Jetzt darf wieder geheizt werden – 250 km/h im 5. Gang mindestens. Lediglich in der Kurve ⑦ gehst du vorsichtshalber auf 200 km/h und schaltest in den 4. Gang für maximale Beschleunigung. Wenn du die 300 erreicht hast, ist die nächste Kurve auch schon nicht mehr fern ⑧. Also wieder den 2. Gang eingelegt und schön gemütlich mit 100 km/h um die Ecke. Danach wird dein Wagen kaum über 210 km/h hinauskommen, denn die Rechtskurve ⑨ erfordert vorsichtige 115 km/h im 3. Gang. Die letzten beiden Kurven ⑩ und ⑪ schaffst du leicht mit 225 km/h im 4. Gang.

Info GP von Spanien Barcelona

Datum:	27. – 29. April 2001
Länge:	4,724 km
Runden:	65
Distanz:	307,255 km
Streckendebüt:	2.9.1991
Schnellste Runde:	1:22.242
	Giancarlo Fisichella/Jordan 1997
Schwierigkeitsgrad:	9/10





Komplettlösung Formel Eins 2001

GP von Österreich

Spielberg

"Es gibt einen Fotografen, der ab und zu bei den Rennen ist. Der hat sich Fragen ausgedacht - und die Antworten gleich dazu. Toller Typ."

(Michael Schumacher)

Trotz seiner durchschnittlichen Länge ist der A1-Ring ein sehr schneller Kurs. Das Streckenlayout entspricht der Formel moderner GP-Kurse. Auf eine lange Gerade folgt eine langsame Kurve, dann wieder eine Gerade usw. Einzigartig für die Formel 1 ist die Bergauf-Gerade zur Remus-Kurve mit einer Steigung von bis zu 12 Prozent - für GP-Verhältnisse gigantisch.

Dieser Kurs macht Freude, denn hier kannst du ordentlich Gummi geben. Bis zur ersten Kurve ① bist du schon im höchsten Gang und hast 300 km/h drauf. Für die Kurve sind 130 km/h im 3. Gang aber eher angebracht. Weiter geht es mit Vollgas bergauf, bis du wieder gefährlich nahe an die 300 km/h kommst. Am Ende trittst du mit ganzer Kraft auf die Bremse, denn die Remus-Kurve ② ist nur mit 70 km/h im 2. Gang zu meistern. Weiter geht's mit Full Speed. Die erste Ziffer auf dem Tacho sollte wieder eine 3 sein. Die folgende Rechtskurve ③ nimmst du mit 110 km/h im 2. Gang. Nach einer kurzen Phase über 250 km/h fährst du im 3. Gang mit 170 km/h in die nächste Kurve ein ④. Kaum hast du deinen Wagen auf 250 km/h hochgetreten, musst du auch schon wieder in den 4. Gang auf 200 km/h runter ⑤. Nun kannst du dich wieder zurücklehnen, mit 240 km/h im 5. Gang durch eine leichte Rechtskurve brausen ⑥ und mit knapp 300 Sachen auf die nächste Kurve ⑦ zurasen. Bei dieser Geschwindigkeit fliegst du aber garantiert aus der Bahn, also halte dich lieber an moderate 210 km/h im 4. Gang. In der letzten Kurve ⑧ musst du noch einmal kurz unter die 200 km/h ⑨, um danach auf der Ziellinie förmlich abzuheben.

Info

GP von Österreich
Spielberg

Datum: 11. - 13. Mai 2001

Länge: 4,319 km

Runden: 71

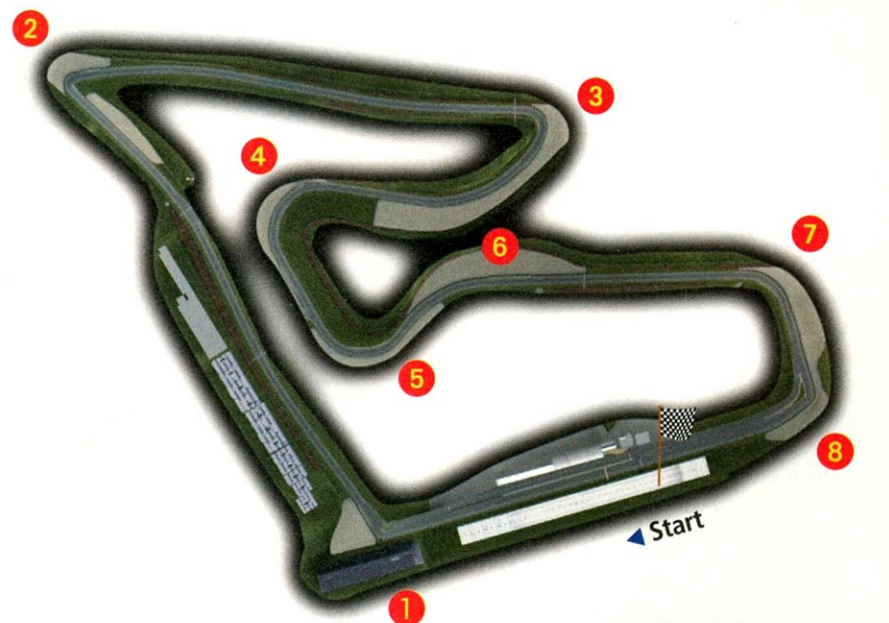
Distanz: 306,649 km

Streckendebüt: 21.9.1997

Schnellste Runde: 1:11.814

Jacques Villeneuve/Williams 1997

Schwierigkeitsgrad: 5/10



Spie

GP von Monaco

Monte Carlo

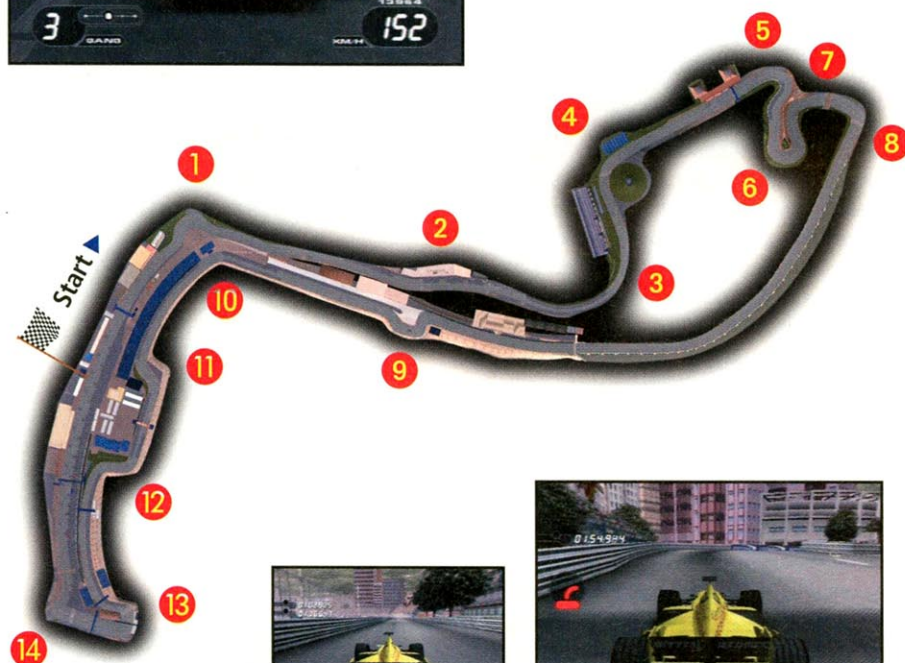
"Ich versuche nun die ganze Zeit arrogant zu sein. Aber so richtig will mir das nicht gelingen."

(Mika Häkkinen)

Die kürzeste und zugleich langsamste Strecke in der Formel 1 ist seit 1929 fast immer gleich geblieben. Viele Fahrer haben hier in der Vergangenheit ein Rennen abrupt in den Leitplanken beendet. In Monaco gibt es keine Auslaufzonen, die kleinste Berührung mit den Leitplanken aus Metall kann die Aufhängung zerstören. Zahlreiche Teams forderten in der Vergangenheit eine Verbreiterung der Boxengasse. So weit wird es aber nie kommen – es ist einfach kein Platz da.

Dieser Kurs ist wirklich hart und erfordert höchste Konzentration. Die erste Kurve **1** ist mit 90 km/h im zweiten Gang noch recht harmlos. Es folgt eine verführerische Gerade, auf der du es mit der Geschwindigkeit jedoch nicht übertreiben solltest **2**, denn die Linkskurve **3** erfordert kontrollierte 130 km/h im 3. Gang, ebenso die nachfolgende Rechtskurve **4**. Jetzt wird es richtig kritisch. Den Anfang macht Kurve **5** mit 70 km/h im zweiten Gang. Es folgt die langsamste Kurve der Saison **6**, durch die du mit unglaublichen 40 km/h im 1. oder 2. Gang kriegst. In den folgenden zwei Kurven **7** und **8** musst du dich noch mit 70 km/h im 2. Gang begnügen, bevor du endlich wieder Gas geben und durch den Tunnel rasen darfst. Einige Meter dahinter befindet sich eine Schikane **9**, die du mit 90 km/h im 2. Gang durchfährst. Für Kurve **10** sollten 155 km/h im 3. Gang ausreichen. **11** und **12** kannst du ebenfalls mit etwa 150 km/h nehmen, dazwischen gibst du natürlich Vollgas. Die Haarnadelkurve **13** überlebst du nur mit 50 km/h im 2. Gang. Fast ist es geschafft, nur noch eine fiese Kurve **14**. Mit 80 km/h im 2. Gang schaffst du auch diese unbeschadet.

Info	
GP von Monaco	
Monte Carlo	
Datum:	24. – 27. Mai 2001
Länge:	3,328 km
Runden:	78
Distanz:	259,584 km
Streckendebüt:	21.5.1950
Schnellste Runde:	1:21.076
	Michael Schumacher/Ferrari 1997
Schwierigkeitsgrad:	10/10





GP von Kanada



"Wenn wir miteinander reden, fällt der persönliche Konkurrenzdruck weg. Wir reden über seine Frau, die ihm die Eier schleift, über meine, die auch ständig nervt..."

(Jean Alesi über Michael Schumacher)

Der Kurs enthält auf entgegengesetzten Seiten der Strecke zwei Haarnadelkurven, welche mit einigen langen Geraden und Schikanen verbunden sind. Dadurch bietet der Kurs einige Überholmöglichkeiten. In jeder Runde wird stark beschleunigt und wieder hart gebremst, was die Kraftübertragung enorm beansprucht und den Benzinverbrauch in die Höhe treibt. Die größte Sorge der Teams sind aber die Bremsen, welche durch die Extrembelastung über die gesamte Renndistanz an Wirkung verlieren.

Kurz nach dem Start erwartest du schon die erste Herausforderung, der du dich mit 100 km/h im 2. Gang nähertest ① und dann mit hoher Wahrscheinlichkeit auf 70 km/h runtergehen musst ②, um nicht aus der Bahn zu fliegen. Die nächste Doppelkurve wird mit 115 km/h im 2. Gang genommen ③. Die folgende leichte Biegung stellt keine Gefahr dar und lässt dich mit 270 km/h im 5. Gang hindurchraschen ④. Bei der unmittelbar folgenden harten Kurve sind aber 95 km/h im 2. Gang sinnvoller ⑤, danach kannst du mit 145 km/h durch die nächste Kurve heizen ⑥. Kaum rücken die 300 km/h in greifbare Nähe, musst du wegen der Schikane ⑦ auch schon wieder runter auf 110 km/h im 3. Gang. Kurz vor der Haarnadelkurve solltest du die 300 km/h erreichen. Nun zeigt sich, was die Bremsen taugen ⑧: 60 km/h im 1. Gang lassen jeden Techniker in Tränen ausbrechen. Weil es so schön war, gleich noch einmal: Erst den Wagen auf über 300 Sachen hochtreten, dann wartet die "Wall of Champions" auf dich ⑨. Hier haben schon große Fahrer wie Michael Schumacher, Mika Häkkinen oder Damon Hill ihr Rennen vorzeitig beendet. Um nicht auch in diese Liste aufgenommen zu werden, durchfährst du die Schikane vorsichtig mit 90 km/h im 2. Gang.

Info

GP von Kanada Montréal

Datum: 08. – 10. Juni 2001

Länge: 4,421 km

Runden: 69

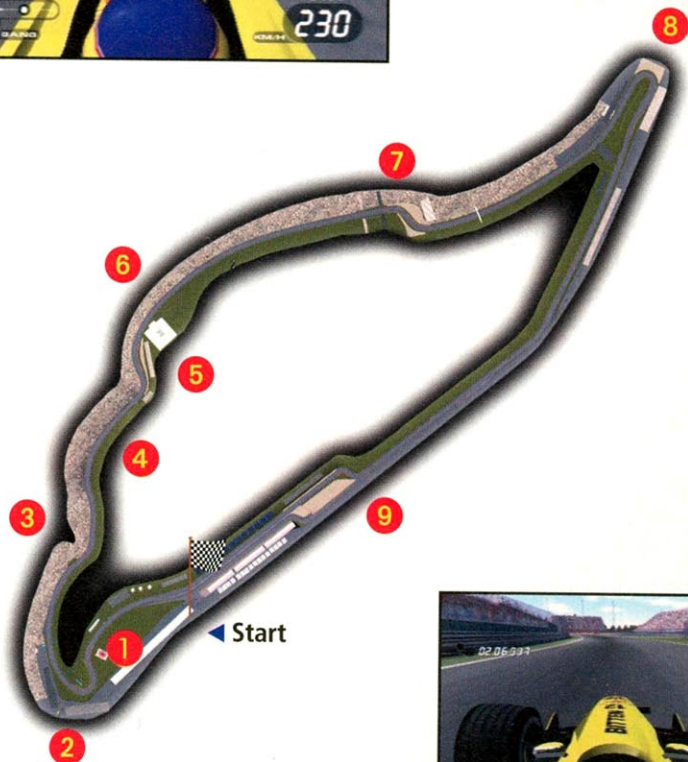
Distanz: 305,049 km

Streckendebüt: 8.10.1978

Schnellste Runde: 1:19.635

David Coulthard/McLaren 1997

Schwierigkeitsgrad: 5/10



GP von Europa

 **Nürburg**

“Schumi, Bratwurst und Bier – darum sind wir hier!”

(Plakat auf dem Nürburgring)

Die Nordschleife des Nürburgrings war 22,8 km lang, aber nach dem historischen Feuerunfall von Niki Lauda 1976 wurde auf der alten Strecke kein Grand Prix mehr ausgetragen. Leider hat der Kurs dadurch eine Menge von seiner Faszination verloren. Lange Geraden und weite Kurven stellen keine besonders hohen Ansprüche an die Fahrer oder die Materialien. Problematisch gestalten sich die Wetterprognosen, denn durch die wechselhaften Wetterbedingungen können Teile der Strecke nass, andere hingegen völlig trocken sein. Dieser Umstand bereitet den Teams bei der Reifenwahl großes Kopfzerbrechen.

Das alte Spiel: Die magischen 300 sind noch nicht ganz erreicht, da holt dich die erste Schikane ① auch schon wieder auf 140 km/h in den 3. Gang zurück. Die Kurve nach der kurzen Geraden ② nimmst du elegant mit 180 km/h im 4. Gang. Danach musst du aber die Geschwindigkeit auf 110 km/h im 2. Gang drosseln ③. Die Dunlop-Kehre ④ sieht einigermaßen human aus, aber mit 280 km/h hast du keine Chance. 110 km/h im 2. Gang sind da schon die bessere Wahl. Die folgende Doppelkurve ⑤ ist mit rasanten 250 km/h im 5. Gang kein Problem. Diese Geschwindigkeit erhöhst du auf der Geraden weiter bis 290 km/h. Die RTL-Kurve ⑥ ist aber lieber mit 140 km/h im 3. Gang zu passieren. Nun kommst du vielleicht kurzzeitig über 200 km/h, für Kurve ⑦ ist das aber noch zu schnell. 160 km/h im 3. Gang machen hier mehr Sinn. Jetzt darfst du das Gaspedal wieder bis zum Anschlag durchtreten und wie ein geölter Blitz mit 280 km/h im 6. Gang durch die langgezogene Rechtskurve ⑧ flitzen. Wenn es am schönsten ist, soll man bekanntlich aufhören, denn sonst landet man im Kiesbett. Also bremsst du für die Schikane ⑨ auf 110 km/h im 2. Gang ab. Nur unwesentlich schneller solltest du die letzte Kurve vor der Zielgeraden ⑩ nehmen – 120 km/h im 2. Gang reichen völlig aus.

Info

GP von Europa
Nürburg

Datum: 22. – 24. Juni 2001

Länge: 4,556 km

Runden: 67

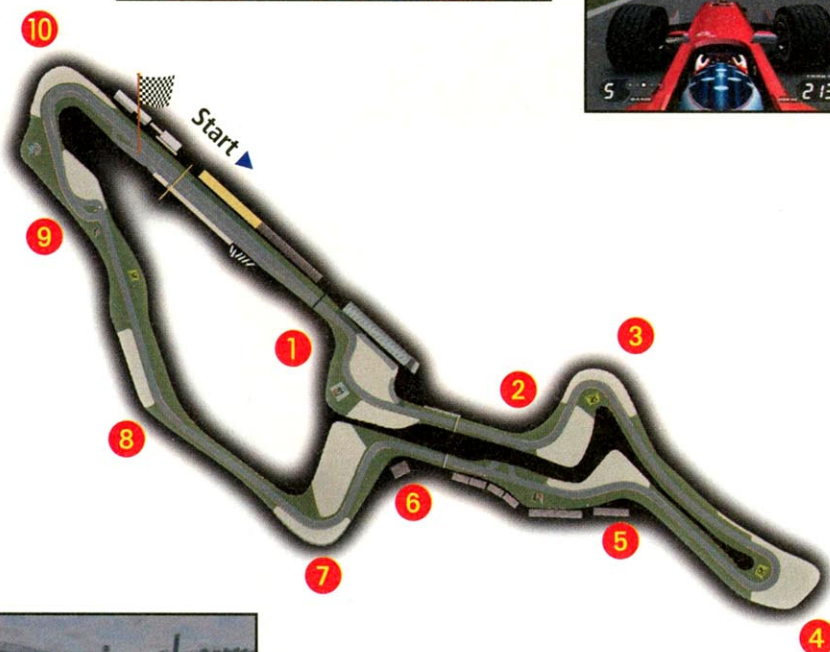
Distanz: 305,252 km

Streckendebüt: 2.7.1951 (Nordschleife)

Schnellste Runde: 1:18.805

Heinz-Harald Frentzen/Williams 1997

Schwierigkeitsgrad: 5/10



Nür



GP von Frankreich

Magny-Cours

"Die ganze Familie und alle Freunde wollen natürlich Eintrittskarten fürs Rennen. Das kann ganz schön nerven."

(Jacques Villeneuve)

Viele Rennfahrer mögen diesen Kurs nicht besonders, da sie aufgrund des Stop-and-Go-Charakters und der total ebenen Fahrbahn keinen richtigen "Rhythmus" finden. Das Wetter in Nerves kann wechselhaft und ziemlich heftig sein. Aufgrund der Ebenheit der Piste fließt das Regenwasser sehr schlecht ab, wodurch das Rennen in Magny-Cours zu einer gefährlichen Rutschpartie werden kann.

So einen Start wünscht man sich häufiger: Durch die erste leichte Biegung ❶ fliegst du mit 175 km/h im 5. Gang, bei der folgenden langgezogenen Rechtskurve ❷ sind 205 km/h im 4. Gang Minimum. Danach ist wieder Bleifuß angesagt, bis dir der Motor um die Ohren fliegt. Am Ende der langen Geraden hast du dich schon fast an Geschwindigkeiten über 300 km/h gewöhnt. Nun ist aber Schluss mit der Raserei, denn die Haarnadelkurve ❸ erfordert ein Schnecken tempo von lächerlichen 60 km/h im 1. Gang. Da gerät jede Bremse ins Kochen! Danach geht es mit zügigen 230 km/h im 4. Gang weiter ❹. Lass dir von deinem Geschwindigkeitsrausch nicht den Verstand vernebeln, denn für die Doppelkurve ❺ musst du kurz vom Gas, um 205 km/h im 4. Gang zu erreichen. Für die 180-Grad-Kurve ❻ gehst du zähneknirschend auf 80 km/h im 2. Gang hinunter. Die nächsten Kurven ❼ sind weiter kein Problem, du lässt sie mit 210 km/h im 4. Gang und 250 km/h im 5. Gang hinter dir. Ein paar Meter weiter musst du wieder Obacht geben und die schnelle Doppelkurve ❽ mit 230 km/h im 4. Gang durchfahren. Die etwas größere Rechtskurve ❾ nimmst du mit moderaten 100 km/h im 2. Gang. Kurz vor der Ziellinie wird es noch einmal etwas gemein: Die Schikane ❿ ist nur mit 115 km/h im 2. Gang ohne bleibende Schäden zu überstehen, für die letzte harte Kurve ❾ sollten es nicht viel mehr als 70 km/h im 2. Gang sein.

Info

GP von Frankreich
Magny-Cours

Datum: 29. Juni – 01. Juli 2001

Länge: 4,251 km

Runden: 72

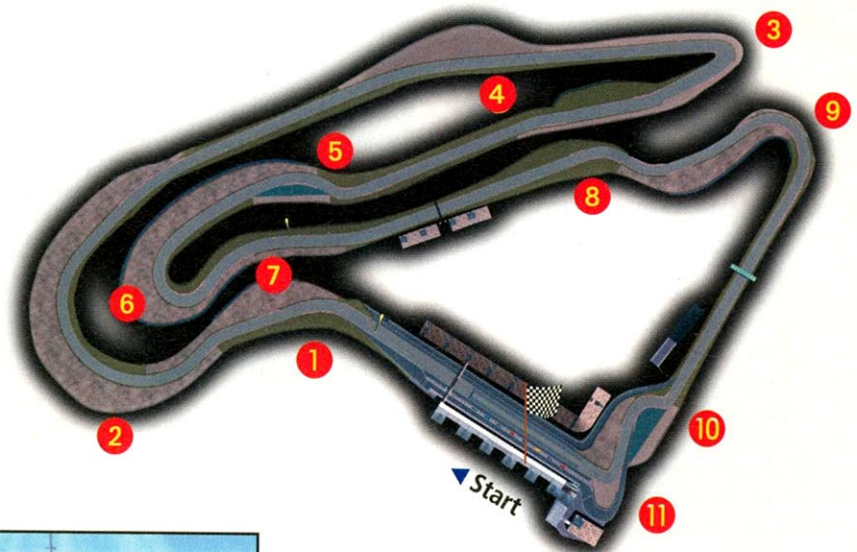
Distanz: 306,072 km

Streckendebüt: 7.7.1991

Schnellste Runde: 1:13.864

Nigel Mansell/Williams 1992

Schwierigkeitsgrad: 7/10



GP von Großbritannien



"Nick Heidfeld sitzt im größten Scheißhaus der Formel 1."

(Niki Lauda)

Dieser Kurs liegt auf einem stillgelegten Flugplatz der Royal Air Force, wodurch der Silverstone-Circuit einer der längsten und schnellsten Kurse der Saison ist. Für die Fahrer ist er besonders belastend, denn die Kurven sind so konzipiert, dass sie den Piloten physisch alles abverlangen. Stellenweise werden die Fahrer mit bis zu dem Vierfachen ihres Körpergewichts an die Seitenwände des Cockpits gedrückt. Die Techniker sorgen sich mehr um das Wetter: Wenn es mal nicht gerade regnet, sorgen die hohen Sommertemperaturen für Reifenplatzer und Motorexplosionen.

Auch hier geht es recht human los. In die erste Kurve 1 saust du locker mit 245 km/h im 4. Gang. Etwas später folgen ein paar Kurven, die dich von 270 km/h im 5. Gang 2 über 215 km/h im 4. Gang 3 auf 170 km/h im 4. Gang 4 drücken. In einem echten Formel 1-Wagen würdest du hier ganz schön durchgeschüttelt werden. Nach einer entspannenden Geraden mit den obligatorischen 300 km/h erfordert die Rechtskurve 5 eine Geschwindigkeitsreduzierung auf 180 km/h im 4. Gang. Nach einem kurzen Vollgas-Abschnitt quälst du dich mit 80 km/h im 2. Gang in eine enge Linkskurve 6. In der Rechtskurve 7 kannst du schon wieder 210 km/h im 4. Gang erreichen. Kurve 8 ist gefährlich – 120 km/h im 2. Gang sind hier ein gutes Maß, wenn du nicht von der Bahn abkommen willst. Wesentlich einfacher ist Kurve 9, über die du mit 255 km/h im 5. Gang nur müde lächeln kannst. Das Lachen vergeht dir aber schnell, denn die folgenden Kurven haben es in sich. Nummer 10 ist mit 175 km/h im 4. Gang noch machbar, bei Kurve 11 sind es hingegen nur noch 90 km/h im 2. Gang. Etwas schneller gelangst du durch Kurve 12, aber viel mehr als 105 km/h im 3. Gang sollten es nicht sein. In Kurve 13 bringt dich der 3. Gang bis auf 185 km/h, danach ist die Zielgerade nicht mehr fern.

Info

GP von Großbritannien

Silverstone

Datum: 13. – 15. Juli 2001

Länge: 5,140 km

Runden: 60

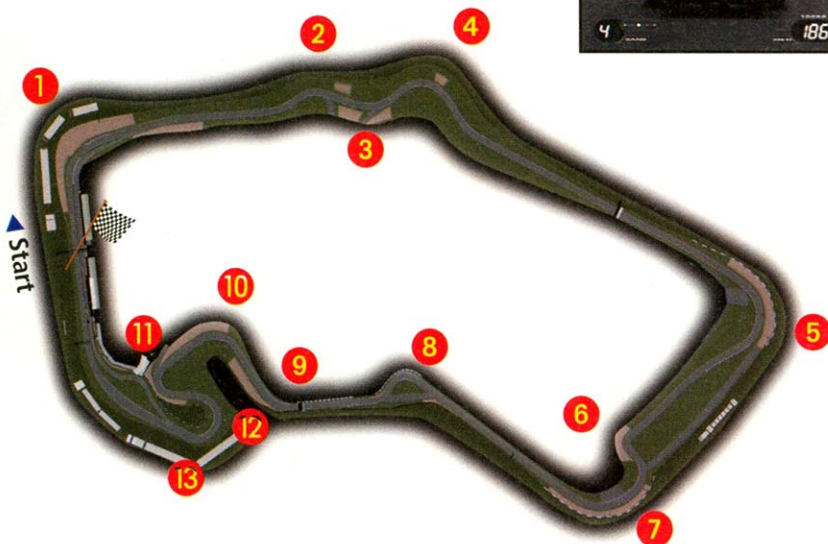
Distanz: 308,4 km

Streckendebut: 14.5.1950

Schnellste Runde: 1:24.475

Michael Schumacher/Ferrari 1997

Schwierigkeitsgrad: 7/10



Silver



GP von Deutschland

Hockenheim

"Ralf, der Bundeskanzler ist heute hier, hilft Ihnen das?"
(Kai Ebel zu Ralf Schumacher)

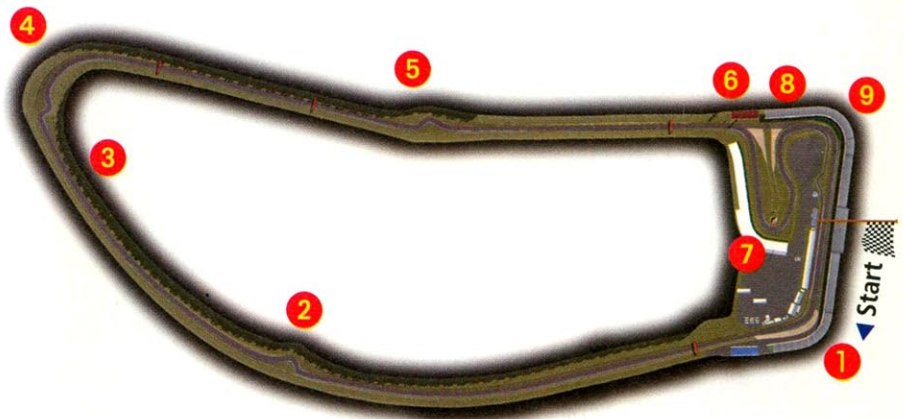
Der Hockenheimring ist der zweitlängste Kurs der Formel 1 und gleichzeitig einer der schnellsten. Dadurch lieben die Fans dieses Rennen, die Fahrer hingegen finden es eher langweilig. Ursprünglich wurde der Hockenheimring 1923 als Teststrecke für Mercedes Benz gebaut. Zu den Vorkriegsgeraden im Wald kam dann später der Stadioneil mit dem Motodrom hinzu. Für den Motor ist diese Strecke sehr hart, nirgendwo sonst fährt man so lange mit hohen Drehzahlen. Ebenso stark beansprucht werden die Bremsen, viermal pro Runde wird von Höchstgeschwindigkeit so hart wie möglich abgebremst. Im Jahr 2002 soll der Kurs radikal gekürzt werden.

Wie gesagt – ein reiner Highspeed-Kurs. In der Nordkurve ① sind 190 km/h im 4. Gang ein gutes Tempo. Danach bringst du den Wagen auf Höchstgeschwindigkeit und den Motor an seine Grenzen. Vor der ersten Schikane ② bremsst du mit voller Kraft auf 100 km/h ab und durchfährst sie im 2. Gang. Danach ist wieder Bleifuß angesagt, bis zur nächsten Schikane ③. Auch hier sollten 100 km/h im 2. Gang angepeilt werden. In der Ostkurve ④ genießt du mit 220 km/h im 3. Gang den Fahrtwind. Dieser wird auf der folgenden Geraden bei weit über 300 Sachen schon fast unangenehm. Vor der Ayrton Senna-Kurve ⑤ bremsst du ab und erreichst etwa 115 km/h im 2. Gang. Die Agip-Kurve ⑥ führt dich mit 250 km/h im 4. Gang ins Motodrom. Kurve ⑦ ist ziemlich haarig, daher bleibst du vorsichtshalber bei 95 km/h im 2. Gang. Die vorletzte Kurve ⑧ nimmst du mit 150 km/h im 3. Gang, mit gleicher Geschwindigkeit biegst du in die Zielgerade ein ⑨.

Info

GP von Deutschland Hockenheim

Datum: 27. – 29. Juli 2001
Länge: 6,823 km
Runden: 45
Distanz: 307,035 km
Streckendebüt: 2.8.1970
Schnellste Runde: 1:41.591 Ricardo Patrese/Williams 1992
Schwierigkeitsgrad: 3/10



GP von Ungarn

Budapest

"Erst mal einen Gruß an Ralf und Michael Schumacher: Hallo Jungs! Keine Angst, ich bin nicht Kai Ebel!"

(Olli Dittrich)

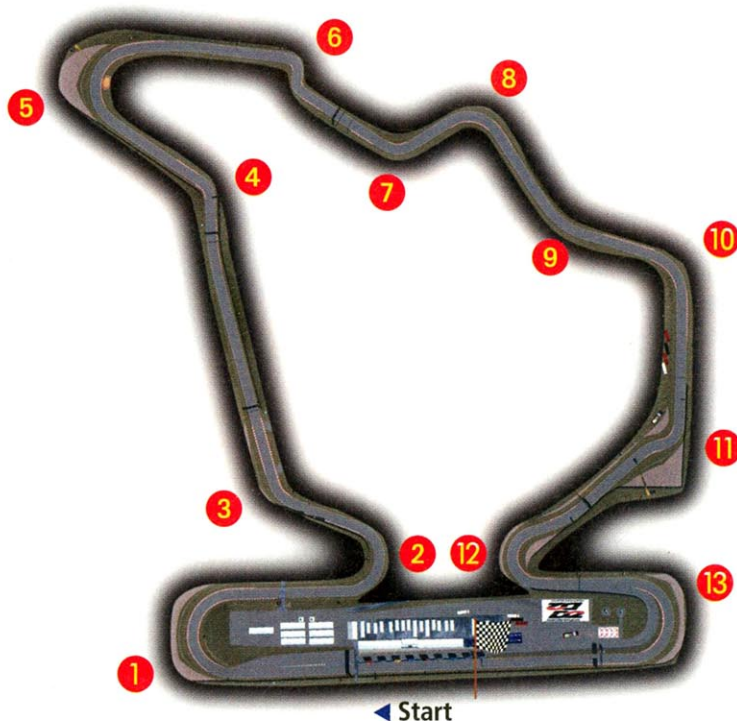
Der Hungaro-Ring ist sehr verschlungen und somit extrem langsam. In puncto Durchschnittsgeschwindigkeit wird er nur vom Stadtkurs in Monaco unterboten. Durch die vielen engen Kurven gibt es kaum Möglichkeiten zum Überholen. Die günstigste Gelegenheit ist ein riskantes Bremsmanöver in der 180-Grad-Kurve am Ende der Start-/Zielgeraden. Außerdem wird das Material sehr stark belastet, da die Piloten in den zahlreichen Kurven oft über die Randsteine brettern. Für die Fahrer ist vor allem die Dauer des Rennens eine Qual: Bis zu zwei Stunden sitzen sie bei teilweise sehr hohen Temperaturen im Cockpit.

Wer langsam fährt, kommt auch ans Ziel – diese Weisheit gilt auf diesem Kurs ganz besonders. Bleifuß-Raser haben hier nichts zu suchen! Die erste Kurve ① ist mit 130 km/h im 3. Gang schon ziemlich gemütlich, die zweite Kurve ② ist mit 100 km/h im 2. Gang sogar noch langsamer. Danach kommt einer der wenigen schnellen Abschnitte dieses Kurses. Die leichte Rechtskurve ③ durchfliegst du mit 220 km/h im 3. Gang. Am Ende der Geraden ④ bremsst du auf 170 km/h im 4. Gang ab. Kurve ⑤ sieht harmlos aus, deine Geschwindigkeit sollte aber trotzdem bei 135 km/h im 3. Gang liegen. Die Schikane ⑥ erfordert eine Schleichfahrt von 100 km/h im 2. Gang. Nicht ganz so lahm sind die beiden folgenden Kurven ⑦ und ⑧. 130 km/h im 3. Gang sind hier der Richtwert. Danach wird es wieder etwas schneller, Kurve ⑨ lässt sich leicht mit 230 km/h im 5. Gang meistern. Für Nummer ⑩ bremsst du zwischenzeitlich auf 175 km/h im 4. Gang ab. Besondere Vorsicht erfordert Kurve ⑪. 155 km/h im 3. Gang müssen reichen. In der vorletzten Kurve ⑫ solltest du im 2. Gang unter 100 km/h bleiben. Den Abschluss macht Kurve ⑬ mit 125 km/h im 3. Gang.

Info

GP von Ungarn Budapest

Datum: 17. – 19. August 2001
Länge: 3,976 km
Runden: 77
Distanz: 306,152 km
Streckendebüt: 10.8.1986
Schnellste Runde: 1:18.208 Nigel Mansell/Williams 1992
Schwierigkeitsgrad: 8/10





GP von Belgien

Spa-Francorchamps

"Ich gebe über jede Frage Auskunft, außer über Starts, Schumacher, Häkkinen, den WM-Titel und meinen Flugzeugabsturz."

(David Coulthard)

Der Circuit Nationale ist der längste Grand Prix-Kurs, auf dem noch Rennen gefahren werden. Ähnlich wie bei Monaco und Silverstone gehen Teile des Kurses über öffentliche Straßen und müssen deshalb vor jeder Veranstaltung besonders präpariert werden. Die Strecke war ursprünglich über zehn Kilometer lang, wurde aber durch Modernisierungen und Umbauten auf unter sieben Kilometer gekürzt. Höhepunkt ist zweifellos die Highspeed-Kurve "Eau Rouge", durch die die Piloten mit nahezu 300 km/h rasen.

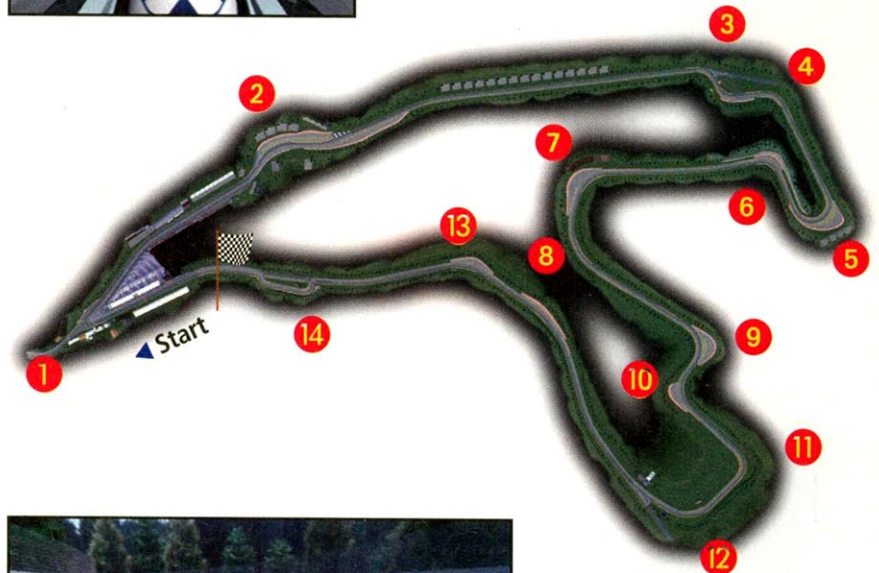
Kurz nach dem Start erwartet dich schon eine extrem enge Kurve, durch die du mit 60 km/h im 2. Gang kriechst **1**. Genieße die folgenden Meter, es könnten deine schnellsten sein. Die Rechts-Links-Rechts-Kombination "Eau Rouge" **2** nimmst du ganz easy mit 285 km/h im 6. Gang. Bei **3** ist aber Schluss mit lustig: 135 km/h im 3. Gang sind nicht gerade ein Höhenflug. Bei **4** reicht es zumindest für 175 km/h. Ein Stück weiter **5** machst du mit 110 km/h im 2. Gang quasi eine Kehrtwendung. Die folgende Linkskurve **6** ist mit 160 km/h im 3. Gang zu nehmen. Die nächsten beiden Kurven können etwas schneller im 4. Gang genommen werden. Die erste **7** mit 235 km/h, die zweite **8** sogar mit 270 km/h. Auf der kurzen Geraden schaffst du es vielleicht auf über 300 km/h, für die Rechtskurve **9** gehst du auf 140 km/h im 3. Gang runter. Die unmittelbar folgende Linkskurve **10** ist mit 170 km/h im dritten Gang machbar. Nummer **11** fährst du mit etwas langsameren 150 km/h im 3. Gang an, danach darfst du wieder heizen. In der nächsten Kurve **12** hast du bereits 240 km/h drauf und bist im 4. Gang. Der weitere Streckenverlauf sollte dich nicht daran hindern, über 300 km/h im 6. Gang zu fahren **13**. Die folgende Schikane, die aufgrund ihrer Form auch scherzhaft "Bus Stop" genannt wird **14**, musst du wieder mit mickrigen 90 km/h im 2. Gang durchfahren.

Info

GP von Belgien

Spa-Francorchamps

Datum:	31. August – 02. September 2001
Länge:	6,968 km
Runden:	44
Distanz:	306,592 km
Streckendebüt:	18.6.1950
Schnellste Runde:	1:51.095 Alain Prost/Williams 1993
Schwierigkeitsgrad:	10/10



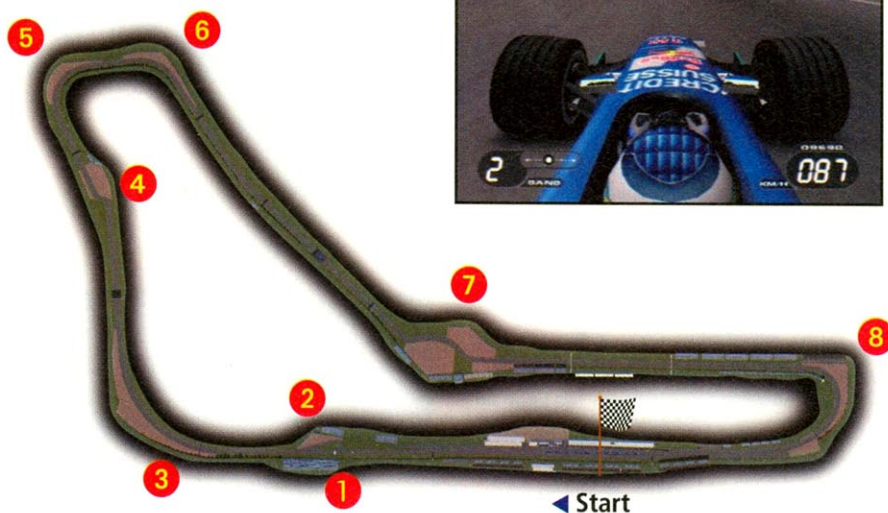
GP von Italien Monza

"Das tut mir gut, am besten die ganze Nacht lang. Über die Qualität fragen sie doch besser meine Frau."

(Michael Schumacher
über Sex vor dem Rennen)

Bevor in den 70er Jahren die Schikanen gebaut wurden, war Monza berühmt für seine unglaublichen Windschattenduelle, welche oft mit äußerst knappen Entscheidungen endeten. Bis dahin war die Strecke aber auch eine der gefährlichsten: Neun GP-Fahrer, fünf Motorradfahrer und 40 Zuschauer starben bis 1978 in Monza. Durch die Schikanen zwischen den langen Geraden wird die Geschwindigkeit herabgesetzt, dennoch ist Monza nach wie vor die schnellste Rennstrecke im Kalender.

Die erste böse Schikane erwartet dich bereits kurz nach dem Start ①. Mit 100 km/h im 2. Gang fährst du hinein und mit 150 km/h im 3. Gang wieder hinaus ②. Die langgezogene Rechtskurve ③ ist ziemlich harmlos, durch sie bretterst du mit 280 km/h im 5. Gang. Die nächste Schikane ④ wirst du mit diesem Tempo allerdings nicht überleben, daher sind 115 km/h im 2. Gang gesünder. Die beiden Kurven ⑤ und ⑥ nimmst du jeweils mit 160 km/h im 3. Gang, dazwischen trittst du deinen Wagen auf mindestens 250 km/h hoch, wofür der 4. Gang reichen sollte. Nach Kurve ⑥ gibst du Vollgas und erreichst im Idealfall etwa 330 km/h im 7. Gang. Dann trittst du voll auf die Bremse, damit du die Kurven bei ⑦ mit 150 km/h im 3. Gang gefahrlos passieren kannst. Völlig unbeeindruckt rast du mit atemberaubendem Tempo weiter. Die letzte Prüfung ist die gefährliche "Parabolica" ⑧. Hier musst du Nerven behalten und auf verhältnismäßig flotte 170 km/h im 4. Gang abbremsen, bevor du zum Endspurt ansetzen darfst.



Info	
GP von Italien	
Monza	
Datum:	14. – 16. September 2001
Länge:	5,770 km
Runden:	53
Distanz:	305,81 km
Streckendebüt:	3.9.1950
Schnellste Runde:	1:24.808
	Mika Häkkinen/McLaren 1997
Schwierigkeitsgrad:	3/10



GP der USA

Indianapolis

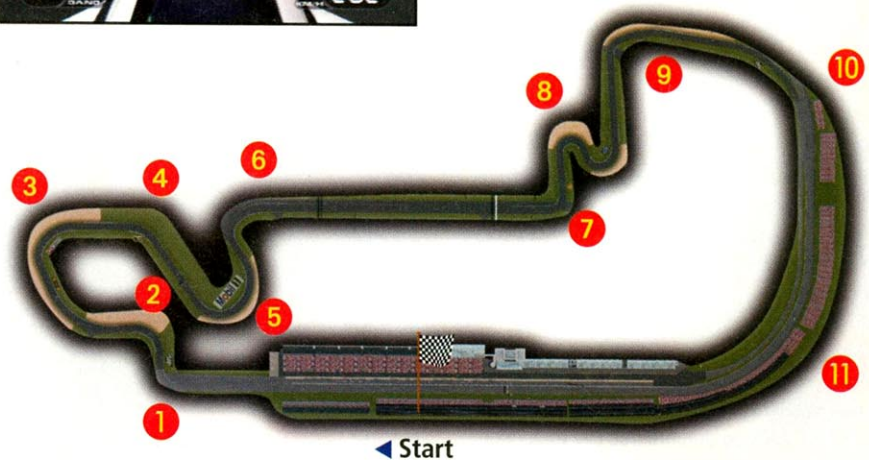
"Ich bin in mein Auto schon ein bisschen verliebt! Ich spreche ja auch mit ihm. Damit mich niemand missversteht: Auto bleibt Auto, das ist eine Maschine und kein Mensch. Aber wenn du da drinnen sitzt, nur noch ein paar Runden zu fahren hast und vorne liegst, dann sagst du schon mal: Schatz, mach jetzt bitte keinen Blödsinn."

(Michael Schumacher)

Die Strecke wurde 1909 als 2,5-Meilen-Oval gebaut, nach der Fertigstellung 1911 fand in jedem Jahr das weltberühmte Indy 500 ("Die 500 Meilen von Indianapolis") statt. Im Dezember 1998 wurde mit dem Bau eines komplett neuen Straßenkurses begonnen. Hinzu kamen ein neuer Kontrollturm, Formel 1-Boxen und ein vierstöckiges Pressezentrum. Seit der Saison 2000 ist Indianapolis Bestandteil des Formel 1-Kalenders. Auf den Geraden und in der Steilkurve erreichen die Piloten Spitzengeschwindigkeiten von weit über 300 km/h, während über zehn Kurven im Infield eine eher besonnene Fahrweise erfordern.

Die ersten beiden Kurven ① und ② nimmst du etwa mit 100 km/h im 2. Gang. Nach einer leichten Rechtsbiegung, in der du über 200 km/h erreichst, gehst du zurück auf 140 km/h in den 3. Gang für Kurve ③. Die nächste Kurve kannst du etwas schneller nehmen, mit knapp über 150 km/h im 3. Gang liegst du hier richtig ④. Danach musst du dann aber doch wieder bremsen, denn Kurve ⑤ wird dir zum Verhängnis werden, wenn du die 120 km/h im 2. Gang zu sehr überschreitest. Auch die nachfolgende Kurve ⑥ solltest du mit Respekt angehen und nicht viel schneller als 110 km/h im 2. Gang fahren. Nach einem entspannenden Stück geradeaus ist die harte Linkskurve ⑦ für dich mittlerweile ein Kinderspiel. Fast intuitiv bremsst du auf 120 km/h ab und fährst im 2. Gang weiter. Die Doppelkurve vor dir ⑧ ist nicht zu unterschätzen. 80 bis 100 km/h im 2. Gang sind zwar langweilig, aber notwendig. Die letzte halbwegs ernsthafte Kurve ist die ⑨, dort fährst du mit 130 km/h im 3. Gang. Nun hast du das Infield geschafft und es gibt kein Halten mehr: In Kurve ⑩ passierst du im 4. Gang die 250 km/h.

Die Steilkurve ⑪ hat die Bezeichnung "Kurve" fast nicht verdient, da du mühelos mit über 300 km/h durch sie hindurchrasen kannst.



India

GP von Japan

● Suzuka

"Das Williams-Rot finde ich gut. Ich mag zwar Gelb wie beim Jordan, aber ich fand, darin wirkte ich noch fetter, als ich eh schon bin."

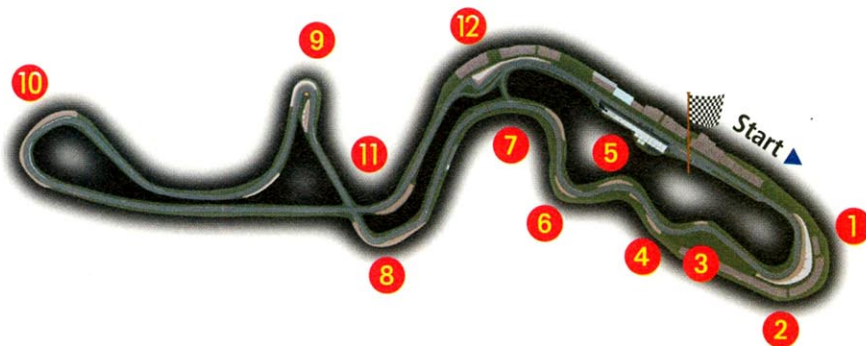
(Ralf Schumacher)

In diesem Jahr bildet Suzuka wieder den Abschluss im Formel 1-Kalender. Ursprünglich für Motorradrennen gebaut, ist Suzuka die einzige Strecke mit einer Brücke. Der attraktive Streckenverlauf bietet neben zwei schnellen Geraden viele langsame und schnelle Kurven, die Durchschnittsgeschwindigkeit ist insgesamt aber eher gering. Besonders bei Regen ist der Kurs eine echte Herausforderung, da an vielen Schlüsselstellen (wie z.B. unter der Brücke) durch große Pfützen spontanes Aquaplaning auftritt.

Die erste Kurve ① ist im vorderen Bereich nicht weiter dramatisch und kann mit 230 km/h im 5. Gang in Angriff genommen werden. Im weiteren Kurvenverlauf ② wirst du aber in den 3. Gang auf 150 km/h gezwungen. Es folgen ein paar Schlangenlinien, in denen du permanent im 4. Gang bleibst. Die erste Kurve ist mit 230 km/h noch recht harmlos ③, in der zweiten ④ sollten es lieber 185 km/h sein. Auch die nächste Kurve wird mit großzügigen 200 km/h genommen ⑤. Zum Abschluss schaltest du in den 3. Gang und gehst auf 160 km/h runter ⑥. In der langgezogenen Dunlop-Kurve ⑦ gilt eine Mindestgeschwindigkeit von 220 km/h im 4. Gang. Vor der Brücke ⑧ musst du auf 120 km/h abbremsen und fährst im 2. Gang weiter. Nachdem du unter der Brücke hindurchgedonnert bist, kommt eine sehr fiese Haarnadelkurve ⑨, die du vorsichtig mit 60 km/h im 2. Gang durchfährst. Die folgenden Kurven sind nicht der Rede wert, erst bei ⑩ musst du aufpassen und auf sichere 150 km/h im 4. Gang gehen. Mit über 300 Sachen fährst du über die Brücke, die Kurve ⑪ drückt dich aber zwischenzeitlich auf 260 km/h im 6. Gang. Zum Glück sitzt du nicht in einem echten Rennwagen, denn dann würdest du jetzt mit nahezu vierfachem Körpergewicht nach außen gedrückt werden.

Kurz vor dem Ziel erwartet dich eine letzte Schikane ⑫, die mit absolut lächerlichen 55 km/h im 2. Gang zu durchfahren ist. Nach 52 weiteren Runden hast du es geschafft und die Formel 1-Saison 2001 beendet! SM

Info	
GP von Japan	
Suzuka	
Datum:	12. – 14. Oktober 2001
Länge:	5,864 km
Runden:	53
Distanz:	310,792 km
Streckendebüt:	1.11.1987
Schnellste Runde:	1:38.942
	Heinz-Harald Frentzen/Williams 1997
Schwierigkeitsgrad:	10/10



FINAL FANTASY IX

TETRA MASTER™ CARD GAME

Wer Final Fantasy IX kennt, kennt auch Tetra Master, das hochspannende, strategische Spiel-im-Spiel. Was bislang nur virtuell zu zocken war, wird jetzt zur Realität. Die Platzierung der Karten entscheidet über Sieg oder Niederlage. Vorsicht! Suchtgefahr!



Ab Juli im Spiele- und Comicfachhandel
oder unter www.dinocomics.de

powered by **310K**
www.310k.com

SQUARESOFT

© 2000, 2001 Square Co., Ltd. All Rights Reserved.
FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT
logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
TETRA MASTER is a trademark of Square Co., Ltd.

Dino Bestellservice
Postfach 294
77649 Offenburg



Komplettlösung
Crazy Taxi

Vertrieb: Acclaim

Hersteller: Sega

Genre: Rennspiel

Crazy Taxi

Vergiss die Straßenverkehrsordnung, denn sie gilt nicht in der Welt von Crazy Taxi – je verrückter du bist, desto besser. Wenn du trotzdem Hilfe brauchst, dann bist du hier an der richtigen Adresse...



PS-info



1-2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Lenkrad

Ausgabe 4-2001, Fazit: Crazy Taxi sorgt für gute Laune!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

Cheatcodes

Die folgenden drei Codes können dir das Leben (und den Job als Taxikutscher) schwerer oder leichter machen, je nachdem...

