

StationMaster

Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2

Platinum: Die besten Tipps!

Final Fantasy VI

Karten, Lösung, Secrets

Headhunter

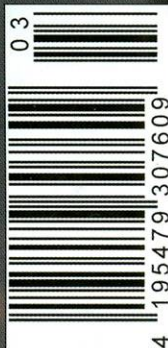
Hol dir das Kopfgeld

Shadow Man 2econd Coming

Überlebe das Jenseits

Resident Evil Survivor Code: Veronica

Töte alle Zombies



Tipps & Tricks: 18 Wheeler: American Pro Trucker • Armored Core 2 • Bass Strike • Burnout • Cel Damage • Dark Cloud • Dark Summit • Dave Mirra Freestyle BMX • Dropship • Evil Twin • Guilty Gear X • Harvest Moon • Project Eden • Rainbow Six: Rogue Spear • RC Revenge Pro • Star Trek Voyager: Elite Force • Summoner und viele, viele mehr!

Air Force

Elfe im Ring

Grand Prix

Rayman 2

Re-Volt

Shadowman

Skate for fun

Tel.: 02504-9330-11bis16

Pers nliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr

Sa.: 9.00-13.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Unsere Preise wurden durch den EURO nicht erh ht! * Nur solange Vorrat reicht! Stand: 04.02.2002 * Gebrauchtspele: ACHTUNG - Viele Einzelst cke:

PREISE in EURO!

1 EURO = 1,95583 DM

PlayStation:

ACTION:

007: Die Welt ist nicht genug	25,54
Action Man 2	20,43
Aironauts	15,31
Apocalypse	17,88
Army Men:	
-Air Attack 2	15,31
-Omega Soldier	15,31
-Sarges Heroes 2	15,31
-Team Assault	17,88
Assault	25,54
Assault Rigs	15,31
Attack of Saucerman	39,95
B-Movie	15,31
Batman of the Future	25,54
Blade a/uncut	40,88
Blast Radius	15,31
Bug Riders	15,31
C12: Final Resist.	25,54
Carmageddon dt.	15,31
Centipede	15,31
Colony Wars	20,43
Colony Wars 2: Veng.	20,43
Contra: Legacy of	22,98
Crime Killer	15,31
Crises Beat	20,43
Danger Girl a/uncut	25,54
Darklight Conflict	15,31
Disney Dinosaur	25,54
Dodgem Arena <a>	15,31
Duke Nukem: Land of the Babes	17,88
Duke Nukem:	
Time to Kill	25,54
Fighting Force 2	15,31
Frenzy	15,31
G-Darius	15,31
Grand Theft Auto	15,31
Grand Theft Auto 2	17,88
GTA London Mission	15,31
GTA 1 & London	25,54
Grudge Warriors	10,20
Gungage	15,31
Hard Boiled	15,31
Infestation	20,43
Jupiter Strike	20,43
Jurassic Park 2	15,31
Lone Soldier	25,54

dt. & ungeschnitten	
Machine Hunter	20,43
Mass Destruction	20,43
MDK	25,54
Millennium Soldier	20,43
MK Special Forces	30,65
MTV: Slamscape	10,20
Nanotek Warrior	10,20
Nike: The Mission	20,43
Panzer Front	tba
R-Type Collection	20,43
Rainbow Six	17,88
Rainbow Six: Rogue	28,10
Ray Crises	
Ray Storm 2	25,54
Reboot 3D	15,31
Retro Force	20,43
Riot	20,43
Rising Zan	20,43
Robopit	15,31
Robotron X	15,31
Rosco Mc Queen	15,31
Sanvein	12,76
Shadow Gunner	25,54
Silent Bomber	17,88
Small Soldier	25,54
Soviet Strike	15,31
Space Debris	17,88
Space Invaders	15,31
Spawn	20,43
Spec Ops	15,31
Spec Ops: Covert A.	17,88
Spec Ops Ranger E.	17,88
Spiderman	20,43
Spiderman 2	40,88
Star Wars Dunkle B.	15,31
Star Wars Jedi P.B.	25,54
Strider 2	17,88
Tai Fu	25,54
Tiny Tank	20,43
Total Eclipse Turbo	20,43
Trap Runner	20,43
Tunnel B1	15,31
V.I.P.	30,65
Viper <a>	15,31
Warhawk	20,43
WDL: Thunder Tanks	20,43

WDL: Warjetz	15,31
Xena - Warrior Prin.	20,43
X 2	15,31
Apocalypse a/uncut	30,65
B-Movie <a>	10,20
Blast Radius	10,20
Blaster Master	25,54
C12: Final Resist.	20,43
Colony Wars	10,20
Darklight Conflict	10,20
Dodgem Arena a	10,20
Fighting Force	35,76
Firo & Klawd	35,76
Forsaken	10,20
G-Darius	10,20
Gekido	20,43
Ghost in the Shell	35,76
Grudge Warriors	5,09
Hard Boiled	10,20
N2 O Adrenalin	20,43
Nanotek Warrior	7,64
Nuclear Strike	40,88
One	15,31
R-Type Delta	45,99
Raiden Projekt, The	51,10
Raven Projekt	15,31
Rebell Assault 2	35,76
Riot	10,20
Rising Zan	10,20
Shadow Gunner	15,31
Shell Shock	30,65
Small Soldier	15,31
Space Hulk	30,65
Spec Ops: Stealth...	10,20
Spiderman	15,31
Star Wars Jedi Power	20,43
Syndicate Wars	40,88
Tiny Tank	10,20
Trap Runner	15,31
Twisted Metal	40,88
Twisted Metal 2	40,88
Viper	15,31
Wing Commander 3	45,99
Wing Commander 4	45,99

(Action)-Adventure:

007 - Der Morgen stirbt nie	22,98
5th Element	15,31
Akui	20,43
Alone in the Dark 4	40,88
Atlantis "Disney"	30,65
Barbie Explorer	30,65
Blood Omen - Legacy of Kain	25,54
Castlevania Chronicle	30,65
Chase the Express	tba
Chaos Break	20,43
Cold Blood	25,54
Critical Depth	20,43
Crusader of Might & Magic	20,43
D	20,43
Devils Deception	25,54
Dino Crises	20,43
Dino Crises 2	25,54
Divers Dream	20,43
Dracula Resurrection	25,54
Dracula 2	43,43
Dracula 2 <a>	25,54
Dragon Valor	40,88
Egypt 2 (Grab des Pharao 2)	30,65
Galerians (4 CDs)	20,43
Golden Legends	15,31
Guardian of Darkness	17,88
Hard Edge	25,54
Harvest Moon	43,43
Harry Potter	35,76
Hell Night	20,43
Hercules Adventure a	20,43
Kagero Deception 2	35,76
Kingsley Adventure	20,43
Little Big Adventure	20,43
Martian Gothic	25,54
Medieval 2	25,54
Medieval 2	25,54
Men in Black Legends 2	25,54
Men in Black: Crashd.	33,21
Metal Gear Solid	17,88
"Mission CD"	10,20
MGS Incl. Mission CD	25,54
MGS, Mission CD & Berater	30,65
Monkey Hero	25,54
Necronomicon	17,88
Nightmare Creatures	30,65
a/ungeschnitten	30,65
Ninja - Shadow of D.	20,43
O.D.T.	22,98
Oddworld: Oddyssey	30,65

Oddworld 2: Exodus	15,31
Overblood a/uncut	25,54
Overblood 2	20,43
Parasite Eve 2	25,54
Pax Corpus	20,43
Perfect Weapon	15,31
Resident Evil 1 & Berater	20,43
Resident Evil 3 dt.	20,43
Ronin Blade	20,43
Roswell Conspiracies	30,65
Sentinent	25,54
incl. Music-CD	20,43
Shadowman	20,43
Shadowman a/uncut	30,65
Silent Hill	25,54
Soul Reaver - Legacy of Kain	20,43
Soul Reaver - Legacy of Kain a/uncut	25,54
Starwinder	20,43
Swagman	20,43
Syphon Filter	25,54
Syphon Filter 2	25,54
Syphon Filter 3	43,43
Tenchu 2	25,54
Tomb Raider 1	15,31
Tomb Raider 2	15,31
Tomb Raider 3	20,43
Tomb Raider 4	20,43
Tomb Raider 5	25,54
Toonenstein	20,43
Tunguska	15,31
Ubik	15,31
Urban Chaos	15,31
Vampire Hunter D	17,88
Verratt in der verbotenen Stadt	15,31
Versailles	20,43
Versailles + Berater	25,54
Virus	25,54
Warriors of Might & X-Files	40,88
007: Der Morgen stirbt 17,88	
Alone in the Dark 2	45,99
Amerzone	35,76
Atlantis	35,76
Baphomets Fluch	45,99
Baphomets Fluch 2	45,99
Casper	25,54
Castlevania	51,10
Chronicle of the Sword	35,76
Critical Depth	10,20
Crusader of Might & Magic	15,31
Deathtrap Dungeon	40,88
Disc World	40,88
Disc World 2	40,88
Disc World Noir	25,54
Dracula Resurrection	20,43
Egypt 2	22,98
Excalibur	35,76
Fade to Black	35,76
Hard Edge	15,31
Last Report, The a	15,31
Little Big Adv.	20,43
Martian Gothic	10,20
Medieval 2	15,31
Metal Gear Solid	15,31
Mission Impossible	30,65
Myst	45,99
Nightmare Creatu. 2	25,54
Note, The	30,65
Oddworld 2: Exodus	10,20
Overblood a/uncut	20,43
Overblood	25,54
Overblood 2	15,31
Pax Corpus	15,31
Perfect Assassin	20,43
Perfect Weapon	10,20
Psychic Detective oA	15,31
Resident Evil 3	15,31
Resident Evil DC	45,99
Riven - Myst 2	45,99
Soul Reaver	10,20
Steel Harbinger	20,43
Swagman	15,31
Syphon Filter	20,43
Syphon Filter 2 (a)	15,31
Tenchu 2 oA	20,43
Time Commando	35,76
Treasure of the Deep	30,65
Urban Chaos	10,20
Vampire Hunter D	10,20
Versailles	15,31
X-Files	35,76

GESCHICKLICHKEIT

JUMP & N. RUN:

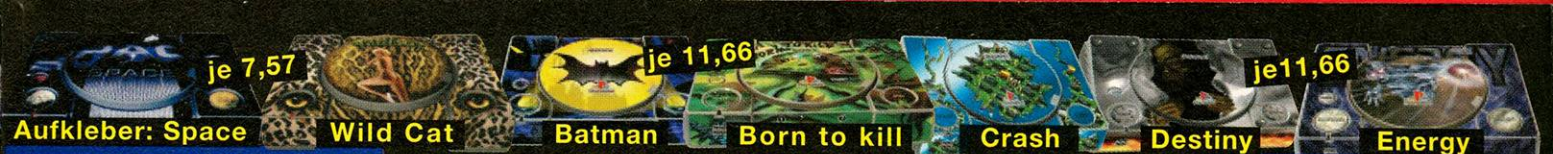
< Malen & Spielen >

A Bugs Life Activity	15,31
Action Bass	28,10
Aladdin	25,54
Anastasia	15,31
Ape Escape	15,31
Asterix & Obelix	15,31
Blasto	20,43
Blasto Chamber	20,43
Bombberman	20,43
Bombing Islands	20,43
Bugs & Taz: Weltlauf gegen die Zeit	25,54
Bugs Bunny Zeitreise	25,54
Burstrick	20,43
Wakeboarding	20,43
Bust-A-Move 4	20,43
Casper Reise um die 28,10	
Chicken Run	20,43
Crash Bandicoot	30,65
Crash Bandicoot 2	25,54
Crash Bandicoot 3	25,54
Crash Bash	25,54
Croc	17,88
Croc 2	30,65
Digimon World	40,88
Disney "Mulan" a	22,98
Disney Mulan Story	25,54
Donald Duck Quack	35,76
Dreams	15,31
Ein K nigreich f r ein Lama	25,54
Evo's Space Adv.	15,31
Flintstones Bowling	25,54
Gex Deep Cover G.	15,31
Gex 3D Return the	20,43
Goldie	15,31
Goofy's Funhouse	30,65
Grinch's Christmas	25,54
G.Z. - S.Z. 2	20,43
Heart of Darkness	15,31
Hercules	25,54
Hugo 2	25,54
Hugo 3D: D. Geheimnis	28,10
Hugo Diamantenfieber	30,65
Inspector Gadget	28,10
Iznogud	20,43

BEAT & EM UP:

Cardinal Syn a/uncut	25,54
Criticom	15,31
Darkstalkers	15,31
Dragon Ball Final B.	45,99
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 <a>	45,99
Dynasty Warriors	15,31
Fighter Maker	17,88
Galaxy Fight	15,31
Guilty Gear	17,88
Iron & Blood	15,31
Jojo Bizarre Adv.	15,31
Jurassic Park Warpath	15,31
K1 Fighting GP	20,43
Kensei a/uncut	20,43
Psychic Force	15,31
Psychic Force 2	20,43
Ready to R. Boxing	20,43
Ready Boxing 2	25,54
Shao Lin	20,43
Star Gladiator	15,31
Streetfighter Alpha 3	20,43
Streetfighter Ex + Tekken	15,31
Tekken 3	22,98
Toshinden 4	20,43
Ultimate Fighting Championship	25,54
Vs - Versus	15,31
X-Men Mutant Acad.	25,54
X-Men Mutant A. 2	30,65
Zero Divide 1	15,31
Zero Divide 2	15,31
Blo Freaks	15,31
Blood Roar	15,31
Bushido Blade	35,76
Cardinal Syn	15,31
Darkstalker 3	20,43
Dynasty Warriors	10,20
Ergez	40,88
Fighter Maker	12,76
Iron & Blood	10,20
Ready to R. Boxing	15,31
Rivals School	35,76
Soul Blade	30,65
Star Gladiators	10,20
Tekken 1	10,20
Ultimate Fighting C.	20,43
Zero Divide	10,20
Zero Divide 2	10,20

Jersey Devil	15,31
Johnny Bazookatone	20,43
Kiss Pinball	15,31
Landmaker "Puzzle"	15,31
Lemmings Compil.	25,54
Live Wire	15,31
Lucky Luke 2001: Im Westernfieber	33,21
Magical Drop	17,88
Mat Hoffmanns BMX	40,88
Mega Man X5	25,54
Mickey Wild Adv.	25,54
Moho	20,43
MonsterAG Disney	35,76
Mort the Chicken	28,10
Moses - Prinz von gypten	15,31
Mr. Domino	20,43
Mr. Driller	15,31
Muppet Monster Adv.	35,76
Nice Cats	15,31
Party Time mit Winnie Puuh	25,54
Pet in TV	15,31
Pinball Power	20,43
Pong	15,31
Power Diggerz	30,65
Poy Poy	20,43
Pro Pinball: Big USA	25,54
Psychadek	20,43
Psybi Carat	15,31
Pyjama Sam: S' gikgen kriegten Saures	30,65
Rascal	15,31
Rat Attack	20,43
Rayman	20,43
Rayman 2	30,65
Rayman Lesen & Rechnen	15,31
Klasse 3 & 4	15,31
Ruffs & Tumble	15,31
Rugrats: Auf der S.	25,54
Rugrats Studio Tour	20,43
Salwater Fishing	17,88
Scrabble	30,65
Sesamstra e: Street 17,88	
Sheep Dog-n Wolf	40,88
Spider	15,31
Spyro the Dragon	25,54
Spyro the Dragon 2	25,54
Spyro 3	25,54
Starsweep	15,31
S. Puzzle Fighter 2	20,43
Swing	20,43
Tarzan	25,54
Team Buddies	20,43
Thrasher: Skate & D.	15,31
Tim & Struppi Abent.	33,21
Tiny Toon: Pluckys	30,65
Tony Hawks Skateb.	17,88
Tony Hawk 2	25,54
Tony Hawk P.S. 3	43,43
True Pinball	15,31
Wer wird Million r 2?	33,21
Wer wird Million r	33,21
Wild 9	15,31
Wild 9 & T-Shirt "PSX"	15,31
Symbol	20,43
Worms	15,31
Worms Armageddon	17,88
Worms Pinball	15,31
You don't know Jack	25,54
(lustiges Ratespiel)	
Aquanauts Holiday ab	15,31
Barbie Race & Ride	30,65
Break Out	25,54
Chessmaster 2	30,65
Cool Boarders 2	20,43
Dreams	15,31
Evo's Space Adv.	15,31
Extreme Pinball	15,31
Heart of Darkness	15,31
Jumping Flash	15,31
Live Wire	15,31
Monopoly	45,99
MTV Skateboarding	20,43
Pac Man World	45,99
Pet in TV	15,31
Psychadek	10,20
Rat Attack	10,20
Rayman	15,31
Reel Fishing	25,54
Shanghai	40,88
Spider	10,20
Spot goes to Hollyw.	10,20
Street Skater	10,20
Trash It	15,31
Wild 9 & T-Shirt (neu)	17,88



Tel.: 02504-9330-11 bis 16
Pers nliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr
Sa.: 9.00-13.00 Uhr

FREAK'S SHOP

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

Alundra	40,88
Blazen Blade	45,99
Darkstone	33,31
Diablo	56,22
Jade Cocoon	15,31
King's Field	35,76
Koudelka	25,54
Legend of Legaia	51,10
Shadow Madness	30,65
Star Ocean 2	45,99
Suikoden	56,22
Suikoden 2	51,10
Vagrant Story	20,43
Wild Arms	45,99

(EGO-) SHOOTER:	
Alien Trilogy	15,31
Alien Trilogy a/uncut	30,65
Armored a/uncut	20,43
Brahma Force	20,43
Ghoul Panic	25,54

Gunfighter: Legend of	
Jesse G.James	35,76
Hexen a/uncut	25,54
Medal of Honor 2	25,54
Mighty Hits Special	20,43
Moorhuhn Jagd 2	25,54
Shadow Master	20,43
South Park	20,43

Time Crises: Projekt	
Titan	35,76
Time Crises: Projekt	
Titan + G-Con Gun	61,33
Armored a/uncut	15,31
Defcon 5	15,31
Disruptor	35,76
Ghoul Panic	15,31
Judge Dredd	35,76
Life Force Tenka	35,76
Mighty Hits Special	15,31
Time Projekt: Projekt	30,65
Titan	30,65

W. Gretzky Hockey	
15,31	
WCW Backstreet	
Assault	30,65
World Championship	
Snooker	20,43
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	20,43
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA 2000	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NBA Live 2000	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 98	10,20
Total NBA 99	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey	20,43
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

WCW Backstreet	
Assault	30,65
World Championship	
Snooker	20,43
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	20,43
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA 2000	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NBA Live 2000	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 98	10,20
Total NBA 99	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey	20,43
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

WCW Backstreet	
Assault	30,65
World Championship	
Snooker	20,43
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	20,43
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA 2000	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NBA Live 2000	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 98	10,20
Total NBA 99	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey	20,43
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

WCW Backstreet	
Assault	30,65
World Championship	
Snooker	20,43
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	20,43
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA 2000	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NBA Live 2000	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 98	10,20
Total NBA 99	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey	20,43
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

WCW Backstreet	
Assault	30,65
World Championship	
Snooker	20,43
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	20,43
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA 2000	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NBA Live 2000	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 98	10,20
Total NBA 99	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey	20,43
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

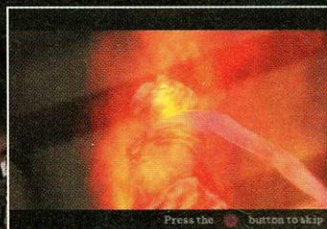
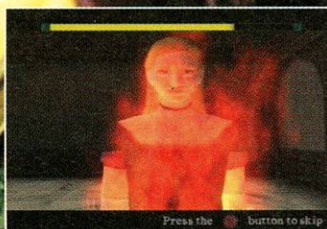
WCW Backstreet	
Assault	30,65
World Championship	
Snooker	20,43
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	20,43
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA 2000	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NBA Live 2000	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 98	10,20
Total NBA 99	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey	20,43
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

WCW Backstreet	
Assault	30,65
World Championship	
Snooker	20,43
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	20,43
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA 2000	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NBA Live 2000	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 98	10,20
Total NBA 99	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey	20,43
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

Fuball Live	15,31	Super Match Soccer	15,31
Incl. Multi Tap	25,54	Sydney 2000	15,31
Goal Storm	15,31	Total NBA 96	15,31
Golden Goal	15,31	Total NBA 98	15,31
International Superstar	15,31	UEFA Challenge	15,31
Soccer 98	15,31	UEFA Ch. L. 98/99	15,31
Int. S. Soccer 2000	25,54	UEFA Ch. L. 99/00	15,31

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 6

Die Resident Evil-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Videospielserien überhaupt – und das weltweit! Die Survivor-Spiele knüpfen nahtlos an diesen Erfolg an und wir verraten dir, wie du auch den zweiten Teil überlebst



FINAL FANTASY VI 68

Die Lösung für den Klassiker ...



FINAL FANTASY VI SPECIAL 116

... und die besten Kampfaktiken.



FINAL FANTASY X DEMO 90

Schon als Schnupperversion lösenswert.



HEADHUNTER 14

Geh mit uns auf Kopfgeldjagd.



JAK & DAXTER - THE PRECURSOR LEGACY 42

So findest du alle Energiezellen.



DIE MONSTER AG 102

Komplette Hilfestellung für Sully und Mike.



PLATINUM SPECIAL 108

Tipps und Tricks zur Preiswertserie.



- Gran Turismo 3
- Formel Eins 2001
- Tekken Tag Tournament
- Dead or Alive
- Timesplitters
- Red Faction

RAYMAN RUSH 92

Das neueste Rayman-Spiel gelöst.



SHADOWMAN 2 SECOND COMING 26

So rettest du Mike LeRoi aus dem Schattenreich.



WIPEOUT FUSION 58

Mit Vollgas in die Kurve.



TIPPS & TRICKS 118

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

- | | | |
|------------------|-----------------|--------------------|
| • ARMORED CORE 2 | • DAVE MIRRA | • JAK & DAXTER |
| • BATMAN | • DIE MUMIE II | • RAINBOW SIX |
| • BURNOUT | • DROPSHIP | • RE SURVIVOR 2 |
| • DARK ANGEL | • EVIL TWIN | • STAR TREK: ELITE |
| • DARK SUMMIT | • GUILTY GEAR X | • u.v.m. |

ACTION REPLAY CODES 126

Die aktuellsten Cheat-Codes.

- | | | |
|--------------------|---------------|-----------------|
| • BALDUR'S GATE | • GRAND THEFT | • MOTO GP 2 |
| • DEAD OR ALIVE 2 | AUTO 3 | • SILENT HILL 2 |
| • DRIVEN | • HEADHUNTER | • TEKKEN TAG |
| • FIFA 2002 | • KESSEN II | TOURNAMENT |
| • FINAL FANTASY IX | • MAXIMO | • WIPEOUT |

GEWINNSPIELE

- | | |
|------------------------|------------|
| ACTION REPLAY 2 | 127 |
| RESIDENT EVIL | 130 |

Impressum 130

CD Inhalt Booklet

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 – CODE:VERONICA

Wenn dir die Zombies in der Third-Person-Perspektive zu weit entfernt waren, kannst du ihnen jetzt Auge in Auge gegenüberstehen – und dich dabei gleich höchstpersönlich um ihren Exitus kümmern.



Seit vier Stunden sitze ich nun schon in dieser dunklen Ecke. Meine Benelli ist der letzte Freund, der mir noch geblieben ist. Und sie trägt noch genug Schrot in sich, um die verfaulten Kreaturen, die noch vor wenigen Tagen meine Kollegen und Freunde waren, aus ihrem Elend zu erlösen, sollten sie sich zu nahe an mich heranwagen. Wer konnte denn schon ahnen, was diese Verrückten dort unten in ihren Laboratorien treiben. Man hat mir

gesagt, ich soll keine Fragen stellen, und mir ein nettes Bündel in die Hand gedrückt. Damit war die Sache für mich in Ordnung. Und jetzt ist die Insel die Hölle auf Erden – und ich mittendrin. Ich weiß nicht, ob ich der letzte Überlebende bin. Ich glaube, ich habe vorhin zwei junge Leute gesehen, kann mich aber auch getäuscht haben. Jedenfalls bin ich mir sicher, dass man uns bald hier rausholt. Verdammt noch mal, wenn ich nur wüsste, warum mein Rücken die ganze Zeit so furchtbar juckt...

- Auszug aus dem letzten Eintrag des Tagebuchs von Jeff Miller, Wachmann auf Rockfort Island -

Tipps und Tricks für Zombiejäger

Bevor du dich so richtig ins Spiel stürzt, solltest du dir unsere Tipps durchlesen.

Neben allgemeinen Hinweisen zum Spiel warten auch ein paar Geheimnisse auf dich.

Die geheimen Nachrichten

Im Arcade-Modus gibt es in jedem der fünf Level eine geheime Botschaft zu entdecken. Für jede Botschaft, die du gefunden hast, wird im Startmenü in der Secrets-Abteilung ein versteckter Text freigeschaltet. Diese Texte sind sehr interessant, vor allem, wenn man das original Resident Evil Code: Veronica kennt. Wo die geheimen Nachrichten versteckt sind, kannst du in unserer Lösung nachlesen.

Die Edelsteine

Neben den geheimen Nachrichten gibt es auch in jedem Level einen Edelstein zu finden. Wenn du alle fünf dieser Steine findest, kannst du am Schluss des Spiels gegen Nemesis antreten und ihn vernichten. Dadurch bekommst du im letzten

PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Lightgun

Die Redaktion meint:

Genau das Richtige für alle Hardcore-RE-Zocker.

Vertrieb: Electronic Arts

Hersteller: Capcom

Genre: Action

Level leichter einen guten Rang. Auch die Verstecke der fünf Edelsteine kannst du in unserer Lösung nachlesen.

Der Partner-Level

Nach dem ersten Durchspielen des Arcade-Modus kannst du den Level deines Partners in den Spieloptionen auf maximal vier erhöhen. Wenn du den Arcade-Modus noch ein paar Mal durchspielst, ist sogar eine Erhöhung bis auf Level acht möglich.

Der VS-Roach-Mode

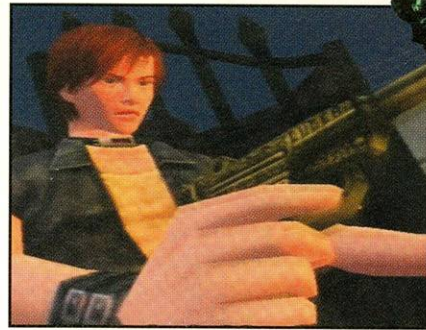
Um diesen geheimen Spielmodus freizuschalten, musst du den Dungeon-Modus erfolgreich durchspielen. Nachdem du die erste Mission des Dungeon-Modus bewältigt hast, kannst du nach und nach mehr Dungeon-Missionen freispielen.

Kritische Treffer

Du kannst bei fast allen Gegnern kritische Treffer erzielen. Dazu musst du ganz nah an sie heran. Am besten funktioniert es, wenn deine Waffen schon beinahe das Gesicht deines Gegners berühren. Wenn dir ein kritischer Treffer gelungen ist, erscheint der Schriftzug "Critical" auf dem Bildschirm. Ein solcher Treffer bedeutet für jeden Gegner das sofortige Aus und bringt dir eine Menge Punkte ein.

Circle Strafe

Dies ist der Name einer Kampftechnik, die so alt ist wie die First-Person-Shooter selbst. "Strafen" bedeutet nach links oder rechts zu gehen, ohne sich dabei umzu-



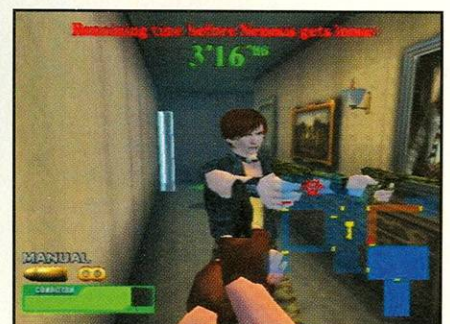
drehen. Auf diese Weise kann man den Attacken von Gegnern entgehen, ohne sie aus dem Visier zu nehmen. Der Circle Strafe ist eine Technik, bei der man sich genau vor den Gegner stellt und ständig um ihn herumläuft, dabei aber immer einen Strafe-Knopf gedrückt hält. Auf diese Weise umkreist man den Gegner permanent und hat dabei ständig die Waffe auf ihn gerichtet, kann also ohne Pause auf ihn feuern, ohne dass der Gegner sich dagegen wehren kann. In Zeiten von Half-Life & Co.

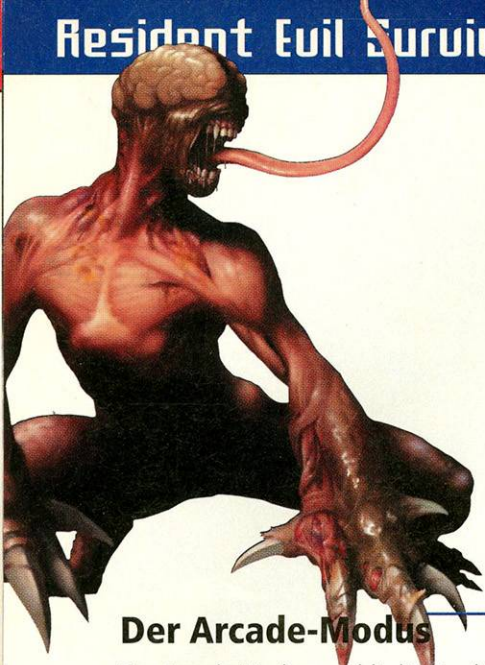
ist diese Technik dank der mittlerweile sehr guten KI ziemlich in Vergessenheit geraten. In RES2CV funktioniert sie aber unglaublich gut. Selbst die meisten Endgegner sind gegen den Circle Strafe völlig hilflos. Trainiere diese Technik also an ein paar Zombies. So hast du später im Kampf gegen die echten Gegner gute Karten.

Ränge

Um im Arcade-Modus einen möglichst guten Rang (A oder sogar S) zu erhalten, musst du vier Dinge beachten:

- 1 Vernichte so viele Gegner wie möglich, am besten mit kritischen Treffern.
- 2 Gelange so schnell wie möglich zum Endgegner.
- 3 Nimm während des Levels nicht den geringsten Schaden.
- 4 Verwende während des gesamten Levels (inkl. Endgegner!) nur die Handgun.





Der Arcade-Modus

Der Arcade-Modus erzählt die Geschichte der Flucht von Claire und Steve und ist das Hauptelement des Spiels. Bevor du aber beginnst, dir einen Fluchtweg durch verfaulte Zombies und lastwagengroße Monster zu schießen, musst du dir einen Plan zurechtlegen, wie du den Arcade-Modus spielen möchtest. Wenn du sämtliche Räume aller fünf Spielabschnitte kennen lernen willst, folgst du am besten unserer Lösung. Wenn du nur möglichst schnell durch die Level kommen möchtest, um einen guten Rang und viele Punkte zu machen, solltest du unsere Lösung nutzen, um so schnell wie möglich zu den jeweiligen Schlüsselräumen und danach zu den Gebieten mit den Endgegnern zu gelangen. Allerdings wirst du dabei zwangsläufig an einigen Secrets und Gegenständen vorbeilaufen. Wir würden dir empfehlen, zunächst einmal das Spiel komplett nach unserer Lösung durchzuspielen. Dadurch kommst du an sämtliche geheime Botschaften und Edelsteine und schaltest sämtliche Arcade-Secrets frei. Bei deinen nächsten Spielen kannst du dich dann voll und ganz auf Geschwindigkeit und Punkte konzentrieren. Wie auch immer, wir wünschen dir viel Glück auf Rockfort Island – du wirst es brauchen...

Level 1: Das Gefängnis

Deine Flucht von Rockfort Island beginnt im Gefängnis in **Gebiet 1**. Erledige die Zombies vor dir. Hier kannst du zwei **Sturmgewehre/SMGs** entdecken. In **Gebiet 2** solltest du sofort feuern, noch bevor du überhaupt das Bild erkennen kannst. Hier wirst du nämlich so schnell von einem Cerberus angesprungen, dass du beinahe keine Zeit mehr zum Reagieren hast. Räum die Zombies aus dem Weg und öffne die nächste Tür, hinter der dich ein langer Weg erwartet. Pass auf den Zombie auf, der links neben der Tür durch die Kisten bricht. Wenn du statt dem Hauptweg dem kleinen Weg im Nordosten folgst, kannst du ein weiteres **Sturmgewehr/SMG** einsammeln. Außerdem kannst du ganz am Ende des kleinen Weges nach links in die Nische gehen, um das **Geheimwort "Five"** zu entdecken.

Als Nächstes wartet **Raum 3** auf dich. Auf dem Weg dorthin kannst du auf dem Hauptpfad noch einen **Verbandskasten** einsammeln. In Raum 3 selbst kannst du den **Schlüssel** und eine **Magnum/Granatwerfer** entdecken. Geh durch die südliche Tür zu **Raum 4**. Laufe nach hinten zu den Duschen und schnapp dir den **Edelstein**. Vorsicht vor den Zombies, die sich in den Kisten versteckt halten. Hier ist alles ziemlich eng, die Untoten können dich hier schnell erwischen. Jetzt wartet nur noch **Gebiet 5** auf dich. Hier begegnest du dem ersten Endgegner: einer **Riesenspinne**. Nützliche Hinweise für Hobby-Kammerjäger gibt es im Abschnitt "**Umbrellas Kreationen**". Sobald die

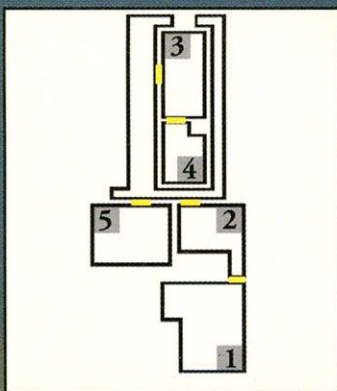
Spinne ihre Beine hochstreckt, kannst du das Gefängnis hinter dir lassen.

Level 2: Die Residenz

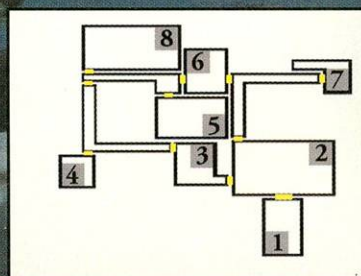
Du startest in **Gebiet 1**. Erledige schnell die paar Zombies auf deinem Weg und öffne die Tür, um **Raum 2** zu betreten. Feuere hier auf alle Kisten. In dreien von ihnen hat sich je ein Cerberus versteckt, der dich jetzt attackiert. Öffne auch die einzelne Kiste hinter dem Tresen, um einen **Edelstein** zu entdecken. Als Nächstes geht es durch die westliche Tür zu **Raum 3**. Auch hier musst du lediglich ein paar Zombies aus dem Weg schießen, um zu einer weiteren Tür zu gelangen. Feuere sofort, nachdem du die Tür geöffnet hast, um den attackierenden Cerberus abzuwehren. Folge nun dem Gang, bis du **Raum 4** erreichst. Hier erwartet dich ein Bander-snatcher und eine **Magnum/Granatwerfer**. Weiter geht's in den **fünften Raum**, wo du zwei Bander-snatcher erledigen musst, um an den **Schlüssel** zu kommen. Außerdem kannst du hier deine Wunden mit einem **Verbandskasten** versorgen. Geh nach Osten durch den zombieverseuchten **Raum 6** und dann durch den Gang mit den beiden Spinnen weiter zu **Raum 7**. Sieh dir hier die Schreibmaschine etwas genauer an, um das **Geheimwort "Jewel"** zu entdecken. Nun wartet nur noch **Raum**



Das Gefängnis



Die Residenz



8 auf dich. Hier hat sich der zweite Endgegner, ein **Mega-Hunter** einquartiert. Wie man diese Kreatur am schnellsten erledigt, erfährst du im Abschnitt **"Umbrellas Kreationen"**. Als Nächstes wartet nun das Militärcamp auf dich.

Level 3: Das Militärcamp

Du startest wie üblich in **Gebiet 1**. Das einzig Gefährliche hier ist der Bander-snatcher, der sich an der östlichen Absperrung hinaufzieht, wenn du dich ihm näherst. Geh einfach wieder ein wenig nach hinten und nimm ihn aus sicherer Distanz unter Feuer. In **Gebiet 2** solltest du so schnell wie möglich den Cerberus erledigen, damit du genug Zeit hast, um den Banderstatcher und den Hunter (versteckt sich ganz hinten in einer Kiste) aus einiger Entfernung zu bearbeiten. Weiter hinten in diesem Gebiet kannst du ein **Sturmgewehr/SMG** entdecken, das du natürlich nicht links liegen lässt. Geh nun ins Innere des Gebäudes. Laufe sofort nach links oder rechts, da du hier von einem Lecker angesprungen wirst, der dir mit seiner Attacke beinahe die halbe Lebensenergie wegfetzt. Nachdem du ihn erledigt hast, öffnest du die Tür zu **Raum 3**. Erledige den Hunter und schnapp dir die Waffe, die er hinterlässt.

Zurück auf dem Gang gehst du weiter in den **vierten Raum**. Hier warten zwei Hunter auf dich, denen du in dieser engen Kammer nur schwer ausweichen kannst. Am besten lässt du sie zu dir kommen und erledigst sie dann gemütlich einen nach dem anderen. In **Raum 5** kannst du eine

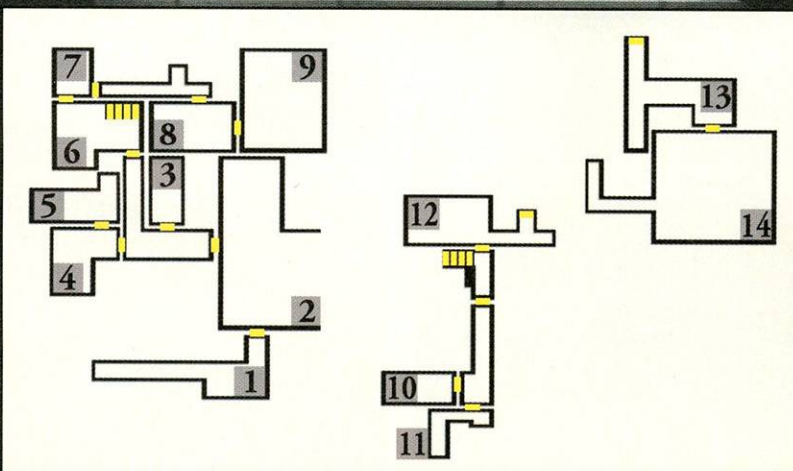
Magnum/Granatwerfer sowie einen **Verbandskasten** entdecken, den du nach dem feigen, hinterhältigen Lecker-Angriff von vorhin wahrscheinlich gut gebrauchen kannst. Vorsicht: In der Kiste hinter dem Verbandskasten hast sich ein Hunter versteckt! Lass das Schwimmbadareal jetzt hinter dir und marschiere weiter zu **Raum 6**. Erledige die beiden Spinnen. Hier gibt es eine Treppe, die du dir merken solltest. Zunächst geht es aber weiter in den **siebten Raum**. Um die Zombies um dich herum schnell zu

erledigen,feuerst du am besten auf ihren toten Artgenossen mit dem C4 am Körper. Dadurch kannst du eine hübsche Explosion auslösen, die dir nicht schadet, dafür aber einiges an Zombiefleisch über den Raum verteilt. Sache gelaufen, weiter geht's.

Auf deinem Weg zu **Raum 8** kommst du an einigen weiteren Zombies sowie vier Kisten mit einem **Verbandskasten** vorbei. Im achten Raum selbst solltest du gleich mal nach links ausweichen, um dem

Überraschungsangriff des Banderstatchers zu entgehen. Danach erledigst du das Monster aus der Distanz. Hier laufen außerdem noch zwei 08/15-Zombies durch die Gegend. In einer der Kisten kannst du dann eine **Magnum/Granatwerfer** entdecken. Schließlich betrittst du **Raum 9**. Hier solltest du sofort die explosive Tonne unter Beschuss nehmen, ansonsten musst du dich mit einem Banderstatcher und zwei Hunttern herumschlagen, was du höchstwahrscheinlich nicht unverletzt überstehen wirst. Sobald die drei Gegner am Boden liegen, erscheint der **erste Schlüssel**. Geh jetzt zurück zum **sechsten Raum**, wo du die Treppe nach oben steigst. Im ersten Stock gehst du nach Süden und betrittst einen Korridor. Schieß

Das Militärcamp





auf den Drain Demon, der an der Decke herunklettert. Als Nächstes wartet dann **Raum 10** auf dich, wo du einige Zombies aus dem Weg räumen musst. Danach kannst du dir ein **Sturmgewehr/ SMG** schnappen. Außerdem solltest du auch hier einen Blick auf die Schreibmaschine werfen, um das **Geheimwort "25 Min."** zu entdecken.

Geh wieder zurück auf den Korridor und von dort in den **elften Raum**. Hierfeuerst du die beiden mit C4 bepackten Zombies ins Nirwana und schnappst dir den **zweiten Schlüssel**.

Jetzt marschierst du nonstop nach Norden. Auf dem

Korridor springen zwei

Cerberus durch die Fenster und greifen dich an. Zum Ausweichen ist hier zu wenig Platz, also attackiere sie am besten aus kurzer Distanz. Wenn die beiden Hunde abgefertigt sind, geht es weiter zu **Raum 12**. Schieß sofort los, da du auch hier als Erstes von einem Cerberus angesprungen wirst. Nimm dich vor dem Bandersnatcher in Acht, der links neben dir steht. Wenn du für Ruhe gesorgt hast,

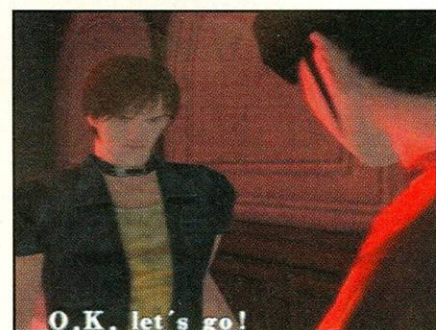
solltest du die Kiste im Nordwesten des Raumes öffnen. Hier kannst du den dritten **Edelstein** finden. Sobald du ihn eingesackt hast, kannst du ruhigen Gewissens mit dem Fahrstuhl im Nordosten nach unten fahren. In **Raum 13** kannst du dich mit deiner Lieblingswaffe eindecken. In der Nische im Osten hat sich ein Bandersnatcher einquartiert. Erschieß ihn um die Ecke herum, bevor du die Tür zum **vierzehnten Raum** öffnest. Hier wartet dann letztendlich der Endgegner des Militärcamps auf dich: **Nosferatu**. Um ihn möglichst kurz und schmerzlos auf die Bretter zu schicken, solltest du den Tipps im Abschnitt "**Umbrellas Kreationen**" folgen. Jetzt kannst du das Militärcamp hinter dir lassen.

Level 4: Das Anwesen

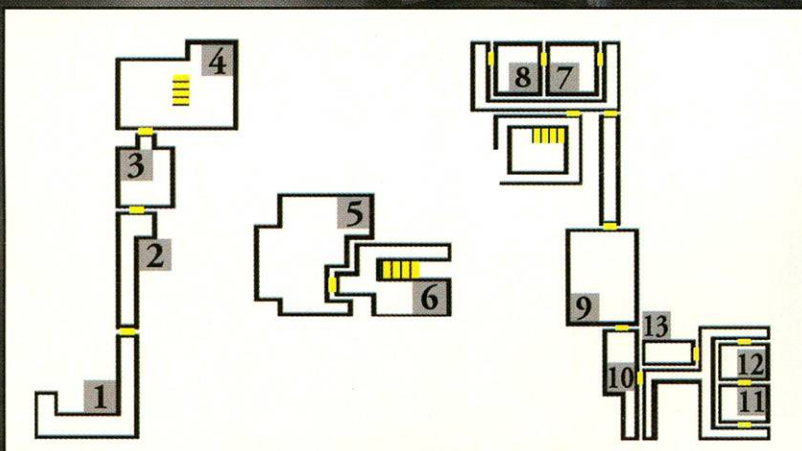
Sofort nachdem dieser Level begonnen hat, macht sich Nemesis auf die Jagd nach dir. Du hast also keine Zeit zu verlieren. Folge dem Korridor und erklimme die Leiter, um in den **ersten Raum** zu gelangen. Hier steht alles voller Kisten. Schieß sie so schnell wie möglich aus dem Weg, da Nemesis nach wie vor hinter dir ist. In den letzten beiden Kisten wartet dann zum einen ein Cerberus auf dich, zum anderen ein **Verbandskasten**. In **Gebiet 2** musst du über eine explodierende Brücke rennen. Das wäre auch kein großes Problem, wenn nicht zwei Hunter unterwegs die Brücke erklimmen und dir das Leben schwer machen würden. Du hast keine Zeit zu verlieren, also erledige sie so schnell wie möglich. Dasselbe gilt für den **dritten Raum**, wo dich ebenfalls zwei

Hunter willkommen heißen. Freundlicherweise haben sie auch gleich eine explosive Tonne mitgebracht, derer du dich natürlich dankend annimmst. Im Dauerlauf geht's weiter zu **Gebiet 4**. Dreh dich hier sofort nach rechts um und erledige den Zombie in der Nische. Danach kannst du dich um den Bandersnatcher kümmern. Leider ist dir die explosive Tonne diesmal keine große Hilfe. Wenn der Weg frei ist, kannst du die Treppe nach oben ins **fünfte Gebiet** gehen.

Nimm dich hier vor den beiden Zombies, dem Bandersnatcher und dem Hunter in Acht. Außerdem geht auch Nemesis dir weiter auf die Nerven. Wenigstens gibt es hier einen **Verbandskasten** zu entdecken. Geh die kleine Treppe nach oben und betrete das eigentliche Anwesen. Im Erdgeschoss (**Raum 6**) kannst du in den Kisten jeweils ein **Sturmgewehr/SMG** pro Seite entdecken. Als Nächstes gehst du die Treppen nach oben, bis du im obersten Stockwerk angekommen bist. Die beiden Bandersnatcher solltest du dir aus



Das Anwesen



nächster Nähe vornehmen, da du zum Ausweichen sowieso keine Zeit hast und so wenigstens die Chance auf einen kritischen Treffer bekommst. Begib dich nun in den **siebten Raum** und schnapp dir die **Magnum/Granatwerfer**. In einer der Kisten steckt außerdem ein Hunter. Weiter geht's zu **Raum 8**. Diese kleine Kammer ist dermaßen mit Zombies überfüllt, dass du besser auf eine starke Waffe zurückgreifen solltest. Schließlich ist Nemesis immer noch hinter dir her. Kämpfe dir deinen Weg zu **Raum 9** frei. Hier triffst du auf **Alexia**, die aber bis auf ihr großes Maul momentan noch harmlos ist. Dafür schickt sie dir eine **Riesenspinne** zum Spielen vorbei. Du kennst das Viech ja noch aus dem ersten Level. Nachdem du auch diese Spinne perforiert hast, gehst du weiter zum **zehnten Raum**.

Jetzt bist du Nemesis endlich losgeworden, wenn auch nur für kurze Zeit. Du kannst nun also die Räumlichkeiten um dich herum etwas genauer unter die Lupe nehmen. Im zehnten Raum gibt es z.B. einen kleinen, verwinkelten Gang, der voller Kisten und Zombies ist. Auch einen **Verbandskasten** kannst du hier entdecken. Laufe bis zum Ende des Ganges, wo du den vierten **Edelstein** in die Finger bekommst. Auf deinem Rückweg brechen einige Zombies durch die Kisten, fallen aber schnell deinen Waffen zum Opfer. Setze deinen Weg fort. Pass auf die zahlreichen Lecker auf, die dir ans Leder wollen. In **Raum 11** wartet der **Schlüssel**

auf dich. Seltsam, seltsam...Ganz unbeachtet und völlig ungesichert? Wer's glaubt! Halte deine Waffen bereit und schnapp dir den Schlüssel. Jetzt tauchen aus dem Nichts zwei Hunter auf. Erledige sie schnell, in diesem engen Raum wirst du sonst nicht lange gegen die Monster bestehen können. Im **zwölften Raum** warten zwei Drain Demons und eine **Magnum/Granatwerfer** auf dich. Auch **Raum 13** solltest du nicht vergessen: Hier kannst du an der Schreibmaschine das **Geheimwort "Nemesis"** finden. Kehre jetzt zum **neunten Raum** zurück, wo du ein weiteres Mal auf **Alexia** triffst. Die Hausherrin erweist sich allerdings als ziemlich schlechte Gastgeberin, weswegen sie eine kleine Lektion durchaus verdient hat. Wie du ihr Feuer zum Erlöschen bringst, erfährst du im Abschnitt **"Umbrellas Kreationen"**. Nun wartet nur noch der Flughafen auf dich.

Level 5: Der Flughafen

Jetzt hast du es fast geschafft. Schieß im **ersten Gebiet** auf die Kiste, um den letzten **Edelstein** einzusammeln. Außerdem solltest du dir auch das Karussell aus der Nähe ansehen. Hier wartet das **Geheimwort "Kill"** auf neugierige Leser. Danach geht es nonstop weiter zu **Raum 2**. Rüste dich mit deiner Lieblingswaffe und einem **Verbandskasten** aus, bevor du deinem finalen Endgegner gegenübertrittst: **Tyrant**. Wie immer findest du Tipps zur effektiven und gründlichen Beseitigung von zweibeinigem Biomüll im

Abschnitt **"Umbrellas Kreationen"**. Wenn du alle fünf Edelsteine eingesammelt hast, wirst du außerdem noch gegen **Nemesis** antreten. Schnapp dir den **Linear Launcher**, der vor dir erschienen ist, und vernichte Nemesis endgültig! Achte dabei nur auf seine Raketen, denen du mit einigen Sidesteps leicht ausweichen kannst. Nun kannst du Rockfort Island endlich per Harrier Jet den Rücken kehren. Glückwunsch!

Der Dungeon-Modus

Hier ein paar nützliche Tipps, um die verschiedenen Aufgaben des Dungeon-Modus möglichst erfolgreich abzuschließen.

Combos

Rechts oben im Bild befindet sich ein Combo-Meter. Immer wenn du einen Abschuss machst, wird sich diese Anzeige verändern und dir Zeit für weitere Combos geben. Je höher die Combo ist, desto mehr Punkte wirst du für deine Abschüsse bekommen. Übrigens zählen nicht nur abgeschossene Gegner in einer Combo. Auch getroffene Kisten, Lampen und eingesammelte Münzen erhöhen deinen Combo-Level. Nutze das, um deine Combos zu verlängern und zwischen den eigentlichen Gegnern zu überbrücken.

Punkte

Darum geht es im Dungeon-Modus hauptsächlich. Punkte bekommst du für bezwungene Gegner, für gute Combos, aber auch für eingesammelte Münzen. Silberne Münzen erhöhen deinen Punktestand ein wenig und erhöhen deinen Combo-Level leicht. Goldene Münzen erhöhen deinen Punktestand mehr und wirken sich auch stärker auf deinen Combo-Level aus. Combos und kritische Treffer sind die beste Möglichkeit, um viele Punkte zu machen.