Crazy Bike

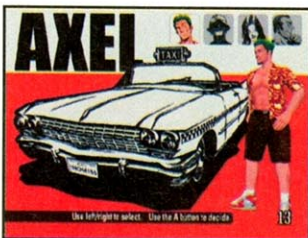
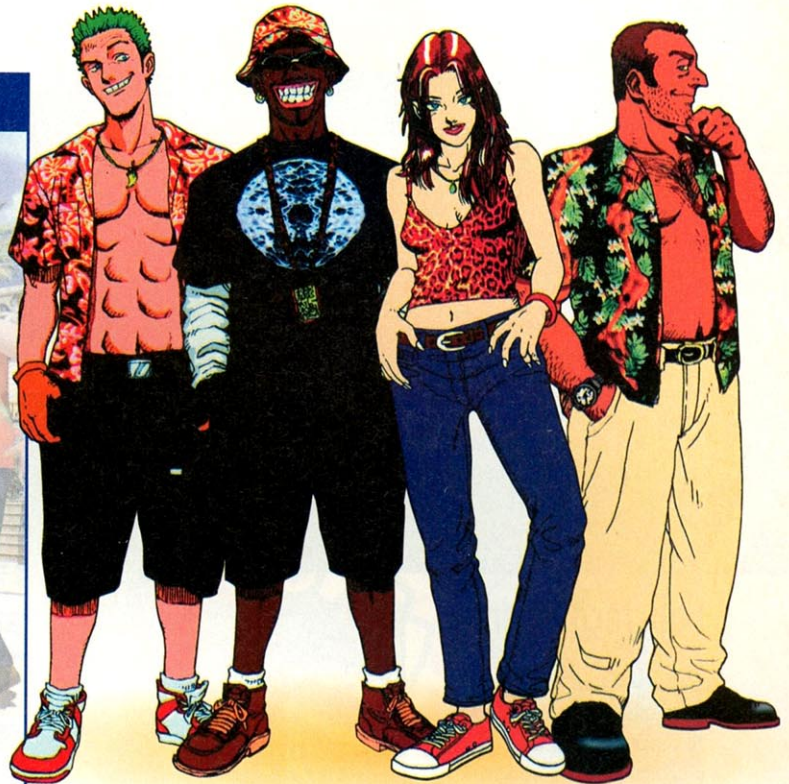
Drücke bei der Fahrerauswahl viermal L2+R2 gleichzeitig. Wenn du jetzt einen Fahrer wählst, ertönt eine Fahrradklingel und du steuerst das Crazy Bike! Alternativ kannst du auch die Crazy Box durchspielen und in der Fahrerauswahl auf dem Steuerkreuz nach oben drücken.

Keine Pfeile

Bevor du einen Fahrer wählen kannst, halte während des Ladens R2+Start gedrückt. In der linken unteren Ecke erscheint "keine Pfeile". Dadurch verschwindet der grüne Pfeil, der dir den Zielort anzeigt.

Profi-Modus

Bevor du einen Fahrer wählen kannst, halte während des Ladens L2+R2+Start gedrückt. In der linken unteren Ecke erscheint "Profi". Im Profi-Modus verschwinden die Pfeile und die Markierung des Zielortes.



Axel McDermott

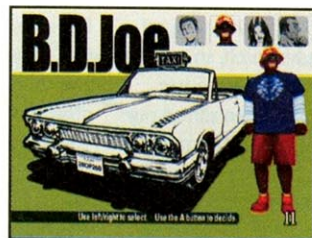
Alter: 21

Nummernschild: 1NOM1555

Bedeutung: "Ich mache keine Fehler!"

Axel ist ein wilder Kerl, wenn es ums Taxifahren geht. Es ist für ihn der absolut coolste Job, den man sich vorstellen kann. Um die Wahrheit zu sagen: Der Hauptgrund für seinen Beruf ist der Umstand, dass er dabei viele Frauen kennen lernt. Ansonsten würde er auch mehr Zeit mit seiner Punk-Band verbringen. Axel ist ein absolut durchgeknallter Fahrer.

Eigenschaften: Axels Wagen ist das typische New Yorker Taxi und hat keine besonderen Stärken und Schwächen. Deshalb eignet er sich sehr gut für Anfänger.



B. D. Joe

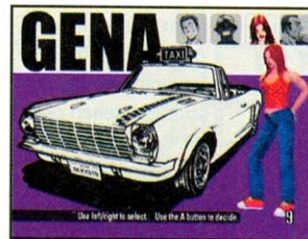
Alter: 25

Nummernschild: 2HOP260

Bedeutung: "Lasst uns verrückt spielen!"

B. D. Joe ist der perfekte Taxifahrer, denn er macht seine Fahrgäste einfach glücklich, indem er sie mit einem Lächeln im Gesicht zu ihrem Ziel bringt. In seiner raren Freizeit arbeitet er als Straßenkünstler und unterhält sein Publikum mit Musik, die er auf ein paar Blechbüchsen macht.

Eigenschaften: B. D. Joe hat zwar das schnellste Auto des Spiels, das hat aber auch seine Nachteile. Es reagiert sehr empfindlich auf kleinste Lenkbewegungen und hat zudem nicht unbedingt den besten Grip, was zur Folge hat, dass es nicht einfach zu steuern ist.



Gena Turner

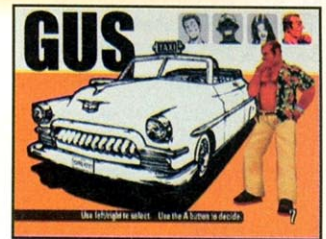
Alter: 23

Nummernschild: 5EXY515

Bedeutung: "Sexy Sister!"

Manche mögen behaupten, Frauen seien schlechte Autofahrer, doch das trifft nicht auf die coole und überaus gut aussehende Gena zu. Sie liebt nichts mehr, als den ganzen Tag durch die Stadt zu rasen. Sie hat einen Fahrstil Marke Bleifuss und die Sicherheit ihrer Fahrgäste ist das Letzte, was sie interessiert. Wenn sie mal gerade nicht fährt, findet man sie normalerweise beim Polieren ihres Autos. Sie pflegt es sehr oft und mit viel Liebe.

Eigenschaften: Genas Taxi verfügt über gute Bremsen und eine gute Beschleunigung, doch die Höchstgeschwindigkeit ist die niedrigste im ganzen Spiel. Deshalb eignet sich der Wagen nicht besonders für weite Reisen.



Gus Mancini

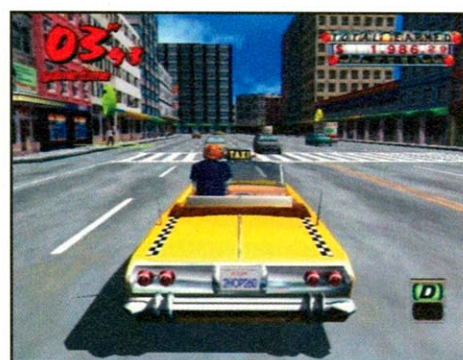
Alter: 42

Nummernschild: ONLY777

Bedeutung: "Nur der Hauptgewinn zählt!"

Seine Fahrerei begann vor vielen Jahren, als Gus in seiner wilden Jugend die Straßen unsicher machte. Trotz seines fortgeschrittenen Alter kann er es auch heute immer noch nicht lassen. Man kann sagen, dass er der coolste Typ von allen ist. Wenn er nicht gerade durch die Stadt rast, spielt Gus mit ein paar Freunden Karten und bessert so sein Einkommen auf.

Eigenschaften: Das Taxi von Gus ist sehr praktisch, wenn es erst einmal eine gewisse Geschwindigkeit erreicht hat, und verfügt über sehr gute Reifen. Mit keinem anderen Fahrzeug kommt man so schnell über die Abkürzungen durch das Gras. Leider sind die Bremsen die schlechtesten im ganzen Spiel.



Fahrtechniken

Crazy Dash

Wenn du die Beschleunigungstaste kurz loslässt und unmittelbar danach zusammen mit der B-Taste wieder drückst, erfährt dein Taxi einen kurzen Boost. Dieser eignet sich nach dem Absetzen eines Fahrgastes hervorragend, um wieder eine anständige Geschwindigkeit zu erreichen. Außerdem kann er auf freier Strecke genutzt werden, um schneller ans Ziel zu kommen.

Crazy Drift

Lege während der Fahrt kurz den Rückwärtsgang ein, schalte dann schnell wieder auf Fahren und lenke hart nach links oder rechts. Dieser Crazy Drift ist normalerweise bekannt unter dem Namen Handbremsen-Wende und eignet sich prächtig für scharfe Kurven.

Crazy Stop

Wenn du bei dem Absetzen eines Kunden Zeit sparen möchtest, dann lege, sobald du die Drop-Off-Zone erreichst, den Rückwärtsgang ein und bremse gleichzeitig. Dein Auto hält dann schlagartig an und du sparst so Zeit.

Drift Stop

Der Drift Stop verbindet die beiden Techniken Crazy Drift und Crazy Stop zu einer. Diese ist zwar sehr schwierig zu erlernen, doch erweist sie sich als unentbehrlich, wenn man Erfolg haben möchte.

Crazy Thru

Wenn du durch die Lücke zwischen zwei Autos hindurchfährst, nennt man das einen Crazy Thru. Die Menge des Geldes, das du dafür bekommst, hängt davon ab, wie schnell und auf welcher Seite der Straße du gefahren bist. Du

bekommst entweder \$0,25 oder \$0,50, wenn du Autos überholst, die in deine Richtung fahren. Befindest du dich auf der Gegenfahrbahn und fährst zwischen zwei Autos hindurch, so beträgt die Belohnung \$0,50 oder \$0,75, je nachdem wie schnell du warst. Kombinationen zählen nur so lange, bis du mit einem anderen Fahrzeug zusammenprallst.

Limiter Cut

Der Limiter Cut ist wohl die schwierigste Technik des ganzen Spiels. Zuerst musst du einen Crazy Dash ausführen und unmittelbar danach vom Gas gehen. Jetzt musst du die Automatik schnell auf Rückwärts und dann wieder auf Fahren stellen. Wenn du jetzt das Gas wieder ganz durchdrückst, müsstest du mit allerhöchster Geschwindigkeit fahren können – solange du keinen Unfall baust!

Colour Rings

In diesem Spiel stehen die Fahrgäste in verschiedenfarbigen Ringen wartend am Straßenrand. Jede dieser Farben bedeutet eine andere Entfernung zum Ziel des Kunden und große Entfernungen bedeuten mehr Geld. Hier die Bedeutungen der Farben:

Grün – Die größte Entfernung und damit auch die beste Bezahlung kann aus den grünen Kunden herausgeholt werden.

Hellgrün – Auch eine weite Fahrt mit guter Bezahlung.

Gelb – Die Standardentfernung und auch das

Standardgeld.

Orange – Eine Fahrt von eher mittelmäßiger Dauer bei leider auch mittelmäßiger Bezahlung.

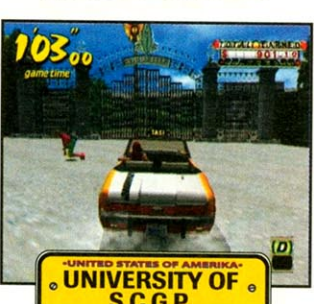
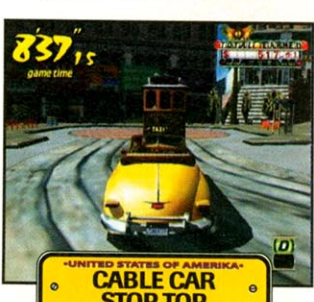
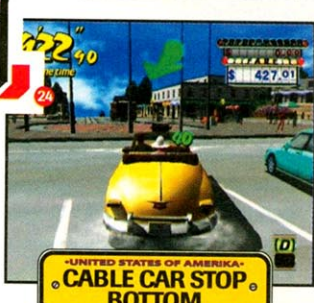
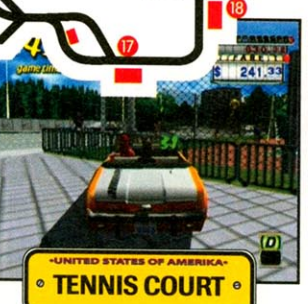
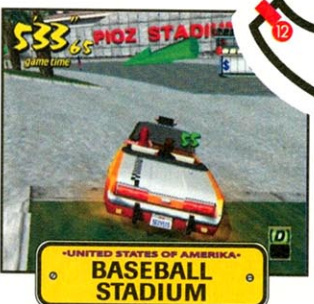
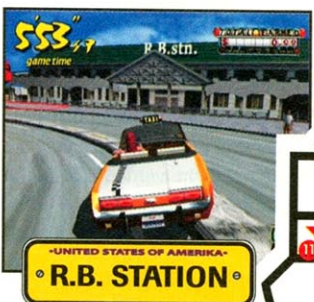
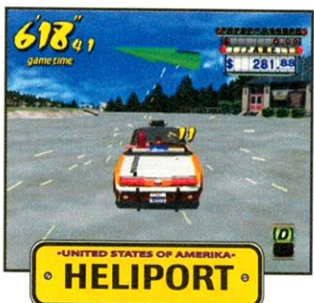
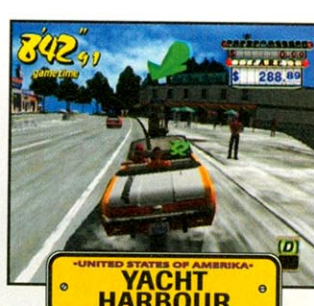
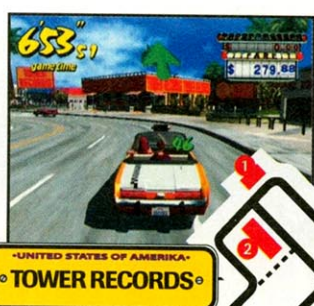
Rot – Die so genannten Kurzfahrten bringen zwar nur wenig Geld, man kann aber auch durch eine hohe Anzahl solcher Fahrten ganz gut verdienen.

Tipps zum Fahren

- 1 Lege beim Start den Rückwärtsgang ein, anstatt zum orangefarbenen Kunden zu fahren. Du kannst so einen gelben Passagier mitnehmen.
- 2 Die grünen Pfeile zeigen nicht immer in die Richtung des kürzesten Weges zum Ziel. Es gibt viele Abkürzungen, die erst einmal gefunden werden wollen. Die Strecke vom Levi's Store zum Kentucky Fried Chicken kann zum Beispiel über das Parkhaus abgekürzt werden, anstatt der Straße durch die enge Kurve zu folgen.
- 3 Drücke während der Fahrt die X-Taste und es werden dein Ziel und dein Abstand dazu angezeigt.
- 4 Halte so nah wie möglich an den Fahrgästen an, damit sie schneller einsteigen und du möglichst schnell wieder losfahren kannst.
- 5 Versuche unbedingt, Frontalzusammenstöße zu vermeiden, da dich diese mehr Zeit kosten als alles andere.
- 6 Achte auf die Kunden, die ihre Farbe wechseln können, denn du könntest irgendwo landen, wo du gar nicht hinwolltest, z.B. dort, wo du herkommst. Diese "Chamäleons" findet man beim Kentucky Fried Chicken im Commercial District, bei der RB Station und beim Baseball-Stadion.

Arcade-Modus: Karte

Willkommen in der Arcade-Modus-Stadt. Diese Karte wird dir helfen, deinen Weg durch das Straßengewirr der Metropole zu finden.



1. Tower Records
2. Kentucky Fried Chicken
3. Church
4. Heliport
5. R.B. Station
6. Baseball Stadium
7. Police Station
8. Clock Tower Theatre
9. CT Hospital
10. Sky Bank
11. Boarder's Paradise
12. Mall W
13. Mall N
14. Crown Area
15. Osmous Hotel
16. Bus Terminal
17. Lookout Tower
18. Fire Station
19. Tennis Court
20. University of S.C.G.P.
21. Cable Car Stop Top
22. Sail St.
23. Freshtree St.
24. Cable Car Stop Bottom
25. Seaside Market
26. Side Beach
27. Yacht Harbour
28. Cafeteria
29. Pizza Hut
30. Square Park
31. Popcorn Mania
32. FILA
33. Original Levi's Store

Bei der Fahrprüfung

Am Ende der Fahrt erhältst du eine Lizenz abhängig davon, wie viel Geld du bei der Fahrt verdient hast. Hier ist die Liste der möglichen Wertungen und der Kommentare dazu.

\$0,00 - Keine Lizenz

"Wow! Keine Lizenz. Alles was du tun musst, ist jemanden mitzunehmen... versuch es besser noch einmal!"

\$0,01 - \$999,99 - E

"Eine E-Lizenz. Ich kann es kaum glauben. War das alles, was du kannst? Ich denke nicht!"

\$1000 - \$1999,99 - D

"Eine D-Lizenz. Ich kann es kaum glauben. War das alles, was du kannst? Ich denke nicht!"

\$2000 - \$2999,99 - C

"Eine C-Lizenz. Du kannst mehr. Versuch es noch einmal!"

\$3000 - \$3999,99 - B

"Eine B-Lizenz. Wolltest du auf Nummer sicher gehen? Komm nächstes Mal wieder und zeig mir, was du wirklich kannst!"

\$4000 - \$4999,99 - A

"Eine A-Lizenz. Die bist ziemlich gut. Aber es fehlt noch ein kleiner Schritt bis an die Spitze. Meinst du, dass du das schaffen kannst?"

\$5000 - \$9999,99 - S

"Das war beeindruckend. Kannst du wiederkommen und mir das nochmal zeigen?"

\$10000 - \$19999,99 - AWE-SOME

"Das war beeindruckend. Kannst du wiederkommen und mir das nochmal zeigen?"

\$20000 - Craazy Taxi!!

"Das war beeindruckend. Kannst du wiederkommen und mir das nochmal zeigen?"

RESULT
9 CUSTOMER
TOTAL EARNED
\$ 2.884.10
CLASS **RANKING**

◀ Class
C

Class S ▶

S

RESULT
13 CUSTOMER
TOTAL EARNED
\$ 5.596.24
CLASS **RANKING**



Der Arcade-Modus

An dieser Stelle wollen wir dir zeigen, wie man am besten durch die Stadt von Crazy Taxi kommt. Wir zeigen dir, wer von wo zu welchem Punkt gefahren werden will und wie du in der kürzesten Zeit und auf lukrativste Weise dorthin kommst. Du darfst nicht vergessen, dass es sich bei der Strecke um einen Rundkurs handelt, und dass du, solltest du schnell genug sein und vor allem die richtigen Fahrgäste mitnehmen, am Ende wieder dort landest, wo du gestartet bist. Das ist unter den Bedingungen des Arcade-Modus ohnehin fast unmöglich, deshalb solltest du dir das lieber für die 10-Minuten-Fahrt aufheben.

Universität

Das Spiel beginnt bei der Universität. Vor dir siehst du ein paar potentielle Kunden mit verschiedenfarbigen Ringen. Sie wollen zu den folgenden Orten gebracht werden.

Orange - Die Kunden wollen zur Haltestelle der Straßenbahn oben auf dem Hügel.

Gelb - Die Kunden wollen zur Haltestelle der Straßenbahn am Fuße des Hügels oder zum Seaside Market.



Grün - Die Kunden wollen zum Strand gebracht werden.

Haltestelle (oben)

Orange - Die Kunden wollen zur Haltestelle am Fuße des Hügels gebracht werden.

Gelb - Die Kunden wollen entweder zum Strand oder zum Seaside Market gebracht werden.

Hellgrün - Die Frau im hellgrünen Ring möchte zum Yachthafen gebracht werden.

Zwischen den Haltestellen

Grün - Zwischen den beiden Haltestellen befinden sich zwei Fahrgäste. Die Frau muss zum Pizza Hut und der Mann zum Original Levi's Store gebracht werden.

Sail Street (rechts von der Hauptstraße)

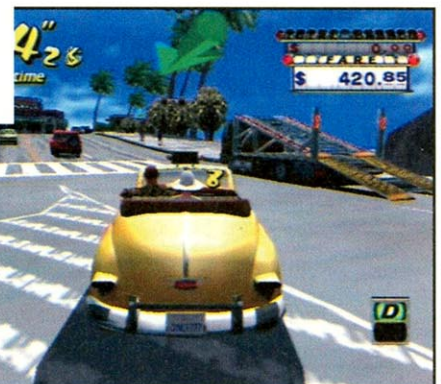
Rot - Die Kunden wollen in die Freshtree Street gebracht werden.

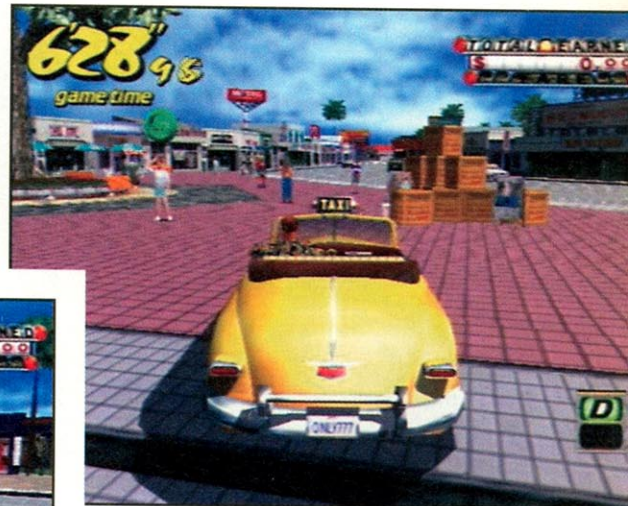
Grün - Auf dem Hügel der Sail Street befinden sich zwei oder drei Kunden, die entweder zum Popcorn Mania, zum Kentucky Fried Chicken oder zu Tower Records gefahren werden wollen.

Freshtree Street (links von der Hauptstraße)

Rot - Kunden wollen in die Sail Street.

Grün - Wie in der Sail Street befinden sich auch hier zwei oder drei Kunden, die zu einem der folgenden Orte gebracht werden wollen: Popcorn Mania, Kentucky Fried Chicken, FILA oder Tower Records.





Haltestelle (unten)

Orange - Kunden wollen zum Yachthafen gebracht werden.

Gelb - Die Kunden wollen zum Pizza Hut gefahren werden.

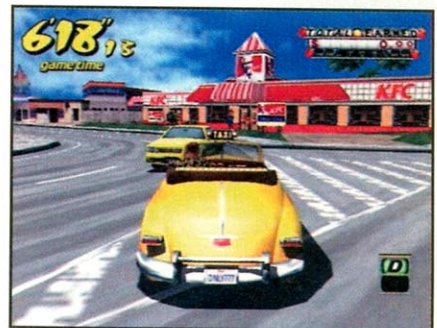
Hellgrün - Die Kunden wollen zum Pizza Hut gefahren werden.

Seaside Market

Rot - Die Kunden wollen zum Yachthafen.

Gelb - Die Kunden wollen zum Pizza Hut.

Hellgrün - Kunden wollen zum Popcorn Mania gefahren werden.



Strand

Orange - Die Kunden wollen zum Yachthafen.

Gelb - Folgende Zielpunkte sind möglich: Pizza Hut, FILA, Original Levi's Store, Popcorn Mania oder Tower Records.

Yachthafen

Rot - Die Kunden wollen entweder zum Pizza Hut oder zur Cafeteria gefahren werden.

Gelb - Die Kunden wollen zum Original Levi's Store.

Cafeteria

Orange - Die Kunden wollen zum Original Levi's Store.

Pizza Hut

Rot - Die Kunden wollen entweder zum Square Park, zum Popcorn Mania oder zu FILA gefahren werden.

Orange - Die Kunden wollen zum Original Levi's Store.

Gelb - Die Kunden wollen entweder zum Kentucky Fried Chicken oder zu Tower Records. Der Priester muss natürlich zur Kirche gefahren werden.

Grün - Die Kunden wollen entweder zum Hubschrauberlandeplatz oder zur RB Station

Square Park inkl. Popcorn Mania und FILA

Rot - Die Kunden wollen zu einem der zwei Orte in der Nähe vom Square Park gebracht werden. Das hängt davon ab, wo du gerade bist.

Orange - Die Kunden wollen zum Original Levi's Store.

Gelb - Die Kunden wollen entweder zum Kentucky Fried Chicken oder zu Tower Records. Manche müssen sogar zurück zum Yachthafen gefahren werden.

Original Levi's Store

Rot - Die Kunden wollen zum Kentucky Fried Chicken. (KFC)

Orange - Die Kunden wollen zurück zum Bereich um den Square Park gebracht werden.

Gelb - Normale Kunden wollen zum Hubschrauberlandeplatz und der Priester zur Kirche.

Grün - Die Kunden wollen zum Baseball-Stadion.

KFC und Tower Records

Rot - Der Priester muss zur Kirche gebracht werden.

Orange - Die Kunden wollen entweder zum Hubschrauberlandeplatz oder zurück zum Square Park und zu den Geschäften dort gebracht werden.

Gelb - Die Kunden wollen zur RB Station.

Grün - Die Kunden wollen zum Baseball-Stadion.

Kirche

Rot - Die Kunden wollen zurück zu Tower Records und zum KFC. Es kann auch vorkommen, dass sie zum Hubschrauberlandeplatz gebracht werden wollen.

Orange - Die Kunden wollen zurück zu Tower Records und zum KFC. Manchmal müssen sie auch zur RB Station gebracht werden.

Gelb - Die Kunden wollen zum Baseball-Stadion.

Hellgrün - Die Kunden wollen zum Baseball-Stadion.

Grün - Die Kunden wollen zum Polizeirevier gefahren werden.

Hubschrauberlandeplatz

Rot - Die Kunden wollen zurück zum KFC und zu Tower Records.

Orange - Die Kunden wollen zurück zu Tower Records und zum KFC. Einige wollen auch zur RB Station gefahren werden.

Gelb - Die Kunden wollen zum Original Levi's Store gefahren werden.

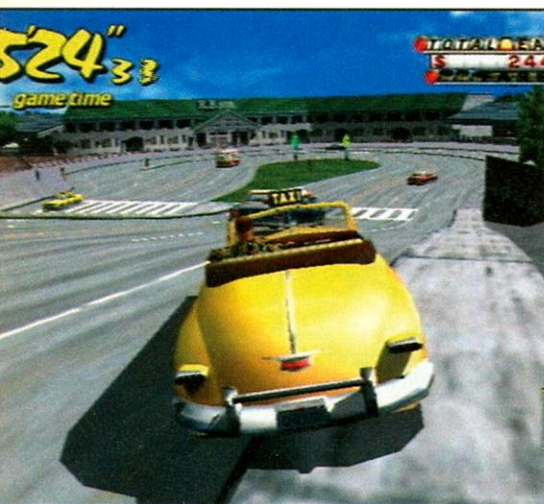
Hellgrün - Die Kunden wollen zum FILA Store.

RB Station

Rot - Die Kunden wollen zum Baseball-Stadion.

Orange - Die Kunden wollen zum Hubschrauberlandeplatz.

Gelb - Die Kunden wollen zum Polizeirevier,



Gelb - Die Kunden wollen zur Crown Arena oder zum Osmous Hotel.

Hellgrün - Die Kunden wollen zum Aussichtsturm oder zur Bushaltestelle.

Grün - Die Kunden wollen entweder den ganzen Weg zurück zum Baseball-Station, zur RB Station oder zum Aussichtsturm.

Polizeirevier

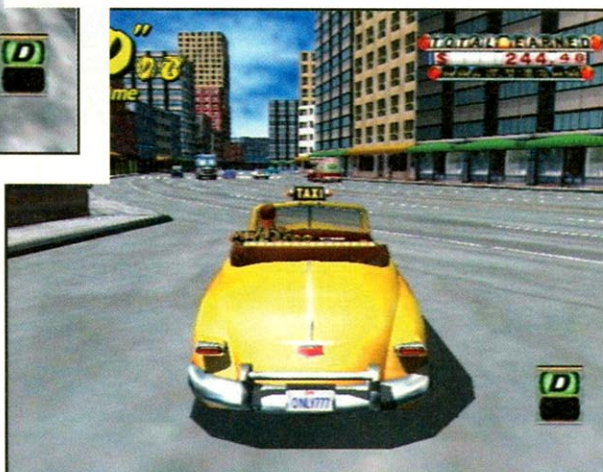
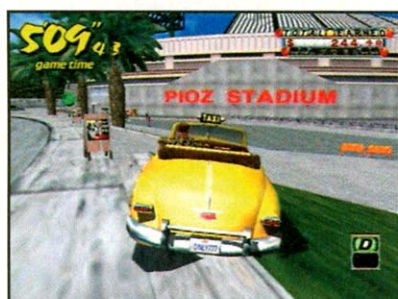
Rot - Die Kunden wollen entweder zum Boarder's Paradise, zum CT Hospital, zur Sky Bank oder zum Clock Towers Theatre.

Business District inkl. Osmous Hotel und Crown Arena

Rot - Die Kunden wollen zurück zum Einkaufszentrum oder, falls sie am Osmous Hotel warten, zur Crown Arena gefahren werden, umgekehrt genauso.

Orange - Einige Kunden wollen zurück zum Commercial District und einige zur Bushaltestelle.

Gelb - Die Kunden wollen entweder zurück zum



zum KFC oder zu Tower Records gefahren werden.

Hellgrün - Die Kunden wollen zum KFC oder sogar bis zum Square Park gefahren werden.

Grün - Die Kunden wollen entweder zum CT Hospital oder zum Polizeirevier.

Baseball-Station

Rot - Die Kunden wollen zur RB Station.

Gelb - Die Kunden wollen zum Hubschrauberlandeplatz.

Hellgrün - Die Kunden wollen entweder zum Polizeirevier oder zum Clock Towers Theatre.

Grün - Die Kunden wollen entweder zur Sky Bank, zum Boarder's Paradise oder zum CT Hospital.

Commercial District inkl. Sky Bank, CT Hospital, Clock Towers Theatre und Boarder's Paradise

Rot - Die Kunden wollen zu anderen Orten innerhalb des Commercial District gebracht werden. Einige wollen auch zum Westeingang des Einkaufszentrums.

Orange - Die Kunden wollen zum Nordeingang des Einkaufszentrums.

Commercial District oder sogar bis zum Polizeirevier. Es kann auch sein, dass sie zum Aussichtsturm oder zur Feuerwache gefahren werden wollen.

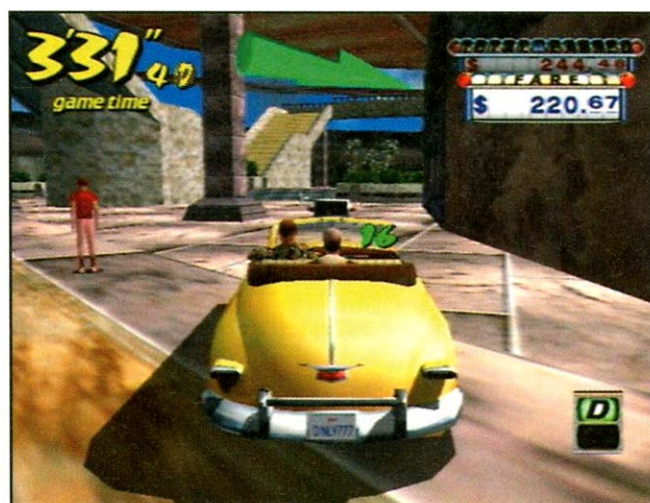
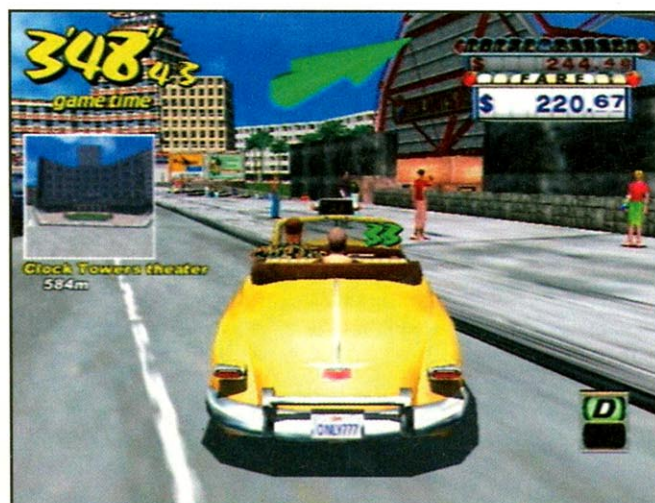
Hellgrün - Die Kunden wollen zur Feuerwache.

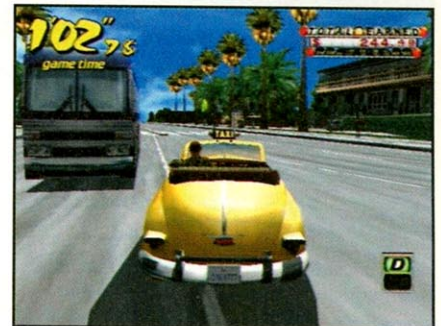
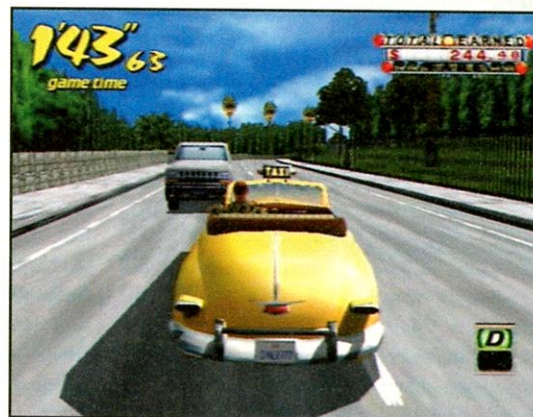
Bushaltestelle

Rot - Die Kunden wollen zum Aussichtsturm.

Orange - Die Kunden wollen zurück zum Business District oder Richtung Universität gefahren werden.

Gelb - Wie die Fahrgäste in den orange-farbenen Ringen, wollen auch diese Kunden





zurück zum Business District oder zur Universität gefahren werden.

Hellgrün - Die Kunden wollen den ganzen Weg zurück bis zum Einkaufszentrum gefahren werden.

Aussichtsturm

Rot - Die Kunden wollen entweder zur Feuerwache oder zur Bushaltestelle.

Gelb - Entweder geht es zu den Tennisplätzen oder zurück zum Business District.

Hellgrün - Die Kunden wollen zurück zum Einkaufszentrum.

Feuerwache

Rot - Die Kunden wollen zurück zum Aussichtsturm.

Orange - Die Kunden wollen entweder zu den Tennisplätzen oder zurück zur Bushaltestelle.

Hellgrün - Die Kunden wollen entweder zur Universität oder zurück zum Einkaufszentrum.

Straßen zwischen der Feuerwache und den Tennisplätzen

Rot - Die Kunden wollen zurück zum Aussichtsturm.

Orange - Die Kunden wollen zur Bushaltestelle.

Gelb - Die Kunden wollen zurück zum Business District gefahren werden.

Hellgrün - Die Kunden wollen zur Universität oder sogar bis zur oberen Haltestelle der Straßenbahn oder zur Sail Street gefahren werden. Manche (die auf dem Rasen vor der Feuerwache warten) wollen auch den ganzen Weg zurück bis zum Commercial District gefahren werden.

Grün - Die Kunden wollen ganz zurück bis zum Osmous Hotel.

Tennisplatz

Orange - Einige Kunden wollen zur Universität und einige zur Feuerwache.

Gelb - Diese Kunden wollen zurück zum Aussichtsturm.

Hellgrün - Die Kunden lassen dich wieder zur Bushaltestelle fahren.

So das wär's. Jetzt bist du wieder da, wo du angefangen hast, und du kannst eine weitere Rundfahrt in Angriff nehmen. Viel Spaß dabei!

Versteckte Kundschaft

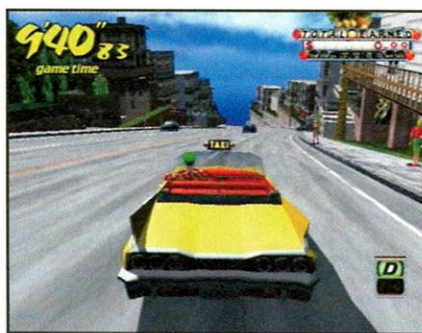
Unter Wasser - Es gibt einige wenige potentielle Fahrgäste, die unter der Wasseroberfläche darauf warten, von dir mitgenommen zu werden. Ihre Zielorte sind unterschiedlich.

Im Parkhaus - Ein grüner Kunde wartet auf dem Dach des Parkhauses in der Nähe von Square Park und will zum Polizeirevier gefahren werden.

Auf einem Dach - Es gibt einen Kunden, der sich auf einem Dach im Commercial District versteckt. Du kannst ihn nur erreichen, wenn du über eine Rampe springst, aber es lohnt sich, denn er will den ganzen Weg bis zur Feuerwache gefahren werden.

In einer Seitenstraße - In der Crow Area ist eine Seitenstraße zwischen zwei Gebäuden, in der ein grüner Kunde darauf wartet, von dir zu den Tennisplätzen gefahren zu werden.





Rot - Die Kunden wollen in den Smith Club.
Orange - Die Kunden wollen zum Leuchtturm oder zum Campingplatz (Unterführung).
Gelb - Die Kunden wollen entweder zum Grand Mercury Hotel, zu Wave & Beach oder zum Gebrauchtwagenhandel.
Grün - Die Kunden wollen entweder zum japanischen Restaurant oder zum FILA-Laden gefahren werden.

Landungsbrücke

Rot - Die Kunden wollen zur Feuerwache.
Orange - Die Kunden wollen entweder zum Campingplatz (Unterführung) oder zum Polizeirevier.

South Parking Station

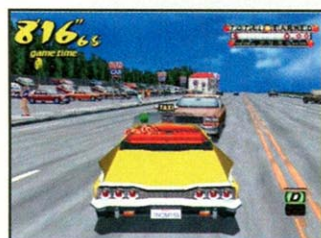
Orange - Die Kunden wollen zur Feuerwache.
Gelb - Die Kunden wollen zum Campingplatz.
Grün - Diese Kunden wollen entweder zum Fischmarkt, zur Square Bank oder zu Tower Records.

Campingplatz (Unterführung)

Rot - Die Kunden wollen zum Gebrauchtwagenhandel.
Gelb - Die Kunden wollen zur Cafeteria oder zum Gebrauchtwagenhandel.
Hellgrün - Die Kunden wollen zur East Village Station.
Grün - Die Kunden wollen zu Tower Records oder zum King's Park.

Tower Records

Rot - Die Kunden wollen zu KFC.
Orange - Die Kunden wollen zu Wave & Beach oder ins Marin Museum.
Gelb - Die Kunden wollen zur North Camp Station oder in den Smith Club.
Hellgrün - Die Kunden wollen zur North Camp Station gefahren werden.



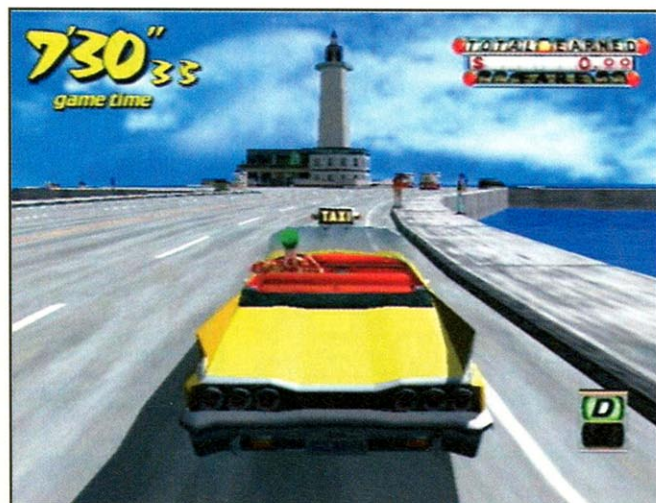
Original-Modus

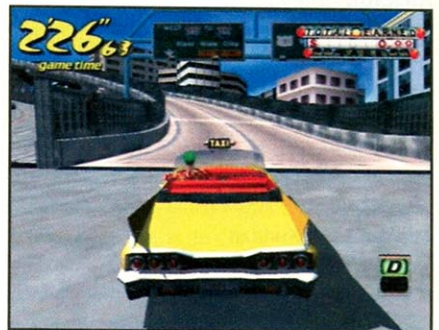
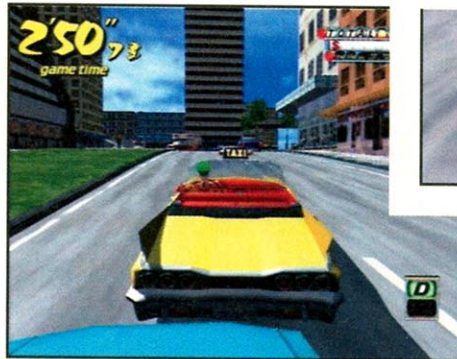
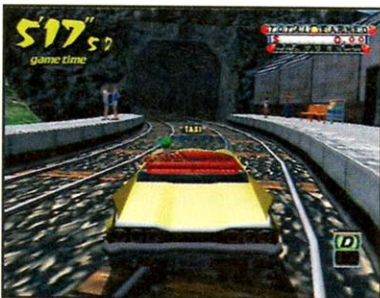
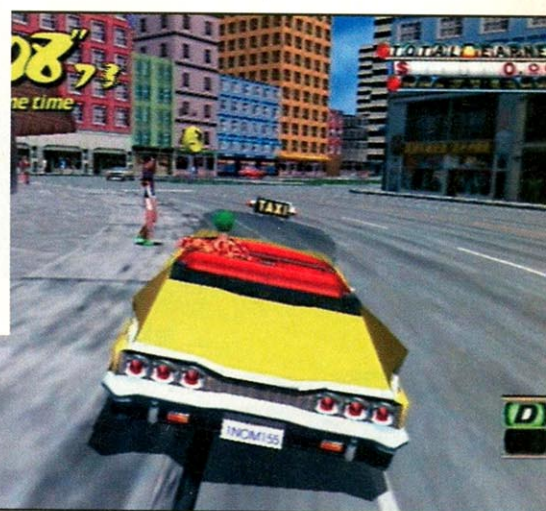
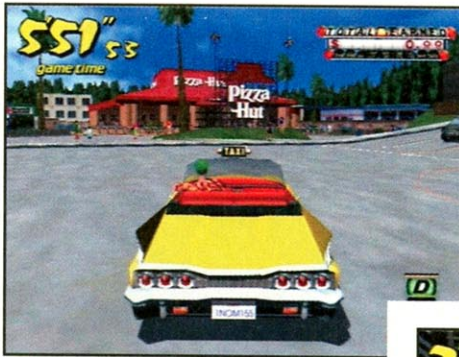
Die Playstation-Version von Crazy Taxi hat einen entscheidenden Vorteil gegenüber ihrem Spielhallen-Gegenstück. Sie enthält nämlich zwei Städte anstatt nur einer. Die zweite dieser beiden Städte ist groß und es ist leicht, sich darin zu verfahren. Die folgenden Seiten werden es dir hoffentlich erleichtern, deinen Weg zu finden. Du darfst nicht vergessen, dass die Stadt um einen großen Hügel gebaut ist, was bedeutet, dass es manchmal von Nachteil ist, nur den grünen Pfeilen zu folgen, denn die Straßen führen oft nicht zu deinem eigentlichen Ziel. Zum Glück gibt es aber

zahlreiche Abkürzungen durch den U-Bahn-Tunnel oder durch Unterführungen. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie im Arcade-Modus. Viel Spaß auf deiner Entdeckungsreise – es wird ein Höllentrip!

Start/Big Hills Park

Rot - Die Kunden wollen zum Pizza Hut.
Orange - Die Kunden wollen zur South Parking Station.
Gelb - Die Kunden wollen zum Original Levi's Store.
Grün - Die Kunden wollen zur North Camp Station oder zu Wave & Beach.
North Camp Station





Wave & Beach

Orange - Die Kunden wollen zu KFC.
Gelb - Die Kunden wollen zur North Camp Station gefahren werden.
Hellgrün - Die Kunden wollen zu Pizza Hut.

Pizza Hut

Orange - Die Kunden wollen entweder zum FILA-Laden, ins Marin Museum oder zur East Village Station.
Hellgrün - Die Kunden wollen zu Tower Records.
Grün - Die Kunden wollen zum Gebrauchtwagenhandel.

Polizeirevier

Rot - Die Kunden wollen entweder zum Leuchtturm oder zum Fischmarkt.
Gelb - Die Kunden wollen in die Stadtbücherei.
Hellgrün - Die Kunden wollen zum japanischen Restaurant.
Grün - Die Kunden wollen zur East Village Station.

East Village Station

Rot - Die Kunden wollen zum Big Hills Club.
Gelb - Die Kunden wollen zum FILA-Laden.
Grün - Die Kunden wollen zu Tower Records.

KFC

Orange - Die Kunden wollen in das Marin Museum.
Gelb - Die Kunden wollen zum Fischmarkt.
Grün - Die Kunden wollen zu Pizza Hut.

Original Levi's Store

Gelb - Die Kunden wollen zum Big Hills Park.
Hellgrün - Die Kunden wollen zu Wave & Beach gefahren werden.
Grün - Die Kunden wollen in den Smith Club.

Gebrauchtwagenhandel

Rot - Die Kunden wollen zum Fischmarkt.
Orange - Die Kunden wollen entweder zum Fischmarkt oder zu Wave & Beach.
Grün - Die Kunden wollen in den Big Hills Park.

Japanisches Restaurant

Rot - Die Kunden wollen in den King's Park.
Gelb - Die Kunden wollen zum Millennium Tower.
Hellgrün - Die Kunden wollen zum Grand Mercury Hotel.
Grün - Die Kunden wollen entweder zum Grand Mercury Hotel oder zum Campingplatz (Unterführung).

Fischmarkt

Rot - Die Kunden wollen zum Leuchtturm.
Orange - Die Kunden wollen zum Smith Club.
Gelb - Die Kunden wollen zu Wave & Beach.
Hellgrün - Die Kunden wollen zu Tower Records.
Grün - Die Kunden wollen in das Marin Museum.

Leuchtturm

Gelb - Die Kunden wollen zum Millennium Tower.

Hellgrün - Die Kunden wollen in den King's Park.

Grün - Die Kunden wollen zum Campingplatz.

Cafeteria

Rot - Die Kunden wollen entweder zur Feuerwache oder zum Millennium Tower.
Orange - Die Kunden wollen in die Stadtbibliothek.

Square Bank

Rot - Die Kunden wollen zur Cafeteria.
Orange - Die Kunden wollen zum Polizeirevier oder zum King's Park.
Gelb - Die Kunden wollen zur Feuerwache.

Feuerwache

Rot - Die Kunden wollen zum japanischen Restaurant.
Gelb - Die Kunden wollen zum Grand Mercury Hotel oder zum Big Hills Park.
Hellgrün - Die Kunden wollen zum Fischmarkt.
Grün - Die Kunden wollen in das Marin Museum.

Parthenon Museum

Orange - Die Kunden wollen zur West Camp Station.



Hellgrün - Die Kunden wollen zum King's Park.
Grün - Die Kunden wollen zur North Camp Station gefahren werden.

Grand Mercury Hotel

Orange - Die Kunden wollen zur West Central Station.

Hellgrün - Die Kunden wollen zum Campingplatz (Unterführung) oder zum japanischen Restaurant.

Grün - Die Kunden wollen in das Parthenon Museum.

Millennium Tower

Gelb - Die Kunden wollen entweder zur Feuerwache oder in die Stadtbücherei.

Hellgrün - Die Kunden wollen zur Feuerwache.

King's Park

Rot - Die Kunden wollen zur Feuerwache.

Orange - Die Kunden wollen zum



Millennium Tower.

Gelb - Die Kunden wollen zur South Parking Station gefahren werden.

Hellgrün - Die Kunden wollen zum Big Hills Club oder zum Fischmarkt.

Grün - Die Kunden wollen zum Campingplatz (Unterführung).

Stadtbibliothek

Rot - Die Kunden wollen in den King's Park.

Orange - Die Kunden wollen zum japanischen Restaurant oder in den King's Park.

Hellgrün - Die Kunden wollen zum Campingplatz (Unterführung) gefahren werden.

Grün - Die Kunden wollen zur West Central Station.

Campingplatz

Rot - Die Kunden wollen zum Fischmarkt.

Orange - Die Kunden wollen zur Landungsbrücke.

Gelb - Die Kunden wollen zu Wave & Beach.

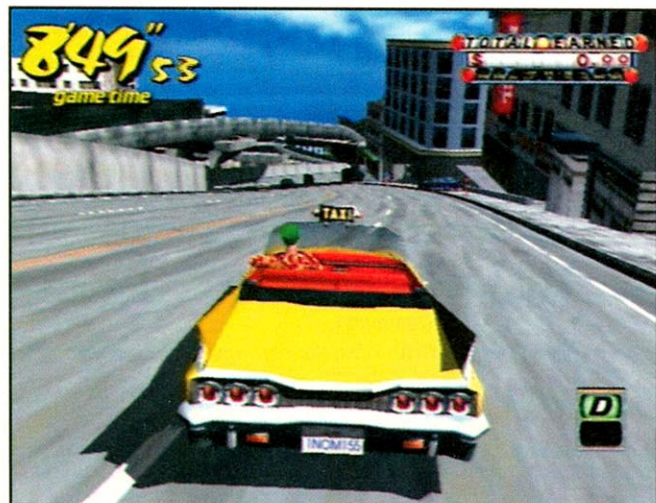
Hellgrün - Die Kunden wollen zum Millennium Tower gefahren werden.

Grün - Die Kunden wollen zum japanischen Restaurant.

West Central Station

Orange - Die Kunden wollen zur South Parking Station gefahren werden.

Grün - Die Kunden wollen zum Gebrauchtwagenhandel.



Die Crazy Box

Eines der coolsten Features von Crazy Taxi ist die Crazy Box, in der du vor eine Reihe mehr oder weniger schwieriger Aufgaben gestellt wirst. Diese helfen dir, deine Fahrtechnik für dir wirkliche Herausforderung auf der Straße zu perfektionieren. Zwar findest du zuerst nur neun Aufgaben vor, doch sobald du drei nacheinander geschafft hast, erscheint eine neue dazu. So kommst du insgesamt auf sechzehn Levels, nach denen dich noch eine kleine Überraschung erwartet.

1 - 1 - Crazy Jump

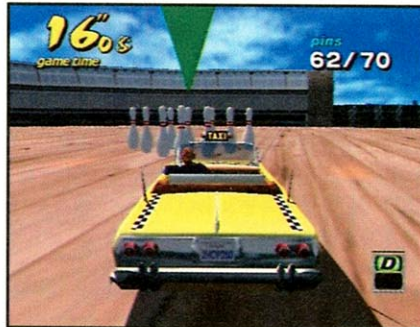
Ziel: Mindestens 150 Meter weit springen.

Methode: Um über diese Distanz springen zu können, musst du den Crazy Dash anwenden. Wenn du ungefähr dreiviertel der Rampe hinter dich gebracht hast, sollte der Zeitpunkt richtig sein.

1 - 2 - Crazy Flag

Ziel: Die Flagge am anderen Ende des Strandes innerhalb des Zeitlimits von 20 Sekunden erreichen.

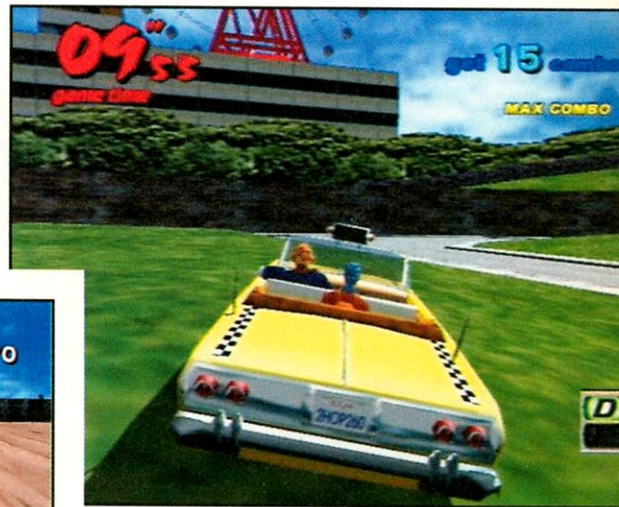
Methode: Auch ganz einfach. Du brauchst nur umzudrehen und ein paar Mal den Crazy Dash anzuwenden.



1 - 3 - Crazy Balloons

Ziel: 20 Ballons in 40 Sekunden zum Platzen bringen.

Methode: Es gibt keine bestimmte Reihenfolge, in der du die Ballons zum Platzen bringen musst, doch wenn du es schaffen willst, musst du den Crazy Dash oft anwenden.



1 - S - Crazy Bowling

Ziel: 70 Kegel in 30 Sekunden umstoßen.

Methode: Diese ist eine der härtesten Aufgaben überhaupt. Normalerweise wäre es einfach, doch du hast nur 30 Sekunden. Das bedeutet, dass du keine Zeit zum Umkehren hast, falls du mal einen Kegel verfehlst. Am besten kombinierst du den Crazy Dash mit dem Crazy Drift, sonst schaffst du es nie bis zu den letzten zehn Kegeln. Kurz bevor du eine Gruppe von Kegeln trifft, musst du einen Crazy Drift ausführen. Wenn alles klappt, bricht dein Heck aus und haut so alle Kegel um. Es macht keinen Sinn, einfach nur frontal hineinzufahren, denn es ist so sehr unwahrscheinlich, dass sie alle umfallen.

2 - 1 - Crazy Drifts

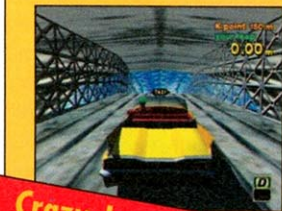
Ziel: In 30 Sekunden 15 Combo-Punkte sammeln.

Methode: Das Geheimnis beim Crazy Drift ist es, erst die richtige Geschwindigkeit aufzubauen, den Wagen schnell in den Rückwärts- und wieder in den Vorwärtsgang zu schalten, um dann das Lenkrad nach links oder rechts bis zum Anschlag zu drehen. Wenn du alles richtig gemacht hast, sollte das Taxi beginnen, sich zu drehen und die Münzen werden fliegen. Du brauchst 15 davon, um deine Aufgabe zu vollenden.

2 - 2 - Crazy Turn

Ziel: Den Passagier in 35 Sekunden zum anderen Ende der Straße bringen.

Methode: Wenn du deinen Fahrgast innerhalb des Zeitlimits ans Ziel bringen willst, musst du dein Taxi auf den Geraden mit dem Crazy Dash auf die richtige Geschwindigkeit bringen. In den engen Kurven musst du unbedingt den Crazy Drift benutzen, damit du nicht zu langsam wirst.



Crazy Jump



Crazy Flag



Crazy Bowling

2 - 3 - Crazy Bound

Ziel: Den Passagier innerhalb von 40 Sekunden an sein Ziel bringen, ohne ins Wasser zu fallen.

Methode: Fahre die Rampen schräg hinauf, damit die Kurve, die du nach der Landung fahren musst, nicht zu eng wird. Achte auch darauf, dass du am Ende früh genug anhältst.

2 - S - Crazy Zig-Zag

Ziel: Das Ziel in 25 Sekunden erreichen, ohne ins Wasser zu fallen.

Methode: Diese Aufgabe ist so ähnlich wie der Crazy Bound, nur dass hier keine Wände sind. Das Geheimnis des Erfolges ist wieder der Crazy Drift, aber pass auf, dass du nicht ins Wasser fällst.

3 - 1 - Crazy Proposal

Ziel: Die fünf liebeskranken Männer innerhalb von 70 Sekunden zu ihren Freundinnen bringen.

Methode: Sammle einen der Männer in der Mitte auf und fahre so schnell wie möglich in die Richtung des grünen Pfeils. Der Trick ist, kurz vor dem Absetzen einen Crazy Drift auszuführen. So zeigt dein Taxi in die richtige Richtung und du kannst schnell den nächsten zukünftigen Bräutigam abholen.

3 - 2 - Crazy Jam

Ziel: Drei verschiedene Passagiere in 25 Sekunden zu drei verschiedenen Orten bringen.

Methode: Wenn du anhältst, um den ersten und zweiten Passagier abzuladen, dann versuche, so nah wie möglich beim dritten zum Stehen zu kommen, damit er gleich in dein Taxi springen kann. Außerdem solltest du großzügig den Crazy Dash anwenden, damit du schnell genug durch den Verkehr kommst.

3 - 3 - Crazy Pole

Ziel: Acht Passagiere innerhalb von 70 Sekunden zu ihrem Bestimmungsort bringen.

Methode: Die acht Passagiere sind bereits alle in deinem Taxi. In jeder Drop-Off-Zone steht eine Straßenlaterne. Diese kann missbraucht werden, um unglaublich schnell zum Stehen zu kommen, also verschwende keine Zeit durch bremsen. Zwischen den Zielen ist der Einsatz von Crazy Dashes empfehlenswert.

3 - S - Crazy Zig-Zag 2

Ziel: Die sieben Passagiere (allesamt ältere Damen) nacheinander an ihren Zielorten absetzen und im Zeitlimit von 40 Sekunden bleiben.

Methode: Dieser Test findet auf der gleichen Strecke wie bei 2 - S statt. Dieses Mal musst du bei jeder Kurve nah an der Kante anhalten. Es ist hier sehr wichtig, dass du den Crazy Stop und den Crazy Dash beherrschst. Andernfalls findest du dich im Wasser wieder oder deine Zeit läuft ab.

Wie man das große Geld macht

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mehr Geld zu verdienen, als das mit Standardfahrten und Standardpreisen möglich wäre. Wenn du also der König der Straße mit der dicksten Geldbörse sein möchtest – mit diesen Tipps kannst du es werden:

1 Wenn du die Leute in den grünen Ringen mitnimmst, bezahlen sie dir mehr Geld, da du eine längere Strecke fahren musst. Das ist auf jeden Fall profitabler, als mehrere rote Gäste mitzunehmen.

2 Deine Passagiere geben dir mehr Trinkgeld, wenn du wie ein rücksichtsloser Verkehrsrowdy fährst. Mehr Geld bekommst du für Crazy Thrus (zwischen zwei Autos hindurchfahren, ohne sie zu rammen) und Crazy Drifts (Schleudern) genauso wie für Sprünge über Rampen oder andere verrückte Manöver. Je verwegener der Trick ist, desto mehr Geld zwischen \$0,25 und \$0,75 bekommst du dafür. Mit Combos (also mit mehreren Crazy Thrus hintereinander) kann die Belohnung immer weiter erhöht werden. Genauso erhältst du zusätzliches Geld, wenn du deine Fahrgäste mit Hilfe eines Drift Stops absetzt.

3 Combos können zu Beginn der Reise angefangen werden und gehen so lange weiter, bis du einen Unfall baust. Wenn du mit keinem Auto zusammenstößt, können die Bonusbeträge bis in die Hunderte gehen. Gut dafür geeignet ist die Straße entlang der Straßenbahn und der Highway, der das Basketballstadion und die Innenstadt verbindet.

4 Wenn du deine Passagiere schneller als erwartet zu ihrem Ziel bringst, bekommst du zusätzliches Geld und einen Time-Bonus.



Crazy Pole



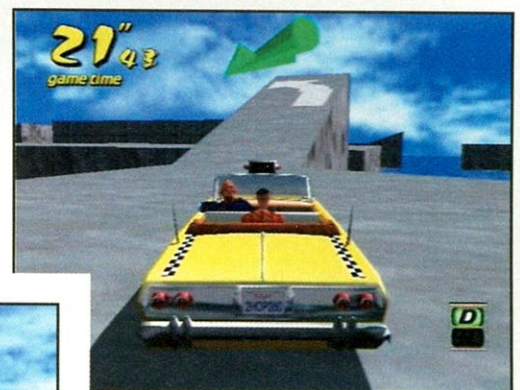
Crazy Parking



Crazy Party

Die Stunde der Wahrheit

Wenn du es endlich geschafft hast, alle Aufgaben aus der Crazy Box zu bewältigen, erhältst du das überragende Taxi-Bike!

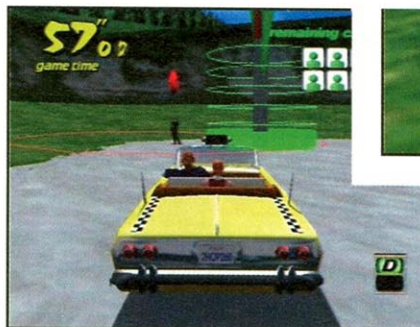


S - 1 - Crazy Thru

Ziel: Innerhalb von 75 Sekunden 30 Crazy Thrus vollführen.

Methode: Ein Crazy Thru ist das Durchfahren einer Lücke zwischen zwei anderen Fahrzeugen. Für diesen Test musst du 30 Crazy Thrus hintereinander ausführen. Das bedeutet, dass du keinen Unfall bauen oder ein anderes Fahrzeug auch nur berühren darfst, denn sonst musst du wieder von vorne anfangen.

Außerdem hast du nur 75 Sekunden zur Verfügung und es passiert leicht, dass man keine Zeit mehr hat. Die beste Methode für diese Aufgabe ist es zu üben und zu versuchen, in der Mitte der Straße zu bleiben.



S - 2 - Crazy Parking

Ziel: Den Passagier innerhalb von 30 Sekunden zu seinem Bestimmungsort auf dem Dach des Parkhauses bringen.

Methode: Diese Aufgabe ist wirklich einfach, doch man kann sich im Parkhaus auch leicht verfahren. Das Geheimnis dabei ist, nicht den Pfeilen zu folgen, denn sie zeigen weg von den Rampen, die auf das Dach führen.

S - 3 - Crazy Party

Ziel: Die sieben Freunde innerhalb von 1 Minute und 40 Sekunden erst von ihrem jeweiligen Versteck aufsammeln und dann zusammen zu ihrem gemeinsamen Ziel fahren.

Methode: Das Zeitlimit für diese Aufgabe ist wirklich knapp bemessen, denn die sieben Freunde sind quer über das ganze Gebiet verstreut. Du brauchst all dein Können, um es zu schaffen. Wende dich nach dem Start nach rechts und fahre in Richtung der Kisten, bei

denen das erste Mitglied der Gruppe wartet. Wende und fahre zu der Straße, die den Berg hinaufführt. Oben wartet der zweite Fahrgast. Lass dich jetzt einfach hinunterfallen und fahre zu den Telefonzellen, bei denen sich Nummer drei versteckt hat. Fahre nun die Spirale nach oben, sammle Nummer vier auf und lasse dich wieder nach unten fallen, um in Richtung Parkplatz zu fahren, wo dich der fünfte Freund erwartet. Von hier aus hast du genug Anlauf, um über die Rampe auf die höhere Ebene zu springen. Hier liegen die beiden letzten Passagiere auf der Lauer. Da du nun alle sieben Fahrgäste eingesammelt hast, solltest du so schnell wie möglich durch

das Tor und die Straße entlang Richtung Ziel fahren. Achte ein bisschen darauf, dass du nicht von der Straße abkommst und dass du vor dem Ziel ordentlich in die Eisen gehst.

S - S - Crazy Attack

Ziel: Innerhalb von 3 Minuten den Arcade-Kurs absolvieren.

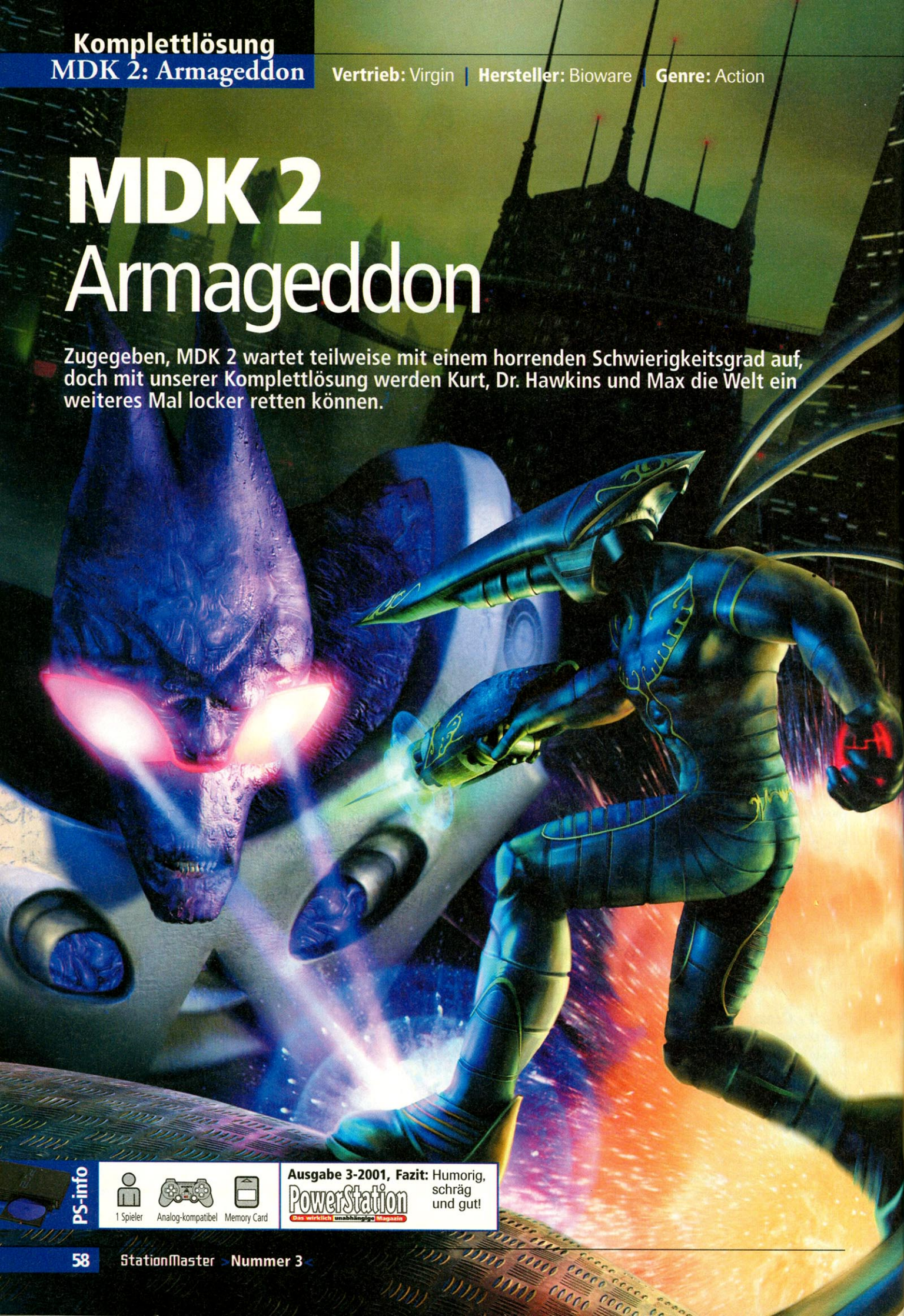
Methode: Hierzu gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Außer: Versuch es, wenn du dich traust! Alles was du tun musst, ist, mit aller Gewalt durch den Kurs zu rasen und dabei alle Techniken anzuwenden, die du bis jetzt gelernt hast. Achte auch darauf, dass du jede einzelne Abkürzung, die du bis jetzt gefunden hast, benutzt. Andernfalls findest du dich mit abgelaufenem Zeitlimit einige Meter vor der Ziellinie wieder. Wenn du diese Aufgabe irgendwann tatsächlich bewältigt haben solltest, erhältst du ein neues Fahrzeug - ein Taxi-Bike, das schneller ist als alles andere. SM

Komplettlösung
MDK 2: Armageddon

Vertrieb: Virgin | Hersteller: Bioware | Genre: Action

MDK 2 Armageddon

Zugegeben, MDK 2 wartet teilweise mit einem horrenden Schwierigkeitsgrad auf, doch mit unserer Komplettlösung werden Kurt, Dr. Hawkins und Max die Welt ein weiteres Mal locker retten können.



PS-info



1 Spieler



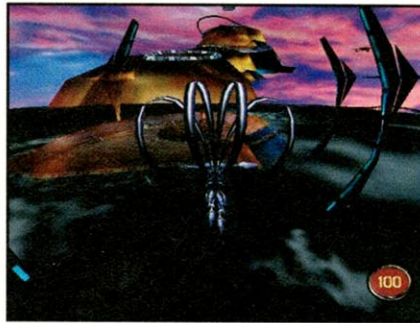
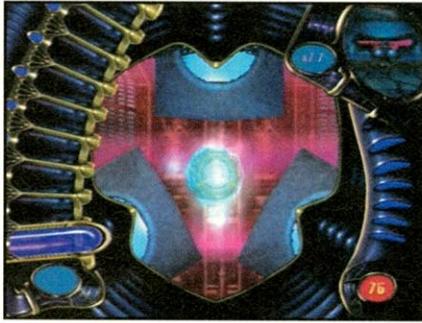
Analog-kompatibel



Memory Card

Ausgabe 3-2001, Fazit: Humorig,
schräg
und gut!

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

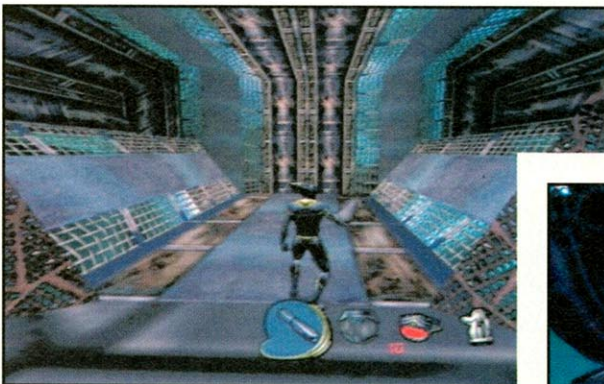


► Level 1

Nach dem Intro weichst du den Flugobjekten aus und folgst den Anweisungen des Professors. Wenn du alle Prüfungen überstanden hast, musst du die blaue Kugel (Lockball) im Sniper-Modus zerstören. Dann öffnet sich die Tür, durch die du hindurchgehen musst. Lasse dich die Absätze hinunterfallen und schieße wieder im Sniper-Modus auf die Zielscheibe, die das fette Wesen hinter der Scheibe immer mal hoch hält. Hast du getroffen, kannst du an dieser Stelle weitergehen. Lasse dich auch den nächsten Absatz runterfallen und gleite mittels des Fallschirms auf den Boden des großen Raums hinab. Hier tummeln sich einige Bottrocks, die du mitsamt ihren Brutstätten niedermähst. Sammle alle Items im Raum auf. Um auf die Plattformen zu gelangen, kannst du den Luftstrom benutzen. Danach schaltest du wieder auf altbewährte Weise den blauen Ball aus. Auf der Plattform darüber geht's weiter. Hier stellt sich dir ein Alien-Orb in den Weg. Zücke das MG und schicke ihn zurück ins All.



Die Bottrocks im nächsten Raum solltest du zum Frühstück verputzen. Sammle die Items auf und zerstöre den blauen Ball, um durch die Tür gehen zu können. Im nächsten Gang warten einige Laserkanonen auf dich. An diese solltest du dich heranschleichen und sie dann im Sniper-Modus erledigen. Der nun folgende Raum beherbergt zwei Bifs. Diese machst du am besten nieder, indem du die Strafe-Buttons benutzt. Laufe also immer um die beiden herum und ballere ohne Unterlass. Sammle alle Items auf (Super-Chaingun nicht vergessen!) und aktiviere den Lockball in der linken Wand. Gehe nun durch die offene Tür. Du siehst einen riesigen Raum. Hier musst du alle Lockballs zerstören, um den Ventilator zu aktivieren. Sammle vorher aber die Items auf! Achte auch auf die Laserkanonen! Nun gelangst du auf das Dach des Komplexes. Hier wollen dir ein paar Aliens mit Raumschiffen das Leben schwer machen. Jage den Kerlen einige Homing-Snipers nach. Dennoch sollten dich die Schiffchen nur sekundär interessieren. Deine Aufgabe ist es an dieser Stelle, im Sniper-Modus einen genauen Treffer in die Öffnung der Plattform gegenüber zu landen. Dazu solltest du den Mörser zu Hilfe ziehen. Ziele immer etwas höher, da die Flugbahn der Mörser ballistisch ist. Nach diesem Muster setzt du auch die nun folgenden Glashauben außer Gefecht. Die Bifs, die überlebt haben, solltest du schon aus der Luft mit MG-Salven



► Cheatcodes

Ach, sieh an! Die Aliens sind zu stark für dich? Na gut, hier gibt's einen kleinen Cheat, der dich unbesiegbar macht.

Unsterblich

Pausiere das Spiel und drücke bei gleichzeitig gehaltener R2- und L2-Taste hoch, hoch, runter, runter, links, links, rechts, rechts, , , ,  und Select. Nun bist du unbesiegbar.

Kurt in Shorts

Wer unseren Kurt mal in Unterhemd und Boxershorts bewundern möchte, gibt die folgende Tastenkombination ein. Gehe ins Startmenü und halte die L2- und R2-Tasten gedrückt, während du , ,  drückst.



Max Slo Mo-Modus

Wer alle Animationen von Kampfhund Max mal schön langsam sehen möchte, der drückt den Feuerknopf und dann dreimal den Waffenauswahlknopf.

Wer mit der Kameraeinstellung im Spiel unzufrieden ist, sollte mal folgende Tastenkombos versuchen:

Racecar-Modus

Pause, L2 und R2 halten und , , ,  drücken. Die Kamera betrachtet das Geschehen aus der Perspektive einer TV-Rennsportübertragung.

Stationary-Modus

Pause, L2 und R2 halten und , , ,  drücken. Die Kamera zeigt das Geschehen nun von einem festen Punkt aus.



Matrix-Modus

Pause und L1 und R1 drücken. Der Pausenscreen verschwindet und die Kamera dreht sich um die Spielfigur.

Wer den Doc hier komisch erleben möchte, sollte sich das mal anschauen:

Nasty-Doc

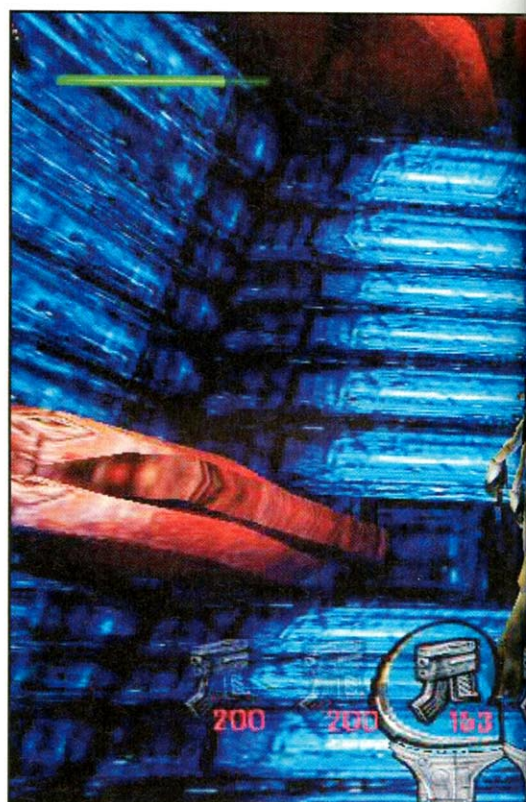
Halte L2 und R2 und drücke die beiden Analogsticks.



und sich persönlich deiner annehmen. Zücke das MG und halte auf den Boss und seine Handlanger, bis alle drei Bösewichte zu Boden gehen. Schaue dir die nun folgende, verhängnisvolle Sequenz an.



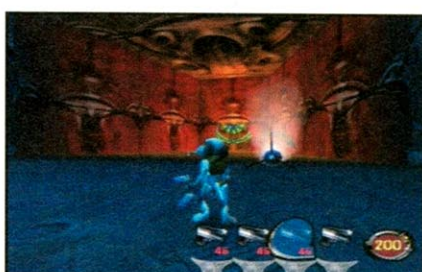
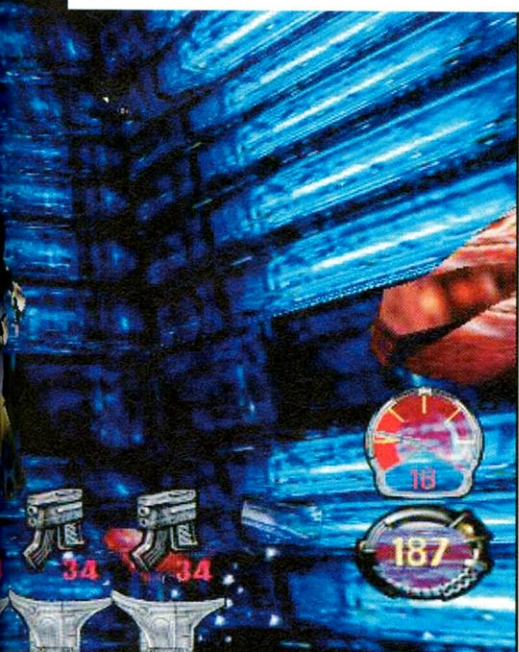
behalten! Bist du über alle Plattformen hinweg, gelangst du zu einem verschlungenen Gebilde. Gehe in die Öffnung hinein und folge der Rampe nach oben. Hier lauert eine Laserkanone. Sammle die Items auf und gleite dann zu der Plattform, über der der riesige Trichter schwebt. Der Ventilator wird dich nach oben bringen. Hier erwartet dich der erste Boss. Zoomte im Sniper-Modus an sein Kampfgerät heran. Nun siehst du 4 Lockballs, die du so schnell wie möglich zerstören musst. Achte auf die Bifs, die ihrem Boss zu Hilfe eilen. Weiter im Inneren befindet sich an gleicher Stelle ein weiterer Lockball. Auch diesen nimmst du aufs Korn. Jetzt kannst du dem grünen Kerl eins auf die Nase brennen. Zoomte sein hässliches Gesicht ran und drücke ab. Nach wenigen Treffern wird er aussteigen



► Level 2

Nun ist Max an der Reihe. Er soll die Energiequelle der Aliens zerstören, damit der Professor wieder den Funkkontakt zu Kurt herstellen kann. Dem Planetenschrott auszuweichen, sollte kein Problem sein. Nachdem der Kläffer mit seiner Magnum auch das letzte furzende Alien erledigt hat, gibst du der Prof. noch einige Tipps mit auf den Weg. Sammle die anderen Magnums ein und wähle dann alle vier an, damit du über eine überzeugende Feuerkraft verfügst. Mit deinen Wummen zerstörst du die Wand, die vor dir liegt. Laufe durch den nächsten Gang und erledige die Biester, die sich hin und wieder





blicken lassen. Eine weitere Wand wartet darauf, zerschossen zu werden. Im nächsten Raum befinden sich links und rechts zwei Behälter, die du zerschießt. Jetzt kannst du den Ausgang freischießen. Du gelangst auf einen Platz, auf dem ganz schön viel los ist. In den Gruben befinden sich Bottrock-Produktionsstätten. Alles was sich hier bewegt, solltest du umnieten. Regt sich hier nichts mehr, verlässt du den Kampfplatz durch die große Tür. Die folgende Passage kann leicht zu einem Geduldsspiel ausarten. Schnappe dir das Jetpack und schwebe durch die erste Schleuse. Hier musst du die beiden Laserkanonen ausschalten, damit sich die nächste Luke öffnet. Dieses Prinzip wendest

du so lange an, bis du auf eine neue Ebene mit einer zweiten Tankstelle gelangst. Bis du dorthin kommst, wirst du einige Male am Boden auftanken müssen. Sieh zu, dass du nicht von allzu hohen Stellen aus auf den Boden fällst. Noch ein Tipp zum Schweben: Steuere, wenn du in der Luft bist, vor und zurück. Diese Technik macht Max schneller, so dass er effizienter mit dem Treibstoff umgehen kann. Der zweite Schleusenabschnitt verläuft ähnlich. Nun folgst wieder einem Gang mit Laserkanonen. Im nächsten Raum schweben ein paar Plattformen, die du bespringen musst. Um die gaffenden Aliens musst du dir keine

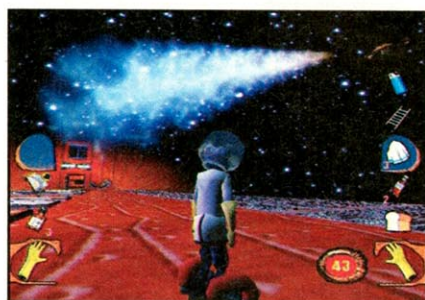
Sorgen machen. Um an der Tankstelle aufzutanken, gibt es einen Trick: Stelle dich an die äußere Kante der letzten Plattform, der Tanke zugewandt. Bist du weit genug am Rand, so sollte sich dein Jetpack aufladen. Zerschieße noch die letzten Laserkanonen in den Schleusen, um schließlich zum Endgegner zu gelangen. Der dreht sich lustig um sich selbst und gibt eine prima Zielscheibe ab. Ballere zuerst auf die gelben Lichter. Das sollte nicht weiter schwer sein. Sind alle hinüber, hältst du auf das Licht, das übrig bleibt. Ist auch dieses Geschichte, geht es Max an den Kragen...



► Level 3

Die Jim Dandy wird angegriffen und die Gauner schaffen es tatsächlich einzudringen! Nun ist es an der Zeit, den Doc ins Kampfgeschehen einsteigen zu lassen. Der Bordcomputer wird dir die wichtigsten Steuerungstechniken zeigen. Zuerst sammelst du den Toaster und das Brot ein. Im Kühlschrank befinden sich noch zwei Fizzys. Nun läufst du auf die Brücke und sammelst das Klebeband ein. Dein nächstes Ziel ist das WC. Dort gehst du einfach auf die Toilette. Verlässt du die Kabine, explodiert der Lokus. Schnappe dir die Rohre und den Handtrockner. Nachdem du dir die Griffel gewaschen hast, kombinierst du die Rohre und den Trockner zum Pusto-matic. Mit diesem interessanten Gerät pustest du die Bottrocks in der Lounge in Richtung der hungrigen, Fleisch fressenden Pflanze. Die dankt es dir, indem sie deinen Toaster in einen Atomic-Toaster verwandelt. Fahre mit dem Lift nach unten. Hier steht ein Raum unter Wasser, der dummerweise noch elektrisch geladen ist. Um diesem Zustand ein Ende zu machen, musst du das Leck mit deinem Klebeband abdichten. Dazu stellst du dich auf den Eisenträger daneben und wählst das Klebeband an. Nun kannst du gefahrlos auf dem Boden herumspazieren. Dort solltest du das Seil an dich nehmen und es mit den Rohren zu einer Leiter kombinieren. Der Prof. wird merken, dass er an dem roten X etwas befestigen kann – nämlich die Leiter. Damit gelangst du auf einen höheren Träger. Schaust

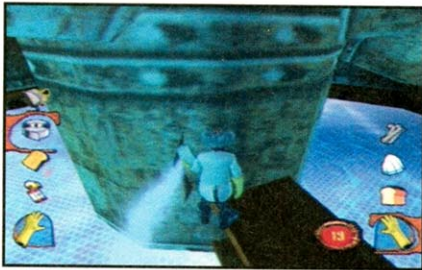
du nun hinunter, wird dir ein X auf einem niedrigeren Träger auffallen. Lasse dich dorthin fallen und benutze die Leiter dann noch einmal. Nun folgen einige Sprungeinlagen, bis du in einen Schacht gelangst. Lasse dich weiter in den Schacht hinein fallen. Hier ist Vorsicht angesagt. Zwei Bottrocks haben sich im folgenden Raum eingeklinkt. Feuere mit dem Toaster auf die Burschen. Versuche dabei aber immer, in Deckung zu bleiben. Wieder folgt eine Sprungpassage, bis du in den nächsten Abschnitt gelangst. Erneut sind Eisenträger deine Feinde. Versuche, auf den Eisenträger zu gelangen, der dem Lift am nächsten liegt. Fahre mit diesem nach oben und springe auf die Röhre, deren Anfang offen ist. Springe in den Schacht. Einmal mehr warten einige Träger auf dich. Verwende an den X-Punkten die Leiter, bis du schließlich zu einem weiteren Lift gelangst. Im nächsten Raum ist links eine Rampe, die in einen Raum mit einem Fischglas und einem Feuerzeug führt. Nimm die beiden Dinge an dich und benutze das Fischglas am Bodengitter. Sogleich schlüpfst du in die schuppige Haut des Cuckleberry Fin. Nun gilt es, den Überbrückungsschalter zu finden. Wenn du durch die Gänge schwimmst, solltest du die ersten beiden Male den geraden Tunnel wählen. An der nächsten Kreuzung dann rechts, wieder geradeaus und an der nächsten Abzweigung nach links. Nimm dich vor den hungrigen Riesenfischen in Acht! Nun kann der Prof. den nächsten Raum betreten. Mache die Aliens mit radioaktivem Brot zur Schnecke und besuche den Raum hinter der rechten Tür. Hier findest du noch einen Mr. Fizzy, 3



Schnäpse und drei Tücher. Nun fährst du mit dem Lift nach oben. Im nächsten Raum wartet ein Bif auf dich, den du mit einem Toast die hässliche Visage rasierst. Wenn du den Hebel am anderen Ende des Raumes umlegst, kommt ein Sog zustande. Deshalb solltest du vorher das Klebeband anwählen. Denn während du beinahe nach draußen gesogen wirst, kommt dir ein Magnet in die Quere. Kombiniere diesen schnell mit dem Klebeband. Nun

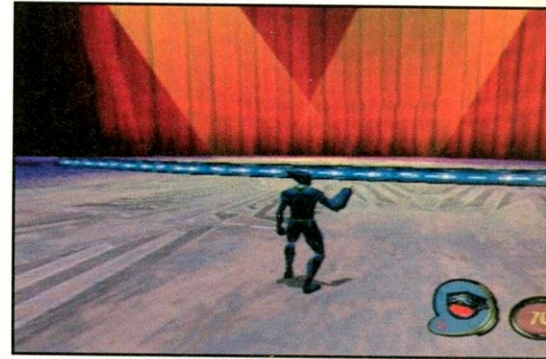


scheint dir die Luft auszugehen. Um diese Tragödie zu vermeiden, stülps du dir das Fischglas über den Kopf. Nun gilt es, über den Steg zu laufen und den Schüssen des Raumschiffes auszuweichen. Ist das geschafft, gelangst du zum Level-Boss. Das Riesenhirn hat ein ziemlich großes Mundwerk und einen ebensolchen Kopf. Um es zu Boden zu ringen, musst du die beiden Hebel im Raum umlegen. Dann springst du auf den roten Punkt. Zweimal solltest du den Kerl mit dem Strahl einfangen. Falls dir unser Hirni zu sehr zusetzen sollte, sammle die Mr. Fizzys im Raum ein.

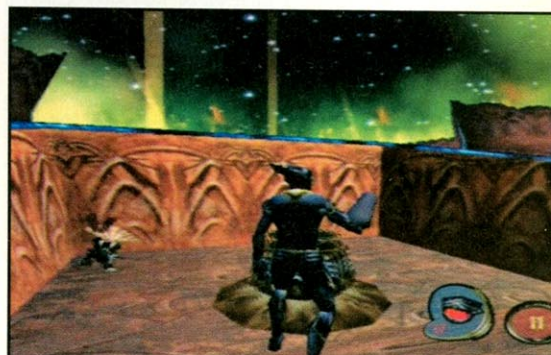


► Level 4

Nun ist also wieder Kurt an der Reihe. Schauge dich ein wenig im Raum um. Dir wird ein blaues Glasfenster auffallen. Zücke dein MG und ballere das Fenster zu Klump. Vorsicht! In der großen Halle warten zwei fiese Bifs auf dich. Die beiden solltest du nach alter Manier erledigen. Laufe im Kreis um sie herum, um ihnen kein festes Ziel zu bieten, und ballere, was das Zeug hält. Immer wenn der grüne Saft spritzt, hast du es geschafft. Sammle die Super-Chaingun und die restlichen Items ein. Die Flugkörper solltest du ignorieren. In diesem Raum wartet eine weitere Scheibe, die es einzuschießen gilt. Danach gelangst du in einen blauen Raum. Lasse dich am anderen Ende nach unten gleiten. Im nächsten Raum sammelst du die Aliens nieder und aktivierst den Lockball in der Mitte des Raums. Der nächste Abschnitt wird von Alien-Orbs unsicher gemacht. Die Jungs solltest du aus sicherer Entfernung vom Himmel pusten. Laufe nun zur mittleren Plattform. Unter dieser verbirgt sich ein Lockball. Aktiviere ihn. Laufe nun ein Stück um die Plattform herum. Durch den Lockball sollte der Ventilator in der Mitte in Gang gebracht werden. Unweit von dir sollte sich ein kleiner Ventilator befinden. Mit diesem gelangst du in den großen hinein. Jetzt wird es etwas hektisch und knifflig. Schieße im Sniper-Modus von unten auf die Lockballs, die eine Art Treppe bilden. Bei einem Treffer fährt eine blaue Plattform heraus. Diese ist aber nur für einige Sekunden aktiv. Da du im Gleitflug den Sniper nicht nutzen kannst, musst du die Balls also vom Boden aus aktivieren – und zwar



beginnend mit dem ersten. Nun lässt du dich nach oben blasen und nutzt die Plattformen als Treppe, um auf die nächste Ebene zu gelangen. Die nächsten Lockballs zu aktivieren, ist nicht dringend nötig, aber ratsam. Hierzu musst du schnell sein. Weiche auf den linken Vorsprung an der Wand aus und nimm die Balls aufs Korn. Nun musst du flink sein: Renne in den Ventilator und gelange zu den Plattformen, bevor sie wieder verschwinden. Wir haben es mit etwas Timing und nur einer aktivierten Plattform bis nach oben geschafft... Nach einigen Versuchen bist du nun also oben angekommen. Sammle die Items ein und gehe in den nächsten Gang. Die nächste Übung ist ähnlich grausam. Die drei Lockballs, die hier ständig auf und ab schweben, müssen nicht aktiviert werden, sondern bilden eine Art Miniventilator. Fliegst du über einen der Bälle, erhältst du einen Schub. Im Sniper-Modus musst du die Bälle treffen. Ist das geschehen, verharren die Bälle an der Stelle, an der du die getroffen hast. Du solltest die Dinge nun so platzieren, dass sie eine Treppe zur nächsten Nische bilden. Meist reichen dafür zwei Bälle





aus. Außerdem solltest du so früh wie möglich den Alien-Orb abknallen, da er dir wertvolle Energie raubt. Oben angekommen, geht es durch den lasergeschützten Gang. Ist dieser geschafft, lauern im nächsten Abschnitt zwei Bifs. Erledige die beiden im Sniper-Modus, indem du um die Ecke oder über die Kante spähist. Dein nächstes Ziel ist die rechte Tür. Als bald stehst du in einem runden Raum mit einigen Türen. Öffne die linke Tür neben der Eingangstür. Hier gibt es Lebenspunkte. Nun geht das Licht aus und die Aliens wollen dich verwirren. Drehe dich einmal um 180° und öffne die Tür vor dir. Hier gibt es erneut Lebenspunkte. Die anderen Türen im Raum bergen Fallen! Nun gehst du durch die linke Tür und räumst die Bühne auf. Lass die Puppen tanzen! Dem letzten "Tänzer" musst du die Rübe im Sniper-Modus runterschießen. Dann musst du selber tanzen. Nachdem du die Aliens davon überzeugt hast, dass du schlecht tanzt, wollen sie dich bestrafen. Sag ihnen, was du davon hältst. Nach der Show verlässt du die Bühne durch den Hinterausgang. Hast du auch den

nächsten Gang überstanden, kommst du zu einem Vulkan. Hier tummeln sich 3 Bifs. Erledige die Kerle aus der Deckung heraus. Gehe nun zu dem Vulkan und schwebe mit Hilfe der Dämpfe des Vulkans in einen geheimen Raum. Hier gibt es einige Items einzuheimsen. Danach verlässt du die Vulkangegend durch die andere Tür. Nun kommst du zu einem Raum mit vier Röhren. Unten in der Mulde wachen zwei Bifs. Schalte zuerst die Laserkanonen aus. Dann, im Sniper-Modus, den ersten Bif. Den zweiten Bif wirst du im Flug attackieren müssen. Unter der Plattform verbirgt sich ein Lockball und ein Lebens-Item. Aktiviere den Lockball, um die Röhren zu untersuchen. Eine enthält eine Falle, eine andere ist verschlossen, aus einer bist du gekommen, die andere ist die gesuchte. Du musst durch einen Lasergang. Hier würde sich der Tarnschild (falls vorhanden) lohnen. Nun kommst du zu einer Brücke. Die ist jedoch eingefahren. Links und rechts siehst du einen Aufwind. Dort gibt es die Bouncing-Ammo. Lass dich in die Nebenräume nahe der Aufwinde treiben. Gehe in den Sniper-Mode

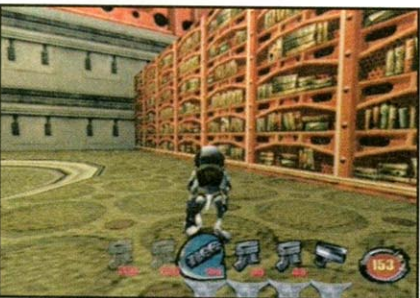
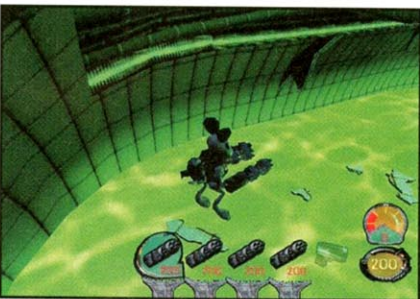
und visiere die kleinen violetten Punkte mit der Bouncing-Ammo an. So triffst du die Lockballs links und rechts. Die Brücke fährt nun aus. Übrigens schlummern noch am hinteren Ausgang der Nebengänge zwei Items. Auf der anderen Seite der Brücke metzelst du die Aliens nieder und säuberst den Lasergang. Nun stehst du in einem riesigen Raum. Sammle zuerst die Items auf. Ganz wichtig ist der Sniper-Schild! Dann öffnest du die Kuppel in der Mitte des Raumes. Hier triffst du Max.

Schwing Schwing schaut vorbei und möchte euch beide etwas nerven. Gehe in den Sniper-Mode und benutze den Sniper-Schild. Versuche, Schwings Augen dreimal zu treffen. Dann krallt er sich Max und flüchtet auf die andere Seite. Nun gilt es, seine markierte Hand zu treffen. Ist auch das gelungen, kann Max flüchten. Nun läuft Schwing umher. Immer wenn er in der Nähe eines Hebels steht,feuerst du auf den jeweiligen Lockball. Nach einigen Energiestößen ist Schwing platt. Er türmt durch ein Energietor.

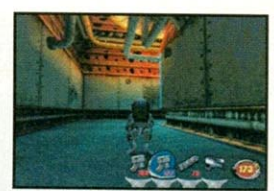
► Level 5

Bist du den Trümmern ausgewichen, nimmst du die beiden Waffen an dich und zerschießt das Gitter im Boden. Springe auf das zweite Gitter und halte Ausschau nach einem Gitter in der Wand. Auch das zerschießst du. Laufe durch den Schacht und gelange in einen Raum mit Energiestrahlen. Es hilft alles nichts, du musst dort runter. Weiche den Strahlen durch Sprünge aus und zerstöre die 4 Konsolen im Raum. Nun findest du ein weiteres Loch im Boden, dass dich zu einem Raum mit einem Teleskop bringt. Auch hier findest du in der Mitte des Raumes ein Gitter, das du zerstören musst. Nun läufst du immer weiter, bis du zur Bibliothek kommst. Befreie diesen Raum des Wissens von den Invasoren und zerstöre am anderen Ende das Gitter. Der folgende Gang bringt dich in einen Raum mit riesigen Inkubatoren. Laufe um sie herum.





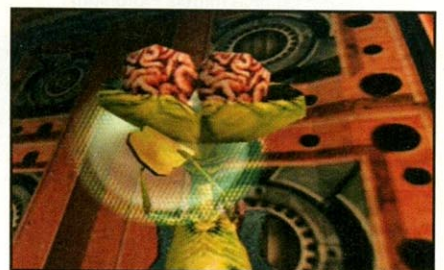
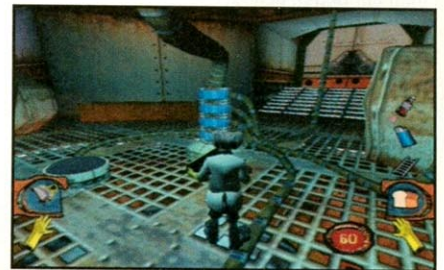
Hinter einem ist eine Konsole. Ist diese zerstört, setzt sich eine Plattform in Bewegung.

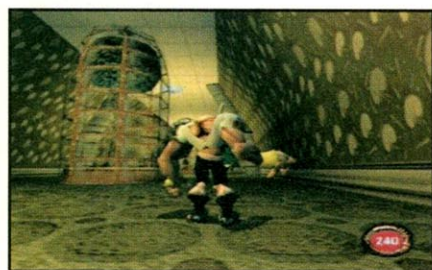
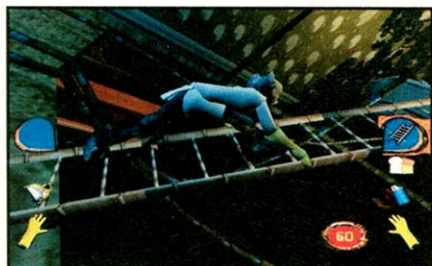
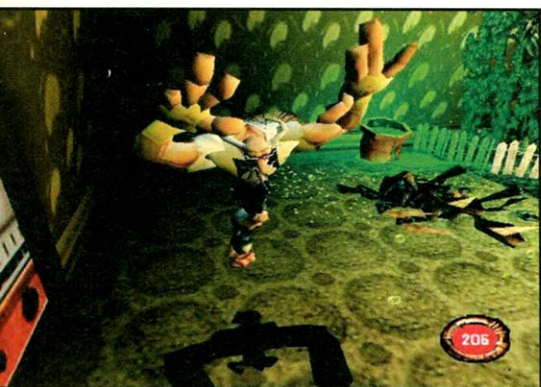


Die trägt dich auf die nächste Ebene. Mache die Aliens nieder und sammle die Items ein. Auf der letzten Plattform wartet ein neues Gitter in der Wand. Zerstöre es und gehe hindurch. Gehe durch den Korridor und durch das nächste Gitter. Lass dich in den Hauptraum des Schiffes fallen. Gehe zum WC und verjage die Aliens von der Toilette. Vor dir kannst du eine Wand zerschießen. Die Öffnung ist durch mehrere Türen geschützt. Nun folgt ein kleiner Irrgarten, der aber schnell durchquert ist. Nervig sind nur die Kamikaze-Aliens. Siehst du mehrere Waffen vor dir, hast du den Ausgang gefunden. Läufst du nun weiter, bricht der Boden unter dir weg. Du landest genau auf einer Bottrock-Party. Hier solltest du schleunigst wieder verschwinden, denn es kommen immer wieder neue der hässlichen, grünen Kerle. Es gibt drei Gitter in diesem Raum, doch nur eines kannst du über die Kisten erreichen. Verlasse den Raum auf diesem Wege wieder. Ein kleiner Gang folgt, der dich in einen Lagerraum bringt. Dort zerschießt du schnell die linke, auffällige Wand und lässt dich im Idealfall von Träger zu Träger fallen, wobei du die Items aufsammelst. Unten angekommen gehst du durch den Gang und nimmst das Jetpack. Nun musst du ein ruhiges Händchen haben. Du musst mit dem Jetpack die Tankstelle verfolgen! Sie wird elendig langsam durch den Raum gleiten. Versuche, immer in ihrer Nähe zu schweben, damit du ständig aufgetankt wirst. Mache das so lange, bis du ein schwarzes Rohr siehst. Nun solltest du auftanken und in dem Rohr nach oben fliegen. Spielst du einen schwierigeren Grad, solltest du noch etwas Treibstoff besitzen, denn wenn du nun den Gang entlangläufst, wird bald der Boden wegbrechen und dich dazu nötigen, das Jetpack zu benutzen. Im leichten Schwierigkeitsgrad kannst du bis zum Ende des Gangs unbesorgt sein. Lasse dich nun herunterfallen. Ein Birdbrain wird dir Badmax vorstellen. Und der ist auch dein Endgegner. Es gibt nur eine Möglichkeit, den Köter umzulegen – Dauerfeuer!

► Level 6

Wer dachte, die Aliens ziehen sich einfach so zurück, irrte. Das Megahirn gibt dir zu verstehen, dass das ganze Schiff voller Bomben ist. Gehe in die Haupthalle. Hier wartet die erste Bombe auf dich. Der farbige Pfeiler zeigt dir, welchen Knopf du zuerst drücken musst. Achte auf die Schläuche. Ein roter Punkt wandert durch den entsprechenden Schlauch zum richtigen Schalter. Du solltest für diese Übung ein flinkes Auge haben. Die Schalter betätigst du, indem du einfach drüberläufst. Auf der Brücke gibt es noch einige Items zu holen. Danach geht es in die Lounge. Der Weg dorthin wird durch eine Sprungpassage erschwert. Vorsicht! Die Platten fallen nach einer kurzen Zeit in den Abgrund. Beeile dich also. Das Superhirn präsentiert dir die zweite Bombe. Wieder achtest du auf die Säule und die Schläuche. Benutze die Leiter, um nach oben zu kommen. Entfernt liegende Knöpfe kannst du zeitsparend auch mit dem Toaster betätigen. Ist auch dieser Sprengsatz entschärft, hilfst du deiner Fleisch fressenden Pflanze Kermit einmal mehr. Die wirft dir Plutonium zu, das du



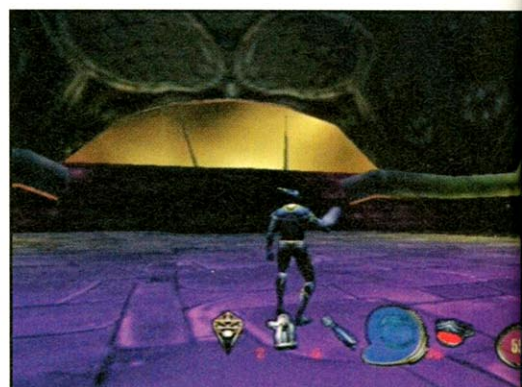


trinkst. Damit verwandelst du dich in ein Monster. Als Monster plättest du alle Aliens. Eine neue Tür öffnet sich und bringt dich zu einem Teleporter. Dieser wiederum bringt dich zu einer weiteren Bombe. Diese Bombe zu entschärfen, ist schon etwas kniffliger. Hier musst du abwechselnd nach oben klettern und einen am Boden befindlichen Schalter betätigen. Ist die Bombe deaktiviert, solltest du schleunigst durch das nun offene Tor flüchten, da du attackiert wirst. Nun folgt die letzte Bombe, doch die hat es in sich. Benutze das Feuerzeug, falls es dir zu dunkel ist. Achtung! An der Wand befindet sich auch ein Schalter. Betätige diesen mit dem Toaster!

Nun nimmt sich das Superhirn persönlich deiner an! Um seinen Schutzschild klein zu kriegen, musst du dich mittels Plutonium wieder in ein Monster verwandeln. Als Berserker kletterst du auf den höchsten Punkt der Kisten und springst im richtigen Moment auf das Hirn. Prügele dabei wild um dich. Das Alter Ego des Prof. wird dem Hirn richtig einheizen. Diese Aktion führst du viermal durch, bis der Schutzschirm des Hirns verschwunden ist. Nun beharkst du den Schlaumeier mit Toast.