Umbrellas Kreationen

Hier ein kleines "Best-of" der Viecher aus Umbrellas House of Horrors.

Zombie

Der Klassiker. Meistens handelt es sich bei den wandelnden Toten um ehemalige Wissenschaftler oder Wachmänner. Die Zombies sind ziemlich harmlos. Erst wenn du mehr als fünf von ihnen in einem kleinen Raum gegenüberstehst, wird es

ein bisschen gefährlich.

Einige der Zombies können dir ihren ätzenden Magensaft entgegenspucken. Manche von ihnen tragen außerdem ein wenig C4 am Körper. Diese Zombies kannst du an ihren rot glühenden Infrarotbrillen erkennen. Wenn du auf sie feuerst, explodieren sie und reißen eventuelle Nachbarzombies gleich mit ins Nirwana. Nimm dir die Zombies am besten aus der Distanz vor.

Cerberus

Auch diese Viecher kennt jeder RE-Fan. Bei ihnen handelt es sich um Wachhunde, die mit dem T-Virus infiziert wurden. Normalerweise sind sie harmlos, manchmal springen sie dich aber an, noch bevor du überhaupt richtig bemerkt hast, dass du in einem neuen Raum stehst. Außerdem sind die Zombiehunde so klein, dass du sie leicht übersehen kannst, wenn sie genau neben dir stehen. Achte also auf deinen Gegner-Radar, wenn Cerberus in der Nähe sind.

Fledermäuse

Diese Vertreter ihrer Gattung wurden vom T-Virus in aggressive Mini-Monster verwandelt. Sie sind ziemlich empfindlich und beißen schon nach dem kleinsten Treffer ins Gras. Wenn du einer Gruppe von ihnen gegenüber-

stehst, greifst du am besten zur Shotgun, weil du damit dank der Streuwirkung gleich einen ganzen Fledermausschwarm erledigen kannst.

Motten

Ihre enorme Größe verdanken sie den Forschern von Umbrella. Du kannst sie genau wie die Fledermäuse erledigen.

Spinnen

Bis auf ihre Fähigkeit, Gift zu spucken, sind diese Viecher relativ harmlos. Am besten attackierst du sie aus nächster Nähe mit der Circle Strafe-Technik.

Lecker

Auch gegen diese hautlosen Monster funktioniert die Circle Strafe-Technik hervorragend. Sieh dich nur vor ihrem gnadenlosen Sprungangriff vor (Sidestep nach links oder rechts, wenn du angesprungen wirst). Du solltest auch ausweichen, wenn sie ihren Hals zurückbeugen. Dann planen sie nämlich einen Angriff mit ihrer Zunge, die dich wie eine Lanze aufspießen kann.

Bandersnatcher

Diese Missgeburten wurden in Resident Evil Code: Veronica eingeführt. Sie haben nur einen, dafür aber extrem langen Arm. Wenn sie mit diesem Arm ausholen, solltest du schnell ausweichen – und zwar immer nach rechts! Die Bandersnatcher wirst du am besten durch einen kritischen



Treffer los. Also lauf zu ihnen, schieb ihnen deine Gun ins Maul und schick sie auf die Bretter.

Hunter

Jedes Mal wenn man diese Kreaturen zu Gesicht bekommt, werden Erinnerungen an diese Unheil verkündende FMV-Sequenz aus dem ersten Teil wach. Wenn die Hunter zu einem Sprungangriff ansetzen, solltest du so schnell wie möglich nach rechts ausweichen. Auch Hunter kannst du am besten per kritischem Treffer ins Jenseits schicken. Übrigens feiern auch die giftigen Hunter in RES2CV ein Comeback. Da du in diesem Spiel aber nicht vergiftet werden kannst, unterscheiden sie sich, bis auf ihre Farbe, nicht von ihren ungiftigen Artgenossen.

Drain Demon

Leicht mit den Leckern zu verwechseln, aber doch um einiges gefährlicher. Sie halten mehr aus und ihre Attacken haben mehr Durchschlagskraft. Nimm sie dir am besten aus der Distanz vor. Du kannst einen Drain Demon von einem Lecker am eindeutigsten an den Beinen unterscheiden. Ein Drain Demon hat sechs, ein Lecker derer vier.

Riesenspinne

Dank ihres großen Körpers ist die Riesenspinne das perfekte Ziel für einen Granatwerferschützen. Die Riesenspinne kannst du mit der Circle Strafe-Technik in Windeseile vernichten, auch mit Waffen kleineren Kalibers. Die Riesenspinne im ersten Level ist etwas gefährlicher als ihr Artgenosse in Level vier, da sie einen Sprungangriff besitzt. Durch diesen Sprung kann sie sich sehr schnell über das komplette Kampffeld bewegen und deine Planung ziemlich durcheinander bringen. Lass dich nicht verwirren. Bleib bei der Circle Strafe-Technik und gib Dauerfeuer.

Mega-Hunter

Im Grunde ist dieses Monster nicht mehr als ein normaler Hunter mit mehr Lebensenergie und ein wenig mehr Geschwindigkeit. Auch hier leistet dir die Circle Strafe-Technik wieder gute Dienste. Wenn er dich anspringen sollte, musst du schnell nach rechts ausweichen.

Nosferatu

Nosferatu ist vollkommen harmlos, solange du ihn aus der Distanz attackierst.

Bevor du dich um ihn kümmerst, solltest du allerdings zunächst die beiden Bandersnatcher erledigen, die ihn begleiten. Auch hier bist du mit Distanzangriffen gut beraten. Wenn die beiden Armmonster aus dem Weg geräumt sind,feuerst du auf Nosferatu. Seine einzige Distanzattacke ist sein Giftnebel. Dieser Nebel besteht aber immer aus einzelnen Nebelfetzen. Solange du dich also in die Zwischenräume der Fetzen stellst, bist du nicht in Gefahr. Nosferatus Niederlage ist nur eine Frage der Zeit.

Alexia

Der erste etwas härtere Brocken. Halte auch zu ihr möglichst viel Distanz und weiche ihren Flammengeschossen großzügig aus. Pass vor allem auf die Cerberus auf, die immer wieder in Zweiergruppen auftauchen und dich attackieren. Kümmerge dich immer zuerst um die Hunde, bevor du dich wieder Alexia zuwendest.

Tyrant

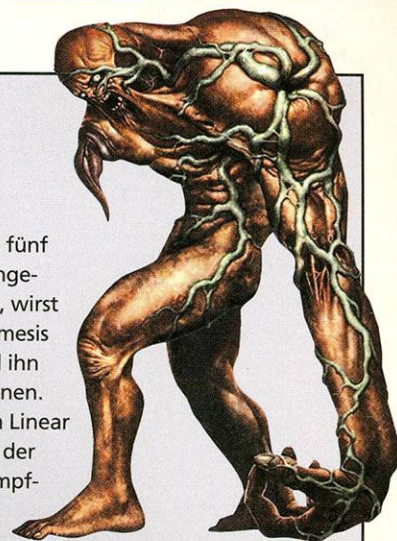
Das hier ist ohne jeden Zweifel der schwierigste Gegner im Spiel. Er verwendet zwei Angriffe: Zum einen schlägt er mit seiner Klauenhand auf den Metallboden und schickt damit strahlenförmig Energieblitze durch den Boden. Zum anderen verwendet er einen doppelten Sturmangriff. Dem Energiestrahle kannst du ähnlich wie Nosferatus Giftnebel entgehen: Stell dich in die Zwischenräume. Hier hast du dafür allerdings weniger Zeit als bei Nosferatu. Gegen den Sturmangriff hilft nur konsequentes, großzügiges Ausweichen. Attackiere ihn so oft wie möglich aus der Distanz. Ihn aus der Nähe anzugreifen, ist keine besonders gute Idee.

Nemesis

Wenn du alle fünf Edelsteine eingesammelt hast, wirst du gegen Nemesis kämpfen und ihn besiegen können. Nimm dir den Linear Launcher aus der Mitte des Kampffeldes und feuere auf ihn. Auch Nemesis verwendet einen Raketenwerfer, dessen Geschosse aber dermaßen langsam sind, dass du ihnen locker ausweichen kannst. Es kann gut sein, dass du aus dem Kampf mit Nemesis ohne einen einzigen blauen Flecken davonkommst.

Riesenwurm

Der Riesenwurm ist ein ziemlich nerviger Feind. Im Kampf gegen ihn solltest du immer deinen Gegner-Radar im Auge behalten, damit du weißt, wo sich das Vieh rumtreibt. Du kannst auch versuchen, dich in einer Ecke zu verbarrikadieren und auf den Wurm zu warten. Wenn er auftaucht, solltest du sofort Dauerfeuer mit deiner besten Waffe geben.



HEADHUNTER

Jack Wade und Angela Stern könnten so ein schönes Paar abgeben. Doch wer sich als Kopfgeldjäger seinen Lebensunterhalt verdient, kommt sich nur ganz langsam näher.



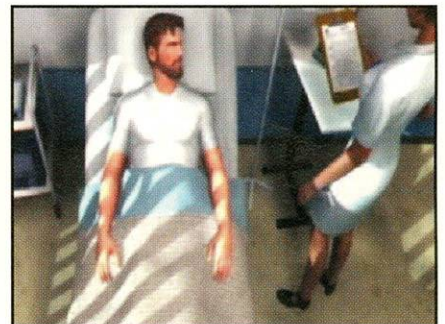
Uor Beginn des eigentlichen Spiels solltest du dir erst die Nachrichten ansehen. In einer langen Sequenz wird dir die Lage in der nahen Zukunft dargestellt.

Du schlüpfst danach in die Rolle des Jack Wade, ehemaliger Polizist und professioneller Headhunter. Du wirst in einem Versuchslabor festgehalten und versuchst zu fliehen. Erledige alle, die dich daran hindern wollen. Du musst die



rettende Tür erreichen. Draußen auf der Straße wirst du ohnmächtig und wachst in einem Krankenhaus wieder auf. Du leidest an Gedächtnisverlust und weißt nicht, was mit dir geschehen ist. Daher erkennst du auch deinen ersten Besucher nicht, Chief Hawke, deinen ehemaligen Chef beim Anti-Crime-Network. Er erzählt dir einige aufschlussreiche Dinge über dich.

Als Nächstes besucht dich Angela Stern,



die Tochter des ermordeten ACN-Direktors, Christopher Stern. Sie braucht deine Hilfe, um den oder die Mörder ihres Vaters zu überführen. Ihr Verdacht richtet sich gegen den Chef eines Syndikats, das im Organhandel tätig ist: Don Fulci. Er ist ein geheimnisvoller Mann, den noch niemand zu Gesicht bekommen hat. Ab und zu sendet er Botschaften über einen Piratensender. Er ist wahrscheinlich der einzige Mensch, der die Wahrheit wissen

PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint:

Knallharte Action in atmosphärischer Präsentation. Ein Spiel mit Hitpotential!

Vertrieb: Sony

Hersteller: Amuze

Genre: Action

müsste. Du nimmst den Job bei Angela an, musst dir aber, damit du in einige Bereiche der Stadt hineinkommst oder wichtige Unterlagen einsehen kannst, eine L.E.I.L.A.-Lizenz besorgen. Dort erhältst du auch deine Waffen.

Nach etlichen Sequenzen befindest du dich nun in Angelas Haus. Sieh dir hier alles genau an. Alle Sachen, die du dir ansehen oder die du benutzen kannst, sind mit roten Pfeilen gekennzeichnet. Von Angela bekommst du eine Codekarte für den Aufzug in die Tiefgarage. Verlasse den Raum durch die große Flügeltür und geh rechts zum Lift. Unten in der Garage übergibt dir Angela ihr Motorrad, mit dem du dich durch das ganze Spiel bewegen musst. Fahr nun durch die Stadt zu L.E.I.L.A. Deine Ziele sind immer als gelbe Punkte auf der Karte oben rechts im Bildschirm zu sehen. Bevor du aber L.E.I.L.A. betreten kannst, musst du mit dem Motorrad erst Fertigkeitspunkte sammeln. Für die erste C-Lizenz benötigst du 250 Punkte. Dafür musst du schon kräftig aufs Gaspedal drücken, denn erst ab ca. 150 km/h wird gezählt. Baust du einen Unfall, werden dir Punkte abgezogen. Wenn du die nötige Punktzahl erreicht hast, wird dir angezeigt, dass du dich nun auf den Weg zu L.E.I.L.A. machen kannst. Das Ziel, wo du auch absteigen kannst, ist wie immer durch ein großes gelbes Raster gekennzeichnet.

Im Gebäude triffst du auf Hank Redwood, einen ehemaligen, unsympathischen Kollegen, und eine Dame hinter dem Schalter erklärt dir, wie du die erste Lizenz erhältst. Im Laufe des Spiels musst du vier Lizenzen erwerben, wobei die Aufgaben zwar immer die gleichen sind, aber der Schwierigkeitsgrad erhöht sich. Links in dem kleinen Raum stehen VR-Terminals, an denen du die Tests ablegen kannst und wo dir alles genau erklärt wird. Natürlich werden dir einige Kampftechniken, die du gut anwenden kannst, nicht erklärt. Wenn es z.B. heißt, "Schalten Sie die Wachen lautlos aus" (sie bestehen aus virtuellen Rasterfiguren), stell dich unbemerkt ganz dicht hinter sie, drücke R1 + X und du brichst ihnen lautlos das Genick. Diese Technik ist natürlich auch im Spiel sehr nützlich, um nicht unnötig

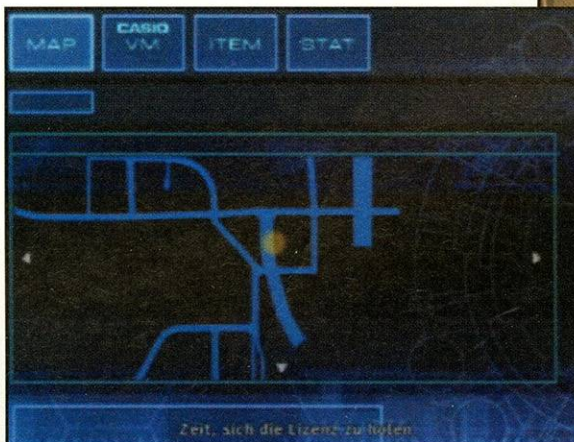
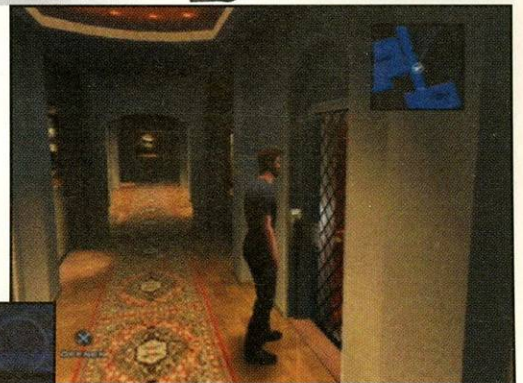
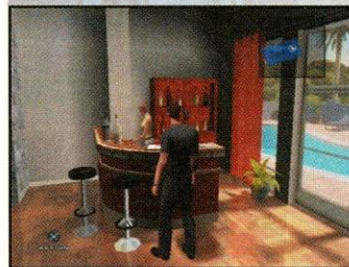
viele Feinde auf sich aufmerksam zu machen. Hast du die C-Lizenz erhalten, kannst du zur Waffenausgabe gehen, um die ersten Waffen in Empfang zu nehmen. Nach einigen Gesprächen mit Angela und Chief Hawke stehen deine ersten Aufträge fest:

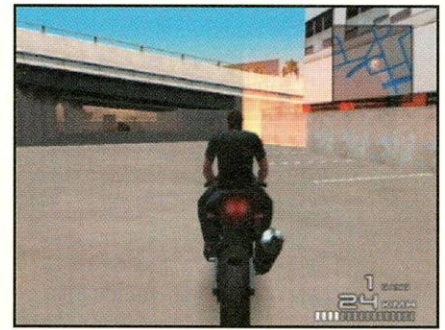
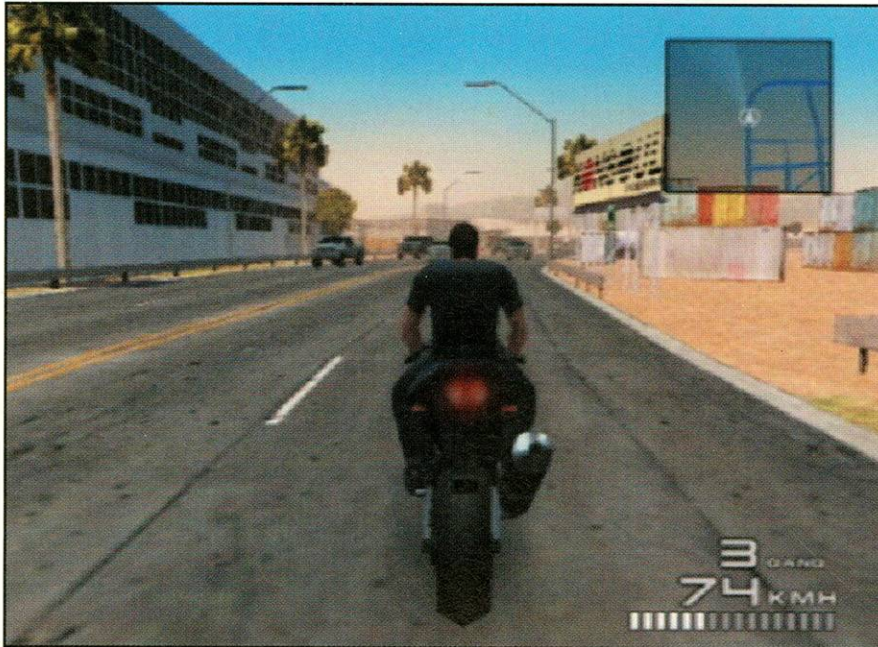
1. Spüre Greywolf auf und befrage ihn zu Fulcis Aufenthaltsort.
2. Greywolf soll sich entweder in der verlassenen Fabrik oder in der stillgelegten Tankstelle im North District aufhalten.
3. Finde die Informanten und versuche, Informationen über Greywolf aus ihnen herauszuholen.

Tankstelle, North District

Wenn du die Informationen hast, fährst du umgehend zur stillgelegten Tankstelle. (In das Wolfpack-Hauptquartier kommst du erst später.) Dort angekommen, mach dich sofort auf die Suche nach den Informanten. Laufe nach rechts an den Kisten vorbei und erschieße die beiden Bandenmitglieder, die

an einem brennenden Auto stehen und Schießübungen veranstalten. Geh dann zu dem brennenden Wagen und du erkennst mit Hilfe deiner Armbanduhr, dass sich drinnen ein Informant befindet. Du brauchst etwas, um das Wrack zu löschen. Nimm die Resonator-Granate von der Palette und erledige die zwei Typen, dich sich von hinten an dich heranschleichen. Laufe zur Vorderseite der Tankstelle, bringe dort den nächsten Gegner zur Strecke und betrete den Shop. Hinter der Ladentheke gehst du durch die rechte Tür. Auch hier steht einer von Greywolfs Leuten. Sammle alle Items ein und stell dich an den Teil der Wand, der durch rote Pfeile gekennzeichnet ist. Hier befindet sich die Steuerung für einen





Kran, doch es fehlt noch eine Batterie, um ihn in Gang zu setzen.

Verlasse den Raum wieder, geh zu dem brennenden Fahrzeug und nimm von dort die Autobatterie mit. Halte auf deinen Wegen immer Ausschau nach nützlichen Items wie Medi-Koffer, Adrenalin und verschiedene Granaten. Kehre nun in die Werkstatt zurück und setze die fehlende Batterie ein. Der Motorblock, der an dem Kran hängt, hebt sich und du kannst von der Stelle eine Waschstraßenmarke aufheben. Geh nun in den hinteren Teil des Raumes und drücke auf den Schalter für die Hebebühne. Der Strom springt kurz an, doch es kommt zu einem Kurzschluss. Du musst ein neues Stromkabel auftreiben. Lauf hinaus und erledige die zwei Typen an den Tanksäulen. Geh links um die Ecke und stecke die Waschstraßenmarke in den Automaten an der Mauer. Hinter dir öffnet sich das große Tor und du wirst sofort beschossen. Erledige das Problem in bester Headhunter-Manier. Geh danach durch die erste Tür rechts. Dort befindet sich der Stromkasten mit dem defekten Kabel. Nimm den Schließfachschlüssel vom Tisch und kehre in die Werkstatt zurück. Um dort an das Schließfach zu kommen, musst du den Motorblock wieder in die alte Position zurücksetzen. Öffne dann das Schließfach und hole das Elektrokabel heraus.

Begib dich wieder zur Waschstraße und setze das Kabel in den Stromkasten ein. Du siehst, wie sich die Hebebühne nach unten senkt. Also wieder zurück zur

Werkstatt. Geh diesmal durch die Tür rechts neben dem Stromkasten und du stehst schon im Shop. Geh zur Hebebühne und nimm dort den Feuerlöscher mit. Lauf zum Autowrack, erledige unterwegs zwei von Greywolfs Männern und lösche das Feuer. Nimm dem toten Informanten die Brechstange ab, geh links um die Ecke und ein Stück weiter nach rechts. Zwischen zwei Kistenstapeln befindet sich eine gut versteckte Tür, die du mit der Brechstange öffnen kannst. Dort findest du auf dem Boden den zweiten Informanten und kannst ihm eine AMCO-Codekarte abnehmen. In einer Sequenz hast du eine erste Begegnung mit Greywolf und erhältst dein neues Einsatzziel:

1. Folge Greywolf zur verlassenen AMCO-Fabrik und befrage ihn zu Fulcis Aufenthaltsort.

Fahre nun zu der alten Fabrik, die durch einen gelben Punkt auf deiner Karte gekennzeichnet ist.

AMCO-Fabrik

Wenn du angekommen bist, läufst du zum linken Eingang und öffnest ihn mit der Codekarte. Erschieße die zwei Gegner, die hinter den Kisten stehen. Mittlerweile hast du erfahren, dass Greywolf eine Sitzung im dritten Stock abhält. Nimm von der Kiste vor der Tür das Funkgerät und den Schlüssel für ein Vorhängeschloss mit. Vor dir befinden sich zwei Aufzüge, der

rechte steckt in der zweiten Etage fest und der Lastenaufzug links hat keinen Strom. Geh also wieder hinaus und draußen die kleine Treppe hinauf. Öffne den Stromkasten mit dem Schlüssel und schalte den Strom für den Lastenaufzug wieder ein. Fahre jetzt mit dem Aufzug in die zweite Etage. Heb hier ein Medi-Pack auf und schau dir die Stanzmaschine gut an, die dort steht, du musst sie noch benutzen.

Betrete erneut den Lift und wähle nun die dritte Etage. Hier sind die meisten Räume verschlossen. Eine Tür auf der rechten Seite lässt sich öffnen, dahinter findest du eine Annäherungsmine. Lauf wieder auf den Flur und belausche an der großen Flügeltür Greywolfs Sitzung. Gehe in den Raum gegenüber, nimm dort eine Spritze mit Wahrheitsserum und einen Verhörbericht mit. Alle Dokumente, die du während des Spiels findest, solltest du dir durchlesen. Kaum hast du den Raum wieder verlassen, bricht einer von Greywolfs Leuten durch eine der Türen auf der rechten Seite. Bring ihn zum Schweigen und geh in den nun offenen Raum. Nimm die Resonator-Granate mit, geh von dort ins nächste Zimmer und du gelangst in einen anderen Teil des Flures. Erledige hier den Gegner per Genickbruch, sonst hast du nämlich die gesamte Meute am Hals. Durchsuche alle Räume. Im vorletzten Raum im rechten Gang findest du auf einem Regal einen Schließfachschlüssel. Geh zurück auf den Gang und betrete den Raum eine Tür weiter. Hier findest du ein Medi-Pack und das passende Schließfach für deinen Schlüssel. Nimm daraus das zerbrochene Emblem und verlasse den Raum.

In einer Sequenz ruft Greywolf seine Wachen übers Funkgerät und du solltest ihm mit deinem gefundenen Gerät antworten. Geh dann in den Flur nach links und öffne dort die erste Tür an der rechten Seite. Ziehe die große Kiste von der Wand und merk dir, was dahinter

geschrieben steht: "Wolfpack Rules Since 1993". Geh wieder hinaus und durch die Tür ganz am Ende des Ganges. Erledige die zwei Wachen vor dem Versammlungsraum und geh zu der Tür. Ein Funkspruch von Greywolf geht ein und du gibst dich zu erkennen. An der Tür ist ein Codeschloss. Hier musst du das Datum des Gründungsjahres vom Wolfpack eingeben: 1993. Hinter der Tür erwartet dich Greywolf schon. Er selber tritt noch nicht gegen dich an, er beauftragt seinen "ersten Offizier" damit, dich zu töten. Vermassel ihm die Tour und nimm, nachdem er erledigt ist, aus dem Tresor das Wolfpack-Emblem und das Dokument.

Du musst nun zur Stanzmaschine im zweiten Stock. Drücke am Konferenztisch den roten Knopf, damit sich die Tür öffnet und du den Raum verlassen kannst. Bahne dir durch zahlreiche Gegner den Weg zum Lastenaufzug und fahre in die zweite Etage. Geh in den Raum mit der Stanzmaschine und schau dir das halbe Emblem genau an. Auf der Rückseite sind Löcher eingestanz und die musst du auf die ganze Münze übertragen. Einmal die Löcher so, wie sie angegeben sind, und dann noch einmal das Ganze spiegelverkehrt. Das Muster sieht dann aus wie ein Wolfskopf. Nimm dann das fertig bearbeitete Emblem aus der Maschine und geh zurück in Greywolfs Konferenzraum im dritten Stock. An der Tür neben dem Tresor kannst du das Emblem einlegen und die Tür öffnen. Folge den Treppen und geh durch die nächste Tür.

Nun bist du auf dem Dach und stehst Greywolf gegenüber, der dich jetzt in einem Kampf vernichten will. In der rechten Ecke liegt noch eines von den im

Spiel ganz rar gesäten Medi-Packs sowie einige Annäherungsminen. Greywolf zu erledigen, ist gar nicht so schwer, wie es scheint: Weiche seinen Attacken geschickt aus und versuche, immer auf dem Dach herumzulaufen, um so in seinen Rücken zu gelangen. Dann kannst du auf ihn schießen. Endlich hast du ihn so weit, dass er anfängt zu reden. Nachdem du alle Informationen über Don Fulci und sein

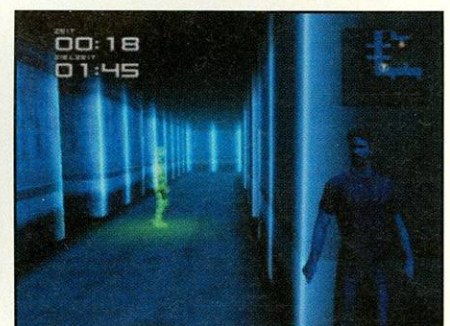
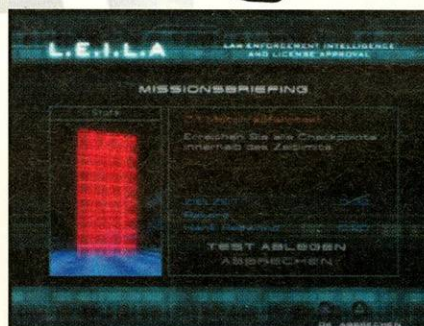
Frachtschiff "Queen of Hearts" aus ihm herausgeholt hast, sprichst du mit Chief Hawke. Um alles über das Schiff zu erfahren, musst du erst zu L.E.I.L.A., um deine Lizenz aufzuwerten. Vorher brauchst du aber 500 Fertigungspunkte. Rase mit ca. 180 km/h durch die City! Sobald du die Punkte zusammenhast, geht's zur L.E.I.L.A.-Zentrale. Nachdem du dort die Tests bestanden hast,

erhältst du die B-Lizenz und kannst nun die Daten über die "Queen of Hearts" abrufen. Hol dir aus dem B-Schrank deine neuen Waffen und verlasse die Zentrale.

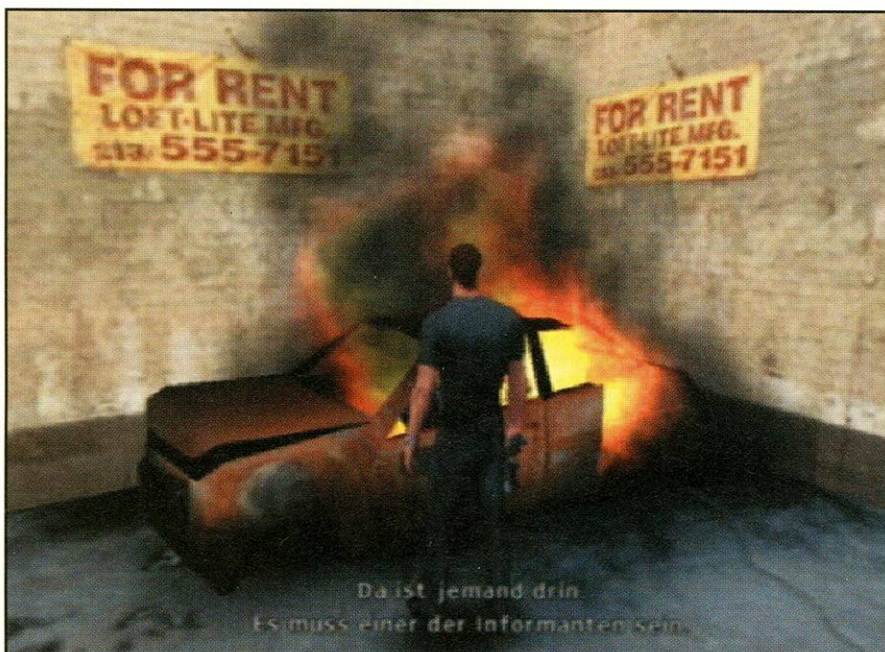
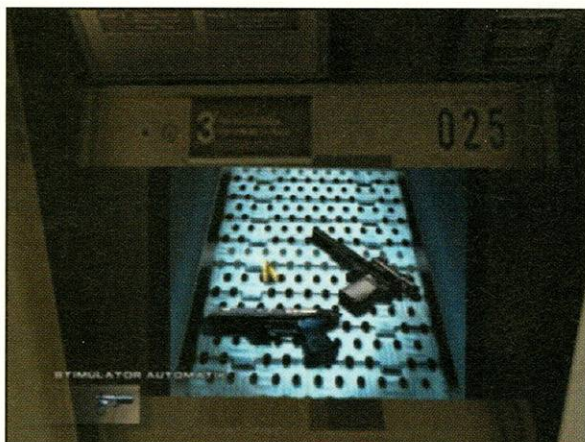
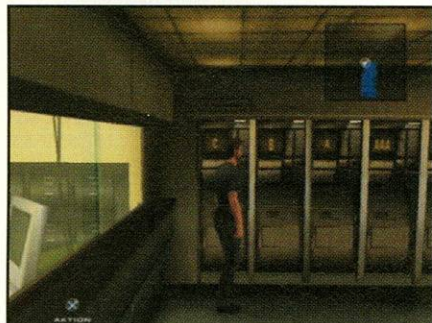
Draußen meldet sich Angela über das VM und bittet dich, zu ihrem Haus zu kommen. Folge wieder der Karte und betrete Angelas Haus. Sie ist nicht da und du erfährst aus den Nachrichten, dass sie mit Waffengewalt vom Syndikat entführt wurde. Sie soll sich im Einkaufszentrum befinden. Du funkst Chief Hawke an, der dir etwas widerwillig von einem versteckten Eingang ins Einkaufszentrum berichtet, der durch die Kanalisation führt. Die Organisation hat für die Geiselnahme einen ihrer schlimmsten Männer angeheuert, Esteban Ramirez, besser bekannt unter dem Namen Psycho Cowboy. Nun liegt es an dir, Angela aus den Fängen dieses Irren zu befreien. Deine neuen Ziele sind:

1. Rette Angela vor den Terroristen im Einkaufszentrum.
2. Dringe durch die Kanalisation ins Einkaufszentrum ein.

Da Chief Hawke dir die Zielorte ans VM gefunkt hat, sollte es für dich nicht schwierig sein, den Eingang in die Kanalisation zu finden. Sobald du unten



angekommen bist, folgst du dem Weg und erledigst unterwegs die beiden Wachen. Schlüpfte durch das Loch im Drahtzaun und du findest eine Sicherheitseinheit für das World Wide Integrated Web, die du vielleicht noch mal brauchen wirst. Klettere dann auf der gegenüberliegenden Seite die Leiter hinauf. Kurz darauf meldet sich Angela über das VM. Sie ist in einem



Aufzug zwischen zwei Etagen gefangen.

Einkaufszentrum "Palmera Mall" 4

Du befindest dich nun auf den Parkdecks. Laufe nach links und suche dir einen Platz mit guter Deckung, denn hier kommen einige Gegner auf dich zu. Sind alle erledigt, läufst du die Rampe hinauf, um auf die nächsthöhere Ebene zu gelangen. Geh jetzt geradeaus und dann rechts um die Ecke. Plötzlich geht an einem Auto die Alarmsirene los. Zwei Terroristen werden natürlich sofort auf dich aufmerksam und es bleibt dir nichts anderes übrig, als sie zu erledigen. Geh durch die Tür, dann die Treppe hinauf und durch die nächste Tür. Durchsuche die Räume und schau dir die Tür am

Ende des Flurs an. Sie ist elektronisch verriegelt und kann nur vom Sicherheitsraum aus geöffnet werden. Geh den Flur wieder entlang bis zu einem Büro, wo du durch ein Lüftungsgitter in einen Wartungsschacht klettern kannst.

Hast du den Schacht wieder verlassen, gehst du nach links den langen Weg entlang und belauschst ein Gespräch zwischen Esteban Ramirez und einem seiner Mitarbeiter. Er berichtet vom Projekt "Millennium", über das du mehr in Erfahrung bringen solltest. Danach verschwindet Ramirez durch die



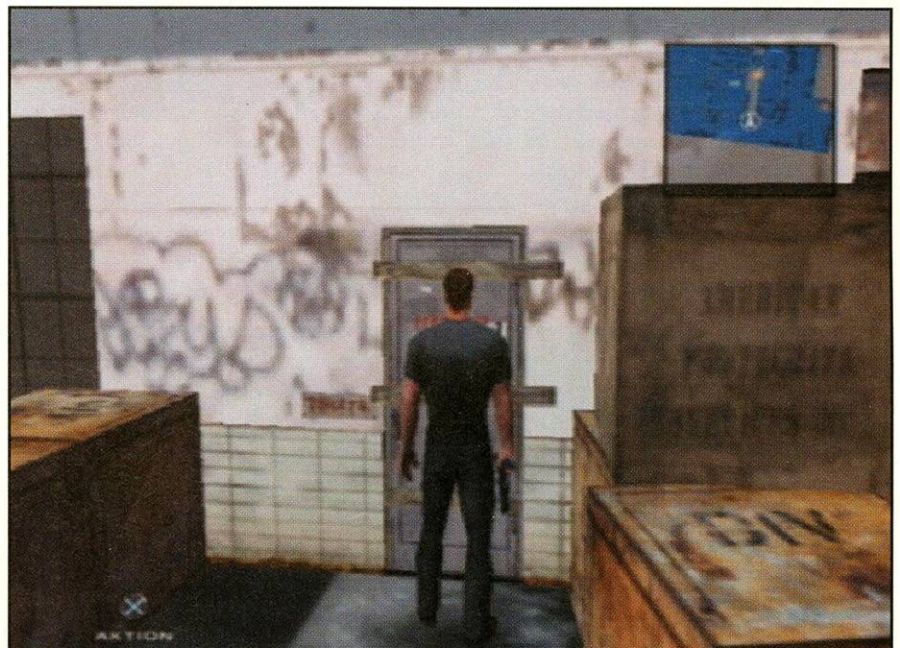
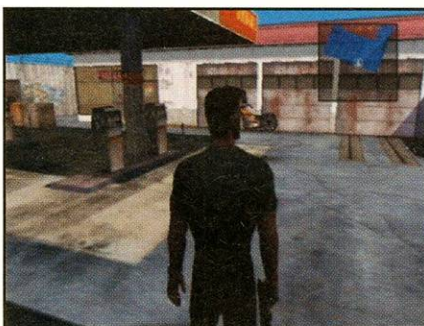
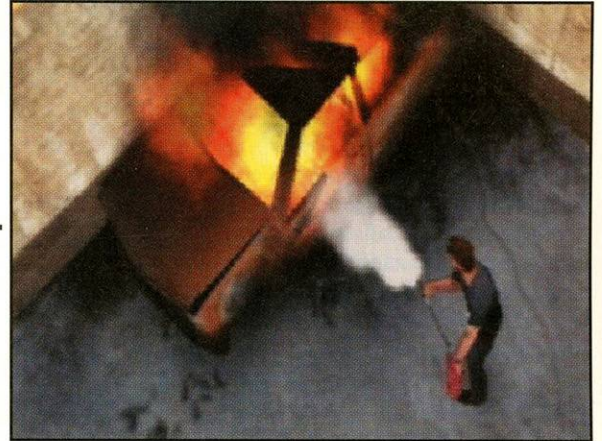
Kanalisation. Laufe den Gang wieder zurück und in das Büro. Betrete nun den direkt gegenüber liegenden Raum und erschieße hier den Gegner. Nimm das Dokument über das Projekt "Millennium" und die Sicherheitssystem-Karte vom Überwachungsterminal. Erneut versuchen zwei Terroristen, dich aufzuhalten. Lauf wieder hinaus in das Treppenhaus und geh nach unten. Geh durch die linke Tür, über der "Basement" steht. Erledige den Feind in dem Raum und nimm das Medi-Pack mit. Durchsuche auch hier alle Räume und bringe drei weitere Terroristen zur Strecke. Laufe in den Lagerraum am Ende des Flurs, schiebe die Kiste zur Seite und betrete dahinter durch den Gullydeckel die Kanalisation. Unten folgst du zuerst dem Weg und erschießt den Terroristen auf der anderen Seite, der sich an einem Stromkasten zu schaffen macht. Geh durch das Wasser hinüber und benutze an dem Kasten die Sicherheitssystem-Karte – das Licht für die Shopping-Area wird eingeschaltet. Verlasse die Kanalisation wieder über die Leiter.

Geh wieder in den Raum mit dem Überwachungsterminal und drücke am Schaltpult den roten Knopf. Lauf zu der bisher verschlossenen Tür am Ende des Flurs, geh hindurch und du stehst mitten im Einkaufszentrum. Auch hier solltest du so schnell wie möglich alle Feinde erledigen. Auf dieser Etage kannst du in dem Musikladen hinter der Theke noch ein Medi-Pack finden. Fährst du mit der Rolltreppe nach oben, kannst du noch Patronen für deinen Scorpion Neuro-Schocker und am Ende des Ganges noch ein Medi-Pack finden. Fahr dann wieder nach unten und lauf hinter den Rolltreppen entlang. Hier siehst du eine Warenpalette, die einen Aufzug blockiert. Ziehe die Palette heraus und fahre mit dem Aufzug in die zweite Etage. Bring die Gegner zur Strecke und folge dem gelben Pfeil auf deiner Karte. Nach ein paar

Schritten erreichst du den Fahrstuhlschacht, in dem Angela festsitzt. Da du sie so nicht befreien kannst, musst du andere Maßnahmen ergreifen: Rechts neben den Fahrstuhltüren hängt ein Löschschlauch, den du für Angelas Rettung benutzen kannst. In der nächsten Sequenz erfährst du einiges über das Projekt "Millennium". Ramirez will die Millennium-Bank ausrauben. Du musst ihn stoppen. Laufe nach der Sequenz wieder zurück in den Flur mit dem Aufzug, in dem Angela steckte, denn der Weg über die Treppe ist ja versperrt. Mittlerweile hast du neue Order erhalten:

1. Halte Projekt "Millennium" auf.
2. Folge Ramirez durch die Kanalisation zur Millennium-Bank.
3. Verbinde Angela mit dem Hauptrechner der Bank.

Folge dem Weg und betrete durch die große Doppeltür wieder die Einkaufspassage. In der Zwischenzeit hat das ACN das Gebäude gestürmt. Du darfst die Soldaten nicht töten, sondern sie nur mit dem Neuro-Schocker für einige Zeit außer Gefecht setzen, um dann unentdeckt den Weg zum Basement zu nehmen. Von dort aus steige wieder in die Kanalisation hinab und folge den Gängen so lange,



bis du vor einem zerstörten Drahtzaun neben einer Leiter stehst. Gehe durch das Zaunloch, laufe durch das Wasser und schieße dir den Weg frei, bis du ganz am Ende eine Leiter hinaufsteigen kannst. Nun befindest du dich in der Millennium-Bank. Geh geradeaus, nimm das Medi-Pack mit und erschieße vorne im Schalterraum alle Terroristen. Benutze dort den Computer und du siehst auf dem Monitor, wie sich Ramirez im Tresorraum an etwas zu schaffen macht. Drücke dann den Knopf, um die Tür zum Büroraum zu öffnen. Geh hinein und betätige an der Panzerglastür den Schalter.

Nun folgt dein Kampf mit Esteban Ramirez. Er hetzt elektronische Giftspinnen auf dich, die deine Energie ganz schön schwinden lassen, wenn sie dich treffen. Du musst diese netten Dinger gegen Ramirez einsetzen. Schieße nur einmal auf eine Spinne. Sie bleibt für kurze Zeit regungslos sitzen. Stell dich genau hinter sie und du kannst sie steuern. Lenk sie so, dass sie gegen die Sicherheitstür springt, hinter der Ramirez steht. Nach einigen Attacken und perfekten Treffern, öffnet sich die Tür und Ramirez liegt dir fast zu Füßen. Da er nicht so richtig mit der Sprache über das Syndikat und viele andere Dinge herausrücken will, musst du ihm das Wahrheitsserum verabreichen, das du aus Greywolfs Versteck mitgenommen hast. Danach singt er wie ein Vögelchen und du kannst nun Angela bei ihrer Transaktion helfen. Dies ist nicht einfach, denn du musst dir die Farbkombinationen merken und sie dann richtig eingeben. Hast du alles erfolgreich erledigt, erzählt dir Ramirez etwas über Pläne im Wolfpack-Hauptquartier, die sich in einem Raum hinter dem Sitzungssaal befinden. Also, nichts wie hin! Folge dem Weg zum North District: Nach einem Gespräch mit Chief Hawke, der dir erzählt, dass du des Mordes an einem ACN-Agenten bezichtigt wirst, musst du weiter zum Wolfpack-

Hauptquartier. Inzwischen sind auch neue Ziele bei dir eingegangen:

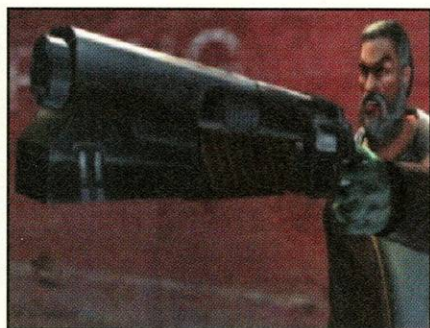
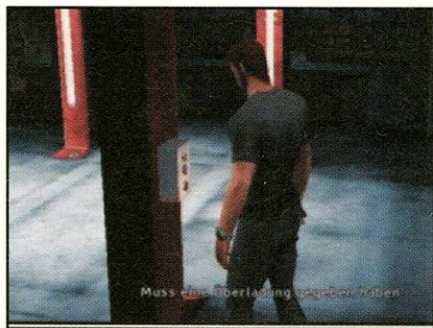
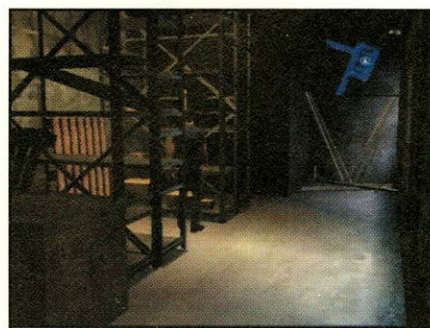
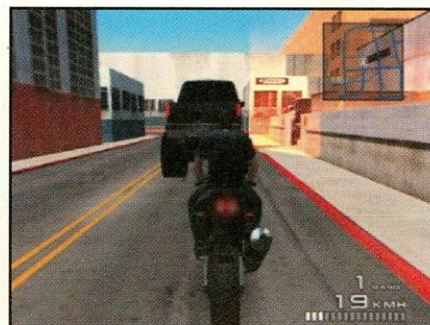
1. Bring mehr über den Alternativplan des Syndikats in Erfahrung.
2. Werte deine Lizenz auf, um Zugriff auf Regierungsunterlagen zu erhalten.
3. Durchforste die Datenbank nach Informationen über "Phönix".

Bevor du zu L.E.I.L.A. fährst, um deine Lizenz aufzuwerten, musst du erst mit dem Motorrad 800 Fertigkeitspunkte erzielen. Hast du dann die A-Lizenz in der Tasche, erhältst du die nötigen Informationen über "Phönix" und solltest dich nach einem Gespräch mit Angela ins Hauptquartier begeben. Dort angekommen, siehst du schon, dass der ACN den ganzen Laden übernommen hat. Du darfst mal wieder nicht töten, sondern musst auf den Neuro-Schocker zurückgreifen. Betäube den Soldaten und laufe zum Codeschloss an der Treppe. Benutze dort deinen neuen Codeknacker und ziehe am Hebel. Dadurch kommt eine Leiter herunter. Steige hinauf und geh in Greywolfs Sitzungssaal. Schau dir dort die Tür mit dem Codeschloss gut an. Du kannst sie noch nicht öffnen, da der Strom abgeschaltet ist.

Renne über den Flur, damit die Wachen dich nicht entdecken, und spring in den Fahrstuhlsschacht auf den Aufzug. Klettere durch die Bodenklappe und verlasse den Lift. Danach stürzt er ab und du musst den Wegen nach rechts folgen bis zu einem arg ramponierten Raum. An der Wand hängt der Stromkasten. Er ist aber so hoch, dass du ihn nicht erreichen kannst. Auf dem Flur steht eine große Kiste, die du in den Raum ziehen kannst. Klettere hinauf und betätige an dem Kasten den Schalter. Geh nun durch die Tür links neben dem Fahrstuhl und laufe dahinter nach rechts, um an dem Hebel die Leiter zu aktivieren. Steige hinunter und lauf sofort rechts die Treppe hinauf. Geh durch

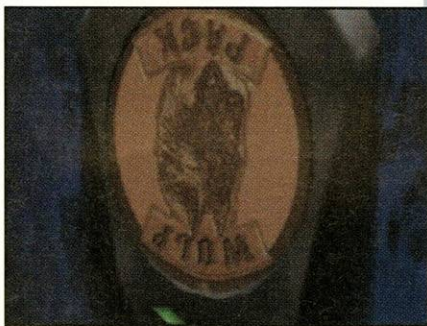
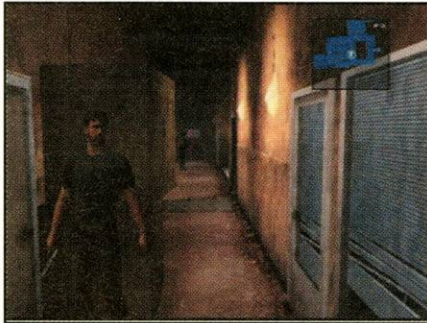
die kleine Aufzugtür, fahre in die dritte Etage und betrete wieder den Sitzungssaal. Hinter der Codetür findest du ein Dokument zum Projekt "Urknall-Zünder", einen Dietrich und einen Bombenplan. Danach laufen die Nachrichten ein und kurz darauf schaltet sich wieder Don Fulci dazwischen.

Nach den ganzen Sequenzen folgt ein Gespräch mit Chief Hawke und dann musst du dich auf den Weg machen, um die Bomben zu entschärfen, die über



die ganze Stadt verteilt sind. Auf deiner Karte kannst du die genauen Standorte der Bomben sehen. Allerdings steht dir für die Aktion nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Bist du zu langsam, musst du wieder von vorne beginnen. An den Bomben musst du mit dem Controller den vorgegebenen Code eingeben. Hast du alle sechs gefunden und entschärft, wirst du zum Dank von Hank Redwood auch noch verhaftet.

Du landest im Aquadom-Gefängnis und



trittst dort in einem Wettkampf gegen andere Gefangene an. Du kämpfst gegen einen "Gladiator", gegen den mit normalen Waffen wenig auszurichten ist. Er läuft ständig hinter dir her und versucht, dich zu treffen. In der Mitte der Arena ist ein grüner Punkt. Stell dich immer dann auf diesen Punkt, wenn dein Gegner auf dich zuläuft. Kurz bevor er dich schlägt, läufst du weg. Läuft dein Gegner in dem Moment über den Kreis, wird er von einem gewaltigen Blitz getroffen, der ihm nicht gut tut. Du darfst aber nicht zu lange auf dem Punkt stehen bleiben, denn dann trifft der Blitz dich. Als kleine Abwechslung werden während des Kampfes auch noch andere Gefangene in die Arena geschickt, die dich permanent beschießen und die du ebenfalls erledigen musst. Nach einigen geschickten Treffern, ist der Kampf vorbei und du fliehst mit Greywolf in einem Schlauchboot aufs Meer.

In der Sequenz wirst du von der "Queen of Hearts", dem Schiff, das du suchst, aufgegriffen und bist wieder gefangen. Danach läufst du nun als Angela weiter, die Jack auf dem Schiff befreien will. Du stehst im Hafen und solltest alle Wachen, wenn es möglich ist, lautlos erledigen. Suche dann das Lagerhaus Nr. 12 und geh hinein. Auch hier triffst du auf Feinde. Nimm das Medi-Pack mit und aus der Kabine eine Codekarte für die Landezone. Verlasse das Lagerhaus, lauf rechts um die Ecke



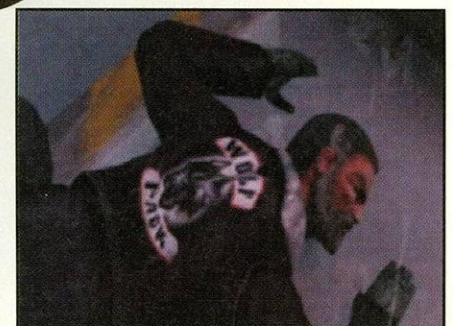
und geh durch den Zaun. Erledige auch hier wieder alle Gegner und benutze am Codeschloss die Karte für die Landezone.

Queen of Hearts

Du befindest dich nun auf dem Schiff. Springe von der Ladefläche und lauf nach links um die Kisten herum, dann ganz nach links, den Gang entlang und geh durch die Tür. Eliminiere die Wachen, die sich dort aufhalten. Du stehst in einem Heizungsraum. Bring auch noch den Arbeiter zur Strecke und geh durch die linke Tür, die dich zu den Treppen führt.

Laufe ein Stockwerk höher und geh durch die nächste Tür. Auch hier lauern hinter fast jeder Ecke Wachen. Betrete den ersten Raum rechts und hebe hier ein Medi-Pack, das Logbuch des Kapitäns, eine Chemikalie "Beta" und ein Diktiergerät auf. Lauf den Weg zurück, bis zu der Tür, durch die du gekommen bist, und gehe in den rechten Raum. Dort liegt an dem Gerät, einem Synthesizer für sauerstoffaktivierten Sprengstoff, ein Dokument. Um den Sprengstoff herstellen zu können, benötigst du drei Chemikalien: Alpha, Beta und Gamma. Beta befindet sich ja bereits in deinem Besitz, nun musst du noch die anderen zwei finden.

Geh wieder hinaus zu den Treppen und lauf eine Etage höher. Hier kommen ziemlich viele Gegner auf dich zu. Sind alle erledigt, läufst du durch den Gang im Speisesaal, dann nach rechts und nimmst dort aus dem ersten Raum links die Alpha-Chemikalie und den Seemannsbrief mit. In der hinteren Ecke liegt dann noch ein Fläschchen Adrenalin. Draußen am Ende



des Flures liegen noch einige Annäherungsminen. Geh durch den offenen Durchgang und die Treppen hinunter. Folge dem Gang und erschieße die zwei Wachen, die vor einer Tür stehen. In dem Raum dahinter ist Jack gefangen. Er überlässt dir seinen Dietrich und erzählt dir, dass die linke Zellenwand nicht sehr stabil aussieht.

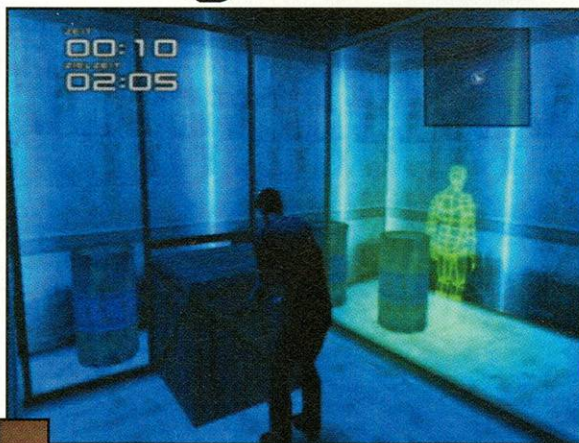
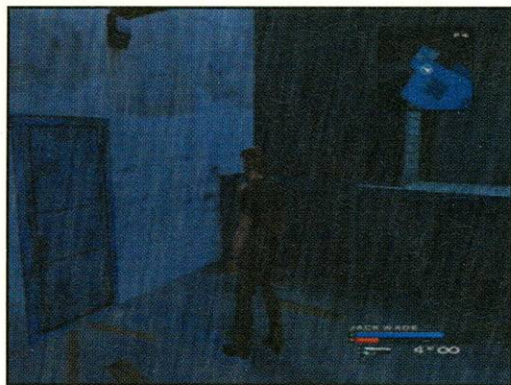
Laufe also den Gang weiter entlang, bis vor ein Schott. Geh hindurch und benutze die Tür mit der Aufschrift "Stairs". Geh die Treppen ganz nach oben, um zur Brücke zu gelangen. Belausche die beiden Arbeiter und erledige sie dann. Nimm vom Kartentisch das Logbuch und betätige den Schalter. Ein Schrank verschiebt sich, hinter dem eine Tür verborgen ist. Öffne sie mit dem Dietrich und nimm aus dem Raum dahinter die "Original Disk" und die Chemikalie Gamma mit. Geh wieder die Treppen hinunter und in den Raum mit dem Synthesizer. Setze dort die drei



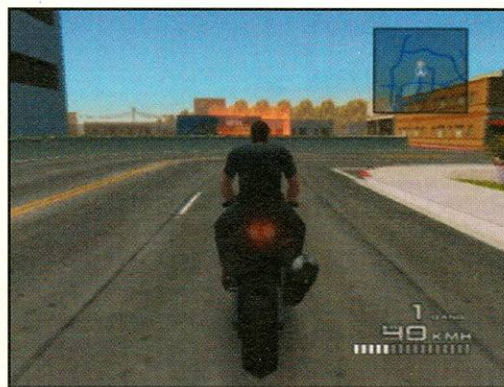
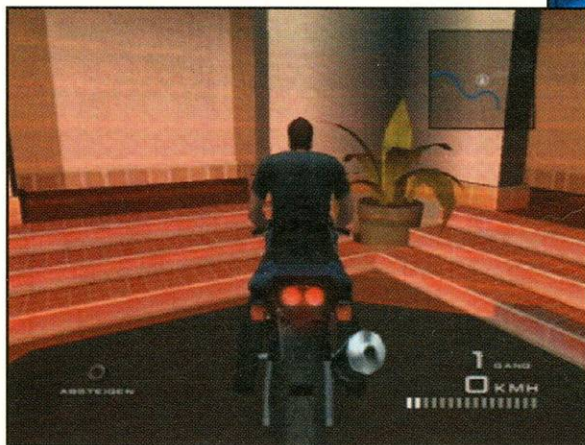
Chemikalien ein und mische sie so lange, bis der linke Balken die gleiche Farbe aufweist wie der rechte. Nimm dann den fertigen Sprengstoff heraus und laufe wieder zu Jacks Zelle. Geh in den linken Raum daneben und bringe dort an der Wand den Sprengstoff an. Jack ist nun frei, und während Angela sich auf den Weg macht, die gefundene Disk zu entschlüsseln, übernimmst du wieder Jacks Rolle und erhältst auch gleich neue Ziele:

1. Suche Fulci auf dem Unterdeck.
2. Finde Greywolf.

Lauf nach rechts und durch die gelbe Tür mit dem Rad. Nimm dann die Tür, die dich zu den Treppen führt. Geh die Treppe nach unten, öffne die Tür, erledige dahinter die Arbeiter und laufe zu einer Bodenluke, die Angela vom Computer aus für dich öffnet. Steige hinunter, achte auf die Wache und geh nach links, um aus dem Raum die Magazine für die Maschinenpistole mitzunehmen. Laufe dann den Flur in die andere Richtung entlang und geh durch die große Doppeltür. Die Gegner dahinter erledigst du am besten lautlos. Geh ganz hinten rechts durch die Tür. Dahinter findest du ein



Medi-Pack und eine Schalttafel. Betätigst du dort den Knopf, siehst du, dass eine Schranktür von einer Kiste, die an einem Kran hängt, blockiert wird. Geh also wieder hinaus, klettere eine der roten Leitern hinauf und betätige dort einen Hebel für den Kran. Jetzt wieder nach unten, um erneut den Knopf an der Schalttafel zu betätigen. Nun kannst du den Schrank öffnen.



Darin hängt die Leiche des Kapitäns. Nimm seine ID-Card und geh an die andere Seite der Lagerhalle. Dort ist neben der Tür, durch die du die Halle betreten hast,

noch eine Leiter. Klettere hinauf und benutze an der Tür die ID-Card und das Diktiergerät für die Stimmerkennung. Geh dann durch die Tür, erledige die beiden Wachen und betrete die Glaskammer in der Mitte des Raumes. Von dem Arbeiter, der sich dort aufhält, bekommst du die Schiffscodkarte und einige Informationen. In einer der Ecken liegt noch ein Medi-Pack und am Computer eine Schachtel mit Gewehrpatronen. In einer Röhre liegt der tote Greywolf. Nun musst du noch Fulci finden.

Geh wieder zurück in den ersten Lager-raum und benutze an der großen Tür neben der Glasscheibe die Schiffscodkarte. Im nächsten Raum warten einige Gegner. Nimm die MP-Munition und geh durch die Tür. Folge den langen Gängen zu einer weiteren Tür auf der rechten Seite. Dahinter gelangst du mit einer mobilen Plattform an Deck. Dort sitzt in einem Rollstuhl ein dicker Mann, der dir erklärt, dass er nicht Don Fulci sei. Plötzlich erscheint ein Hubschrauber vom ACN, erschießt den Mann im Rollstuhl und setzt Esteban Ramirez auf dem Deck ab. Der ist nun dein nächster Gegner.

Zerstöre zuerst mit Handgranaten die Scheinwerfer neben dem Artilleriegeschütz, mit dem er auf dich feuert. Dann wirft er mit Granaten auf dich – immer drei Stück, gefolgt von einer kleinen Pause. In der Zeit kannst du ihm einige Treffer zufügen und er ist relativ schnell erledigt. In einer langen Sequenz erfährst du, wer hinter Fulci steckt – Alan Sharpe! Dann sprichst du mit Chief Hawke, der ein Treffen mit dir im Biotech-Labor vereinbart. Du musst vorher deine Lizenz aufwerten. Sammle also 1300 Fertigkeitspunkte und mach dich auf zu L.E.I.L.A. Hast du die AAA-Lizenz in der Tasche und deine neuen Waffen aus dem Schrank genommen, erhältst du auch schon die nächsten Ziele:

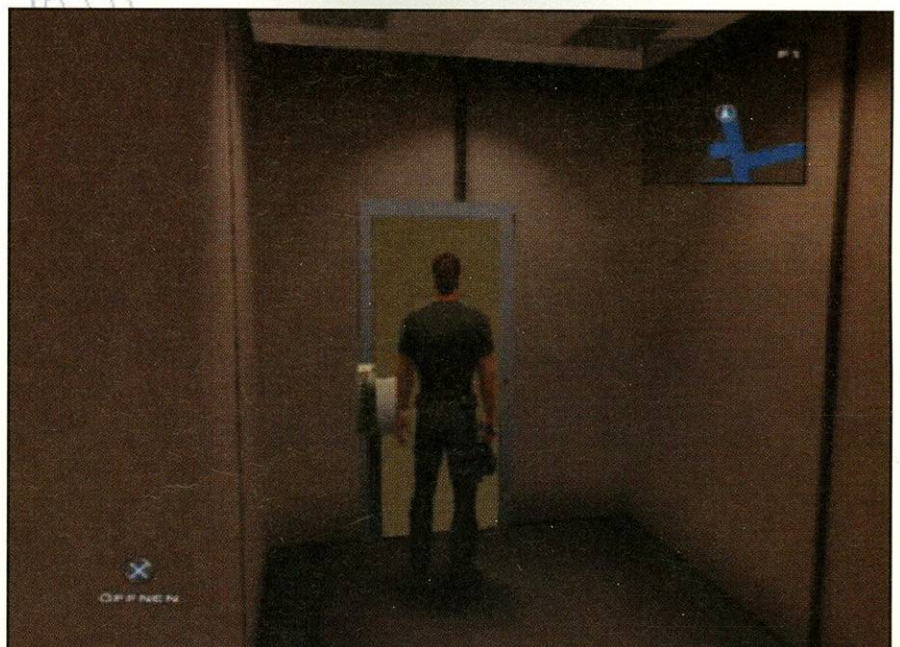
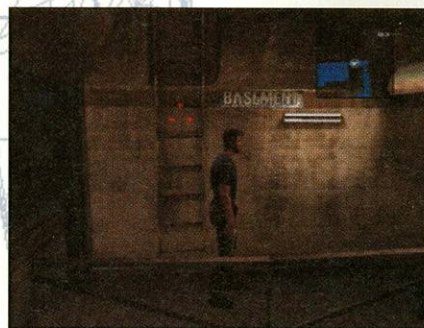
1. Fahr zum Biotech-Labor in Bio Valley und triff dich mit Hawke.
2. Finde Alan Sharpe und befrage ihn zu dem Mord an Christopher Stern.

Biotech-Laboratorium

Geh durch die Kanalisation in der Nähe der Gebäude. Nach ein paar Metern triffst du auf Hank Redwood, der dich zu einem Duell herausfordert – nach zehn Schritten umdrehen und feuern! Weiche seiner Kugel mit dem Joystick blitzschnell in die Richtung aus, die der Pfeil auf dem Bildschirm vorgibt, und du erledigst ihn mit einem Schuss. Lauf dann hinten rechts eine Treppe hinunter und hebe die MP-Munition auf. Geh weiter und klettere am Ende des Ganges die Leiter hinauf. Erledige dort die zwei Forscher und betrete das Labor. Schau dir in der Eingangshalle die Statue von "Eva" gut an. Geh dann zur Rezeption, wo auf einem Sessel Annäherungsminen liegen. Laufe die Treppe hinauf und geh durch eine der

Türen. Bringe die Forscher zur Strecke und nimm die Gewehrpatronen und den Rezeptionsschlüssel mit. Geh nun wieder nach unten und öffne mit dem Schlüssel die Tür hinter der Theke. Drück den Alarmknopf und eine Tür draußen öffnet sich. Warte dort, bis die zwei Gegner außer Sicht sind, und renne dann in den Fahrstuhl.

Sobald der Fahrstuhl oben angekommen ist, setzt du deine neue Infrarotbrille auf und die Laserfallen werden sichtbar. Laufe vorsichtig und immer im richtigen



Moment hindurch. Erschieße die drei Wachen und betrete links den Überwachungsraum. Drücke den Knopf für die Sicherheitsanlage und du siehst, wie vor einer Tür die Laser verschwinden. Nimm hinten links noch die Granaten und aus dem Raum gegenüber das Adrenalin und die Raketen mit. Geh dann durch die Tür, an der die Laser ausgeschaltet sind. Betrete den nächsten Raum, der dir vom Anfang des Spiels sehr bekannt vorkommen sollte. Erledige alle Gegner und nimm aus dem ersten Raum rechts die Munition. Geh wieder hinaus und nach rechts durch die große Glastür.

Du befindest dich jetzt in Dr. Zweibergs Büro. Nimm von dem Bild mit dem Adler, links an den Bücherregalen, den goldenen Schlangenschlüssel, vom Kamin den bronzenen und vom Schreibtisch das Dokument mit. Gehe dann zu dem Bücherregal, das neben dem Schreibtisch steht, und bewege dort eines der Bücher, um einen Geheimgang freizulegen. Geh hinein und sofort rechts die Wendeltreppe nach unten. Auf einer Kiste findest du noch den silbernen Schlangenschlüssel. Aus einer offenen Kiste rechts neben der Tür kannst du dich so oft du willst mit verschiedener Munition eindecken. Weiter hinten ist eine durch Laser gesicherte Tür, an der als Schlüssel ein halbes Emblem fehlt. Geh die Wendeltreppe wieder hinauf, dann nach rechts zu der reich verzierten Tür am Ende des

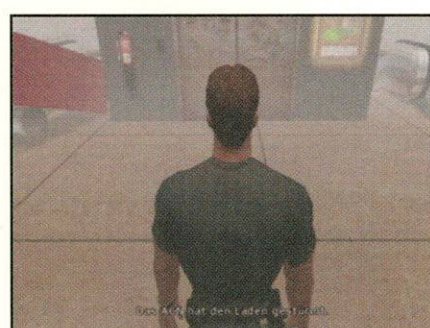
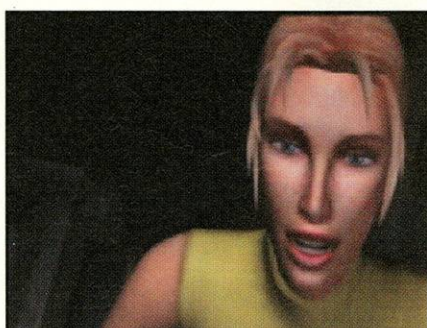
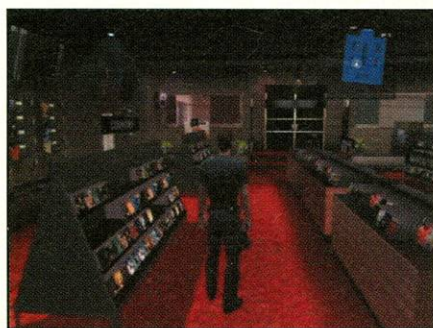
Ganges. Benutze dort die drei Schlangenschlüssel. In einer gigantischen Sequenz erfährst du alles, was du je wissen wolltest und was weiter passiert.

Wir gehen aber nicht näher darauf ein, um die Überraschung nicht zu verderben, und knüpfen am Schluss der Sequenz wieder an: Angela wacht also neben der Leiche von Alan Sharpe wieder auf und muss nun Jack retten. Lauf also als Angela weiter. Verlasse den Raum und du befindest dich in einem von sternförmig auf einen Mittelpunkt zuführenden Gängen. An den Wänden fahren Laser-Überwachungsgeräte auf und ab. Weiche ihnen geschickt aus, denn wenn du in ihren Lichtkreis gerätest, geht der Alarm los und die Wachen stürmen das Gebiet. In der Mitte steht eine große Steuerungsanlage für das Sicherheitssystem. Gehe in den Gang mit den gelben Markierungen, über dem "Chip Research" steht, und am Ende des Ganges durch die Tür. Du findest Adrenalin und kannst mit dem Dietrich eine kleine Tür neben den Monitoren

öffnen. Hier liegen noch Annäherungsminen. Verlasse den Raum wieder und geh in den Gang mit den blauen Markierungen, über dem "Genetic Research" steht. Achte immer auf die Laser in den Gängen! Betrete am Ende den nächsten Raum und nimm vom Computer die Salzlösung. Hinter der Liege, in einem kleinen abgeteilten Raum, steht ein Gen-Sequencer, neben dem noch ein Dokument liegt. Gehe danach zum Mittelpunkt der Anlage und platziere an der Steuerung direkt unter dem farbigen Monitor eine Annäherungsmine. Schieße dann aus sicherer Entfernung darauf. Die ganze Anlage explodiert, die Laser gehen aus und sofort erscheinen zwei Wachen, die du zum Schweigen bringen solltest.

Lauf in den Gang mit der Aufschrift "Amphitheater". Hinter der Tür am Ende des Ganges findest du Jack, der von Dr. Zweiberg mit dem Bloody Mary-Virus infiziert wurde. Du musst schnellstens für ihn ein Gegenmittel

besorgen. Laufe hinten links die Rampe hinauf und betrete Zweibergs Büro. Geh zum Schreibtisch und benutze den Dietrich. Ein Monitor fährt aus, auf dem du Eva mit einem pulsierenden Herzen siehst. Zoome ganz nah heran und du erkennst in dem Herzen Codezeichen. Schreib sie dir besser ab und geh zu dem linken Gemälde an der Wand. Gib hier den Code ein und du erhältst die Hälfte eines Emblems: den Eva-Schlüssel. Geh die Wendeltreppe hinunter und setze



es an der Tür ein, vor der du schon mit Jack gestanden hast. Betrete dahinter den Fahrstuhl und fahre nach oben. Erledige die beiden Wachen und gehe dann durch die Adam + Eva-Tür. Nimm dahinter das Medi-Pack mit. Danach lernst du Dr. Zweibergs neues Geschöpf, Adam, kennen. Nachdem er seinen Schöpfer getötet hat, will er dir ans Leder und verfolgt dich. Lauf vor ihm her und stelle an drei Terminals im Raum die Gasversorgung an. Stell dich dann in die Nähe der Gasrohre, lass Adam näher kommen und schieß so auf die Rohre, dass das austretende Gas ihn voll trifft. Liegt er endlich am Boden, kannst du ihm die DNA entnehmen, um für Jack das Gegenmittel herzustellen. Lauf den ganzen Weg zurück zu dem Gen-Sequencer und gib die Salzlösung und die DNA ein. Du erhältst den Impfstoff und kannst nun damit zu Jack zurück, um ihn zu heilen. Du siehst, dass Dr. Zweiberg noch lebt und Adam wieder zum Leben erweckt. Nun ist wieder Jack gefragt, der auch sofort neue Order erhält:

1. Aktiviere die Satellitenanlage im geheimen unterirdischen Labor.

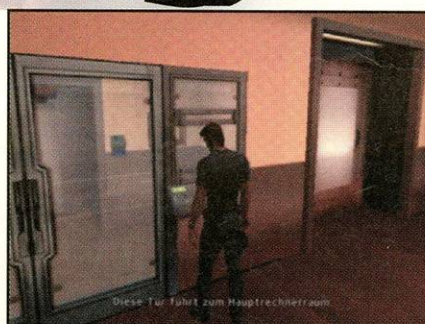
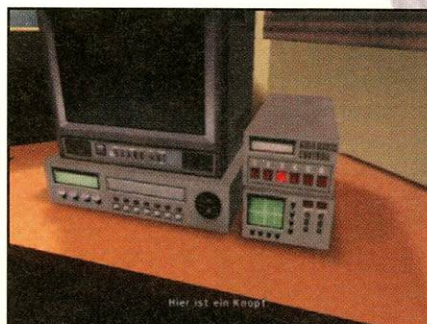
Geh wieder in Dr. Zweibergs Büro und durch die Schlangentür. Nimm vom holographischen Bildschirm die drei Dokumente. Stell dich in die Mitte des roten Kreises und setze deine Infrarotbrille auf. Nun erkennst du in dem Kreis den Code für das andere Gemälde in Dr. Zweibergs Büro. Gib ihn dort ein und du erhältst den Adam-Schlüssel. Gehe hinaus auf den Flur und laufe ganz nach rechts vor die durch Laser gesicherte Tür. Setze links den Adam-Schlüssel ein und du kannst hindurchlaufen. Erledige hinter der Tür die beiden Gegner, nimm das Adrenalin und die Munition mit und steige auf die mobile Plattform. Während der Fahrt nach unten durch mehrere Etagen wirst du immer wieder beschossen. Erledige das auf

deine Weise. Unten angekommen, gehst du nach rechts in den Kälteraum. Die Wachen dort tötest du möglichst lautlos und betätigst dann den Knopf für den Kran. In einer kurzen Sequenz wird dir gezeigt, wie der Kran, an dem eine große Transportkiste hängt, durch die Laser fährt. Laufe also hinaus und geh immer neben der Kiste her, und du gelangst unbeschadet durch die Laser. Auf dem Weg wirst du noch beschossen, aber das bist du ja gewohnt. Geh am Ende durch die Adam + Eva-Tür, betätige hier die Satellitenanlage und laufe geradeaus die kleine Treppe hinauf. Geh durch die Tür und erschieße die Wachen. Betrete den Aufzug und laufe die Wendeltreppe hinauf in Dr. Zweibergs Büro. Durch die große Glastür gelangst du wieder zu Angela.

Nun folgt der letzte große Kampf gegen Adam. Er greift mit zwei verschiedenen Attacken an: blaue Energiekugeln und rote Laserstrahlen. Gehe bei den roten Laserstrahlen immer hinter einer Säule

in Deckung. Hier stehen auch Munitionskisten, aus denen du dich immer wieder bedienen kannst. Weiche den blauen Energiekugeln gekonnt aus und schieße auf Adam, wenn er seine Waffe wieder aufladen muss. Nach einigen Treffern ist er etwas angeschlagen, doch die Nano-sonden in seinem Körper regenerieren ihn wieder. Nutze jetzt die Chance und schieße ununterbrochen auf ihn, bis er umfällt. Doch er ist noch nicht endgültig erledigt, denn er besitzt die Gabe, sich deinen Kugeln anzupassen, was ihn fast unverwundbar und deine Waffen wertlos macht.

Jetzt bleibt dir nur noch eine Möglichkeit: Du musst die Waffe erreichen, die er fallen gelassen hat. Er rennt nun sehr schnell hinter dir her. Schieße trotz allem auf ihn, was ihn zwar nicht umbringt, ihn aber für einige Zeit außer Gefecht setzt. Bleibt er stehen, hebe schnell seine sehr schwere Waffe vom Boden auf und der Kampf endet für Adam mit einem riesigen Loch im Körper, das überlebt er nun wirklich nicht! Du hast das Spiel zu einem glücklichen Ende geführt, denn Jack und Angela kommen sich so nahe, wie nie zuvor. Wer hätte das gedacht?



SHADOW MAN: THE 2ECOND COMING

Der Teufel will die Erde unterjochen. Doch Mike LeRoi alias Shadow Man stellt sich ihm wacker in den Weg! Auf geht's – oder willst du in ewiger Dunkelheit leben?



Allgemeine Tipps:

Speichere oft! Vor allem, bevor du deine Konsole ausschaltest. Die Teddypunkte sind keine Teddypunkte!

Nutze den Teddy, um in frühere Level zurückzukehren. Oft hilft dir der Teddy dabei, unnötige Wege zu vermeiden.

Zerstöre alle Tongefäße. Meist ist was Nützliches drinnen.

Wenn du Lebensenergie brauchst, arbeite mit der Shadowgun. Erledigte Gegner hinterlassen dann ihre Lebensenergie, die dir zugute kommt.

Wenn du genug Cadeaux gesammelt hast, opfere sie Loa unter der Kirche. So wächst deine Kraft.

Nutze die verzauberte Taschenuhr, wenn du dich in Mike oder Shadow Man verwandeln willst.

Die im Text erwähnten Zahlen findest du auf den Levelkarten wieder. Sie dienen dir als Wegbeschreibung und erleichtern dir die Orientierung! Also, schau öfters mal auf deine Karte im Inventar.

Deadside

Nachdem Shadow Man seinem Grabe

entstiegen ist, musst du den Teddybär seines Bruders Luke finden. Dazu folgst du dem Weg vor dir und knüppelst die Zombies nieder, die sich dir in den Weg stellen. Nun sollte sich das Tor auf der anderen Seite des Pfades öffnen. Dort gehst du durch. Du gelangst in einen großen Raum. Die Biester darin kannst du ignorieren. Klettere links die Leiter hinauf und zerschlage die Tonbehälter. Im folgenden Tunnel schlägst du den Zombie zu Brei und hangelst dich am Seil entlang auf die andere Seite. Der Teddy ist in greifbarer Nähe.

Louisiana

In der Bar ❶ musst du dich mit einigen dunklen Gestalten herumschlagen. Probleme solltest du dabei nicht haben. Liegen die bösen Jungs auf dem Boden, steigst du die Treppe hinauf und sammelst



PS2



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint:

Klassisches Action-Adventure, das dank seiner düsteren Atmosphäre zu begeistern weiß.

Vertrieb: Acclaim

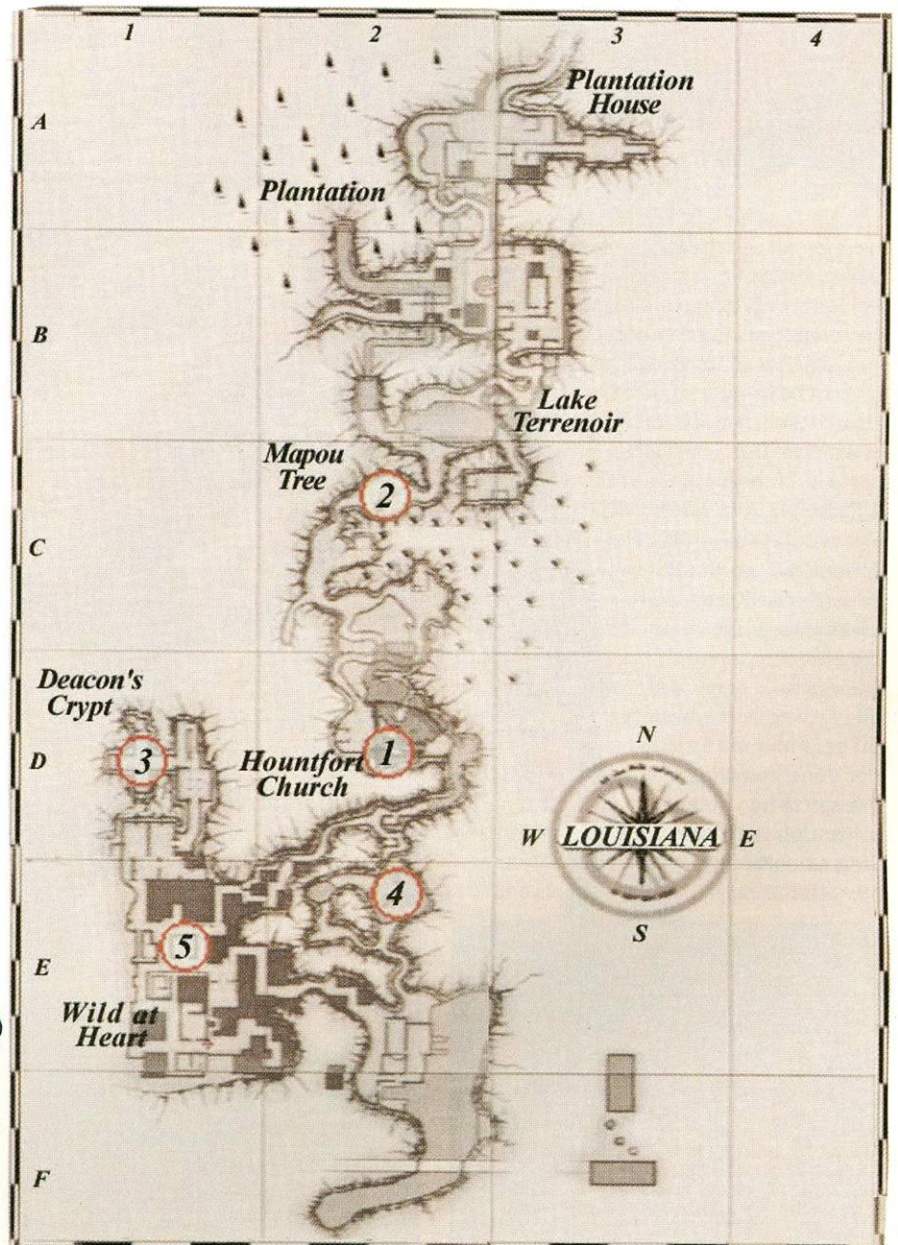
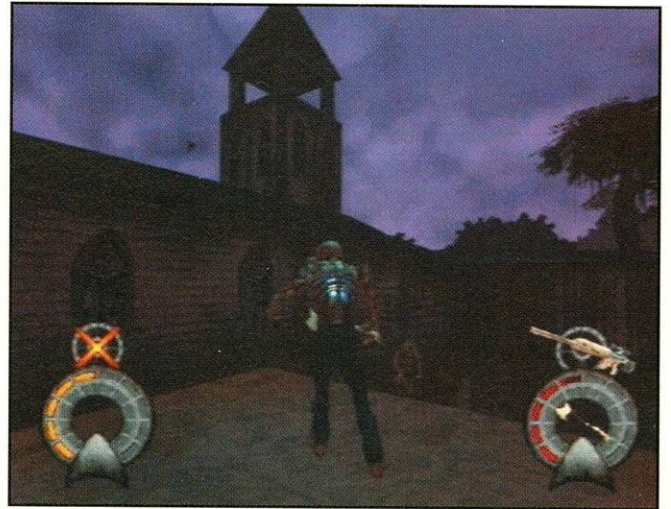
Hersteller: Acclaim Teeside

Genre: Action

das Bolzenschussgerät, die Brechstange und die Karte ein. Jetzt wirfst du einen Blick auf die Karte und stiefelst schnurstracks zur Kirche **2**. Den Typen, die dich daran hindern wollen, verpasst du ein paar Bolzen oder klopfst ihnen mit der Brechstange die Birne weich. Denke dran, wenn du Erhebungen hinaufklettern willst, musst du deine Hände frei haben. In der Kirche klärt dich Nettie darüber auf, was passiert ist.

Dein nächster Job ist es, den Zwerg Jaunty zu finden. Dazu musst du zu einem Punkt gehen, der auf deiner Karte als Mapou Tree **3** gekennzeichnet ist. Folge dem Weg dorthin und erledige Papa Mortés Schläger. Jaunty hängt kopfüber an einem Baum. In einer Sequenz schneidet Mike ihn los und bringt ihn zu Nettie. Mit Jaunty stimmt etwas nicht. Damit Nettie ihm helfen kann, musst du 10 Vogelschädel finden. Nach der Sequenz öffnet sich der Boden und gibt einen Durchgang in ein unterirdisches Verlies frei. Dort suchst du nach der Feueraxt. Sie befindet sich auf einer Erhöhung. Mit der Axt läufst du in Richtung Wild at Heart zurück und biegst nach links zu der Hütte ab, deren Eingang vernagelt ist. Mit der Axt kannst du die Bretter beseitigen. In der Hütte findest du das

Scharfschützengewehr. Jetzt gehst du ein Stück links um die Hütte herum und siehst einige Fässer, die dir den Weg versperren. Mit dem Gewehr schießt du auf die Fässer, woraufhin die Dinger in die Luft fliegen. Laufe durch den neuen Durchgang. Auf einem Steg vor einem Tümpel liegt ein Vogelschädel, den du einsackst. Schwimme durch den Tümpel und laufe durch den Tunnel.





Nun stehst du vor einem großen See **4**. Am Himmel fliegen einige Knochenvögel. Deine Aufgabe ist es nun, die Viecher mit dem Scharfschützengewehr abzuknallen. Die Schädel fallen in den See. Dummerweise wimmelt es dort von Alligatoren. Also machst du erst mal die Krokodile kalt. Springe auf das Boot, das einsam seine Kreise zieht, und nimm von dort aus die Biester mit dem Gewehr aufs Korn. Sind alle Krokodile hin, kannst du gefahrlos die Schädel der Vögel aus dem Wasser ziehen. Jetzt solltest du noch dem Steg einen Besuch abstatten. Dort

verstecken sich einige Gimmicks. Tauche am Rumpf des Bootshauses vorbei auf die linke Seite. Dort ist ein Tunnel, der dich in einen weiteren Raum bringt. Hier bekommst du ein Secret. Nun erkundest du ganz normal das Haus

und den Hof. Achtung vor Papa Mortés Schlägern! Sammele alle Munition auf, schnapp dir den

Voodoo-Zauber Guerre und kehre zu Nettie zurück.

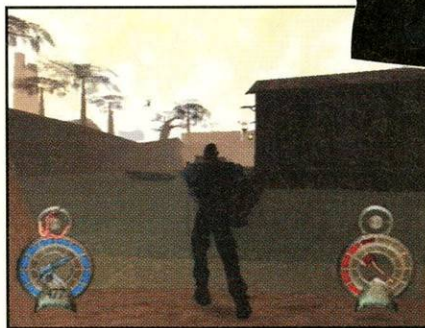
Die erklärt dir, dass du zu Thomas Deacon Kontakt aufnehmen solltest. Also

zurück zur Wild at Heart-Bar ans Telefon. Deacon sagt dir, dass du "deinen Platz unter den Engeln" einnehmen sollst. Wirf einen Blick auf die Karte und gehe zu Deacons Krypta **5**. Zuvor solltest du dich noch ein wenig in der Stadt umsehen und alles mitnehmen und zerschießen, was geht. Auf dem Friedhof vor der Krypta angekommen, stellst du dich zwischen die Engelsstatuen woraufhin sich ein Tor öffnet. Die Zombies erledigst du mit einer deiner Waffen. Nun folgst du einfach dem Gang bis zu Deacon. Der erzählt dir die Geschichte seiner Beine und die der Grigori.

Nach der Sequenz musst du zur Plantage **6**, von der Deacon sprach. Schaue auf die Karte und gehe dorthin. Am schnellsten geht es durch die Kirche zum Platz, an dem du Jaunty gefunden hast. Falls du die Fässer auf der anderen Seite schon weggeblasen hast, kannst du nun zu der Hütte am Lake Terrenoir gelangen. Da es nun regnet, kannst du über den See **7** die andere Seite erreichen und dem Tunnel folgen. Nun musst du ein Stück tauchen. Auf der anderen Seite angekommen, musst du dich mit ein paar von Mortés Schergen auseinander setzen. Suche zwischen den Kisten Deckung und erledige alle Bösewichte mit der MP.

Nun gehst du in alle offenen Häuser und zerstörst die Stromkästen. Vier Stück sind es an der Zahl. So öffnest du nacheinander die Türen, um ins Innere des Hauses zu gelangen.

Folge den Treppen nach unten bis in die Gruft. Auf dem Boden der Gruft müssen zwei Hebel betätigt werden, damit sich das Tor öffnet. Nach dem zweiten Hebel tauchen einige Flugwesen auf, die äußerst empfindlich gegen deine Voodoo Waffen sind. Wenn du durch das Tor gehst, gelangst du in eine Halle. Laufe auf das leuchtende Objekt zu und



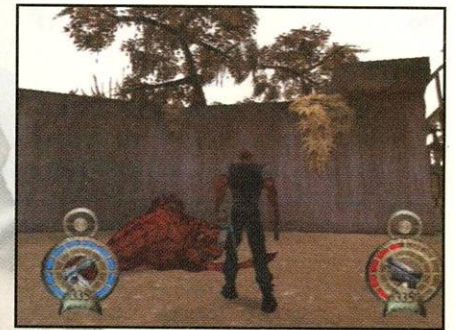
sacke die verzauberte Taschenuhr ein. Ein widerliches Monster erscheint, dem du nach Belieben mit Voodoo oder Blei zu Leibe rückst. Die beiden anderen Tore öffnen sich nach dem Ableben des Viehs. Schnapp dir das Siegel und bringe es zurück zu Deacon. Der hatte in der Zwischenzeit Besuch und gibt dir neue Anweisungen.

Du sollst wieder zur Plantage zurückkehren, doch statt diesmal durch den See zu schwimmen, kannst du mit der Nephilim-Scherbe, die dir Deacon gegeben hat, das Netz 8 durchtrennen, das links neben der Hütte am See den Weg versperrt. Nun musst du wieder tauchen. Dabei ist es ratsam, sich in Shadow Man zu verwandeln. Dazu kannst du die Taschenuhr benutzen. Tauche zwischen den Schrauben durch und gehe links an Land. Zücke deine Waffen und strecke die Wachen nieder. Nun kämpfst du dich wie schon einmal mit Gewehr und Pistole von Haus zu Haus und zerstörst die Stromkästen, um weitere Türen zu öffnen. Achte auf die Benzinfässer! Wenn du auf die Dinger ballerst, darfst du nicht zu nahe dabeistehen, sonst zieht dir die Druckwelle Energie ab! Mit dem Fahrstuhl

fährst du ein Stück nach oben und kämpfst dich weiter voran. Dein Weg führt dich zu einem Haus 9, in dessen Inneren einige Türen durch Gitter versperrt sind. Für jedes Gitter existiert im Haus ein Hebel, um es zu öffnen. Jedes Mal, wenn sich ein Gitter hebt, erscheint ein Monster, das du abknallst. Vergiss nicht, alle Behälter zu zerschlagen, um die nötige Energie und Munition zu bekommen.

Dark Sepulchre

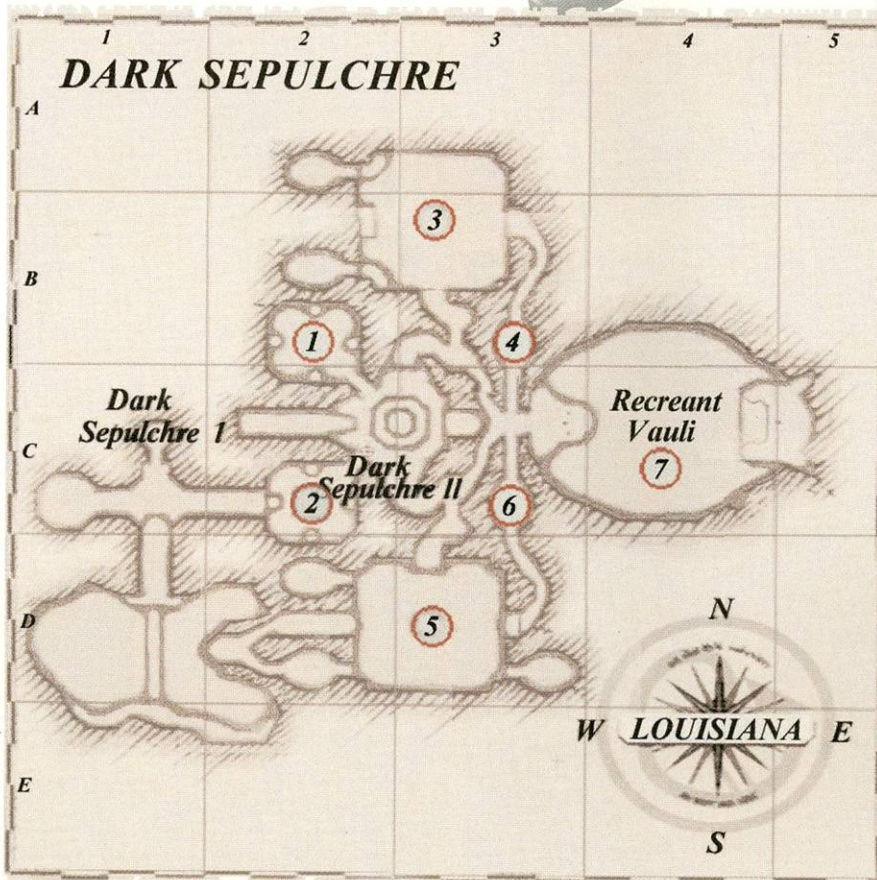
Jetzt wird es zum ersten Mal richtig schwer. Folge den Ziffern auf unserer Karte. Bei 1 musst du aufpassen. Sobald du den Raum betrittst, stürmen einige Monster auf dich los. Feuere aus allen Rohren, bis sich nichts mehr regt. Achte auf die Messer in der Mitte. Jetzt legst du den Hebel um. Daraufhin erscheint ein großer Dämon, den du mit Blei voll pumpst. Nun gehst du in Raum 2. Hier dasselbe Spiel: Monster umlegen, Hebel ziehen und Dämon killen. Nun sind die beiden anderen Tore offen. Zuerst gehst du zu Raum 3. Dazu musst du den Block in der Nische bei den rotierenden Messern



verschieben. Verwandele dich also zunächst in Mike. Vorsicht! Sobald du den Block verschoben hast, machst du einen Schritt zur Seite, da sich eine Falltür öffnet. Im Raum 3 musst du wieder zwei Blöcke verschieben und die Schalter umlegen. Zwei weitere Dämonen erscheinen. Durch die Schalter fahren die Plattformen hoch, so dass du die andere Seite erreichen kannst. Bei 4 legst du den Schalter um. Laufe jetzt zu Raum 5. Auch hier wieder bei den Messern den Block verschieben und schnell zur Seite gehen. Im Raum 5 musst du drei Blöcke verschieben und drei Hebel ziehen. In der Mitte des Raumes ist ein Loch. Dort springst du rein und stellst dich auf die Markierung. So wird die letzte Plattform hochgefahren. Dem Dämon sagst du mit deinen Waffen „Hallo“. Über die Treppe kommst du auf die erste Plattform. Die zweite erreichst du springend. Statt nun zu versuchen, auf die nächste zu springen, hüpfst du rechts gegen die Wand. Mike wird sich automatisch daran festhalten. Hangele bis zur dritten Plattform und springe rückwärts darauf. Per Sprung kommst du nun spielend auf die andere Seite. Jetzt flitzt du zu 6 und ziehst den Hebel. Nun hast du Zutritt zur Recreant Vault. Hier wartet der erste Levelgegner auf dich.

Levelgegner: Morteth

Morteth hat ein großes Mundwerk, ist aber leicht alle zu machen. Zücke deine MP und die Nephilim-Scherbe. Mit der



So kommst du an die Shotgun

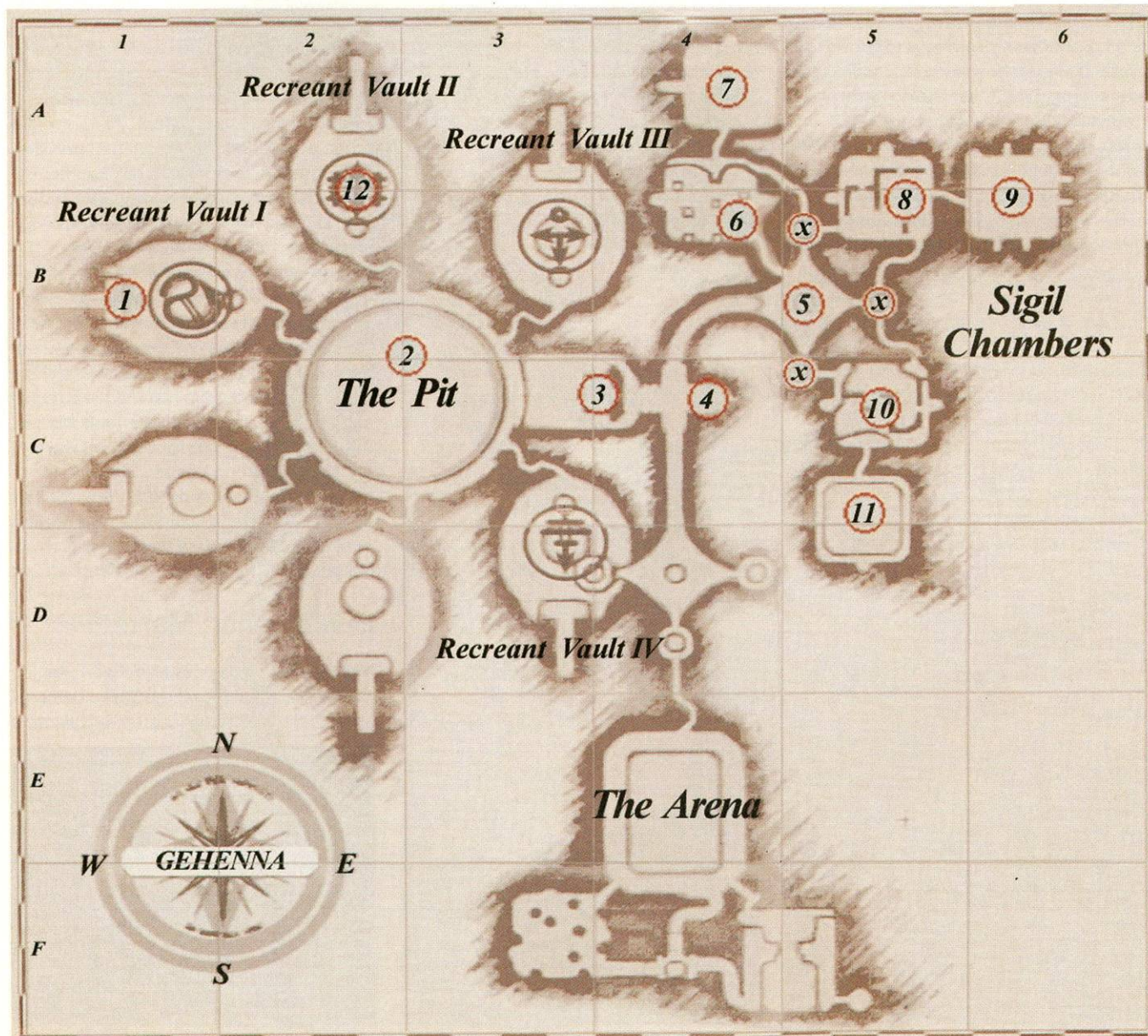
Die Shotgun befindet sich nahe dem verschlossenen Platz mit den vielen Kisten drinnen. Zwei Häuser gegenüber besitzen eine Treppe, über die du ins Innere der Gebäude kommst. Aber nur über eines gelangst du auf den Balkon. Von diesem Balkon aus visierst du mit dem Scharfschützengewehr das Türschloss der Tür an, die dir den Zugang zum Balkon des anderen Hauses verwehrt. Ist die offen, gehst du in das andere Haus und holst dir über den Balkon die Shotgun. Wenn du schon mal dort bist, schießt du noch gleich das Schloss der Tür des Platzes auf. Dort warten in den Kisten noch ein paar Gimmicks.

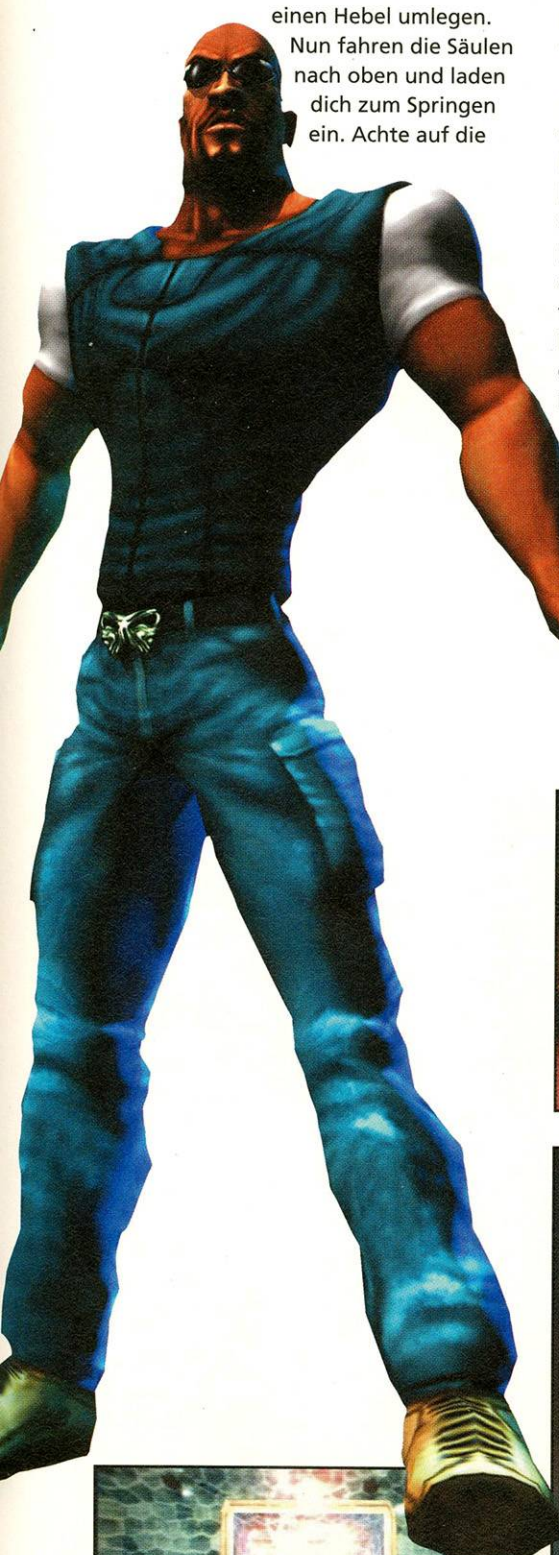
MP ballerst du so lange auf Morteth, bis er zusammensackt. Bleibe immer in Bewegung und sammle die Munition und die Medipacks ein. In einer Sequenz erledigt Mike den Dämon mit der Scherbe.

Gehenna

Keine Angst, das sieht schlimmer aus, als es ist. Du befindest dich an dem Punkt,

der auf der Karte mit ① gekennzeichnet ist. Laufe durch den Gang zu Punkt ②. Die umliegenden Räume beherbergen zum Teil Cadeaux, die du aber nicht zwingend in deinen Besitz nehmen musst. Falls du die Dinger doch haben willst, solltest du dir darüber klar sein, dass sie von mehreren Dämonen bewacht werden. Nachdem du in der Eingangshalle "The Pit" die Flugdämonen erledigt hast, öffnen sich die Gittertore bei ③. Bei ④ ist eine Art Altar, den du berührst. Du wirst nun mit Krallen ausgestattet. Auch hier will dir wieder ein Dämon an die Wäsche. Ist alles aufgeräumt, gehst du die Treppe hinauf zu ⑤. Das ist der Siegelraum. Die drei Siegel sollten am Ende dein sein. Um das zu erreichen, gehst du nach ⑥. Hier musst du nach unten auf den Boden und





einen Hebel umlegen. Nun fahren die Säulen nach oben und laden dich zum Springen ein. Achte auf die

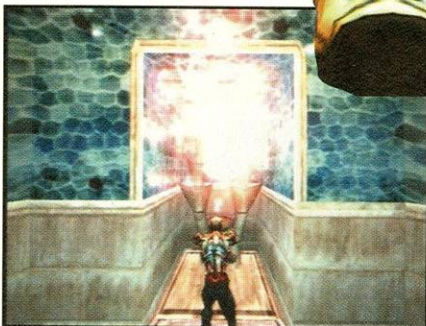
Flugwesen! Auf der anderen Seite gehst du durch das Tor zu 7.