► Level 7

Der Hausmeister hat den nächsten Job zu erledigen. Mache dich in diesem Level auf viele Scharfschießübungen gefasst. Zunächst musst du vor dem Kampfschiff flüchten. Laufe den Steg entlang und nutze so oft es geht deinen Fallschirm, da der Kreuzer versucht, dir den Boden unter den Füßen wegzuschießen. Renne an der Gabelung nach rechts. Dort kommst du an eine Tür. Dort drinnen bist du erst mal in Sicherheit. Springe auf die nächsttiefere Ebene und aktiviere die Lockballs unter den Säulen. Nun ist der Luftstrom aktiv. Der bringt dich nach oben. Wieder gilt es, einen Lockball zu aktivieren. Jetzt lässt du dich wieder auf das Gitter fallen und aktivierst den nächsten Lockball. Mit dem Luftstrom geht's weiter nach oben. Im nächsten Raum siehst du zwei Glaskuppeln, die du mit den Granaten im Raum zerstörst. Über dem Gebilde der linken Kuppel versteckt sich ein Lockball. Aktiviere ihn und springe durch die zerstörten Glaskuppeln. Hier unten findest du Mörsermunition. Diesefeuerst du rechts auf die Glasfläche. Ist auch die zerdeppert, wird der Lockball aktiviert. Gehe nun wieder hinunter, wo du die Mörsermunition ergattert hast, und besorge dir dort die Bouncing-Munition. Die musst du oberhalb des vergitterten Gebildes hinfeuern. Dabei gibt es einen Trick, um den Lockball mühelos zu treffen: Stelle dich auf die rosa Markierung und treffe den rosa Punkt an der Wand. Das Bouncing-Geschoss wird genau den Lockball treffen. Nun kannst du wieder an die frische Luft gelangen. Hier wartet das Schiff auf dich. Laufe den rechten Steg entlang und lasse dich links nach unten fallen. Dort ist eine Plattform,



die durch drei helle Lichter gekennzeichnet ist. Lande darauf. Hier gibt es nützliche Items und einen Teleporter, der dich vor eine Tür beamt. Gehe durch die Tür. Nun kommst du in einen Raum mit drei herabhängenden Gebilden. Erledige erst die Roboter mit gut gezielten





Kopfschüssen. Nun musst du die Glasabdeckungen der Gebilde zerschießen. Das machst du am besten ebenfalls im Sniper-Modus. Sind die Scheiben zerstört, fällt jeweils ein Lockball heraus. Die musst du wieder treffen. Achtung! Es tauchen schwer erkennbare Roboter auf! Alle drei Gebilde beherbergen Items, aber auch Laserkanonen. Die Items können allerdings durchaus nützlich sein. Das hintere rechte Gebilde (vom Eingang aus gesehen) trägt dich eine Etage höher. Hier gibt es wieder Lockballs zu aktivieren. Zerstöre erst die Scheiben. Schieße dann mit Mörsermunition in die Öffnungen, bis die Lockballs herausfallen. Sind alle Lockballs getroffen, entsteht ein neuer Durchgang. Du gelangst ins Freie. Wähle wieder die rechte Abzweigung. Schwebte auf die nächsttiefer Ebene und mit dem Ventilator vor eine weitere Tür. Nun bist du in einem Raum mit einem Generator in der Mitte. Laufe nach links und zerstöre einen Lockball nach dem anderen. Es tauchen nach jedem Lockball mehrere Gegner auf, die du erledigst. Achte darauf, dass am Eingang immer wieder neue Items auftauchen. Hat sich der Generator überladen, reißt er ein Loch in den Boden. Aktiviere die folgenden Lockballs, um immer weiter nach oben zu gelangen. Wieder draußen stellst du dich dem Raumschiff.

Anstatt auf der Hauptplattform mit dem Schiff zu kämpfen, schwebst du auf das dunkle Gebilde in der Nähe der Plattform. Hier wird dich das Schiff nicht richtig sehen und du kannst in aller Ruhe im Sniper-Modus die Lockballs des Schiffes zerschießen. Geht das Schiff zu Boden, gibt es eine Überraschung...

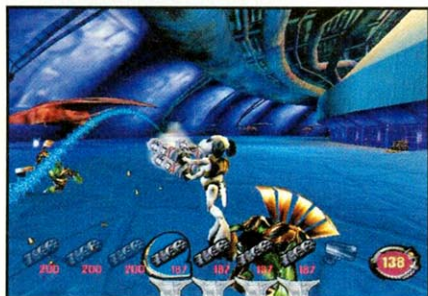
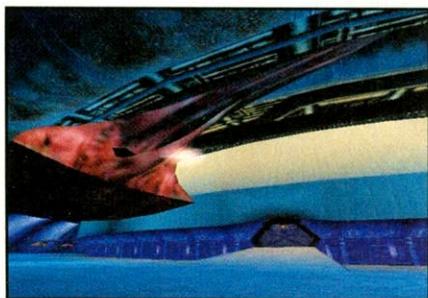
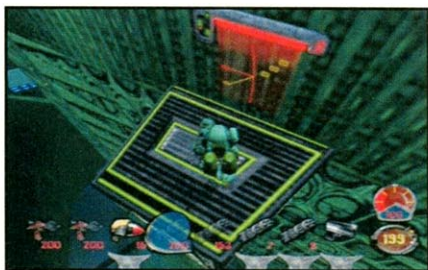
► Level 8

Nun bist du in Swizzles-Stadt angekommen. Laufe hier ein wenig die Straße entlang und suche in einer Seitengasse die Stelle, an der zwei Kisten einen Durchgang versperren. Die Kisten ballerst du weg und gehst durch den Gang. Laufe durch die Luftschleuse bis auf einen großen Platz. Vorsicht, mit den hier anwesenden Bifs ist nicht zu spaßen. Bahne dir deinen Weg durch die Feinde, bis du in den nächsten Gang gelangst. Hier läutet sofort der Feuermelder, der deine Zigarre bemerkt hat. Nimm alles, was sich bewegt und blinkt, aufs Korn, bis Stille herrscht. Eine weitere Schleuse öffnet sich. Nun bist du in einer Art Museum. Auch hier kannst du nach Herzenslust alles niederschließen. Vergiss im Ballerrauch aber nicht den Sensor an der Decke. Dieser öffnet eine Tür. Du gelangst in einen riesigen Raum mit einem Komplex, der durch 3 Schläuche verbunden wird, einen roten, einen blauen und einen gelben. Jetzt springst du vom Rand auf eine Plattform, die du von dort aus erreichen kannst. Die Säule selbst hat noch einen Rundweg, auf dem du Rast machst. Von hier kannst du die nächste Plattform erreichen, die dich nach oben führt. Hat die Plattform ihren höchsten Punkt erreicht, solltest du die Halteschläuche zerschießen. Die Reihenfolge ist egal. Sind alle drei Geschichte, stürzt die Konstruktion in die Tiefe und reißt ein Loch in den Boden. Dort geht es weiter. Durch die nächste Röhre kommst du in einen Hangar. Hier geht es hart zur Sache. Sammle alle Waffen auf und erwidere das Feuer der Aliens. Die Frachter kannst du nur zerstören, indem du auf ihre Laserkanonen zielst. Sind alle drei zerstört, rauscht ein dritter heran. Der öffnet die Luke und setzt Bottrucks ab. Mähe die Gestalten nieder. Nach der Schießerei senkt sich der Frachter etwas und gestattet dir, hineinzugehen. Drücke im Cockpit den roten



Knopf. Der Frachter wird dir den Weg durch die verschlossene Tür freischießen. Nun folgt die schwerste Stelle im Spiel. Sammle die Raketen und das Jetpack ein. Dieses Jetpack unterscheidet sich von den bisherigen im Spiel. Es lädt sich sehr schnell wieder auf, wenn du die Viereck-Taste loslässt. Doch es ist schwer, mit dem Ding an Höhe zu gewinnen. Wirf einen Blick nach oben an dem riesigen Turm entlang. Dort hinauf musst du gelangen. Fliege zuerst auf den Vorsprung über dir. Um möglichst schnell an Höhe zu gewinnen, solltest du während des Schubgebens kurze Bewegungen vorwärts und rückwärts machen. Auch solltest du versuchen, einen guten Absprung zu üben. Dieser wird weiter oben maßgeblich über Gelingen und Misslingen der Sache entscheiden. Fliege nun weiter zum nächsthöheren Vorsprung. Die Alien-Orbs beschießt du mit deinen Lenkraketen. Deinen nächsten Zwischenstopp legst du auf einem Gasrohr ein. Diese sind immer an ihren grünen, giftigen Dämpfen zu erkennen. Noch ein Flugtipp: Wenn du abgesprungen bist, solltest du versuchen, so viel wie möglich an Höhe zu gewinnen. Zwischenlandungen lassen sich am besten im freien Fall regulieren. Justiere dabei immer die Kameraperspektive nach, so dass du nach unten sehen kannst. Nun arbeitest du dich von Gasrohr zu Vorsprung nach oben. Nach einigen Flugpassagen wirst du mehrere Gasrohre übereinander sehen. An dieser Stelle geht es





steil nach oben. Fliege wieder von Vorsprung zu Vorsprung. Umfliege nach Möglichkeit die Gasdämpfe. Bist du am letzten Vorsprung angekommen, schaust du auf die lange Antenne über dir. An deren Spitze kannst du eine Plattform erkennen. Dorthin musst du fliegen. Da du nun längere Strecken zu bewältigen hast, solltest du dein Jetpack nicht unter 15% Tankinhalt kommen lassen. Befindest du dich im Fall, ist es nahezu unmöglich, wieder genug Höhe wettzumachen. Während des Schubgebens solltest du immer geradeaus drücken. Reguleiere vorsichtig im Fall mit dem Jetpack deine Landung. Gönn dir eine kleine Pause und sieh dir den Turm noch mal an. Leicht links erkennst du eine blaue Plattform, die ein- und ausfährt. Diese musst du nun erreichen und zwischenlanden. Eine zweite Plattform befindet sich etwas weiter links (Blick zum Turm). Dort tankst du noch mal auf. Starte weiter zu einem Vorsprung, der unter der nächsten Antenne liegt. Hier befindet sich eine Schalttafel. Diese besagt, dass sich die Antennen senken können. Fliege also weiter auf die Plattform der Antenne über dir. Kaum bist du gelandet, senkt sie sich. Dein nächster Job ist es, alle Antennen rund um den Turm abzusenken. Du solltest nicht zu lange warten, bis du von einer Antenne zur nächsten

fliegst, da dich der Höhenunterschied zu viel kostet. Hast du alle Antennen in einem Zug gesenkt, fahren weitere blaue Plattformen aus, die eine Treppe bilden. Warte immer den richtigen Zeitpunkt ab und arbeite dich nach oben. Nach einiger Zeit erreichst du Schläuche, die in ein dickes Rohr münden. Hier ist eine Öffnung, die den ersehnten Checkpoint birgt. Durch den Tunnel gelangst du zu einer riesigen Halle, die unter Starkstrom steht. Vor dir erheben sich Säulen, in deren Mitte blaue Lichter flackern. Schießt du auf den oberen Teil, zerbricht er. Der Stumpf bietet dann einen Landepunkt. Fliege auf jede Säule zu und ballere was das Zeug hält auf den oberen Teil der Konstruktionen. Auf diese Art arbeitest du dich vor bis zur anderen Seite. Folge dem Tunnel und stelle dich einmal mehr Schwing Schwing. Schieße fortwährend auf seinen Oberkörper. Achte dabei nur auf Schwangs Lasersalven und auf das Zeitlimit.

► Level 9

Ist der Professor sicher durch das Meteoritenfeld gesteuert, befindest du dich in einer Halle mit einer Telefonzelle. In diesem Level gilt es, drei Teile zu finden. Sammle zuerst alle Items ein und gehe dann durch den Gang, der nach unten führt. Du gelangst in einen Raum, in dem dich ein Zaun von einer Horde Bottrocks trennt. Dorthin gelangst du nur durch einen Irrgarten. In diesem musst du einige Schalter betätigen. An der ersten Abzweigung läufst du nach links, dann zweimal nach rechts. Hier ist der erste Schalter. Übrigens: Achte auf das ständig vorbeihuschende Conehead! Das Kerlchen zeigt dir unbeabsichtigt den Weg. Ansonsten geht es weiter geradeaus und dann rechts. Weiche den Stromfallen aus und biege nach rechts ab. Folge immer dem Gang, bis du zu den Dampffallen kommst. Biege nun nach links ab und folge dem Gang. Hier ist ein weiterer Schalter. Drehe dich um und biege zweimal links ab, bis du wieder zu neuen Dampffallen kommst. Hier befindet sich der dritte Schalter. Jetzt verfolgst du das Conehead und gelangst in den Hof mit den Bottrocks. Räume mit den Wüstlingen auf. Hier findest du

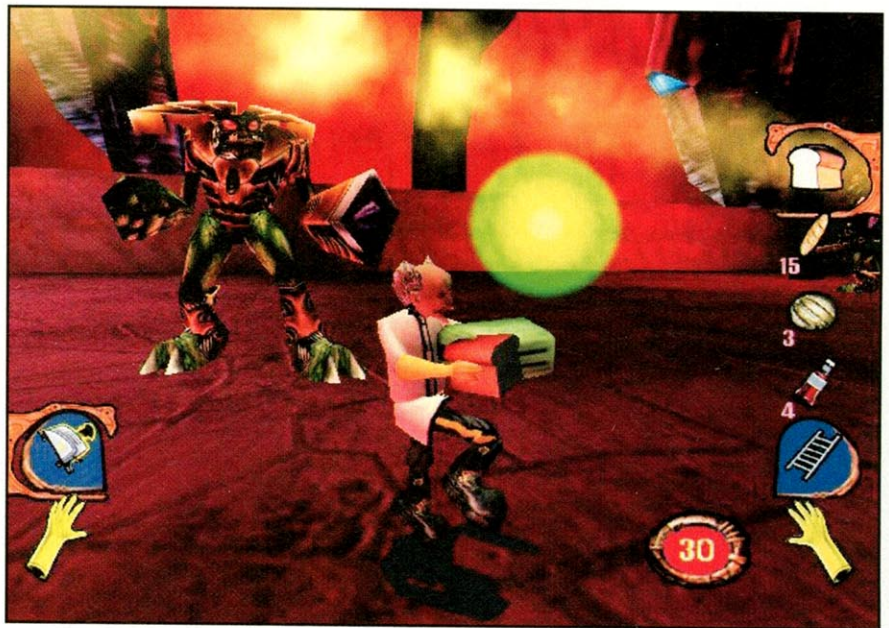


das erste Teil für deine Telefonzelle. Mit dem Transmitter gelangst du in die Eingangshalle zurück. Diesmal gehst du nicht nach unten, sondern nach oben in den Gang. Du kommst zu einem Gang mit einer Energiebrücke. Versuche, dich von Seitennische zu Seitennische vorzuarbeiten. Merke dir, in welchem Zeitmuster der Boden verschwindet, und springe in diesem Moment einfach hoch. Eine weitere Brückenpassage folgt. Nun gelangst du in einen Raum. Drückst du den Schalter, öffnet sich ein Gitter. Bei den folgenden zwei Schaltern musst du den rechten drücken. Bei den drei Schaltern bitte den mittleren! Bei den vier Schaltern den dritten von links und bei den fünf Schaltern den ersten von links. Weiter durch die Tür. Wieder folgen zwei Brückenpassagen. Eine Halle mit Schaltern folgt. Gehe zuerst zu dem gelben Schalter auf der anderen Seite und drücke darauf. Nun musst du die Schalter auf dem Boden in richtiger Reihenfolge drücken. Und zwar: links, Mitte, Mitte, Mitte. Beim gelben Schalter findest du das nächste Teil und einen Transmitter.





Zurück in der Eingangshalle nimmst du den anderen Transmitter und kommst in eine Halle, in deren hinterem Teil blaue Laufstege zu sehen sind. Benutze die Leiter, um dich bis zum Transmitter an der Spitze emporzuarbeiten. Nun befindest du dich in einem Raum, wo sich drei



Knöpfe im Boden befinden. An der Wand siehst du drei Falltüren. Jeder Schalter öffnet eine davon. Deine Aufgabe ist es nun, das Conehead bis in den Mixer fallen zu lassen. Das machst du so lange, bis die Säule in der Mitte des Raumes voll ist und einen weiteren Transmitter freigibt. Im nächsten Raum vernichtest du die Bottrock-Brutstätte und betätigst den Schalter. Folge der Rampe nach unten und benutze den Transmitter. Deine nächste Aufgabe ist es, die blauen Lichter im richtigen Moment mit den Schaltern auf den Plattformen zu stoppen. Dann öffnet sich der letzte Transmitter, vor dem du auch das letzte Teil findest. Bei der Telefonzelle sammelst du den Pumpnickel ein und schließt damit die Coneheads aus der Telefonzelle.

► Level 10

Im letzten Level darfst du dir aussuchen, mit wem du dem Alien-Boss den Garaus machen möchtest. Wir entschieden uns für Max. Laufe durch die große Tür in die Eingangshalle. Folge den Gängen und arbeite dich springend bis zu Kurt und Dr. Hawkins vor. Hier wartet der großkotzige Zizzy Balooba.

Sammle alle Waffen ein und halte mit allem,

was du hast, auf Zizzy drauf. Ist er oft genug getroffen, saugt er dich in sein Inneres. Hier musst du möglichst alles zerschießen. Gedärme, Herz, Augen, Gehirn. Es wird aber einige Zeit dauern, bis du diesen Job erledigt hast, da Zizzy dich immer wieder ausspuckt. Sind die Eingeweide der grünen Echse zermatscht, bricht sie zusammen.

Wenn du Zizzy als Kurt zur Strecke bringen möchtest, musst du alle Eingeweide mit dem Sniper erledigen. Der Professor bekommt Schützenhilfe von Kurt und Max. Im Inneren macht er als Monster alles zu Brei. SM



Alone In The Dark 4

The New Nightmare

Bei Alone 4 kannst du dich für eine der beiden Hauptfiguren entscheiden. Unsere Wahl fiel auf Edward Carnby, für den wir dir den folgenden Lösungsweg anbieten.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Ausgabe 4-2001, Fazit: Gruselig gut und schaurig schön. Gänsehaut ist garantiert!

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

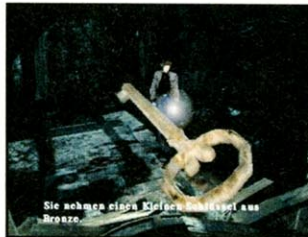
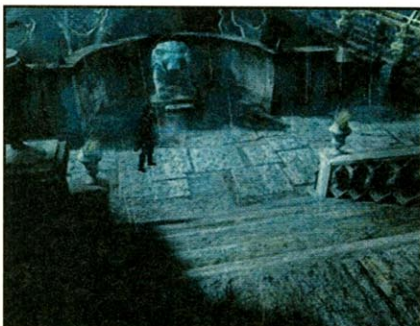


CD 1

Nach dem Absturz mit dem Flugzeug stehst du auf Shadow Island und bist von deiner Mitstreiterin Aline Cedrac getrennt. Nimm auf der Insel den rechten Weg. Du sprichst per Funkgerät mit Aline. Lauf danach weiter bis zu einem kleinen Haus und betrete es über die Treppe. Drinnen findest du einen Verletzten. Nachdem du mit ihm gesprochen hast, verlässt du das Gebäude. Draußen angekommen, hörst du einen Schuss und läufst wieder hinein. Der Verletzte ist verschwunden, aber an der Stelle, wo er gelegen hat, findest du einen kleinen Schlüssel aus Bronze. Geh nun wieder hinaus und folge dem Weg weiter bis zu einem Tor, das aber noch verschlossen ist. Benutze den gefundenen Schlüssel und geh hindurch. Es folgt eine Filmsequenz, in der du wilde Hunde und ein merkwürdiges Wesen siehst.

Vor dir auf einer kleinen Mauer liegt eine Schachtel Munition. Lauf den Weg weiter und durch ein Tor auf der linken Seite. Nach einer kurzen Sequenz nimmst du die zwei Schachteln Munition, die mitten auf dem Weg liegen. Etwas weiter in einer Mauernische findest du noch einen Erste-Hilfe-Koffer. Geh den Weg wieder zurück bis zu der großen Treppe und laufe hinauf. Wende ich oben nach links. Plötzlich wirst du von einem mutierten Hund angegriffen. Erledige ihn und lauf den Weg weiter. Es ist zu empfehlen, zwischendurch immer mal wieder per Funk mit Aline zu sprechen; du erhältst nützliche Hinweise und Hilfestellungen und die Kommentare der beiden sind ebenfalls hörenswert.

Geh bis zu einer weiteren Treppe. Bevor du hinauflaufen kannst, wirst du wieder von zwei Hunden angefallen. Auf der Treppe kommt noch einer auf dich zu. Geh den Weg weiter, bis du rechts noch eine kleine Treppe siehst. Die Tür oben ist verschlossen und beim Hinuntergehen sprichst du in einer Sequenz mit Aline, die sich in dem Herrenhaus befindet, und hörst, dass darin geschossen wird. Gehst du nun die Treppe hinunter,

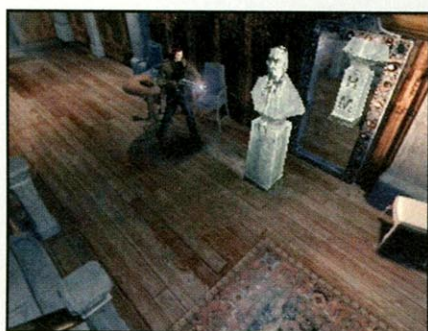
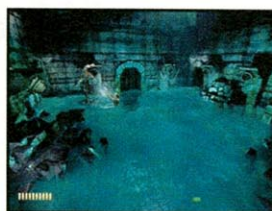


bemerkst du, dass du aus dem Haus beobachtet wirst. Unten materialisiert sich ein Schattenwesen, das du mit ein paar gezielten Schüssen erledigen solltest, denn wenn diese Wesen dich erwischen, würden sie dich und deine Gesundheit wird ganz schön angeknabbert.

Geh die nächste Treppe hinab und durch das schmiedeeiserne Tor. Vor dir siehst du den Eingang zur Kanalisation, der aber noch überflutet ist. Umrunde das Gelände bis zu einem Ventil, das du aktivieren kannst. Der Wasserspiegel senkt sich und der Eingang in die Kanalisation ist nun frei. Erledige das



Komplettlösung Alone In The Dark 4



aufgetauchte Wesen, lauf die Treppe nach unten und wade durch den Gang. Du kommst in einen unterirdischen Höhlenraum. Hier wirst du von einer geflügelten Schlange, die plötzlich aus dem Wasser auftaucht, angegriffen. Sie attackiert dich immer dann, wenn das Licht deiner Taschenlampe sie nicht trifft, also immer von hinten. Schieße auf sie, sobald sie auftaucht, dann kannst du sie mit einigen Schüssen erledigen.

Wende dich nach rechts und laufe durch den kleinen Tunnelgang weiter bis zu einer Leiter, die du hinaufklettern kannst. Geradeaus befindet sich am Ende ein Tor, das unpassierbar ist. Klettere also links auf den Absatz und hebe das Speicheramulett vom Boden auf. Von diesen Amuletten findest du

während des Spiels mehrere, du kannst damit deinen Spielstand speichern. Geh durch die Tür und durchsuche den Raum. Du findest auf einem kleinen Schreibtisch einen Erste-Hilfe-Koffer, in dem Schrank ein dreiläufiges Gewehr und in einer Kiste noch zwei Schachteln Munition. Durchquere den Raum bis vor ein Gittertor. Rechts daneben steht ein Sarg. Öffnest du ihn, siehst du darin Alines Leiche liegen. Gott sei Dank verschwindet diese Illusion sofort und du stellst fest, dass sich im Sarg lediglich ein vergoldeter Schlüssel befindet. Benutze ihn an dem Gittertor, lauf den Gang weiter durch eine weitere Tür und du stehst im Foyer des Herrenhauses. Du sprichst mit Aline und willst sie treffen, um ihr zu helfen.

Du siehst in einer Sequenz, wie das Licht im Raum gelöscht wird und sich ein Schattenwesen in der Dunkelheit materialisiert. Diese Wesen sind lichtempfindlich, darum solltest du in jedem Raum, den du betrittst, zuerst die Lichtschalter betätigen, die sich neben den Türen an der Wand befinden. Erschieße das Wesen und schalte das Licht an der großen Doppeltür wieder ein. Auf einem Tisch in der Mitte des Raumes steht eine Uhr, die im weiteren Spielverlauf noch von Bedeutung sein wird. Neben der Kerosinlampe an der Tür findest du ein Speicheramulett. Laufe die Treppe nach oben. Rechts an der Seite steht ein großer Schrank, den du verschieben kannst. Dahinter ist eine Tür, die in den Raum führt, in dem Aline wartet. Du hilfst



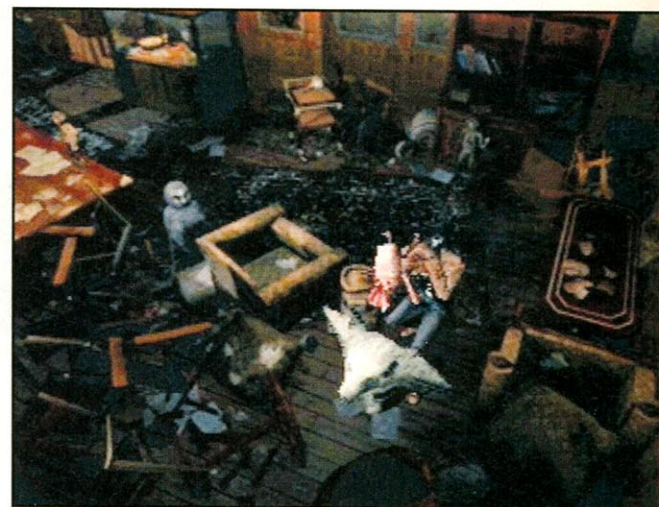


Aline, durch eine Falltür in der Decke auf den Boden zu gelangen. Durchsuche nun den Raum. Du findest neben dem Bett Alan Mortons Tagebuch und neben der Tür in einer kleinen Kommode eine indianische Skulptur und einen Kassettenrecorder.



Geh wieder zurück ins Foyer. Neben dem Spiegel steht eine Statue, die du verschieben kannst. Steht die Büste vor dem Spiegel, kannst du, wenn du hineinschaust, an der Rückseite der Statue die Initialen H+M erkennen. Stell dich vor die Statue, betätige die X-Taste und du kannst diese Buchstaben eingeben. In einer Sequenz siehst du, dass sich eines der Bilder oben neben dem Schrank geöffnet hat. Aus der Öffnung kannst du einen kleinen rostigen Schlüssel nehmen. Geh die Treppe wieder runter und durch die Doppeltür rechts in einen Flur. Dort begegnet dir der Abkanis-Schamane Edenshaw, der mit dir redet. Lauf den Flur entlang bis zu einer Treppe. Geh durch die Tür links daneben und folge dem Gang. Unterwegs triffst du auf zwei Zombies, die du mit einigen

Schüssen aus deinem Gewehr erledigen kannst. Gehe durch die einzige Tür und betrete den dahinter liegenden Raum. Durchsuche den Raum gründlich und du findest ein Speicheramulett, ein Foto, eine Wolfsmaske und Munition. An der Wand steht auch noch ein Aquarium, mit dem du aber noch nichts anfangen kannst. Achte auf einige kleine Monster, die von der Decke fallen. Verlasse den Raum wieder und laufe bis ans Ende des Ganges, wo du noch einen Erste-Hilfe-Koffer und Munition aufheben kannst.

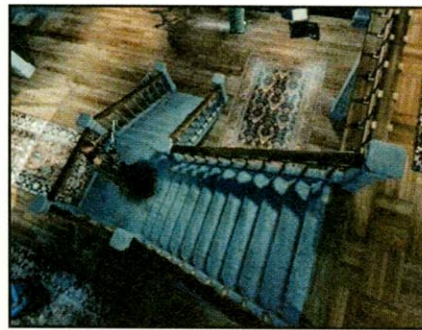


Lauf wieder durch die Tür hinaus auf den ersten Flur. Hier erwarten dich drei Zombies. Erledige sie nacheinander und gehe dort, wo der letzte Zombie stand, rechts in einen kleinen Gang hinein und dann durch die Tür. Du befindest dich wieder auf einem Flur, zusammen mit zwei Zombies, die du sofort erledigst. Geh durch die erste Tür links in ein Arbeitszimmer. In einer Ecke findest du eine Brechstange. Auf dem Schreibtisch liegt das Testament von Richard Morton und in dem Bücherregal noch ein Buch über die Abkanis-Indianer. Gegenüber auf einer kleinen Kommode liegt Obeds Notizbuch und rechts daneben findest du eine Feldflasche. An der Rückseite des Bücherregals ist Munition versteckt. Neben der Tür steht eine große Schüssel mit Wasser, das du in die Feldflasche füllen solltest. Lauf wieder zurück



in den Raum mit dem Aquarium, stell dich davor und setze die Feldflasche ein. (Achte auf deinem Weg durch die Flure immer auf Zombies.) In einer Sequenz siehst du, dass sich dadurch im Foyer ein weiteres Bild geöffnet hat.

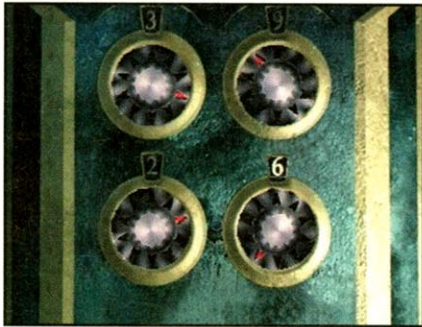
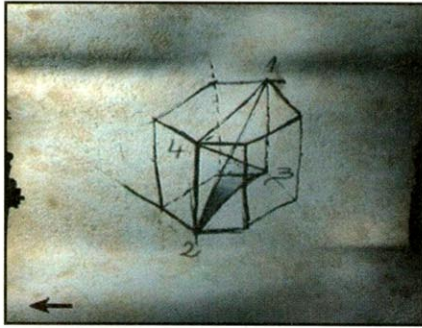
Geh dorthin zurück und entnehme dem Bild einen vergoldeten Schlüssel. Verlasse den Raum wieder durch die große Doppeltür rechts unten an der Treppe und erneut musst du Zombies erledigen. Gegenüber dem Arbeitszimmer, wo du die Feldflasche gefunden hast, ist eine Tür, die du mit dem vergoldeten Schlüssel öffnen kannst. Geh hindurch und halte die Waffe schussbereit, denn dahinter greift dich sofort ein Schattenwesen an. In einer Ecke des Raumes findest du drei Erste-Hilfe-Koffer und auf dem Tisch einen kleinen vergoldeten Schlüssel. An der Wand steht eine Eulenstatue. Stell dich davor und benutze die gefundene Wolfsmaske. Dadurch erhältst du einen Schlüssel aus Stahl. Geh wieder auf den Flur und stelle dich den Zombies. Lauf den Flur entlang bis zu der Treppe. Geh hinauf und benutze oben vor der Tür den vergoldeten Schlüssel.



Du befindest dich wieder in einem Korridor mit vielen Türen, von denen einige verschlossen sind. Betrete durch die erste offene Tür einen Schlafraum. An einer Seite des Raumes steht ein Bett und daneben, auf einer kleinen Kommode, siehst du Gegenstände blinken. Bevor du sie nehmen kannst, taucht aus dem Bett eine große Krake auf. Schieße auf die Petroleumlampe über dem Bett, das daraufhin Feuer fängt und das Monster verbrennt. Geh nun zu der kleinen Kommode und nimm die Leuchtpistole und drei Schachteln Munition mit. Auf einem kleinen Schränkchen liegt noch ein Speicheramulett. Verlasse den Raum. Ganz am Ende des Flurs ist eine Tür, die du mit dem Schlüssel aus Stahl öffnen kannst. Hinter der Tür ist rechts an der Wand ein Lichtschalter. Durchsuche den Raum. In einer Ecke findest du einen großen verzierten

Schlüssel und ein Speicheramulett. Weiterhin befinden sich im Zimmer noch ein halbes Foto, ein Brief und Obed Mortons Tagebuch. Lauf jetzt zurück ins Erdgeschoss und gehe, unten angekommen, rechts durch die Tür. Lauf dahinter die Wendeltreppe bis ganz nach oben und betrete durch die Tür den Dachboden. Vor dir liegt ein Granatwerfer. Hast du ihn genommen, sprichst du in einer Sequenz mit Aline, die dir wichtige Hinweise gibt und dir von einer Bodenplatte erzählt.

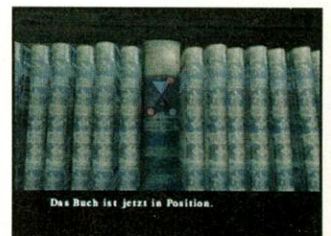
Geh zur nächsten verschlossenen Tür und öffne sie mit dem kleinen rostigen Schlüssel. In dem dahinter liegenden Raum findest du Munition und ein Feuerzeug. Lauf durch die andere Tür im Zimmer auf einen Gang und geh weiter in den nächsten Raum. Durchquere das Zimmer – an einer Stelle klingt der Boden hohl. Stell dich davor und benutze die Brechstange. Du entdeckst einen Hohlraum im Boden und findest darin einen kleinen und einen vergoldeten Schlüssel. Verlasse den Raum durch eine Tür in der rechten Ecke. Nachdem du hindurchgegangen bist, achte auf mutierte



Spinnen, die sich von der Decke auf dich fallen lassen und die du erschießen kannst. Hier findest du noch zwei Schachteln Munition. Am Ende des Raumes steht auf einem Tischchen eine Kerze, die du mit dem Feuerzeug anzünden kannst. Durch das Flackern der Kerze bemerkst du einen Luftzug, der durch die direkt daneben liegende Wand dringt. Benutze dort dein Brecheisen, um eine Öffnung zu schaffen.

Geh hindurch und laufe zuerst zum Lichtschalter, um die Schattenwesen zu vertreiben. Du findest hier auch noch einen Erste-Hilfe-Koffer. Geh durch die Tür neben der Fundstelle des Koffers und betrete das Schlafzimmer von Lucy Morton, der Mutter von Obed und Alan. Nachdem du in einer Sequenz mit ihr gesprochen hast, verlässt du das Zimmer und gehst zu der Tür an dem Lichtschalter, die du mit dem vergoldeten Schlüssel öffnen kannst. Lauf die Treppe zur Hälfte hinunter und geh durch die Tür. Dahinter ist wieder ein Korridor. Du musst die erste Tür rechts nehmen, die etwas schlecht im Dunkeln zu sehen ist.

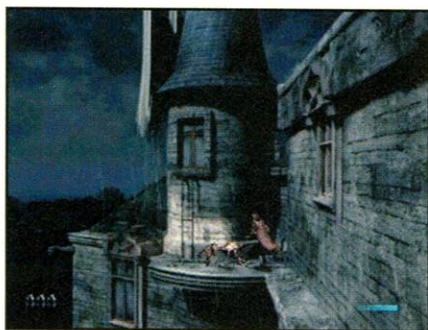
Auf dem Schreibtisch liegen Alans Notizen. Die linke Schublade kannst du mit dem kleinen Schlüssel aufschließen. Darin befindet sich die andere Hälfte des Fotos und ein großer verzierter Schlüssel. Füge die zwei Hälften des Fotos im Inventar zusammen und merke dir die Zahlen auf der Rückseite. Verlasse den Raum und den Korridor und geh nun die Treppe weiter nach unten.



Das Buch ist jetzt in Position.



Betrete den Raum und betätige zuerst den Lichtschalter neben der Tür. Links liegt auf einem kleinen Schränkchen ein Erste-Hilfe-Koffer. Geh die kleine Treppe hinauf.



Du musst jetzt in die Bibliothek des Hauses. Die zwei großen verzierten Schlüssel sind für die beiden großen Türen, die in die Bibliothek führen. Gehe am Fuß der Treppe durch die Tür. Im Korridor dahinter lauern zwei Zombies. Wende dich nach links zu der großen Flügeltür und benutze einen der beiden verzierten Schlüssel. Du stehst nun in der Bibliothek. Nach einem Funkgespräch mit Aline durchsuchst du den Raum und findest Jeremy Mortons Tagebuch und die Familienchronik der Mortons. Schau im Inventar in das Testament von Richard Morton, in dem er vier Bücher erwähnt, die der Schlüssel sind und die in der Bibliothek versteckt sind.

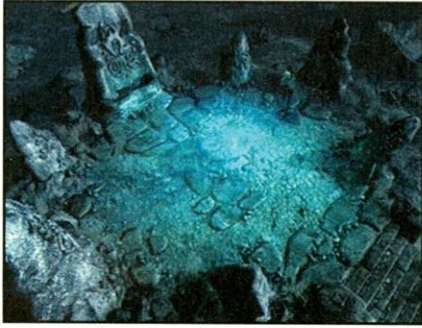
Um das erste Buch zu finden, läufst du an der Seite die Galerie bis ganz nach oben und nimmst unterwegs von einem kleinen Schränkchen die Leuchtkugeln mit. Beachte noch nicht die Schalttafel am Geländer und auch nicht die Leiter oben an der Wand. Plötzlich erscheint ein geflügeltes Wesen, das aber erst einmal wieder verschwindet. Das erste Buch ist im Regal ganz oben in der Ecke. Das zweite ist ganz unten in dem Regal links neben den beiden großen Flügeltüren. Das dritte Buch ist ebenfalls unten links neben der Treppe. Das vierte befindet sich wieder ganz



oben, exakt gegenüber dem ersten Buch. (Du musst die Reihenfolge genau einhalten.) Auf dem Weg zum vierten Buch wirst du allerdings durch das geflügelte Wesen, das wieder aufgetaucht ist, aufgehalten. Es ist schwer zu erledigen und es beschieß dich mit blauen Energiestrahlen, die dich immer treffen und dich eine Menge Energie kosten, wenn du nicht

aufpasst. Gib ein paar Schüsse darauf ab, und wenn es getroffen wird, verschwindet es für einen Moment aus deinem Blickfeld. Laufe dann sofort weiter nach oben, um das Buch zu finden. Das musst du einige Male wiederholen. Hast du das Buch gefunden und aktiviert, kannst du dem Wesen mit einigen Schüssen endgültig den Garaus machen.





Durch die Aktivierung der Bücher siehst du, dass sich wieder ein Gemälde im Foyer geöffnet hat. Jetzt hast du Ruhe, um zuerst die anderen Rätsel der Bibliothek zu lösen. Lauf wieder die Galerie hinauf bis zu den Schleifspuren auf dem Boden. Rechts am Geländer ist eine Schalttafel angebracht, wo du einen Zahlencode eingeben musst. Um den Code zu ermitteln, schaue im Inventar auf das zusammengefügte Foto und zähle die beiden Zahlen darauf zusammen. Das Ergebnis ist: 3926. Gib diese Zahlen ein, und hinter dir öffnet sich das Bücherregal und gibt den Weg in einen Geheimraum frei. Dort findest du auf einer Truhe ein Teleskop und gegenüber auf einem Regal einen Zettel in Spiegelschrift. An der Wand ist eine Nische mit indianischen Figuren. Da offenbar eine fehlt, setzt du die Figur aus deinem Inventar ein. Dadurch öffnet sich ein Geheimfach in der Wand. Darin findest du eine Abkanis-Statue und eine Schalttafel für einen Zahlencode, den du dir aber erst besorgen musst.

Dazu läufst du die Galerie weiter nach oben und kletterst die Leiter hinauf. Du steigst durch ein Fenster und stehst nun draußen am Haus auf einer Balustrade. Geh nach links zu dem kleinen Türmchen und wehre dich unterwegs gegen die mutierten Hunde. Klettere die kleine Leiter hinauf. In dem kleinen runden Turmzimmer findest du ein Speicheramulett. An einer Maueröffnung ist eine Halterung für ein Teleskop angebracht. Setze dein Teleskop ein und betrachte das Fort. Über einem Fenster in der Mauer sind folgende Ziffern eingearbeitet: 1692. Nach einer kurzen Sequenz verlässt du den Turm und kehrst in die Bibliothek und in





den kleinen Geheimraum zurück. Gib nun an der Schalttafel die Ziffern ein. Dadurch öffnet sich noch ein weiteres Gemälde im Foyer. Um schneller ins Foyer zu kommen, benutzt du an der anderen Flügeltür den zweiten verzierten Schlüssel. Auf dem Weg dorthin musst du noch einige Wesen erledigen. Im Foyer gehst du zu den geöffneten Gemälden und nimmst aus dem Gemälde ganz links einen kleinen Schlüssel aus Bronze und ein Plasmageschütz. Aus dem zweiten Bild von rechts holst du eine gravierte Metallplatte heraus.

In einer Sequenz wird dir gezeigt, dass an den Bildern die Geburtsdaten der abgebildeten Mortons fehlen. Notiere dir aus der Familienchronik von der letzten Seite die Geburtsdaten:

Richard Morton 1852
Archibald Morton 1874
Jeremy Morton 1899
Howard Morton 1931

Gib diese Daten von links nach rechts unter den jeweiligen Gemälden ein. Danach öffnet sich unten die Uhr auf dem Tischchen. Darin liegt ein Schlüssel aus Bronze. Mit diesem Schlüssel öffnest du die große Eingangstür neben der Kerosinlampe.

Du bist nun außerhalb des Hauses. Lauf geradeaus zu dem Gartentor und schließe es mit dem Schlüssel auf, der sich noch im Inventar befindet. Geh die Treppe hinunter und eliminiere die Wesen, die auf dich zukommen. Lauf zurück zu der Stelle im Haus, wo du zu Beginn des Spiels auf den Verletzten gestoßen bist. Unterwegs wirst du von den unterschiedlichsten Wesen angegriffen, auch von Zombies. Erledige sie alle. Bist du an dem Haus angekommen, siehst du in einer kurzen Sequenz eine Menge Zombies auf dich zukommen. Du wirst merken, dass die Sequenz nicht übertrieben hat: Sie treten wirklich zahlreich auf und attackieren dich. Du hast viel zu tun, um sie alle zu erledigen. Laufe an dem Haus vorbei, durch den Torbogen und folge dem rechten Weg bis vor ein großes Eisentor, wo du wieder einen Code eingeben musst. Schau dir im Inventar die gravierte Metallplatte an und gib die Zeichen wie folgt von links nach rechts ein: Mondsichel mit der Öffnung nach rechts, Mondsichel mit der Öffnung nach links, Stern und dann Sonne. Das Tor lässt sich nun öffnen.





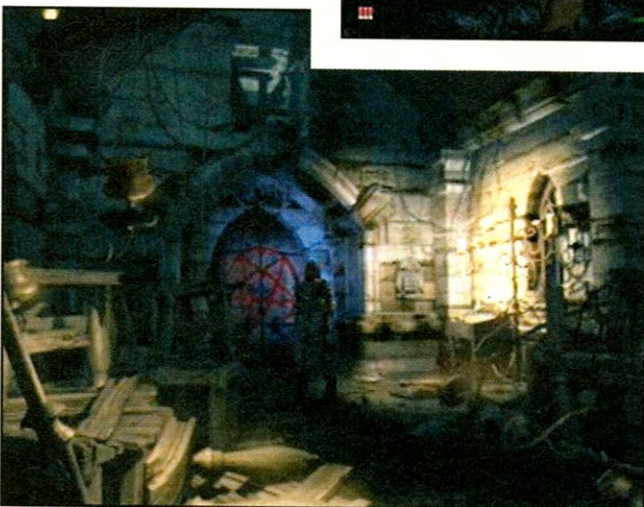
CD 2

Hinter dem Tor hängt am Gitter eine kopflose Leiche. Geh dicht heran, dann kannst du dort drei Erste-Hilfe-Koffer und eine Gaskartusche für das Plasmageschütz aufheben. Geh über die Brücke, die hinter dir einstürzt, und betrete einen Steinkreis. Wende dich zuerst zu dem großen Stein im Norden. Funk Aline an, die dir erzählt, vor welche Steine du dich stellen musst. Befolge genau ihre Anweisungen. Stell dich zum Schluss vor die Stele im Osten und hör dir im Inventar auf dem Kassettenrecorder die Beschwörungsformel an, die aus folgenden Wörtern besteht: O Goul'ai Hypor Harnis Korna. Sprich diese Worte vor der Stele. Der Altar in der Mitte beginnt grün zu leuchten und du kannst dort eine Steinscheibe und eine Abkanis-Skulptur an dich nehmen. Verlasse jetzt den Steinkreis und lauf links den Weg entlang.

In einer Sequenz sprichst du wieder mit Aline, die dir erzählt, dass sie die Steinscheibe benötigt, die du gerade gefunden hast. Sie will sich mit dir am Tor zum Fort treffen. Geh also weiter, eine kleine Treppe hinunter, wo du einige beißwütige Monster erschießen musst. Vor dir auf dem Boden liegt ein Speicheramulett. Folge dem Weg weiter durch eine Höhle, und plötzlich taucht vor dir ein Riesenskorpion auf. Hast du ihn erledigt, bemerkst du vor dir an dem Felsen eine Leiter. Oben in einer Felsenhöhle findest du zwei

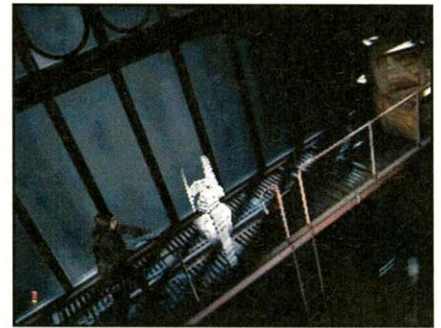
Schachteln mit Leuchtkugeln. Klettere wieder nach unten und geh den Weg weiter bis zu einer Treppe, die dich bis vor ein Moor führt. Geh hinein. Einige Zombies tauchen auf, die dir den Weg versperren wollen. Halte dich im Wasser links, bis du an einer Stelle den Sumpf verlassen kannst. Geh weiter, und wieder erscheint wie aus dem Nichts ein Riesenskorpion. Diese Viecher werden auf deinem Weg immer wieder auftauchen. Links kommst du an eine Holzbrücke, die du überqueren musst. Geradeaus bist du nun am Tor angelangt und triffst auf Aline, der du deine Steinscheibe gibst. Dafür bekommst du von ihr ein Siegel.

Lauf den Weg wieder zurück und über die Holzbrücke. Links gelangst du zu einer Kapelle, die aber noch verschlossen ist. Also wieder zurück in den Sumpf. Schalte die Zombies aus und wende dich im Wasser nach links – da liegt das Flugzeug, mit dem ihr abgestürzt seid. Klettere über



eine Leiter hinein. Im Innern findest du einen Bolzenschneider, eine blaue Linse, drei Erste-Hilfe-Koffer, ein Speicheramulett und zwei Schachteln Munition. Vorne im Cockpit sitzt der verletzte Pilot. In einer Sequenz sprichst du mit ihm. Nach der Sequenz beginnt das Flugzeug zu sinken und du hast nur vierzehn Sekunden Zeit, um herauszukommen.

Geh nun zur Kapelle und benutze vor der Tür den Bolzenschneider. Drinnen findest du einen Erste-Hilfe-Koffer, eine Schachtel Munition und ein Buch über ein Opferritual. Rechts neben der Tür ist an der Wand eine Steintafel



mit verschiedenen Symbolen angebracht, die du in der richtigen Reihenfolge drücken musst. Um diese zu ermitteln, setzt du zuerst im Inventar die blaue Linse auf die Taschenlampe. In dem blauen Licht kannst du Blutspuren gut erkennen. Leuchte zuerst auf die Eingangstür. Du siehst ein mit Blut gemaltes Symbol. Das ist das erste, du musst es dir gut merken. Verlasse nun die Kapelle und folge den Blutspuren, die du im blauen Licht auf dem Boden und auch an den Felswänden erkennen kannst. Dabei findest du an einer Felswand ein zweites Symbol. Die Blutspuren führen dich zu der Leiter, die du schon einmal benutzt hast. Klettere noch mal hinauf. In der Höhle findest du das dritte Symbol.

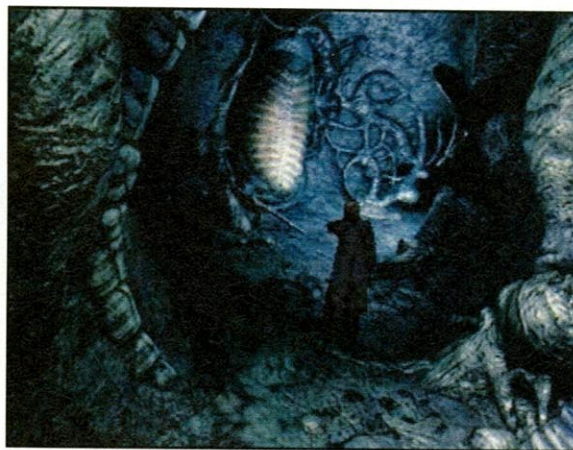
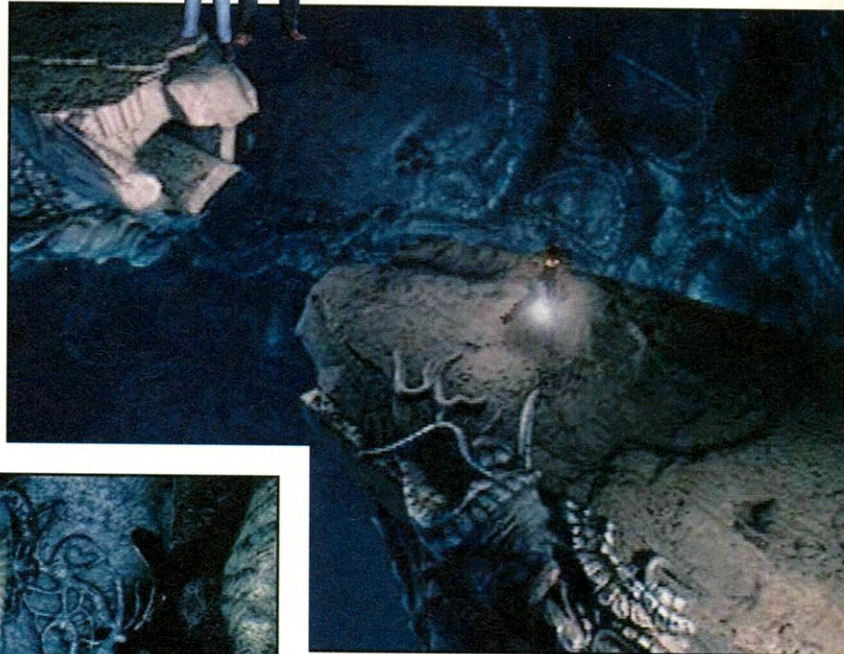
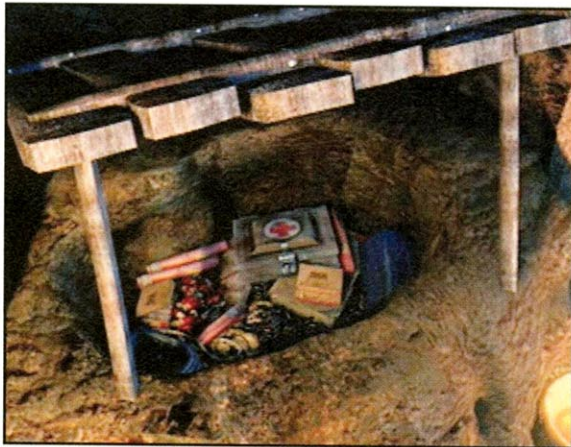
Lauf nun wieder zurück in die Kapelle, erledige Skorpione und Zombies und drücke die Symboltasten in der Reihenfolge, in der du sie gefunden hast. Dadurch verschiebt sich der Altar hinten im Raum und gibt den Eingang zu einem unterirdischen Gang frei. Geh hinunter bis vor eine Drehtür. Benutze an der Wand rechts das Siegel und die Tür gibt dir den Weg in einen Gang frei. Lauf hindurch und betrete durch die nächste Tür Alans Labor. Schau dich um, du kannst noch ein Speicheramulett finden. Im hinteren Teil begegnet dir Alan Morton. Er spricht mit dir und verschwindet dann durch eine Tür, die er von außen verschließt. Du redest mit Aline, die dir wieder nützliche Hinweise gibt, wie du aus dem Labor kommen kannst. Folge genau ihren Anweisungen, dann kannst du schließlich durch die nun offene Tür das Labor verlassen. Vorher tauchen aber noch einige Zombies auf. Vom Schreibtisch kannst du noch zwei Briefe in dein Inventar aufnehmen.



Bist du durch die Tür gegangen, folge den Treppen und achte auf Spinnen, die von der Decke fallen und dich verfolgen. Oben musst du links durch die Holztür gehen und einen Raum betreten, in dem du einen Kassettenrecorder abhören kannst. Geh wieder hinaus und durch eine Tür in der rechten Wand. Nach ein paar Schritten triffst du wieder auf den Schamanen Edenshaw, der dir wichtige Dinge erzählt. Nachdem er dich verlassen hat, führst du ein Funkgespräch mit Aline und erzählst ihr von Edenshaw.