Eine weitere Geschicklichkeits-übung wartet auf dich. Stelle dich auf die Markierung und das erste Siegel ist frei. Bei 8 steht wieder eine neue Geschicklichkeitsübung auf dem Programm. Allerdings ist diese etwas anspruchsvoller als die letzte. Die Mauer fährt nach einer Zeit wieder runter. Also, Beeilung! Bist du erst mal drüben, kannst du einen weiteren Hebel ziehen, der eine Leiter hochfährt. Solltest du mal draufgehen, kannst du dort immer wieder hochklettern. Im Raum 9 musst du einige Plattformen ausfahren und dich an den rotierenden Messern vorbei-schlängeln. Hast du alles gemeistert, öffnet sich der Weg zum zweiten Siegel. Jetzt flitzst du zu Raum 10. Wieder dasselbe Spiel aus Geschicklichkeit, Flugwesen, Leitern, Hebeln. Nun steigst du auf die Markierung in Raum 11 und

kommst an Siegel Nummer drei ran. Hast du alle Siegel beieinander, gehst du in Raum 12. Dort schlägt der Shadow Man sein Buch auf und kann in die nächste Welt reisen.

Tarovskaya, Russland

Willkommen in Russland! Nachdem du die Tentakelbiester bei 1 erledigt hast, sammelst du alles ein und läufst nach rechts in den offenen Durchgang. Dann wieder den nächsten Durchgang rechts.



Achte auf die Monster und stelle dich dieser Sprungaufgabe. Bei solchen Aktionen ist es immer ratsam, sich in Shadow Man zu verwandeln, da der Typ einfach leichter ist als Mike. Auf der Plattform in der Mitte **2** angekommen, drehst du dich nach links. Dort ist ein Hebel, den du umlegst. Rechts ist ein Cadeaux, das du auch kassieren solltest. Laufe weiter zu **3**. Den Hebel auf der anderen Seite erreichst du, indem du mutig gen Abgrund schreitest. Auf zauberhafte Weise fährt ein Eissteg aus, über den du laufen kannst. Nun nimmst du den anderen Ausweg aus **3** und gehst zu **4**. Hier musst du nach links springen, um einen weiteren Hebel umzulegen. Danach springst du nach rechts und von dort auf die Leiter an der Wand. Der nun folgende Gang führt dich zu **5**. Suche den Hebel in der hinteren linken Ecke. Ist der umgelegt, musst du dich über die Blöcke nach oben arbeiten. Schau immer mal nach oben, um das Artefakt leuchten zu sehen. Wenn du es aufnimmst, erscheinen gleich zwei Flugwesen. Halte also deine Waffen bereit. Es öffnet sich eine Tür etwas weiter unten. Dort gehst du rein. Gehe bei **6** die Treppe hinab und lege den Hebel um. Wieder erscheinen einige Flugwesen, die du zerbröselst. Die andere Treppe bei **6** führt dich weiter.

Durchsuche die Räume links und rechts bei **7** und verlasse das Haus

dann durch die durchbrochene Wand. Hinter dem Haus liegt ein Cadeaux. Das Schloss an der Hütte zerstörst du. Drinnen befindet sich Voodoo-Magie. Das L'inferno kannst du auch sogleich einsetzen. Da der Zaun unüberwindlich ist, verwandelst du dich in Shadow Man und nimmst das L'inferno in die Hand. Wenn du es nun anwendest, kannst du in das

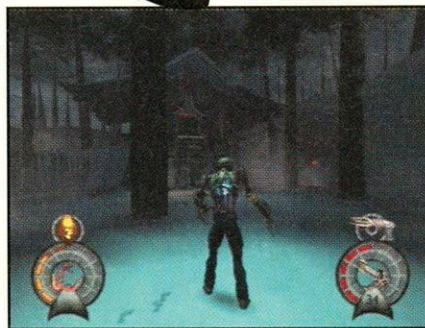
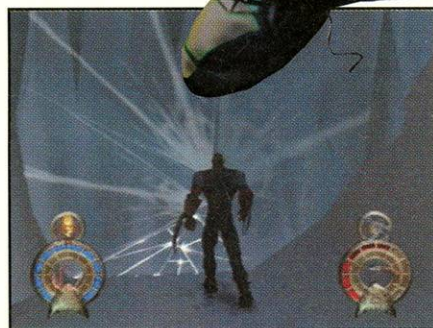
Lagerfeuer gehen und wirst so auf die andere Seite des Zauns transportiert. Folge dem Weg, bis du im Forest Hut **8** angekommen bist. Eine komische Gestalt will dir an die Knochen. Bearbeite das Biest mit Flinte und sonstigen Waffen. In der Hütte findest du eine

weitere Shotgun, ein Cadeaux und weitere Munition in den Schädeln an der Decke. Von der

Hütte aus gehst du nach links über den gefrorenen Tümpel. Zwei Monster stellen sich dir in den Weg. Feurige Voodoo-Magie mögen die Kerlchen gar nicht...

Vor dir leuchtet ein Cadeaux. Achtung, wenn du zu ungestüm darauf losrennst, fällst du in den Bach! Hast du das Ding, kannst du dich in den Bach fallen lassen. Weiter geht es von der Hütte aus gesehen unten rechts. Ein Tunnel mit zwei Monstern liegt vor dir. Bei **9** gehst du nach links, wo sich ein Eistor befindet. Mit deinen Krallen kannst du es zerstören und das Cadeaux einsacken. Laufe nun zur Hütte, zerstöre die Kisten und betrete die Minen bei **10**. Hier lauern einige Flugwesen **11**. Um den Bell Tower betreten zu können, musst du wieder L'inferno anwenden. So kannst du das Gitter passieren. Rechts ist eine Hütte mit einem Schloss an der Tür. Zerschneide es und sammle die Gimmicks ein. Auch die umliegenden Hütten bei **12** beherbergen allerhand Munition, Cadeaux und das GPMG 0.9! Achtung! Irgendwann während deines Hüttenraubzuges taucht ein verdammt hartnäckiges Monster auf. Verwende herkömmliche Waffen, um es zu töten.

Im Glockenturm verbirgt sich die Voodoo-Magie Famine. Leider wird der Ausgang durch eine Tür versperrt. Ziele mit dem Scharfschützengewehr auf den Kopf des Zaubers und die herunterfallende Glocke wird die Tür zerschmettern. Nun kannst du dir das Ding holen. Da nun das Tor offen steht, gehst du hindurch. In dem Tunnel vor dir versperren wieder zwei Eistore den Weg. Hole dir die beiden Cadeaux und trete der russischen Grigori gegenüber. Allerdings könntest du lang-sam mal ein paar Cadeaux ein-tauschen. Dazu nimmst du den Teddy zur Hand und gehst zurück zur Hounfort Church, vorbei an Nettie und weiter nach unten. Nun kannst du durch das Feuer hoch zu Loas Voodoo-



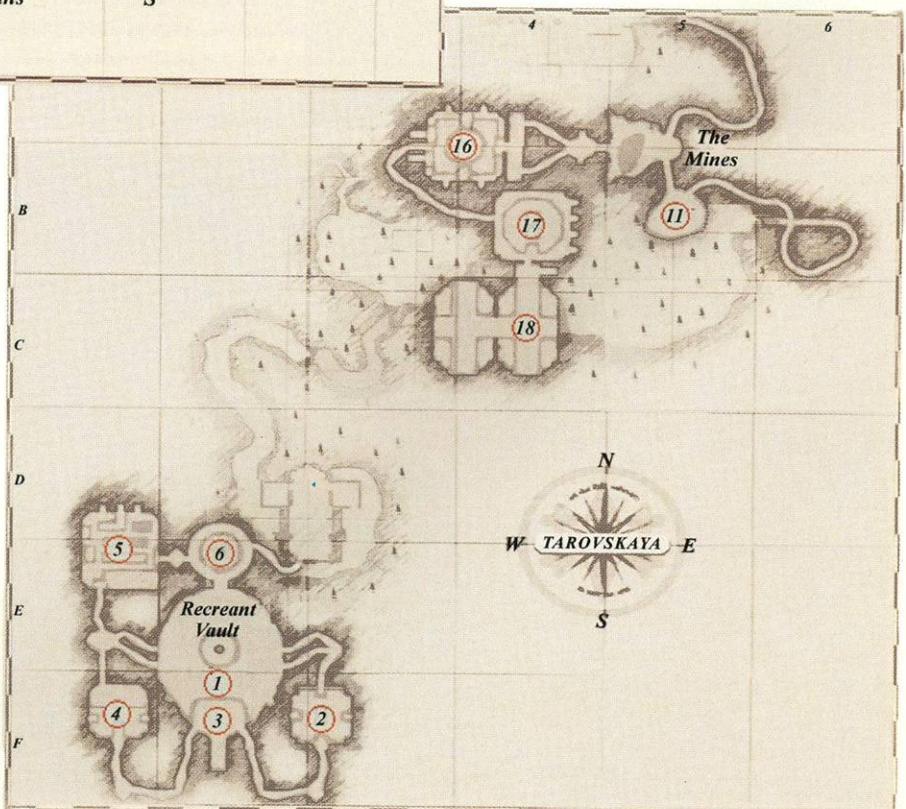
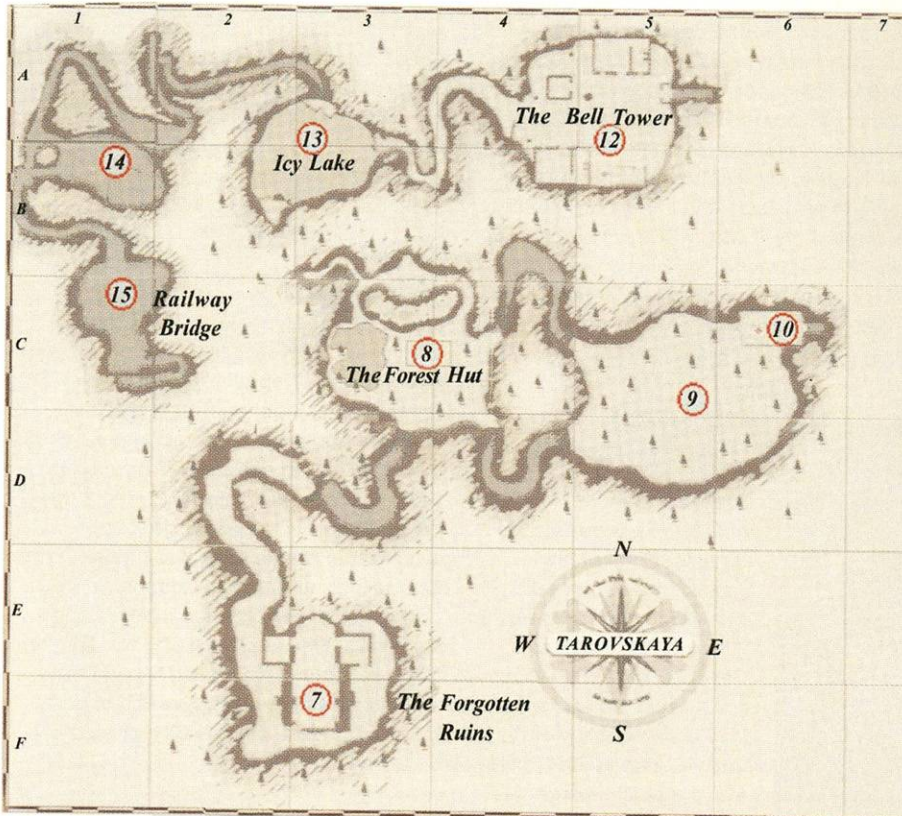
Altar. Je nachdem, was dir wichtiger ist, opferst du Loa die Cadeaux hier oder du ziehst den Hebel und kannst durch das gestiegene Wasser zum Lebensenergie-Altar. Wir raten dir zunächst zu mehr Lebensenergie. Durch den Teddy kommst du wieder zurück zum russischen Glockenturm.

Levelgegner: Babayagoth

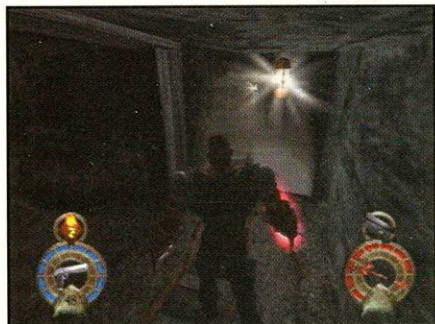
Nachdem die nette Dame bei 13 ihren Exkurs in Russisch beendet hat, zückst du die Shadowgun und die Nephilim-Scherbe. Um das Monster zu töten, musst du auf eine der mittleren Eisschollen gelangen. Wenn du ins Wasser fällst,

achte darauf, in Bewegung zu bleiben. Die Strahlen des Monsters richten großen Schaden an! Die Shadowgun lähmt das Monster. Versuche möglichst große Ladungen deiner Schattenkanone auf Babayagoth abzufeuern. Taste dich an sie ran und verpasse ihr ordentlich was mit der Scherbe. Nach einer Zeit sollte sie den Geist aufgeben. Ein weiteres Siegelgehört dir.

Auf dem Grund des Sees liegt Munition und in der hinteren Ecke des Sees ein Cadeaux. Durch den Tunnel gelangst du erneut in die Minen. Folge dem Weg und achte auf die Flugwesen. Dieses Spielchen zieht sich bis zu 14. Dort legst du den Hebel um. Ein Wagen durchbricht die Absperrung und der Weg zum nächsten Siegel ist frei. Auf dem Grund des Sees ist noch ein Cadeaux versteckt. Weiter geht es zur Railway Bridge 15. Dort sichert ein Laser die Schienen. Doch mit dem Wagen ist auch diese Stelle kein Problem. Hocke dich dort rein und ziehe den Kopf ein. Auf der anderen Seite hast du nun Zugang zum Siegel. Falls du nun im Besitz von nur vier Siegeln bist, transportierst du dich mit dem Teddy zurück in die Minen zu 16. Das ist deshalb so spät sinnvoll, da dich jetzt mehrere harte Monster erwarten.



Auf dem Weg zu 16 zerschießt du alles, was in deinem Fadenkreuz auftaucht. Dadurch fahren einige Blöcke bei 16 aus dem Boden aufwärts. Die Flugwesen erledigst du auf bewährte Weise. Die Monster kannst du bequem von einem Block aus abknallen. Ziehe dich am rechten Block nach oben und sichere dir die beiden Cadeaux. Dann läufst du zum linken Block, ziehst dich daran hoch und



hangelst dich am Seil zum nächsten Block. Von dort aus kannst du das nächste Siegel erreichen. Eine weitere Tür öffnet sich. Bei 17 ziehst du die drei Hebel. Wen du nun über die drei Plattformen hüpfst, musst du schnell sein, da sie nach kurzer Zeit wieder einfahren. Eine Leiter bringt dich zu 18. Links musst du einen Block verschieben – wie immer als Mike. Ein Tor öffnet sich. Stürme dort mit gezückten Waffen hinein und strecke die Monster nieder. Schnappe das Cadeaux und laufe dann zum Siegel. Wenn du das Ding eingesackt hast, erscheinen vier Monster. Feuers aus allen Rohren, bis sich nichts mehr rührt! Jetzt sind alle sechs Siegel komplett. Per Teddy transportierst du dich zurück nach Gehenna. Dort schaust du auf das entsprechende Zeichen der Siegelreihe, die du gerade geschlossen hast, und begibst dich in diesen Raum.

Gehenna (Nephilim-Schild)

Bevor du nun die Treppe hinaufschreitest, holst du dir erst den Nephilim-Schild. Dazu läufst du zu der Tür, die sich gerade geöffnet hat. Auf der Gehenna-Karte musst du zur Arena. Hier erwarten dich eine Menge Monster und Flugwesen. Im Grunde musst du dich immer weiter Richtung Arena vorarbeiten und alle Hebel

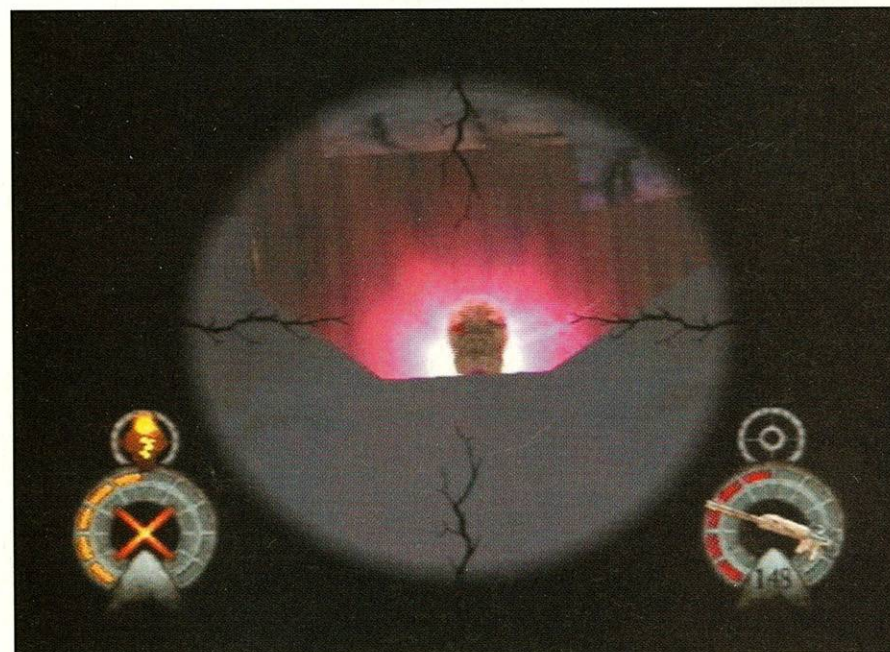


umlegen. Nach jedem Hebel erscheint ein Monster oder auch mehrere, die du erledigen musst. An der Stelle mit der zerbrochenen Brücke musst du mit der Leiter nach unten und auf die kleinen Vorsprünge hüpfen. Auf der anderen Seite ist wiederum ein Hebel, den du umlegst. Nun holst du dir das Cadeaux. Laufe zurück in die Haupthalle und zerschne links und rechts die blauen Lichter an den Statuen. Es erschienen wieder Monster. Zu guter Letzt legst du die Hebel im Raum um und kannst dir den Nephilim-Schild schnappen.

Moytura Island, Irland

Nachdem du die Flugwesen bei 1 erledigt hast, siehst du einen Hebel, den du umlegst. Klettere die Leiter nach oben und nimm die Nephilim-Klinge an dich. Wenn du dich nun umdrehst, siehst du mehrere Ausgänge. Aber nur einer bringt dich ans Ziel. An der ersten Abzweigung gehst du nach rechts. Es folgt eine Platte mit Spießen. Da hüpfst du drüber. Stelle dich auf die Markierung und plündere die Räume links und rechts. Drehe dich um und gehe bei den Spießen in den Gang nach links. Eine weitere Platte mit Spießen folgt. Hier musst du deinen Sprung so planen, dass du genau so zwischen den Messern landest, dass sie dich nicht berühren können.

Nun folgt ein kniffliger Abschnitt bei 2. Falls dich die Blöcke nach unten schieben, solltest du die Finger von den Schaltern lassen. Hinter jeder Tür haust ein Ungetüm. Die Belohnung in Form von Munition und Cadeaux ist gering. Hast du Mumm, machst du es trotzdem. Passe die Blöcke so ab, dass du immer zwischen zwei stehen bleiben kannst. Leider schießen versteckte Waffen aus den Wänden auf dich. Indem du dich duckst, solltest du den Schüssen ausweichen können. Auf der anderen Seite ange-

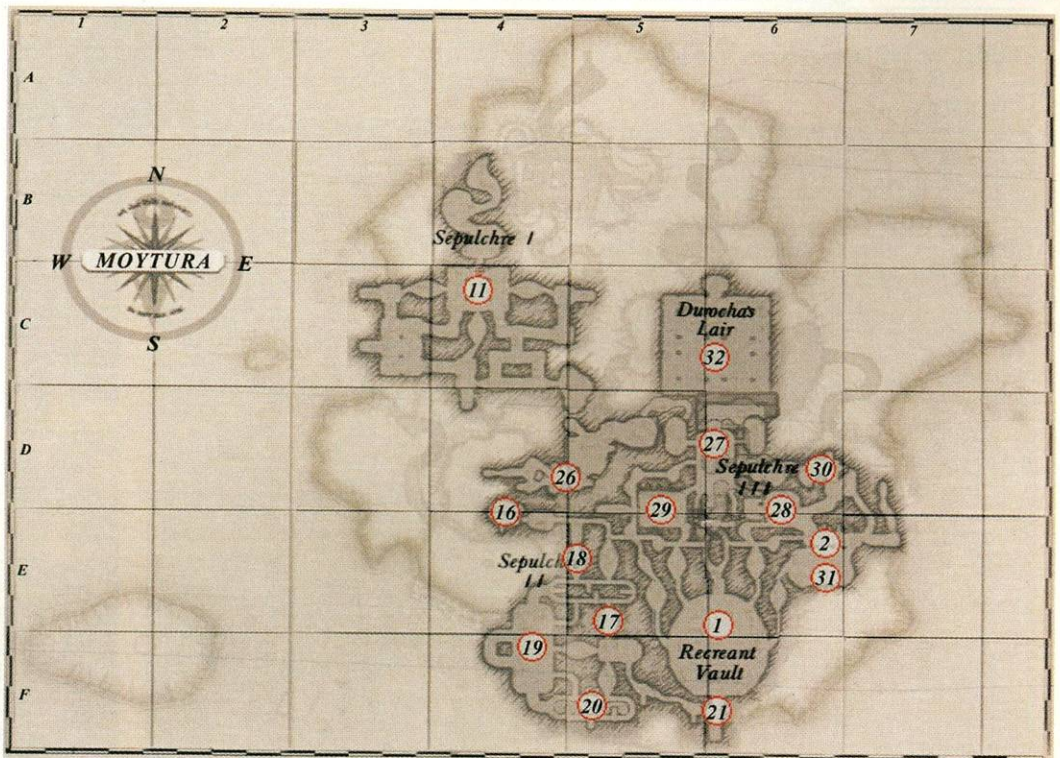
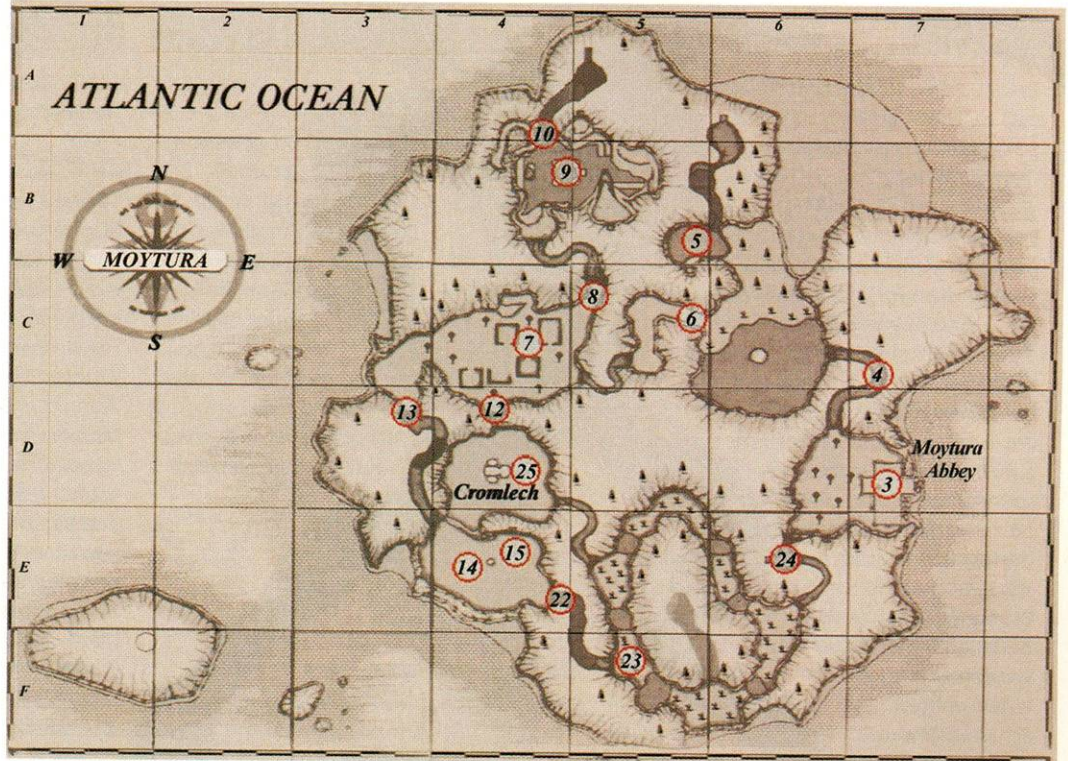


kommen, gehst du den Weg nach oben und durch das Tor bei 3. Ein riesiger Ritter taucht auf. Um den Typen brauchst du dich erst mal nicht zu kümmern. Auf der anderen Seite der Ebene steht ein Block, den du als Mike bewegen musst. Dahinter versteckt sich ein Schalter. Nun wird das Metallgitter im Tunnel gegenüber hochgefahren. Laufe durch den Tunnel 4 bis zu einem See mit Inseln. Dort gibt sich ein zweiter Ritter die Ehre. Rüste dich mit dem Nephilim-Schild aus, um seinen Strahlen standzuhalten.

Springe von Insel zu Insel, bis du auf der anderen Seite angekommen bist. Hinter dem Hügel ist ein See 5, in den du als Shadow Man hineinspringst. Rechts unter Wasser ist ein Tunnel, den du entlang tauchst. So gelangst du zu einem Schalter, der wiederum ein Tor öffnet. Tauche zurück und schwimme zum zweiten Schalter am See. Ein Stück des Weges wird ein Tor 6 geöffnet, das dir Zutritt zur Ruinenstadt 7 gewährt. Hier gibt es mehrere verschlossene Tore. Schau nach rechts. Auf einer Erhöhung ist ein Schalter, den du benutzen musst. Nun öffnet sich das Tor im Tunnel. Bevor du gehst, kassierst du noch alle Gegenstände, die sich in den Tonkrügen verstecken. Die Zombies sollten kein Problem sein. Dann läufst du in den nun offenen Tunnel 8 und kommst in der Nähe des Towers 9 wieder raus.

Als Erstes musst du dich ins Wasser fallen lassen. Wie du das machst, ist egal. Wate durch das Wasser bis zum unteren Eingang des Turmes. Dort ist ein kleiner See. Springe rein und tauche zu der kleinen Höhle. Dort stehen Tonkrüge, die du zerstörst. In einem davon ist die Karte für Moytura Island. Drücke noch den

Schalter, der die Tür auf der linken Seite des Towers öffnet. Jetzt tauchst du wieder zurück. Benutze die Treppe, um wieder nach oben zu kommen. Die Holzbrücke ist morsch. Versuche, sie möglichst schnell zu passieren. Von dem Platz aus gesehen, wo du die Tower-Sektion betreten hast, gehst du nach rechts, bis du den Tower per



Sprung erreichen kannst. Keine Angst, Shadow Man wird sich am Vorsprung festhalten. Allgemein gilt hier: Keine Panik vor weiten Sprüngen! Wenn du den richtigen Absprung schaffst, wird sich der

wieder drückst. Gehe zurück über die Brücke und springe in den Tower. Nun ist die andere hölzerne Plattform dran. Von dort aus kannst du auf einen großen Stein springen. Drehe dich dort nach rechts und springe auf die andere Seite. Nun kannst du durch den Tunnel 10 zum nächsten Teddypunkt rennen.

Schattenmann am Vorsprung festhalten.

Springe durch den Tower hindurch auf die andere Seite des Turmes. Nun springst du auf den Vorsprung gegenüber. Wieder drückst du einen Schalter, der die Höhe der beiden anderen hölzernen Plattformen des Turmes verändert. Springe zurück in den Turm und springe nach links auf die hölzerne Plattform. Von dort weiter auf den Vorsprung. Geh über die Brücke und drücke den nächsten Schalter. Der öffnet wiederum ein Tor mit einem weiteren Schalter, den du

In diesem Raum 11 musst du drei Siegel holen. Eines links, eines in der Mitte und eines rechts. Leider werden alle drei durch Tore geschützt. Zuerst läufst du zum rechten Schalter.

Der öffnet die Doppeltür in deiner Nähe. Ein Monster stürmt heraus, das du mit Blei voll pumpst. Wenn du nun durch die offene Tür läufst, stehst du vor einem

weiteren Tor. Du nimmst jetzt den linken Schalter. Wieder will dir ein Monster an den Kragen. Gehe in den linken Gang und erledige ein weiteres Monster. Den Schalter ignorierst du erst mal. Laufe dann wieder nach links und stelle dich auf die Markierung. Das erste Tor eines Siegels öffnet sich. Nun gehst du zum Schalter, den du vorhin ignoriert hast, und legst ihn um. Zwei Monster stürmen hervor. Gehe zweimal nach links und stelle dich auf die Markierung. Aus der nun offenen Tür kommt wieder ein Monster.

Gehe nun in den Raum. Hole dir das Cadeaux und stelle dich auf die Markierung. Nun wird die verschlossene Tür 12 in der Ruinenstadt geöffnet. Laufe wieder in die Gang hinaus und stelle dich auf die zweite Markierung. Das nächste Tor am zweiten Siegel wird geöffnet. Du kannst dir das linke Siegel schnappen. Wenn du dich ihm näherst, kommen zwei Monster herangestürmt. Hast du das Siegel, öffnet sich das Tor, das du anfangs nach Umlegen des rechten Schalters gesehen hast. Dort läufst du nun hin und legst den Schalter links um. Einmal mehr kommen Monster herbei. Sammele alles ein und stelle dich dann auf die Markierung in der Mitte des Raumes. Jetzt wird das Tor zum zweiten Siegel geöffnet. Schnapp es dir. Danach wird das Tor rechts der Markierung geöffnet, auf die du als Letztes gestiegen bist. Dort gehst du nun hin und machst das Monster kalt. Nun kannst du auch das dritte

Wo gibt es den Voodoo-Zauber?



Peste
Level: Boneyard
Wo: Auf der Erhöhung zu Beginn des Levels.



L'Orage
Level: Moytura Island, Irland
Wo: Hinter einem mit Geröll versperrten Tunnel in der Ruinenstadt.



L'Inferno
Level: Tarovskaya, Russland
Wo: Zu Beginn der Außenwelt des Russland-Levels, in einer Hütte.



Mort
Level: Isle of Dead
Wo: Bei der Dämonenstatue über dem Blutmeer.



Famine
Level: Tarovskaya, Russland
Wo: Im Glockenturm.



Guerre
Level: Louisiana
Wo: Bei den Docks.





Siegel einsacken. Laufe zur jetzt offenen Tür. Du kannst die Grabkammer wieder verlassen.

Laufe zurück zur Ruinenstadt und zu der geöffneten Tür **12**. Dort drückst du den Schalter. Im hinteren Teil der Stadt ist nun der Tunnel **13** zugänglich. Auf der anderen Seite wartet der dritte Ritter **14** auf dich. Doch den ignorierst du im Moment. Auf der linken Seite sind zwei Steinblöcke **15**, die du als Mike verschieben musst. Ist das passiert, kannst du in eine geheime Höhle **16** vordringen. Dort verschiebst du einen weiteren Block. So gelangst du in einen neuen Abschnitt der Grabkammer. Laufe die Treppe runter und gehe nach rechts. Stelle dich auf die Markierung und erledige das Monster. Laufe weiter die Treppe runter, ignoriere die Markierung und laufe in den großen Raum zum Teddypunkt. Nun latschst du auf die Markierung und machst das Monster alle. Laufe dann nach rechts bis zur nächsten



Markierung und nimm das Siegel **17** an dich. Auch wenn sich das Tor vor dir öffnet, solltest du dich umdrehen und deinen Weg rechts fortsetzen. Eine weitere Markierung folgt, die wieder ein Monster auf dich loslässt. Bei **18** schnappst du dir das nächste Siegel. Laufe nun zurück zum Speicherplatz



und lasse dich hinunterfallen. Bei **19** ziehst du die beiden Schalter. Laufe nun die Stufen hoch und renne einmal um Punkt **19** herum auf die andere Seite. Laufe den rechten Gang entlang und aktiviere alle Markierungen. Hier wollen dir wieder einige Monster an den Kragen. Wenn du Gang **20** durchquerst, kannst du wieder ein



Siegel kassieren.

Erneut öffnet sich eine Tür, die du wieder ignorierst. Drehe dich um und gehe nach rechts, dann wieder nach rechts bis zur nächsten Markierung. Diese Markierung spendiert dir ein Seil. Dort läufst



du nun hin und benutzt es. Steige auf die Markierung und erledige die Monster. Du kannst nun einen Geheim-gang betreten. Hier lauert wieder ein Monster. Aktiviere die Markierung und hole dir das Siegel. Diesmal gehst du durch das geöffnete Siegeltor hindurch. Steige auf die Markierung und lasse dich in das Loch fallen. Als Mike verschiebst du den Block und folgst den Stufen. Mache die Monster nieder und hole dir das Grimoire Infernale bei **21**. Jetzt geht's zurück zu Punkt **14**.

Dort ist bei **22** der Tunnel begehbar. Springe ins Wasser und tauche auf der anderen Seite wieder auf. Durch den Ausgang kommst du zu **23**, wo der nächste Ritter Jagd auf dich macht. Bei **24** drückst du einen Schalter, der das Tor zum Cromlech **25** öffnet. Laufe an dem Steingebilde nach links. Dort ist ein Feuer mit dessen Hilfe du als Shadow Man mit dem L'inferno auf den Steinquader kommst und das Cadeaux einsacken kannst. Rechts ist ein Block, den du verschiebst. Nun öffnet sich ein geheimer Gang am Fuße des Steingebildes. Dort

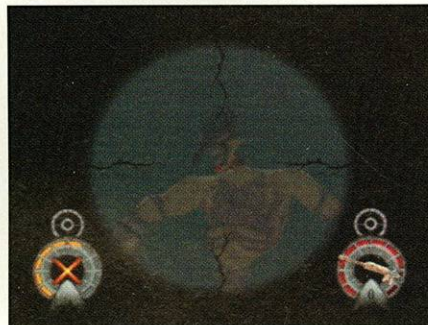


gehst du rein. Nun bist du bei ●. Laufe den Tunnel entlang, bis du ein Cadeaux leuchten siehst. An dieser Wand kannst du dich entlanghangeln und kommst zu einem weiteren Vorsprung, den du erreichen kannst. Drehe dich um und steige weiter auf. Hier bekommst du die Colle. Damit kannst du nun die Steine, die in dieser Welt viele Eingänge versperren, wegsprengen. Es lohnt sich, alles Geröll in der Höhle zu sprengen. So kannst du an den Granatwerfer rankommen.



Auch in der Ruinenstadt gibt es einen versperrten Eingang, erinnerst du dich? Dort bekommst du die Voodoo-Magie L'Orange. Außerdem könntest du deine Cadeaux mal wieder zu Loa bringen, oder? Hast du alles erledigt, gehst du dahin zurück, wo du das Colle gefunden hast, und springst weiter bis zum nächsten Gang, der mit Geröll versperrt ist. Sprenge dir den Weg frei und benutze das Feuer, um die Gegenstände einzusacken. Verlasse den Raum und betrete ●. Im gegenüberliegenden Raum gibt es auch noch Bonusgegenstände. Bei ● benutzt du wieder das Feuer, um an den Kelch ranzukommen. Lass dich dann auf den Boden fallen und gehe nach ●. Hier grinst dich ein steinernes Gesicht an und du musst einen Schalter umlegen. Gehe anschließend nach links weiter.

Dein nächstes Ziel ist ●. Dort gehst du durch die untere Tür. Ein Monster verteidigt einen Schalter. Dieser lässt ein Seil über dir erscheinen. Nun gehst du zurück in den Raum mit dem Kelch. Klettere die Leiter hoch und folge dem Sims bis zum ersten Gang rechts. Schlängele dich an den rotierenden Messern vorbei und benutze den Schalter, dann weiter an den nächsten Messern vorbei und den nächsten Schalter aktivieren. Nun bewegen sich die Statuen in Raum ●. Nimm das Siegel an dich und flitze zurück zu Raum ●. Hier benutzt du das Seil. Auf der anderen



Seite angekommen, mochtest du dich an den Statuen vorbei. Noch einmal musst du an Messern vorbei, um ein weiteres Siegel zu ergattern. Jetzt gehst du zurück und in das nun offene Tor im Stockwerk, auf dem der Kelch zu finden war. Dort leuchtet ein Cadeaux. Wenn du es aufnimmst, kommen zwei Monster. Eines der Monster gibt einen Schalter frei, der wiederum ein Tor im Boden öffnet. Lasse dich hineinfallen und spreng die Steine weg. Allerdings solltest du schnell wieder aus dem Loch raus sein, bevor



die Ladung detoniert. Die Druckwelle ist heftig!

Nun bist du bei ●. Links an der Wand kannst du dich entlanghangeln und das Cadeaux einsacken. Dann springst du rückwärts auf die Kante. Weiter nach links. Dann die Abzweigung nach rechts. Nun stehst du vor ●. Die Feuerbälle sind hier das geringere Übel. Die Bodenplatten sind sehr brüchig. Wenn du durchbrichst, musst du einen Schalter umlegen und einen Gang freisprengen, in dem sich eine Leiter befindet, die dich immer wieder zum Eingang des Feuerballraums bringt. Auf der anderen Seite angekommen, nimmst du das vorletzte Siegel in Besitz. Nun musst du zurück in den Raum mit dem Kelch. Zwischen der Stelle mit den drei Pfeilern ist nun ein weiterer Hebel. In der Mitte des Raumes wird durch diesen ein Tor geöffnet. Dort hüpfst du rein. Springe über das Wasser und ziehe den Hebel. Ein Bonusraum im Kelchraum wird geöffnet. Du springst ins Wasser und tauchst unter den Schrauben hindurch. Du kommst in einen weiteren Raum mit einem Hebel. Der öffnet einen zweiten Bonusraum im Kelchraum. Jetzt springst du in den dritten Tümpel. Der bringt dich in einen Raum mit Bonusgegenständen. Du schwimmst anschließend zurück und kletterst über ein paar Leitern in einen leeren Wassertunnel, über den du nach ● gelangst. Jetzt stehst du dem Levelgegner gegenüber.

Levelgegner: Far Durocha

Für diesen Oberritter musst du eine ganze Menge Zeit investieren. Wichtig: immer in Bewegung bleiben, Waffen zücken und alles auf Far Durocha ballern, was du hast. Nach einer Zeit wird der Körper des Ungetüms liegen bleiben und sich sein Kopf in einen Dämon verwandeln. Dummerweise kann das Vieh fliegen. Auch der Körper erhebt sich wieder und macht Jagd auf dich. Den kannst du aber vergessen. Achte nur darauf, dass er dich nicht erwischt. Dein Hauptziel ist der fliegende Kopf. Wenn du den zur Strecke bringst, hast du gewonnen. Nutze alle Tongefäße im Raum, um an Munition und Energie zu kommen. Mit was du auf den Dämon schießt, ist letztlich egal. Aber Projektile sind für bewegliche Ziele besser geeignet, als die Shadowgun. Liegt der Kopf vor dir, zückst du die Nephilim-Klinge und gibst Far Durocha den Rest. Jetzt nimmst du die Armbrust an dich und schnappst dir das letzte Siegel. Besuche nun Nettie und Jaunty. In einer Sequenz macht sich Shadow Man auf nach Deadside.

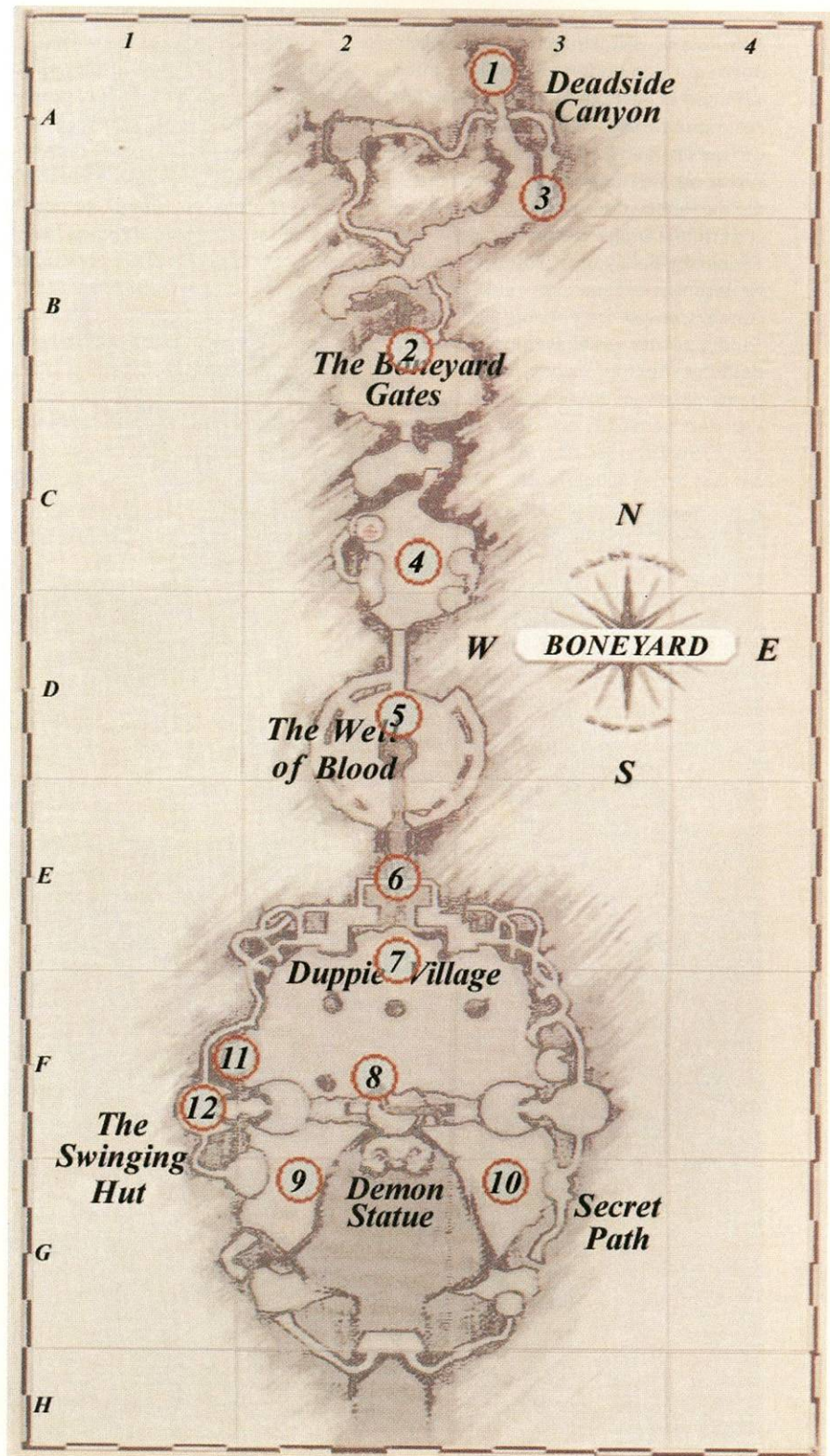
Boneyard – Deadside

Im Canyon ① machst du alle Zombies nieder. Laufe dann denselben Weg, den du noch vom Anfang des Spiels kennst, zu ②. Dort ist ein Feuer, mit dessen Hilfe du auf die Erhöhung gelangst. Laufe durch den Tunnel und erledige die Zombies. Der Käfig über dem Canyon hängt zu hoch. Links ist ein Ausguck mit einem Bösewicht drauf. Erledige ihn und schieße dann auf die Halterung, die den Käfig runterlässt. Nun kannst du auf die andere Seite. Laufe weiter durch den Tunnel und springe über den Canyon bis zu ③. Hier wartet die Voodoo-Magie Peste auf dich. Wieder zurück zum großen Knochentor ②. Dort plauderst du mit Jaunty. Der öffnet die Tore.

Laufe bei ④ weiter in die Duppiesiedlung. Ein Tor mit einem Totenkopf versperrt den Weg. Rechts vom Eingang aus gesehen ist ein Ausgang, der dich zu den Hütten der Duppies führt. Dort verstecken sich zwei Schalter, die das Tor öffnen. Durchsuche alle Hütten nach Extras und der Karte. Durch das offene Tor kommst du zu ⑤. Hier flattern vier Biester rum, die du vom Himmel holst. Dann tauchst du durch das Wasser unter den Schrauben

hindurch, sprengst die Steine mit dem Colle und legst den Schalter um. Tauche zurück und gehe durch das Tor zu ⑥. Hier gibt es ein Schalterrätsel. Erst einmal gehst du den linken Tunnel nach oben. Springe auf den Lift und dann auf die Brücke. Nun läufst du zum rechten

Schalter. Ein Monster erscheint. Laufe dann zum anderen Ende der Brücke und drücke diesen Schalter. Nun kannst du einen neuen Lift in der Mitte der Brücke erreichen. Laufe den nächsten Tunnel nach oben. Wieder dasselbe Spiel: Springe auf den Lift und dann auf die Brücke.



Diesmal drückst du erst den Schalter auf der linken Seite. Jetzt läufst du auf die andere Seite und drückst den Schalter dort. Jetzt geht es zum nächsten Lift. Auf diese Weise arbeitest du dich bis zur Spitze des Berges vor und nimmst dort das Seil, um auf die andere Seite zu gelangen. Dann bist du bei 7.

Hier lässt du dich einfach bis ganz nach unten auf den Boden fallen. Dort unten wimmelt es von Duppies. Verwende die Pest oder andere Voodoo-Magie, um die lästigen Kerle loszuwerden. Nun suchst du die Halterungen, die aussehen wie Krüge mit Seilen dran. Hast du die Dinger zerbröselt, geht es zu Tunnel 8. Bei 9 und 10 gibt es wieder Halterungen zu zerstören. Sind die Dinger futsch, transportierst du dich mit Hilfe des Teddys wieder an die Stelle, durch die du durch Tunnel 8 zur Dämonenstatue gekommen bist. Von dort gehst du nach rechts bis 11. Benutze den Hebel, um den in der Sequenz zu sehenden Käfig herunterzulassen. Drehe dich um und laufe zum Startpunkt zurück. Springe nun auf die Hütte vor dir und gehe dann nach rechts. Laufe immer geradeaus. Nun bist du am

höchsten Punkt und kannst bequem auf den Käfig springen. Achte darauf, etwas versetzt zu springen, sonst fällst du immer wieder durch. Springe nun auf die Plattform dir gegenüber. Laufe über den Steg und klettere die Leiter hoch. Am Ende des nächsten Stegs drehst du dich nach links und ziehst dich an der Mauer hoch. Nun bist du bei 12.

Jetzt folgt eine kleine Sprungaufgabe. Die Hütte vor dir dreht sich. Versuche, deinen Sprung so zu planen, dass du genau durch die Tür springst. Auf der anderen Seite musst du wieder den Felsen erwischen. Ein weiterer Tunnel folgt, von dem aus du in die nächste Hütte springen musst. Bist du aus der Hütte auf die andere Seite

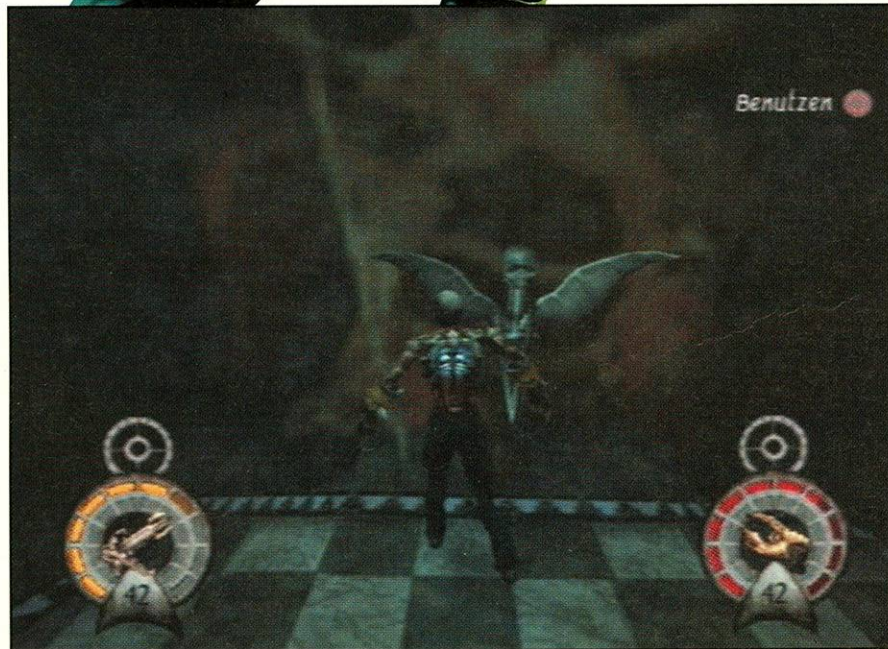
gesprungen, befindest du dich bei 13 und drückst den Schalter. Bei den Brücken, die du in den Sequenzen gesehen

hast, kannst du noch die Voodoo-Magie Morte kassieren. Dazu verlässt du die Hütte auf der anderen Seite und folgst den Gängen. Drücke alle Schalter und springe auf den zweiten Käfig, gegenüber dem ersten. Ansonsten lässt du dich nach unten fallen und gehst zum Boot. Deine Fahrt führt zur Insel der Toten. Allerdings lässt du dich vom Teddy auf der Insel der Toten zurück nach Gehenna transportieren und betrittst dort den Ogouferay-Raum. Von dort geht's erneut auf die Insel der Toten.

Isle of Dead – Deadside

Auf der Insel der Toten erledigst du die Monster 1, holst die Extras und läufst geradeaus in den Raum. Dort ist ein Schalter, den du drückst. Links wird eine Leiter ausgefahren. Laufe in den Raum und murkse die Monster ab. Auf dem Boden liegt die Karte der Insel. Nun bist du bei 2. Klettere die andere Leiter nach oben und laufe geradeaus. Erledige die Monster und folge dem Gang. Du gelangst zu 3. Dort ist ein leuchtender Stein an der Wand angebracht. Zerstöre ihn. Eine Tür öffnet sich. Gehe hindurch. Schwimme durch den See. Links auf dem Grund ist ein Cadeaux. Auf der anderen Seite betätigst du die beiden Schalter 4. Laufe nun zurück. Die beiden großen Statuen im Raum haben sich nun erhoben. Springe von Statue zur Statue auf die andere Seite. Links 5 sprengst du mit dem Colle die Wände. Ein Siegel und andere Extras werden zugänglich. Lege den Schalter um und kehre zurück in den Raum, in dem du eben über die Statuen gesprungen bist.

Laufe durch den Durchgang vor dir. Du kommst zum Blutbecken 6. Im Durchgang zum Blutbecken sprengst du links die Wand. Laufe die Treppe hoch und erledige die Monster. Lass dich mitten in den tieferen Raum fallen. In der Ecke hinten links ist ein Siegel. Klettere nun wieder nach oben. Ein paar Sprungpassagen warten auf dich. Springe auf den Vorsprung und laufe zu den sich bewegendenden Statuen. Die Monster erledigst du bequem mit dem Scharfschützengewehr. Im nächsten Raum wendest du dich nach rechts und ziehst dich an der Kante hoch. Nach diesem Muster arbeitest du dich nach oben bis in einen Gang. Weitere Monster und modrige Ritter wollen dir ans Leder. Laufe



weiter bis in den Raum mit dem Siegel. Schnapp es dir und lege den Schalter um. Laufe zurück zum Durchgang des Blutbeckens. Dort gehst du nach links und legst den Schalter und das Monster um.

Im Becken senkt sich ein Tor. Ballere die Fische ab und schwimme zum Tor. Auf dem Grund liegt Munition. Hinter dem Tor wartet ein Siegel auf dich. Auf dem Grund vor diesem Vorsprung befindet sich ein Cadeaux. Nun gehst du zurück zu dem Schalter, den du eben umgelegt hast. Dort hat sich ein Block verschoben. Gehe da hindurch und mache die Monster alle. Ein weiteres Siegel wartet auf dich **7**. Nun lässt du dich vom Teddy zurück auf das Boot auf der anderen Seite der Insel transportieren. Springe nach rechts ins Blutmeer und schwimme an Land. Hier benutzt du das Feuer, um auf die Erhöhung zu kommen **8**. Lasse dich auf der anderen Seite hinabfallen und gehe durch den Blutwasserfall. Mache die Ritter zur Schnecke und klettere alle drei Leitern nach oben. Laufe den Gang hinab und spreng die morsche Mauer auf. Folge dem Gang weiter ins Innere der Insel. Wieder musst du eine Mauer sprengen. Um über die Lava zu kommen, springst du leicht versetzt nach rechts. Im folgenden Raum **9** ziehst du einen Hebel. Mit dem Seil kommst du über die Falle. Schnapp dir

das Siegel und spreng die Mauer rechts unten. Mach das Monster nieder und erkunde die Gänge. Hier findest du ein weiteres Siegel. Ziehe den Hebel, um das Siegel bei **10** zum Vorschein zu bringen.

Transportiere dich mit dem Teddy zurück zum Eingang der Gruft und laufe zu **10**. Nun kannst du die Plattformen an der Wand als Treppe benutzen und auf die fliegende Plattform springen. Wenn du auf den Gang vor dir zufliegst, solltest du dich nach links wenden. Dort ist ein weiterer Gang, der ein Siegel enthält. Hol es dir. Dann springst du von der fliegenden Plattform in den Gang vor dir. Rechts im Gang ist ein Siegel **11**. Jetzt musst du über die beiden fliegenden Plattformen zum Feuer bei **1** kommen. Mit Hilfe des Feuers kannst du dich auf die andere Seite des Raumes transportieren und das vorletzte Siegel kassieren. Bei **12** öffnet sich ein Gang. Also transportierst du dich wieder zur Falle auf die andere Seite der Insel. Hier wartet der finale Levelgegner auf dich.

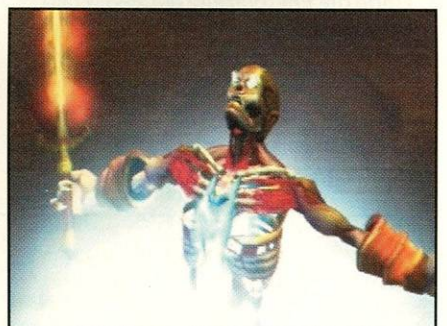
Levelgegner: Ogou Feray

Auch hier solltest du wieder in Bewegung bleiben und Ogous Schergen erledigen. Dann gibst du ihm mit der Armbrust Saures. Wenn er am Boden liegt, zückst

du deine Klinge und machst ihm den Garaus. Er hinterlässt das letzte Siegel. Damit ist eine weitere Reihe komplett. Mit dem Kodex gehst du wieder nach Gehenna zurück. Stelle dich in die Mitte des großen Raumes zu Beginn und öffne das letzte Tor. Laufe zu dem schwebenden Ballund haue ihn mit der Klinge zu Klump. Nun kommt es zum finalen Kampf. Schau dir die Sequenz an.

Endboss: Asmodeus

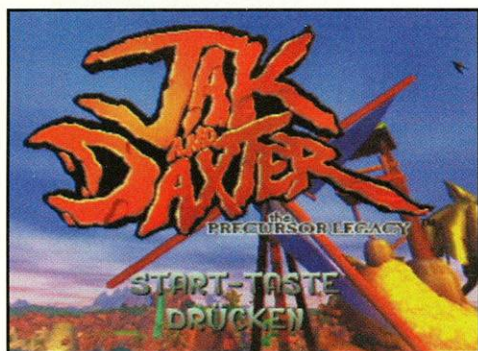
Hör dir an, was der Großkotz zu sagen hat. Dann geht es auch schon los! Feuere alles auf den Kerl ab, was dein Arsenal hergibt. Auch Voodoo-Zauber! Wenn alles ver-schossen ist, ballerst du mit der Armbrust und der Shadowgun auf Asmodeus. Achte auf die kleinen Spinnen, die er aussendet! Wichtig: Immer in Bewegung bleiben! Leider ist der Kampf viel zu schnell zu Ende. Nach einer Zeit wird der Kerl zu Boden gehen und Shadow Man gibt ihm den Rest. Damit hast du den Teufel vertrieben. Herzlichen Glückwunsch!





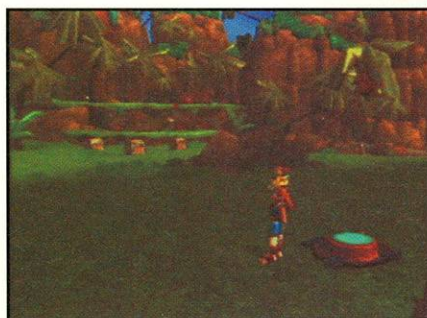
JAK & DAXTER - The Precursor Legacy

Großmaul Daxter ist ein echter Pechvogel: Zuerst wird er in einen haarigen Nager verwandelt und jetzt muss er auch noch mit seinem besten Kumpel Jak die Welt retten. Aber keine Angst, wir bieten Hilfestellung!



Felsgeysir

1. Finde die Energiezelle auf dem Pfad!
An dieser ersten Energiezelle führt quasi kein Weg vorbei.
2. Öffne die Precursor-Tür!
Lade dich mit blauem Eco auf und... öffne die Precursor-Tür.



3. Klettere auf die Klippe!
Laufe nach der Zwischensequenz über grünes Eco weiter und du stößt zwangsweise drauf.
4. Befreie die sieben Spähfliegen!
Kurz hinter der ersten Energiezelle befinden sich sieben rote Kisten. Öffne sie und du findest jeweils eine Spähfliege darin.



Schwer zu findende Precursor Orbs gibt es nicht, du hast gerade ein Trainings-Areal absolviert!

Sanddorf

1. Bringe 90 Orbs zum Bürgermeister!
Die Aufgabenstellung sagt alles.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint:

Dieses Spiel ist ein Kaufgrund für die PS2!

Vertrieb: Sony
Hersteller: Naughty Dog
Genre: Jump'n'Run



2. Bringe deinem Onkel 90 Orbs!
Die Aufgabenstellung sagt alles.

3. Treibe die Yacows zurück in ihren Pferch!
Rede mit dem Farmer am Strand, treibe die Yacows mit sanfter Gewalt zurück in ihren Pferch und hole dir beim Farmer deine Belohnung ab.

4. Bringe 120 Orbs zum Orakel!
Die Aufgabenstellung sagt alles.

5. Bringe 120 Orbs zum Orakel!
Die Aufgabenstellung sagt alles.

Das Orakel erreichst du, indem du auf die Felsen links vor dem Haus des Farmers kletterst und dann mit Rollsprüngen von Felspfeiler zu Felspfeiler springst.

6. Befreie die sieben Spähfliegen!
- Am Strand hinter dem Haus des Bildhauers.
 - Auf dem Felshaufen vor dem Haus des Farmers, auf dem Weg zum Orakel.
 - Im Haus des Bürgermeisters.
 - Im Haus des Farmers am Strand.
 - Im Haus des Fischers gegenüber der Windmühle.
 - Unmittelbar vor dem Orakel.
 - Unter der Brücke zwischen dem Haus des Künstlers und der Windmühle.
- Schwer zu findende Precursor Orbs?



Fehlanzeige, so gut wie alle liegen quasi auf dem Präsentierteller und auch der Rest ist nicht schwer zu finden.

Wächterstrand

1. Setze die Eco-Ernter wieder frei!
Laufe ans andere Ende des Strandes und schlage die Steine unter den Eco-Erntern zur Seite.
2. Schubse das Flut Flut-Ei von der Klippe!
In der Nähe der Eco-Ernter beginnt ein Pfad, der die Felsmauer entlangführt. An dessen Ende befindet sich ein riesiges Ei. Laufe dorthin und malträtiere es mit Schlägen und Tritten, bis es von der Klippe fällt. Springe anschließend nach unten und rede mit der "Vogelfrau".
3. Hol dir die Energiezelle vom Pelikan!
Ein Pelikan fliegt heran und klaut eine Energiezelle vom Strand. Schwimme zur Insel des Pelikans, erklimme sie und verpasse dem Flattermann ordentlich eine auf die Zwölf. Um die ausgespuckte Energiezelle schneller als der Vogel zu erreichen, springst du geradewegs ins Wasser, schwimmst zur Mühle und fährst nach oben.
4. Hol dir die runtergefallene Energiezelle!
Damit sie fällt, musst du an den hinteren

Teil des Strandes laufen und Seemöwen jagen, und zwar von einem Ruinenteil zum anderen, insgesamt dreimal. Die Energiezelle findest du dann in der Nähe der Eco-Ernter.

5. Schieße hoch zum Kanonenturm!
Nachdem du im verbotenen Dschungel den Öffnungsschalter betätigt hast, kannst du zum Kanonenturm hüpfen. Vorher geht das nicht!

6. Erkunde den Strand!
Hinter dem Schussfeld der Kanone befindet sich eine Öffnung in der Felswand, in der gut sichtbar eine Energiezelle liegt.

7. Klettere auf die Wächterstatue!
Auf der zweiten Ruine findest du eine Energiezelle, du musst sie nur einsammeln.

8. Befreie die sieben Spähfliegen!
- Auf dem Pfad zwischen den Eco-Erntern und dem Flut Flut-Ei.
 - Auf der ersten Ruine, wo du auch die Möwen findest.
 - Auf der kleinen Plattform zwischen den ersten beiden Windmühlen (ein guter Aussichtspunkt!).
 - Auf einem Felsturm links neben der hinteren Windmühle. Schlage zuerst von unten die Pfeiler hoch und springe dann nach oben.





- Gleich am Eingang des Abschnittes zusammen mit anderen Kisten.
 - In einer Ecke des Strandes.
 - Links neben den Eco-Erntern auf einer Anhöhe (Doppelsprung!).

Einige Precursor Orbs sind in metallenen Kisten, die gesprengt werden müssen, nach anderen

musst du tauchen und ein paar sind zudem im Wasser beim Wasserfall – der Rest ist leicht zu finden.

Verbotener Dschungel

1. Setze den Eco-Strahl wieder frei! Gehe beim Leveleingang ein Stück geradeaus und dann nach links über den Fluss. Laufe den Turm im Gegenurzeigersinn entlang, klettere auf die Maschine und zerstöre den Spiegel. Lass dich fallen, benutze das Sichtgerät und richte den Strahl neu aus. Den Standort des nächsten Turmes bekommst du angezeigt, also lenke den Strahl immer brav um, bis die Stadt wieder Strom hat. Die Belohnung gibt's direkt vom Bürgermeister.

2. Begib dich zur Spitze des Tempels! Passiere direkt nach dem Leveleingang den Fluss und gehe über die beiden Hängebrücken. Lade dich mit blauem Eco auf, betrete den Turm über die neu entstandene Brücke und kämpfe dich bis ganz nach oben.



3. Finde den blauen Öffnungsschalter! Drücke auf der Spitze des Tempels den blauen Knopf und fahre nach unten. Folge dem Weg und nimm die Energiezelle.

4. Besiege die dunkle Eco-Pflanze! Folge dem Weg und besiege die Pflanze, indem du wartest, bis die Käfer ihre Stacheln verlieren, bevor du sie platt machst. Nun kannst du über zwei Blätter zur Blüte hoch und die Eco-Pflanze verletzen. Drei Treffer genügen.

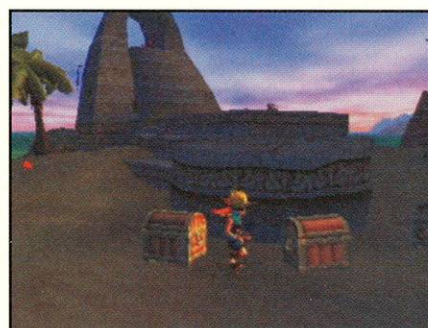
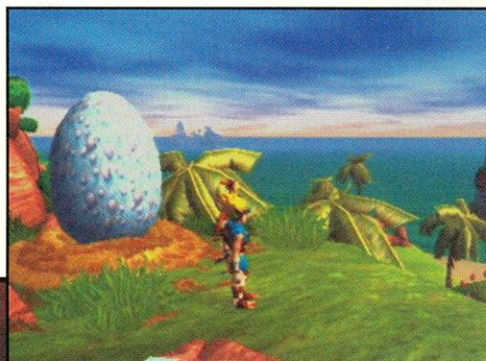
5. Fange 200 Pfund Fische! Unter der Brücke links neben dem Eingang wartet ein Fischer auf dich. Fange 200 Pfund Meeresgetier und du bekommst nicht nur eine Energiezelle, sondern auch die Erlaubnis, das Schnellboot zu benutzen. Tricks gibt's keine, Geschicklichkeit ist alles.

6. Folge dem Canyon bis zum Meer! Folge dem Canyon des Fischers und schwimme zur kleinen Insel.

7. Öffne die verschlossene Tür des Tempels! Kurz vorm Meer befindet sich blaues Eco. Sammle es ein, springe nach oben und öffne die Tür des Tempels.

8. Befreie die sieben Spähfliegen!

- Auf halbem Weg zum Tempel, in der Nähe anderer Kisten.



- Hinter der Maschine.
- Im Tempel auf dem Weg nach oben.
- In der Nähe des blauen Sprungfeldes.
- Nahe dem vierten Turm am Baum.
- Nahe dem zweiten Turm.
- Unter einer Brücke.

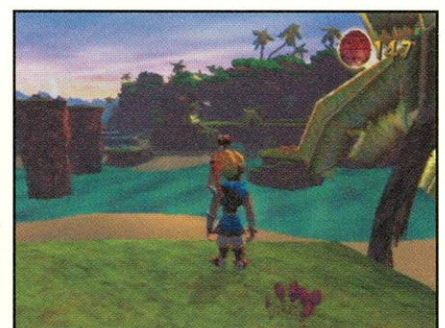
Die meisten Precursor Orbs sind leicht zu finden, aber wer kommt schon auf die Idee, einer toten Eco-Pflanze auf dem Kopf herumzuhüpfen?

Nebelinsel

Um die Nebelinsel erreichen zu können, musst du dir zuerst im Verbotenen Dschungel die fünfte Energiezelle verdienen.

1. Fange die Muse des Bildhauers! Rede zuerst mit dem Bildhauer in Sanddorf, der dir von seiner Muse erzählt. Gleich nach deiner Ankunft auf der Nebelinsel siehst du sie auch schon herumtollen. Folge ihr erst einmal langsam, um dich mit der Umgebung vertraut zu machen. Die Muse läuft auf einem Rundkurs, auf dem sich auch einige Gegner befinden, die du aus dem Weg räumen solltest. Bist du mit den äußeren Umständen vertraut, musst du die Muse nur noch fangen – renne ihr einfach hinterher oder schneide ihr mit einem gekonnten Sprung den Weg ab. Eine ordentliche Portion Glück gehört natürlich mit dazu.

2. Klettere auf das Lurker-Schiff! Verlasse die Hinterhalt-Arena durch den zweiten Ausgang und folge dem Weg zum Schiff. Hier liegt die Energiezelle gut sichtbar an Deck, du musst sie nur noch einsammeln.



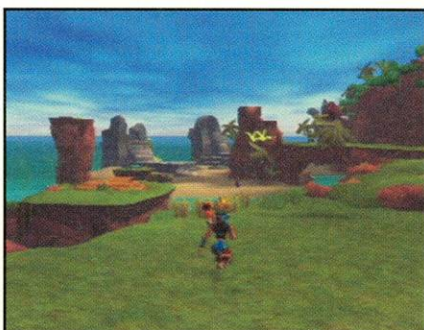


3. Stoppe die Kanone! Direkt nach der zweiten Energiezelle führt ein Weg nach oben. Folge ihm und springe jeweils über zwei breite Fässer, bevor du unter dem dritten hindurchschlüpfst. Hin

und wieder kommen Nischen, in denen du eine Verschnaufpause einlegen und dich mit grünem Eco regenerieren kannst. Am Ende des Weges befindet sich die Kanone. Wenn du die beiden Monster erledigt hast, wirst du belohnt.

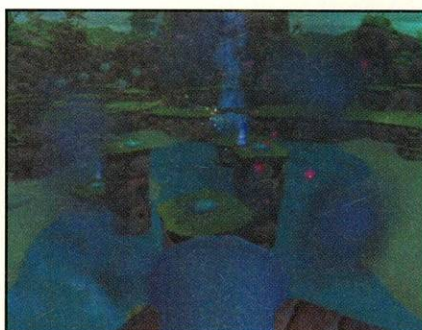
4. Gehe zurück zum dunklen Eco-Becken! Laufe in das Gebiet mit den bodenlosen Abgründen und springe so weit wie möglich hindurch. In der Nähe einer kleinen, roten Eco-Portion musst du zwei Gegner K.o. schlagen und dann den großen Knochen mit Tritten und Schlägen zu Fall bringen. Laufe über die neu entstandene Brücke, lade dich mit einer Portion blauen Ecos auf und passiere die Tür. Du gerätst in einem Hinterhalt und musst dich zahlreicher Gegner erwehren. Hast du das geschafft, erscheinen vier Treppenstufen und du kannst die Kampfarena verlassen. Oberhalb des Beckens mit dunklem Eco findest du deine Belohnung, die Energiezelle.

5. Zerstöre die Ballon-Lurker! Schwing deinen Hintern auf den Zoomer am Wasser und folge den sechs Ballonfahrern. Sind sie auf gleicher Höhe mit dir, musst du sie genau in der Mitte treffen, da sie vorne und hinten durch Minen geschützt sind. Hast du alle sechs erwischt, taucht im Bauch des Schiffes eine Energiezelle auf.



6. Benutze den Zoomer, um zur Energiezelle zu gelangen! In der Mitte der Bucht befindet sich ein hölzernes Konstrukt. Fahre vorsichtig die Rampe hoch, biege nach rechts ab, fahre bis zur linken Abzweigung und drehe dich im Stand. Gib jetzt Vollgas und springe am Ende des Weges, um direkt in die Energiezelle zu rauschen.

7. Benutze blaues Eco, um zur Energiezelle zu gelangen! In dem Areal mit den bodenlosen Abgründen findest du kleine, blaue Eco-Portionen. Säubere die Gegend von allen Feinden und nimm dir zuerst das blaue Eco, das am nächsten zum Leveleingang ist. Renne über die Brücke, nimm die zweite Eco-Portion, lass dich nach rechts fallen und nimm dir die dritte. Katapultiere dich jetzt horizontal in Richtung der Eco-Plattform und renne hin, um sie zu aktivieren. Dort angekommen, musst du nur noch über den Abgrund schweben und die siebte Energiezelle einsammeln.



8. Befreie die sieben Spähfliegen!
- Fahre mit dem Zoomer auf die Holzkonstruktion nahe der sechsten Energiezelle; dort befindet sich auch eine Spähfliege.
 - Gehe nach dem Hinterhalt durch den anderen Ausgang aus der Arena und springe mit der Felswippe nach oben.
 - Gut sichtbar auf dem Lurker-Schiff.
 - In der zweiten Nische auf dem Weg zur Kanone. (Nach dem Lurker-Schiff.)
 - Katapultiere dich von der dritten Nische bei dem Fässerweg horizontal über den Abgrund.
 - Nach ein paar wegbrechenden Bodenteilen auf einer Anhöhe. (Alternative: vom Weg bei der Maschine nahe der Kanone fallen lassen.)
 - Springe mit Hilfe einer hölzernen Wippe und dem Stein bei der Muse nach oben, die Spähfliege ist in einer Kiste.

In der Hinterhalts-Arena befinden sich zahlreiche Metallboxen. Wenn du die Kanone von den Gegnern befreit hast, kannst du sie selbst nutzen und damit die Kisten in die Luft jagen. Gehe schließlich in die Arena zurück und sammle die Precursor Orbs; die restlichen sind recht unspektakulär verteilt und leicht zu finden.

Feuer-Canyon

1. Erreiche das Ende des Feuer-Canyons!
Die Aufgabenstellung sagt alles: Heize einfach durch und sieh zu, dass du möglichst viele blaue Ballons einsammelst.
2. Befreie die sieben Spähfliegen!
Die Strecke ist kurz, sieh also zu, dass du generell alle Kisten (bis auf die schädlichen...) einsammelst, dann hast du automatisch auch die Spähfliegen.

Felsdorf

1. Bringe 90 Orbs zum Glücksspieler!
Die Aufgabenstellung sagt alles.
2. Bringe 90 Orbs zur Geologin!
Die Aufgabenstellung sagt alles.
3. Bringe 90 Orbs zum Krieger!
Die Aufgabenstellung sagt alles.



4. Bringe 120 Orbs zum Orakel!
Die Aufgabenstellung sagt alles.

5. Bringe 120 Orbs zum Orakel!
Die Aufgabenstellung sagt alles.

6. Befreie die sieben Spähfliegen!
 - Zwischen den Pfeilern auf dem Weg zur Hütte des blauen Weisen.
 - Hinter dem heißen Stein an der Brücke.
 - Hinter dem Fels von der Geologin.
 - Auf dem Weg zur Hebemaschine.
 - Am Wasser nahe dem Eingang zur verlorenen Precursor-Stadt.
 - Hinter dem Haus des blauen Weisen.
 - Am Eingang zum Sumpf.

Auch im Felsdorf haben die Programmierer kein Ostereier-Suchen veranstaltet. Es gibt keine Precursor Orbs, auf die man speziell hinweisen musste.

Verlorene Precursor-Stadt

1. Hebe die Kammer!
Rutsche im Raum mit der vierten Energiezelle die Rampe hinunter. Du landest in einem runden Raum mit stachelbewehrten Lurkern. Schalte sie alle einen nach dem anderen (auch die im "ersten Stock"!) aus und merke dir, wo die fünf Maschinen stehen. Lade dich anschließend bis zum Rand mit blauem

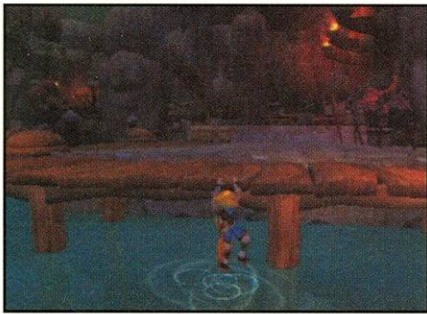
Eco auf und aktiviere alle fünf Maschinen auf einmal, bevor sie wieder nacheinander ausgehen. Ist dir das geglückt, öffnet sich die Kammer in der Mitte des Raumes. Betätige dort den Knopf in der Mitte und du fährst an die Wasseroberfläche. Kiera erzählt dir von der Energiezelle auf dem Dach. Theoretisch kannst du sie dir auch von außen holen, aber das ist verdammt schwer. Fahre lieber wieder nach unten und schnapp sie dir dort, denn sie liegt auch weiterhin friedlich und seelenruhig auf dem Dach.

2. Folge den farbigen Röhren!
Im dritten Raum (den mit den vielen Spähfliegen) findest du drei farbige Röhren mit jeweils einem Schalter davor. Tritt auf den Knopf vor der roten Röhre und merke dir, wo sie die Energiezelle hingeschickt hat. Gehe nun an der Wand entlang, um dir das Objekt deiner Begierde zu holen. Keine leichte Aufgabe, da du zahlreiche bewegliche Teile beachten musst. Beeile dich aber trotzdem etwas, denn wenn du zu langsam bist, musst du wieder von vorne beginnen.

3. Begib dich auf den Grund der Stadt!
Hast du dir Energiezelle Nummer eins geschnappt, geht es nur in eine Richtung weiter. Rutsche also eine zweite Bahn entlang und du kannst gar nicht anders, als dir zur Belohnung eine Energiezelle zu nehmen. Nach der Rutschpartie trennt dich nur ein Doppelsprung davon.

4. Durchquere das mit Lurkern verseuchte Becken!
Halte dich im Raum mit dem Wasserstrudel links, passiere den zeitweise elektrischen Pool und besiege den Doppel-Lurker, indem du den oberen Kerl mit





einem Drehsprung vom unteren herunter-schlägst und schließlich beiden noch einmal eins auf die Mütze gibst. Die Energiezelle bekommst du, nachdem du mit Hilfe eines Schalters drei Säulen aus dem großen elektrischen Becken geholt hast. Da die Pfeiler relativ schnell wieder versinken, musst du auf den ersten mit einem normalen Sprung gelangen, für die beiden nächsten Sätze kannst du jeweils einen Doppelsprung benutzen.

5. Stelle die Plattformen auf die gleiche Farbe ein!

Halte dich im Raum mit dem Wasserstrudel in der Mitte rechts und passiere die elektrische Leitung, um an einen elektrischen Pool zu gelangen. Hier befinden sich 13 Plattformen im Wasser, auf die du alle einmal springen musst. Nicht einmal oder zweimal, immer genau einmal. Auf den ersten Blick etwas verwirrend, mit

einem Plan aber kein Problem – und genau deswegen haben wir dir einen gezeichnet. Folge einfach nur den Zahlen auf der nebenstehenden Karte und schon hast du dir ratzfatzt eine Energiezelle verdient. Vorsicht nur in Sachen Lurker: Erledige das Biest bei der nächsten besten Gelegenheit, aber nur, wenn es die Stacheln eingefahren hat!

6. Klettere das Rutsch-Rohr hoch!

Die sechste Energiezelle musst du automatisch nach der dritten erspielen, nur der Tod und die Aufgabe deines Spielstandes führen an dieser Situation vorbei. Nachdem du dir die dritte Energiezelle genommen (und damit automatisch einen Schalter betätigt) hast, steigt unaufhaltsam dunkles Eco auf und du musst in einer atemberaubenden und ziemlich schweren Sprungsequenz deine Jump'n'Run-Qualitäten unter Beweis stellen. Renne immer den Weg entlang und mache auftauchenden Lurkern mit einem rechtzeitig eingeleiteten Drehsprung den Garaus. Wenn du diesen Höllentrip überlebst, bekommst du zur Belohnung deine wohlverdiente Energiezelle.

7. Begib dich zum Zentrum der Stadt!

Wenn du den Raum mit den vielen Spähfliegen verlässt, kommst du zum Zentrum der Stadt. Dieses besteht aus einer Plattform in der Mitte (mit einer Energiezelle darauf) sowie mehreren kleineren Plattformen, die sich um die mittlere drehen und dabei gelegentlich



zur Seite kippen. Schnapp dir beim Durchqueren des Raumes die Energiezelle und pass auf, dass du nicht von einer Plattform gekippt wirst.

8. Befreie die sieben Spähfliegen!

- Auf einer Plattform unten im ersten Raum.
- Im zweiten Raum auf der rechten Seite.
- Im dritten Raum auf der rechten Seite im ersten Stock, abgetrennt durch einen elektrischen Pool.
- Im dritten Raum, auf dem Weg zur zweiten Energiezelle.
- Im dritten Raum: Drücke auf den Schalter vor dem grünen Rohr und sammle die Spähfliege in der Mitte des Raumes ein.
- Im dritten Raum: Drücke auf den Schalter vor dem blauen Rohr und sammle die Spähfliege am rechten Rand des Raumes ein.
- Auf einer Plattform in dem Raum vor der zweiten Rutschpartie.

Es gibt zwei Arten von Orten, an denen schwer zu erreichende Precursor Orbs zu finden sind: Bei den beiden Rutschpartien (denn da herrscht Hektik und die Angst, ob man überhaupt durchkommt) und an heißen Stellen mit sich bewegend Plattformen. Ruhe bewahren und im Zweifelsfall mehrfach probieren. An ein paar Precursor Orbs mehr oder weniger wird dein Erfolg im Spiel nicht gemessen!



Precursor-Becken

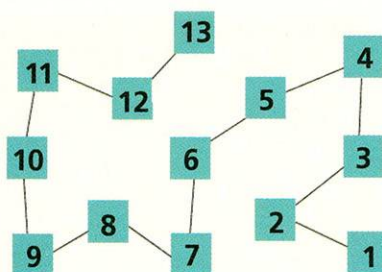
1. Treibe die Maulwürfe in ihr Loch!
Rede mit der Geologin im Felsdorf, um diese Aufgabe zu bekommen. Verfolge die Maulwürfe und treibe sie in ihr Loch – Übung ist alles, Tricks gibt's keine. Rede anschließend wieder mit der Geologin.

2. Fange die fliegenden Lurker!
Im ganzen Areal halten sich vier Lurker auf, fliegende lila Kreaturen. Spüre sie auf und jage sie so lange, bis du sie gerammt hast. Ist auch der letzte Lurker erledigt, bekommst du eine Energiezelle.

3. Schlage die Tote-Schlucht-Rekordzeit!
Suche das schwarzweiß karierte Band und fliege hindurch, um auf Rekordjagd zu gehen. Neben Binsenweisheiten wie "Gib Gas" oder "Ecke nirgendwo an" noch folgender Ratschlag: An einer Stelle musst du dich fallen lassen und in die Gegenrichtung fahren. Lass dich also fallen, geh vom Gas und wende noch in der Luft dein Gefährt, um nach dem Bodenkontakt sofort weiterfahren zu können. Deine angepeilte Zeit liegt bei unter 45 Sekunden.

4. Hol dir die Energiezelle am See!
Fahre in dem Abschnitt mit den befallenen Pflanzen die Rampe hoch, am kreisrunden Loch vorbei und springe über die beiden Abgründe. Fahre anschließend die Rampe hoch und springe über mehrere Pfeiler wieder ein Stück nach unten. Linker Hand hast du jetzt eine lange, mit Precursor Orbs gekennzeichnete Gerade. Gib Vollgas und springe im richtigen Moment ab, um die Energiezelle über dem See zu bekommen.

5. Heile die vom dunklen Eco befallenen Pflanzen!



In der Nähe einer grünen Eco-Quelle stehen blaue Pflanzen. Lade dich mit Eco auf und fliege über die Pflanzen – immer am Rand entlang, so lange, bis alle weg sind. Dabei musst du öfter grünes Eco nachtanken, während die Pflanzen wieder nachwachsen. Lass dich davon aber nicht frustrieren, irgendwann hast du's geschafft!

6. Fliege durch die violetten Precursor-Ringe!
Suche den auffällig platzierten violetten Ring und fliege hindurch. Sofort taucht ein anderer auf und dann der nächste und so weiter und so fort. Auch wenn die Ringe meist in Sichtweite erscheinen, lass dir trotzdem nicht allzu viel Zeit, denn nach etwa 10 Sekunden verschwinden sie wieder und du musst von vorne anfangen. Hast du alle Ringe eingesammelt, erscheint die Energiezelle automatisch.

7. Fliege durch die blauen Precursor-Ringe!
Suche den blauen Ring und fliege mit einem Sprung hindurch. Der Rest ist wie bei Aufgabe 6: Ring suchen, hindurchfliegen. Nur ist hier eben alles eine Stufe schwerer, du hast weniger Zeit und der Kurs ist anspruchsvoller. Vor allem der siebte Ring ist anfangs knifflig. Fahre mit Vollgas über den Stein und springe zusätzlich, der Rest geht dann (fast) von ganz alleine.

8. Befreie die sieben Spähfliegen!
• Auf dem Weg zur vierten Energiezelle.
• In der Nähe der befallenen Pflanzen.

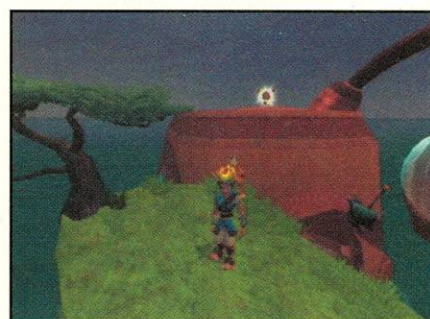
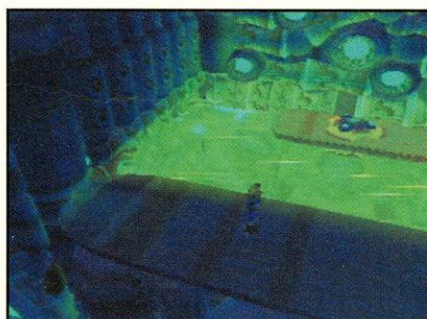
- In der Nähe des Eingangsbogens.
- In der Nähe des Maulwurfhügels.
- Nahe dem runden Ausschnitt der Erhebung bei den befallenen Pflanzen.
- Unmittelbar vor dem ersten blauen Ring.
- Unmittelbar vor dem ersten violetten Ring.

Bei den ganzen Jagden und der Suche nach Ringen hast du das Precursor-Becken sowieso schon zigmal durchfahren. Es sollte hier keinen Winkel mehr geben, den du nicht schon mehrfach gesehen hast. Deshalb: keine besonderen Hinweise zum Thema Precursor Orbs.

Sumpf

1. Reite auf dem Flut Flut!
Wenn du das Flut Flut-Ei am Wächterstrand von der Klippe geschubst hast, findest du das Flut Flut mit Zaumzeug ausgestattet auf einer Plattform mitten im Sumpf. Sitze auf, springe die hölzernen Stufen nach oben und erkunde die Plattformen in luftiger Höhe. Nach ein paar mehr oder weniger einfachen Sprüngen (das Flut Flut kann auch gleiten!) findest du die Energiezelle auf einer Plattform in der Nähe der Stelle, an der du auf das Flut Flut gestiegen bist.

2. Beschütze Farthys Fressen!
Dem versoffenen Hinterwäldler im Sumpf ist das Haustier abgehauen. Um es wieder anzulocken, hat er Futter verteilt, das aber immer wieder von den Ratten aufgefressen wird. Als Problemlöser von Welt lädst du dich mit gelbem Eco auf und gibst den Riesenratten Saures. Es wird in die Ego-Perspektive geschaltet und du kannst nur noch nach rechts und links sehen. Feuere so viel der Knopf hergibt, du brauchst nur grob in die richtige Richtung zu zielen. Nach etwa einer Minute ist alles vorbei.





3. Schlage den Lurker-Hinterhalt nieder! In der Nähe des Sprungfeldes zum dritten Zeppelin-Stein findest du ein weiteres Sprungfeld. Benutze es und du gerätst in einen Hinterhalt. Bahne dir mit Drehattacken und gelbem Eco deinen Weg durch die gegnerischen Reihen und du bekommst eine leicht verdiente Energiezelle.

4. Zerstöre die Seile des Zeppelins! Passiere die Stelle mit den ersten sich bewegenden Holzbarrieren, zerstöre den Stein mit der kleinen Portion gelben Ecos und lade dich mit einer vollen Portion auf. Vernichte nun die Ratten sowie deren Nester und springe auf den ersten Pilz, der absinkt und den zweiten erhöht. Springe nun auf den zweiten Pilz und feuere mit gelbem Eco auf den riesigen Fels.

5. Zerstöre die Seile des Zeppelins! Laufe weiter durch den Sumpf und du triffst zwangsweise auf das zweite Halteseil. Lade dich mit gelbem Eco auf, kappe das Halteseil und vergiss nicht, die Energiezelle einzusammeln.

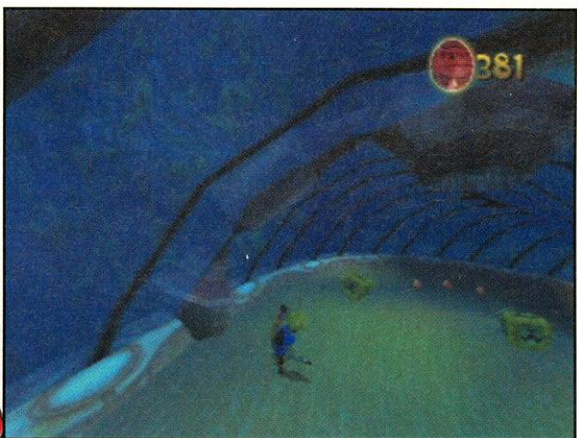
6. Zerstöre die Seile des Zeppelins! Die dritte Verankerung ist etwas abseits des Weges versteckt. Wenn du immer alle Sprungfelder benutzt, wirst du zwangsweise darauf stoßen. Lade dich mit gelbem Eco auf und verfare wie gewohnt.

7. Zerstöre die Seile des Zeppelins! Die letzte Verankerung liegt wieder auf deinem ganz normalen Weg durch den Sumpf. Lade dich mit gelbem Eco auf, gewinne mit Hilfe der vier Pilze an Höhe und kappe das letzte Halteseil – und jetzt raus aus dem Sumpf!

8. Befreie die sieben Spähfliegen!
 • Auf der Brücke über die Dornen gleich am Anfang.
 • In der Höhle, die du nicht weit im Sumpf mit einem Sprungfeld erreichen kannst.

- In der Höhle, die du nicht weit im Sumpf mit einem Sprungfeld erreichen kannst.
- In der Nähe der zweiten Zeppelin-Verankerung.
- Kurz vorm Hinterhalt.
- Auf einer Plattform in der Nähe der Stelle, an der du das Flut Flut findest.
- Auf einer Plattform auf dem Weg zur ersten Energiezelle.

Die meisten Precursor Orbs sind leicht zu finden, viele davon stecken jedoch in metallenen Kisten. Um diese aufzubrechen, musst du sie entweder mit gelbem Eco beschießen oder mit dem Flut Flut auf sie hüpfen. Einige Precursor Orbs liegen zudem mitten im schwarzen Eco – lade dich mit blauem Eco auf, um sie gefahrlos anzuziehen.



Gebirgspass

Bringe Kiera mindestens 45 Energiezellen zur Maschine des blauen Weisen und sie hebt den Felsen hoch, damit du passieren kannst.

1. Besiege Klaww!

Du erinnerst dich sicher noch an das Geschwafel von dem Kämpfer. Über das grausame Monster und so. Herzlichen Glückwunsch, jetzt stehst du ihm direkt gegenüber. Und mach dich auf einiges gefasst, der Kerl ist nicht leicht zu knacken. Springe von der Klippe zu den drei Plattformen in der Lava – auf eine drauf und nicht daneben, denn jeder Kontakt mit dem flüssigen Stein endet 100 Prozent und ohne Diskussion tödlich. Klaww bewirft dich fortan mit Steinen, denen du ausweichen musst. Irgendwann hört er auf und eine Portion blaues Eco erscheint. Nimm es und renne über die neu zusammengesetzte Plattform nach vorne, achte dabei aber unbedingt auf die Steine, die dir erneut entgegen-geschleudert werden. Stelle dich mitten in eine Portion gelbes Eco, gehe in die Ego-Perspektive und warte, bis Klaww seinen Arm hebt, um einen Stein nach dir zu schleudern. Sein Bauch ist jetzt ungeschützt, also feuere, was deine Ladung hergibt. Klaww wird dadurch abgelenkt, verliert seine Konzentration und lässt sich den Felsen voll auf den Schädel krachen. Von dort prall er ab und rollt auf dich zu – also raus aus der Ego-Perspektive und über die metallene Plattform zurück zu den dreien aus Stein.

Das gleiche Bewegungsmuster wiederholt sich jetzt noch zweimal, nur dass Klaww mehr Steine wirft, er sie schneller schleudert und die metallene Plattform einige Lücken aufweist. Hast du Klaww den dritten Stein aus der Hand geschos-

sen, verabschiedet sich der unangenehme Riese und du kannst weiter deines Weges ziehen.

2. Erreiche das Ende des Gebirgspasses!

Schnapp dir den Zoomer und versuche, dich vor die drei Lurker zu setzen, die den Gebirgspass sprengen wollen. Die größte Gefahr stellen die zahlreichen und riesig großen Dynamitfässer für dich dar. Wenn du sie auch nur leicht berührst, bleibt nur noch ein Häufchen Asche von dir übrig. Sieh zu, dass du spätestens beim Eingang in die Höhle einen kleinen Vorsprung herausgefahren hast, denn hier sind einige Fässer so fies angeordnet, dass du gelegentlich vom Gas gehen solltest. Wirst du Erster, bekommst du eine Belohnung.

3. Finde die versteckte Energiezelle!

Nach dieser Energiezelle brauchst du erst zu suchen, wenn du die erste Energiezelle im Schneegebirge geborgen und somit den gelben Schalter betätigt hast. Nach dem großen Sprung auf der Strecke musst du dich nämlich mit gelbem Eco aufladen und dich links halten. Dort findest du einen großen Stein, den du mit der Kraft des Ecos zerstören kannst – der Rest ist dann ein Kinderspiel und eine weitere Energiezelle geht in deinen Besitz über.

4. Befreie die sieben Spähfliegen!

Auf Anhieb wirst du es eh nicht schaffen, lebend, als Erster und mit allen Spähfliegern ins Ziel zu kommen, mach dir da mal keine Hoffnung. Da bei der nötigen Geschwindigkeit sowieso alle Kisten gleich aussehen, ein gut gemeinter Rat: Sammle einfach alle Kisten ein. Falls doch noch eine fehlen sollte, hier die Fundorte:

- Vor dem ersten Sprung.
- In der Mitte des Canyons kurz nach der Abkürzung.
- Kurz vor der Verengung der Strecke.
- Vor vier weiteren Kisten nach dem sehr langen Sprung.
- Auf halber Strecke durch die Berge.

- Vor der Sprungschanze mit den Kisten dunklen Ecos. Die Spähfliege ist auf der rechten Seite.
- Kurz vor dem Auslöser des Sprengsatzes hinter einem Dynamitfass. Fahre dran vorbei ins Ziel und laufe anschließend zurück.

Die Precursor Orbs in dieser Welt sind allesamt gut sichtbar auf der Strecke verteilt. Fahre sie einfach mehrfach ab und du wirst schon alle einsammeln können.

Vulkankrater

1. Bringe 90 Orbs zu den Bergleuten!
2. Bringe 90 Orbs zu den Bergleuten!
3. Bringe 90 Orbs zu den Bergleuten!
4. Bringe 90 Orbs zu den Bergleuten!

Du findest die Minenarbeiter, wenn du nach der zweiten Brücke geradeaus in die Höhle gehst. Leicht verdiente Energiezellen und zudem noch jeweils 30 Orbs billiger als bei den Orakeln!

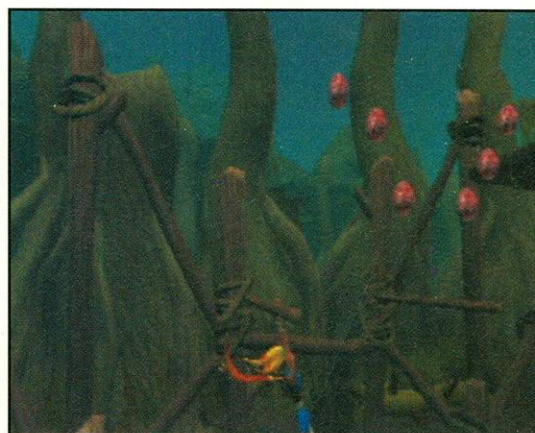
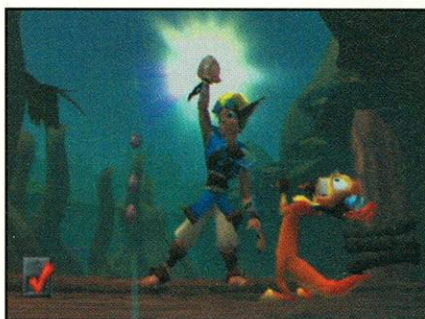
5. Bringe 120 Orbs zum Orakel!
6. Bringe 120 Orbs zum Orakel!

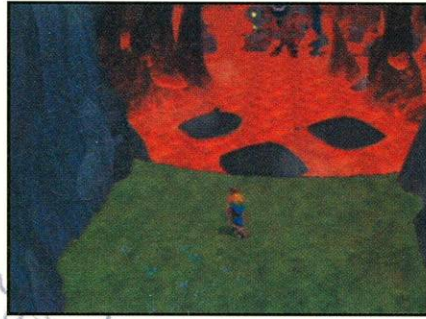
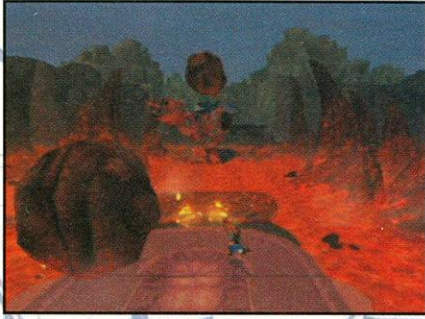
Gehe nach der zweiten Brücke nach links und folge dem Weg zum Orakel, das immerhin 120 Orbs je Energiezelle verlangt.

7. Finde die versteckte Energiezelle!

Am Eingang zur Spinnenhöhle findest du eine metallene Kiste auf einer Steinsäule. In der Spinnenhöhle selbst ist kurz nach dem Eingang auf einer

PRECURSOR
SILO
MISTY
9/27/00





Spinnenhöhle

1. Benutze deine Brille, um auf Nage-Lurker zu schießen! Gleich in der Eingangshalle wartet die erste große Aufgabe auf dich. Die Decke wird von Stützpfeilern getragen. Die wiederum sind von seltsamen Krabbelkreaturen befallen, den Nage-Lurkern. Im ganzen Raum sind gelbe Eco-Quellen verteilt. Suche dir eine, stell dich mittenrein, schalte in die Ego-Perspektive und gib Dauerfeuer auf die Stützbalken oder besser: die Nage-Lurker. Nach drei Treffern segnen sie das Zeitliche und wenn du von deinem Standort aus keine Nager mehr entdecken kannst, such dir eine nächste gute Schussgelegenheit. Beachte dabei, dass du nicht zu nah an einem Pfeiler stehen solltest (die Viecher sind scheu...), aber auch nicht zu weit weg, da die Nager so kaum noch zu erkennen sind. Außerdem solltest du bedenken, dass die Eco-Schüsse relativ langsam sind, du musst also immer etwas vorhalten. Hast du den letzten Nage-Lurker erwischt, erscheint eine Energiezelle am Pfeiler nahe dem Eingang.



am Eingang nach links gehen, über zwei Spinnenweben springen und weiter geradeaus laufen. Auf der rechten Seite, nach den Fackeln, siehst du einen dunklen Kristall. Gehe ein Stück zurück und folge dem Weg nach oben, bis du einen neuen Höhlenabschnitt betreten kannst, der von einem relativ großen dunklen Eco-See eingeleitet wird. Der nächste Kristall befindet sich auf der linken Seite. Der vierte Stein ist ganz in der Nähe: Katapultiere dich horizontal über das dunkle Eco im Nebenraum und tauche ins nahe gelegene Wasserbecken. Der letzte Kristall befindet sich auf dem Weg zur dritten Energiezelle in der dunklen Höhle. Links vom vierten Lichtkristall siehst du ein

Anhöhe eine gelbe Eco-Quelle. Lade dich auf, lass dich fallen und beeile dich, damit du über die Steinsäulen die Spinnenhöhle verlässt. Mit den letzten Tropfen Eco-Energie kannst du dann die Kiste zerstören, aber nur, wenn du wirklich gut bist, denn die Zeit ist extrem knapp bemessen.

8. Befreie die sieben Spähfliegen!

 - Hinter einer Steinsäule bei den Bergleuten.
 - Auf dem Weg zum Orakel.
 - Auf einer Steinsäule kurz nach der Gondel.
 - Beim ersten Schienenrundkurs.
 - Beim zweiten Schienenrundkurs.
 - Vor dem Eingang zur Spinnenhöhle.
 - Wenn du vom Gebirgspass kommst, auf der rechten Seite in einer Spalte.

Im Vulkankrater liegen die Precursor Orbs auf den Schienen und überall verstreut herum, sonderlich originell kann man das nicht nennen.



2. Zerstöre die dunklen Eco-Kristalle! Um die fünf dunklen Eco-Kristalle zu zerstören, musst du dich schon etwas in der Spinnenhöhle umsehen. In der Haupthöhle, ziemlich hoch oben, wirst du den ersten Kristall entdecken. Er ist ziemlich nah unter der Decke platziert und du kannst entweder selbst hochsteigen und ihn berühren oder du schließt mit gelbem Eco auf ihn, das Ergebnis ist das gleiche: Nach einer Folge von Warntönen explodiert er. Halte dich also von einem aktivierten Kristall fern, denn sonst kann es gefährlich werden! Um den zweiten Kristall zu finden, musst du



Wasserloch. Springe hinein, tauche hinab und zerstöre so den letzten dunklen Eco-Kristall.

3. Erforsche die dunkle Höhle!

Hoch oben in der Spinnenhöhle befindet sich noch eine Nebenhöhle mit einem Großteil der dunklen Eco-Kristalle. Passiere den Pool mit dunklem Eco über die bewegenden Plattformen und folge dann dem Weg ein Stück nach unten. Es folgt eine nachtschwarze Höhle, die du durch Berühren diverser Kristalle zumindest etwas aufhellen kannst. Die größte Schwierigkeit ist, wie zu erwarten, die Sicht in diesem Abschnitt. Selbst wenn du einen Kristall gerade erst angestoßen hast, ist es nur für wenige Sekunden wirklich hell, danach lässt die Leuchtkraft schon nach. Beeile dich also ein wenig, damit du immer den nächsten Kristall erreichst, bevor es stockfinster wird und du gar nichts mehr sehen kannst. Richte dein besonderes Augenmerk auf die Falltüren, die in diesem Abschnitt besonders tödlich sein können. Die letzten beiden Falltüren vor der Energiezelle klappen nicht sofort weg, sondern lassen dir genug Zeit, um einen superhohen Sprung (L1 oder R1 plus X-Taste) auszuführen.