Klettere danach rechts die Leiter nach oben zum Gewächshaus. Erledige die dreibeinigen Schattenwesen und durchsuche alles. Du findest drei Schachteln Munition und drei





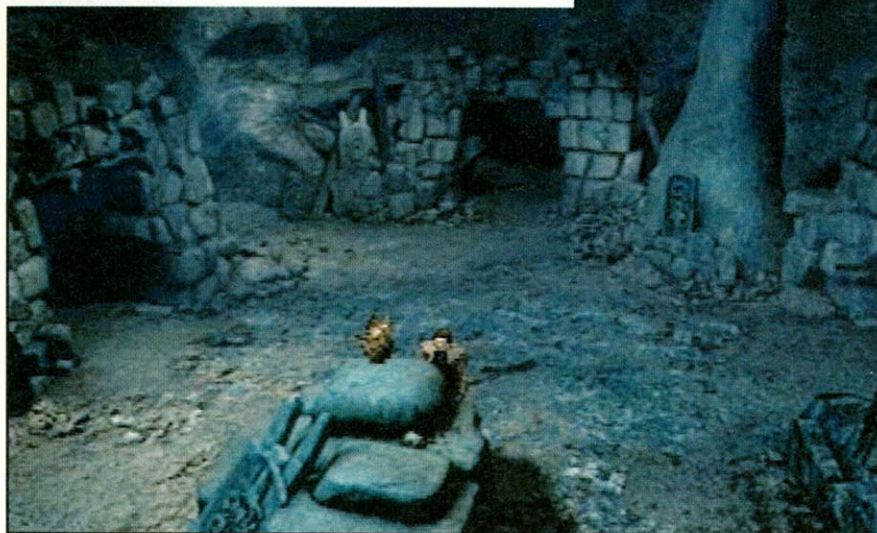
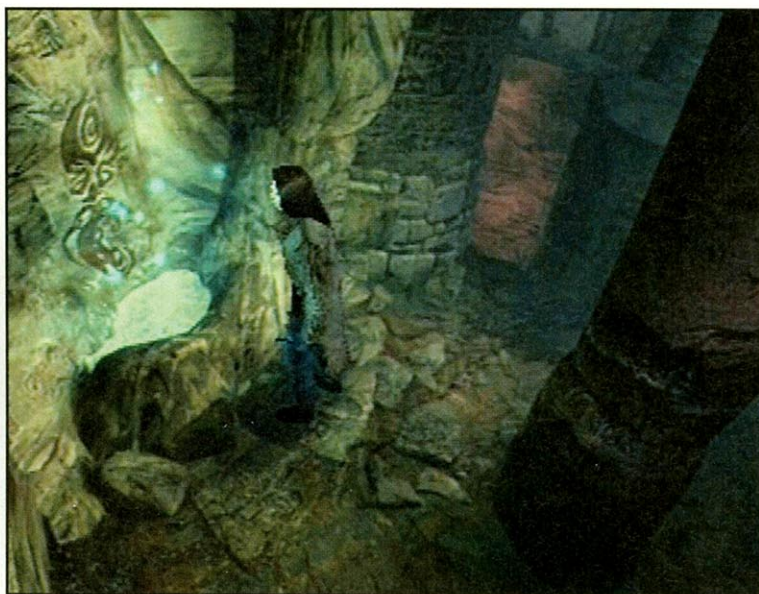
Erste-Hilfe-Koffer. An einer Seite befindet sich eine Leiter, die auf einen Balkon führt. Dort steht am Geländer eine Statue, die du nach links bis vor eine Öffnung im Geländer schieben kannst. Wirf sie dann hinunter auf die Erde. Aus der zerbrochenen Statue nimmst du ein Siegel und eine Abkanis-Statue. Klettere nun wieder hinunter und lauf den ganzen Weg zurück zu der Drehtür. Unterwegs kommst du wieder durch Alans Labor und findest dort in einem Schrank neben dem OP-Tisch zwei Erste-Hilfe-Koffer und eine Gaskartusche. Setze vor der Drehtür das neue Siegel ein. Die Tür gibt einen neuen Gang frei, der dich zu den gewaltigen Höhlen der Abkanis-Indianer führt.

Du triffst auf Aline, die dich begleitet. Auf deinem Weg siehst du rechts in einer Mauernische eine hölzerne Bodenplatte. Öffne sie und du findest dahinter ein Blitzgewehr, vier Erste-Hilfe-Koffer, ein Akku-Ladegerät für die Energiewaffen und fünf Speichermunition. Lauf weiter. Du gelangst in die Höhle mit dem Schattentor. Hier triffst du auf Edenshaw und Alan. In einer Sequenz öffnet Alan das Tor und du wirst mit ihm hindurchgesogen. Hinter dem Tor hörst du die Stimme eines Abkanis-Gottes und sprichst anschließend mit Aline. Mach dich nun auf den Weg durch die Höhlen. Unterwegs

tauchen eine Menge Schattenwesen, Hunde und Riesenskorpione auf. Benutze die Energiewaffen, um sie zu erledigen, denn du kannst sie mit dem Akku immer wieder aufladen. Ist der Akku leer, ist das auch kein Problem, denn an vielen Stellen stehen große, blau leuchtende Kristalle, mit denen du Waffen und den Akku wieder aufladen kannst. Wenn du einen Moment wartest, bauen sie sich immer wieder auf.

Folge dem Weg durch alle Höhlen und lass dich von den vielen Monstern nicht aufhalten. Der Weg führt dich auf einen Felsvorsprung, an dem du nicht mehr weiterlaufen kannst. An der Felswand ist ein Seil befestigt. Du kannst dich daran über den Abgrund hangeln, bis in einer Sequenz Alan das Seil durchtrennt und du tiefer auf einem kleinen Felsvorsprung vor dem Eingang einer Höhle landest. Geh in die Höhle hinein. Dort findest du die sterblichen Überreste von Archibald Morton. An der Stelle liegt ein fotoelektrischer Pulsar und vier Flaschen, gefüllt mit Heilwasser, das deine Energie wieder aufbaut. Etwas weiter liegt noch Archibalds Tagebuch.

Verlasse die Höhle wieder. Neben dem Ausgang hängt ein Seil, an dem du dich



herunterlassen kannst. Lauf vor dir die Treppen hoch. Oben triffst du auf Alan Morton, der die Flucht ergreift. Lauf ihm nach. Es folgt eine Sequenz, in der du auf Alan, Aline und einen mutierten Obed triffst, der sich mit Alan in den Abgrund stürzt. Geh durch den nächsten Höhleneingang bis zu einem Seil, an dem du hochklettern kannst. Überquere eine Brücke. Am anderen Ende funkelt dich Johnson an und informiert dich über gewisse Hintergründe. Lauf weiter. Wieder einmal musst du dich gegen eine Meute Hunde zur Wehr setzen. Du landest in einer großen Lavahöhle mit einigen Riesenskorpionen, die immer dann auftauchen, wenn man sie nicht braucht. Erledige sie, durchquere die Höhle und verlasse sie durch die einzige begehbare Öffnung.

Nun spricht wieder Johnson mit dir. Er sagt, dass er einen Hubschrauber zur Insel schickt. Lauf weiter über eine Treppe nach oben in einen weiteren Höhleneingang. Folge dem Gang. Plötzlich bebt die Erde und du siehst, dass eine Steinsäule umfällt und sich wie eine Brücke über den Abgrund legt. Lauf dort hinüber auf die andere Seite. Rechts vor dir befindet sich eine grün leuchtende Wasserquelle, an der du deine vier Flaschen, wenn nötig, wieder auffüllen kannst. Geh nach links durch einen Spalt in der Felswand. Du kommst in eine Höhle mit dem Ausgangstor. Es ist aber noch verschlossen.

Auf einem Altartisch davor stehen drei Büsten. Bei zweien davon fehlt der Kopf. Geh rechts neben dem Altar durch die Öffnung und lass dich an dem Seil hinunter. Unten liegen in der

Mitte einige Felsbrocken, auf denen einer der fehlenden Köpfe liegt. Plötzlich taucht ein völlig verwandelter Alan auf und greift dich an. Du kannst ihn mit deinen Waffen nicht vernichten. Halte etwas Abstand zu ihm, denn wenn er dich erwischt, schleudert er dich ganz schön durch die Luft und du verlierst viel Energie. Schieße mit dem Blitzgewehr auf ihn, dann geht er für einen Moment in die Knie. Nutze die Zeit, um rechts in einen Höhlengang zu laufen, wo in der Mitte auf dem Weg ein Speer im Boden steckt. Nimm ihn auf. In einer Sequenz verwandelst du dich in einen Abkanis-Krieger und erledigst Alan mit dem Speer. Jetzt kannst du den Kopf vom Felsen nehmen und am Seil wieder hinaufklettern. Oben in der Höhle kannst du nun den Kopf auf eine Büste setzen. Aline erscheint und setzt den letzten fehlenden Kopf ein. Das Tor öffnet sich und alles beginnt einzustürzen. Du läufst mit Aline hindurch. Ihr trefft Edenshaw und übergibt ihm die gefundenen Abkanis-Statuen für das Ritual. Nun lauft ihr zum Strand und besteigt den rettenden Hubschrauber, bevor Shadow Island in einer gewaltigen Lichtexplosion untergeht.

Ihr habt das Schattenreich besiegt und der Menschheit eine schlimme Zukunft erspart! **SM**

Alines erste Schritte

Falls du dich lieber für Aline Cedrac als Protagonistin entscheiden möchtest, haben wir noch ein paar Tipps für deine ersten Schritte. Eine vollständige Lösung findest du in der aktuellen Ausgabe der PowerStation.

- 1 Nimm den Schlüssel der alten Dame, das Magazin vom kleinen Schränkchen und den Erste-Hilfe-Koffer.
- 2 Die geflügelte Schlange auf dem Teppich ist lichtschreu, du vertreibst sie mit deiner Taschenlampe.
- 3 Auf dem Dachboden findest du einen weiteren Schlüssel, ein Speicheramulett, Phosphorpatronen und noch einen Erste-Hilfe-Koffer. Schalte das Licht ein, um die Schattenwesen zu vertreiben.
- 4 Die Tür in der hinteren Ecke des Dachbodens führt zu einem Geheimgang. Du öffnest sie mit dem Schlüssel aus deinem Inventar. Laufe den Gang etwa zur Hälfte entlang und lausche an der verschlossenen Tür.
- 5 Geh den Gang weiter bis zur Tür am Ende. Durch sie gelangst du in einen kleinen Flur und zu einer zweiten, unverschlossenen Tür, die ins Raucherzimmer führt. Sammle hier die drei Erste-Hilfe-Koffer ein, schalte das Licht aus und geh zu der indianischen Statue. Du brauchst jetzt unbedingt... die Lösung aus der PowerStation!

Paris-Dakar Extreme G3-Zombie-Revenge-Knights
WIEDER AUF PS2-INDEX!
PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin
A-Z LOSWISSEN
BESSER GEHT'S NICHT!
Crazy Taxi
Bleibst in der City!
Fur Fighters
Angriff der Pelzrambosi
Extermination
Horror am Südpol!
Brandaktuell!
Alle Fakten aus der
Die neuesten Spiele
Die heißesten Labels
Die spannendsten Gerüchte
Großer DVD-Teil als Heft im Heft!

Alone in the Dark 4
The new Nightmare
CLASSIC
Die neue DVD-Box mit dem neuesten Spiel und dem ersten Teil der Serie.

PowerStation
in the Dark 4
Nightmare
Die neue DVD-Box mit dem neuesten Spiel und dem ersten Teil der Serie.



Komplettlösung
Rogue Spear

Vertrieb: Ubi Soft | Hersteller: Red Storm | Genre: Action

Rainbow Six Rogue Spear

Tom Clancys Terroristenhatz wird schnell zum schweißtreibenden Erlebnis. Wir zeigen dir, wie du mit den Kerlen fertig wirst.



PS-info



1-2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Split-Screen

Ausgabe 3-2001, Fazit: Satte Action mit viel Abwechslung und Tiefgang.

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

Level 1

Operation: Pandora Trigger

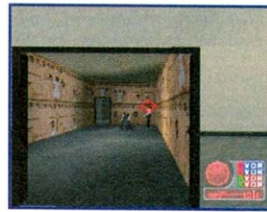
Zu Beginn des Spiels erfährst du, dass ägyptische Extremisten im Museum Geiseln genommen haben. Dein Auftrag lautet: Finde die Geiseln und eskortiere sie zur Abholzone.



Du stehst mit deinem Team vor dem Museum. Betrete durch die Tür ganz links das Gebäude und sogleich erwartet dich der erste Feind. Rechts oben auf der Balustrade lauert schon der nächste. Nachdem du sie ausgeschaltet hast, durchquere die Halle, geh durch die rechte Öffnung und schleich dich an der Wand entlang bis zur nächsten Tür rechts, geh hindurch und du bist in einem Ausstellungs-

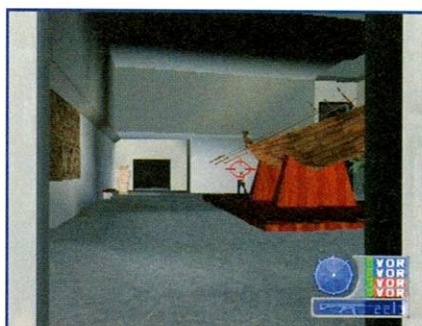
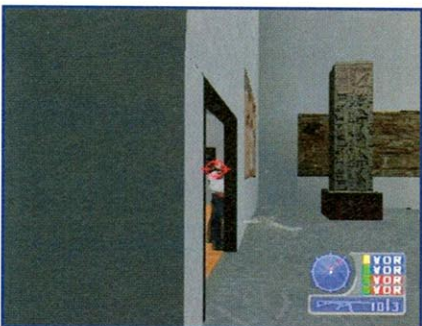


raum. In der Mitte steht eine große Galeere und dahinter verstecken sich zwei Extremisten. Nachdem du sie erledigt hast, lauf durch die linke Öffnung, erschieße die nächsten zwei Terroristen. Wende dich sofort scharf nach links zu dem Durchgang. Dahinter ist ein Korridor und in dem ersten Raum rechts befinden sich zwei Geiseln mit einem Terroristen. Erledige ihn, bevor er die Geiseln erschießt. Sprich die Geiseln an und sie folgen dir. Laufe geradeaus in den nächsten Raum und achte auf zwei Gegner, die sich hinter der Wand schräg



gegenüber beim nächsten Durchgang verstecken. Geh dann wieder hinaus, zurück in den

Korridor halte dich rechts, bis du zu einem Raum mit einem Wasserbecken in der Mitte kommst. Auch hier steht dir wieder ein Feind im Weg. Lauf nach links die Rampe hinauf, durch den hinteren Durchgang und eliminiere den letzten Gegner, der deinem erfolgreichen Missionsabschluss noch im Wege steht. Lauf durch die Tür und die Aufgabe wurde erfolgreich erledigt.



Cheatcodes

Die folgenden Cheats können jederzeit während des Spiels eingegeben werden. Durch eine zweite Eingabe werden sie wieder deaktiviert. Die Eingabe wird durch das Geräusch einer sich schließenden Tür bestätigt.

Unsichtbarkeit

L1, L1, L2, L2, [D], [D], [O], [O]

Unbegrenzte Munition

L1, R2, L1, R2, [O], [O], [D], [D]

Kugelsichere Weste

[←], [→], [D], [O], [O], [D], [→], [←]

Gummigeschosse

L2, R2, R2, L2, [↑], [↑], [△], [△]

Zielkreuz

L2, L1, [↑], [←], [↓], [→], L1, L2

Sofortiger Sieg

R2, R2, [←], [→], [←], [→], L2, L2

Shatter Gun

[←], [D], [←], [D], [→], [O], [→], [O]

Große Köpfe

[↑], [△], [↑], [↑], [△], [△], L2, R2

Die folgenden Cheats müssen im Menüsystem eingegeben werden. Sie funktionieren nicht in der Planungs- oder Actionphase.

Alle Missionen, Recruit

L2, R2, R1, L1, [←], [→], [D], [D]

Alle Missionen, Veteran

L2, R2, R1, L1, [←], [→], [D], [△]

Alle Missionen, Elite

L2, R2, R1, L1, [←], [→], [D], [O]

Alle Skins

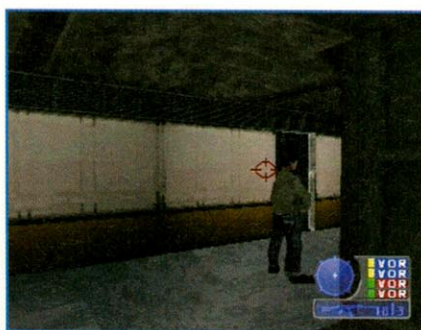
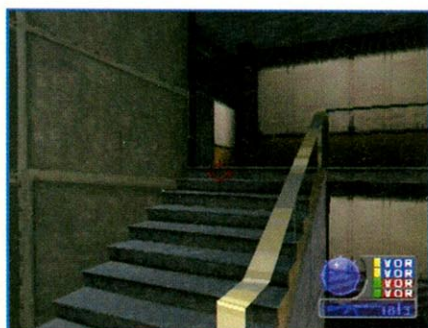
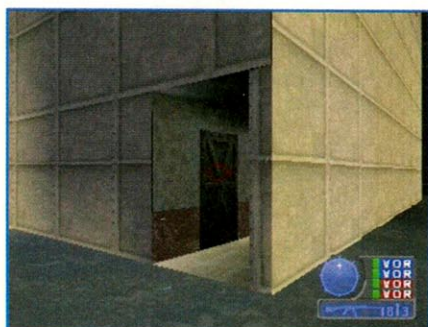
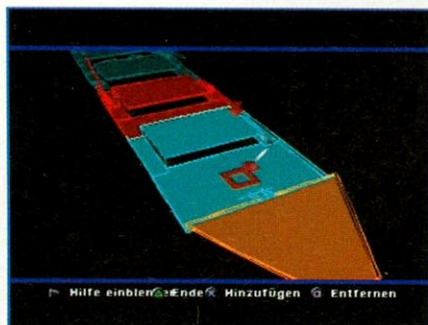
L2, L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2



Level 2

Operation: Arktische Flamme

In diesem Level geht es um einen Öltanker, der von fanatischen Atomkraftgegnern besetzt wird. Die Besatzung wird als Geiseln gefangen gehalten. Man droht, den Tanker in die Luft zu jagen. Du hast den Auftrag, die Selbstzerstörung zu verhindern und die Geiseln zu retten.



Du befindest dich nun auf dem Tanker und es gibt zwei Wege, die Mission erfolgreich zu beenden: Willst du selber kämpfen, gehe mit deinem Team, durchsuche das Schiff und erledige die Gegner. Du kannst auch den einfacheren Weg wählen: Lass deine Leute den Tanker durchsuchen und du machst dich auf den Weg, die Geiseln zu befreien. Hast du dich für die zweite Lösung entschieden, laufe links auf dem Deck entlang und erschieße die zwei Japaner, die dort Wache halten. Vor dir sind zwei Türen. Während dein Team durch die rechte Tür geht, benutzt du die linke. Geh über den Flur, schräg nach rechts in den kleinen Gang. Öffne die Tür und dahinter befindet sich links eine Rampe. Lauf sie am besten rückwärts hinauf, denn dann kannst du den Gegner auf der nächsten Ebene besser erkennen und erledigen. Geh weiter die Rampe hinauf, bis zur Brücke. Dort müsste dein Team schon ganze Arbeit geleistet haben und den Japaner, der die Geiseln bewacht, erledigt haben. Ansonsten nimm die Sache selbst in die Hand. Nimm nun die Geiseln mit aufs Deck und du hast dein Missionsziel erreicht.

Level 3

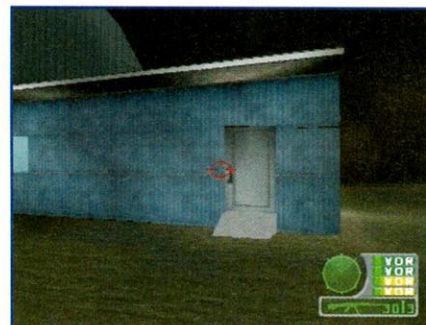
Operation: Sandhammer

Hier hat eine bewaffnete Gruppe im Oman eine Meerwasser-Entsalzungsanlage in ihre Gewalt gebracht und droht, ein Nervengift in das

Wasser zu tun. Die Arbeiter der Fabrik wurden mal wieder als Geiseln genommen. Verhindere die Freisetzung des Gifts und eskortiere die Geiseln zur Abholzone.



Du stehst mit deinem Team in der Wüste auf dem Gelände der Entsalzungsanlage. Lauf geradeaus, dann rechts durch die Tür in den kleinen Anbau. Hinter der Tür rechts steht ein Angreifer. Nachdem du ihn schnell erledigt hast, gehe in dem Raum durch die linke Tür in das nächste Zimmer, wo rechts in der Ecke noch ein Gegner steht. Jetzt wieder hinaus

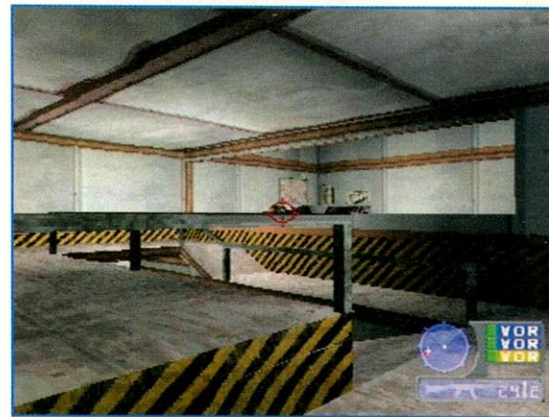
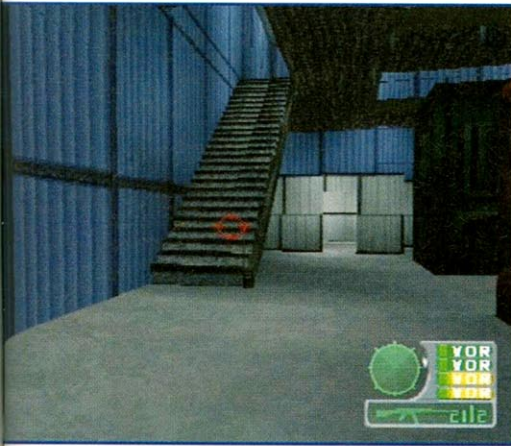




Level 4

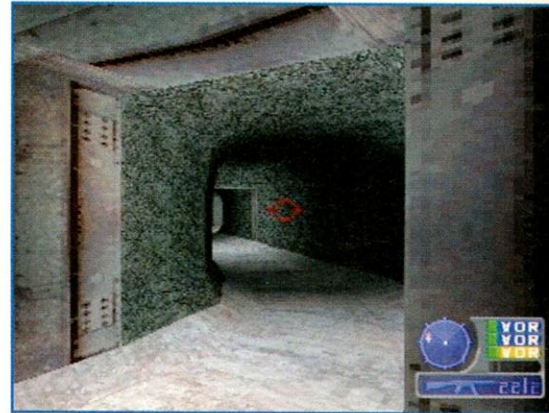
Operation: Verlorener Donner

Diesmal wurde ein Helikopter mit Nato-Offizieren über dem Kosovo abgeschossen. Die Offiziere wurden von serbischen Milizen gefangen genommen. Dein Ziel: Befreie die Geiseln und bringe sie zur Abholzone.

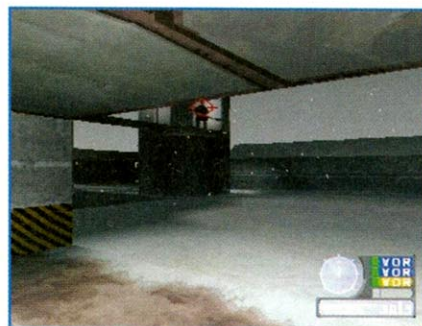


ins Gelände. Wende dich nun nach rechts in die große Halle. Schleich dich dort seitlich rechts die Rampe hinauf und du entdeckst oben auf einer Brücke drei Terroristen, die du ausschalten musst. (Benutze den Blick durch die Wärmebildkamera, um Gegner auch durch Wände erkennen zu können.) Lauf die Rampe ganz hinauf, nach rechts und benutze die linke Tür. Wenn du sie öffnest, schieße sofort auf den Angreifer, bevor er dich oder einen deiner Leute trifft. Klettere dann die Leiter hinunter. Sobald du unten angekommen bist, schleich dich seitlich rechts an den Gebäuden vorbei, bis du in einer Lücke zwischen zwei Gebäuden, oben auf einer Brücke, durch ein langes Glasfenster einen Wächter patrouillieren siehst. Leg ihn um! Geh geradeaus weiter, bis du rechts eine kleine Rampe siehst. Begib dich hinauf und du befindest dich in der Halle, in der die Geiseln festgehalten werden. Sie werden von zwei Terroristen bewacht. Jetzt wird es etwas knifflig: Du musst versuchen, dich anzuschleichen, ohne von den Aggressoren bemerkt zu werden. Dann musst du die zwei Gegner so schnell ausschalten, dass keiner der beiden eine Chance erhält, eine Geisel zu töten. Anderenfalls ist die Mission sofort gescheitert. Hast du alles richtig gemacht, wurde die Mission erfolgreich beendet.

Du stehst auf dem Gelände eines Stützpunktes der Miliz. Gehe geradeaus an den Wachtürmen vorbei und erledige unterwegs den Feind, der vom rechten Turm auf dich schießt. Du kommst zu einem Gebäude mit einem großen Doppeltor. Benutze die kleine Tür rechts daneben und betrete das Haus. Im Inneren sind viele Gänge und viele Räume, die du alle nach Gegnern durchsuchen solltest. Arbeite dich bis zu der Stelle vor, wo eine kleine Treppe nach oben führt. Geh hinauf und du siehst eine große Treppe, die du wieder hinuntergehen kannst. Lauf unten links durch die Tür und du



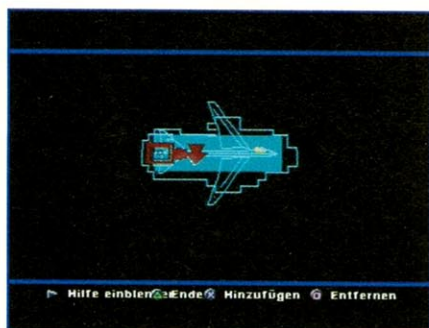
stehst draußen an der Rückseite der Anlage. Lauf erst nach rechts, eliminiere den Feind, der dort lauert, geh dann nach links an dem Gebäude vorbei und durch die zweite Tür. Links hinter der Wand steht ein Bewaffneter. Schleich dich an und erschieße ihn. In dem linken Gang befinden sich die Geiseln. Erschieße ihren Wächter und wieder hast du eine Aufgabe erledigt.



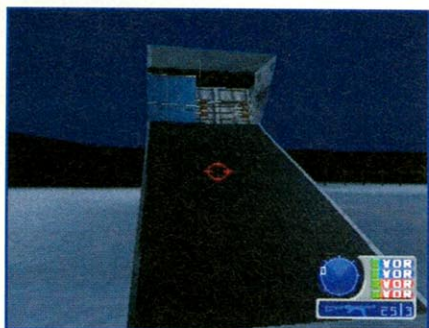
Level 5

Operation: Perfektes Schwert

Im Mittleren Osten wurde ein Flugzeug entführt und steht nun ohne Treibstoff in Brüssel. Wieder einmal musst du die Geiseln befreien.

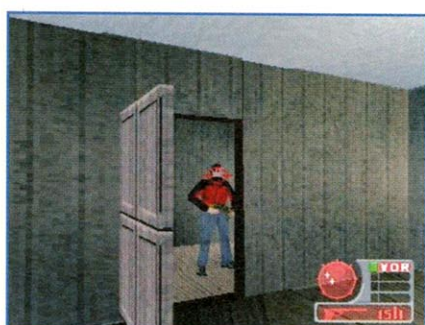
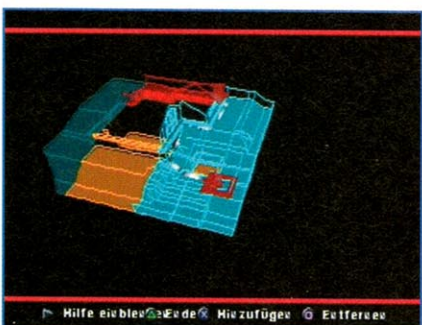


Du bist mit deinem Team auf dem Flughafen an der entführten Maschine. Schleich die Gangway hinauf in das Flugzeug. Benutze deine Wärmebildkamera, um die Standorte der Entführer zu bestimmen. Durchsuche den Flieger und schalte alle Gegner aus. Achte darauf, keine der Geiseln zu treffen. Diese befinden sich ganz unten im Frachtbereich. Nachdem du alle Entführer erwischt hast, kannst du auf den nächsten Auftrag warten.



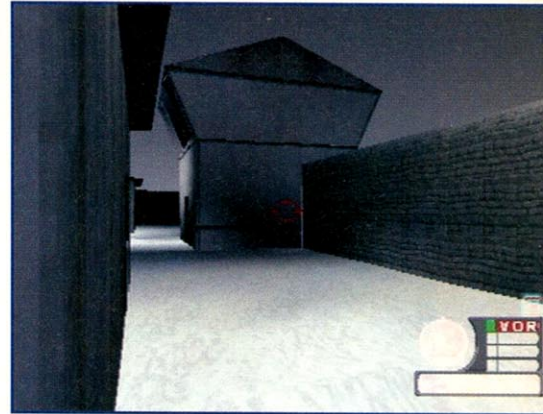
Level 6 Operation: Kristallbogen

Dein nächster Befehl führt dich in den Kaukasus, wo sich Vezirzades Datscha befindet. Deine Order: Du musst das Gebiet infiltrieren, im Haus Überwachungsanlagen (Kamera + Wanze) anbringen und unerkannt fliehen.



In diesem Level kommt es vor allen Dingen darauf an, ungesehen von den Wachen das Gebäude zu betreten und wieder zu verlassen. Es darf kein Schuss fallen. Lauf also schnell und ohne stehen zu bleiben geradeaus den kleinen Gartenweg hinauf zu der einzigen Tür. Schalte sofort die Wärmebildkamera ein und du siehst die Standorte und die Bewegungen der Feinde hinter den Mauern. Lauf los, wenn der Wächter dir den Rücken zukehrt. Die Kamera musst du in dem ersten Raum rechts neben der Treppe in das Bild einsetzen. Geh nun vorsichtig die Treppe hinauf, bleibe aber

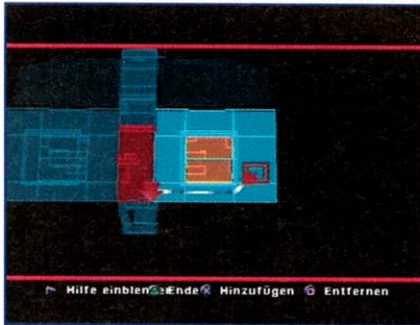
auf halber Höhe stehen und beobachte durch die Kamera, wie der Wächter links hinter der Wand ständig aus einem kleinen Flur herauskommt. Warte, bis er nach links läuft, renn dann in den kleinen Korridor und durch die rechte Tür in den nächsten Raum. Dort steht ein Telefon, an dem du die Wanze anbringen musst. Jetzt nur noch auf dem gleichen Weg ungesehen wieder hinaus und zur Abholzone draußen im kleinen Schuppen. Hast du alles erledigt und wurdest nicht gesehen, hast du deinen Auftrag zu aller Zufriedenheit erledigt.



Level 7

Operation: Schweigende Trommel

Durch einen Informanten wurde der Standort eines Lagers mit russischen Waffen verraten. Dort musst du eine Kamera platzieren und dich zur Abholzone begeben.



Du stehst auf einem Lagergelände und darfst mal wieder nicht entdeckt werden.



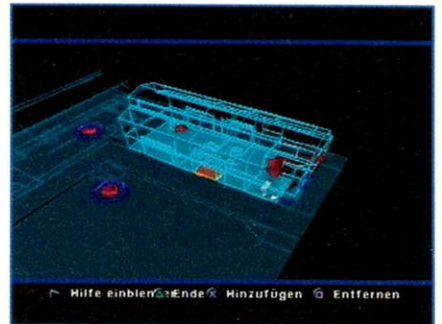
Also, wieder ein Fall für deine Wärmebildkamera, ohne die du nicht ungesehen operieren kannst. Schleich dich rechts um das Gebäude herum, an den Kisten vorbei und links durch die Tür in der Mauer (achte auf die Wachen). Dann eine Rampe hinunter und durch die Tür in einen Lagerraum. Sofort scharf rechts in der Ecke hängt an der Wand ein kleiner Schaltkasten. Hier musst du die Kamera anbringen. Nun wieder ungesehen zurück zum Anfangspunkt und die Aktion ist erfolgreich beendet.



Level 8

Operation: Wildes Feuer

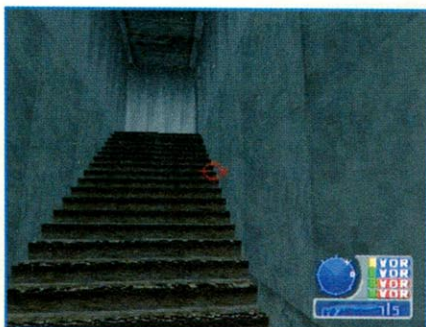
Nun musst du in den Docks von St. Petersburg eine illegale Übergabe von Waffen verhindern. Dein Befehl lautet: Verhindere die Flucht des Terroristenführers und neutralisiere alle Gegner.



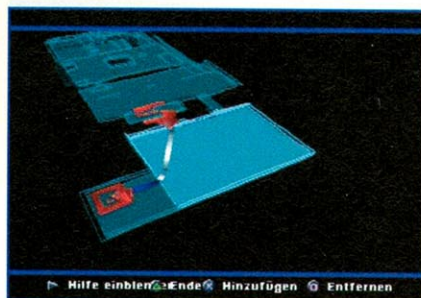
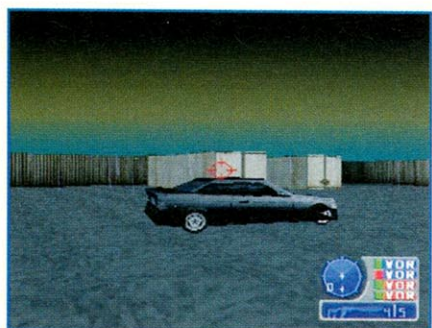
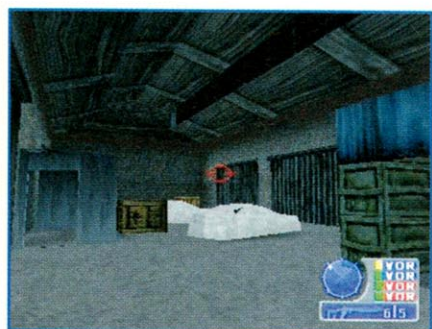
Level 9

Operation: Harter Diamant

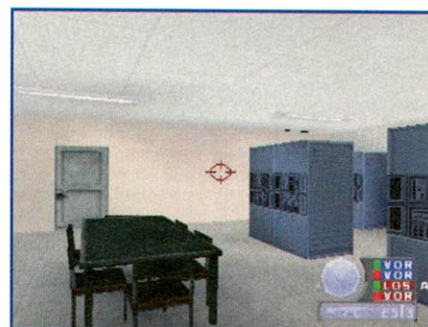
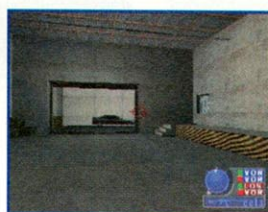
Bei einer Rainbow-Operation wurde Plutonium konfisziert. Das Material liegt in einem Waffenlager in Murmansk. Deine Aufgabe besteht darin, die Anlage zu stürmen, das Plutonium an dich zu nehmen und Geiseln zur Abholzone zu eskortieren.



Durchsuche mit deinem Team das ganze Gelände und alle Gebäude. Du musst alle Terroristen, die du findest, eliminieren. Keiner darf entkommen. Dabei musst du aufpassen, dass der Führer nicht flieht – er versucht nämlich, auf dem Parkplatz mit einem Auto zu entkommen. Einen versteckten Terroristen findest du, wenn du zum Anfangs-Standort zurückläufst, links an dem Boot vorbei, wo er hinter einer Ecke lauert. Hast du alle Feinde erledigt, ist es dein Auftrag auch.

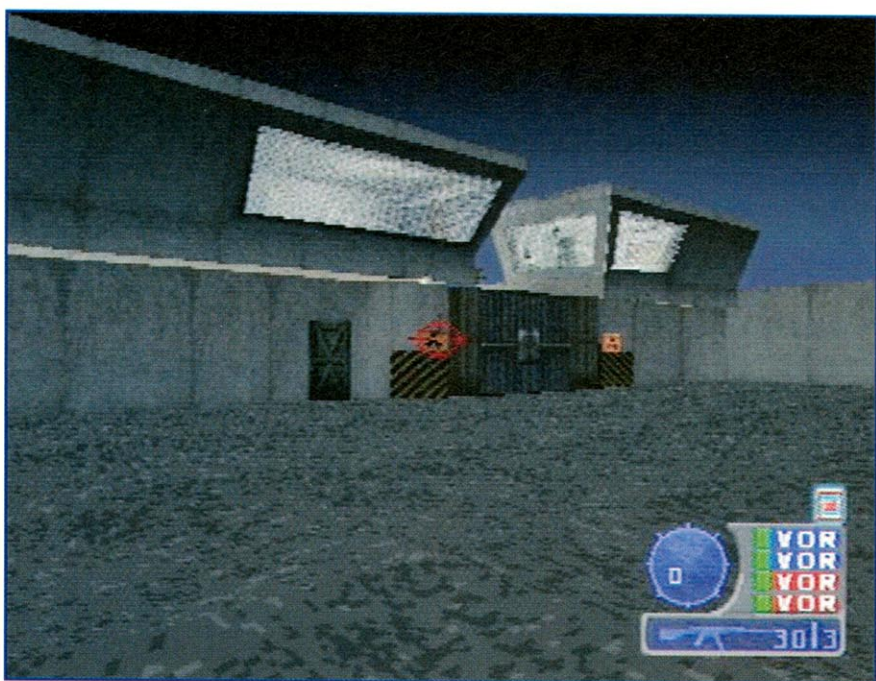


Nun darfst du wieder nach Herzenslust schießen. Durchsuche in der Anlage alle Gebäude und Räume, spüre mit der Wärmebildkamera alle Gegner auf und eliminiere sie, bevor du oder dein Team zu



Schaden kommt. Das Plutonium und den General, der als Geisel genommen wurde, findest du, wenn du beim Durchsuchen der Anlage auf ein Gebäude stößt, neben dem ein Auto geparkt ist. Geh durch das große

Doppeltor, das sich automatisch öffnet. Dort triffst du auf die Geisel, zwei Terroristen und das Plutonium. Hast du die Feinde erledigt und den General befreit, kannst du in den nächsten Level starten.

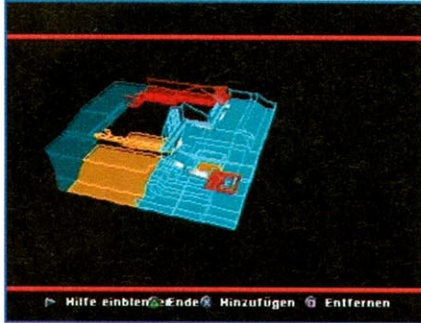




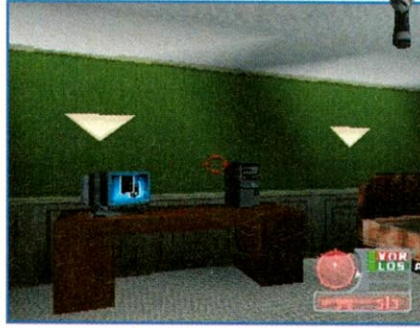
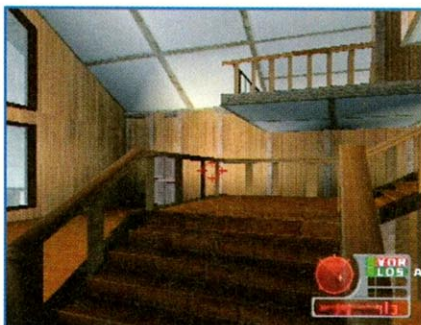
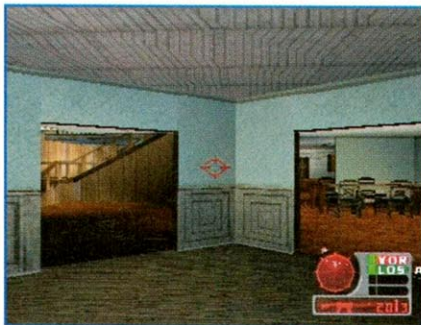
Level 10

Operation: Silberne Schlange

Hier erfährst du, dass in Vezirzades Datscha ein Treffen stattfinden soll. Du musst dieses Treffen infiltrieren und Computerdaten an dich bringen.



Die Datscha kennst du ja schon aus einem früheren Level. Diesmal darfst du unter den Terroristen gründlich aufräumen. Begib dich



wieder den kleinen Gartenweg hoch und durch die Tür in das Gebäude. Auf dem Weg dorthin siehst du rechts oben auf der Außenbalustrade einen Wächter, der sofort schießt. Sei schneller als er! Betrete nun die Datscha und geh rechts in den ersten Raum. Geh an der linken Seite die Treppe nach oben und erschieße alle Angreifer, die sich dir in den Weg stellen. Lauf nach links, den langen Flur entlang und sofort links in den großen Wohnbereich. In der Mitte des Raumes befindet sich eine große Treppe. Geh bis ganz nach oben. Hinter der ersten Tür rechts sind zwei Terroristen und der gesuchte Computer. Bevor du den Raum betreten kannst, solltest du



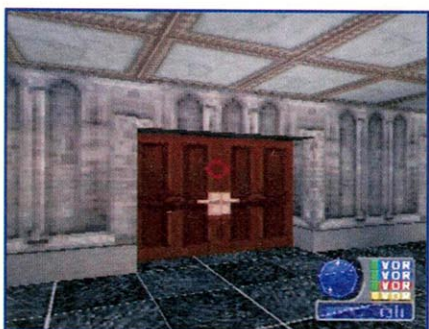
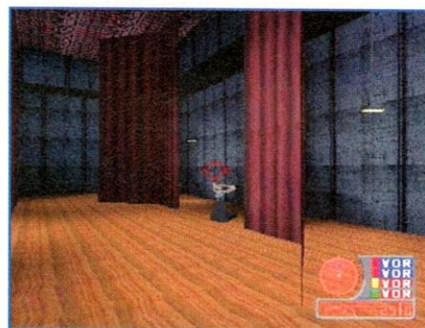
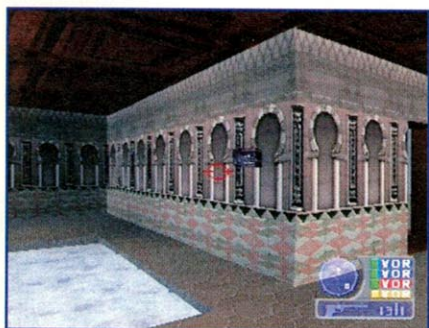
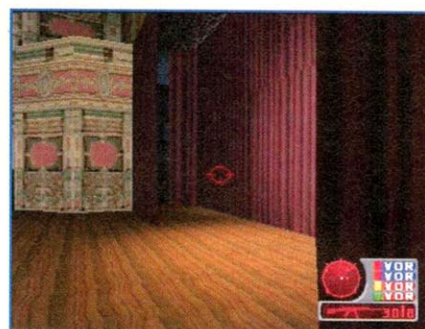
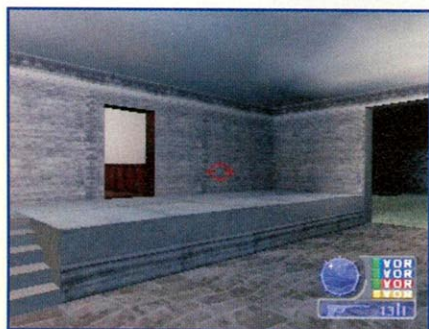
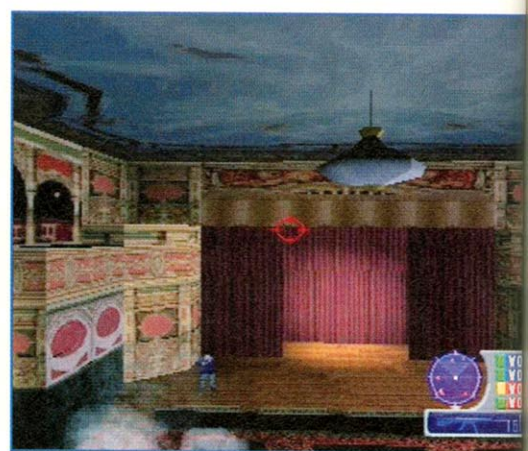
erst den Angreifer ausschalten, der links aus dem Gang kommt. Wenn du den Computerraum betrittst, erschieße ganz schnell die beiden Terroristen, bevor sie die Selbstzerstörung aktivieren. Stell dich nun vor den Computer und kopiere die Daten. Jetzt wieder auf dem gleichen Weg hinaus bis zur Abholzone und du hast deinen Auftrag erledigt.

Level 11

Operation: Stein der Weisen

An einem unbekannten Ort in Sibirien baut Kutkin Atomwaffen. Dringe in seine Urlaubsresidenz ein, installiere die Überwachungsanlage und entkomme unerkannt.





schnell durch die Tür, geradeaus und links in den Raum mit den zwei Schwimmbecken. Rechts um die Ecke hängt an der Wand ein Telefon. Bringe hier die Wanze an. Jetzt wieder ungesehen durch die Tür nach draußen. Wende dich nach links und schleiche am Haus entlang bis vor eine große Doppeltür. Geh durch die Tür, wenn der Terrorist, der sich hinter der Wand in dem Gang befindet, sich nach links bewegt, und laufe schräg rechts über den Flur in den nächsten Raum. Dort hängt geradeaus über zwei Billardtischen ein großes Bild. Bringe hier die Kamera an und verlasse das Gebäude unbemerkt. Kehre nun wieder mit deinem Team zur Abholzone zurück und du hast alles erledigt.

Level 12

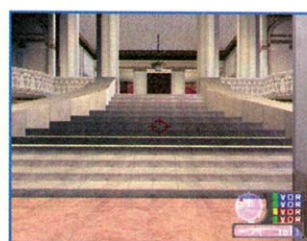
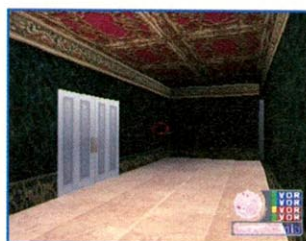
Operation: Tempelanlage

Terroristen haben im Prager Opernhaus den tschechischen Präsidenten und mehrere Diplomaten als Geiseln genommen. Befreie die Geiseln mit möglichst wenig Verlusten.



In diesem Level darf wieder geballert werden. Du stehst vor dem Opernhaus. Lauf links an dem Gebäude vorbei bis zu den grünen Flügeltüren. Betrete durch die mittlere Tür das Haus. Nun ist es am effektivsten, alle Räume und Flure zu durchsuchen und alle Terroristen zu erschießen. Die Geiseln findest du in verschiedenen Räumen, wo du wieder schneller schießen musst als die Bewacher, damit sie die Geiseln nicht vorher töten. Die letzte Geisel befindet sich im Zuschauerraum hinter dem roten Bühnenvorhang. Hast du

Vor dir siehst du Kutkins Feriendomizil. Nun musst du dich wieder ganz auf dein taktisches Geschick und deine Wärmebildkamera verlassen. Kein Schuß darf fallen, niemand darf dich bemerken. Du musst eine Wanze und eine Kamera installieren. Lauf rechts an dem Gebäude vorbei, bis vor die erste Tür an der linken Seite. Paß den richtigen Moment ab, damit die Wachen dich nicht erwischen. Lauf dann



alle befreit, kannst du dort durch die Notausgangtüren hinaus zur Abholzone verschwinden. Doch Vorsicht, hinter der letzten Tür lauert noch ein Gegner.



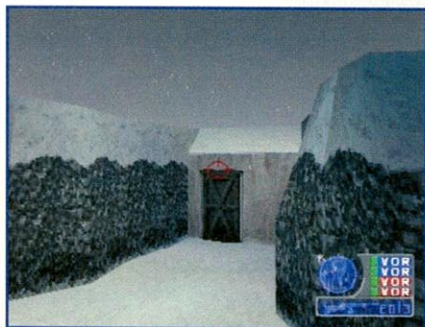
Level 13

Operation: Schneemann

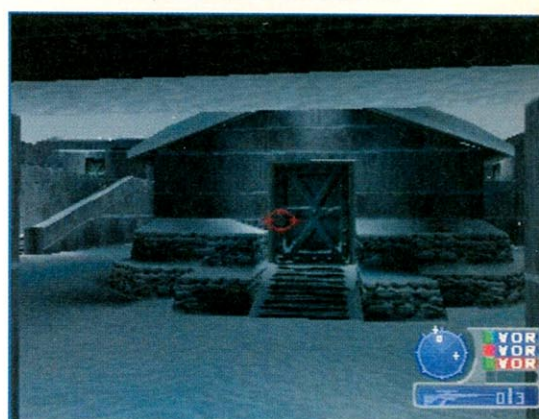
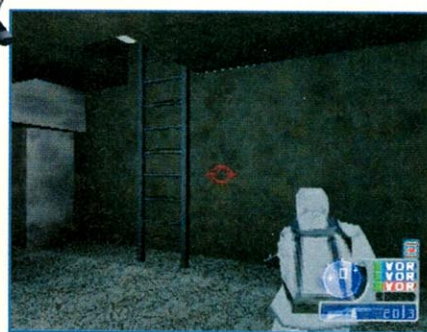
Vezirzades Anlage zur Herstellung von Atomwaffen befindet sich in einer verlassenen Radarstation in Sibirien. Stürme die Anlage und zerstöre sie.



Du befindest dich auf dem Gelände der Radarstation. Durchsuche in den Bunkern alle Räume und wenn du auf Terroristen stößt, erledige sie. In dem Gebäude unter dem Radarturm kannst du eine Rampe hinauflaufen. Oben in einem der Räume ist an der Wand ein gelbes Schild mit einem Blitz befestigt. Hier solltest du C4-Sprengstoff anbringen. Jetzt musst du noch alle Teams zur Abholzone bringen. Geh dazu die Rampe wieder hinunter und in den Raum links. Unter einer Pinnwand mit Spickzetteln ist im Boden eine Öffnung mit einer Leiter, die nach unten führt. Klettere mit deinen Leuten nach unten.



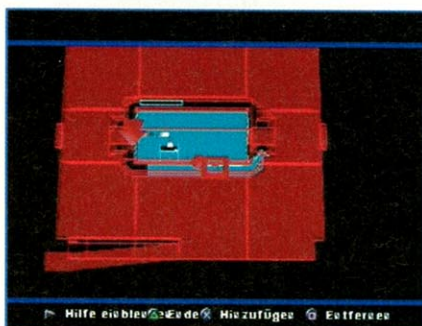
Geh jetzt im Pausenmenü auf die Option "Team", wähle das andere Team aus und du kannst deine restlichen Leute mit nach unten nehmen. Auftrag erledigt.



Level 14

Operation: Majestätisches Gold

Immer noch befindest du dich in der Radarstation, die von der Außenwelt abgeschnitten wurde. Dein Ziel ist es, in das Hauptgebäude zu gelangen und den Hauptbereich der Anlage in die Luft zu sprengen. Keiner von Kutkins Männern darf die Station verlassen.



Du stehst jetzt auf der anderen Seite der Anlage in einem Raum unter der Erde. Klettere



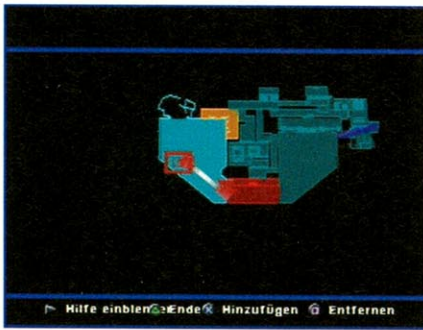
die Leiter hinauf und geh zu dem Gebäude, das du durch jede Tür betreten kannst. (Vergiss nicht, alle Terroristen, die sich in der Anlage befinden, zu erledigen.) Durchsuche die Räume

und an zwei Stellen findest du wieder gelbe Schilder mit Blitz an der Wand. Bringe dort die zwei Sprengladungen an und führe deine Teams, wie im vorherigen Level, die Leiter hinunter zur Abholzone. Das wäre mal wieder geschafft!