4. Klettere auf den Riesenroboter!

Folge dem Weg nach dem zweiten beschriebenen dunklen Eco-Kristall in die Höhle und laufe über den vorgegebenen Weg zur großen Holzkonstruktion. Auf dem Weg dorthin machst du mit einer neuen Lurker-Sorte Bekanntschaft, die mit ihrem Bohrer eine nicht zu unterschätzende Gefahr darstellt. Laufe bei der Konstruktion die Rampe hoch und warte, bis beim Lurker der Bohrer ausfällt, bevor du über den Schredder springst und ihn in grünes Eco verwandelst. Laufe nach

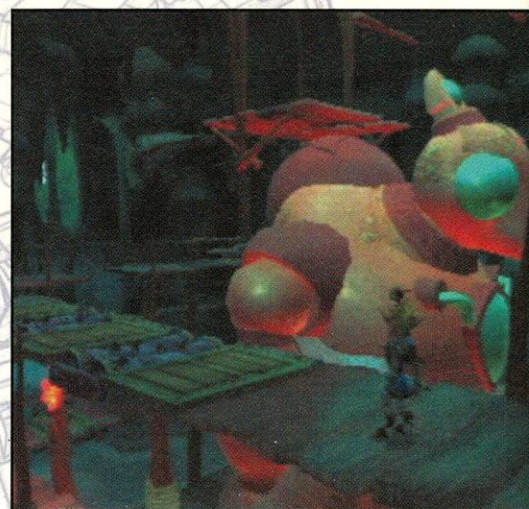
rechts, springe über die Lücke und töte den nächsten Lurker. Springe auf den Stein links von dir und von dort mit einem Doppelsprung in die nächste Etage. Von hier hüpfst du dann mit einem Doppelsprung in Richtung Aufzug und machst mit einer Wirbelattacke den Lurker platt. Jetzt fährst du mit dem Aufzug nach oben und springst von Falltür zu Falltür (oder nimm mehrere auf einmal...), bis du per Doppelsprung an eine Stange hüpfen kannst. Warte, bis das Feuer aus ist, und folge dem Weg mit weiteren Stangen, Feuerfallen und einem Lurker. Nach einer Passage mit drei Stangen in Folge musst du einen Doppelsprung hoch in die nächste Etage machen. Folge dem hölzernen Weg nach rechts und nach drei weiteren einfachen Stangensprüngen bist du oben angekommen und kannst die Belohnung einkassieren.

5. Katapultiere dich zu den Stangen!

Im Rücken des Roboters, nahe der zweiten Rampe, befindet sich eine Portion blauen Ecos. Nimm sie dir, lass dich in den Abgrund auf das Sprungfeld fallen und schleudere dich nach oben. Hangle dich nach oben bis zur mit blauem Eco betriebenen Plattform und die Energiezelle ist dir schon so gut wie sicher.

6. Fliege durch den Spinnentunnel!

"Fliehe" durch den Spinnentunnel hätte die Sache wohl besser getroffen, aber egal. Wenn du an dem Holzgerüst alles erledigt hast, musst du dich wieder Richtung Eco-Fluss wenden. In der Flüssigkeit siehst du mehrere Spinnenweben, die zu einem Tunneleingang führen. Springe von Netz zu Netz und erreiche so den Eingang. Dort angekommen, lädst du dich mit gelbem Eco auf und rennst, wild um dich feuernd, in die Höhle. Am Ende wartet eine Energiezelle auf dich. Da dir die jungen Spinnen zahlenmäßig so hoffnungslos überlegen sind, ist es zweifelhaft, ob du die Höhle auf dem gleichen



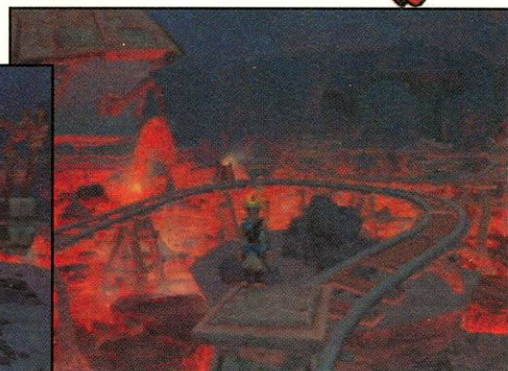
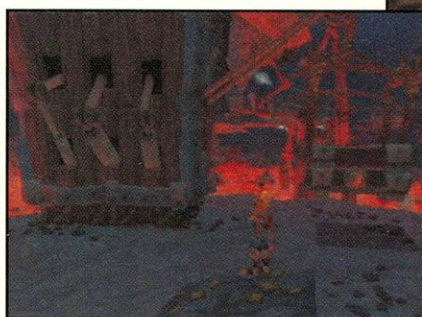
Weg wieder verlassen kannst, wie du sie betreten hast. Nimm deshalb in der Nähe der Energiezelle das blaue Eco und schleudere dich selbst aus der Höhle.

7. Klettere auf die Precursor-Plattformen!

Unter der Decke im großen Hauptraum der Spinnenhöhle schweben zahlreiche Plattformen. Präge dir ihr Bewegungsmuster ein und hüpf so darüber entlang, dass du dir die Energiezelle greifen kannst.

8. Befreie die sieben Spähfliegen!

- Auf dem Weg zur Höhle mit den drei dunklen Eco-Kristallen führt eine Abzweigung zu einer Spähfliege.
- Auf dem Weg zur siebten Spähfliege.
- Auf dem großen Steinbogen oberhalb des Eingangs zum Hauptareal der Spinnenhöhle.
- Auf der Holzkonstruktion beim Roboter, gleich im ersten Stockwerk.

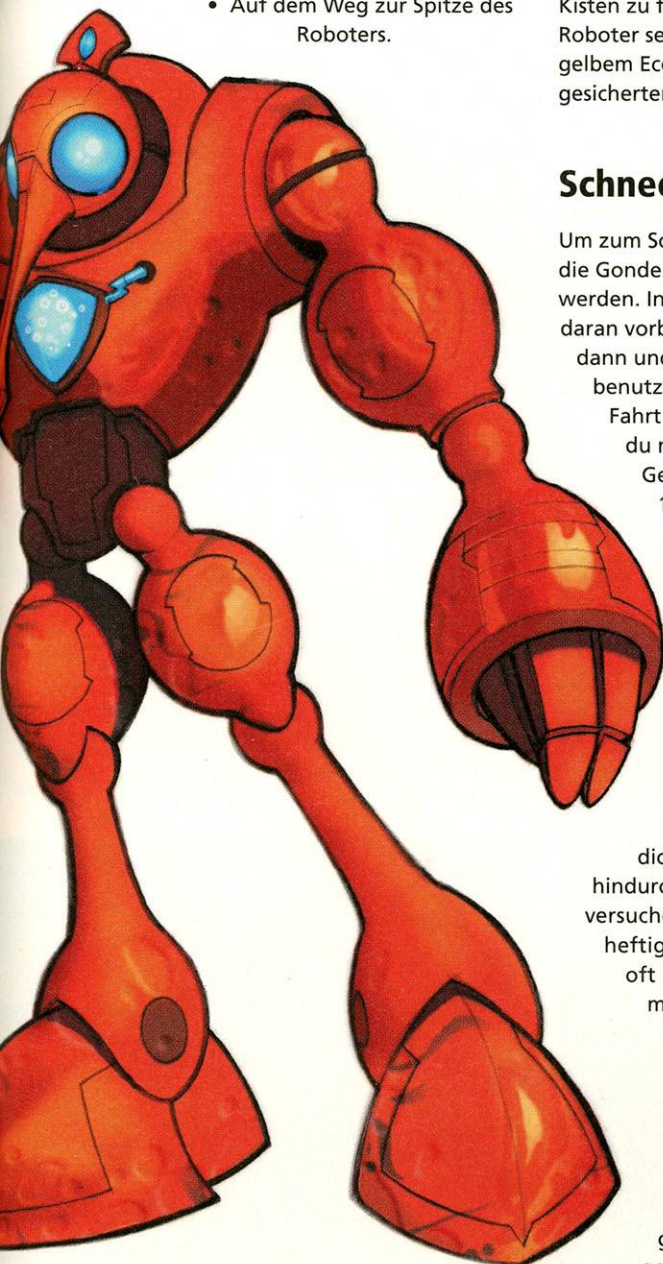
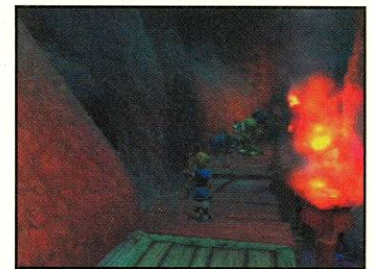
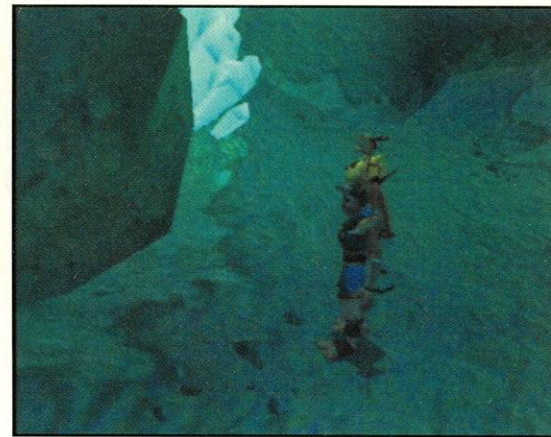




- Auf einer kleinen Plattform im dunklen Eco, auf dem Weg zur dritten Energiezelle.
- Auf dem Weg zur dritten Energiezelle.
 - Auf dem Weg zur Spitze des Roboters.



In dem Areal mit den drei dunklen Eco-Kristallen befinden sich einige metallene Kisten. Lade dich mit gelbem Eco auf und zerstöre sie. Im Spinnentunnel beim großen Roboter sind weitere solcher Kisten zu finden und natürlich auch beim Roboter selbst. Lade dich jeweils mit gelbem Eco auf und hole dir diese gut gesicherten Precursor Orbs.



Schneegebirge

Um zum Schneegebirge zu kommen, muss die Gondel im Vulkankrater aktiviert werden. In aller Regel genügt es, einfach daran vorbeizulaufen. Kiera meldet sich dann und sagt dir, dass du die Gondel benutzen kannst. Nach einer kurzen Fahrt an die frische Luft bekommst du neue Aufgaben und imposante Gegner.

1. Finde den gelben Öffnungsschalter!

Rechts neben dem Fort befindet sich eine total unscheinbare Baumgruppe, die ein interessantes Geheimnis birgt. Nun, weniger die Baumgruppe als vielmehr die Höhle dahinter, oder noch genauer: die Kammer hinter der Höhle. Schlängle dich also durch die Baumgruppe hindurch, betrete die Höhle und versuche, bei dieser kurzen, aber heftigen Sprungsequenz nicht allzu oft ins Joypad zu beißen. Das Eis macht deine Beine schwer wie Blei und die Precursor-Schubser an der Seite bereiten auch keine Freude. Die Belohnung ist den Ärger allerdings wert, denn du bekommst nicht nur eine Energiezelle, nein, die gelben Eco-Quellen werden geöffnet!

2. Halte die drei Lurker-Gletscher-Truppen auf!

Suche drei Eisbrecher und halte sie auf. Der erste befindet sich kurz nach dem ersten Sprung am Eingang des Schneegebirges. Laufe den Berg mit den hinabrollenden Schneebällen hinauf, lade dich mit roter Eco-Energie auf und gib dem maschinenbedienenden Ekel so richtig Saures. Laufe danach den Hügel hinab und mache eine 180-Grad-Wendung, um parallel zur Schneeballbahn weiter nach unten zu laufen. Lass dich die Brücke hinabfallen (eine Spähfliege ist da übrigens auch!) und lade dich abermals mit rotem Eco auf. Gehe noch weiter nach rechts und die verschneiten Stufen hinab. Hier kannst du einen weiteren Typen verdreschen. Klettere wieder hinauf und erklimme entweder rechts vom Fort die Schneestufen oder suche den Aufzug, der an der schrägen Eiswand entlangführt. Beide bringen dich zum selben Ziel: dem letzten Gletscher-Lurker. Suche, oben angekommen, die rote Eco-Quelle und vollende deinen Job zur Zufriedenheit aller.

3. Deaktiviere die Precursor-Blocker! Dir sind doch bestimmt schon diese seltsamen Energiefelder aufgefallen, die so unmotiviert überall in der Gegend herumstehen und scheinbar keinen

besonderen Zweck erfüllen. Nun, sie haben einen, nämlich den, von dir deaktiviert zu werden. Auch wenn es im ersten Moment nicht den Eindruck macht, diese Energiefelder sind überwindbar, und zwar mit einem ganz simplen Doppelsprung. Timing ist eben mal wieder alles, vor allem, wenn du ein bisschen Geschwindigkeit draufhast. Hier kannst du alle Energiefelder finden:

1 direkt bei der Gondel.

1 nach der Brücke, hinter der vereisten Plattform.

1 rechts neben dem Eisfeld.

1 rechts neben dem Fort.

2 auf der kleinen, vereisten Plattform links vom Fort, auf dem Weg zur siebten Energiezelle.

2 bei den rollenden Schneebällen.

4 in der Nähe der Eisaufzüge. Hast du das letzte Energiefeld deaktiviert, kannst du dir eine Energiezelle schnappen.

4. Öffne die zugefrorene Kiste!

Um diese nur mittelpärchtig anspruchsvolle Aufgabe zu erfüllen, musst du zuerst Aufgabe Nummer 1 erfüllen, also den gelben Schalter finden und betätigen. Zwischen den rollenden Schneebällen und dem Eisareal mit den vier Energiefeldern (wenn du von der Gondel aus immer nur schnurstracks geradeaus gehst) befindet sich eine kleine Höhle. Hier findest du eine (inzwischen hoffentlich geöffnete) gelbe Eco-Quelle. Lade dich voll auf und gehe ein Stück tiefer in die Höhle Richtung Eisareal. An der linken Wand, etwas oberhalb

von Jaks Kopf, befindet sich die zugefrorene Kiste. Gib ihr Feuer und du bekommst eine der wertvollen Energiezellen.

5. Durchquere das Lurker-Fort!

Erklimme den Turm in der Mitte des Forts und laufe über die Brücke zu dem Weg, der rund um das Fort führt. Hast du das Hauptgebäude erreicht, solltest du den Knopf betätigen. Dieser aktiviert einen Aufzug, der dir einen Gutteil des Weges erspart, solltest du künftig nach unten fallen. Folge der Randbebauung auch

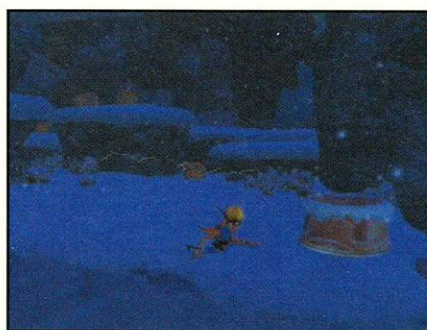
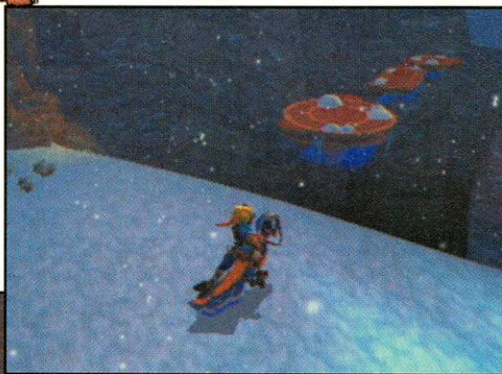
weiterhin und absolviere den Hinderniskurs, indem du all deine Geschicklichkeit aufbietest. Achte dabei besonders auf die Absprünge bei den Stangen, vor allem wenn bewegliche Plattformen im Spiel sind. Springe dann ab, wenn sich die Plattform auf dich zubewegt, nicht, wenn sie sich abwendet. Ein anderes Problem könnten die vereisten Abschnitte werden,

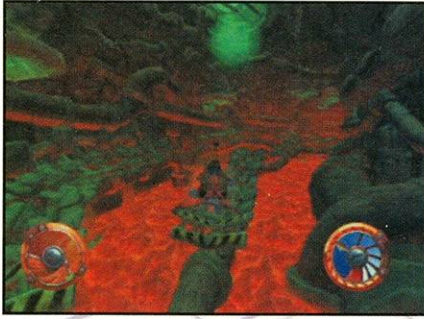


also sei nicht allzu schnell. Das Ergebnis zählt, nicht die Geschwindigkeit!

6. Öffne das Tor des Lurker-Forts!

Die riesigen Holzpalisaden des Lurker-Forts sehen von vornherein schon sehr verlockend aus, um reinzukommen, musst du allerdings auch etwas bieten. Dein Können in einer anspruchsvollen Sprungsequenz, beispielsweise. In der Nähe des dritten Gletscher-Lurkers triffst du einen alten Bekannten wieder: Flut Flut. Hüpfte auf ihren Rücken und betätige den riesigen Schalter neben ihr. In der Luft über dem Abgrund erscheinen jetzt riesige Plattformen und du kannst du Uhr hören, die deren Verschwinden ankündigt. Absolviere trotzdem jeden Sprung mit der gebührenden Ruhe und pass vor allem bei den kleinen Plattformen auf. Bei einigen Sprüngen reicht ein Hüpfen alleine übrigens nicht, hin und wieder musst du zusätzlich ein Stück schweben. Mit ein wenig Übung wirst du gleich doppelt belohnt: Kassiere eine Energiezelle und sieh, wie das Tor geöffnet wird.





7. Überstehe die mit Lurkern verseuchte Höhle!

Wenn du vor dem Fort stehst, gehe ganz nach links und dann über die beiden Brücken. Nutze die fliegende Plattform, um über den nächsten Abgrund zu kommen, und lade dich randvoll mit rotem Eco auf. Bringe jetzt deine Wirbelattacke zum Einsatz, um sowohl die Lurker als auch die Kisten mit dem dunklen Eco zu vernichten. Falls dir die Eco-Energie ausgeht, laufe ein Stück zurück und lade dich erneut auf. Spätestens mit der zweiten Ladung solltest du dich bis zur Energiezelle vorgekämpft haben.

8. Befreie die sieben Spähfliegen!

- Wenn du gleich den ersten Sprung über einen Abgrund nach der Gondel verpatzt, landest du direkt vor der Spähfliege.
- Auf dem Weg zum zugefrorenen See.
- In der Nähe der schrägen Eiswand.
- Unter der Brücke in Richtung Fort. Lass dich entweder fallen oder nimm die Stufen, die hinunter führen.
- Gehe rechts vom Fort den Weg am Abgrund entlang und du stößt genau auf eine Spähfliege.
- Auf der Spitze des Turms in der Mitte des Forts.
- Auf der Spitze des Forts.

Die meisten Precursor Orbs liegen ungeschützt und offensichtlich in der Gegend herum, einige befinden sich



jedoch in metallenen Kisten, die du erst öffnen kannst, wenn du den gelben Schalter gefunden und betätigt hast. Vergiss also diese Kisten nicht, wenn du wirklich alle Precursor Orbs abstauben möchtest.

Lava-Rohr

Das Lava-Rohr ist die nächste Hürde: 72 Energiezellen braucht Kiera, um den Zoomer lavafest zu machen.

1. Begib dich zum Ende des Lava-Rohrs!

Auch auf dieser Zoomer-Strecke gilt es, Vollgas zu geben. Die ungewöhnliche Länge wird durch zwei Zwischenspeicherpunkte wieder wettgemacht, so dass sich der Schwierigkeitsgrad in angenehmen Grenzen bewegt. In der Arena musst du mit gelbem Eco die vier Kugeln zerstören, um den Ausgang zu öffnen. Geht dir das Eco aus oder droht dir der Motor zu überhitzen, kannst du entsprechende Gegenmaßnahmen treffen. Denke auch anschließend daran, gelbes Eco gegen die Tanks mit dunklem Eco und gegen die Minen einzusetzen, um den Weg vor dir freizuhalten. Wie immer gilt: Übung macht den Meister!

2. Befreie die sieben Spähfliegen!

- Gleich am Anfang auf der rechten Seite, neben einem Pfeiler.
- Gleich links, direkt nachdem du die

Arena verlassen hast.

- In der Mitte der 3-Wege-Landung.
- Mitten im verminten Lavafeld.
- Direkt neben ihrem Vorgänger.
- Nach der zweiten dunklen Eco-Falle.
- Vor dem zweiten verminten Lavafeld.

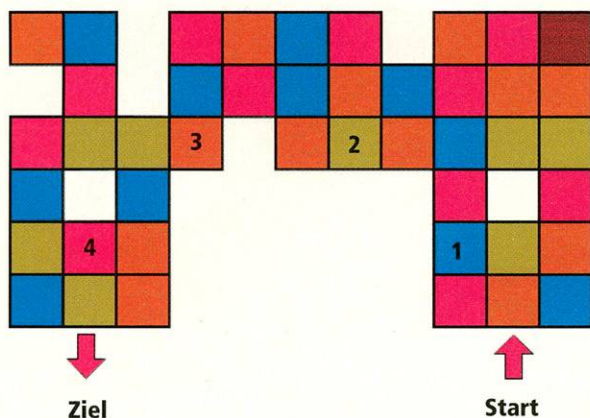
Die Precursor Orbs sind wie so oft gut sichtbar verteilt.

Gol und Maias Zitadelle

1. Befreie den blauen Weisen!

Springe von der Plattform nach links und töte den Gegner. Gehe weiter im Uhrzeigersinn und passiere die





hierhin geschafft hast... Nach der Sprungpassage kommt wieder eine bröckelnde Brücke, diesmal nur mit vier Farben und relativ umfangreich. Wirf einen Blick auf die nebenstehende Karte, um den besten Weg über diese instabile Konstruktion zu finden. Erst blau, dann grün, dann gelb, dann rot. Nun folgt eine



wegbrechenden Plattformen, nachdem du den Bodenschalter betätigt hast. Laufe weiter, bis du nach links eine 3 Felder breite Brücke "bauen" kannst und passiere sie. Jetzt folgt eine recht anspruchsvolle Hüfpassage. Springe beim zweiten Würfel nicht obendrauf, sondern hänge dich an die Seite und lass dich um 180 Grad drehen. Springe dann auf die runde Scheibe und von dort auf die sich bewegend kleine. Lade dich mit blauem Eco auf, springe über die neu entstandenen Treppen und von dort weiter. Weiche den Hitzestrahlen rechtzeitig aus und in Windeseile hast du den ersten Weisen befreit, indem du den Apparat linker Hand zerstörst. Aktiviere nach der Zwischensequenz die Plattform auf der rechten Seite, um wieder unversehrt zum Mittelring zu kommen.

2. Befreie den roten Weisen!

Mach vielleicht erst einmal mit dem gelben Weisen weiter... Halte dich am Eingang diesmal rechts und folge dem Weg, bis du Plattformen in der Luft schweben siehst, die einst Kreise waren, jetzt aber verstümmelt sind. Keine leichte Aufgabe, aber wenn du es bis

heftige Lurker-Angriffe. Gib ihnen zuerst gelbes Eco zu spüren, renne dann vor und teile, mit rotem Eco verstärkt, Drehattacken aus. Im angrenzenden Raum findest du drei Generatoren, die immer weiter Lurker produzieren, also zerstöre jeden einzelnen mit einem herzhaften Tritt. Bist du schließlich alle Quälgeister losgeworden, folgt eine letzte superschwere Sprungsequenz, bevor du schließlich den roten Weisen befreien kannst.

3. Befreie den gelben Weisen!

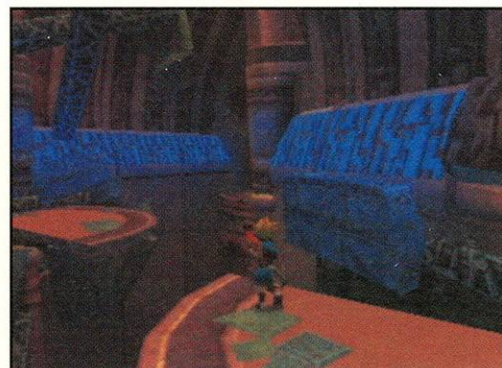
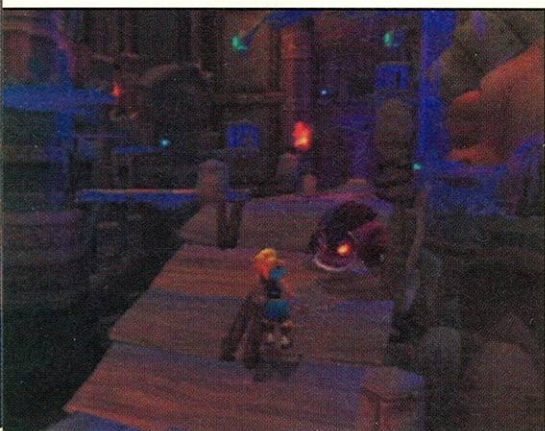
Nachdem du den blauen Weisen befreit hast, solltest du dich direkt rechts halten. Springe über die Plattformen, bis du einen Raum mit blauem Eco erreichst. Hier musst du jetzt von Plattform zu Plattform springen und kannst nebenbei noch ein paar Precursor Orbs einsammeln. Mach dir keine Gedanken, falls dir mal das blaue Eco ausgeht, du bleibst schon nicht irgendwo auf dem Trockenen liegen. In der Nähe einer jeden Plattform gibt es zumindest so viel Eco, um dich zur nächsten zu bringen. Lass dir also auch mit dem Anpeilen der nächsten Station viel Zeit, du kannst sogar Probesprünge machen. Wenn du schließlich wieder richtig festen, metallenen Boden unter den Füßen hast, ist der nächste Weise auch schon fast erreicht. Befreie ihn und kassiere eine Energiezelle.

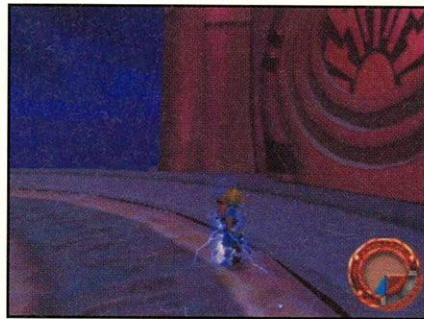
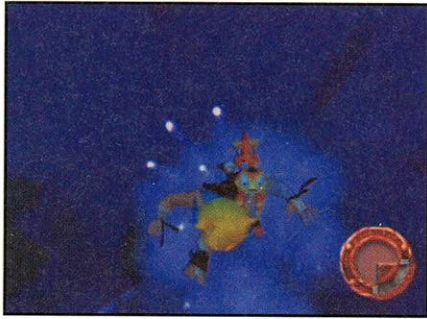
4. Befreie den grünen Weisen!

Um den grünen Weisen zu befreien, musst du zuerst den drei anderen helfen. Klettere nun die neu entstandene Brücke hinauf und lass dich bloß nicht aus der Ruhe bringen. Die runden Plattformen sollten kein Problem darstellen, bei den halbrunden ist allerdings die Kameraführung etwas nervig. Ruhig Blut, die schwere Stelle kommt ja noch. Oben angekommen, musst du den Blick zur Mitte des Raumes wenden und da irgendwie hochkommen. Das Konstrukt besteht aus einem halben Dutzend Einzelteilen, die sich mal im Uhrzeiger-, mal im Gegenuhrzeigersinn um die Mitte drehen. Spring nun von Plattform zu Plattform, bis du oben angekommen bist. Laufe schließlich im Gegenuhrzeigersinn an der Wand entlang und befreie den grünen Weisen.

5. Befreie die sieben Spähfliegen!

- Gehe nach dem Start nach links und du stolperst quasi über die Spähfliege.
- Rechts neben der Eingangstür.
- Auf dem Weg zum blauen Weisen.
- Auf dem Weg zum roten Weisen.
- Auf der großen Maschine auf dem Weg zum grünen Weisen.
- Neben der Tür nach der langen Sprungsequenz.



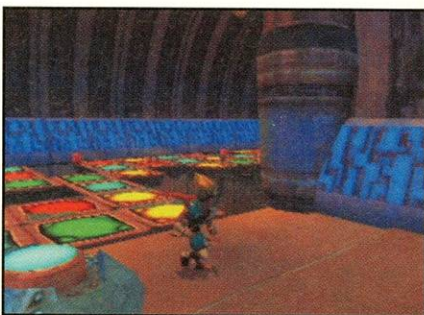


- Nachdem du den gelben Weisen gerettet hast, ist links ein kleines Sprungrätsel. Die Belohnung? Eine Spähfliege!

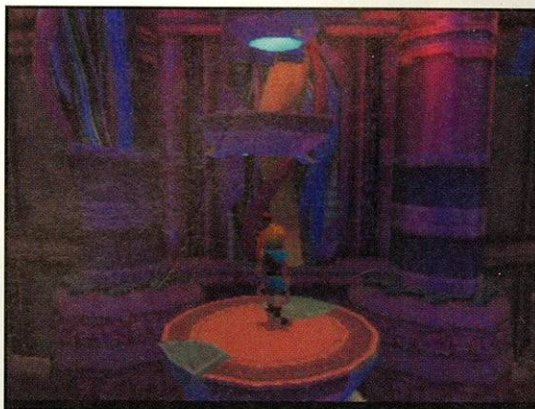
Am Ende sind die Precursor Orbs natürlich nicht mehr so einfach zu bekommen wie noch zu Beginn des Spiels. Sie sind auf Maschinen versteckt, über wegbrechenden Bodenteilen platziert und machen es dir nicht mehr ganz so leicht, sie zu bekommen.

Der Endgegner: Gol und Maias Roboter

Lade dich mit einer Portion gelben Ecos auf und schieße der Maschine direkt ins Auge. Der Roboter zuckt zurück und wirft eine Elektrobombe mit Zeitverzögerung. Lade dich schnell mit blauem Eco auf und spring über dem entsprechenden Feld hoch in die Luft, um der Detonation zu entgehen. Der Roboter schießt jetzt eine



grüne Substanz in das dunkle Eco und wenig später krabbeln ekelhafte Kreaturen aus dem Silo. Lade dich mit gelbem Eco auf und gib den Jungs Saures. Hast du genügend von ihnen erledigt, zieht sich der Robo wieder zurück und du musst mit Hilfe von blauem Eco erneut in den Himmel springen. Als Nächstes attackiert dich dein Gegner mit Zeitzunderbomben. Wenn sie explodieren, stoßen sie kreisförmige Wellen aus, denen du selbstverständlich durch gut abgestimmte Sprünge ausweichen musst. Sind alle Bomben verschwunden, kannst du für wenige Sekunden zum Gegenangriff übergehen. In seiner letzten Verzweiflung attackiert dich dein Gegenüber mit direkten Feuerballangriffen. Leider kannst du nicht abschätzen, wie lange er zum Laden braucht, und dementsprechend gefährlich sind eigene Attacken für dich. Wenn du zu früh angreifst, kann das deinen Tod bedeuten. Beschieße ihn trotzdem mit gelbem Eco, irgendwann gibt der Bursche schon auf. Jetzt vereinen die vier Weisen ihre Kraft und schaffen etwas, das die Welt zuvor noch nie gesehen hat – weißes Eco! Nimm es auf und das Happy End ist dir sicher. Herzlichen Glückwunsch, du hast *Jak & Daxter – The Precursor Legacy* durchgespielt! Ach ja, wenn du 100 Energiezellen eingesammelt hast, wartet eine besondere Überraschung auf dich...



WIPEOUT FUSION

Mit 2000 Sachen über die Gerade, durch die Steilkurve, über den Doppelsprung und rein in den Corkscrew-Looping, vorbei an Raketenfeuer und explodierenden Konkurrenten – mit einem Wort: Wipeout!



Tourenwagen sind out, Nascar-Racing interessiert keine Sau mehr und Formel 1-Boliden gelten gerade mal noch als bessere Bobby Cars. Nein, der Rennsport der Zukunft heißt Anti-Grav-Racing. Hier steht die Tachonadel schon mal auf einer Zwei mit drei Nullen. Raketen, Granaten und Laserfeuer fliegen einem um die Ohren und die Piloten katapultieren ihre futuristischen High-End-Raketen durch Loopings und Sprungpassagen, bei denen jeder

Normalsterbliche schon längst ein Wiedersehen mit seinem Frühstück gefeiert hätte. Sei also gewarnt – die Anti-Grav-Liga ist die schnellste und tödlichste in unserer Galaxie...

Anti-Grav-Fahrschule

In all den Jahrzehnten, die zwischen der Gegenwart und dem Wipeout-Zeitalter liegen, hat sich eines nicht geändert: Bevor man hinter dem Steuer eines Fahrzeugs Platz nehmen darf, muss man erst mal durch die theoretische Prüfung. Das ist auch bei uns nicht anders. Aber keine Sorge, wir brauchen dafür keine 13 Stunden und nehmen dir auch keine Unsummen Kohle ab. Wir benötigen dafür gerade mal ein paar Zeilen.

Schnellstart

Um einen Start mit lockeren 400 Sachen

auf die Strecke zu legen, musst du eine ruhige Hand beweisen. Sobald du dich auf der Strecke befindest, wird auf der Startampel eine gelbe, geöffnete Hand angezeigt. Genau in dem Moment, in dem diese Hand das Startsignal gibt und das Wörtchen "Go" zu hören ist, musst du aufs Gas drücken. Keine Sorge, das ist gar nicht so schwer. Die echte Herausforderung an der Sache ist, wirklich abzuwarten bis das Startsignal tatsächlich gegeben wird. Die Zeitspanne, die bis dahin vergeht, ist nämlich nicht immer die gleiche und wenn du aus Versehen aufs Gas gekommen sein solltest – ein winziges Tippen genügt schon – verkeilt sich dein Fahrzeug in der Startrampe und du kannst deinen Start komplett vergessen. Also, schön abwarten...

Rückwärtsfeuer

Natürlich haben die Anti-Grav-Boliden auch eine Rückansicht zu bieten. Die

PS-info



1-2 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card



Lenkrad

Die Redaktion meint:

Einer der besten Future-Racer überhaupt.

Vertrieb: Sony

Hersteller: Studio Liverpool

Genre: Rennspiel

erkenntst du ganz einfach an ihrem grünlichen Schimmer. Diese Funktion ist weniger dazu gedacht, um herauszufinden, was hinter dir los ist, sondern vielmehr, um Waffen nach hinten abzufeuern. Das funktioniert mit Granaten, Zielsuchraketen und dem Quake. Ein nach hinten abgefeuertes Quake ist perfekt geeignet, um, an erster Position liegend, lästige Verfolger kurz vor der Zielgeraden loszuwerden. Besonders gut kommt eine nach hinten abgefeuerte Zielsuchrakete. Genau wie bei ihrem nach vorn abgeschossenen Kollegen musst du darauf warten, dass sich das Zielsuchsystem der Rakete aktiviert, um einen perfekten Treffer zu landen. Die Granaten eignen sich, nach hinten abgefeuert, dank ihrer Streuwirkung besonders gut, um einen nervigen Gegner genau hinter deinem Heck in die Werkstatt zu feuern. Bei allen nach hinten abgeschossenen Waffen solltest du aber eines bedenken: Du rast mit 1000 bis 2000 Sachen über die Piste. Du musst also möglichst schnell deine Munition loswerden und sofort wieder nach vorne schauen. Sonst kann es sein, dass dein Rückwärtsfeuer für dein Fahrzeug unterm Strich schädlicher war als für das gegnerische.

Vorsicht beim Springen

Auf vielen Strecken im Wipeout-Rennkalender wirst du über Abgründe oder Streckenabschnitte springen müssen. Bei diesen Sprüngen solltest du auf zwei Dinge aufpassen. Zum einen auf



eventuelle Hindernisse in der Luft wie z.B. Stangen, Gebäudeteile oder Schilder, zum anderen darauf, dass du nicht von der Strecke abkommst. Wenn das passiert, blendet sich das Spielgeschehen kurz aus und der Computer setzt dich wieder auf der Strecke ab – und das kostet verdammt viel Zeit. Dazu musst du wissen, dass die CPU dazu neigt, deine Sprünge vorzeitig als misslungen zu bewerten und dich auf der Strecke abzusetzen, obwohl du sie noch locker hättest schaffen können. Du solltest also mit deinen Kurskorrekturen nicht bis zum letzten Augenblick warten, sondern schon möglichst früh wieder die Strecke anpeilen. Außerdem musst du vor jedem Sprung darauf achten, dass du über genug Geschwindigkeit verfügst, ansonsten kann es sein, dass du den zu überwindenden Abgrund nicht packst. Lass dich also kurz vor einem Sprung auf keine Gefechte oder Bandenfahrten ein.



Schildreparatur

Wenn deine Schildenergie sich langsam dem Ende entgegenneigt, solltest du so schnell wie möglich die Box anfahren, um sie wieder aufzufüllen. Warte damit nicht bis zum letzten Moment. Wenn du noch zwei Runden vor dir hast und dein Schild gerade mal noch halb voll ist, solltest du ruhig einen prophylaktischen Boxenstopp einlegen. Wenn du durch die Box fährst, solltest du übrigens kein Vollgas geben, da dein Schild dann eventuell nicht voll aufgefüllt wird. Mach etwas langsamer! Dadurch wirst du dann zwar noch ein oder zwei Sekunden mehr verlieren, sparst dir aber möglicherweise einen zweiten Boxenstopp.

Beschleunigungsstreifen

Die Beschleunigungsstreifen sind mit das Wichtigste auf der Strecke. Du musst so viele wie möglich erwischen, damit die Konkurrenz dir nicht davonfährt. Es wird





Erste Fahrer freischalten

Kämpfe dich durch die AG-Ligen und rüste dabei dein Fahrzeug mit Preisgeldern immer weiter auf. Wenn dein Fahrzeug einen bestimmten Aufrüstungsgrad erreicht hat, wird der erste Fahrer des entsprechenden Teams freigeschaltet.



dir immer wieder mal passieren, dass du auf der Strecke die Wahl zwischen einem Beschleunigungsstreifen und einem Waffenfeld hast. Wofür du dich entscheidest, sollte von der Rennsituation abhängen. Fahren um dich herum noch viele Konkurrenten, ist das Waffenfeld die richtige Wahl. Ist von feindlichen Fahrzeugen weit und breit nichts zu sehen, solltest du dem Beschleunigungsstreifen den Vorzug geben.

Niemals aufgeben

Hin und wieder wirst du einfach in einer komplett hoffnungslosen Situation festgefahren sein. Wenn du kurz vor dem Ende der vorletzten Runde immer noch auf der 10. Position rumdümpeln solltest, wirst du schnell versucht sein,

das Rennen von Neuem zu beginnen. Lass es trotzdem bleiben. Bei Wipeout kann alles passieren. So ist es während der Entstehung dieser Lösung z.B. vorgekommen, dass in der vorletzten Runde nur der 8. Platz drin war, dann aber in einer Runde sechs Fahrer ausgeschieden sind und das Rennen doch noch siegreich beendet werden konnte. Gib also niemals auf!

Luftbremsen

Die Luftbremsen sind – nach der Lenkung, versteht sich – dein wichtigstes Steuerinstrument. Mit ihnen kannst du dein Fahrzeug auf einer Seite abbremsen, um so deinen Lenkradius auf dieser Seite zu verkleinern. Betätigst du also z.B. die linke Luftbremse, kommst du leichter um eine Linkskurve. Zwei Dinge gilt es dabei zu beachten: Zum einen funktioniert dieses System nur zusammen mit der Lenkung. Es hat also keinen Sinn, die Luftbremse

vor einer Kurve zu ziehen, ohne zu lenken. Zum anderen braucht die Luftbremse ein wenig Zeit, bis sie voll greift. Aktiviere sie also schon kurz vor dem Kurveneingang. Betätigst du beide Luftbremsen gleichzeitig, wird dein Fahrzeug schnell abgebremst.

Anti-Grav-Liga

Glückwunsch, die Theorie ist bestanden! Nun geht es zum praktischen Teil. Wir stellen dir jetzt kurz alle 42 Strecken des Spiels vor und sagen dir, worauf du achten musst und welche Gemeinheiten es zu meistern gilt.

Florion Height 1

Eine simple Strecke ohne große Schikanen. Lediglich in der ungepflasterten Sektion solltest du auf die scharfe Linkskurve achten, die du am besten mit deinen Luftbremsen fährst. Achte hier auch darauf, auf dem bräunlichen Weg in der Streckenmitte zu bleiben. Auf dem Gras daneben verlierst du eine Menge Geschwindigkeit.

Florion Height 1 Rückwärts

Noch etwas einfacher als der Vorwärtskurs, da die scharfe Linkskurve nun eine passablen Rechtskurve ist. Allerdings ist hier die Durchschnittsgeschwindigkeit höher als in Florion Height 1. Nutze also möglichst viele Beschleunigungsstreifen, vor allem die vor dem Looping.

Florion Height 2

Auch hier ist noch nicht viel los. Da selbst die etwas schwierigere Linkskurve des ersten Kurses hier einer Geraden Platz macht, gibt es so gut wie keine Schwierigkeiten zu meistern. Einzig der unterirdische Streckenabschnitt, bei dem die linke Bande fehlt, könnte für ungeübte Piloten ein Problem werden. Nutze deine Luftbremsen, um nicht zu weit nach links zu driften und auf der





deckigen
Fahrbahn keine Geschwindigkeit zu
verlieren.

Florion Height 2 Rückwärts

Auch hier gilt wieder, dass die Schwierigkeit des Vorwärtskurses einer höheren Durchschnittsgeschwindigkeit gewichen ist. Für dich bedeutet das ein weiteres Mal, dass du besonders auf die Beschleunigungsstreifen achten musst, damit dir die Konkurrenz nicht davonfährt.

Florion Height 3

Hier erwarten dich neben den üblichen Streckenabschnitten zwei kleine Aufwärtssprünge sowie ein verdammt langer Abwärtssprung. Bei den beiden Aufwärtssprüngen musst du darauf achten, dass du über genug Geschwindigkeit verfügst, um die Abgründe überwinden zu können. Lass dich also kurz vor den beiden Sprüngen auf keine Feind- oder Bandenkontakte ein. Bei dem langen Abwärtssprung musst du nur darauf achten, möglichst früh wieder die Strecke anzupeilen.

Florion Height 3 Rückwärts

Hier sind die Sprünge etwas einfacher als auf dem Vorwärtskurs, dafür ist die Strecke nun um vieles schneller und unübersichtlicher. Eine echte Fun-Strecke, bei der es auch zwei, drei scharfe Kurven für Luftbremsen-Experten gibt.

Mandrashee 1

Ein technisch anspruchsvoller Kurs, der mit einigen kniffligen Rechts-Links-Rechts-Passagen beginnt, bevor es in eine etwas leichter zu fahrende Highspeed-Passage geht. Wenn du Probleme mit dem recht unübersichtlichen ersten Teil der Strecke haben solltest, würden einige Übungsrunden sicher weiterhelfen, vor allem, weil du diese Kurvenpassage in Mandrashee immer wieder zu Gesicht bekommen wirst.

Mandrashee 1 Rückwärts

Schneller und schwieriger als Mandrashee 1. Das liegt gar nicht mal so sehr an den nach wie vor schwierigen Kurven, sondern vielmehr an der absoluten Unübersichtlichkeit des Kurses. Ständig steht einem ein Fels im Blickfeld, weswegen Streckenkenntnis das A und O in Mandrashee 1 Rückwärts sind.

Mandrashee 2

Ein schwieriger Kurs mit vielen Kurven, Sprüngen und zwei langen Geraden für Waffenexperten. Vorsicht beim ersten Sprung: Hier donnert man leicht in der Luft in irgendein Gebäudeteil oder einen Brückenpfeiler, was sehr viel Zeit kosten kann.

Mandrashee 2 Rückwärts

Mandrashee 2 Rückwärts ist in etwa so anspruchsvoll wie der Vorwärtskurs, allerdings fährt er sich ein klein wenig langsamer. Selbst die Sichtverhältnisse sind nicht viel anders. Im Grunde also Mandrashee 2, nur eben rückwärts...

Mandrashee 3

Ein sehr langer und extrem schneller Kurs. Im unterirdischen Teil der Strecke kannst du viel Zeit gutmachen, indem du so viele Beschleunigungsstreifen wie möglich nutzt. Vor allem den doppelten Vierfachstreifen auf der langen Unterwassergeraden solltest du dir nicht entgehen lassen. Kurz vor dem langen Sprung der Strecke solltest du auf jeden Fall die Beschleunigungsstreifen auf der rechten Seite (die kurz vor

dem Sprung) nutzen, um sofort auf der befestigten Fahrbahn zu

landen. So kannst du Schild sparen und Zeit gewinnen, auch wenn du dafür notfalls auf die Beschleunigungsstreifen auf der linken Seite verzichten musst.

Mandrashee 3 Rückwärts

Noch schneller als der Vorwärtskurs. Hier gibt es weniger Sprünge, dafür sind die Kurven schwieriger. Diese Strecke ist etwas für Highspeed-Fanatiker.

Cubiss Float 1

Bis auf eine innenbandenlose, lang gezogene Linkskurve (die einem aber auch höchstens bei Feindkontakt gefährlich werden kann) ist diese Strecke vollkommen harm- und herausforderungslos.

Cubiss Float 1 Rückwärts

Hier ist genauso wenig los wie auf der Vorwärtsstrecke. Wäre da nicht der Kaffee im Getränkehalter, würde man als AG-Pilot glatt während der Fahrt einschlafen...



Cubiss Float 2

Wow, na das lässt einen den Kaffee doch gleich wieder vergessen! Erst so eine

Schlaf-tablette von einer Strecke und dann dieser Hammer! Gleich zu Beginn führt dich der Kurs durch eine tödliche

Eishöhle. Am ehesten wirst du hier durchkommen, indem du dich möglichst rechts hältst.

Wenn es die Situation am Ende der Höhle zulässt, solltest du versuchen, rechts an dem herabgefallenen Eiszapfen herumzufahren.

Dadurch kommst du auf der folgenden Geraden besser klar. Kurz bevor du in den Hallenabschnitt der Strecke einfährst, solltest du dich möglichst links halten. Rechts erwartet dich eine gefährliche

Sackgasse, aus der man nur schwer

wieder entkommen kann. In der Haile selbst wirst du es durch die blaue Beleuchtung schwer haben, die Beschleunigungsstreifen zu erkennen. Merke dir also am besten, wo sie sind, und stelle dich darauf ein. Lass dich auf dieser Strecke nicht entmutigen – die Gegner sind hier sehr stark.

Cubiss Float 2 Rückwärts

Noch eine Spur heftiger als der ohnehin schon sehr schwere Vorwärtskurs. Du hast auf dieser Strecke öfters die Wahl zwischen einer linken und einer rechten Abzweigung. Wir würden dir in jedem Fall zu der linken raten, da sich dort immer die einfacheren bzw. schnelleren Streckenabschnitte befinden. Gegen Ende der Strecke erwartet dich dann wieder die Eishöhle. Auch diesmal bist du gut beraten, wenn du dich auf der rechten Seite hältst, was aber schon sehr viel schwieriger ist als auf dem Vorwärtskurs. Wenigstens sind hier die Gegner wieder ein wenig schlechter unterwegs.

Cubiss Float 3

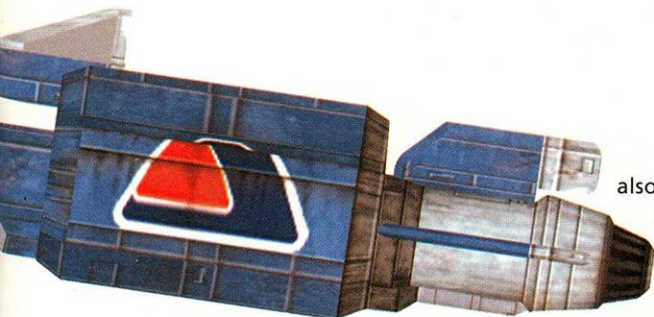
Eine unwahrscheinlich schnelle Strecke, die richtig viel Spaß macht. Nutze auf jeden Fall die Beschleunigungsstreifen, sonst fährst dir die Konkurrenz davon. Auf der Schneepiste mit den Bergen kommst du am einfachsten zurecht, wenn du dich einigermaßen links hältst, am linken Fuß des Berges in der Mitte vorbeifährst und dich dann wieder nach rechts in die Fahrbahnmitte hineindriften lässt, um in

den Looping einzufahren. Danach kommt dann nur noch das extrem schnelle Finish. Der Redaktionsrekord liegt hier übrigens bei 2942 km/h.

Cubiss Float 3 Rückwärts

Ein klein wenig langsamer als der Vorwärtskurs, aber immer noch schneller als die meisten anderen Strecken. Hier ist allerdings die Schneepiste um einiges schwieriger als auf dem Vorwärtskurs. Sobald du in die Piste einfährst, solltest du sofort massiv nach rechts ziehen, am Fuß des Berges vorbeifahren und dann links an der kleinen Baumgruppe vorbei auf den Ausgang der Schneepiste zusteuern. Diese winzige Einfahrt zu erwischen, ist übrigens das eigentliche Kunststück bei der Sache. Vor allem, wenn du Gegner vor dir hast, die dir die Sicht nehmen. Wenn dir das passieren sollte, fährst du am besten in der aufgewirbelten Gischt deines Gegners und hoffst darauf, dass der sich nicht verfahren hat. Diese Taktik





kannst du dir übrigens gleich mal für einige der späteren Strecken merken...

Alca Vexus 1

Ein sehr kurvenreicher und technisch anspruchsvoller Kurs. Spätestens hier solltest du den Umgang mit den Luftbremsen beherrschen, sonst wirst du in Alca Vexus regelmäßig die Banden küssen. Etwa in der Mitte der Strecke endet die befestigte Fahrbahn und macht einer kurzen Dschungelsektion Platz. Hier steht mitten auf der Strecke ein großer Felsbrocken, dem du ausweichen musst. Am besten klappt das, wenn du sanft an der linken Seite des Felsens vorbeifährst und dann hart (evtl. mit Luftbremse) nach rechts ziehst, um die Ausfahrt der Dschungelsektion zu treffen.

Alca Vexus 1 Rückwärts

Dieser Kurs fährt sich ähnlich wie der Vorwärtskurs. Kurz nach dem Start wirst du auf ein großes, freies Feld einbiegen. Halte dich hier auf der rechten Seite, da sich die Ausfahrt des Feldes ebenfalls rechts befindet und es doch schade wäre, gleich zu Beginn mitten in eine Sackgasse zu rasen. Auch die Dschungelsektion mit dem Felsen wartet hier wieder auf dich. Auch diesmal ist der Weg links um den Felsen herum die bessere Wahl.

Alca Vexus 2

Nicht ganz so knifflig wie der erste Kurs, dafür aber um einiges schneller. Hier warten wieder etliche Beschleunigungsstreifen auf dich. Außerdem gibt es hier drei Schikanen. Erstens eine wellige Gerade, bei der die linke Seite abgebrochen ist. Wenn du nicht vorsichtig bist, fällst du hier schnell hinunter. Halte dich

also auf der rechten Seite. Zweitens eine Feuergrötze, die einen schwer zu fahrenden Eingang hat. Nutze notfalls die linke Luftbremse, um hier durchzukommen. Außerdem spaltet sich die Feuergrötze an ihrem Ende in eine linke und eine rechte Hälfte auf. Achte schon früh darauf, welcher dieser beiden Ausgänge geöffnet ist und peile ihn an. Bei der dritten Schikane handelt es sich dann um die bereits bekannte Dschungelsektion mit dem Felsen.

Alca Vexus 2 Rückwärts

Ein langsamer Kurs, der wegen seiner Unübersichtlichkeit doch einen ganzen Zacken schwieriger ausfällt als die Vorwärtsstrecke. Ganz besonders solltest du dich vor der scharfen Kurve mit dem Elektrogitter vorsehen: Sie ist selbst dann noch extrem schwierig zu fahren, wenn du sie kennst. Welchen der beiden Zugänge zur Feuergrötze du wählst, spielt keine große Rolle. Der linke dürfte wohl der etwas schnellere sein.