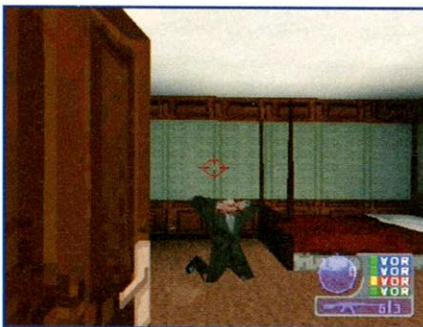
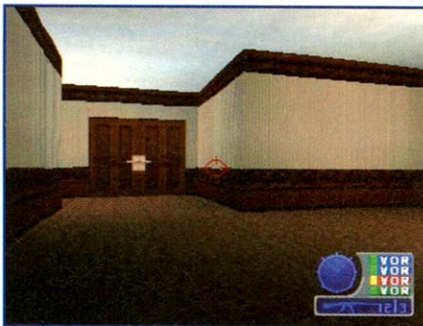
Level 15

Operation: Kaltes Licht

Susan Holt und Barsukov wurden gefangen genommen und befinden sich nun in Kutkins Sommerresidenz. Deine Aufgabe besteht darin, das Gebäude zu stürmen und die zwei Gefangenen zu befreien.



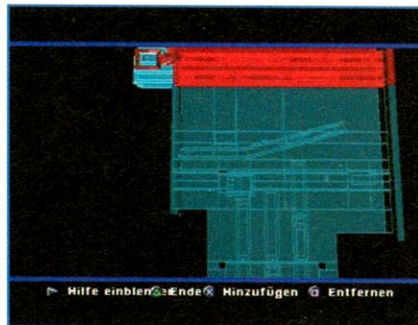
Wie in Level 11 stehst du wieder vor Kutkins Ferienhaus. Stürme mit deinen Leuten das Gebäude und durchsuche alle Räume. Mit der Wärmebildkamera kannst du alle Gegner finden und erschießen. Hast du die zwei Geiseln aus den Händen der Terroristen befreit und das Gebäude komplett gesäubert, ist der Auftrag erledigt.



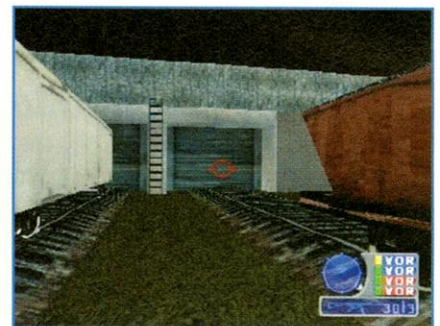
Level 16

Operation: Drachenkralle

Kutkin plant, die zwei Sprengköpfe Vezirzades Leuten in einem Moskauer Rangierbahnhof persönlich zu übergeben. Stürme also den Bahnhof und verhindere die Übergabe. Weder Kutkin noch die Terroristen dürfen entkommen.



Laufe über das Bahnhofsgelände und gehe rechts durch die zweite Tür. Auf dem Platz steht ein Auto, an dem ein Terrorist steht, den du erledigen musst. Betrete das Gebäude, such alle Räume nach Gegnern ab und lasse keinen einzigen entkommen. Hast du alle Feinde



eliminiert, kannst du in den nächsten Level starten.





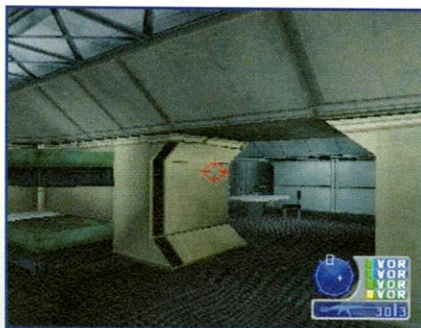
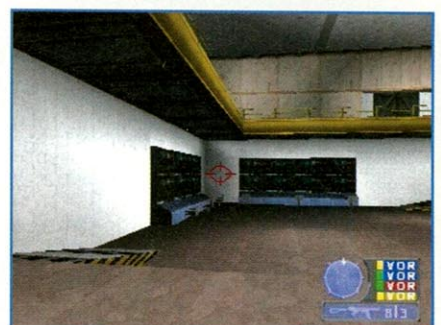
Level 17

Operation: Felsspalte

Vezirzades Hauptquartier befindet sich in Aserbaidshan. Dein Auftrag lautet: Stürme das Hauptquartier, nimm Vezirzade gefangen und breche seiner terroristischen Organisation das Rückgrat.



Dies ist einer der kürzesten Levels und du hast nicht viel zu tun. Folge deinem Team aus der Kanalisation nach oben in das Gebäude. Lass deine Leute vorgehen und sie werden schon einige Gegner erledigen. Triffst du noch auf



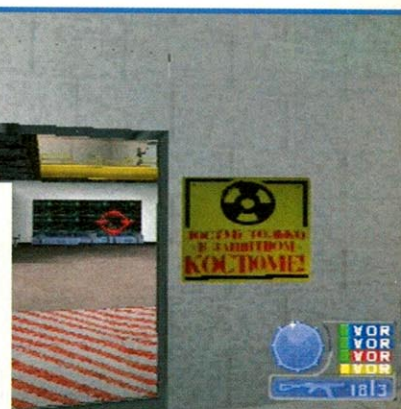
Terroristen, erschüsse sie und du hast dein Ziel erreicht.

Level 18

Operation: Gambit Null

Wider alles Erwarten ist Kutkin noch lebendig und hat ein Atomkraftwerk in seine Gewalt gebracht. Der Wahnsinnige droht, das Kühlsystem abzuschalten, was eine Kernschmelze zur Folge hätte. Deine Aufgabe ist es, das Kraftwerk aus den Händen der Terroristen zu befreien und diese auszuschalten, bevor sie ihren Plan in die Tat umsetzen können.

Wie auch bei den meisten der vorherigen Levels gilt hier: Du musst mit deinem Team das Kraftwerk betreten, alles durchsuchen und alle Terroristen erschließen. Du darfst keinen vergessen und musst so schnell sein, dass keiner die Chance erhält, die Selbstzerstörung zu aktivieren. Ist das Kraftwerk befreit, ist auch dieser Job erledigt und du kannst dich vorerst auf deinen Lorbeeren ausruhen. Bis zum nächsten Einsatz... SM



Komplettlösung
The Bouncer

Vertrieb: Sony | **Hersteller:** Square | **Genre:** Beat 'em-Up

The Bouncer

In der Zukunft gehen Prügeleien noch viel härter ab.
Wir zeigen dir, wie du trotzdem Sieger bleibst.



	PS-info				Ausgabe 3-2001, Fazit: Genre-Mix mit Hammergrafik und fetten Videos.			
	 1-4 Spieler	 Analog-kompatibel	 Memory Card	 Multitap	PowerStation Das wirklich unabhängige Magazin			

Komplettlösung The Bouncer

Cheatcodes

Auch für dieses Spiel haben wir bereits einige nützliche und unterhaltsame Cheats zusammengestellt. Hier sind sie:

Alternative Kostüme

Wähle einen Spieler im Survival- oder Versus-Modus aus und drücke R2, L1 oder L2. Funktioniert nicht im Story-Modus.

Bonus-FMV-Sequenz

Beende den Story-Modus mit Sion.

Unendlich Leben

Beende das Spiel mit einem beliebigen Charakter. Dann drücke □, △, ○, □.

Sion im schwarzen Kostüm

Besiege im Survival-Modus die verummte Version von Sion. Dadurch schaltest du das Kostüm im Survival- und Versus-Modus frei.

Kaldea Orchid

Beende den vorletzten Level. Dann hast du Kaldea Orchid freigespielt. Sie kann sich in einen Panther verwandeln, indem du L1+X drückst.

Dauragon oben ohne

Beende das Spiel dreimal. Wenn du Dauragon zum zweiten Mal geschlagen hast, kämpft er oben ohne.

Dauragon mit einem Arm

Siege im Story-Modus und besiege Dauragon bei eurer ersten Begegnung. Er taucht dann im Versus- und Survival-Modus einarmig auf.

Dominique

Siege im Story-Modus, bis Dominique die PD-4 zerstört. Sie wird dann im Versus- und Survival-Modus freigeschaltet.

Leann Caldwell

Siege das ganze Spiel über nur mit Kou. Nachdem du Dauragon im Finale besiegt hast, erscheint eine FMV-Sequenz, in der du gegen Leann kämpfst. Besiegt du sie, wird sie im Versus- und Survival-Modus freigeschaltet.

PD-4

Besiege die PD-4 im Story-Modus und sie wird im Versus- und Survival-Modus freigeschaltet.

Echidna

Beende erfolgreich den MSD Cargo Train-Level, um Echidna im Versus- und Survival-Modus freizuspielden.



Der Story-Modus

Abschnitt 1

Die Fate-Bar

Gegner: Fünf MSF-Soldaten.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Du beginnst dieses Spiel in der Fate-Bar, dem Arbeitsplatz der drei Hauptfiguren. Maskierte Soldaten dringen in die Bar ein und es liegt nun in deiner Hand, diese Eindringlinge zu stoppen. Du befindest dich zunächst im oberen Stockwerk, auf einer Art Balkon. Hier musst du dich gegen drei maskierte Soldaten zur Wehr setzen. Versuche, das Kampfgeschehen auf den freien Platz zu beschränken, um nicht von herumstehenden Gegenständen in deinen Bewegungen eingeschränkt zu werden und damit Gefahr zu laufen, in die Defensive gedrängt zu werden.

Sobald die drei MSF-Soldaten im oberen Teil erledigt sind, machst du dich auf den Weg über die Treppe nach unten. Dort warten zwei weitere feindliche Soldaten auf dich. Im unteren Bereich hast du nicht so viel Bewegungsspielraum wie oben und solltest deshalb die freie Mitte des Raumes nutzen, um dort zu kämpfen. Nimm dir immer nur einen Gegner nach dem anderen vor, so behältst du den Überblick und kannst dir die wichtigen BPs sichern, die du jedem Gegner nach einem finalen Schlag abnehmen kannst. Deine Gegner benutzen hauptsächlich einfache Schläge und Tritte, mit denen sie versuchen, dich aus der Reserve zu locken, die aber keinen allzu großen Schaden anrichten.

Kampfstrategie

Sion: Hohe Angriffe sind hier deine wirkungsvollste Waffe. Dabei spielt es keine



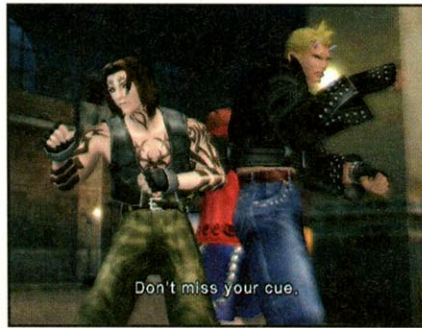
Rolle, ob du die jeweiligen Tasten nur antippst oder fester drückst. Außerdem solltest du versuchen, deinen Sprungangriff bei fest gedrückter Taste durchzuführen, denn er kann mitunter gleich mehrere Gegner auf einmal ausschalten.

Volt: Als Volt solltest du besonders deine hohen oder halbhohen Angriffe durchführen. Falls du in Schwierigkeiten geraten solltest, drücke die Taste für den Sprungangriff fester, um deine Gegner auf Distanz zu halten.

Kou: Kous hohe Angriffe richten den größten Schaden an, die niedrigen Angriffe dagegen sind so gut wie nutzlos. Die Sprungangriffe von Kou sind vergleichbar mit denen von Sion und daher eine gute Wahl in diesem Kampf.

Die unterschiedlichen Perspektiven

Du kannst die Person, mit der Kou spricht, nur dann hören, wenn du auch in der Rolle von Kou den ersten Abschnitt durchspielst.



Abschnitt 2

Der Hauptbahnhof

Gegner: Drei Wachmänner am Eingang und fünf Sicherheitsbeamte am Zug.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Du hast den Bahnhof erreicht, doch den Zug zu besteigen, ist keine leichte Aufgabe. Dieser Bereich eignet sich besonders gut dazu, die Bewegungen deiner Figuren besser kennen zu lernen und die Handhabung der Steuerung zu verbessern. Gleich am Eingang wirst du von drei weniger freundlichen Wachmännern im Empfang genommen und musst dich sofort auf einen Kampf einlassen. Dabei bist du in deiner Bewegungsfreiheit sehr eingeschränkt und kannst erst dann weiterlaufen, wenn einer der drei Gegner besiegt ist.

Im nächsten Bereich stellen sich dir weitere

fünf Sicherheitsbeamte in den Weg, die du möglichst schnell besiegen solltest, da diesmal die Zeit gegen dich läuft. Nutze die offene Fläche, um dich frei zu bewegen und deine Gegner schneller zu beseitigen. Den Zug erkennst du am oberen Rand des Bildschirms, an dem sich auch einige verstreute Säulen befinden.

Kampfstrategie

Da du diesmal nicht nur gegen deine Gegner kämpfen musst, sondern auch gegen die Zeit, solltest du unbedingt versuchen, Moves durchzuführen, die gleich mehrere Sicherheitsbeamte auf einmal in die Knie zwingen. Betätige die Sprungtaste, um Spinning Air Kicks zu machen, die den größten Schaden anrichten können und außerdem viel Zeit sparen.

Die unterschiedlichen Perspektiven

Falls du es schaffst, deine Gegner schnell aus dem Weg zu räumen, bist du in der Lage, den Zug normal zu besteigen. Falls nicht, verlässt

der Zug den Bahnhof und du musst einen Sprint hinlegen, um ihn noch zu erwischen.

Abschnitt 3

Der MSD-Güterzug

Gegner: Drei Sicherheitsbeamte in jedem Waggon (insgesamt sechs), zwei Wachmänner und Echidna am Ende des Zuges.

Aufgabe: Besiege alle Gegner, dabei ist der Sieg gegen Echidna besonders wichtig.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Du beginnst diesen Abschnitt im hintersten Waggon und musst zunächst drei Wachmänner ausschalten. Jeder Waggon besteht aus einem kleinen rechteckigen Bereich, aus dem du nicht hinausgeworfen werden kannst, aber gleichzeitig auch keinen deiner Gegner hinausbefördern kannst. Da die Kanten der



Waggons die Funktion von Wänden übernehmen, solltest du versuchen, deine Gegner an die Außenkante zu drängen und ihnen so den Bewegungsspielraum zu nehmen.

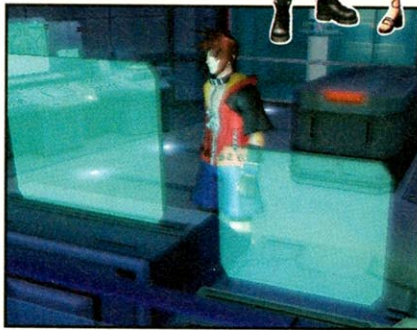
Durch den begrenzten Raum in diesen Waggons kannst du auch einige Bouncer Point Combos durchführen, die mit ihrer Kettenreaktion gleich mehrere Gegner gleichzeitig erledigen. Wenn du die ersten drei Gegner besiegt hast, folgt eine Cut-Szene, nach der du dich im zweiten Waggon wiederfindest, in dem du unter anderem deinen Spielstand speichern und Bouncer Points kaufen kannst. Besitzt du genügend BPs, solltest du als Sion unbedingt den Torpedo Kick kaufen, als Volt den Shoulder Uppercut und als Kou den Circular Uppercut.

Anschließend stehst du deinem ersten Boss-Gegner gegenüber: Echidna, die von zwei Sicherheitsbeamten begleitet wird.

Kampfstrategie

Du bist nicht gezwungen, die beiden Sicherheitsbeamten zu besiegen, denn sobald Echidna erledigt ist, wirst du automatisch zum Bouncer Point-Bildschirm gebracht, wo du deinen Spielstand speichern kannst.

Sion: Echidna verfügt über einige heftige Kicks und Schläge, daher solltest du immer einen Finger über der Abblock-Taste haben, um größeren Schaden abzuwenden. Die besten Siegeschancen hast du, wenn du im Vorfeld den Torpedo Kick gekauft hast. Nachdem Echidna einen Angriff durchgeführt hat, benötigt sie ein wenig Zeit, um sich wieder zu sammeln. In diesem Moment ist sie äußerst verletzlich und besonders der Torpedo Kick verringert ihre Energie enorm. Lasse sie immer wieder angreifen und wende anschließend deinen Torpedo Kick an, um sie auszuschalten.



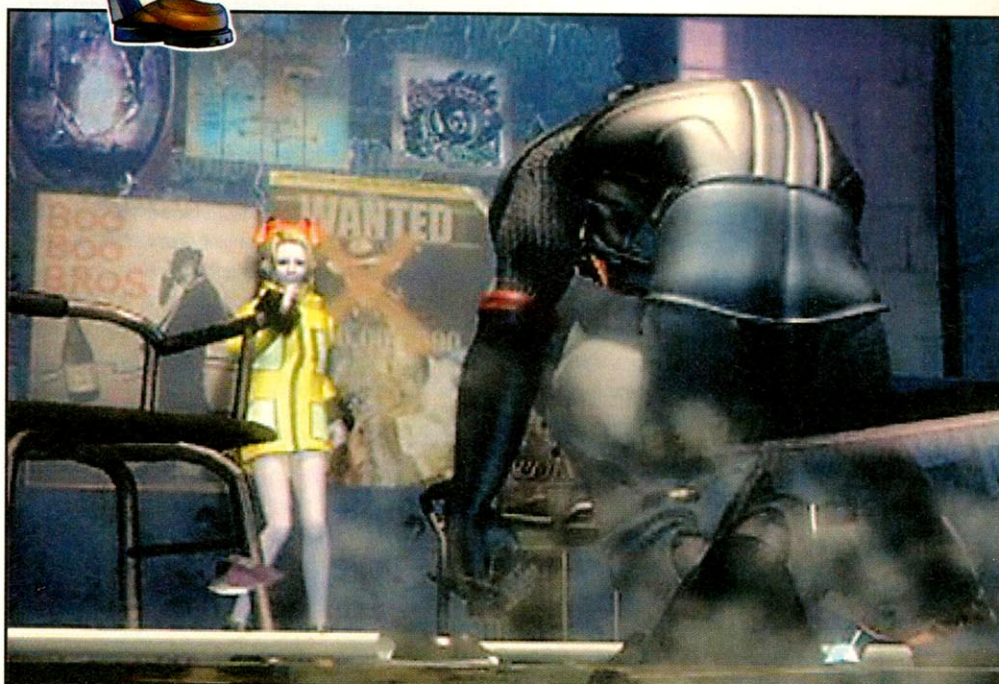
Volt: Auch hier ist es ratsam, wenigstens einen Spezial-Move im Repertoire zu haben. Der Shoulder Uppercut ist genauso wirksam gegen Echidna wie der Torpedo Kick von Sion. Wende einfach die gleiche Taktik an und vertraue auf die durchschlagende Wirkung deines Spezial-Moves.

Kou: Auch Kous erster Extra Skill Move ist nicht von schlechten Eltern. Dieser Move kann einen Gegner auf die Bretter schicken und ihn dann noch einmal treffen, sobald er auf dem Boden

aufgeschlagen ist. Echidna reagiert äußerst empfindlich auf diesen Move.

Die unterschiedlichen Perspektiven

Nach dem Kampf kannst du beobachten, wie Sion aus dem Zug klettert, während Volt von Kou nach den Begebenheiten zwischen ihm und Echidna befragt wird. Bevor Volt Rede und Antwort stehen kann, wird der Zug von einem Flugzeug angegriffen. Die Bremsen versagen und Sion muss eine Schlüsselkarte finden, mit der er den letzten Waggon abkuppeln kann. Suche nach der Schlüsselkarte in den drei Kisten, die sich auf den Sitzen befinden. In der letzten Kiste wirst du fündig und kannst die Katastrophe noch abmildern, wenn du schnell genug bist.





Findest du die Schlüsselkarte nicht rechtzeitig, entgleist der Zug im Bahnhof und durch den Zusammenbruch des Daches dringt Meerwasser in den Bahnhof ein. Findest du die Schlüsselkarte, entgleist der Zug zwar auch, es kommt aber nicht zu einem Wassereintrich.

Abschnitt 4

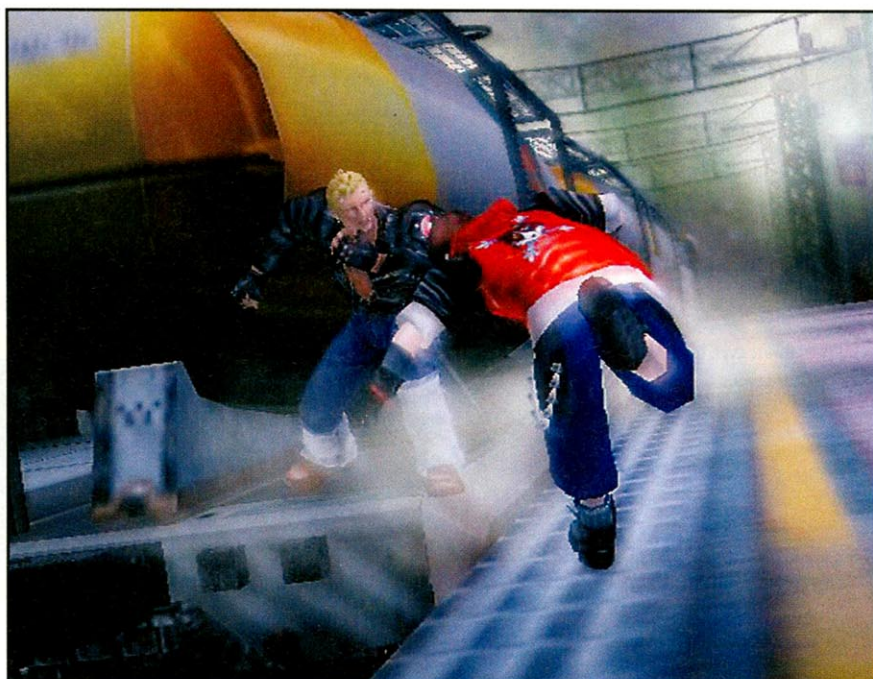
Der Notausgang

(wenn du die Schlüsselkarte in Abschnitt 3 gefunden hast)

Gegner: Fünf Sicherheitsbeamte (drei in den ersten beiden Räumen und zwei in dem Raum mit den Kisten) und vier Sicherheitschefs (zwei in den ersten beiden Räumen und zwei in dem Raum mit den Kisten).

Aufgabe: Erreiche den Notausgang und besiege nach Möglichkeit alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Ja



Beschreibung des Abschnittes

Im ersten Gang triffst du gleich auf zwei Sicherheitsbeamte, die von einem Sicherheitschef begleitet werden und zielstrebig auf dich zurennen. Weiterhin machen sich zwei Wachmänner und ein Sicherheitschef vom anderen Ende des Ganges aus auf den Weg, um ihren Kameraden zu helfen. Erledige die Gegner möglichst schnell und laufe anschließend den Gang hinunter. Dabei kommst du an einer verschlossenen Tür und zwei Abzweigungen vorbei. Ignoriere diese Abzweigungen, denn dort gibt es nichts Interessantes und ihre Erkundung kostet dich nur Zeit.

Am Ende des Gangs erreichst du einen Treppenaufgang auf der rechten Seite, der dich nach oben in den nächsten Bereich führt. Dort wirst du von zwei Wachmännern und einem Sicherheitschef erwartet, die sich dir in den Weg stellen. Ein Kampf scheint auch hier unausweichlich. Der Gang, in dem du dich befindest, ist vom Aufbau her mit dem ersten identisch. Du läufst an denselben Abzweigungen und Türen vorbei zu einer Treppe, dich noch weiter nach oben führt.

Du gelangst in einen Raum, in dem sich neun Kisten in der Mitte befinden und sich dir zwei Wachmänner und zwei Sicherheitschefs entgegenstellen. Bahne dir einen Weg um die Kisten und folge dabei den Pfeilen, die dich in die richtige Richtung zum Notausgang führen, den du am Ende des Gangs hinter einer Biegung nach rechts erreichst.

Kampfstrategie

Versuche, deine Gegner so weit zu schwächen, dass sich ihr Energievorrat bis in den roten, kritischen Bereich gesenkt hat, und erledige dann alle mit einem gezielten Move auf einmal. Besonders ein Spinning Kick kann hier wahre Wunder bewirken und dir viele wichtige BPs einbringen.

Abschnitt 4

Der Notausgang

(wenn du die Schlüsselkarte in Abschnitt 3 nicht gefunden hast)

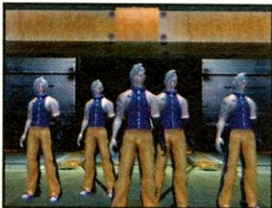
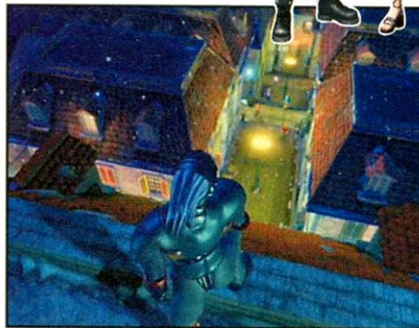
Gegner: Fünf Sicherheitsbeamte (drei in den ersten beiden Räumen und zwei in dem Raum mit den Kisten) und vier Sicherheitschefs (zwei in den ersten beiden Räumen und zwei in dem Raum mit den Kisten).

Aufgabe: Erreiche den Notausgang und besiege nach Möglichkeit alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Falls es dir nicht gelungen ist, die Schlüsselkarte zu finden, dringt eine ungeheure Menge Meerwasser in den Bahnhof ein. Du musst nun so schnell wie möglich durch diesen Bereich zum Notausgang rennen und dabei vermeiden, von den sich schließenden Flutoren eingeschlossen zu werden. Kämpfe kosten hier viel Zeit und du solltest versuchen, ihnen aus dem Weg zu gehen, indem du an deinen



Gegnern vorbeirennst, ohne ihnen einen Blick zu widmen. Das klappt zwar nicht bei allen Wachmännern, sollte aber dennoch immer wieder probiert werden, um schneller ans Ziel zu gelangen.

Im ersten Gang rennst du an der ersten Abzweigung nach rechts vorbei in eine Sackgasse. Drehe dich dort nach rechts und benutze deinen Analogstick, um die fünf Türen hinter dir zu lassen, die sich langsam schließen. Dann läufst du auf die nächste Sackgasse zu und drehst dich nach links. Nun heißt es, weitere fünf Türen unbeschadet zu passieren. Danach wendest du dich nach rechts und läufst auf den Treppenaufgang zu, der dich nach oben in den nächsten Bereich führt.

Dort hältst du dich an der Sackgasse links und bahnst dir einen Weg durch den Korridor zu einem weiteren Treppenaufgang. Dabei musst du dich sehr beeilen, denn du kommst an einigen Flutoren vorbei, die sich recht bald schließen. Oben gelangst du in einen anderen Gang, in dem sich einige Kisten befinden, um die du herumlaufen musst. Achte darauf, von keinem der Flutore eingeschlossen zu werden, denn das würde deinen sicheren Tod

bedeuten. An der hinteren Ecke drehst du dich nach rechts und gleich wieder nach links, um kurz danach weitere fünf Flutore hinter dir zu lassen. Am Ende des Ganges erreichst du dann völlig erschöpft den Notausgang.

Abschnitt 5

Der Flugzeugträger

Gegner: Drei Soldaten.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Nachdem du von dem Balkon, auf dem du eingepfercht warst, hinuntergesprungen bist, landest du auf einem kleinen Flugzeugträger. Dort musst du dich gegen drei Soldaten zur Wehr setzen. Der Kampf findet auf sehr engem Raum statt und du wirst hauptsächlich die Angriffe deiner Gegner abblocken müssen, bis du deine Chance zum Konter erhältst. Versuche, dich hinter deine Gegner zu bewegen, um sie von ihrer ungeschützten Seite her anzugreifen, was dir besonders mit einigen Chain Combos gelingen sollte.

Kampfstrategie

Schwäche deine Gegner mit niedrigen Angriffen und setze sie dann mit Sprungangriffen außer Gefecht.

Abschnitt 6

Das Mikado-Gebäude

Gegner: Drei MSF-Soldaten, zwei Wachhunde vor dem Boss-Kampf und vier MSF-Soldaten und Mugetsu im Boss-Kampf.

Aufgabe: Besiege alle Gegner und Mugetsu im Boss-Kampf.

Individuelle Figurenwahl: Ja

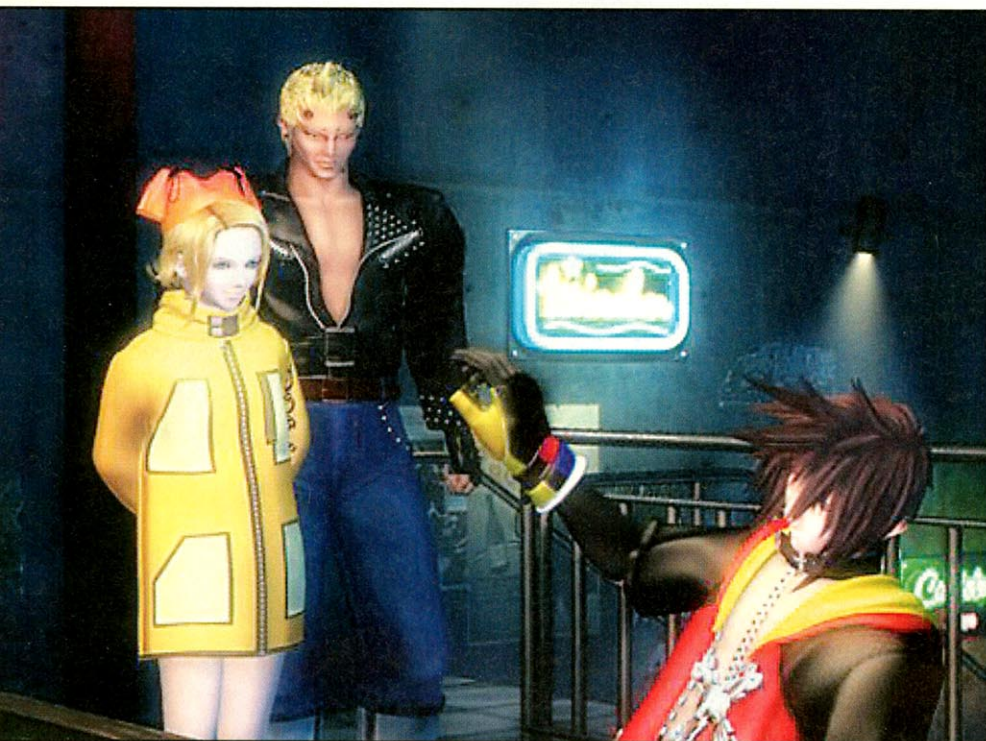
Beschreibung des Abschnittes

Nachdem Volt den Flugzeugträger im Garten des Mikado-Gebäudes geparkt hat, werden die Sicherheitsbeamten alarmiert und du musst dich gegen einige Soldaten und zwei Wachhunde zur Wehr setzen. Diese Wachhunde kannst du nur mit niedrigen Angriffen angreifen und so schon nach kurzer Zeit beseitigen. Nachdem du auch die drei MSF-Soldaten ausgeschaltet hast, bereitest du dich auf den zweiten Boss-Kampf im Spiel vor.

Kampfstrategie

Du musst die vier Soldaten, die Mugetsu begleiten nicht unbedingt ausschalten, du kannst deine Angriffe nur auf den Hauptgegner beschränken. Mugetsu hat einige heftige Moves auf Lager, daher solltest du dich





hauptsächlich defensiv verhalten und eine Konter-Angriffstaktik anwenden (Angriff abblocken und dann zuschlagen).

Sion: Genau wie im Kampf gegen Echidna hilft dir auch hier dein Torpedo Kick. Lasse deine Mitstreiter die Soldaten in Schach halten, während du dich um Mugetsu kümmerst. Dein Gegner hat einige Doppelschläge, Flips und Rolling Kicks auf Lager, die es dir nicht unbedingt leicht machen. Blocke seine Angriffe nach Möglichkeit ab und benutze anschließend deinen Torpedo Kick, um ihn während seiner Erholungsphase zu erwischen.

Volt: Benutze deinen Shoulder Uppercut, um Mugetsu auf dem linken Fuß zu erwischen, und bearbeite ihn anschließend mit einigen gut platzierten hohen und mittelhohen Angriffen. Achte in jedem Fall auf deine Verteidigung und blocke nach Möglichkeit jeden Angriff von Mugetsu ab, da du um einiges langsamer bist als deine anderen Mitstreiter.

Kou: Dein Heel Smash ist die richtige Waffe gegen Mugetsu und auch deine starken Sprungangriffe erzielen die gewünschte Wirkung.

Abschnitt 7

Der Crystal Dome

Gegner: Dauragon C. Mikado (Hand nach hinten gebunden) und ??? (Kaldea in Panther-Form).

Aufgabe: Besiege Dauragon.
Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Der Crystal Dome ähnelt ein wenig der Fate-Bar vom Anfang des Spiels. Er verfügt über einen oberen Bereich, der durch eine Treppe mit einem unteren Bereich verbunden ist. Oben bemerkst du ein großes Klavier und stellst schnell fest, dass dort nicht der richtige Ort für Kämpfe ist... mangels Bewegungsfreiheit. Unten dagegen bietet sich Platz genug für einen guten Kampf, den du dir unweigerlich gegen Dauragon und ??? liefern musst.

Bemerkung: Wenn du möchtest, kannst du den Panther in diesem Kampf völlig ignorieren, denn um weiterzukommen, muss nur Dauragon besiegt werden. Halte dich von den Ecken

unter der Treppe fern, denn dort kannst du schnell in die Defensive gedrängt werden und bist nicht mehr in der Lage, dich so zu bewegen, wie du möchtest.

Kampfstrategie

Benutze nach Möglichkeit deine Mitstreiter als Köder, um Dauragon abzulenken, und versuche, deinen Gegner von hinten anzugreifen. Der Spinning Kick ist einer der Lieblingsangriffe deines Gegners, daher ist das Abblocken seiner Attacken absolut notwendig. Glücklicherweise braucht Dauragon nach diesem Move eine relativ lange Zeit, um sich zu erholen, was du natürlich zu deinem Vorteil nutzen kannst. Auch hier bewährt sich die Taktik, erst alle Angriffe abzublocken und dann mit einem Spezial-Move zuzuschlagen.

Nach dem Kampf erlebst du eine Cut-Szene, an deren Ende du vor die Wahl gestellt wirst, dich für eine deiner Hauptfiguren zu entscheiden. Die Auswahl entscheidet über den weiteren Spielverlauf im Mikado-Gebäude und darüber hinaus über die Endsequenz des Spieles.

Abschnitt 8a

Das Mikado-Gebäude (als Sion)

65. Stockwerk: Der Lagerraum

Gegner: Zwei Sicherheitsbeamte und vier MSF-Soldaten.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.
Individuelle Figurenwahl: Nein



Beschreibung des Abschnittes

Wenn du dich für Sion entschieden hast, musst du dir nun deinen Weg durch das 65. Stockwerk des Mikado-Gebäude, bahnen. Du erwachst in einem kleinen Lagerraum, den du sofort verlässt. Hinter der Tür wirst du von zwei Wachmännern empfangen, die neben der Tür postiert sind. Diese Wachmänner kannst du leicht durch einige gezielte hohe oder mittelhohe Angriffe außer Gefecht setzen. Bevor du danach in den nächsten Bereich gelangst, bekommst du die Möglichkeit, deinen Spielstand zu speichern.

Nach einer kurzen Cut-Szene gelangst du in einen großen Raum, in dem sich Tische an der Wand aufgereiht befinden. Außerdem stehen zusätzlich einige Tische in der Mitte des Raumes und du bemerkst zwei große Türen an der linken Seite des Raumes. Beide Türen führen hinaus in lange Gänge. Es spielt absolut keine Rolle, für welche der Türen du dich entscheidest. Folge dem Gang und mache dich auf ein Intermezzo mit vier MSF-Soldaten gefasst. Gehst du dann durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite, kommst du in das Besprechungszimmer.

65. Stockwerk: Das Besprechungszimmer

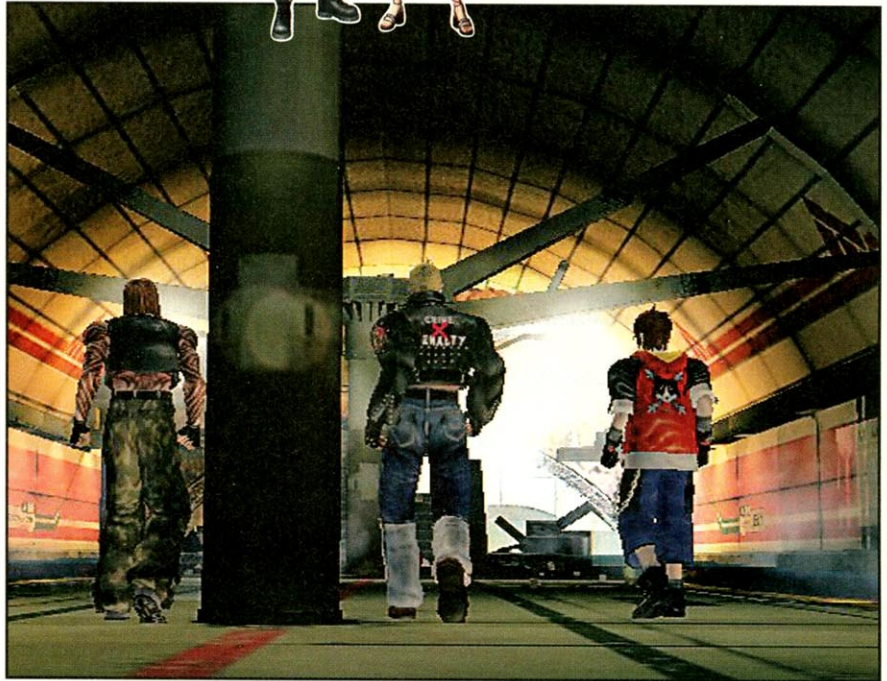
Gegner: Ein Kommandant und ein P-101 im Besprechungszimmer.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Hinter der Tür gelangst du in einen länglichen Raum, in dem sich keine Gegner befinden. Durchquere diesen Raum, laufe durch die Tür und folge dem nächsten Gang. Du erreichst eine Stelle, an der du auf vier MSF-Soldaten triffst. Besiege sie, wenn du deine BPs aufbessern willst. Falls du auf solche Kämpfe nicht erpicht bist, gehst du gleich durch die Tür und betrittst das Besprechungszimmer. Dort triffst du auf einen Kommandanten und einen P-101, einen Service-Droiden. Der Kommandant verfügt ungefähr über die



Kampfstärke eines Sicherheitschefs, hat nur eine etwas längere Energieanzeige. Der P-101 ist ein kleiner Roboter mit Rollen, den du nur mit Hilfe niedriger Angriffe ausschalten kannst. Nachdem du diese beiden Gegner aus dem Weh geräumt hast, kannst du einige deiner Bouncer Points ausgeben und deinen Spielstand speichern, bevor du diesen Bildschirm wieder verlässt und dem Gang zu einer weiteren Tür folgst. Hinter der Tür gelangst du in einen Raum voller Tische, den du durchqueren musst, um zu einer weiteren Tür zu kommen. Gehe nun



durch die kleine Tür, die sich neben der großen Doppeltür befindet, und laufe die Treppe hinauf, die dich in das 66. Stockwerk führt.

66. Stockwerk: Der Korridor

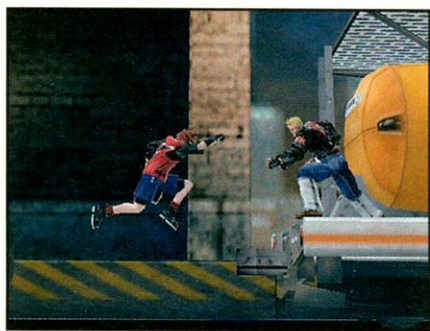
Gegner: Vier Sicherheitsbeamte und zwei P-101-Droiden.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Sobald du im 66. Stockwerk angekommen bist, gehst du durch die Doppeltür und weiter durch den bläulichen Raum hindurch zu einer Doppeltür in der Ecke. Du gelangst in einen gewundenen Gang, in dem dir insgesamt sechs Feinde begegnen. Widme dich zuerst den Sicherheitsbeamten, bevor du dich um die Droiden kümmerst. Nachdem du den letzten Droiden beseitigt hast, kannst du abspeichern und deine gesammelten BPs verbrauchen. Anschließend erlebst du eine Cut-Szene, in der du erneut auf den Panther stößt und danach zum Labor läufst.



66. Stockwerk: Das Labor

Gegner: Ein MSF-Soldat und ein MSF-Elitesoldat.

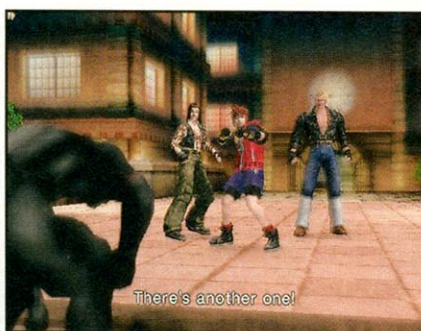
Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Das Labor ist recht klein und bietet dir fast keinen Raum, um dich zu bewegen. Gehe zu dem Computer und wähle die Datei "Biological Engineering II Bionoid Experiment" aus. Dann aktivierst du sie, um einen Bericht über Kaldea zu erhalten. Anschließend wählst du die Datei "Project A2" aus und erhältst einige Informationen über Dominique.

Die zwei Soldaten unterbrechen deine Recherchen und fordern dich zu einem Tänzchen auf. Der Unterschied zwischen einem normalen MSF-Soldaten und einem MSF-Elitesoldaten besteht darin, dass Letzterer über eine längere Energieanzeige verfügt. Lasse dich nicht von den beiden Soldaten in die Zange nehmen und setze dich mit deinem Spinning Kick zur Wehr.



Nachdem die beiden Soldaten erledigt sind, bewegst du dich in den nächsten Bereich.

66. Stockwerk: Die Vorstandsbüros

Gegner: Kaldea in Pantherform.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Nachdem du das Labor verlassen hast, führt dich der Gang geradewegs zu den Büros der Vorstandsetage. Dort stößt du auf deinen nächsten Boss-Gegner, den mysteriösen Panther, dem du schon während des Kampfes gegen Dauragon in die Augen schauen konntest. Die Taktik, die du gegen den Panther anwenden musst, ähnelt der Taktik, an die du dich im Kampf gegen die Droiden gehalten hast. Die einzigen wirkungsvollen Angriffe sind deine niedrigen Attacken, die dann aber auch ihr Ziel genau treffen. Blocke nach Möglichkeit die Angriffe deines Gegners ab, denn sie können enormen Schaden anrichten.



Nach dem Kampf läufst du schnell in das Büro, wo du wieder auf deine Mitstreiter Volt und Kou triffst.

Abschnitt 8b

Das Mikado-Gebäude (als Volt)

Der Operationsbereich

Gegner: Zwei MSF-Soldaten.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Du beginnst den Weg mit Volt durch das Gebäude auf einem schmalen Laufweg, der von zwei weiteren Laufstegen umgeben ist. Zwei recht schwache Soldaten stellen sich dir in den Weg, sind aber mit Hilfe von hohen Angriffen schnell Geschichte. Laufe anschließend durch die Tür auf der rechten Seite.

Die Bio-Plant

Gegner: Zwei P-101 und drei MSF-Soldaten.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Du gelangst in einen mittelgroßen Raum, in dem dich fünf Gegner gleichzeitig angreifen. In diesem Raum bleibt dir nicht viel Spielraum für Würfe oder andere Moves, die viel Platz in Anspruch nehmen. Beseitige die zwei P-101 mit niedrigen Angriffen und benutze zur Beseitigung der anderen drei Soldaten deinen Belly Flop, indem du auf die Sprungtaste drückst. Sind diese Gegner aus dem Weg geräumt, läufst du weiter in den für Volt letzten Bereich des Mikado-Gebäudes.

Die Roboterfabrik

Gegner: Ein Mix aus normalen MSF-Soldaten und MSF-Elitesoldaten (insgesamt sieben).

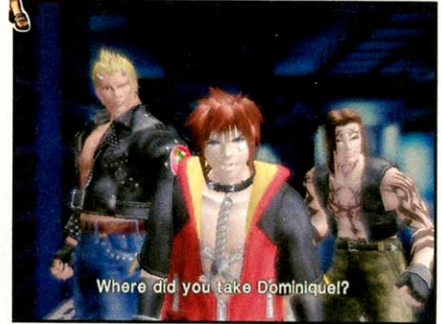
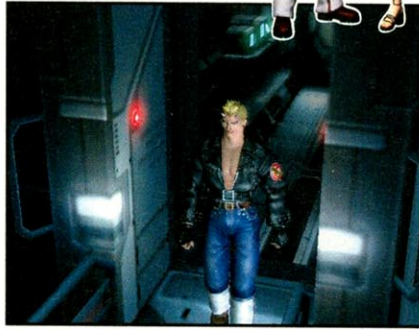




Aufgabe: Besiege alle Gegner.
Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Die letzte Herausforderung für Volt im Mikado-Gebäude liegt in einem Kampf gegen sieben Gegner auf einer kleinen Plattform. Verlasse den Laufsteg so schnell wie möglich und begib dich auf die größere Plattform, auf der auch der Kampf stattfindet. Benutze deine mittelhohen Angriffe und die Sprungangriffe, um gleich mehrere Gegner auf einmal zu treffen. Besonders die MSF-Elitesoldaten lassen sich gut mit Hilfe des Shoulder Uppercut beseitigen.



Abschnitt 8c

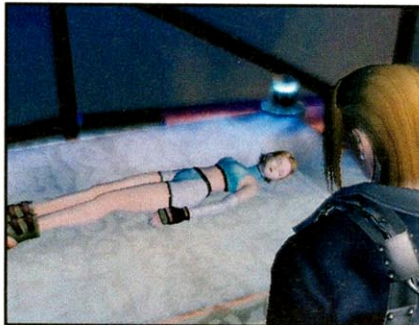
Das Mikado-Gebäude (als Kou)

Der MFB-Raum

Gegner: Ein MSF-Soldat.
Aufgabe: Besiege alle Gegner.
Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Du erwachst in einem Raum, in dem sich außer dir noch ein gegnerischer Soldat befindet. Beseitige ihn und verlasse den Raum.



9. Stockwerk: Der Korridor

Gegner: Keine, wenn du die Kontrollpunkte passierst. Schaffst du das nicht, musst du dich mit sieben MSF-Soldaten, drei MSF-Elitesoldaten und einem P-101 auseinandersetzen.

Aufgabe: Passiere die Kontrollpunkte oder besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Nein

Beschreibung des Abschnittes

Obwohl du auch einige Kämpfe ausfechten musst, besteht deine eigentliche Aufgabe darin, maskiert als MSF-Soldat durch das Gebäude zu laufen und dabei ihre geheimen Handsignale nachzuahmen. Die vier Geheimzeichen werden dir gezeigt, wenn du die Start-Taste drückst und sind nachfolgend noch einmal beschrieben:

- ⊕ Alter Mann in Gedanken – linke Hand an der Stirn.
- ⊞ Beispiellose Freundschaft – auf einem Bein stehen.
- ⊗ Einsamer Kämpfer – Kampfhaltung
- ⊙ Versuchung einer Dame – "I'm a little tea-pot".

Du läufst durch diesen Bereich und musst nur agieren, wenn sich ein Wachmann nähert. Du musst dann die Geste, die er macht, nachahmen und hoffen, dass es die richtige war, denn sonst wirst du angegriffen. Nachdem du einige Soldaten getroffen hast und so die bestimmten Gesten üben konntest, triffst du auf einen MSF-Elitesoldaten, der von dir erwartet, zuerst eines der Zeichen zu machen. Wähle hier auf keinen Fall das Zeichen der X-Taste, um einen Kampf zu vermeiden. Jedes Mal, wenn du versagst, wirst du dich in einem Kampf beweisen müssen, was ganz schön schlaucht. Versuche daher, die jeweiligen Zeichen so genau wie möglich wiederzugeben.



Abschnitt 9

Die Vorstandsetage

Gegner: Zwei MSF-Soldaten, zwei MSF-Elitesoldaten und Mugetsu.

Aufgabe: Besiege Mugetsu.

Individuelle Figurenwahl: Ja

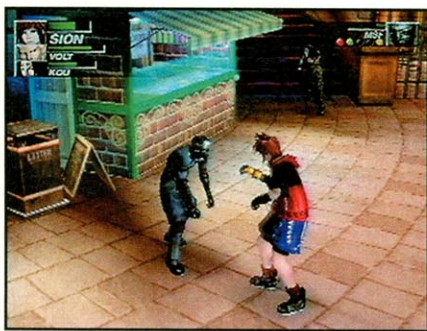
Beschreibung des Abschnittes

Das Büro ist ein runder Raum, in dem sich eine Couch und ein Schreibtisch befinden.

Die besten Chancen, den Kampf gegen Mugetsu zu gewinnen, hast du in der Mitte des Raumes, denn nur dort kannst du dich frei bewegen. Genau wie bei den anderen Boss-Kämpfen endet der Abschnitt, sobald du deinen Boss-Gegner besiegt hast. Daher bleibt es dir überlassen, ob du die anderen Gegner im Raum auch erledigst oder sie einfach ignorierst oder aber deine Mitstreiter hinschickst, um sie in Schach zu halten.

Kampfstrategie

Sion: Auch in diesem Kampf kannst du dich auf die Wirkung deines Torpedo Kicks



verlassen, solltest bis zu diesem Zeitpunkt aber genügend BPs gesammelt haben, um auch den Torpedo Uppercut durchführen zu können. Mugetsu hat sich kein bisschen verändert, daher kannst du die gleiche Taktik anwenden, die dich im letzten Kampf gegen ihn zum Erfolg geführt hat.

Volt: Benutze deinen Shoulder Uppercut, um Mugetsu aus dem Konzept zu bringen, und vermische das Ganze mit einigen gezielten hohen und mittelhohen Angriffen. Volt ist etwas langsamer als die anderen beiden Figuren, deshalb musst du bei ihm besonders auf die Verteidigung und das Abblocken achten.

Kou: Der Heel Smash und die starken Sprungangriffe sind die beste Wahl in diesem Kampf.

Die unterschiedlichen Perspektiven

Nachdem Mugetsu besiegt ist, werden Sion und Dominique wieder vereint. Im Aufzug musst du dich dann entscheiden, welche Figur

für die künftige Verteidigung von Dominique zuständig ist. Letztere ist natürlich am glücklichsten, wenn Sion zu ihrem Schutz abgestellt wird, und zeigt ihren Unmut bei einer anderen Wahl deutlich.

Abschnitt 10

Der Raketenturm

Gegner: Acht LD-15, ein P-101, neun MC-07, ein Sicherheitsbeamter und ein Sicherheitschef.

Aufgabe: Besiege alle Gegner.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

In diesem Abschnitt führt die ausgewählte Figur Dominique über eine Reihe von Laufstegen und muss sie dabei gegen einige hartnäckige Gegner verteidigen. Falls Dominique das Zeitliche segnen sollte, ist das Spiel auch für dich beendet und du musst den Abschnitt von Neuem beginnen. Zuerst stößt du auf einen kleinen P-101-Roboter und zwei neue Gegner: LD-15-Roboter. Diese

können wirklich großen Schaden anrichten, haben allerdings eine deutliche Schwachstelle.

Sobald du erkennst, dass diese Roboter sich zu einem Angriff bereit machen, greifst du sie schnell an. Durch einen Treffer in der Vorbereitungsphase lässt du sie in der jeweiligen Position verharren, bis sie sich wieder gefangen haben und sich erneut zu einem Angriff rüsten. Nach diesen drei Gegnern kommst du zu einer Treppe, die dich nach unten führt. Dort wirst du schon von einem MC-07 und einem LD-15 erwartet. Den MC-07 kannst du auf die gleiche Weise außer Gefecht setzen wie die LD-15. Warte einfach nur darauf, dass er sich auf einen Angriff vorbereitet.

Im darauf folgenden Bereich greift dich ein Sicherheitsbeamter an, sobald du die letzte Stufe verlassen hast.



Ist dieser Gegner beseitigt, begibst du dich zu dem Laufsteg und folgst ihm zu einer Plattform, auf der ein Sicherheitschef auf der Lauer liegt. Besiege ihn und laufe den anderen Laufsteg entlang, um zu einem Treppenaufgang zu gelangen, der dich in den nächsten Bereich führt. Auf der ersten Plattform musst du gegen einen LD-15 antreten, der den Zugang zur folgenden Plattform versperrt. Schalte auch diesen Roboter aus und mach dich auf den Weg zur nächsten Plattform, auf der du noch einmal einen LD-15 und zwei MC-07 erledigen musst.

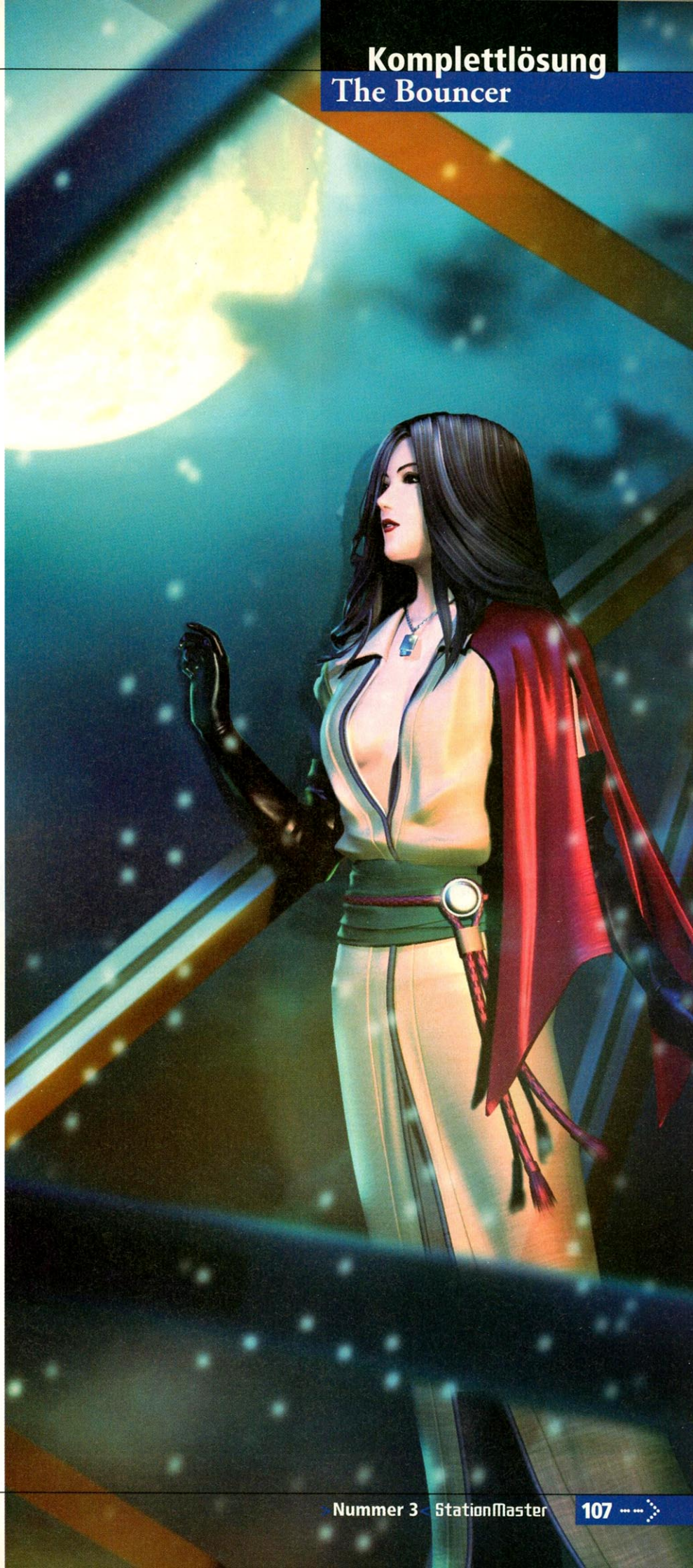
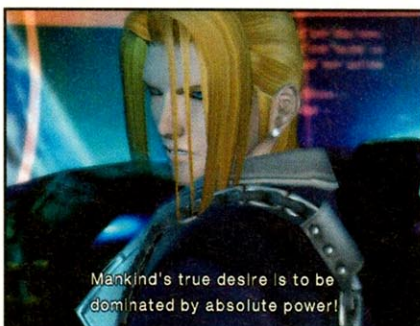
Auf deinem weiteren Weg stellen sich dir noch ein LD-15 und ein MC-07 in den Weg. Schaffst du es, auch sie aus dem Weg zu räumen, kommst du zu der Treppe, die dich zum finalen Bereich dieses Abschnittes führt. Am Fuß der Treppe befindet sich eine Plattform mit einem riesigen Zylinder in der Mitte, an dessen Seiten je ein MC-07 und ein LD-15 positioniert sind. Ignoriere den Roboter auf der rechten Seite und kümmere dich nur um den MC-07 links, denn dort befindet sich eine Aufzugsplattform, die dich aus diesem Abschnitt hinausbringt.

Kampfstrategie

Sion: Dein Torpedo Kick ist immer noch dein schnellster und gefährlichster Move. Setze ihn daher so oft wie möglich ein. Bis du schon in der Lage, den Tornado Uppercut durchzuführen, kannst du dir so die MC-07 und LD-15 vom Leibe halten und unnötigen Schaden vermeiden.

Volt: Mit deinem Shoulder Uppercut hältst du dir die großen Roboter vom Leibe, während der Hammer Typhoon der richtige Move ist, um die MC-07 zu vernichten.

Kou: Dein Heel Smash ist leider etwas zu langsam, um dem LD-15 damit zu schaden. Das bedeutet, dass du den Robotern nur mit mittelhohen oder hohen Angriffen zu Leibe rücken kannst. Dafür reagieren die MC-07 äußerst empfindlich auf deinen Hell Smash.



Abschnitt 11

Im Keller

Gegner: PD-4.

Aufgabe: Besiege PD-4.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Unten angekommen gesellst du dich zusammen mit Dominique wieder zu deinen Freunden. Eine große Tür öffnet sich und du lernst PD-4 kennen, der die Gruppe sofort angreift. Seine Angriffe sind enorm schnell und sein rechter Arm kann auch Gegner in größerer Entfernung treffen. Deine Hauptaufgabe besteht darin, den Kicks auszuweichen oder sie abzublocken, denn sie richten mehr Schaden an, als gut für dich ist.

Kampfstrategie

Sion: Mit deinem Tornado Uppercut kannst du dem PD-4 großen Schaden zufügen, während du seine Kicks abblockst und seinem verlängerten Arm ausweichst. Kannst du den Tornado Uppercut noch nicht durchführen und hast stattdessen deine BP für Gesundheit, Verteidigung und Kraft ausgegeben, musst du dich mit dem Torpedo Kick begnügen, der aber auch nicht der schlechteste Move gegen PD-4 ist.

Volt: Mit dem Hammer Typhoon erwischst du den PD-4 auf dem falschen Fuß und kannst ihm viel seiner Lebensenergie abnehmen. Versuche ihn besonders dann zu treffen, wenn er sich nach einem dieser Hammer Typhoons wieder aufrappelt. Versuche außerdem, deinen Gegner gegen die große Tür zu drängen, um ihn dann mit dem Shoulder Uppercut zu bearbeiten.

Kou: Dein Circular Uppercut hilft dir, diesen Kampf zu gewinnen, denn damit kannst du deinen Gegner völlig kontrollieren.

Abschnitt 12

An Deck

Gegner: Zwei LD-15, ein LD-X1 im ersten Bereich und zwei LD-X1 und Echidna im zweiten Bereich.

Aufgabe: Besiege alle Gegner und Echidna.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Dieser Abschnitt teilt sich in zwei Bereiche auf. Im ersten musst du gegen drei große Gegner



antreten und im zweiten stellt sich dir Echidna zu einem weiteren Kampf entgegen. Der Abschnitt bietet dir viel Raum, um dich zu bewegen und auch die etwas stärkeren LD-X1 zu besiegen, die über mehr HP, Kraft und Verteidigungsstärke verfügen als die kleineren LD-15. Wenn du die drei Roboter ausgeschaltet hast, erscheint Echidna, gefolgt von zwei LD-X1.

Kampfstrategie

Halte dich im Kampf gegen Echidna an die Taktik, die dir schon im ersten Kampf geholfen

hat, blocke die Angriffe ab und bearbeite sie dann in ihrer Erholungsphase mit Schlägen und Kicks.

Abschnitt 13

Der Flugzeugträger (finaler Mugetsu-Kampf)

Gegner: Mugetsu (unmaskiert).

Aufgabe: Besiege Mugetsu.

Individuelle Figurenwahl: Ja





Beschreibung des Abschnittes

Du wirst nun zu dem Galeos-Flugzeug gebracht, in dem der finale Kampf stattfindet. Zuerst musst du dich für eine Figur entscheiden, die das Flugzeug steuert, während die anderen es zum letzten Mal mit Mugetsu aufnehmen. Um es dir leichter zu machen, solltest du deine schwächste Figur (oder die, mit der du am schlechtesten kämpfen kannst) auswählen, um das Flugzeug zu steuern.

Mugetsu erscheint in einer etwas veränderten Aufmachung und verfügt über einige neue

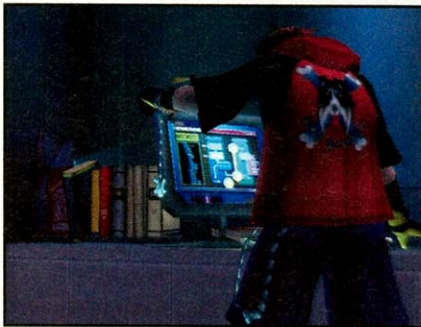
Fähigkeiten, die gefährlich für dich werden können. Am schlimmsten dabei ist sein neuer Drill Attack, der dir ganz schön zusetzen kann. Dabei torpediert sich dein Gegner quer durch das Flugzeug. Du kannst diesen Angriff abblocken und die Zeit nutzen, in der er sich erholt. Generell solltest du die Taktik beibehalten, die dir schon in den letzten Kämpfen gegen Mugetsu zum Sieg verholfen hat.

Kampfstrategie

Sion + Kou: Blocke möglichst alle Angriffe ab und verwende dann deine Extra Skills, um ihn

zu treffen, während er sich erholt. Auch mittelhohe Angriffe kombiniert mit hohen Angriffen zeigen Wirkung und schwächen deinen Gegner zusätzlich.

Volt: Volt hat einen etwas schwereren Stand im Kampf gegen Mugetsu, da die meisten seiner Moves auf Würfeln basieren. Leider ist der Platz für solche Würfe hier nicht gegeben. Benutze deinen Shoulder Uppercut zusammen mit einigen hohen Angriffen. Vergiss dabei aber nicht, alle Angriffe von Mugetsu abzublocken.





Abschnitt 14

Das Galeos-Flugzeug

Gegner: Kaldea.

Aufgabe: Besiege Kaldea.

Individuelle Figurenwahl: Ja

Beschreibung des Abschnittes

Nachdem du Mugetsu besiegt hast, gelangst du in das Galeos-Flugzeug, in dem Dauragon Dominique gefangen hält. Doch bevor du deine Kräfte mit Dauragon messen kannst, stellt sich dir der Panther in den Weg. Es stellt sich heraus, dass es sich dabei um Kaldea handelt.

Kampfstrategie

Solange Kaldea in der Gestalt eines Panthers kämpft, solltest du viele niedrige Angriffe anwenden, um deinen Gegner auf Distanz zu halten und ihm die Chance zu nehmen, Konterangriffe auszuführen. Verwandelt sich

der Panther in Kaldea, kannst du auch hohe Angriffe oder deine Extra Skills durchführen. Kaldeas HP ist eigentlich nicht sehr hoch, daher dürfte es dir relativ leicht fallen, sie aus dem Weg zu räumen.

Die unterschiedlichen Perspektiven

Die Ereignisse nach dem Kampf richten sich nach der Figur, die du in speziellen Situationen gewählt hast. Falls du in der Gestalt von Sion durch das Mikado-Gebäude gelaufen bist, stirbt Kaldea nach dem Kampf, falls du als Kou oder Volt das Gebäude durchlaufen hast, bleibt sie am Leben.

Abschnitt 15

Der Kontrollraum

Gegner: Dauragon C. Mikado (in verschiedenen Formen).

Aufgabe: Besiege Dauragon C. Mikado.

Individuelle Figurenwahl: Ja

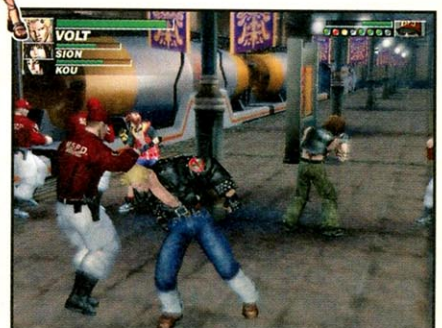
Beschreibung des Abschnittes

Der finale Kampf des Abenteuers wartet auf dich. Dazu begibst du dich in den Kontrollraum und entdeckst dort Dominique und deinen Endgegner. Der erste Dauragon ähnelt dem Dauragon, dem du im Crystal Dome gegenüber standest, mit der Ausnahme, dass seine Hand nicht mehr auf den Rücken gebunden ist und er nun viel schneller agiert. Seine Lieblings-Moves sind allerdings immer noch der Hurricane Kick und der Shoulder Uppercut.

Die zweite Dauragon-Form ist weitaus gefährlicher, denn sie verfügt über einige neue Moves und einen wirklich tollen Uppercut, den du nicht abblocken kannst. Versuche diesem Angriff, der durch lila Feuer angekündigt wird, auf jeden Fall auszuweichen, denn einen Treffer würdest du wahrscheinlich nicht überleben.

Kampfstrategie

Sion: Die Abblocktaste rettet dir wahrscheinlich mehrmals das Leben, benutze sie so oft wie möglich, um deine Gesundheit zu bewahren.

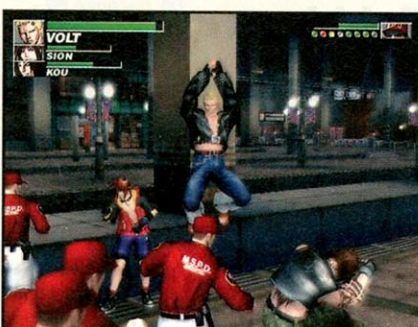


Stomp, um ihm den Rest zu geben.

Die unterschiedlichen Perspektiven

Falls Kaldea den letzten Kampf überlebt hat, führt sie die Gruppe nach draußen. Falls sie aber im letzten Kampf gestorben ist und du in der Gestalt von Kou das Mikado-Gebäude durchquert hast, schickt dir Leann eine Nachricht.

Wenn du als Sion Dauragon besiegt hast, erlebst du eine kleine Cut-Szene, in der du das erste Treffen zwischen Dominique und Sion miterleben kannst. SM



Um zu verhindern, dass deine Verteidigung immer mehr abnimmt, solltest du versuchen, Dauragon dazu zu bringen, die anderen beiden Figuren anzugreifen. Dadurch kannst du tief durchatmen und ihn dann erneut angreifen. Falls dabei deine beiden Mitstreiter zu Boden gehen, musst du wohl oder übel jeden weiteren Angriff abblocken, um anschließend deinen Gegner mit einem Torpedo Kick zu überraschen.

Volt: Dein Shoulder Uppercut und auch dein Hammer Typhoon sind genau die richtigen Moves. Benutze lieber diese beiden Moves,

bevor du versuchst, gefährliche Würfe durchzuführen, die dir am Ende mehr Schaden als deinem Gegner.

Kou: Du hast es im Kampf gegen Dauragon am leichtesten, denn obwohl deine Verteidigung die schwächste ist, verfügst du über einen Move, der deinem Gegner das Fürchten lehrt. Benutze deinen Circular Uppercut, um Dauragon zu kontrollieren und durch die Luft zu wirbeln und ihm gleich doppelten Schaden zuzufügen. Sobald er dann auf dem Boden aufschlägt, bearbeitet du ihn mit deinem Heel



Die Moves

Sion Barzahd

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □, □ antippen
- □, □ antippen
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen, ○
- ○
- Richtungstaste + △ antippen
- Richtungstaste + □ antippen
- Richtungstaste + × antippen
- Richtungstaste + ○ antippen, ○ antippen

Extra Skills

- Buster Throw L1 + △ antippen (Grapple Move)
- Torpedo Kick L1 + □ antippen
- Ground Sweep L1 + × antippen, × antippen, × antippen, × antippen, × antippen
- Floating Mine L1 + ○ antippen
- Tornado Uppercut L1 + △ antippen + ○ antippen
- Double Knuckle L1 + □ antippen + × antippen
- Hurricane Blitz L1 + × antippen + ○ antippen

Volt Krueger

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + △ antippen
- Richtungstaste + □ antippen

Extra Skills

- Shoulder Uppercut L1 + △ antippen
- Hammer Typhoon L1 + □ antippen
- Lift Up Slam L1 + × antippen (Grapple Move)
- Power Bridge L1 + ○ antippen (Grapple Move)
- Cannonball Strike L1 + △ antippen + □ antippen (Grapple Move)
- Earthshaker L1 + △ antippen + × antippen (Grapple Move)
- Giant Swing L1 + × antippen + ○ antippen (Grapple Move)

Kou Leifoh

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △, △, △
- □ antippen, □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + × antippen
- Richtungstaste + ○ antippen, ○ antippen

Extra Skills

- Heel Smash L1 + × antippen
- Circular Uppercut L1 + □ antippen
- Double Spin Kick L1 + ○ antippen
- Mountain Storm L1 + △ antippen (Grapple Move)
- Lightning Smash L1 + × antippen + ○ antippen
- Tiger Spin Kick L1 + □ antippen + × antippen
- Tiger Frenzy L1 + △ antippen + ○ antippen
- Raging Tiger L1 + △ antippen + □ antippen



Echidna

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + □ antippen

Extra Skills

- Missile Kick L1 + ○ antippen
- Cyclone Drive L1 + × antippen, × antippen, × antippen
- Dead-End Carnival L1 + △ antippen, △ antippen, △ antippen, △ antippen
- Double Slap L1 + □ antippen, □ antippen
- Ambush Strike L1 + △ antippen + □ antippen

Dominique Cross

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + □ antippen

Extra Skills

- Spike Bomber L1 + ○ antippen
- Linear Drive L1 + □ antippen (Grapple Move)
- Rolling Power Throw L1 + × antippen (Grapple Move)
- Destruction Uppercut L1 + △ antippen





Dauragon C. Mikado (einarmig)

Standard-Moves

- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + ○ antippen, ○ antippen

Extra Skills

- Whirlwind Kick L1 + □ antippen
- Crescent Moon Slash L1 + ○ antippen
- Triple Rave Kick L1 + △ antippen, △ antippen, △ antippen
- Elbow Spear L1 + △ antippen + □ antippen

Dauragon C. Mikado (normal)

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○, ○
- Richtungstaste + ○ antippen, ○ antippen

Extra Skills

- Whirlwind Kick L1 + □ antippen
- Crescent Moon Slash L1 + ○ antippen
- Dragon Claw L1 + △ antippen
- Dragon Blitz L1 + △ antippen + □ antippen
- Wyvern's Sting L1 + △ antippen + ○ antippen (Grapple Move)



Dauragon C. Mikado (ohne Jacke)

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○, ○
- Richtungstaste + ○ antippen, ○ antippen
- Richtungstaste + □ antippen

Extra Skills

- Sonic Elbow L1 + □ antippen
- Dragon Spiral L1 + × antippen
- Launcher L1 + ○ antippen
- Jet Uppercut L1 + □ antippen + × antippen

Dauragon C. Mikado (ohne Hemd)

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○, ○
- Richtungstaste + □ antippen

Extra Skills

- Sonic Elbow L1 + □ antippen
- Dragon Spiral L1 + × antippen
- Flying Dragon Kick L1 + ○ antippen
- Rushing Beat L1 + □ antippen + × antippen

Mugetsu

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △, △
- □ antippen, □ antippen, □ antippen
- □ antippen, □
- □, □
- × antippen, ×, ×
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + △ antippen

Extra Skills

- Ren-Getsu L1 + □ antippen, □ antippen
- Gen-Getsu (Hell) L1 + × antippen
- Gen-Getsu (Heaven) L1 + △ antippen
- Hi Getsu L1 + ○ antippen, ○ antippen

Mugetsu (unmaskiert)

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □ antippen
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + □ antippen

Extra Skills

- Shi-Getsu L1 + □ antippen, □ antippen
- Fuku-Getsu L1 + × antippen, (Pause), × antippen
- Ka-Getsu L1 + △ antippen
- Ran-Getsu L1 + △ antippen + □ antippen





PD-4

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △ antippen, △
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □ antippen, □ antippen
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○ antippen, ○ antippen (schnell)
- ○ antippen, ○ antippen, ○ antippen (schnell)
- ○
- Richtungstaste + ○ antippen

Extra Skills

- Thunder Fall L1 + △ antippen
- Lightning Whip L1 + □ antippen
- Elbow Spin Break L1 + × antippen, × antippen
- Lightning Viper L1 + △ antippen + □ antippen

Kaldea Orchid

Standard-Moves (als Person)

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △, △ antippen
- □ antippen, □ antippen
- □ antippen, □
- □
- × antippen
- ×
- ○ antippen
- ○

Extra Skills (als Person)

- Griffin Talons L1 + ○ antippen
- Meteor Storm L1 + △ antippen
- Griffin Tail L1 + □ antippen, □ antippen
- Shape Shift L1 + × antippen

Standard-Moves (als Panther)

- △ antippen
- △
- □ antippen
- □
- × antippen
- ×
- ○ antippen
- ○

Extra Skills (als Panther)

- Spinning Rush L1 + △ antippen
- Wild Fang L1 + □ antippen (Grapple Move)
- Shape Shift L1 + × antippen

Wong Leung

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen, □
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○

Extra Skills

- Step-In Elbow L1 + △ antippen
- Vertical Smasher L1 + □ antippen
- Launcher L1 + × antippen
- Cross Break L1 + □ antippen + × antippen
- Silent Exploder L1 + △ antippen + □ antippen
- Wyvern's Charge L1 + △ antippen + ○ antippen



Leann Caldwell

Standard-Moves

- △ antippen, △ antippen, △ antippen
- △ antippen, △
- △
- □ antippen
- □
- × antippen, ×
- ×
- ○ antippen
- ○
- Richtungstaste + △ antippen
- Richtungstaste + □ antippen
- Richtungstaste + × antippen

Extra Skills

- Shuriken Kick L1 + △ antippen
- Rising Spinner L1 + ○ antippen
- Shoulder Slam L1 + □ antippen (Grapple Move)
- Sommersault Edge L1 + △ antippen + ○ antippen



Volle Kontrolle!

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



F1 Micro

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

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

Also los! Coupon ausfüllen und absenden an:

StationMaster Aboservice
Postfach 3161 • 48581 Gronau

Hiermit bestelle ich das StationMaster-Abonnement:

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

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

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

Unterschrift: _____
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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

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

Ich zahle

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

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

Kontonummer: _____
Bankleitzahl: _____
Geldinstitut/Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____
(Unterschrift des Kontoinhabers)

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

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

Tipps & Tricks

Komplettlösungen sind eine tolle Sache, aber manchmal reicht auch schon ein kleiner Hinweis aus, um im Spiel ein entscheidendes Stück voranzukommen – deshalb haben wir die besten Tricks zusammengetragen und präsentieren auf den folgenden Seiten eine einzigartige Cheat-Sammlung.



Aston im Zwei-Spieler-Modus

Um den Aston Martin Vantage im Zwei-Spieler-Modus freizuschalten, musst du im Titelbildschirm gleichzeitig L1, R1, Δ , $\odot$ und $\times$ drücken.

Große Fußgänger

Um die Fußgänger gleich um ein paar Nummern größer zu machen, musst du im Missions-Modus als Name LEMKE eingeben.

Cheats im Missions-Modus

Um die Cheats freizuspielen, musst du alle Missionen in Silber beenden.

1. Agent: Replay vor einer Mission

Beende den Level in unter 90 Sekunden.

2. 00-Agent: Glatte Strecken

Fahre alle 11 Hydranten über den Haufen.

3. Agent: Kein Radar

Beende den Level mit mindestens 85% Gesundheit.

4. 00-Agent: Alle Missionen

Beende den Level, ohne Zivilisten zu berühren.

5. Agent: Red Sea

Sammle einfach alle drei Tanks ein.

6. 00-Agent: Bunte Raketen-Spuren

Beende den Level, ohne ein leeres Zelt zu zerstören.

7. Agent: Kuriose Schleuderspuren

Beende den Level mit 100% Punkten.

7. Agent: 2P Map:

Bewältige den Compo- und Agent-Modus.

8. 00-Agent: Doppelte Gesundheit

Beende den Level mit 100% Gesundheit.

9. Agent: Doppelter Schaden

Sammle alle Nitros und TSP-6060 ein.

10. 00-Agent: Lilafarbene Explosionen

Beende den Level mit 100% Punkten.

10. 00-Agent: 2P Map: Rooftops

Schließe den 00-Agent-Modus erfolgreich ab.

11. Agent: Blaue Schutzbrillen

Beende den Level mit 100% Gesundheit.

12. 00-Agent: Alle Gadgets

Beende den Level in unter 2 Minuten.

Hier ist noch eine Liste der Extras, die du erhalten kannst, sowie der Aufgaben, die du dazu bewältigen musst.

Extra: Security Skins

Level: Kings Ransom

Schwierigkeit: Secret Agent

Maximale Zeit: 3:45

Extra: Soldier Skins

Level: Midnight Departure

Schwierigkeit: Agent

Maximale Zeit: 3:05

Extra: Suit Skins

Level: Curious Secret

Schwierigkeit: Agent

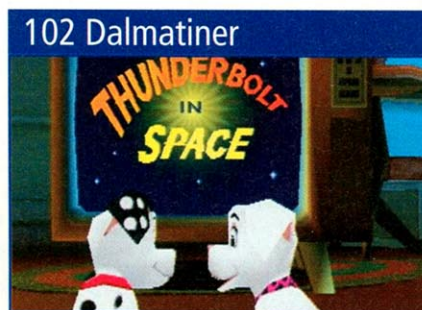
Maximale Zeit: 2:00

Extra: Scientist Skins

Level: Masquerade

Schwierigkeit: 00-Agent

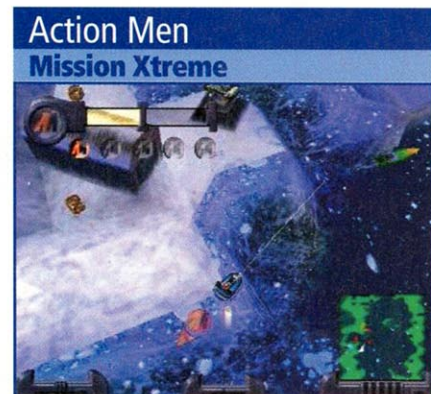
Maximale Zeit: 4:20



Hier ein paar Levelcodes, die dein Fortkommen extrem beschleunigen können.

Level	Code
2	Würfel, Knochen, Knochen, Würfel
3	Würfel, Schlüssel, Knochen, Maschine
4	Würfel, Knochen, Futterschüssel, Spielzeug
5	Knochen, Würfel, Hund, Knochen
6	Knochen, Würfel, Maschine, Futterschüssel

7	Knochen, Knochen, Pfote, Hund
8	Knochen, Knochen, Pfote, Spielzeug
9	Knochen, Spielzeug, Schlüssel, Knochen
10	Knochen, Spielzeug, Schlüssel, Würfel
11	Knochen, Spielzeug, Knochen, Maschine
12	Knochen, Maschine, Würfel, Spielzeug
13	Knochen, Maschine, Spielzeug, Schlüssel
14	Knochen, Spielzeug, Pfote, Futterschüssel
15	Knochen, Spielzeug, Spielzeug, Maschine
16	Knochen, Pfote, Spielzeug, Spielzeug
17	Spielzeug, Knochen, Schlüssel, Knochen
Bonuslevel 1	Maschine, Würfel, Würfel, Würfel
Bonuslevel 2	Maschine, Würfel, Würfel, Maschine



Alle Optionen, Levels und Energiepunkte aktivieren

Wähle im "Apartment Powerpoint" das Energiepunkte-Menü an, drücke dann dreimal L1, R1, dreimal L1, R1, viermal L1, R1, neunmal L1, R1, L1, R1 und $\odot$ ein. Jetzt sollten dir alle Optionen, Levels und Powerpoints zur Verfügung stehen.

Action Bass

Trotz unserer Warnung dieses Spiel gekauft? Nur um dann festzustellen, dass es tatsächlich so besch... ist, wie wir gesagt haben? Naja,

vielleicht kann dieser Cheat den Frust ein wenig mindern: Wenn du einen großen Fisch an die Angel bekommen möchtest, musst du zunächst Pause drücken. Dann Select halten und L2, R2, R1, Oben eingeben.

Aqua Aqua

Wasser aufbewahren

Zuerst solltest du einige kleine Seen bauen, weil sonst einiges an Wasser verloren geht, wenn es regnet.

Bonus-Items

Lass das Wasser an einigen Stellen vom Land verdampfen. Auf diese Weise kannst du die Bingo-Karte in der Mitte vervollständigen.

Armored Core 2



Trophäen

Wenn du im Arena-Modus einen Feind besiegt hast, gehe zurück zur Gegnerauswahl und wähle den bezwungenen Gegner dort erneut aus. Drücke dann START + SELECT gleichzeitig, bis ein Ton zu hören ist. Nun ist es dir auch möglich, im Bildschirm mit der Emblemwahl die Farben deines Gegners zu wählen oder sein Emblem zu manipulieren.

Überlade die ACs

Spiele das Spiel einmal durch. Speichere das bewältigte Spiel. Lade danach das gespeicherte Spiel. Du kannst die ACs nun mit mehr Gewicht belasten.

Championship Motocross feat. Ricky Carmichael

Die folgenden Cheats musst du als deinen Spielernamen in der Meisterschaft eingeben.

Wirkung	Cheat
alle Strecken	DIRT TRACKS
Spiegelstrecken	OPPOSITE LOCK
alle Klassen	ALL EVENTS
Bonus-Video im Extra-Menü	LIVE ACTION
große Köpfe	GROSSE TETE

Die Spiegelstrecken musst du übrigens noch

bei den Renn-Einstellungen im Optionsmenü aktivieren, bevor du über sie verfügen kannst.

Darkstone



Geheimes Lied

Beginne das Spiel ganz normal im Einzelspielermodus. Begib dich dann in die erste Stadt und wirf ein paar Münzen in die Truhe des Bardens. Dafür spielt er dann ein geheimes Lied.

Dead or Alive 2

Hardcore



CG-Gallery freischalten

Spiele das Spiel mit mindestens 5 verschiedenen Kämpfern im Team-Modus durch, um die CG-Gallery freizuschalten.

Anderer Abspann

Du musst das Game in der höchsten Schwierigkeitsstufe mit allen Original-Kämpfern durchspielen, um den anderen Abspann zu sehen zu bekommen.

Helenas 12-Hit-Combo

Diese hammerharte Combo sieht einfach zu geil aus: Während des Kampfes musst du folgende Tastenkombination eingeben, um diese wahrlich vernichtende Angriffsserie einsetzen zu können:

Runter/Vorwärts und Schlag, Vorwärts und Schlag, Schlag, Schlag, Runter/Hoch und Tritt, Schlag, Schlag, Zurück und Schlag, Schlag, Schlag, Schlag. Das Ding ist wirklich verdammt schwierig, aber es lohnt sich auf jeden Fall!

Kamera während der Siegerpose bewegen

Dazu musst du während der Siegerpose ganz einfach  drücken.

Mit dem Digital-Pad kannst du jetzt die Kameraperspektive verändern. Mit  kannst du das Bild vergrößern und mit  bewegt sich die Kamera wieder weiter vom Spieler weg.

Digimon World



Alle Digimon

Um an all die digitalen Monster zu kommen, musst du lediglich im Startmenü , Start, , Select drücken. Wenn alles richtig funktioniert hat, solltest du jetzt einen kurzen Ausruf hören können.

Mehr Items

Starte ganz normal ein neues Spiel und gehe hinein. Nachdem die Sequenz beendet ist, betätigst du ,  und  zur selben Zeit. Nun erscheint ein neues Menü. Lasse die gerade gedrückten Knöpfe wieder los und du wirst einige Items mehr in deinem Inventory finden können.

Ducati World



Mit den folgenden Cheats wird dein Spiel gleich um einiges einfacher werden, du musst sie als Spielernamen im Optionsmenü eingeben.

Cheat	Wirkung
BADDRIVER	alle Lizenzen
GREEDYGIT	mehr Geld im Karriere-Modus
ITSALLOVER	alle Strecken und Motorräder verfügbar

TEAM Team-Fotos
 THEDOGSNADS Fogarty-Motorrad im Modus "Schnelles Rennen"
 TODDMCARTOR Todd 900 Superline-Motorrad

Duke Nukem Land of the Babes



Vergiss nicht, dass du dich in das Cheat-Menü begeben musst, um die folgenden Codes einzugeben!

Freie Levelauswahl

⊙, ⊗, ⊠, ⊡, ⊢ und ⊣

Unbesiegbare

L1, ⊠, ⊡, ⊢, ⊣, L1 und L2

Alle Waffen

R2, ⊗, L1, ⊠, R1, ⊡ und L2

Unendlich Munition

L2, ⊡, R2, ⊠, ⊡, L2 und L1

Doppelter Schaden

⊠, ⊡, ⊢, ⊣, ⊤ und ⊥

Zeitlich unbegrenzte Unbesiegbare

5x L1, L1 und R2

Unsichtbarkeit

⊠, ⊗, ⊡, ⊢, ⊣ und ⊤

Volles Ego

R1, R1, ⊡, ⊢, L1, L1 und R2

Volle Rüstung

L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ⊡ und ⊣

Ego-Perspektive

L2, R1, L1, R2, ⊡, ⊗ und ⊠

Duke mit großem Kopf

⊠, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗ und ⊠

Duke mit kleinem Kopf

⊠, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊠ und ⊠

Feinde mit großem Kopf

⊗, ⊗, R1, ⊗, L1 und ⊗

Feinde mit kleinem Kopf

⊗, L1, ⊗, R1, ⊗ und ⊗

Abgedrehte Zwischensequenzen

L1, L2, R1, R2, ⊡, ⊡, ⊠ und ⊠

Outtake-Zwischensequenzen

L1, L2, R1, R2, ⊠, ⊠, ⊡ und ⊡

Endsequenz

⊡, R2, L1, ⊠, L2, ⊗ und R2

Master-Cheat

L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ⊡ (4x), ⊗ (4x), ⊠ (4x) und SELECT (4x)

DrumMania

Gitarren-Modi

Um die Gitarren-Modi zu aktivieren, musst du im Modus-Auswahlbildschirm einfach folgende Kombinationen eingeben:

r= rot b= blau g= grün p= pink

Modus Kombination

Fast Flow	r, g, b, p, p
Super Fast Flow	r, g, b, p, p, r, g, b, p, p
Hidden	r, b, g, b, r, g
Blank Screen	r, b, g, b, r, g, r, b, g, b, r, g
Random	b, g, g, r, g, p

Versteckte Modi

Um an die versteckten Modi zu kommen, musst du diese Schlagzeug-Sequenzen vom Stapel lassen:

Modus	Sequenz
Expert	Hi-Hat, Hi-Hat, Snare, Snare, High Tom, Low Tom, High Tom, Bass, Bass
Mirror	Snare, Snare, High Tom, Low Tom, High Tom, Bass
Hidden	Low Tom, High Tom, Low Tom, High Tom, Bass
Speed Up	Hi-Hat, Snare, Hi-Hat, Hi-Hat, Snare, Hi-Hat, Bass

ESPN International Track & Field



Spieler freischalten

Wenn du im Event-Wahlmenü nacheinander OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, ⊡, ⊗ betätigst, werden neue Spieler freigeschaltet.

ESPN: Winter X Games

Abkürzung im Blackout-Level

Nach dem Start folgst du zunächst dem normalen Weg. Am nächsten Sprung springst du nach links weg, beim nächsten springst du dann von der Mitte aus gesehen leicht links ab. Jetzt landest du auf einer Leiter und folgst dem Pfad bis zu seinem Ende.

Solltest du die Leiter verfehlen, fahre einfach weiter bis zu einer Höhle. Dort kannst du dann rechts noch eine Leiter finden, die du benutzen

kannst. Sie bringt dich ebenfalls auf den Pfad, dem du bis zum Ende folgen kannst.

Alle Boards freischalten

Gib im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: ⊗, ⊡, ⊗, ⊗, Hoch, Runter, Links, Rechts. Schon hast du die freie Auswahl.

Filmen und Geld verdienen

Gehe in die Lounge zu der Person. Sage ihr, dass du filmen willst. Nimm jetzt die Klippe, springe, filme und starte. Suche dir die nächste große Rampe und mache eine 900°-Drehung. Das Ganze bringt dir 1.500 ein. Geldprobleme ade...

Eternal Ring



Geheimer Dungeon

Im Spiel gibt es einen versteckten vierstöckigen Dungeon, in dem du viele Erfahrungspunkte sammeln kannst. Du brauchst zunächst einmal einen magischen Ring (helle oder dunkle Seite, welcher von den beiden ist egal). Begib dich dann mit dem Ring an den Strand, wo du das Spiel begonnen hast. Wenn du nun nach links gehst, findest du eine verschlossene Tür. Wende dort einen beliebigen Zauber auf diese Tür an, um sie zu öffnen. Nun kannst du in den versteckten Dungeon eintreten. Dort befinden sich viele mächtige Monster; manche von ihnen brauchen nur einen Schlag, um dich zu töten. Überall im Level wirst du magische Steine des Levels 5 finden, magische Ringe (3. Ebene-Vogel mit unendlich), Spezial-Ringe (z.B. Mirage Edge – du schlägst mit vierfacher Kraft) und als Letztes das ewige Schwert. Dies bekommst du, wenn du auf der letzten Ebene ein bestimmtes Monster bezwungen hast.

Die Vögel kannst du am einfachsten mit den Drachenzähnen töten, die sich auf der 4. Ebene befinden. Wenn du eine Krabbe besiegt, bekommst du einen Drachenzahn, der einen deiner Werte um einen Punkt erhöht. Töte so viele Krabben, dass du jeden Wert auf 255 anheben kannst, und das Spiel wird ein echter Spaziergang.

Alle Extras

Um an alle Extras zu gelangen, musst du lediglich ⊡, ⊗, ⊠, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡ eingeben.



Der geheime Shadow Tower

Den geheimen Shadow Tower kannst du betreten, wenn du dich mit einem der Dark Crystals in deinem Besitz zu einem der Speicherpunkte begibst. Wenn du den Speicherpunkt erreicht hast, begibst du dich in den Item Screen und benutzt den Dark Crystal. Die Kristalle bekommst du, indem du eine Weile auf die beiden Säulen am Fuße des Sky Towers (nach dem Lava-Level) eindringst. Nach kurzer Zeit kommen aus dem Sky Tower dann kleine, fliegende Kreaturen, welche die Dark Crystals bei sich tragen. Für jeden dieser Kristalle kannst du einen Ausflug in den geheimen Dungeon machen. Aber Vorsicht: Im Shadow Tower gibt es keine Läden oder Speicherpunkte. Du solltest also sicherstellen, dass du wirklich sehr gut ausgerüstet bist, bevor du dich in diesen verdammt schwierigen Dungeon begibst. Alle Monster dort sind eine echte Herausforderung, tragen aber auch Tonnen von interessanten Gegenständen mit sich herum. Auf deinem Weg durch das verwinkelte Labyrinth gibt es eine ganze Menge zu entdecken. Die interessantesten Dinge haben wir hier mal für dich aufgelistet:

Grüne Kristalle

Mit Hilfe dieser Kristalle kannst du wieder in die eigentliche Spielwelt zurückkehren. Denk aber daran, dass du bei einem erneuten Besuch im Shadow Tower dort wieder von vorne anfangen musst und alle zuvor von dir bezwungenen Gegner durch frische Feinde ersetzt werden, die dir dann wieder auf die Pelle rücken werden.

Blaue Strahlen

Die blauen Lichter sind nichts anderes als eine Art Teleporter, die zwei Punkte miteinander verbinden.

Brücken

Hin und wieder kannst du, nachdem du ein Monster abgefertigt hast, den Teil einer Brücke sehen, der irgendwo im Dungeon auftaucht. Zerlege insgesamt acht Monster des gleichen

Typs, dann ist die Brücke wieder vervollständigt und führt dich in einen neuen Teil des Levels.

Seltene Türen

Wenn du eine Tür entdeckt hast, die nirgendwohin zu führen scheint, solltest du dich schnell auf einen wirklich harten Boss-Kampf einstellen und dich dementsprechend vorbereiten.

Seltene Gegenstände

Bekämpfe so viele Monster wie möglich. Die meisten Kreaturen im Shadow Tower tragen Gegenstände bei sich, die du ansonsten nirgendwo im Spiel bekommen kannst.

Evil Dead

Hail to the King



Unbegrenzter Treibstoff für die Kettensägen

Um das Texas Chainsaw Massacre nachspielen zu können, musst du im Hauptmenü $\times$, $\times$, $\circ$, $\square$, $\circ$, $\square$, $\triangle$ betätigen. Wenn du den Code korrekt eingegeben hast, kannst du eine Stimme "Hail to the king, baby" sagen hören.

Viele Pilze

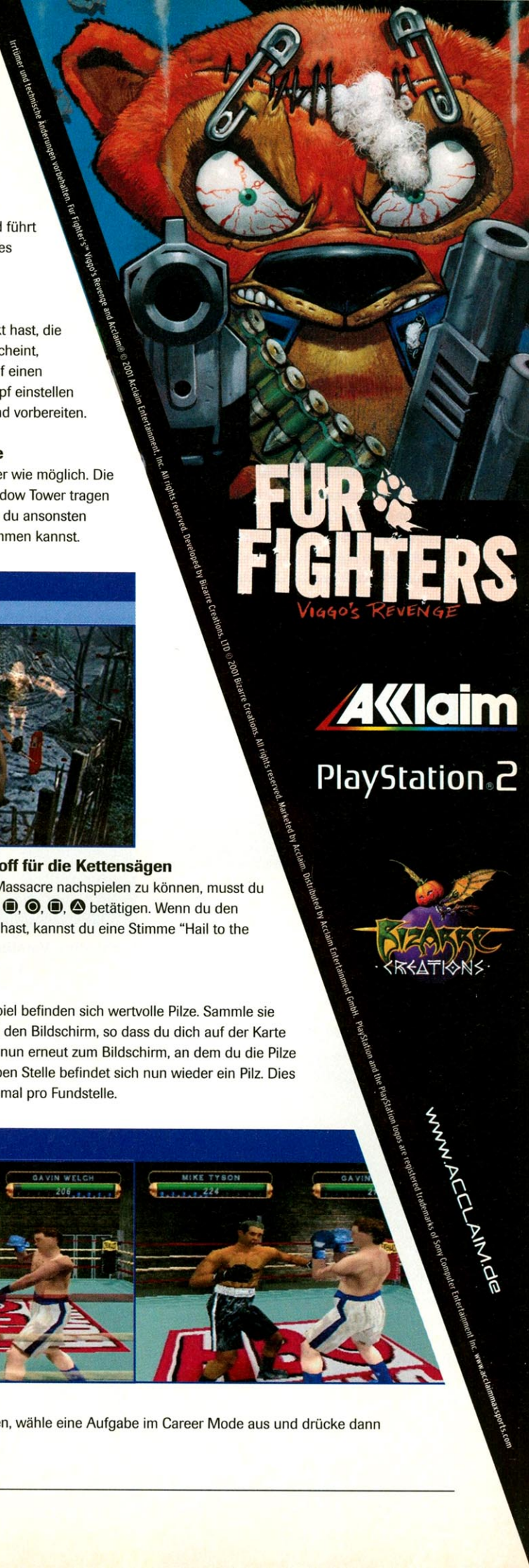
An manchen Stellen im Spiel befinden sich wertvolle Pilze. Sammle sie zunächst auf und verlasse den Bildschirm, so dass du dich auf der Karte wiederfindest. Begib dich nun erneut zum Bildschirm, an dem du die Pilze gefunden hast. An derselben Stelle befindet sich nun wieder ein Pilz. Dies klappt so ungefähr siebenmal pro Fundstelle.

HBO Boxing



Mehr Aufgaben

Um mehr Jobs zu erledigen, wähle eine Aufgabe im Career Mode aus und drücke dann einfach Links und $\times$.

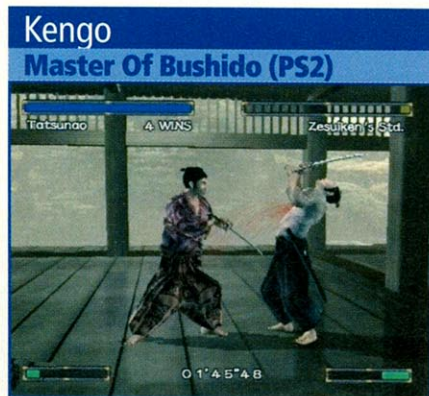


Akkaim

PlayStation 2



WWW.AKKAIM.PS2



Spiele als Student

Halte während des Character Selection-Bildschirms L1+L2+R1+R2 gleichzeitig gedrückt und wähle eine Figur. Einige Figuren verwandeln sich jetzt in andere Dojos und Studenten.



Musashi freischalten

Spiele als Osten bis zur fünften Mission. Spiele die fünfte Mission, ohne auch nur eine Einheit zu verlieren. Auch darfst du zuvor keine Mission verloren haben. Wenn du das alles bewältigt hast, ist Musashi nicht mehr fern.



Boxer-Shorts

Drücke und halte im Hauptmenü L2 und R2. Gib nun einfach folgende Kombination ein: □, △, △.

Hybrid-Spieler

Unterbreche das Spiel und halte L2 + R2 gedrückt. Drücke Hoch, Runter, Rechts, Links,

×, △, ○, □, □, Start. Jetzt kannst du über einen Spieler verfügen, der sich aus Kurt, Max und Doctor Hawkins zusammensetzt.

Verrückte Kamera

Unterbreche das Spiel und halte L2 + R2 gedrückt. Drücke dann ×, ○, ×, ○.

Kamera hat eine Panne

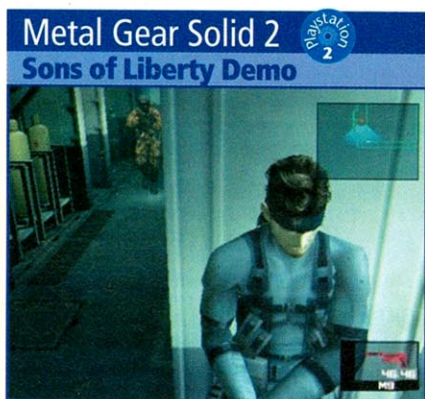
Unterbreche das Spiel und halte L2 + R2. Drücke dann ○, ×, ○, ×.

Zeitlupe

Spiele als Max, halte R2 gedrückt und drücke dann Hoch, Hoch, Hoch, Hoch. Ab jetzt kannst du das Spiel in Zeitlupe betrachten.

Doctor Hawkins furzt

Spiele als Doctor Hawkins und drücke dann L2, R2, Links, ×. Schon leidet der Doktor an einem kurzzeitigen gastrischen Anfall.

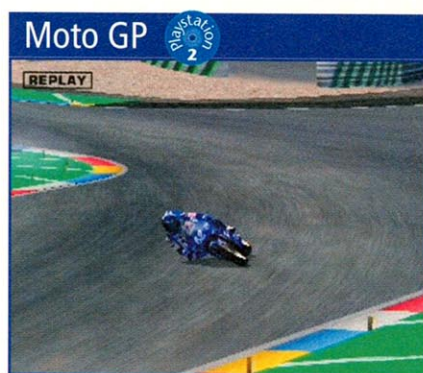


Verhindere Verstärkung der Gegner

Wenn du gefunden wirst, solltest du ausschließlich kleinkalibrige Waffen verwenden, um den gegnerischen Codex zu deaktivieren.

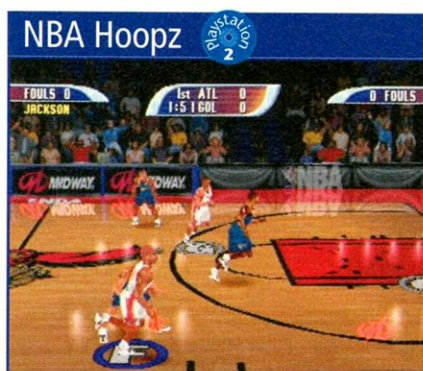
Gegner fliehen

Wenn man dich entdeckt hast, solltest du die fetteste Wumme auspacken, die du dein Eigen nennst. Wenn du ein bisschen Glück hast, ist dein Gegner von dem Teil so beeindruckt, dass er lieber das Weite sucht, anstatt den Kampf mit dir aufzunehmen.



Klonoa freischalten

Um den Fahrer Klonoa freizuschalten, musst du Challenge 22 siegreich bestehen.



Codes

Im Versus-Bildschirm kannst du den dargestellten Code ändern, um verschiedene Cheats zu aktivieren. Durch das mehrfache Drücken folgender Tasten kannst du jeweils eine Stelle des folgenden Codes verändern.

Taste	Stelle
Turbo	Erste Zahl des Codes
Wurf	Zweite Zahl des Codes
Pass	Dritte Zahl des Codes

Mit dem Digital-Pad kannst du anschließend noch die im Code an letzter Stelle dargestellte Richtung ändern.

ABA-Ball

Ändere den im Versus-Bildschirm dargestellten Code in "1-1-1 Right". Wenn du den Code richtig eingegeben hast, erscheint sein Titel auf dem Screen.

Auswärtsteam-Uniform

Ändere den im Versus-Bildschirm dargestellten Code in "0-2-4 Right". Wenn du den Code richtig eingegeben hast, erscheint sein Titel auf dem Screen.

Beach Court

Ändere den im Versus-Bildschirm dargestellten Code in "0-2-3 Left". Wenn du den Code richtig eingegeben hast, erscheint sein Titel auf dem Screen.

Granny Shots

Ändere den im Versus-Bildschirm dargestellten Code in "1-2-1 Left". Wenn du den Code richtig eingegeben hast, erscheint sein Titel auf dem Screen.

Große Köpfe

Ändere den im Versus-Bildschirm dargestellten Code in "3-0-0 Right". Wenn du den Code richtig eingegeben hast, erscheint sein Titel auf dem Screen.

NBA Live 2001



Neue Stadien freischalten

Du kannst neue Stadien freischalten, indem du dich ins Hauptmenü begibst und dort die folgenden Tasten drückst: L1, L2, R2, R1, , .

NFL Gameday 2001



Cheat Mode

Begib dich zum "Easter Egg"-Menü und gib dort einen der folgenden Codes ein, um das entsprechende Special freizuschalten.

Special

989 Studios-Spieler

Alle Bobo-Teams

Ballträger hat Raketenantrieb

Cheerleader-Show nach dem Spiel

CPU spielt sehr stark

Experten-Modus

Code

989_SPORTS

ALL_BOBO

ROCKETMAN

oder

ROCKET_MAN

Spiel

FASHION_SHOW

CHEATERS

SMARTER_CPU

Schnellere Spieler

Flache Spieler

Super-Slow-Motion

Ballfänger haben

riesige Hände

Lange Pässe

Härtere Tackles

Riesige Spieler

Bessere Defense

Bessere Running Backs

Großer Football

Mehr Hits

Mehr Verletzungen

Gegner schießt den Ball nicht weiter als 20 Yards

Zusätzliches Stadion

Spieler sind

schneller erschöpft

Spieler der

vergangenen Saison

Spieler haben

identische Attribute

Bessere Ausdauer

Basketball-Stars

EFL-Stars

Programmierer

US-Präsident

Kleine Spieler

Kleine, schnelle Spieler

Super Special Moves

Große, hagere Spieler

Turbo-Modus

Unschlagbare Mannschaft

Game Credits

Zusätzliche Mannschaften

Gehe in den Teamauswahl-Bildschirm und drücke , um die Greats zu bekommen. Drücke , und du bekommst die Super Bowl-Mannschaften.

Der perfekte Spieler

Wähle "Create Super Player". Wenn du seine Eigenschaften bestimmen sollst, drücke Rechts, Rechts und du bekommst den mit Abstand besten Spieler des ganzen Spiels.