Alca Vexus 3

Ziemlich schnell und recht anspruchsvoll präsentiert sich Alca Vexus 3. Neben den zahlreichen Kurven und Beschleunigungsstreifen gibt es hier vor allem zwei Schikanen. Zum einen wäre da eine Weggabelung. Geradeaus erwartet dich ein extrem langer Abgrund, den du wohl nur mit einem kurz vorm Absprung gezündeten Turbo überwinden kannst. Wenn dir das gelingt, kannst du allerdings

Waffen und Spielmodi freischalten

Standardwaffen und die Spielmodi "Zone" und "Zeitfahren" werden deinem Spielfortschritt entsprechend freigeschaltet. Diesen Fortschritt kannst du im Progression-Menü nachlesen.

Spielfortschritt	freigeschaltetes Extra
1%	Erdbeben
3%	Raketen
6%	Minen
7%	Plasma-Bolzen
9%	Schwerkraftbombe
11%	Autopilot
13%	Flammenwerfer
30%	Zone-Modus
60%	Time-Trial-Modus

Um die Superwaffe eines Rennstalls freizuspüren, musst du die ersten fünf Challenges des jeweiligen Rennstalls im Challenge-Menü mindestens mit Bronze absolvieren. Absolvierst du alle fünf mit Gold, kannst du auch die letzte Challenge spielen – was aber bis auf ein paar Progression-Prozente nichts weiter bringt.

eine Menge Zeit gutmachen. Fährst du nach links, geht es durch eine mittel-schwere Kurvenpassage. Wenn du keinen Turbo hast, bleibt dir also nichts anderes als der Weg nach links übrig. Zum Anderen wäre da die 90-Grad-Kurve neben dem Wasserfall. Diese Kurve schaffst du nur, wenn du gleichzeitig voll nach rechts lenkst und dabei gnadenlos deine Luftbremse ziehst. Danach geht es dann über den Fluss und einen zweiten Wasserfall wieder nach unten auf die Strecke.

Alca Vexus 3 Rückwärts

Ein wenig unübersichtlicher als der Vorwärtskurs, aber nicht so schwierig zu fahren. Kurz nach dem Start geht es wieder in das große, offene Feld. Vorsicht: Diesmal befindet sich die Ausfahrt auf der



Neue Teams freischalten

Auch hier gilt es wieder, in den verschiedenen AG-Ligen sein Können unter Beweis zu stellen. Hast du die Ligen gut genug abgeschlossen, werden hin und wieder Mann-gegen-Mann-Challenges freigeschaltet. In diesen speziellen Challenges trittst du immer gegen ein neues Team an. Wenn du gewinnst, hast du das neue Team freigespielt und kannst es in Zukunft selbst verwenden.

linken Seite. Die harte 90-Grad-Kurve aus dem Vorwärtskurs ist hier zu einer einigermaßen moderaten Linkskurve geworden, die sich viel einfacher fahren lässt.

Vohl Square 1

Diese ziemlich kurze Strecke hat einige sehr enge Kurven zu bieten, die vor allem deswegen so schwer zu fahren sind, weil die Sichtverhältnisse und die Beleuchtung in Vohl Square relativ schlecht sind. Für alle Strecken in diesem Gebiet gilt: Lass dich von den zahlreichen Weggabelungen nicht verwirren, sondern folge am besten dem für dich offensichtlichsten Streckenverlauf.



Vohl Square 1 Rückwärts

Noch ein klein wenig schwieriger als der Originalkurs, da die Übersicht noch mehr zu wünschen übrig lässt. Allerdings gibt es auch hier noch keine echten Schikanen.

Vohl Square 2

Technisch weniger anspruchsvoll als die erste Strecke, dafür aber sehr viel actionreicher. Hier gibt es etliche Sprünge zu absolvieren. Außerdem warten zwei 90-Grad-Schleuderkurven auf die Fahrer. Am besten lenkst du bei diesen Schikanen in der Luft hart nach rechts und ziehst dabei gleichzeitig die rechte Luftbremse.

Vohl Square 2 Rückwärts

Fährt sich genau wie der Vorwärtskurs, nur ohne Schleuderkurven und mit weniger Sprüngen. Die einfachste Strecke in Vohl Square.

Vohl Square 3

Ein optisch atemberaubender und technisch anspruchsvoller Kurs. Sobald du die mittlere Einfahrt in das trockengelegte Flussbett hinter dir gelassen hast, hältst du dich am besten immer auf der linken Seite. Hier kommst du ohne Probleme durch und kannst außerdem die linke Ausfahrt des Flussbetts leicht anpeilen.

Vohl Square 3 Rückwärts

Noch ein wenig schwieriger als der Originalkurs. In dem grün beleuchteten Abwassertunnel nimmst du die linke Ausfahrt. Dadurch kommst du später gleich auf der rechten Seite des trockenen Flussbetts heraus. Hier hältst du dich dann auch rechts. Auf diese Weise kommst du ohne große Probleme durch diesen Kurs.

Temtesh Bay 1

Eine ehrliche und vor allem sehr breite Rennstrecke ohne

große Schikanen, dafür aber mit einer Menge Action. Die Beschleunigungsstreifen können hier über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nutze also so viele wie möglich.

Temtesh Bay 1 Rückwärts

Noch schneller als der Vorwärtskurs, durch die etwas schlechtere Streckenübersicht aber auch schwieriger. Nach der langen Steigung kannst du viel Zeit gutmachen, indem du die Links-Rechts-Links-Beschleunigungsstreifen-Combo optimal ausnutzt.

Temtesh Bay 2

Der erste Teil dieser Strecke gehört mit zum Schwierigsten, was Wipeout Fusion zu bieten hat. Nicht nur, dass dieser Streckenabschnitt extrem verwinkelt ist, die Metallschotts machen es auch völlig unmöglich, den weiteren Streckenverlauf zu erkennen. Dann gibt es da auch noch die Minen selbst, in denen du notfalls wieder in der Gischtspur deiner Konkurrenten fahren musst, um ans Ziel zu kommen. Hier gibt es nur zwei Dinge, die du tun kannst: erstens auf ein bisschen Glück hoffen und zweitens deinem Fahrzeug nachgeben. Zwinge es nicht mit aller Gewalt in eine Richtung, sondern lass es einfach laufen. Der zweite Teil der Strecke ist dann bei weitem nicht so schwierig.

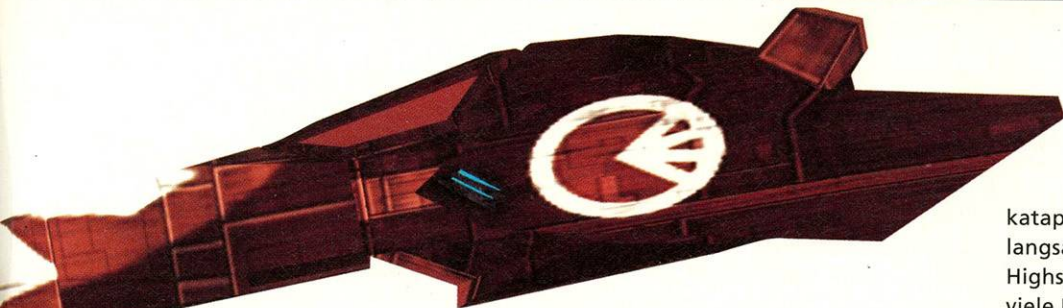
Temtesh Bay 2 Rückwärts

Für diesen Kurs gelten dieselben Fahrtaktiken wie für Temtesh Bay 2.

Temtesh Bay 3

Schwierig, aber im Gegensatz zu Temtesh Bay 2 kommt es hier eher auf fahrerisches Können an. Bei den Sprungpassagen solltest du die linke Abzweigung nehmen. Außerdem wartet auf dieser Strecke eine der kompliziertesten Schikanen überhaupt: das Felsenfeld. Um es erfolgreich zu durchfahren, solltest du dich ein ganz klein wenig rechts von der Fahrbahnmitte halten. Dort liegen die wenigsten Felsbrocken herum.





Temtesh Bay 3 Rückwärts

Neben den Schikanen aus Temtesh Bay 3 musst du dich hier auch noch mit der schlechteren Streckenübersicht herumschlagen. Auch diesmal wartet wieder das Felsenfeld auf dich. Auf diesem Rückwärtskurs kannst du es am einfachsten hinter dir lassen, indem du ganz rechts durch den Felsbogen fährst.

Katmoda 12 1

Nutze hier das Schwerkraft-Umkehr-Pad, um auf den schnelleren Streckenabschnitt zu kommen. In der rot beleuchteten Mine musst du vorsichtig sein: Sie endet in einer extrem lang gezogenen, schwer einsehbaren Rechtskurve.

Katmoda 12 1 Rückwärts

Der Rückwärtskurs unterscheidet sich bis auf das fehlende Schwerkraft-Umkehr-Pad nicht von Katmoda 12 1.

Katmoda 12 2

Auch hier solltest du wieder sämtliche Schwerkraft-Umkehr-Pads nutzen, um dem idealen Streckenverlauf zu folgen. Bei der Weggabelung ist der rechte Kurs erste Wahl. Er ist einfacher und sehr viel schneller als der linke.

Katmoda 12 2 Rückwärts

Hier gibt es weder Schwerkraft-Umkehr-Pads noch eine Weggabelung, was bedeutet, dass es wieder mal nur auf Geschwindigkeit ankommt. Also nutze die Beschleunigungsstreifen, vor allem die Mehrfachstreifen in der langen Steilkurve.

Katmoda 12 3

Hier wartet eine der schnellsten Strecken überhaupt auf dich. Bei der Weggabelung solltest du auf jeden Fall der linken Strecke folgen. Sie ist einfacher und schneller. Die Schwerkraft-Umkehr-Pads lässt du am besten in Ruhe. Sie

katapultieren dich immer auf die langsameren Streckenvarianten. Im Highspeed-Looping solltest du dann so viele Beschleunigungsstreifen wie möglich nutzen.

Katmoda 12 3 Rückwärts

Auch dieser Rückwärtskurs ist mal wieder schneller als das Original. Da es hier ebenfalls keine Schwerkraft-Umkehr-Pads gibt, bietet einzig die Weggabelung gegen Mitte der Strecke eine Variationsmöglichkeit. Die Wahl der Champions lautet: rechts.



Cheats und Galerie freischalten

Für je ein Prozent Spielfortschritt wird ein Bild der Galerie freigeschaltet. Auf einigen der Artworks gibt es neben dem eigentlichen Bild auch noch einen Cheat zu entdecken. Du könntest jetzt also sämtliche Bilder freispielen und sie alle nach den Cheats absuchen. Du kannst das Ganze aber auch auf die einfache Tour haben und sie von uns abschreiben:

Kleine Schiffe	⊙, ⊠, ⊡, ⊗, ⊕
Waffen/Munition	△, ⊙, ⊗, ⊕, ⊠
Flugzeug-Cheat	⊗, ⊙, △, ⊠, ⊡
Unbegrenzter Schild	△, △, ⊠, ⊡, ⊠
Tier-Cheat	△, ⊙, ⊙, △, ⊗
Mega-Kanone	⊙, ⊗, △, ⊙, △
Mehr Geschwindigkeit	⊠, ⊗, ⊗, ⊗, △
(Vorsicht, extreme Wirkung!)	

Argumentationsverstärker

Mit Hilfe unserer Liste solltest du eigentlich zu jeder Rennsituation das passende Handwerkszeug finden können. Neben dem deutschen Namen der Waffe geben wir immer auch die englische Bezeichnung an, damit du auch vom Spielkommentar her weißt, was du da gerade eingesammelt hast, und nicht erst ins Waffenfenster sehen musst. Bevor du allerdings deine Fähigkeiten als Artillerist auf der Strecke ausprobierst, musst du wissen, dass du die meisten Waffen nicht direkt hinter einem Gegner abfeuern solltest. Ansonsten wirst du unweigerlich in das abgeschossene Fahrzeug hineinfahren und dadurch eine Menge Zeit verlieren. Außerdem solltest du Waffen immer der Rennsituation entsprechend einsammeln. Wenn um dich herum etliche Gegner sind, ist jede Waffe gut. Wenn du aber als Erster bequem in Führung liegst, machen Granaten, Raketen usw. wenig Sinn. Wirf solche Waffen weg (normalerweise ) und hoffe auf einen Turbo, ein Quake zum Rückwärtsfeuern oder ein paar Minen. Ansonsten gilt immer: Ein Schuss ins Blaue ist besser als gar kein Schuss.

Protonen-Kanone (Proton Cannon)

Eine ziemlich schwache Waffe, die eigentlich nur dann etwas taugt, wenn du Dauerfeuer auf einen Gegner gibst. Versuche kein manuelles Dauerfeuer, halte einfach deine Feuertaste gedrückt und lass die Rohre glühen. Dadurch wirst du deinen Gegner zwar auch nicht zerstören, aber ihn zumindest aus der Bahn werfen.

Verfolgerrakete (Missile)

Die Verfolgerrakete richtet zwar nicht besonders viel Schaden an, dafür verfügt sie aber über einen Zielsuchmechanismus. Damit er aktiviert wird, musst du dich in der Nähe deines Gegners befinden. Sobald du deinen Gegner im Visier hast, brauchst du nur noch abzudrücken.

Raketen (Rockets)

Hierbei handelt es sich um eine Dreifachrakete, die ordentlichen Schaden anrichtet und sogar mehrere Gegner auf einmal treffen kann. Allerdings ist es nicht ganz einfach, mit ihnen zu zielen. Verwende sie am besten, wenn eine Gruppe von Gegnern vor deiner Nase herumfährt oder sie nicht sehr weit von dir entfernt sind.

Granaten (Grenades)

Die Granaten ähneln den Raketen, allerdings prallen sie von der Strecke ab und springen so lange über die Strecke, bis sie entweder ein Hindernis oder einen Gegner getroffen haben. Granaten werden im Gegensatz zu den Raketen fächerförmig abgefeuert, haben also einen weiteren Trefferbereich.

Grav Stinger (Grav Stinger)

Ein Grav Stinger ist so etwas wie ein Minenfeld. Wer darüber fährt, dessen Fahrzeug wird kurzzeitig von einer enormen Schwerkraft erfasst, zu Boden gedrückt und dadurch vollkommen lahm gelegt. Einen abgelegten Grav Stinger erkennst du an einem über der Strecke schwebenden, violetten Nebel. Lege den Grav Stinger am besten in Engstellen oder vor Beschleunigungstreifen ab.

Flammenwerfer (Flamer)

Nach der Protonen-Kanone ist der Flammenwerfer die schlechteste Waffe. Zum einen funktioniert er nur aus sehr kurzer Entfernung, zum anderen richtet er so gut wie überhaupt nichts an. Ein klarer Fall für die Tonne...

Plasma-Bolzen (Plasma Bolt)

Das hier ist eine der heftigsten Waffen im ganzen Spiel! Wer von einem Plasma-Bolzen getroffen wurde, kann sich aus dem Rennen verabschieden. Allerdings braucht die Waffe eine Weile, um sich aufzuladen, nachdem du sie aktiviert hast. Außerdem ist das Zielen mit ihr unglaublich schwer.

Du kannst eigentlich nur dann einen Treffer landen, wenn du genau hinter deinem Ziel herfährst.

Minen (Mines)

Minen ähneln dem Grav Stinger. Auch sie können hinter deinem Fahrzeug abgelegt werden. Du erhältst immer fünf Minen auf einmal, die du am besten etwas versetzt hintereinander ablegen solltest, und zwar in einer Engstelle oder vor einem Beschleunigungstreifen. Darüber werden sich deine Gegner sicher freuen...



Erdbeben (Quake)

Die wahrscheinlich beste Waffe in Wipeout Fusion. Einmal abgefeuert, breitet sie sich als elektromagnetische Welle nach vorne bzw. hinten aus und wirkt dabei auf alle Gegner, die sie berührt, wie ein Grav Stinger.

Schwerkraftbombe (Gravity Bomb)

Schwerkraftbomben werden vor dir in den Himmel geschossen, explodieren dort und schmettern alle Gegner in ihrem Wirkungsbereich in einer gravimetrischen Explosion zu Boden. Die Wirkung ist vergleichbar mit der eines Quake, allerdings besitzt eine Schwerkraftbombe keinen wellenförmigen, sondern einen kugelförmigen Wirkungsbereich. Lass dich übrigens nicht vom Explosionsradius der Bombe täuschen – ihre Reichweite ist sehr viel größer.

Turbo (Turbo)

Ein Turbo beschleunigt dein Fahrzeug wie ein vierfacher Beschleunigungsstreifen. Die Wirkung ist nicht ohne, nutze sie also voll aus und verwende den Turbo auf einer Geraden oder besser noch als Highspeed-Combo zusammen mit einem Beschleunigungsstreifen.

Schild (Shield)

Der Schild schützt dich vor allen Schäden durch Waffen, Bandenberührung oder Feindkontakt. Du wirst vor allem dann ein großer Freund dieses Schutzschildes werden, wenn du kurz vor Ende eines Rennens nur noch über ein paar Standard-schildpunkte verfügst und durch eine extrem schwierige Passage steuern musst, um deinen ersten Platz zu retten. Ein Schild schützt dich für etwa 7-10 Sekunden.

Autopilot (Auto Pilot)

Ein Autopilot übernimmt nach seiner Aktivierung für 10-15 Sekunden die Steuerung deines Fahrzeuges. Dabei nutzt der Auto-

pilot jeden Beschleunigungsstreifen und fährt beinahe jede Kurve perfekt. Allerdings solltest du zwei Dinge beachten. Zum einen erkennt der Autopilot nicht, ob du einen Boxenstopp einlegen willst oder nicht. Wenn du also dringend Schild nachtanken musst, solltest du vor der Box die Finger vom Autopiloten lassen. Zum anderen solltest du jede Kurve manuell mitlenken, sonst wirst du vom plötzlichen Ende des Autopiloten eventuell überrascht und bretterst gnadenlos in die Bande oder in einen Abgrund.

Super-Verfolgerrakete (Super Missiles)

Diese Superwaffe gehört zum Feisar-Rennstall. Im Grunde handelt es sich dabei um drei Verfolgerraketen, die alle per Zielsuchsystem auf einen oder mehrere Gegner abgefeuert werden können. Lässt du alle drei Raketen auf einen Gegner los, ist die Chance groß, dass er vernichtet wird.

Seismisches Feld (Seismic Field)

Diese Superwaffe gehört zum Van-Uber-Rennstall. Sie erzeugt ein Feld von enormer Schwerkraft, das gegnerische Fahrzeuge förmlich zerreißt, wenn es trifft. Die Betonung liegt auf "wenn". Das Zielen ist nämlich nicht ganz einfach.

Kraftschwarm (Power Swarm)

Diese Superwaffe gehört zum EG-R-Rennstall. Ein Kraftschwarm besteht aus einem Rudel Roboterhornissen, die sich gnadenlos an einen Gegner heften und ihn so lange beschießen, bis sie entweder keine Munition mehr haben oder der Gegner kein Fahrzeug mehr. Sehr effektiv und zudem noch einigermaßen einfach in Sachen Zielen.

Nitro-Rakete (Nitro Rocket)

Diese Superwaffe gehört zum Tigron-



Rennstall. Der Direktschaden dieser Waffe hält sich in Grenzen, dafür überzieht sie das gegnerische Fahrzeug aber mit einer Kristallschicht. Wenn der Gegner dann eine Wand oder ein anderes Fahrzeug (zum Beispiel deines) berührt, nimmt er massiven Schaden.

Bio Snare (Bio Snare)

Diese Superwaffe gehört zum G-Tech-Rennstall. Wenn du sie auf eine Wand abfeuerst, wird ein grünes Netz über die Strecke gespannt, das jedes Fahrzeug beschädigt, das hindurchfliegt. Du kannst die Waffe auch auf ein Fahrzeug selbst abfeuern, um seine Steuerung außer Kraft zu setzen.

Orbitallaser (Orbital Laser)

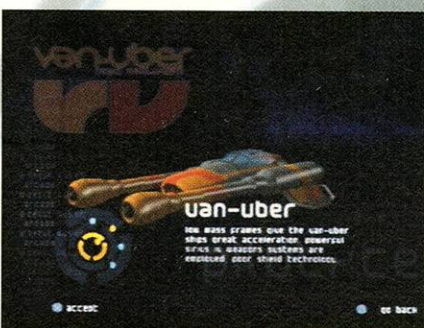
Diese Superwaffe gehört zum Auricom-Rennstall. Wenn sie aktiviert wird, feuert ein Auricom-Satellit, der sich auf der Erdumlaufbahn befindet, einen gebündelten Laserstrahl auf das anvisierte Fahrzeug. Der Schaden ist zwar beachtlich, allerdings funktioniert das Ganze nicht auf jeder Strecke. Wenn es sich z.B. um einen überdachten Kurs handelt, versagt der Laser seinen Dienst.

Schildübertragung (Shield Drain)

Diese Superwaffe gehört zum Xios-Rennstall. Hier haben wir die ultimative Superwaffe. Sobald du dich für ein Opfer entschieden hast, überträgt dieses Gerät eine gewisse Menge von dessen Schildenergie auf dein Fahrzeug. Ist diese Menge größer als die Energie, die das gegnerische Fahrzeug noch besitzt, wird es vernichtet.

Speer (Penetrator)

Diese Superwaffe gehört zum Piranha-Rennstall. Durch sie verwandelt sich dein Fahrzeug selbst in eine Waffe, die dann wie ein Speer in einen Konkurrenten rast und ihn vernichtet.





FINAL FANTASY VI

Eines der größten Meisterwerke des Rollenspielgenres feiert sein Comeback auf der PSone. Ein großes, episches Abenteuer wartet auf dich, bei dem wir dir gerne zur Seite stehen.



Das Wichtigste gleich vorneweg: Lege diese Lösung neben deinen Fernsehsessel, deine Couch, dein Bett – wo immer du auch spielst. Lass sie da liegen. Geschlossen. Auf dich wartet ein Rollenspiel, das zur Legende geworden ist.



Wenn du versuchst, dieses Spiel auf eigene Faust zu Ende zu bringen, wirst du sehr viel mehr Freude damit haben, als wenn du einfach nur nach unserer Beschreibung vorgehst. Denn selbst ein Rollenspiel, das so großartig ist wie Final Fantasy VI, macht beim ersten Durchspielen – wenn man sich noch völlig ahnungslos ins Abenteuer stürzt – einfach am meisten Spaß.



Nutze diese Lösung als kleine Hilfestellung, wenn du dann und wann einfach einmal "stecken geblieben" bist, oder lies sie dir durch, sobald du das Abenteuer zum ersten Mal beendet hast. Vielleicht hast du ja etwas übersehen, das du beim zweiten Spiel erkunden möchtest. Oder beim dritten. Oder vierten. Oder zehnten...



PS-info



1 Spieler



Memory Card

Die Redaktion meint:

Möglicherweise das beste Rollenspiel aller Zeiten.

Vertrieb: Sony

Hersteller: Square

Genre: Rollenspiel

Terra

Sie ist eine Frau, die einen Menschen als Mutter und einen Esper als Vater hat. Ohne Zweifel eine explosive magische Mischung.

Morph

Terra verwandelt sich für begrenzte Zeit in ihre Esperform, in der all ihre Zauber doppelte Wirksamkeit besitzen.



Rennen

Hältst du gedrückt, verdoppelt sich deine Geschwindigkeit.

Untersuche alles

Sieh dir jede Uhr, jedes Fass, jede Truhe, jede Kiste und jeden Krug an. Hin und wieder lassen sich dort richtig wertvolle Gegenstände entdecken. Wenn du eine Schatztruhe siehst, solltest du nichts unversucht lassen, um dir ihren Inhalt zu krallen.

Vergiss das Memo

Speichere lieber gleich richtig ab. Zum einen ist ein Kurzspeicher bei DEN Ladezeiten während des Menüwechsels sowieso schon sinnlos, zum anderen wärest du nicht der Erste, der in einem Anfall von Wut auf den Power-Schalter seiner PSone schlägt und dabei in seinem Zorn leider vergisst, dass er dadurch auch gleich seinen Memo-Speicher löscht ;-)

Vanish-Combos

Der Zauber Vanish macht das Ziel zum einen unsichtbar, zum anderen aber auch extrem empfindlich gegen Magie. Vor allem tödliche Zauber wie X-Zone oder Doom funktionieren bei einem unsichtbaren Gegner unglaublich gut –

das gilt sogar für viele Endgegner. (Okay, das ist BILLIG, aber manchmal ist es eben die letzte Chance.)

Leben schlägt Tod

Beinahe alle untoten Kreaturen und Monster lassen sich durch Leben erhaltende Zauber (Cures) schädigen und durch Leben spendende Zauber und Gegenstände (Life bzw. Phoenix Down) sofort vernichten.

Edgar

Er ist der junge König von Figaro. Sabin ist sein Bruder.

Tools

Mit diesem Befehl kann Edgar bestimmte technische Geräte im Kampf benutzen.



Name und Wirkung

Auto Cross Bow:
Schädigt alle Gegner im Kampf

Noise Blaster:

Verwirrt alle Gegner im Kampf, lässt sie sich selbst attackieren

Bio Blaster:

Schädigt alle Gegner im Kampf, fügt Vergiftung zu

Flash:

Blendet alle Gegner

Drill:

Schädigt einen Gegner

Chain Saw:

Schädigt einen Gegner, vernichtet ihn manchmal mit einem Schlag

Debilitator:

Fügt dem Gegner eine Schwachstelle zu

Air Anchor:

Setzt der Gegner zu einer Attacke an, wird er vernichtet

Allgemeine Tipps

Zunächst einmal ein paar Hinweise, bevor wir so richtig loslegen.

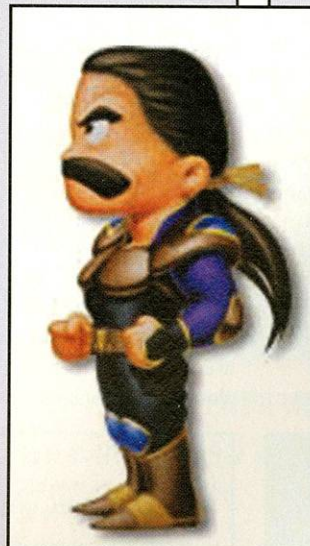
Cyan

Er ist der mächtige erste Ritter von Doma. Zusammen mit Sabin ist er DER Kämpfer in der Gruppe.

Sword Tech

Cyan beherrscht bestimmte Schwertattacken, die er allerdings nur mit Katanas durchführen kann.

Name	Level	Wirkung
Dispatch	1	schädigt einen Gegner
Retort	2	schlägt eine mächtige Konterattacke, wenn Cyan physisch angegriffen wird
Slash	3	halbiert die HP des Gegners, erteilt Vergiftung
Quadra Slam	4	ein mächtiger Vierfachschlag auf verschiedene Ziele
Empowerer	5	stiehlt dem Gegner HP und MP zu Cyans Gunsten, Vorsicht bei Untoten
Stunner	6	schädigt alle Gegner und verlangsamt sie
Quadra Slice	7	wie Quadra Slam, allerdings um vieles mächtiger
Cleave	8	vernichtet fast alle Gegner mit einem Schlag



Sabin

Er ist ein Kampfmönch mit unglaublicher Kraft. Edgar ist sein Bruder.

Blitz

Sabin beherrscht acht mächtige Spezialangriffe, die nach und nach freigeschaltet und per Tastenkombination ausgelöst werden können. Achte drauf, dass du immer die unten angegebenen Tastenkombinationen eingibst, auch wenn Sabin auf der linken Bildschirmseite steht. Eine horizontale Spiegelung der Moves findet nicht statt.

Name	Tastencombo	Wirkung
Aura Bolt	↓, ↘, ←	schädigt einen Gegner
Pummel	←, →, ←	schädigt einen Gegner
Suplex	△, □, ↓, ↑	schädigt einen Gegner
Fire Dance	←, ↘, ↓, ↙, →	schädigt alle Gegner mit Feuerangriff
Mantra	R1, L1, R1, L1, △, □	heilt alle Charaktere bis auf Sabin selbst
Air Blade	↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←	schädigt alle Gegner
Spiraler	R1, L1, △, □, →, ←	heilt alle Charaktere, Sabin verschwindet allerdings dabei
Bum Rush	←, ↘, ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←	schädigt einen Gegner



und laufe nach links über die Brücke zum Höhleneingang. Kämpfe dich durch die Höhle. Kurz bevor du den Ausgang erreichst, wirst du von den Dorfbewohnern erwischt. Ein Loch im Boden tut sich auf und Terra fällt hinab. Nach ihrem Aufprall wird sie ohnmächtig und du bekommst eine weitere Cut-Szene zu sehen.

Kapitel 2: Der Schatzsucher

Ein neuer Charakter feiert sein Debüt: **Locke**, der Dieb (auch wenn er sich selbst lieber als "Schatzsucher" bezeichnet). Nach einer kurzen Cut-Szene befindest du dich zusammen mit Locke bei Terra. Nun kommen etliche Dorfbewohner in die Höhle, um Terra zu lynchen. Einige Moogles tauchen auf und helfen dir. Positioniere eine deiner Gruppen so, dass sie den Weg zu Terra versperrt. Die anderen beiden Gruppen nutzt du, um deine Gegner zu bekämpfen. Am Ende flüchtet Locke dann mit Terra.

Kapitel 3: Die Burg Figaro

Zunächst einmal solltest du dem Gebäude links von dir einen Besuch abstatten. Hier kannst du einige wichtige Dinge über das Spielsystem von Final Fantasy VI erfahren. Wenn du genug gelernt hast, verlässt du die Stadt durch den Südausgang. Halte dich nun in Richtung Südwesten, bis du zu einer Wüste kommst. Inmitten der Wüste befindet sich **Figaro Castle**. Hier triffst du auf **Edgar**, den König von Figaro. Nach dem Gespräch zwischen Edgar und Terra

Von Helden, Monstern und Magie

Hier nun die komplette Lösung, vom ersten Schwertstreich bis zum Gnadestoß für Kefka.

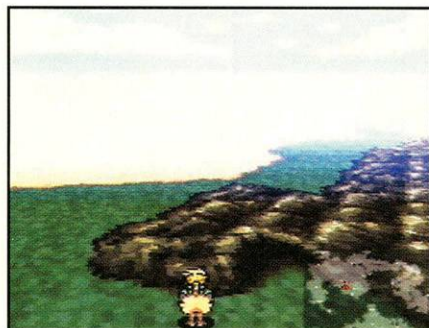
Intro: Eine geheimnisvolle Frau

Das Spiel beginnt in der Stadt **Narshe**. Du steuerst zwei Magi-Tek-Soldaten und eine junge Frau, die ebenfalls in einer Magi-Tek-Rüstung steckt, aber um einiges mehr draufhat als ihre männlichen Begleiter. Laufe von hier aus einfach immer weiter nach Norden. Die Kämpfe sind kein Problem. Im Norden der Stadt betrittst du dann eine Mine. Speichere hier an dem Save-Point ab, dann geh weiter nach Norden. Nun wartet der erste Endgegner

auf dich. Sein Name ist **Whelk** und er ist recht einfach zu besiegen, wenn du darauf achtest, immer nur auf seinen Kopf zu feuern. Sollte die Riesenschnecke ihren Kopf in ihrem Panzer verbergen, musst du darauf warten, dass sie ihn wieder herausstreckt. Sobald du diesen Gegner erledigt hast, gehst du weiter nach Norden und findest dort einen eingefrorenen Esper. Nach der kurzen Cut-Szene beginnt dann das erste Kapitel.

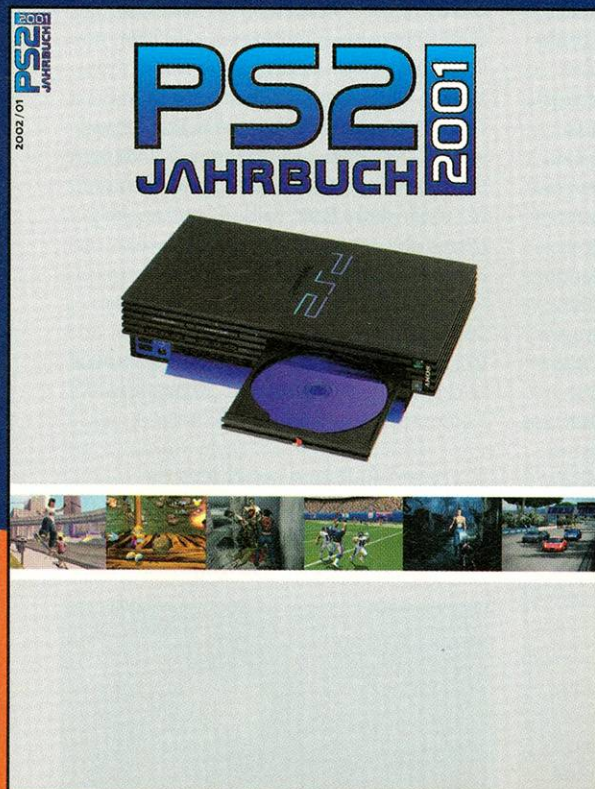
Kapitel 1: Erste Schritte

Nachdem du aus deiner Ohnmacht erwacht bist und von der Sklavenkrone befreit wurdest, erinnert sich die junge Frau wieder an ihren Namen: **Terra**. Nun machen die Dorfbewohner Jagd auf dich. Der Mann, der dich gerettet hat, führt dich zum Nordausgang seines Hauses. Geh hindurch



PS2 Jahrbuch 2001

empfohlen von
Computer Bild Spiele
4/2002



- ▶ alle deutschen Spiele im Test!
- ▶ die besten Importspiele!
- ▶ 40 ausführliche Zubehörttests!
- ▶ die 500 besten DVDs für die PS2!
- ▶ die besten Spiele 2002!
- ▶ alle PSone-Hits im Überblick!
- ▶ Helpline-Guide: alle Nummern & Adressen!

▶ Hiermit bestelle ich das PS2 Jahrbuch
für nur € 7,60 inkl. Versand.

Ich zahle

- ☐ per beigelegtem Bargeld
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Geburtsdatum: _____

E-Mail (für Rückfragen): _____

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte senden an:
PS2 Jahrbuch · Bestellservice
Postfach 3161 · 48581 Gronau



solltest du dir die Burg näher ansehen. Hier warten einige Schatztruhen, die geöffnet werden können. Außerdem solltest du die Chance nutzen und ein paar Tonics sowie einen Noise Blaster und einen Bio Blaster kaufen. Begib dich danach in den linken Turm außerhalb der Burg. Hier erfährst du etwas über Edgars Geschichte, z.B. dass er einen Zwillingsbruder namens **Sabin** hat. Nach der Cut-Scene begibst du dich in den Schlafsaal und ruhst dich aus. Geh anschließend in den Thronsaal und sprich mit Edgar. Eine weitere Cut-Scene erwartet dich (inklusive des legendärsten Lachens der Videospiegeschichte). Nachdem Kefka seinen Abgang gemacht hast, sprichst du mit Locke und folgst ihm mit Terra. Du erfährst einige interessante Dinge über die momentane Situation. Als Nächstes steuerst du wieder Edgar. Sprich mit Kefka und danach mit dem Typ vor dem Eingang zum Thronsaal. Viel Spaß mit der letzten Cut-Scene dieses Kapitels.

Kapitel 4: Zwei von königlichem Blut

Begib dich auf dem Rücken des Chocobos zu der Höhle südöstlich von **Figaro Castle**. Nachdem du mit dem Soldaten gesprochen hast, betrittst du die Höhle. Kämpfe dir den Weg bis zum Südausgang frei – öffne aber keine einzige Schatztruhe (siehe Kapitel 11). Nachdem du die Höhle verlassen hast, wartet das Städtchen **South Figaro** auf dich. Begib dich zunächst einmal in das Café. Hier wartet **Shadow** auf seinen ersten Auftritt. Wenn du die Stadt lange genug unsicher gemacht hast, begibst du dich nach Osten zum



Mt. Koltz. Kämpfe dich hier durch den Berg. Am Ende triffst du auf einen weiteren Endgegner namens **Vargas**. Dieser Fight wird ziemlich heftig, du solltest Terra möglichst in jeder Runde Cure 1 auf die gesamte Gruppe sprechen lassen. Wenn du genug Schaden angerichtet hast, taucht Sabin auf und ein ehrenvoller Zweikampf beginnt. Kämpfe weiter, bis Sabin dir sagt, wie du Vargas zu Boden schicken kannst. Danach verlässt du den Mt. Koltz, gehst nach Nordosten und betrittst dort das **Returners Hideout**.

Kapitel 5: Widerstandskämpfer

Sprich mit der Wache und danach mit dem Anführer der Widerstandskämpfer, **Banon**. Unterhalte dich als Nächstes mit Locke, Edgar und Sabin. Danach lässt die Wache am Eingang dich passieren. Draußen triffst du Banon, der dich fragt, ob du ihnen helfen willst. Wenn du ja sagst, geht es weiter im Programm. Ein Bote bringt schließlich die Nachricht, dass South Figaro vom Imperium eingenommen wurde und sie jetzt auf dem Weg hierher sind. Locke will sich in das Städtchen schleichen, um das Imperium aufzuhalten, während der Rest der Crew sich über den **Lete River** auf den Weg zum Esper in Narshe macht. Spring auf das Floß. Von nun an musst du dafür sorgen, dass Banon am Leben bleibt, ansonsten ist das Spiel vorbei. Banon hat nur mäßige Angriffskraft, dafür ist sein Health-Befehl sehr praktisch, da du mit diesem Kommando die gesamte Gruppe heilen kannst. Wenn du dich während deiner Floßfahrt für eine Richtung entscheiden musst, fährst du zunächst nach rechts, bei der zweiten Kreuzung nach links. Letztendlich triffst du

Celes

Sie ist eine junge Ex-Kommandantin des Imperiums, die sich wegen der Grausamkeit ihres früheren Arbeitgebers den Widerstandskämpfern angeschlossen hat. Nach Terra hat sie die größte magische Begabung.

Runic

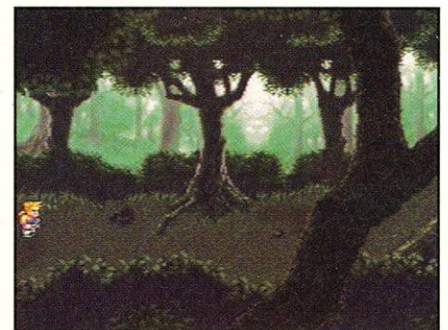
Wird dieser Befehl verwendet, absorbiert Celes den nächsten Einzelzauber, der im Kampf gesprochen wird. Zwei Nachteile: Zum einen gilt das auch für Heilzauber der Gruppe, zum anderen funktioniert **Runic** nicht gegen Multizauber wie Ultima, X-Zone, Blizzard usw.



dann auf den Endgegner **Ultros**. Dieser Typ liefert dir deinen bisher heftigsten Kampf! Positioniere Banon und Terra in der zweiten Reihe. Lass Banon permanent "Health" benutzen, während Terra Fire 1 verwendet. Edgar attackiert mit dem Auto Cross Bow und Sabin nutzt jede Chance für einen Aura Bolt. Schließlich taucht Ultros ab und Sabin springt hinterher, um ihm den Rest zu geben, wird aber vom Fluss mitgerissen. Ab hier teilt sich das Spiel dann in drei einzelne Abenteuer auf. Wir beginnen mit Sabin, danach kommt Locke an die Reihe und zu guter Letzt kümmern wir uns um Edgar & Co.

Kapitel 6: Ehre und Kraft

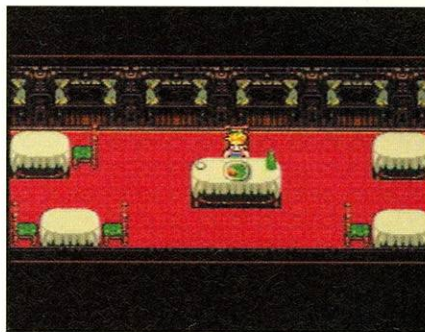
Begib dich mit Sabin zunächst in das Haus rechts von dir. Hier wartet Shadow auf dich. Nachdem er sich dir angeschlossen



hat, geht es weiter in Richtung Südosten. Nach einiger Zeit gelangst du zu einer kleinen Wüste, in der das Imperium ein Camp errichtet hat. Schleich dich hinein und höre den beiden Soldaten zu. Danach bekommst du das Innere von **Doma Castle** zu sehen und ein neuer Charakter feiert seinen ersten Auftritt: **Cyan**, der erste Ritter von Doma. Sprich außerhalb der Burg den **Commander** an. Ihn zu bezwingen, ist keine große Herausforderung. Sobald ihr Chef am Boden liegt, verlässt die Soldaten der Kampfesmut und sie verziehen sich. Nun steuerst du wieder Shadow und Sabin. Laufe weiter nach unten, um zwei weitere Gespräche zu hören. General Leo macht sich auf den Rückweg und Kefka will dessen Abwesenheit nutzen, um das Wasser von Doma Castle zu vergiften. Zur Belohnung bekommt er von Sabin und Shadow eine aufs Maul. Verfolge Kefka und gib ihm gleich noch eine zweite, dritte und vierte Runde. Leider hat Kefka mit seinem Plan dennoch Erfolg: Bis auf Cyan stirbt beinahe jeder in Doma Castle durch das Gift. Nun kontrollierst du wieder den ersten Ritter von Doma. Rüste ihn gleich einmal mit dem vorhin eroberten Black Belt aus. Nachdem du den Tod des Königs miterlebt hast, begibst du dich durch die rechte Tür. Hier findet Cyan heraus, dass auch seine Familie vergiftet wurde, und er rastet aus. Sprich ihn während seiner Kämpfe an, um ihm zu helfen. Sobald die Charaktere in den Magi-Tek-Rüstungen sitzen, verlässt du das Camp durch den Nordausgang. Nun geht es links über die Brücke und dann in Richtung Süden, hinein in den **Phantom Forest**.

Kapitel 7: Der Wald der Phantome

Folge den Hinweisschildern im Wald, bis du zu einem alten Bahnhof kommst. Sabin stürmt sofort in das Innere des Zuges. Leider war das nur eine mäßig gute Idee, denn dieser Zug ist ein Geisterzug, der die Seelen der Verstorbenen ins Totenreich



bringt. Nun musst du also erst mal den Zug anhalten. Dazu begibst du dich in den Maschinenraum (immer nach links gehen). Unterwegs triffst du einige Geister. Manche von ihnen wollen dir helfen, andere bekämpfen dich und wieder andere verkaufen Gegenstände (warum verkauft ein Geist eigentlich Medizin in einem Zug voller Toter?). Nachdem du den Hebel umgelegt hast, um die hinteren Abteile abzukuppeln, gehst du erneut in den Schalterraum und betätigst den Hebel. Diesmal öffnet er einen Durchgang ins nächste Abteil. Ab da geht es dann wieder weiter nach links. Unterwegs kommst du an zwei Kisten mit je einem **Phoenix Down** vorbei. Heb dir auf jeden Fall zumindest eine der Feuervogelfedern auf. Wenn du schließlich im Maschinenraum angekommen bist, betätigst du den linken und den rechten Hebel, danach kommt der Hauptschalter ganz vorne am Zug an die Reihe. Jetzt hast du den **Phantom Train** sauer gemacht. So ein Pech aber auch. Der Kampf ist schnell vorbei – benutze einfach eine Phoenix Down auf den Phantom Train. Das klappt übrigens mit allen untoten Gegnern. Merke dir diesen Trick also gut. Nach der Cut-Scene mit Cyans Familie endet dieses Kapitel.



Armor	Help yourself!		
Buckler	200	92206P	
Heavy Shld	400	Owned:	0
Plumed Hat	250		
Magus Hat	600	Equipped:	3
Bandana	800		
Iron Helmet	1000		
Kung Fu Suit	250		
Iron Armor	700		

Kapitel 8: Eine Kreatur der Wildnis

Nachdem du den Phantom Forest hinter dir gelassen hast, begibst du dich nach Osten zu den **Baren Falls**. Sabin und Cyan springen die Wasserfälle hinab, während Shadow spätestens hier seinen Abgang macht. Bevor du springst, solltest du noch deine HP auffüllen, denn selbst im Flug musst du dich mit einigen Gegnern anlegen. Schließlich landen Sabin & Cyan an einem Flussufer, wo sie von **Gau**, einem neuen Charakter, gerettet werden. Du befindest dich jetzt im **Veldt**, der Heimat unzähliger wilder Monster. Begib dich zunächst einmal nach Osten in die Stadt **Mobliz**. Neben deinen persönlichen Dingen kaufst du hier auch eine Portion **Dried Meat**. Damit begibst du dich dann wieder aus der Stadt hinaus. Kämpfe hier draußen so lange, bis Gau

Setzer

Ein reisender Glücksspieler, der eine große Leidenschaft für das Fliegen und für Luftschiffe hat.

Slot

Setzer löst an einem einarmigen Banditen bestimmte Attacken aus. Hier gehört ein wenig Glück dazu.

GP Rain

Wirft im Kampf GP auf die Gegner, das geworfene Geld ist dann allerdings futsch...



Gau

Ein Junge, der einst in der Wildnis ausgesetzt wurde und dort die Kampfkunst der Monster und Tiere erlernt hat.

Rage

Mit diesem Kommando verwendet Gau eine bestimmte Attacke eines Monsters, das er schon einmal im **Veldt** angesprungen hat.



auftaucht. Gib ihm jetzt das Dried Meat – schon hast du einen weiteren Kampfgefährten an deiner Seite. Höre dem kleinen, grünen Freak gut zu – er erzählt dir alles, was du über Gaus Fähigkeiten wissen musst. Als Nächstes geht es dann nach Süden zu den **Crescent Mountains**.

Kapitel 9: Gaus Schatz

Schon nach wenigen Metern findet Gau seinen Schatz: ein altes Tauchgerät. Sabin und Cyan beschließen, damit unter Wasser zurück nach Narshe zu gelangen. Praktischerweise befindet sich der Zugang zum Meer gleich nebenan. Die beiden Fighter springen sofort ins Wasser, nur Gau



ist das kühle Nass nicht ganz geheuer. Letztendlich springt er aber doch hinein. Lass dich hier unten einfach treiben, du gelangst automatisch ans Ziel. Hüte dich allerdings vor den Gegnern, sie haben zum Teil tödliche Attacken drauf. Du solltest deine HP immer im Bereich von ca. 250 halten. Letztendlich kommst du in der Stadt **Nikeah** an. Hier kannst du per Schiff nach **South Figaro** fahren und damit Sabin's Mini-Abenteuer beenden.

Kapitel 10: Ein Schatzsucher in seinem Metier

Locke hat seine Arbeit in South Figaro bereits beendet. Nun muss er nur noch flüchten. Doch das ist leichter gesagt, als getan. Geh zunächst einmal in den Item-Shop und rede mit dem Typen mit dem Turban. Ein Kampf beginnt, in dem du dem Kerl seine Klamotten klaubst (Steal-Befehl benutzen). Die sind zwar ein wenig eng, aber der Preis ist in Ordnung. So verkleidet geht es nun zu dem Haus links von der Treppe. Hier unten begibst du dich in den Keller und sprichst mit dem Kind. Jetzt kannst du den Keller durch den Nordausgang verlassen. Begib dich auf die nördliche Stadtmauer und laufe nach links. Dort wartet ein grün gekleideter Soldat darauf, dir seine Klamotten zu leihen. Dank deiner neuen Uniform kannst du jetzt den Soldaten neben dem Chocobo-Stall vertreiben. Als Nächstes geht es dann ins Inn, wo im Keller ein Händler auf dich wartet. Fang Streit mit



SABIN: BEN!
The shiny thing GAU spoke of is in here.

ihm an und klauf dir seine Klamotten und seinen Alk. Geh zurück zu dem Kind im Keller, steig die Treppe hoch und rede mit dem Opa unten links. Der krallt sich deinen Alk, kippt ihn auf ex weg und erzählt dir etwas von einem geheimen Durchgang. Leider hat er das Passwort vergessen (merke: Alzheimer + Alk = keine gute Kombination fürs Hirn...). Geh wieder hinunter zu dem Kind im Keller, gib ihm das Passwort "Courage" und begib dich durch den Geheimgang. Geh in das Haus hinein und steig in den ersten Stock hoch. In dem Raum, in dem du den Wind pfeifen hörst, gibt es eine Geheimentreppe hinter dem Bücherregal. Von hier aus gelangst du in den Keller.

Kapitel 11: Die Kommandantin

Unten angekommen wechselst du erst mal deine Klamotten. Dann öffnest du die erste Tür und bekommst zum einen eine Cut-Scene zu sehen, zum anderen einen weiteren Charakter: **Celes**, eine Ex-Kom-



GAU:
Uwaaa!! Waaaa...ooo!
You...strangers...!



GAU: Treasure...yesss...
BEN: Looks like glass...
SABIN: Looks like it just might fit...

mandantin des Imperiums. Sobald sich der Soldat verzogen hat, gehst du in die Zelle und befreist sie. Nach einem kurzen Gespräch klast du dann noch der schlafenden Wache den Uhrenschlüssel. Begib dich in den nächsten Raum und ziehe dort die stehen gebliebene Uhr auf. Öffne aber nicht die Schatztruhe ganz rechts (ist sowieso leer). Wenn du die Uhr aufgezogen hast, öffnet sich ein Geheimgang und du kannst deinen Weg fortsetzen. Nachdem du den Keller des Hauses hinter dich gebracht hast, verlässt du South Figaro und gehst nach Nordwesten in die **Höhle nach Figaro**. In dieser Höhle hast du damals, während Kapitel 4, keine Schätze mitgenommen. Nun kannst du sie alle einsacken. Der Clou an der Sache ist der, dass du jetzt bessere Gegenstände bekommst. Vor allem für die Thunder Rod wirst du gleich sehr dankbar sein, denn hier wartet ein (eigentlich) heftiger Endgegner auf dich: **Tunnel Armor**. In der ersten Runde lässt du Locke sofort per Item-Befehl die Thunder Rod auf diesen Gegner benutzen. BOUNCE! 1700 SP, Sache gelaufen! Damit ist auch Lockes Single-Abenteuer vorbei. Fehlen noch Edgar & Co.

Kapitel 12: Wieder vereinigt

Mog taucht wieder auf der Bildfläche auf und sagt, dass wir ein Szenario auswählen sollen. Hmm, mal überlegen... Bei der Mordsauswahl sollten wir es vielleicht mit Banon und seinen Leuten versuchen. Die befinden sich noch immer auf dem Fluss. Denk daran, dass Banons Tod nach wie vor das Ende des Spiels bedeutet. Sobald du wieder Boden unter den Füßen hast, gehst es gen Norden nach **Narshe**. Dort ange-

Relm

Ein junges Mädchen, das unglaublich gut malen und zeichnen kann. Sie ist Stragos Enkeltochter.

Sketch

Kopiert die Attacke eines Gegners, gegen den Relm kämpft.

Control

Verleiht im Kampf die Kontrolle über einen Gegner und dessen Attacken.

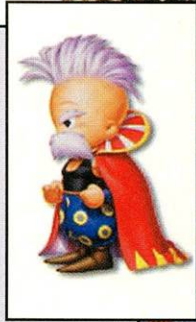


Strago

Er ist ein in die Jahre gekommener, magischer Ritter. Außerdem ist er der Großvater von Relm.