BOOSTER

TWO_D

STROBE_LIGHT

STICKEM

SHOOTERS

CRUNCH

GIANTS

LINE_BUSTER

SUPER_FOOT

BIG_PIG

JACKHAMMER

HAM_INJURY

AIR_CPU

GD_FIELD

FATIGUE

OLD_SCHOOL

ALL_EVEN

ENDURANCE

BASKETBALL

EURO_LEAGUE

RED_ZONE

OVAL_OFFICE

FLEA_CIRCUS

oder

TINY_GUYS

POP_WARNER

SPECIAL_MOVE

STICK_MEN

COFFEE_BREAK

UNBEATABLE

CREDITS

Rayman Revolution



Cheatmenü aktivieren

Gehe auf eine Karte nach der ersten und wähle das Optionsmenü. Wähle hier nun die Option "Sound" aus und stelle auf "Stumm". Halte nun L1 und R1 gedrückt und betätige zusätzlich die folgenden Tasten: L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nun sollte eigentlich ein Cheatmenü auf dem Screen erscheinen.

Eine Multiplayer-Karte spielen

Gehe zur ersten Karte, begib dich ins Optionsmenü und wähle "Sprache" aus, gehe dann zu "Stimmen" und wähle dort die Option "Raymanian" aus. Drücke nun L1 + R1 gleichzeitig und halte sie. Danach gibst du folgende Tastenkombination ein: L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nun kannst du die verschiedenen Multiplayer-Karten spielen.

Bonus-Karte erreichen

Zunächst einmal musst du im Spiel R1 und L1 gedrückt halten. Danach gibst du die folgende Tastenkombination ein: L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nun erreichst du einen Bonus-Level.

Simpsons Wrestling

Cheatmenü

Bewältige folgende Modi, um die Cheat-Optionen freizuschalten: Challenger-Modus, Defender-Modus und Champion-Modus. Jetzt kannst du mit Itchy, Scratchy, Kodos, Kang, Burns und Smithers spielen sowie auswählen, in welchem Kampfgebiet du kämpfen möchtest.

...und wann
hatten Sie
Ihren letzten
Volltreffer?

www.volltreffer.de

...der Fußball-Tipp im Internet.

Zusätzliche Wrestler

Beende alle 3 Modi des Spiels. Jetzt kannst du als Itchy & Scratchy, Kang und als Smithers spielen, allerdings kannst du die verschiedenen Charaktere nur in bestimmten Levels anwählen.

Als Bumblebee Man in den Ring steigen

Beende den New Challenger Circuit-Modus und du wirst möglicherweise gegen Bumblebee Man kämpfen. Besiege ihn und speichere, um ihn in der Spielerauswahl freizuschalten.

Als Moe in den Ring steigen

Beende den New Challenger Circuit-Modus und du wirst möglicherweise gegen Moe kämpfen. Besiege ihn und speichere, um ihn in der Spielerauswahl freizuschalten.

Als Professor Frink in den Ring steigen

Beende den Champion Circuit und kämpfe gegen Professor Frink. Besiege ihn und speichere, um ihn in der Spielerauswahl freizuschalten.

Als Ned Flanders in den Ring steigen

Beende den Champion Circuit und kämpfe gegen Ned Flanders. Besiege ihn und speichere, um ihn in der Spielerauswahl freizuschalten.

Reset während des Spiels

Drücke während des Spiels die Pausentaste. Drücke nun Start und Select zur selben Zeit, um das Spiel neu zu starten.



Bonus-Spiel

Um an das geheime Extra-Game zu kommen, musst du unter "Practice" folgendes eingeben: START, oben, oben, rechts, oben, rechts, oben, START.

Bonus-Spiel speichern

Versuche, das Spiel im Expert-Modus mit mindestens 65.535 Punkten zu beenden.

Neues Outfit

Um den Akteuren einen neuen Look zu

verpassen, musst du nach dem Absolvieren des Expert-Trainings START, SELECT drücken.

Neue Option

Um an diese neue Option zu kommen, musst du dich ohne Continue bis zu M. Bison durchkämpfen, Akuma bezwingen, den 2. Spieler als Trainingspartner anwählen, die Super-Combo-Energieleiste auf unendlich stellen und das Super Cancel-Limit deaktivieren.

Neuer Charakter

Im Expert-Training taucht alle 100 Punkte ein neuer Kämpfer auf.

Optionen Plus

Absolviere das Spiel im Experten-Modus, um an dieses Goodie zu kommen.

Als Super Gouki, Vega oder Garuda spielen

Mit ausreichend Punkten leuchten alle drei im Expert-Modus-Bildschirm auf. Nun musst du im Charakterausswahl-Screen START gedrückt halten und den jeweiligen Charakter wählen.

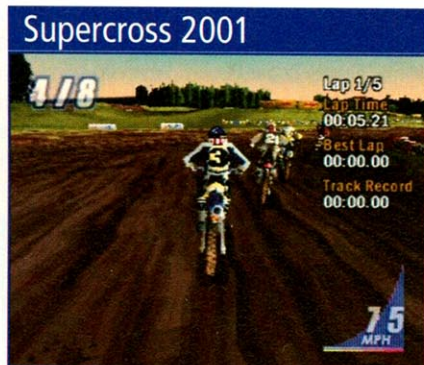
Super Bust A Move 2

Weitere Levels freischalten

Drücke im Titelschirm **△**, Links, Rechts, **△**. Jetzt sollte eine Nachricht erscheinen und die korrekte Eingabe anzeigen. Wähle den Puzzle-Modus und dann den Arcade-Modus aus, um weitere Levels zu erhalten.

Versteckte Spieler

Drücke im Titelschirm **△**, Rechts, Links, **△**. Wenn alles richtig funktioniert hat, sollten dir jetzt einige neue Spieler zur Verfügung stehen.



Cheats im Spiel

Um die Cheats zu aktivieren, musst du die Codes in den Game Options unter "Enter Codes" eingeben.

Cheat

NDFSPD

Wirkung

Unendlich Turbo

UNLIMITEDPC

NORIDERS

JOKERIDERS

NOBIKES

IAMWEAK

LOFENCES

EXPLODE

Starke Kupplung

Unsichtbare Fahrer

Alle Joke-Fahrer

Unsichtbare Motorräder

Schwächen der Gegner

anzeigen

Niedrige Begrenzungen

Explodierender Text

Neue Fahrer

Um die Fahrer freizuschalten, musst du die folgenden Codes in den Game Options unter "Enter Codes" eingeben.

Cheat

BUNGAVEE

ONESMALLSTEP

POSSUMPANCAKES

4XUSMXDNCHAMP

HARVEYSAYSRELAX

THREEPIECESUIT

PEANUTBUTTER

LETSGOEAGAL

LOOKMANOBODY

MELLOWOUT

PLAIDROCKS

SIDEBURNS

POLKADOT

LOVESBRAINS

DTMHBOSS

MARROWMAN

METALDUDE MR-34

9XBELGIANCHAMP

FORTYFOUR

HONORFIRST

PYRAMIDScheme

JOUSTER

WHOSTHAT

MASKEDMAN

MMMSQUIRREL

WWWCKOCOM

SQWAK

ENDZONEDANCE

IRONMAN

Fahrer

Space Overlord

Astro-Nut

Billy Ray MudMullet

Johnny O'Marra

Hot Tub Harvey

Spitt Polish

Agent Albert

EA Gal

Doctor Invizzo

Tie Dye Guy

Brave Scotsman

The King

Tricky the Clown

The Zombie

Bradley G

Bones

Robot

Roger Decoster

Bob Page

Moto Samurai

Sarcophagus Jones

Sir Dirthead

Some Guy

El Luchador

Harry Bigfoot

Ecko Rider

Marimba

Smitty Sugarlegs

David Bailey

Strecken und Serien freischalten

Um die Strecken und Serien freizuschalten, musst du folgende Codes in den Game Options unter "Enter Codes" eingeben:

Cheat

WMXPLIBWWA

OTRATTWTGHWG

OSSFMOGLFM

SUPPLIESONLINE

Strecke

nach korrekter Eingabe wird The Washougal freigeschaltet

nach korrekter Eingabe wird The Riverbed freigeschaltet

nach korrekter Eingabe wird The Launching Pad freigeschaltet

nach korrekter Eingabe wird Wrenchhead.com freigeschaltet

HAST DU SIE NOCH ALLE?

**Jetzt
mit super
Abo-Angebot!**

Ausgabe 4/01

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

BESSER GEHT'S NICHT!

GT
GRAN TURISMO³
THE REAL DRIVING SIMULATOR



KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!
PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

Ausgabe 11

A-Z
PLAYSTATION
LÖSUNGEN



PLUS: TIPPS, CHEATS UND CODES IN RAUEN MENGEN!

**NEIN? TRÖSTE DICH,
WIR AUCH NICHT!
ABER WAS ÜBRIG IST,
KANNST DU HABEN!**

BESTELLCOUPON

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

Ausgabe 5/98	☐	Ausgabe 10-11/99	☐
Ausgabe 8-9/98	☐	Ausgabe 2/00	☐
Ausgabe 12/98	☐	Ausgabe 3/00	☐
Ausgabe 1/99	☐	Ausgabe 4/00	☐
Ausgabe 2/99	☐	Ausgabe 5/00	☐
Ausgabe 3/99	☐	Ausgabe 6/00	☐
Ausgabe 4/99	☐	Ausgabe 1/01	☐
Ausgabe 5/99	☐	Ausgabe 2/01	☐
Ausgabe 6/99	☐	Ausgabe 3/01	☐
Ausgabe 7/99	☐	Ausgabe 4/01	☐
Ausgabe 8-9/99	☐		

ZAHLUNGSWEISE

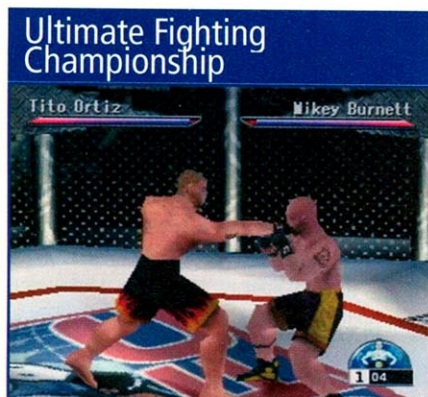
- ☐ Bargeld liegt bei
☐ Verrechnungsscheck liegt bei

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

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

Bitte senden an:
PowerStation – Bestellservice
Postfach 3161
48581 Gronau

NUTSANDBOLTSS	nach korrekter Eingabe wird Parts Unlimited freigeschaltet
NEEDNEWEXHAUST	nach korrekter Eingabe wird FMF freigeschaltet
THROWMEGOGGLES	nach korrekter Eingabe wird Scott freigeschaltet
SHOESANDTRICKS	nach korrekter Eingabe wird Etnies Freestyle Games freigeschaltet



Neue Kämpfer

Um die nun folgenden Kämpfer zu erhalten, musst du einen neuen Spieler erstellen und ihm einen der unten stehenden Vornamen geben. Groß- und Kleinschreibung musst du dabei unbedingt beachten! Und der neue Charakter darf nicht gespeichert werden!

Kämpfer	Vorname
CardGirl	Smile
John McCarthy	Big John
Kick Boxer	Punch
Pro Wrestler	Mask
Kung-Fu Fighter	Kung-Fu
Karate Fighter	Chop
Ninja Fighter	Sasuke

Um die nun folgenden Kämpfer zu erhalten, musst du einen neuen Spieler erstellen und als seine Heimatstadt den entsprechenden Städtenamen angeben. Groß- und Kleinschreibung musst du auch hierbei beachten und der neue Charakter darf ebenfalls nicht gespeichert werden!

Kämpfer	Stadtname
Amateur-Wrestler	MAT
Sumo-Wrestler	CIRCLE
Street Fighter	STREET
Ulti Man	OCTAGON

Bruce Buffer-Attribute

Wenn du den UFC-Modus mit einem selbst erstellten Kämpfer durchgespielt hast, bekommst du zur Belohnung Bruce Buffer-Attribute.

Neue Locations

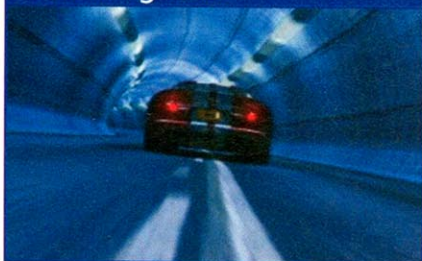
Wenn du den Championship-Modus mit allen 22 Kämpfern durchgespielt hast, steht dir eine neue Location zur Verfügung.

Der ultimative Fighter

Um einen echten Spitzenkämpfer zu bekommen, musst du bei der Erstellung deines Charakters die Punkte folgendermaßen verteilen:

Eigenschaft	Wert
Life	23
Speed	3
Power	51
Stamina	27
Endurance	9
Octagon Control	77
Ground Skill	34

Vanishing Point



Zunächst musst du die Knöpfe L1 und R1 halten. Danach drückst du sechsmal oben, elfmal unten, zweimal und Start. Wenn alles richtig funktioniert hat, kannst du eine Hupe hören.

Wer wird Millionär?



Leichtere Siege

Um schnell an die Millionen zu kommen, musst du einfach "REGIS oder REGIS PHILBIN" als deinen Spielernamen eingeben.

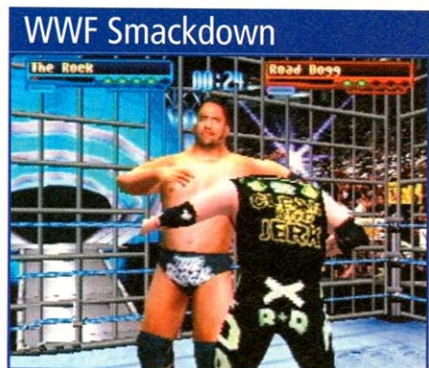
Easteregg

Um dich an dem verspäteten Ostergeschenk zu erfreuen, musst du dreimal "Millionaire" als deinen Spielernamen eingeben

Unendlich Telefon-Joker

Wenn du bei der 500-Mark-Frage einen Freund

anrufst, bei der Hälfte des Gesprächs das Spiel unterbrichst, dir danach dann den Rest anhörst und die Frage beantwortest, kannst du von nun an bei jeder Frage einen Kumpel anrufen, auch wenn die meistens sowieso nur Mist reden...



Neue Wrestler freischalten

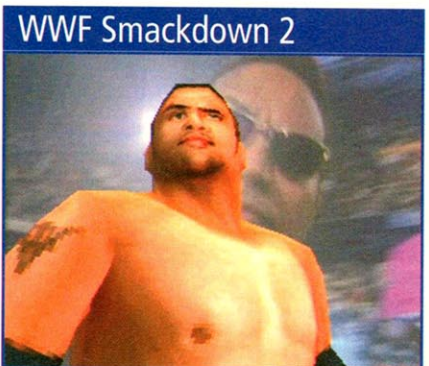
Du musst eine bestimmte Anzahl an Jahren im Season-Mode durchspielen, um die verschiedenen Goodies zu erhalten.

Jahre Bonus

1 Jahr	Ivory wird freigeschaltet
2 Jahre	Prince Albert wird freigeschaltet
3 Jahre	Jacqueline wird freigeschaltet
4 Jahre	Viscera wird freigeschaltet
5 Jahre	Du erhältst mehr Punkte, wenn du einen eigenen Superstar kreierst
6 Jahre	Mideon wird freigeschaltet
7 Jahre	Gerald Brisco wird freigeschaltet
8 Jahre	Pat Patterson wird freigeschaltet
10 Jahre	Du erhältst mehr Punkte, wenn du einen eigenen Superstar kreierst
20 Jahre	Du erhältst mehr Punkte, wenn du einen eigenen Superstar kreierst

The Rock und Stone Cold Steve Austin in neuem Look

Siege die Pre-Season durch, ohne auch nur eine einzige Niederlage zu kassieren, und du erhältst zur Belohnung eine neue Version von Stone Cold Steve Austin. Wenn du es noch ein weiteres Mal schaffst, eine perfekte Pre-Season hinzulegen, bekommst du eine neue Version von The Rock.



Alle Wrestler, Moves und Matches freischalten

Nervt es dich auch, dass du mühsam einen versteckten Superstar nach dem anderen freispielen musst, um an die begehrten neuen Moves zu kommen? Und nervt es dich ganz besonders, dass Vincy-Boy dir hin und wieder einen versteckten Superstar rüberschiebt, den du bereits freigespielt hast? Ja? Dann ist dieser Tip die Rettung für dich: Wenn du den Season Mode bis ins sechste Jahr durchgespielt hast, erscheint irgendwann im Lauf dieses Jahres die Nachricht auf dem Bildschirm, dass alle Wrestler, Moves und Matchformen freigeschaltet wurden. Das Ganze hört sich leichter an, als es ist, denn es ist wirklich eine Geduldsprobe, sechs Jahre lang den Season-Mode zu zocken. Wenn du die Zeit schnell hinter dich bringen willst, solltest du versuchen, alle Superstars vom Computer spielen zu lassen. Dann brauchst du nur immer wieder auf "Skip Match" zu drücken und abzuwarten, was passiert. Aber selbst wenn du auf diese Art vom ersten bis zum sechsten Jahr durchspielst, solltest du dir für die nächsten drei, vier Tage nichts vornehmen...

Special Moves als Standard-Moves verwenden

Einige Moves in WWF SD2 stehen dir nur als Special Move zur Verfügung. So z.B. die "Shooting Star Press". Einige (nicht alle!) dieser Moves lassen sich mit einem kleinen Trick aber auch als Standard-Move verwenden. Um an solche Moves zu kommen, musst du zunächst einmal einen eigenen Wrestler bauen. Irgendwann wirst du vor die Wahl gestellt, wie dein erstes Move-Set aussehen soll. Du hast die Wahl zwischen "Powerful", "Technical", "Speedy", "Roughneck" und "Superstars". Wähle jetzt "Superstars" und verwende das Move-Set der "Unknown"-Wrestler für deinen Wrestler. Wenn du jetzt in der Kategorie Moves nachsiehst, kannst du möglicherweise unter deinen Standard-Moves eine Aktion entdecken, die sonst nur als Special Move verwendet werden kann.

Mehr Punkte in den Fähigkeiten

Um eine ganze Menge mehr Punkte auf die verschiedenen Fähigkeiten deines Wrestlers verteilen zu können, solltest du Folgendes versuchen:
Wenn du deinen eigenen Wrestler baust, wirst du irgendwann angewiesen, fünf spezielle Charakteristiken auszuwählen. Du kannst sie aus über 200 verschiedenen auswählen (z.B. X-Pac + oder Injured Waist). Hier solltest du jetzt folgende fünf Charakteristiken auswählen: "Ex-Soldier", "Iron King", "Darkside Emperor", "Noble" und "Ex-Fighter". Die Reihenfolge ist egal. Wenn du jetzt zur Verteilung deiner Eigenschaftspunkte antrittst, warten da beinahe doppelt so viele Punkte wie im Normalfall auf dich...

Die Bedeutung der Charakteristiken

Die Charakteristiken haben einen sehr direkten Einfluss auf das Spiel im Season-Modus. Wenn du z.B. die Charaktereigenschaft "Table Match +" wählst, wirst du während des Spiels mehr Table-Matches bekommen. Besonders, wenn du das Spiel mit Freunden zusammen als eingetragene Gruppe spielst, eröffnen sich durch die Charakteristiken viele Möglichkeiten. Hier sind einige aufgelistet:

Charakteristik	Wirkung
Loner	Der Wrestler hat weniger Kontakt zu seiner Gruppe
Cooperative	Der Wrestler verkehrt lieber mit anderen Wrestlern als mit seiner Gruppe
Tag+	Die Gruppe hat viele Tag-Matches
Table+	Der Wrestler hat viele Table-Matches
Hardcore+	Der Wrestler hat viele Hardcore-Matches
Handicap+	Die Gruppe kämpft auch schon mal zusammen gegen einen Gegner

Das Wichtigste an den Charakteristiken ist aber, dass sie sich miteinander kombinieren

lassen. Das heißt, wenn ein Wrestler der Gruppe ein "Table+" hat und ein anderer Wrestler der Gruppe über ein "Tag+" verfügt, kann es sein, dass diese beiden Wrestler zusammen ein "Table-Tag-Match" gegen andere Gegner bestreiten. Vergiss aber nicht, dass jede positive Charakteristik automatisch 10 Fähigkeitepunkte kostet, am besten verteilst du die verschiedenen Charakteristiken also einigermaßen gleichmäßig.

WCW-Wrestler

Falls du es noch nicht gemerkt haben solltest: Die "Unknown Superstars" und ihre Moves wurden alle sehr stark verschiedenen WCW-Originalen nachempfunden.

Special-Leiste im Tag-Team-Match

Während eines normalen Tag-Matches kann der inaktive Partner seine Special-Leiste auffüllen, indem er wiederholt die "Taunt"-Taste betätigt.

Taunts als Ausweichmanöver

Statt irgendwelcher Verarschungen solltest du lieber Ausweichmanöver wie "Taunt Chyna" als Taunts verwenden. Du kannst auch selber Ausweichmanöver im "Create-a-Taunt-Modus" basteln. Mit Ausweichmanövern hast du für deine Gegner (vor allem für die aus Fleisch und Blut) immer eine üble Überraschung parat, vorausgesetzt, du beherrscht deine Taunts.

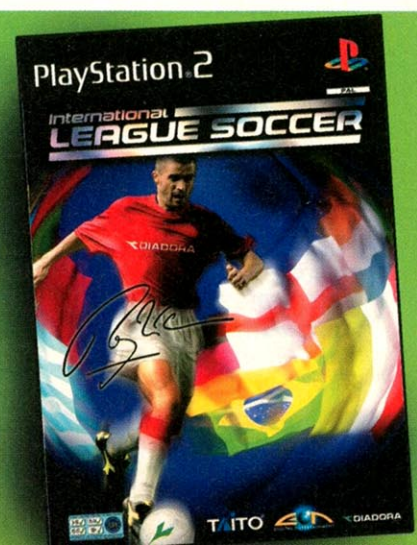
Einsparung von Punkten durch Ligenverzicht

Wenn du deinen selbst kreierten Superstar als Cruiserweight eintragen lässt, verliert er automatisch 10 Fähigkeitepunkte. Das Gleiche gilt, wenn du deinem Superstar kein eindeutiges Geschlecht zuteilst. Wenn du also einen Charakter spielen möchtest, der über möglichst viele Fähigkeitepunkte verfügt, solltest du einen Heavyweight-Wrestler spielen, bei dem man auf den ersten Blick erkennen kann, ob er Männlein oder Weiblein ist... SM



...gewinnen Sie hier Ihren Volltreffer:

www.volltreffer.de
...der Fußball-Tipp im Internet.



Xploder-Codes

007 Racing

PAL2NTSC

7792FD3E353D

37395274F575

Y-Fix

77A45AAE2545

87B46ABE3535

Unendlich Gesundheit

9724E62C3535

8724E62C3535

Unendlich Munition (Anm. 1)

773970E03539

373D74DC3535

Munition nimmt zu (Anm. 1)

770443E92258

371756F61555

Unendlich Schild (Anm. 1)

77878ED6DFB7

37B366723535

Schilde nehmen zu (Anm. 1)

7778337D2258

378B468A1555

Starke mit hoher Punktzahl

77623C5A3535

877B63B75C95

77643A5C3535

3761375F3238

Unendlich Laser

778CAC51C2AC

378BAB52C5AD

►Missionscodes

Alle Missionen und Videos
freigeschaltet

B7A779373535

17DA50C63436

►Pause benötigt

Mission & Video freigeschaltet

37DA50C63436

Stoppuhr angehalten

77105141264D

8729684A3535

776CE59D264D

8785FCA63535

►Überfall

Mission & Video freigeschaltet

37BB43C73436

►Hindernis

Mission & Video freigeschaltet

37BC42C83436

Unendlich Laser

7793B34AC5A5

378BAB52C5AD

►Dschungel

Mission & Video freigeschaltet

37BD41C93436

Mehr Zeit

77C6D888333F

37D0E27E3535

►Luftangriff

Mission & Video freigeschaltet

37BE40CA3436

Mehr Zeit

77E4254A05F1

37A0E1AE3535

►Flucht

Mission & Video freigeschaltet

37BF43CB3436

►Ausbruch

Mission & Video freigeschaltet

37C042CC3436

Mehr Zeit

77649B4A2549

3778AF563535

►Flussrennen

Mission & Video freigeschaltet

37C141CD3436

►Download

Mission & Video freigeschaltet

37C240CE3436

Mehr Zeit

7758A736353D

3760AF2E3535

►Untertauchen

Mission & Video freigeschaltet

37C343CF3436

►Mehr Zeit

(Drücke L2)

776919ADC034

37CC4971C234

►Kraftprobe

Mission & Video freigeschaltet

37C442D03436

Anmerkung 1:

Nur einen der Codes benutzen.

C-12: Final Resistance

RCJC

70105A7A ????

PAL2NTSC

742F15918571

842F159F8533

Y-Fix

742C21375FC7

842C21375FD7

Unendlich Schild

742ACDEDB17D

842ACDEDB296

7426DD05C505

3426DD05C515

Unendlich Gesundheit

7426DC96B6A2

3426DC96B6A6

Sudden Death-Gegner

7426D212BC2A

3426D264CCD2

►Habe Waffe

AG-35 Maschinengewehr

742ACDF5C18A

342ACDF5C174

RV-40 Raketenwerfer

742ACDB1C146

842ACDB1C1B8

XK-50 Laserkanone

742ACDB5C14A

842ACDB5C1B4

Ionenkanone

742ACDB89C14E

842ACDB89C1B0

Alien-Plasma

742ACDBDC152

842ACDBDC1AC

►Habe Waffenerfahrung

AG-35 Maschinengewehr

742ACDF7C173

342ACDF6C255

RV-40 Raketenwerfer

742ACDB3C1B7

842ACDB2C299

XK-50 Laserkanone

742ACDB7C1B3

842ACDB6C295

Ionenkanone

742ACDBBC1AF

842ACDBAC291

Alien-Plasma

742ACDBFC1AB

842ACDBEC28D

►Beginne mit Munition

AG-35 Maschinengewehr

742ACDE5B185

842ACDE5B15B

AG-35 Granatwerfer

742ACDE7B183

842ACDE7B15D

RV-40 Raketenwerfer

742ACDE1B189

842ACDE1B157

XK-50 Laserkanone

742ACDE3B187

842ACDE3B159

Ionenkanone

742ACDFDC16D

842ACDFDC1B3

Alien-Plasma

742ACDFFC16B

842ACDFFC1B5

►Unendlich Munition

(Anm. 1)

AG-35 Maschinengewehr

7422CEF2BC70

3422CEF2BC68

RV-40 Raketenwerfer

742243B53F3B

342243B53F27

XK-50 Laserkanone

742277DD23CD

342277DD23D3

Ionenkanone

7422AC66CA36

3422AC66CA16

Alien-Plasma

742319AD855B

342319AD8579

►Munition nimmt zu

(Anm. 1)

AG-35 Maschinengewehr

7422CEF6438A

8422CEF6BC65

RV-40 Raketenwerfer

742243A9D0AB

842243A92F42

XK-50 Laserkanone

742277D1DC1F

842277D123CE

Ionenkanone

7422AC9A25FC

8422AC9ADAF3

Alien-Plasma

742319A17A79

842319A18574

►Unendlich Munition

Nebenangriff (Anm. 1)

AG-35 Granatwerfer

7422C361AFE1

3422C361AFFB

RV-40 Raketenwerfer

742244863242

34224486325E

XK-50 Laserkanone

742259C945C3

342259C945DD

Ionenkanone

7422A8C6C692

3422A8C6C6B2

Alien-Plasma

74230E446AF0

34230E446AD2

►Munition Nebenangriff nimmt zu

(Anm. 1)

AG-35 Granatwerfer

7422C36550F7

8422C365AFF6

RV-40 Raketenwerfer

742244BABDB4

842244BA423B

XK-50 Laserkanone

742259CDBA15

842259CD45D8

Ionenkanone

7422A8FA2960

8422A8FAD68F

Alien-Plasma

74230E788540

84230E787AAF

Anmerkung 1:

Nur einen der Codes pro
Waffe verwenden.

Disney's Der König der Löwen: Simbas großes Abenteuer

RCJC

700A9952 ????

PAL2NTSC

7423E1559DE1

3423E14B8D43

Y-Fix

7420D2C0CE4E

8420D2C0CE5E

Unendlich Gesundheit

74245C844404

34245C844410

Unendlich Leben (Anm. 1)

7424536F49D5

3424536F497D

Leben nehmen zu (Anm. 1)

7424537FC661

8424537F398C

Eine Münze gesammelt =

500 Münzen gesammelt

9422AE12DC68

8422AE0ECD89

Habe viele Kürbisse

7422AE0ACC81

3422AE0ACC7F

►Der Königsfelsen

100% gefunden

3422642612FA

Habe alle Münzpunkte

► Alte Freunde Freigeschaltet

3422646B136A

100% gefunden

3422642513F9

Habe alle Münzpunkte

842264BC23E1

Habe SIMBA

342264382287

Habe Outro

3422641F23B6

► Rückkehr des Königs

Freigeschaltet

342264681269

100% gefunden

3422642212C6

Habe alle Münzpunkte

842264BA23EF

Habe SIMBA

342264392386

Habe Outro

3422641C22B5

► Feuer

Freigeschaltet

342264691368

100% gefunden

3422642313C7

Habe alle Münzpunkte

8422648823ED

Habe SIMBA

3422640612A1

Habe Outro

3422641D23B4

► Nashornjagd

Freigeschaltet

34226476224F

100% gefunden

3422642012C4

Habe alle Münzpunkte

8422648613CB

Habe SIMBA

3422640713A0

Habe Outro

3422641A22BB

► Schattenland-Angriff

Freigeschaltet

34226477234E

100% gefunden

3422642113C5

Habe alle Münzpunkte

8422648413C9

Habe SIMBA

3422640412A3

Habe Outro

3422641B23BA

► Kletterstunde

Freigeschaltet

34226474224D

100% gefunden

3422642E12C2

Habe alle Münzpunkte

8422648213B7

Habe SIMBA

3422640513A2

Habe Outro

3422641822B9

► Alle Levels Freigeschaltet

B421FAD4943A

1422646C1364

34226474224D

100% gefunden

B421FAD4943A

1422642676FA

3422642E12C2

Alle Münzpunkte

B42CFBD9993F

142264B223E7

Habe SIMBA

B421FAD4943A

1422643D3CB9

3422640513A2

Habe Outros

B421FAD4943A

1422641023B0

3422641822B9

► Minispiele

Alle freigeschaltet

842264722352

342264702251

► Käfer fangen :

Unendlich Versuche

743EB20E54C2

343EB20E54C0

► Finde die Paare

Freigeschaltet

342264722253

Unendlich Zeit

7421730F2D3D

3421730F2D7D

► Rafikis Kriegskunst

Freigeschaltet

342264732352

Unendlich Versuche

743D9CBE1A4B

343D9CBE1A49

Anzahl abgewehrter Hyänen

30189660 00??

► Erdmännchen

Freigeschaltet

342264702251

Unendlich Zeit (Anm. 1)

74218E82E804

34218E82E814

Zeit nimmt zu (Anm. 1)

74218EBA0702

84218EBAF8ED

Anzahl Timon

30182388 00??

Anmerkung 1:

Nur einen der Codes benutzen.

Driver 2

RCJC P1

700E640A ????

RCJC P2

700D9494 ????

PAL2NTSC

742CED1F9B23

342CED199B65

7434C9976F37

3434C9916F79

Y-Fix

742D22BE605C

842D22BE604C

74349A882206

84349A882216

Mission erfolgreich beendet

(Select halten, dann Start

drücken)

742B9ED6FD37

342F4A703A6E

Verbrechensanzeige auf null

74213C0466F4

84213C006614

742136267090

842136386052

Alle Städte, Missionen & Geheimnisse freigeschaltet

342F5DF93D21

Verkehr angehalten

7420BA70D63E

8420BA7CD622

7420BA70D63E

8420BA7ED620

Kann Fahrzeug auch

während Verfolgung

verlassen

7420A75FE13B

8420A75DF13F

Kann weiterspielen, wenn

Auto Schrott ist

7423C76FA351

3423C76FB301

Gewähltes Auto

842F52DC42EE

Radkappen fallen nicht ab

(Anmerkung 1)

842651D329F3

Radkappen können

mehrmals abfallen (Anm. 1)

B421FAD29440

14296F1721B0

Kein Intro

B4310AC4A44A

14204D632777

Keine Musik

842CE846980A

Keine Verbrechensanzeige

(Alternativ)

0424B71BDD4D

Keine Schadensanzeige

(Alternativ)

0424B777DD29

Auf Wasser fahren können

04204EF43AEE

Beide Joypads aktivieren

94286F9DDEC7

842582526CEC

94286F7BDEA1

842582526D55

Alle Brücken unten

84216AD4B2DA

Keine Anzeige 'Kein

weiterer Film mehr'

B42EFBDB9B41

1424EAF4923A

Keine Rundenzeit anzeigen

0424B703ED35

Autos haben keinen

Schatten

0420AF17D961

► Turbo Boost

Normal

(Drücke X)

74286F9D9EC7

8420A97BD30F

Doppelt

(Drücke R1 & X)

74286F9D96C7

8420A97BD303

Dreifach

(Drücke L1 & R1 & X)

74286F9D92C7

8420A97BD307

► Kann in jeden Wagen einsteigen

Ein

(Drücke L1 & R1)

742B9ED6F13E

3422D832B646

Aus

(Drücke L2 & R2)

742B9ED6FE3F

3422D832B644

► Schadensanzeige auf

null

Ein

(Drücke L2 & R1)

742B9ED6F43F

842434A06C5C

742B9ED6F43F

342434A26C5A

Aus

(Drücke L1 & R2)

742B9ED6FB3E

842434A07C4D

742B9ED6FB3E

342434A26C3C

► Durch Wände und Gegenstände fahren

Ein

(Drücke L1 & L2)

742B9ED6F83F

842421FD471D

Aus

(Drücke R1 & R2)

742B9ED6F73E

842421FD475D

► Durch Autos fahren

Ein

(Drücke Kreuz & Oben)

742B9ED6BD2E

8420BF19C95B

Aus

(Drücke Kreuz & Unten)

742B9ED6BD7E

8420BF19C91B

► Zeit manipulieren

Uhr zählt rückwärts

(Drücke L1 Pad 2)

74286F7BDAA1

8423EC8488D7

Uhr verlangsamt

(Drücke L2 Pad 2)

74286F7BDF42

8423EC84773A

Uhr angehalten

(Drücke R1 Pad 2)

74286F7BD6A1

8423EC8488B4

►Verkehrte Welt Ein

(Drücke Select & R1 Pad 2)
74286F7BD6A0
8420A8BEE0D2

Aus

(Drücke Select & R2 Pad 2)
74286F7BDCA0
8420A8BED8C0

►FAHRSPIELE EINZELSPIELER

■Städte anwählbar Spritztour

Las Vegas

7439658B1408
8439658B160B

Rio

7439654F1444

8439654F1647

Verfolgung & Überleben

Las Vegas

743988E22903

843988E22B00

Rio

743988A6293F

843988A62B3C

■Flucht, Torrennen, Bahnbrecher & Kontrollpunkte

Las Vegas

743974BA0537

843974BA0734

Rio

7439747E0573

8439747E0770

MEHRSPIELER

■Städte anwählbar Spritztour

Las Vegas

7439A7675AAA

8439A76758A9

Rio

7439A72B5AE6

8439A72B58E5

■Räuber und Gendarm, Kontrollpunkte, Schnapp dir die Flagge

Las Vegas

743985A7344C

843985A7364F

Rio

7439856B3488

8439856B368B

Anmerkung 1:

Nur einen der Codes
verwenden.

Anmerkung 2:

Ampel bei Grün anhalten,
dann hat man in der ent-
sprechenden Himmels-
richtung "grüne Welle". Mit
der Option "Lauflicht" kann
man ruckzuck ein Verkehrs-
chaos erzeugen. Im Pausen-
modus umschalten, damit die
normalen Tastaturfunktionen
nicht aktiviert werden.

Fear Effect 2 – Retro Helix

RCJC

700862D2 ????

PAL2NTSC

7728E33E353D

37CF3874F575

Y-Fix

7787E79E2545

8797F7AE3535

UE MU

77E735FA3539

37EB39F63535

UE Magazine

77399492C525

372984C23535

►Keine Angst / UE Gesundheit

Ein

(Drücke Select)

77F66B73C233

37EEAF963535

Aus

(Drücke L1 & L2 & R1 & R2)

77045B77B234

377A3BEAC5A9

►Stoppuhr eingefroren Computer

776BA1563539

376FA5523535

Bombensuche

7790DABAC134

878DF94F3436

►Spielzeit (Anmerkung 1) Angehalten

7730CB1A353D

3738D3123535

Läuft rückwärts

77FFA21B2456

370DB02D1258

►Hana Tsu-Vachel UE MU

Pistole .90

87E4E396D51C

87E6E198D51C

UZI

870C539ED51C

870E51A0D51C

Sturmgewehr

87FC43AED51C

Schrotgewehr

872C33BED51C

UE Magazine

Pistole .90

87CF1462D51C

UZI

87D11264D51C

Sturmgewehr

87D31466D51C

Schrotgewehr

87D51268D51C

Habe :

Handy

376D26543436

Sprengkapseln

376E25553436

Flash Disk

376F24563436

DNA Disk

379017573436

Glocke

379116583436

Teil eines Spiegels

379215593436

Bandage

3793145A3436

Perle

3794175B3436

Spiegel

3795165C3436

Computerchip

3798175F3436

Gelbe Zugangskarte

379916603436

Grüne Zugangskarte

379A15613436

Schraubenschlüssel

379B14623436

Hacker-Computer

379C17633436

Metallhaken

379D16643436

Bolzen

379E15653436

Zahnrad

379F14663436

Batterie

378007673436

Leere Batterie

378106683436

--

378205693436

Kabel

3783046A3436

Videoband A

3784076B3436

Videoband B

3785066C3436

Zielfernrohr

3786056D3436

►Rain Quin UE MU

Pistole .90

87D5E696D51C

87D7E498D51C

UZI

87FD569ED51C

Sturmgewehr

87ED46AED51C

Schrotgewehr

871D36BED51C

UE Magazine

Pistole .90

87C01762D51C

UZI

87C21564D51C

Sturmgewehr

876DA21B00AC

Schrotgewehr

87C61568D51C

Habe :

Handy

375E29543436

Sprengkapseln

375F28553436

Flash Disk

376027563436

DNA Disk

37811A573436

Glocke

378219583436

Teil eines Spiegels

378318593436

Bandage

3784175A3436

Perle

37851A5B3436

Spiegel

3786195C3436

Brückensteuerkarte

37891A5F3436

Wartungszugangskarte

378A19603436

Zugangskarte für Aufzug

378B18613436

Glas mit Fingerabdrücken

378C17623436

Gefülltes Glas

378D1A633436

Fingerabdruck Scanner

378E19643436

Goldenes VIP-Armband

378F18653436

Silbernes VIP-Armband

379017663436

Kleid

37710A673436

Jins Päckchen

377209683436

Haarprobe

377308693436

Zielfernrohr

3774076A3436

Statistiken

Abschüsse

8007B72C 0???

Abgefeuerte Schüsse

8007B730 0???

Trefferquote in Prozent

8007B734 0???

Abschüsse aus dem

Hinterhalt

8007B738 0???

Gespeicherte Spielstände

3007B740 000?

Spielzeit

8007B724 ????

8007B726 ????

ISS Pro Evolution 2

RCJC P1

7007614E ????

RCJC P2

70076170 ????

PAL2NTSC

77F4A1DE353D

379A7714F575

Y-Fix

7713F9AE2545

872309BE3535

Beginne mit zweiter Halbzeit

77A27A963535

37A179973436

Setze Spielzeit auf 0:00

(Drücke Links & Select)

7712FA6FC2B3

87BEEEC5FCFCD

Springe zu Nachspielzeit

(Drücke Rechts & Select)

77B29ACFE213

87906CA63535

Kann unendlich viele

Spieler kaufen

7784799AC134

8781982F3436

Kann unendlich viele

Spieler kaufen (alternativ)

87B288A33436

Hypermodus

874B99C02535

Kleiner Spieler

874FB5693A35

Riesenspieler

8724C03A6535

Habe 18 Tore gesamt
(Drücke Select & Unten)
77D2BAAF02F3
3765777D2347
Habe keine Tore erste Halbzeit
(Drücke Select & Oben)
77A28AFFD223
377C88903535
Habe keine Tore zweite Halbzeit
(Drücke Select & Oben)
77A28AFFD223
377D87913535
Habe keine Tore gesamt
(Drücke Select & Oben)
77A28AFFD223
3777898B3535

Anmerkung 1:
Nur einen der Codes verwenden.

Mat Hoffman's Pro BMX

RCJC Pad 1
700D0AFE ????
RCJC Pad 2
700C2CE2 ????
PAL2NTSC
742484E0ECB4
342484E6ECF6
Y-Fix
7424B29CDADA
8424B29CDACA
Unendlich Zeit
74272E3256BF
04272E3456C2
Bekomme 10.000 Punkte pro Trick
74213D6F679F
54213D6377A3
140298D2BD5D
Unendlich Spezial-Balken
742DBF47EF85
042DBF47ED01
742DA19FDD6B
042DA19FDFEF
742DA246C075
542DA246C050
BC2EF9ED02E0
Manipuliere Fahrer-geschwindigkeit (Anm. 1)
Schnell
(Drücke L1 & L2)
7428F12149C6
3426CF9DB7CF
Normal
(Drücke L1 & L2 & R1 & R2)
7428F12143C6
3426CF9DB7CA
Langsam
(Drücke R1 & R2)
7428F12146C5
3426CF9DB7CB

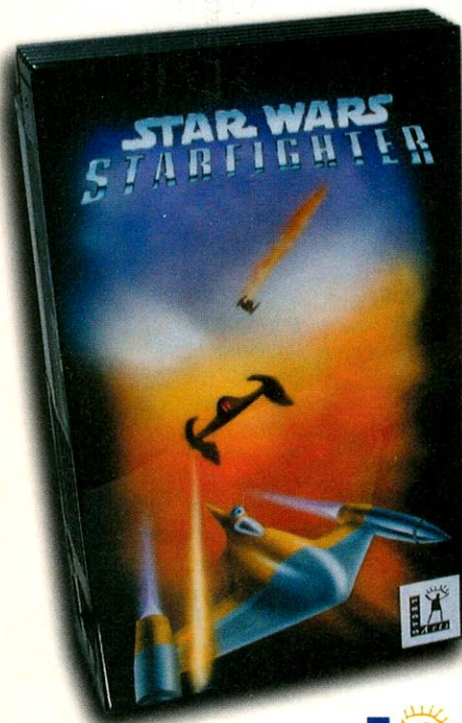
Cheats (Anmerkung 2)
Perfekte Balance
Ein
(Drücke Select & Oben)
7428F1214CD4
34279594FEFF
Aus
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279594FEEE
Balancemeter eingeblendet
Ein
(Drücke Select & Oben)
7428F1214CD4
34279595FDEF
Aus
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279595FDED
Punkte x 10
Ein
(Drücke Select & Unten)
7428F1214C84
34279594FEEA
Aus
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279594FEEE
Habe Special
Ein
(Drücke Select & Links)
7428F1214C44
34279595FDE5
Aus
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279595FDED
Breite Reifen
An
(Drücke Select & Rechts)
7428F1214CE4
34279595FDEC
Aus
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279595FDED
Big Air
An
(Drücke Select & L1)
7428F1214DC2
34279595FDE9
Aus
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279595FDED
Alle Anzeigen
Ausgeblendet
(Drücke Select & L2)
7428F1214DC7
34279595FDFD
Eingeblendet
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279595FDED
FPS-Anzeige
Eingeblendet
(Drücke Select & R1)
7428F12144C4

34279595FDAD
Ausgeblendet
(Drücke Select)
7428F1214CC4
34279595FDED
MAT HOFFMAN
Alle Cover
7420064C6DAF
3420065C82D2
Alle Bikes freigeschaltet
7420064C6DAF
3420060A7217
Ziele erledigt
Hoffman Bikes
7420064C6DAF
3420065082CD
Baustelle
7420064C6DAF
3420065282CF
London Underground
7420064C6DAF
3420065183CC
Bluetorch-Competition
7420064C6DAF
3420065682EB
New York Park
7420064C6DAF
3420065383CE
Aufbereitungsanlage
7420064C6DAF
3420062973E4
La Habra, Kalifornien
7420064C6DAF
3420065583C8
CFB-Competition
7420064C6DAF
3420065783EA
Alle
7420064C6DAF
B420FBD5953B
14200650BDDC
Max Status
Bunnyhop
7420064C6DAF
3420060C7214
Air
7420064C6DAF
3420060D7315
Spin
7420064C6DAF
3420060E7216
Balance
7420064C6DAF
3420060F7317
Manual
7420064C6DAF
342006007228
Tempo
7420064C6DAF
342006017329
Beschl
7420064C6DAF
34200602722A
Fakie
7420064C6DAF
34200603732B
Alle
7420064C6DAF

B421FAD4943A
1420060C7814
MIKE ESCAMILLA
Alle Cover
7420064C6DAF
34200604723A
Alle Bikes freigeschaltet
7420064C6DAF
342005FD7F3E
Ziele erledigt
Hoffman Bikes
7420064C6DAF
342006188215
Baustelle
7420064C6DAF
3420061A8217
London Underground
7420064C6DAF
342006198314
Bluetorch-Competition
7420064C6DAF
3420061E8233
New York Park
7420064C6DAF
3420061B8316
Aufbereitungsanlage
7420064C6DAF
34200611830C
La Habra, Kalifornien
7420064C6DAF
3420061D8310
CFB-Competition
7420064C6DAF
3420061F8332
Alle
7420064C6DAF
B420FBD5953B
14200618BD24
Max Status
Bunnyhop
7420064C6DAF
342005FB7F3D
Air
7420064C6DAF
342005FA8032
Spin
7420064C6DAF
342005F97F3F
Balance
7420064C6DAF
342005F8803C
Manual
7420064C6DAF
342005C76F51
Tempo
7420064C6DAF
342005C67056
Beschl
7420064C6DAF
342005C56F53
Fakie
7420064C6DAF
342005C47050
Alle
7420064C6DAF
B421FAD4943A
142005FB753D

CORY NASTAZIO
Alle Cover
7420064C6DAF
342005C36F43
Alle Bikes freigeschaltet
7420064C6DAF
342005B57F66
Ziele erledigt
Hoffman Bikes
7420064C6DAF
342005CF6F7C
Baustelle
7420064C6DAF
342005CD6F7E
London Underground
7420064C6DAF
342005CE707B
Bluetorch-Competition
7420064C6DAF
342005C96F5A
New York Park
7420064C6DAF
342005CC707D
Aufbereitungsanlage
7420064C6DAF
342005D68053
La Habra, Kalifornien
7420064C6DAF
342005CA7077
CFB-Competition
7420064C6DAF
342005C87059
Alle
7420064C6DAF
B420FBD5953B
142005CF504B
Max Status
Bunnyhop
7420064C6DAF
342005B37F65
Air
7420064C6DAF
342005B2807A
Spin
7420064C6DAF
342005B17F67
Balance
7420064C6DAF
342005B08064
Manual
7420064C6DAF
342005BF7F79
Tempo
7420064C6DAF
342005BE807E
Beschl
7420064C6DAF
342005BD7F7B
Fakie
7420064C6DAF
342005BC8078
Alle
7420064C6DAF
B421FAD4943A
142005B37565
SM

Super Preise!



Wir haben sie: Zwei Exemplare der exklusiven und nicht im Handel erhältlichen PlayStation 2 „Starfighter“-Edition. Zu jeder Konsole gibt's zusätzlich noch den Action-Knaller Star Wars Starfighter obendrauf. Wenn du eines der beiden attraktiven Pakete gewinnen möchtest, musst du uns nur folgende Frage beantworten:

Wann startete der Film
"Star Wars – Die dunkle Bedrohung"
in den deutschen Kinos?

- a) 25. Mai 1977
b) 19. August 1999
c) 20. März 1997



Schicke die richtige Antwort bitte bis zum
12. September 2001 an folgende Adresse:

BriStein Verlag GmbH
Kennwort: Starfighter
Oststr. 29
44866 Bochum

**Die nächste
Ausgabe
liegt am
12.09.2001
im Handel!**

Verlagsanschrift

BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64
Fax.: (0031) 53 – 430 91 57

Redaktionsanschrift

BriStein Verlag GmbH
Oststr. 29
44866 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 – 900 520

Geschäftsführer

J.M.J. den Brinker

Herausgeber

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor

Martin Mirbach

Chefredaktion

(gemeinsam verantwortlich für den Inhalt)
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

Textchef

Martin Wilmer

Team

Mareike Bußmann
Uli Eimer
Stefan Schröder
Björn Seum
Inci Wagner
Benjamin Kegel

Layout

Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Arjan Bos
Henk Tukker

Druck

drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

Vertrieb

IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64

StationMaster ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Sony-Lizenz-Ausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Sony, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.



Titel: The Bouncer
© Sony Computer Entertainment
Deutschland 2001

So funktioniert die CD

Die Bedienung des Xploders ist kinderleicht, du benötigst keine weitere Hardware. Nachdem der Xploder in die PlayStation eingelegt und die Konsole gestartet ist, folgst du einfach den Bildschirmanweisungen. Du kannst dir alle Codes zu den einzelnen Spielen anzeigen lassen und sie getrennt oder zusammen aktivieren. Nach einem Druck auf den Start-Button brauchst du nur noch die Xploder Demo-CD gegen das ausgewählte Spiel auszutauschen und schon kann's losgehen.

CD Inhalt

Zu diesen Spielen befinden sich wichtige und zum Teil exklusive Cheatcodes auf der CD:

Aqua GT
Army Men – Lock'n'Load
Army Men – Omega Soldier
Dave Mirra Freestyle BMX
C-12: Final Resistance
Chase The Express
Dead or Alive
Dino Crisis
Driver
ECW Anarchy Rulz
Fear Effect 2: Retro Helix
Formel Eins 2001
Gran Turismo
Harvest Moon: Back to Nature
ISS Pro Evolution 2
Jackie Chan Stuntmaster
Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter
Ready 2 Rumble Boxing
Supercross
TechnoMage
Tekken
The Simpsons Wrestling
Time Crisis 2: Project Titan
TOCA 3
Tony Hawk's Pro Skater 2
Wu-Tang: Shaolin Style
X-Men: Mutant Academy

StationMaster

Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2



XPLODER™
PowerStation®
Cheats CD
BLAZE®
 Gehört zu StationMaster Ausgabe 3/2001.

So funktioniert die CD

Die Bedienung des Xploders ist kinderleicht, du benötigst keine weitere Hardware. Nachdem der Xploder in die PlayStation eingelegt und die Konsole gestartet ist, folgst du einfach den Bildschirmanweisungen. Du kannst dir alle Codes zu den einzelnen Spielen anzeigen lassen und sie getrennt oder zusammen aktivieren. Nach einem Druck auf den Start-Button brauchst du nur noch die Xploder Demo-CD gegen das ausgewählte Spiel auszutauschen und schon kann's losgehen.

CD Inhalt

Zu diesen Spielen befinden sich wichtige und zum Teil exklusive Cheatcodes auf der CD:

Aqua GT	ISS Pro Evolution 2
Army Men – Lock'n'Load	Jackie Chan Stuntmaster
Army Men – Omega Soldier	Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter
Dave Mirra Freestyle BMX	Ready 2 Rumble Boxing
C-12: Final Resistance	Supercross
Chase The Express	TechnoMage
Dead or Alive	Tekken
Dino Crisis	The Simpsons Wrestling
Driver	Time Crisis 2: Project Titan
ECW Anarchy Rulz	TOCA 3
Fear Effect 2: Retro Helix	Tony Hawk's Pro Skater 2
Formel Eins 2001	Wu-Tang: Shaolin Style
Gran Turismo	X-Men: Mutant Academy
Harvest Moon: Back to Nature	



Star Wars Starfighter



Formel Eins 2001



Crazy Taxi



The Bouncer



StationMaster

Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2

Ausgabe Nummer 3/2001



DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 115 • L 19.000
Ptas 1.650 • Bfr 354 • Lfr 354