Lore

Mit diesem Kommando kann Strago Monsterzauber verwenden, die er schon einmal in Aktion erlebt hat.



kommen, gehst du nach links zu der geheimen Höhle (du erinnerst dich noch, oder?). In der Höhle kommst du an einer Lichtfalle vorbei. Hier musst du exakt dem Weg folgen, den das Licht vorgibt. Wenn du die Falle hinter dir gelassen hast, kommst du gleich an einer Südtür vorbei, die dich zur Moogle-Höhle führt. Merk dir diese Höhle gut. Wenn du die Höhlen hinter dir gelassen hast, gehst du zum Haus des Mannes, der Terra gerettet hat. Beim Dorfältesten kommt die ganze Crew dann schließlich wieder zusammen, gerade rechtzeitig für den nächsten großen Showdown: Kefka ist im Anmarsch! Der Typ will vor allem den Esper, weswegen du dich auf den Weg machst, um diese Kreatur zu beschützen. Auf dem Schlachtfeld angekommen, musst du drei Gruppen bilden. Am besten ist es, wenn du eine echte Kampftruppe zusammenstellst (Edgar, Terra, Cyan & Sabin) und mit ihr sämtliche Gegner aus dem Weg räumst. Als Letztes kommt dann **Kefka** an die Reihe. Edgar nutzt seinen Auto Cross Bow, Terra verwendet immer Cure 1 auf die ganze Gruppe, Cyan verwendet seine Sword Techs und Sabin nutzt jede Chance zu einem Aura Bolt. Auf diese Art solltest du siegen können. Nach dem Kampf spricht Terra mit dem Esper, verwandelt sich in ein rosafarbenes Etwas und fliegt davon. Nun ist es an dir, eine Gruppe zu formen (Locke, Celes, Sabin & Cyan), die nach ihr sucht und ihr hilft.

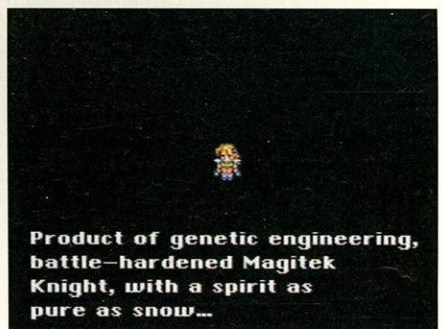


Kapitel 13: Die Suche nach Terra

Begib dich nach **Figaro Castle**. Sprich dort mit dem Mann im Maschinenraum und lass ihn die Burg nach **Kohlingen** bringen. In Kohlingen selbst gibt es vor allem mit Locke in der Gruppe einiges Interessantes zu entdecken. Ansonsten führt dich dein Weg nach Süden in Richtung **Jidoor**. Wenn du auch diese Stadt durch hast, geht es nach Nordosten in die Diebesstadt **Zozo**. Dort begibst du dich in den **Relic Shop** und machst dich auf in das oberste Stockwerk. Auf dem Weg dorthin begegnet dir **Dadaluma**. Dieser Fight ist nicht so hart, achte immer nur darauf, dass deine HP schön hoch sind (Cure 1 auf die komplette Gruppe). Wenn du schließlich ganz oben angekommen bist, findest du Terra und den Esper **Ramuh**. Nach der Cut-Szene kannst du deine ersten Magicite-Steine einsammeln (**Ramuh, Siren, Kirin und Stray**) und hast ein neues Ziel: Die **Magitek Research Facility**. Geh nun zum Ausgang und sprich mit deinen eben eingetroffenen Freunden. Wieder musst du eine Gruppe bilden (Locke, Celes, Sabin & Cyan). Bevor du nach **Jidoor** gehst, solltest du erst mal den erschienenen Geist ausfragen. Er kann dir einige Tipps zum Thema Magicite-Steine geben.

Kapitel 14: Die Oper

In Jidoor begibst du dich in den Norden der Stadt, wo **Owzers House** steht. Sprich



Mog

Ein Moogles, der sich auf Ramuhs Bitte hin deiner Gruppe anschließt.

Dance

Spezielle Ritualtänze, die sich je nach Kampfgebiet unterscheiden und verschiedene nützliche Wirkungen haben.



hier mit dem **Impresario**, der Celes für die Opernsängerin Maria hält. Geh zurück zum Ausgang und nimm dir den Briefumschlag vom Boden. Ein Typ namens **Setzer** will offenbar Maria entführen und zur Frau nehmen – außerdem besitzt der Gute ein Luftschiff. Das klingt interessant, weswegen du Jidoor wieder verlässt und nach Süden zum **Opera House** gehst. Es gibt nur einen Weg, Setzer zu treffen: Celes muss sich an Marias Stelle von ihm entführen lassen. Damit dieses Vorhaben klappt, muss Celes allerdings perfekt in Marias Rolle schlüpfen. Im Klartext bedeutet das: Sie muss ihren Part in der Opernvorstellung übernehmen. Das wäre auch alles kein Problem, wenn Ultros nicht sein Comeback feiern würde. Jetzt musst du dich also auch noch mit diesem Kraken-Azubi herumärgern. Nachdem die Show angefangen hat, gehst du mit Locke in den Umkleideraum zu Celes. Danach beginnt die Show ("Oh my hero... I'm the darkness... must I", sprich mit Draco bis er sich in Blumen verwandelt, geh nach oben und stell dich zum Rand des Balkons). Nun steuerst du wieder Locke, der den Brief von Ultros findet. Sprich mit dem Impresario, schnapp dir Sabin und Cyan und geh schnell (**SPRINT SHOES!**) nach rechts oben – die Zeit läuft. Betätige den Schalter ganz rechts, dann geh in den

CELES: Why are you helping me?
LOCKE: You remind me of someone...



Raum links oben, vermeide auf dem Oberbau so gut es geht alle Kämpfe und renne zu Ultros. Nun gibt es einen kleinen Zwischenfall,

aber Locke rettet die Vorstellung. **Ultros** reißt jetzt sein großes Maul auf, also stopf es ihm mit Stahl! Dann taucht endlich Setzer auf und entführt Celes. Schließlich lässt Setzer sich überreden und bringt die Gruppe zum südlichen Kontinent.

Kapitel 15: Das Herz des Imperiums

Begib dich in die Mitte des Kontinents zur Stadt **Vector**. Sprich hier mit dem alten Mann hinter der Holzkiste. Er lenkt die Wachen ab, so dass du problemlos in die **Magitek Research Facility** gelangen kannst. Die Fabrik ist ziemlich gigantisch, trotzdem solltest du jede Röhre erforschen und dich von jedem Kranhaken durch die Gegend transportieren lassen, da es hier einige interessante Schätze zu entdecken gibt. Schließlich triffst du auf Kefka, der etwas von irgendwelchen Statuen redet und danach zwei Esper in einen Müllschacht wirft. Begib dich ebenfalls in den Schacht, wo du dann gegen **Ifrid** und **Shiva** antrittst. Die beiden Esper lassen sich regelrecht pulverisieren, wenn du Ifrid mit Ice 1 und Shiva mit Fire 1 attackierst. Nach eurem Kampf geben dir die beiden Kreaturen ihre Kräfte und du kannst deinen Weg fortsetzen. Als Nächstes wartet ein Kampf gegen **Number 24** auf dich, der aber dank Aura Bolt, Pummel, Dispatch und Quadra Slam

ARRIS: Banon! King EDGAR!
...and TERRA!!!



schnell erledigt ist. Nun befindest du dich im Herzen der Fabrik. Betätige den Hebel im Norden, woraufhin sich die Esper **Maduin, Unicorn, Phantom, Shoa, Bismark** und **Carbunkl** in Magicite-Steine verwandeln und sich dir anschließen. Dann taucht ein Typ namens **Cid** auf (ich kann mir nicht helfen, der Typ sieht aus wie ein wandelndes Kondom...). Nach der Cut-Scene flüchtest du mit Cid und verlässt per Lore die Fabrik. Während deiner Fahrt triffst du auf **Number 128**. Lass Cyan und Sabin zunächst seine Arme attackieren, während Locke die beiden mit Potions heilt. Sind die Arme weg, attackierst du den Körper. Sobald du die Fabrik verlassen hast, taucht Setzer auf und die Gruppe versucht, ihren Abgang zu machen, wird aber von zwei **Cranes** gestört. Auch hier sind Aura Bolt und Quadra Slam wieder erste Wahl.

Kapitel 16: Die Botschafterin

Zurück bei Terra erlebst du eine interessante Geschichte. Schließlich kehrst du per Luftschiff zurück nach **Narshe**, wo Banon mit dir sprechen will, um einen Angriffsplan gegen das Imperium zu entwickeln. Die Esper sollen in diesem Kampf helfen, also begib dich zurück zum südlichen Kontinent und betrete die imperiale Basis ganz im Osten. Da niemand hier ist, kannst du einfach zur **Sealed Cave** durchspazieren. Nach einiger Zeit kommst du zu einer Plattform mit drei Schaltern. Der linke öffnet einen Raum mit einem Speicherpunkt, der

KEFKA: I don't care what you do here,
JUST GET ME THAT ESPER!!



Umaro

Ein mächtiger Yeti und ein guter Freund von Mog. Du kannst ihn im Kampf nicht kontrollieren, ihn aber per Rage Ring und Blizzard Orb beeinflussen.



Letztendlich führt das dazu, dass du nach deinem Gespräch mit den Soldaten zusammen mit den Befehlshabern des Imperiums an einem Tisch sitzt und ein Gespräch beginnst. Gib dabei folgende Antworten: "To our hometowns", "Leave him in jail", "That was inexcusable", "Celes is one of us", als Nächstes stellst du die drei Fragen



Geheimnis des Dorfes und sagt dir, dass du die Esper in den Höhlen der westlichen Berge suchen sollst. Neben Relm und den drei Statuen der Magie läufst du hier auch wieder einem ganz bestimmten Oktopus über den Weg – gib ihm ordentlich eine auf die Tentakeln (Fire/Flame Sabre/Fire Rod). Wenn Relm auftaucht, lässt du sie ihren Sketch-Befehl benutzen. Wähle in dem Raum mit den losen Felsbrocken den Stein unten links. Schließlich triffst du die Esper und nach einer interessanten Cut-Scene befindest du dich zusammen mit den Espern wieder in Thamasa.

mittlere lässt einen Ninja erscheinen, der nach seiner Niederlage etwas von einem geheimen Gegenstand erzählt, und der rechte Schalter bei der Brücke lässt dich deinen Weg fortsetzen. Geh in der Felswand den Geheimgang nach oben. Im Gebiet mit den vielen Schaltern tust du gar nichts, sondern gehst nach links unten und betätigt den Bodenschalter auf der Plattform. Dadurch öffnet sich ein geheimer Raum. Nun kannst du deinen Weg mit Hilfe der Schalter fortsetzen. Schließlich kommst du am **Sealed Gate** an, wo du eine weitere Cut-Scene zu sehen bekommst und danach zum Luftschiff zurückkehrst (achte auf den neuen Ausgang am Südende!).

Kapitel 17: Zorn der Esper

Edgar kommt dir in der imperialen Basis entgegen. Die Gruppe reist nach Vector, um sich die Ereignisse aus der Nähe anzusehen. Leider machen ihnen die Esper einen Strich durch die Rechnung und bringen das Luftschiff zum Absturz. Nun sind wir also wieder per pedes unterwegs, was uns aber nicht davon abhält, **Vector** aufzusuchen. In der Stadt angekommen, begibst du dich nach Norden ins **Imperial Castle**. Überraschung, Überraschung! Offenbar ist Mister Gestahl die Lust auf Krieg vergangen, nachdem die Esper seine Hauptstadt dem Erdboden gleich gemacht haben. Nun probiert es der Gute mit Diplomatie und Verhandlungen.



jeweils EINMAL (merke dir, welches deine erste Frage war), "Yes, the Espers have gone too far", nenne deine erste Frage korrekt, "Yes, let's take a rest", "That your war's truly over." Zum Schluss wirst du gefragt, ob du den Imperator begleiten willst, was du natürlich tust. Verlasse die imperiale Burg und du wirst belohnt (z.B. ist jetzt die Schatzkammer in der östlichen Basis geöffnet). Begib dich nach **Albrook** im Süden.

Kapitel 18: Spuren der Vergangenheit

In Albrook angekommen, begibst du dich zum Hafen, wo Leo, Celes und Shadow auf dich warten. Nachdem Leo zu dir gesagt hat, dass du dich ausruhen sollst, begibst du dich ins Inn. Nach dem nächtlichen Gespräch mit Celes segelt die Mannschaft dann nach **Thamasa**, wo dir ziemlich mysteriöses Volk über den Weg läuft (u.a. der wahrscheinlich einzige Hotelbesitzer des gesamten Universums, der keine Fremden mag). In einem Haus läufst du den beiden neuen Charakteren **Strago** und **Relm** über den Weg. Nachdem du sie kennen gelernt hast, gehst du ins Inn und übernachtet. In der Nacht brennt es dann im Dorf und du musst Relm aus den Flammen retten. Dabei stellt sich dir ein **Flame Eater** in den Weg, gegen den besonders Aqua Rake, die Ice Rod und das Blizzard-Schwert sehr wirksam sind. Nach diesem Kampf enthüllt Strago dann das



Kapitel 19: Verrat

Nach einer weiteren Cut-Scene und Leos tragischem Kampf gegen Kefka tauchen die restlichen Gruppenmitglieder mit dem wieder instand gesetzten Luftschiff auf. Die nächsten Schritte werden geplant und Kefka und der Imperator erzeugen mit Hilfe der Statuen der Magie einen fliegenden Kontinent. Nun wird es ernst: Forme deine Gruppe und begib dich ans Steuer des Luftschiffes. Fliege jetzt zum **Floating Continent**. Nachdem du die IAF inkl. **Ultros**, **Chupon** & **Air Force** in ihre Einzelteile zerlegt hast, landest du auf dem Kontinent. Wecke zunächst Shadow

Shadow

Ein Assassain, der von seinem treuen Hund **Interceptor** begleitet wird.

Throw

Mit diesem Kommando lassen sich Waffen auf Feinde schleudern. Die geworfenen Waffen sind dann allerdings futsch.



Locke

Er ist ein Meisterdieb und begeisterter Schatzsucher, der Städte und Gold liebt.

Steal

Stiehlt dem Gegner im Kampf manchmal einen Gegenstand.

Capture

Die gleiche Wirkung wie Steal, allerdings schädigt er gleichzeitig den bestohlenen Gegner.



vom Haus aus zum Strand runter, fang einen Fisch (X-Taste) und gib ihn Cid. Nachdem du das ein paar Mal wiederholt hast, ist Cid bei Celes Rückkehr bereits gestorben. Das ist mehr, als Celes ertragen kann. Verzweifelt vor Einsamkeit stürzt sie sich von einer Klippe, wird aber erneut am Strand angespült. Geh ins Haus und lies den Brief. Nun kannst du durch den Geheimgang links vom Ofen gehen. Dort unten findet Celes ein Floß, mit dem sie diese Insel verlässt.

Kapitel 21: Ein Hoffnungsschimmer

Begib dich in den Norden nach Tzen. Dort triffst du Sabin wieder, der aber angesichts des Hauses, das er hält, nur wenig Wiedersehensfreude entwickeln kann. Geh in das Haus und rette das Kind, bevor die Zeit abläuft. Nun kannst du dich ein wenig mit den Bewohnern unterhalten und findest dabei heraus, dass Kefka offenbar immer noch sein Unwesen in dieser Welt treibt. Dein endgültiges Ziel steht damit also fest: Schicke Kefka zur Hölle! Der erste Schritt zu diesem Ziel ist eine Reise nach Mobliz im Osten. In dieser völlig vernichteten Stadt gibt es ein Wiedersehen mit Terra, die aber im Kampf gegen Kefka nicht mithelfen kann, da sie sich um die verwaisten Kinder der Stadt kümmern muss. Verlasse jetzt Mobliz und Phunbaba taucht auf. Sofort stellt sich Terra ihm in den Weg, hat aber keine Chance. Dafür



übernehmen Celes und Sabin den Kampf – und diesmal ist es ernst, also gibt dem fetten Viech was aufs Horn! Am besten klappt das, wenn Celes permanent ihren Runic-Befehl verwendet. Nun kannst du Mobliz endgültig verlassen. Nimm den Magiceite-Stein Fenrir von dem Kind und begib dich nach Nikeah im Nordwesten. Dort führt dich dein Weg in den Pub, wo du auf eine Gruppe Diebe triffst, die von einem Typen namens Gerad angeführt wird. Sprich mit den Dieben, verlasse den Pub und geh rauf zu dem Waffenhändler. Dort triffst du auf diesen ominösen Gerad. Sehr verdächtig, schließlich hat er Ähnlichkeit mit einem bestimmten König und außerdem ist Gerad ein Anagramm zu Edgar. Den Typen sollten wir wohl besser mal im Auge behalten. Folge ihm also zum Hafen und von dort aus mit dem Schiff nach South Figaro.

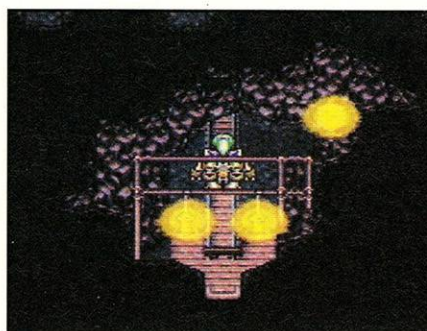
Kapitel 22: Possenspiel

In South Figaro angekommen, begibst du dich ins Inn. Sprich hier erneut mit Gerad, der daraufhin mit seinen Dieben das Dorf verlässt. Begib dich nach Westen in die

auf, danach gehst du nach rechts. Bevor du im ersten Abschnitt die Schatztruhe ganz rechts öffnest, stellst du deine komplette Gruppe in die hintere Reihe. Ansonsten achte auf unscheinbare Schalter und versteckte Durchgänge, die sich z.T. erst dann zeigen, wenn du genau vor ihnen stehst. Schließlich gelangst du ins Zentrum des Kontinentes, wo du zum Luftschiff zurückkehren oder ganz links einen versteckten Durchgang öffnen könntest. Hier lauert dann Atma Weapon auf dich, der einer Vanish/Doom-Zaubercombo zum Opfer fällt. Nun wartet die wichtigste Cut-Scene des gesamten Spiels auf dich. Wähle, wenn du wieder beim Luftschiff bist, auf jeden Fall "Wait". Shadow sollte dann ca. 5 Sekunden vor Ende des Countdowns auftauchen.

Kapitel 20: Verzweiflung

Nach dem Ende der Welt wacht Celes in einem Bett auf. Cid ist bei ihr und sagt, dass sie über ein Jahr lang im Koma gelegen hat. Auch Cid hat das Leben in dieser postapokalyptischen Welt ausgelaut. Er ist krank. Geh zunächst



Gogo

Ein mysteriöses... ETWAS, von dem keiner so recht weiß, was er von ihm/ihr halten soll. Du kannst ihm im Statusmenü verschiedene Kampfbefehle hinzufügen.

Mimic

Kopiert die Kampffraktion eines anderen Charakters.





**Für alle
Nintendo-Besitzer!**



big N
Für alle Nintendo-Besitzer

Ausgabe 04/02 - 3,50 €
A 4,00 € CH 6,00 SFR 14,00 €
B 4,20 € E (Fest) 4,50 € 14,20 €

STREET
und 25 weitere Tests
für GameCube und GBA

SMASH BROS.
Auf 8 Seiten:
Fakten, News & Bilder

DIE HARD VENDETTA
Nur große Jungs sterben langsam

MARIO TOTAL
Alle Infos zu Sunshine, Tennis & Golf!

**30 SEITEN
LEGEND OF
ZELDA**

Tipps & Tricks
Auf 30 Seiten:
Das beste Action-
Adventure für den
GBC komplett
durchgespielt!

gelöst
Zelda: Seasons

Cheats
Doom

Cheats
Dark Arena

ADVANCE
DAS ULTIMATIVE MAGAZIN FÜR ALLE GBA-BESITZER

Ausgabe 2/2002 Nummer 2

Sonic Advance
Schnell, schneller, Sonic!

Super Mario Advance 2
Riesengroß:
Test und Lösung!

Golden Sun
Die neue
Rollenspiel-
Referenz!

Komplett gelöst:

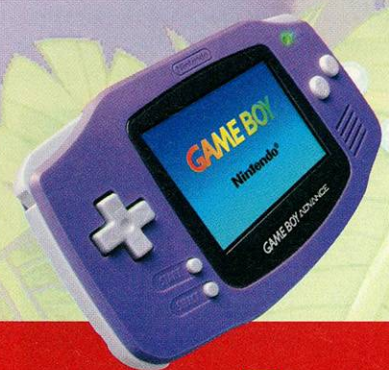
- Wario Land 4
- Advance Wars
- Harry Potter
- Tekken Advance
- Super Mario World: Super Mario Advance 2
- Tipps, Tricks und Cheats für alle wichtigen Spiele!

Rekord!
Über 70
Spiele im
Test!

Tekken
Test, Moves, Specials!

**ALLES
ÜBER DEN
GBA**

**Das ultimative Magazin
für alle GBA-Besitzer!**



Jetzt im Handel



Höhle. Diese Grotte dürfte dir noch ziemlich bekannt vorkommen, weswegen du keine Probleme damit haben wirst, den Ausgang zu finden. Benutze hier die Schildkröte als Brücke, um zu dem oberen Durchgang zu gelangen. Hinter der Höhle wartet dann **Figaro Castle** auf dich. Folge hier dem einzigen Weg bis ins **Basement 3** hinunter. Schließlich triffst du die Diebe im **Engine Room** wieder, wo sich **Edgar** dann endlich zu erkennen gibt und dir ein Kampf gegen 4 **Tentacles** bevorsteht. Das ständige Ergreifen deiner Charaktere macht diesen Kampf ziemlich nervig (kommt schon beinahe an den allseits beliebten Sneeze-Move ran... beinahe...), lass dich trotzdem nicht entmutigen. Das beste Rezept hier ist, den Kampf so schnell wie möglich zu



beenden, also geh gnadenlos in die Offensive über. Nach dem Kampf solltest du dir die Statue im Nordraum genauer ansehen. Geh jetzt ins **Basement 1** und sprich mit dem Mann am Hebel, um nach **Kohlingen** zu kommen.

Kapitel 23: Neue Flügel

In Kohlingen begibst du dich in den Pub und sprichst mit **Setzer**. Als Nächstes steht dann **Daryl's Tomb** auf dem Routenplan. In der Gruft angekommen, gehst du zuerst nach rechts oben, untersuchst den Grabstein, gehst in den geheimen Raum und betätigst den Schalter. Danach kannst du dieses Stockwerk nach Schätzen untersuchen (merke dir den unbeschrifteten Grabstein). Wenn du fertig bist, gehst du in den Raum links

unten, dort die Treppe runter, in den einzigen Raum und betätigst dort den Schalter. Geh wieder nach oben und betrete den Raum in der Mitte unten. Lass dich von der Schildkröte auf die andere Seite

bringen. Dort gehst du in den unteren Raum und siehst dir die vier Grabsteine an. Du liest die Worte "UARE", "ISSQ", "ORLD" und "THEW." Geh jetzt zurück zu dem unbeschriebenen Grabstein und graviere dort den Satz "THEW ORLD ISSQ UARE" ein. Jetzt erhältst du einen kleinen



Hinweis, den jeder Hardcore-RPG-Zocker gerne bestätigen wird. Geh also wieder in dem Raum unten links die Treppe runter und dort unten ganz nach rechts. Geh durch die Geheimwand und hol dir das **Experience Egg**. Geh nun wieder zu dem Raum mit der Schildkröte und lass dich rüberbringen. Dort fährst du gleich mit der nächsten Schildkröte weiter und stellst dich **Presenter**, vor dem du dank Celes Runic-Befehl nichts zu befürchten hast. Der eigentliche Big Boss hier ist **Dullahan**, der aber schnell einer Vanish/Doom- oder Vanish/X-Zone-Zaubercombo zum Opfer fällt. Jetzt musst du nur noch in den neuen Raum hineingehen.

Kapitel 24: Ehre stirbt nicht

Der Vogel ist in **Miranda** gelandet, dem Dorf gleich unter dir. Lande ebenfalls und höre dich ein wenig um. Offenbar ist Cyan vor einigen Tagen hier vorbeigekommen. Geh in das Haus oben rechts und sprich mit **Lola**. Sie wird dir einen Brief zeigen, der Cyans Handschrift trägt, und dich bitten, eine Antwort per Brieftaube zurückzuschicken, was du gerne tust. Geh hinaus und gib dem Vogel neben dem Haus den Brief. Danach folgst du der Taube mit dem Luftschiff nach **Zozo**. Hier siehst du dir zunächst die Taube genauer an und gehst dann nach links oben zu dem Typen mit Turban und kaufst ihm etwas **Rust Rid** ab. Geh jetzt in den Pub und dort vom obersten Stockwerk durch die zugerostete Tür nach **Mt. Zozo**. Achte im ersten Abschnitt vor allem auf den





kleinen Ausgang ganz links oben. Dort wartet ein netter Gegenstand. Wenn du ihn hast, gehst du durch den breiten Ausgang oben in der Mitte. Bevor du den Bodenschalter nach der Hängebrücke betätigst, solltest du den Speicherpunkt nutzen. Hier wartet nämlich der **Storm Dragon** auf dich (siehe "Die acht Drachen"). Vorsicht: Dieser Kampf ist heftig! Vielleicht solltest du den Drachen erst später aus seinem Schlaf wecken, so nach 15 Level-Ups etwa. Wenn die Sache mit dem Drachen erledigt ist, setzt du deinen Weg fort. Schließlich triffst du tatsächlich **Cyan** wieder, der sich gerne ein weiteres Mal dem Team anschließt. Hol dir noch den Schlüssel für die Schatztruhe von draußen und öffne Cyans Truhe. Als Nächstes ist nun Gau an der Reihe. Flieg also zum **Veldt**.

Kapitel 25: Zusammenführung

Bevor du dich auf die Suche nach Gau machst, musst du wissen, dass du nur drei Mann in deine Gruppe aufnehmen darfst. Ansonsten wird Gau sich nicht blicken lassen. Laufe mit deiner Dreiergruppe quer über das Veldt und kämpfe gegen die Gegner, die dort leben. Nach einiger Zeit taucht **Gau** dann auf und schließt sich seinen Freunden an. Wo wir gerade dabei sind, unsere Band neu zu gründen, könnten wir eigentlich mal wieder nach Terra sehen. Vielleicht hat sie inzwischen ihre Meinung geändert. Also ab nach **Mobliz**, wo du dir das Haus ganz links mal etwas genauer ansiehst und dort den



Geheimgang links hinter dem Bücherregal hinuntersteigst. Hier bekommst du eine kurze Cut-Scene zu sehen. Und dann feiert **Phunbaba** sein Comeback und reißt das Maul auf, also stopf es ihm mit einem Schwert. Während dieser Schlacht findet **Terra** ihren Kampfesmut wieder und schließt sich ihren Freunden im Kampf gegen **Kefka** an. Das nächste Ziel heißt **Cave in the Veldt**.

Kapitel 26: Rückkehr des Assassains, Teil 1

Interceptor taucht auf, sobald du die Höhle betrittst. Folge ihm. Im Raum oberhalb der Diebe gehst du durch den Geheimgang nach links, öffnest die Truhe und vernichtest **Allo Ver** mit dem Zauber **Life**. Geh nun erneut durch den Geheimgang und verlasse ihn diesmal durch den unteren Durchgang. Folge dem Pfad zum **Striker** (behalte das Teil gut im Auge und KOMM JA NICHT auf die Idee, es zu verkaufen!), danach betätigst du den Schalter und setzt deinen Weg fort, um gleich darauf **Shadow** zu begegnen. Bevor du ihm helfen kannst, musst du allerdings zwei **SrBehemoth** bezwingen. Der erste von beiden ist kein großes Problem für Cyan und Sabin, der zweite wäre da schon gefährlicher, ist aber untot und damit eine leichte Beute für den Zauber **Life**. Nun bringen Terra & Co. **Shadow** nach **Thamasa**, wo sie sich um ihn kümmern können. Flieg jetzt mit dem Luftschiff nach **Jidoor**.

Kapitel 27: Lebendige Kunst

Begib dich in den Norden der Stadt zu **Owzers** Haus. Versuche die Treppe hinaufzugehen. Eine seltsame Kraft treibt dich fort und ein Tagebuch erscheint auf



dem Tisch. Lies es. Betätige nun die Lampe und geh die Treppe nach oben. Sieh dir das Bild ganz unten links an und besiege die beiden **Dahlings**. Geh durch die Geheime Tür. Du betrittst nun ein ziemlich seltsames Kellergewölbe. Lass dich nicht verwirren und such alles ab. Im Raum mit den vier schwebenden Schatztruhen musst



Relics

Manche der Relikte können einem in ihrer Wirkung durchaus Rätsel aufgeben. Dank dieser Liste wirst du aber hinter das Geheimnis jedes einzelnen Artefaktes kommen.

Name	Wirkung
Amulet	verhindert die Zustandsveränderungen Poison, Dark und Zombie
Atlas Armlet	erhöht die Durchschlagskraft des Fight-Befehls
Back Guard	Verhindert die Kampfsituationen Back Attack und Pincer Attack
Barrier Ring	löst automatisch den Zauber Shell aus, wenn die HP des Trägers unter 15% fallen
Beads	verbessert die Ausweichfähigkeiten
Black Belt	lässt den Träger manchmal eine Konterattacke schlagen, wenn er physisch angegriffen wurde
Blizzard Orb	lässt Umaro bevorzugt Eisattacken verwenden
Charm Bangle	senkt die Zufallskampfbegegnungen um etwa zwei Drittel
Cherub Down	lässt den Träger permanent unter dem Zauber Float stehen
Coin Toss	verwandelt Setzers Slot-Befehl in einen GP-Rain-Befehl
Crystal Orb	erhöht das MP-Maximum des Trägers um 50%
Cure Ring	lässt den Träger permanent unter dem Zauber Regen stehen
Cursed Ring	verflucht den Träger; wandelt sich nach 255 bestandenen Kämpfen in den Paladin Ring
Czarina Ring	löst automatisch die Zauber Shell und Safe aus, wenn die HP des Trägers unter 15% fallen
Dragon Horn	verwandelt den Fight-Befehl in einen Jump-Befehl
Dragoon Boots	verlängert die Wirkung des Jump-Befehls (siehe Dragon Horn)
Earrings	erhöht die magische Angriffskraft; können paarweise getragen und damit wirksamer werden
Economizer	sämtliche Zauber, die der Träger spricht, kosten ihn lediglich 1 MP
Experience Egg	verdoppelt die Erfahrungspunkte, die der Träger nach einem bestandenen Kampf erhält
Fairy Ring	verhindert die Zustandsveränderungen Poison und Dark
Fake Mustach	verwandelt Relms Sketch-Befehl in einen Control-Befehl
Gale Hairpin	lässt öfters die Kampfsituation Preemptive Attack zustande kommen
Gauntlet	lässt den Träger seine Waffe mit beiden Händen ergreifen, verdoppelt den Waffenschaden
Gem Box	lässt den Träger zwei Zauber pro Runde sprechen
Genji Glove	lässt den Träger, statt einer Waffe und einem Schild, zwei Waffen führen



du das mittlere Bild betrachten und bekämpfen, um eine Geheimtür zu offenbaren. Im Raum mit dem Speicherpunkt gehst du durch die rechte Tür (links ist nur eine Falle) und triffst **Relm** wieder. Bevor sie sich dir anschließt, musst du allerdings **Chadarnook** vernichten.

Er hält ganz schön was aus, also attackiere ihn hart und halte deine HP oben. Nimm noch den Magicite-Stein **Starlet** vom Bücherregal, bevor du dich auf den Weg zur **Phoenix Cave** machst.

Kapitel 28: Von Feuervögeln und Schatzsuchern

Die Phoenix Cave kannst du nur aus der Luft erreichen. Positioniere das Luftschiff in der grünen Mitte des sternförmigen Berges und drücke **○**. Nun musst du zwei Gruppen bilden. Die erste Gruppe sollte über möglichst viel Kampfkraft verfügen, aber auch die zweite sollte sich ihrer Haut einigermaßen erwehren können. (Du kannst auch schnell noch Mog und seinen Moogle Charm aus Kapitel 29 abholen. Lass ihn das Artefakt tragen und in der zweiten Gruppe mitlaufen. Auf diese

Weise erlebt die Gruppe Nr. 2 keine Zufallskämpfe.) Schließlich befinden sich die beiden Gruppen am Eingang der Phönixhöhle. Gruppe 1 heißt ab sofort **G1**, Gruppe 2 heißt dann nach den Gesetzen der Logik **G2**. Okay, hol dir jetzt ein kühles Blondes aus dem Eisschrank, das hier wird etwas länger dauern.

Alles klar? Gut, los gehst! **G1** läuft in den Eingang und stellt sich auf den Schalter. **G2** läuft durch die eben geöffnete Tür auf der linken Seite und stellt sich auf den Schalter über **G1**. **G1** läuft durch die eben



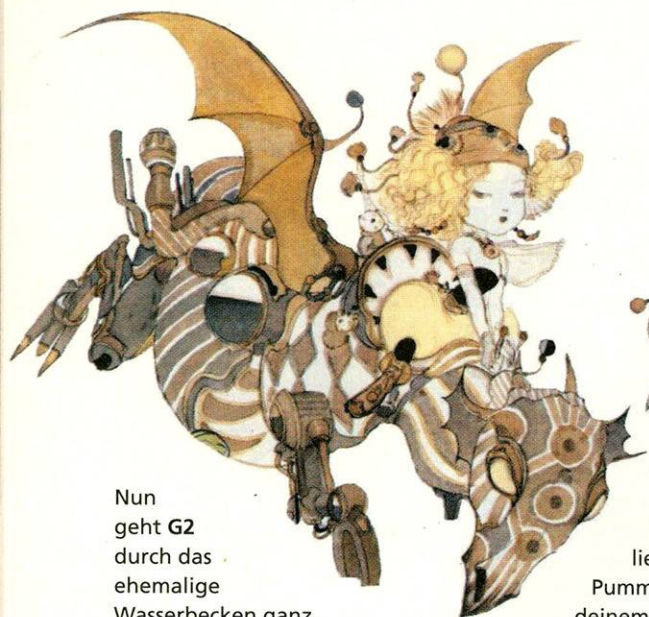
Goggles	verhindert die Zustandsveränderung Dark
Gold Hairpin	sämtliche Zauber, die der Träger spricht, kosten ihn nur noch die halben MP
Guard Ring	lässt den Träger permanent unter dem Zauber Safe stehen
Hero Ring	erhöht im Kampf die Angriffs- und Zauberkraft
Hyper Wrist	erhöht das Attribut Vigor und damit die Kampfkraft
Jewel Ring	verhindert die Zustandsveränderung Stone
Marvel Shoes	Aktiviert im Kampf manchmal die Zauber Float , Regen , Safe und Shell
Momento Ring	mildert die Wirkung von extrem mächtigen Attacken
Merit Award	der Träger kann sämtliche Waffen und Rüstungen benutzen
Moogles Charm	verhindert Zufallskampfbegegnungen komplett
Muscle Belt	erhöht das HP-Maximum des Trägers um 50%
Mythril Glove	löst automatisch den Zauber Safe aus, wenn die HP des Trägers unter 15% fallen
Offering	der Träger schlägt vier Attacken pro Runde; kombiniert mit einem Genji Glove sind es acht
Paladin Ring	erhöht etliche Attribute, ein extrem mächtiges Artefakt
Peace Ring	verhindert die Zustandsveränderungen Muddle und Berserk
Pod Bracelet	lässt den Träger permanent unter den Zaubern Shell und Safe stehen
Rage Ring	lässt Umaros Angriffskraft steigen, indem er andere Gruppenmitglieder auf Gegner schleudert
Relic Ring	erteilt dem Träger die Charakteristika eines Untoten, ohne ihn zum Zombie werden zu lassen
Ribbon	verhindert sämtliche Zustandsveränderungen
Running Shoes	lässt den Träger permanent unter dem Zauber Haste stehen
Safety Bit	verhindert die Wirkung von tödlicher Magie (Doom, Break, X-Zone etc.)
Safety Ring	verhindert/mildert die Wirkung von tödlichen Attacken
Sneak Ring	erhöht die Erfolgswahrscheinlichkeit von Lockes Steal-Befehl
Sniper Sight	lässt die Attacken des Trägers immer voll treffen
Sprint Shoes	verdoppelt die Lauf- und Renngeschwindigkeit
Star Pendant	verhindert die Zustandsveränderung Poison
Thief Glove	verwandelt Lockes Steal-Befehl in einen Capture-Befehl
Tintinabar	lässt Verletzungen mit jedem Schritt heilen
True Knight	lässt den Träger andere Charaktere beschützen, deren HP unter 15% gefallen sind
Wall Ring	lässt den Träger permanent unter dem Zauber Reflec stehen; auch Heilmagie wird unwirksam
White Cape	verhindert die Zustandsveränderungen Mute und Imp
Zephyr Cape	verbessert die Ausweichfähigkeiten

geöffnete, rechte Tür, geht nach oben und stellt sich auf den Schalter. Die linken Stacheln verschwinden. Nun läuft **G2** durch den freien Durchgang, dann nach rechts, die Treppen runter und stellt sich auf den Schalter. Damit ist der Weg frei für **G1**. **G1** läuft also nach rechts und GLEICH nach unten die Treppe runter (sch... leere Schatztruhen!), danach links am Felsen vorbei und über die Brücken nach oben zum Schalter. Sobald sich **G1** draufstellt, erscheinen drei Felsen in der Lava. Jetzt geht **G2** wieder die Treppe nach oben, den Weg nach ganz links und dort die Treppe

runter. Unten angekommen, gehst du weiter nach unten und dort ganz unten links die Treppe rauf. Betätige den Schalter, um eine Brücke auszufahren und hol dir das **Wing Edge**. Geh nun über die Brücke zurück zum Lavaraum und spring dort über die von **G1** ausgefahrenen Felsbrocken. Lauf nach oben und stell dich auf den Schalter. Nun rückt die Wand nach links. **G1** läuft jetzt zur rechten Seite des Lavaraumes, über die Brücken nach oben, an der verschobenen Wand vorbei und die Treppe rauf. Oben angekommen, geht es dann gleich die

andere Treppe nach unten zu einem Schalter, der die Wand wieder nach rechts verrückt. **G2** läuft jetzt also die Treppe nach oben und stellt sich auf den Schalter auf der Insel. Dadurch verschwinden ein paar Stacheln und der Weg ist frei für **G1**, die über den befreiten Durchgang läuft und die Treppe nach unten geht. Nun befindest du dich in einem weiteren Lavaraum und springst wie gehabt über die Steine zur anderen Seite, wo eine neue Treppe wartet. Im nächsten Raum betätigst du den Hebel an der Wand und lässt damit das Wasser ab, das die Lava erkalten lässt.





Nun geht **G2** durch das ehemalige Wasserbecken ganz nach links, dort die Treppe runter und holt sich im erkalteten Lavaraum das **Ribbon**. Geh nun wieder nach oben und stell dich auf den Schalter neben dem ehemaligen Wasserbecken. Jetzt marschiert **G1** ganz nach unten und stellt sich dem Kampf mit dem **Fire Dragon** (siehe "Die acht Drachen"). Schnapp dir die Truhe und stell dich danach auf den oberen Schalter. Nun erscheinen zwei Felsen. Wechsle zu **G2** und begib dich erneut in den erkalteten Lavaraum. Geh diesmal die Treppe ganz links oben hinauf und spring über die neu erschienenen Felsen. Nun musst du nur noch die beiden Gruppen auf die beiden Schalter stellen und nach unten gehen. Hier unten wartet **Locke** auf dich, der sich nach einer längeren Cut-Scene erneut seinen Freunden anschließt. Und er bringt auch gleich den Magicite-Stein **Phoenix** mit. So mögen wir das. Als Nächstes besuchen wir **Narshe**.

Kapitel 29: Wo alles begann

In Narshe angekommen, begibst du dich nach Westen zum geheimen Höhleneingang. Kämpf dir den Weg bis zur Moogles-Höhle frei, wo du auf **Mog** triffst, der sich deiner Gruppe anschließt. Untersuche die Wand, vor der Mog stand, um einen **Moogles Charm** zu erhalten. Als Nächstes gehst du in die nördlichen Minen



und von dort zum Gipfel des Berges, auf dem die Bewohner den Esper versteckt haben (auf dem Weg dorthin begegnest du einem **Ice Dragon**, siehe "Die acht Drachen"). Sprich mit dem Esper und ein Kampf gegen **Tritoch** beginnt.

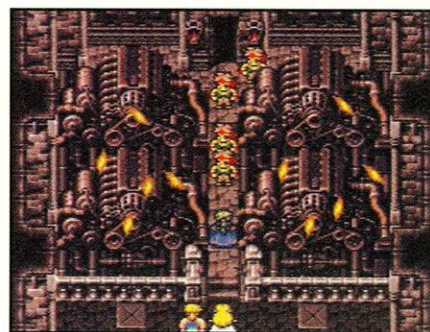
Angriffszauber sind hier weniger gefragt, verlasse dich lieber auf Cyans Dispatch, Sabins Pummel und Edgars ChainSaw. Nach deinem Sieg verwandelt sich Tritoch in einen Magicite-Stein. Spring nun in die eben erschienene Felsspalte, nimm den linken Weg und lass dich nach unten fallen. Geh über die Brücken ganz nach oben und betätige in dem neuen Raum den Schalter ganz rechts. Nun fällst du in eine Höhle. Untersuche hier die Knochenskulptur und nimm dir den Magicite-Stein **Terrato**. Jetzt taucht ein **Yeti** auf, der aber NICHTS draufhat. Zutiefst schockiert von deiner gar überirdischen Kampfkraft kauert sich der Yeti in eine Ecke und sagt "Ohh..." Komm später noch einmal mit Mog in deiner Gruppe hier vorbei und sprich mit dem Yeti. Der Moogle sorgt dann dafür, dass **Umaro** sich deiner Gang anschließt. Du solltest auch mal Locke hierher bringen und mit ihm den Weapon Shop und das Haus über dem Relic Shop öffnen. Im Weapon Shop bekommst du **Ragnarok** (behalte den Stein!). Im anderen Haus den **Cursed Shield**, der nach 255 bestandenen Kämpfen zum extrem mächtigen **Paladin Shield** wird. Wenn du fertig bist, geht es weiter zum **Colosseum**.

Kapitel 30: Rückkehr des Assassains, Teil 2

Im Colosseum setzt du den **Striker-Dolch**. Nun kämpfst du gegen **Shadow**, was ein ziemlich leichter Fight wird. Nachdem du ihn bezwungen hast, schließt der Assassin sich erneut der Gruppe an. Nun geht es zum **Fanatic's Tower**, den du nur per Luftschiff erreichen kannst.

Kapitel 31: Enkel und Großvater

Vor dem Turm laufen ein paar ziemlich seltsame Typen durch die Gegend, die allesamt den Eindruck machen, als hätten sie ihr Hirn während des Weltuntergangs eingebüßt. Einer von ihnen kommt dir bekannt vor: **Strago**, der sich seinen

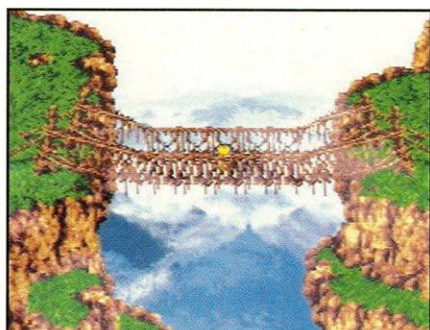


Freunden erneut anschließt, vorausgesetzt, dass du ihn mit Relm in der Gruppe ansprichst. Übrigens: Wie du am besten durch den Turm vor dir kommst, erfährst du im Kapitel "Der Turm der Magie". Nun wartet endlich Kefkas Turm auf dich. Vorher kannst du aber noch die zahlreichen Sidestories spielen oder ein bisschen im Saurierwald trainieren gehen. Wenn du für das finale Duell bereit bist, fliege zu **Kefka's Tower**, schweb über ihm und drücke **○**.

Kapitel 32: Endgame

Zunächst musst du drei Gruppen bilden, die sich dann gegenseitig bei ihrem Weg durch Kefka's Tower unterstützen, du kennst das ja schon von der Phönixhöhle. In Gruppe 3 (**G3**) sollte am meisten Kampfkraft stecken, aber auch Gruppe 1 (**G1**) und Gruppe 2 (**G2**) müssen sich einigermaßen behaupten können. Im Turm angekommen, folgt **G1** dem einzigen Weg bis zu einem Raum mit zwei stählernen Treppen. Nun macht sich **G2** auf den Weg. In dem Raum mit den still stehenden Förderbändern führt ein schwer erkennbarer Durchgang nach links unten weiter. Dort wartet **Atma** auf Frischfleisch (notfalls per Vanish/Doom-Combo erledigen). Wenn das Monstrum auf die Bretter gegangen ist, geht es weiter nach unten.

Bei den beiden Rohren wählst du das linke und gelangst dadurch wieder ins Freie. Geh in den linken Raum und stell





dich auf den Schalter. Nachdem du dir das **Ribbon** geschnappt hast, gehst du wieder ins Freie und betrittst den rechten Raum. Mach den Drachen platt und geh weiter, bis du zu einem Schalter kommst. Stell dich auf ihn. Jetzt geht die Tour auch für **G3** los. Hol dir die Schätze aus dem oberen Raum, bevor du dir die untere Tür vornimmst. In der Fabrik springst du auf das obere Förderband, das dich nonstop zu **Inferno** bringt. Hier helfen nur mächtige Attacken und Zaubersprüche. Nachdem du ihn aus dem Weg geräumt hast, gehst du weiter nach unten. Betätige die blinkende Schatztruhe, bevor du in den Raum daneben gehst, einen weiteren Drachen vernichtest und auf einem Schalter neben G2 zum Stehen kommst.

Als Nächstes setzt **G1** ihren Weg fort. Laufe an den beiden anderen Gruppen vorbei, geh auf die linke Seite (der Weg verschließt sich hinter dir) und wirf, nachdem dein anderes Team zur Seite gegangen ist, das Gewicht auf den Schalter. Dasselbe Spielchen wiederholst du jetzt mit der freien Gruppe und dem anderen Schalter. Die dritte Gruppe hat jetzt freie Bahn. Positioniere deine beiden anderen Gruppen auf den nördlichen Schaltern. Jetzt ist der Weg für die Mittelgruppe frei. Geh mit der Mittelgruppe aber zunächst zurück zum unteren Schalter und betätige ihn, damit auch die Seitengruppen freie Bahn haben. Setze nun mit allen Gruppen deinen Weg



fort und mach dich auf einige harte Kämpfe gefasst, bei denen nur deine mächtigsten Attacken (Ultima, Bolt 3, Bum Rush, Quadra Slice, Vanish/Doom) weiterhelfen. Nachdem du **Doom**, **Goddess** und **Poltergeist** bezwungen hast, stellst du die Gruppen auf ihre Schalter. Ring frei zum großen Showdown!

Wenn du die Reihenfolge der Kämpfer festgelegt hast, geht es los. Vanish und Doom werden dir hier keine große Hilfe sein – du musst schon zeigen, was du draufhast, wenn du siegen willst. Am besten bestimmst du zwei Heiler (Terra und Celes), die permanent Cure 3, Life 3, Shell und Safe benutzen, sowie zwei Angreifer (Sabin und Cyan), die mit ihren mächtigsten Attacken zwischen Kefka und seinen Dämonen wüten. Auf diese Weise wirst du Kefka letztendlich vernichten können und in den Genuss des gigantischen Abspanns kommen. Glückwunsch!

Sidestories und Wissenswertes

Auch im sechsten Teil von Final Fantasy gibt es neben der Haupthandlung wieder etliche kleine Abenteuer und Geheimnisse, die es zu erforschen gilt. Viel Spaß dabei.

Das Kolosseum

Im Kolosseum setzt du zunächst einen deiner Gegenstände. Danach begibst du dich mit einem Charakter in die Arena und kämpfst gegen einen bestimmten Gegner. Siegst du, wirst du einen besseren Gegenstand erhalten. Kassierst du eine Niederlage, ist dein Gegenstand futsch. Es empfiehlt sich also zu speichern, bevor du um wertvolle Gegenstände kämpfst. Wir haben eine kleine Liste zusammengestellt, mit deren Hilfe du schnell an die wichtigsten und mächtigsten Gegenstände gelangen kannst (z.B. an vier Experience Eggs für bessere Trainingsergebnisse).

gesetzter Gegenstand/Gegner im Zweikampf/zu gewinnender Gegenstand
Elixier/Cactrot/Rename Card
Rename Card/Doom Dragon/Marvel Shoes
Marvel Shoes/Tyrannosaur/Tintinabar
Megalixier/Ziegfried/Tintinabar
Tintinabar/Dark Force/Experience Egg
Rage Ring/Allosaur/Blizzard Orb
Blizzard Orb/Allosaur/Rage Ring
Gem Box/Super Behemoth/Economizer



Hero Ring/Rhyos/Pod Bracelet
Pod Bracelet/Hempphyt/Hero Ring

Die acht Drachen

Wenn du alle acht Drachen in der World of Ruin vernichtet hast, wirst du mit dem Magicite-Stein Crusader belohnt. Hier eine Liste mit den Orten, an denen die acht Drachen auf dich warten:

Blue Dragon

Im **Ancient Castle** wartet dieser Lindwurm auf dich.

Dirt Dragon

Dieser Drache lebt im **Opera House**.

Fire Dragon

In der **Phoenix Cave** hat sich dieser Drache einquartiert.

Gold Dragon

Der erste Drache in **Kefka's Tower**.

Ice Dragon

Auf dem Berg bei **Narshe**. In der Nähe des Schlachtfeldes, auf dem du einst Banon gegen Kefka und seine Truppen verteidigt hast.

Skull Dragon

Der zweite Drache in **Kefka's Tower**.

Storm Dragon

In dem Dungeon in **Zozo**, den du





erforschen musst, um Cyan nach dem Ende der Welt erneut in deine Gruppe aufzunehmen.

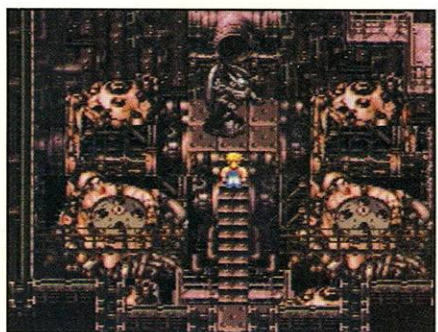
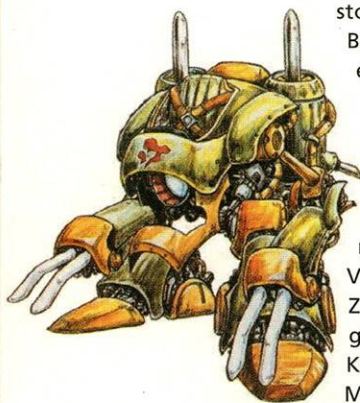
White Dragon

Diesem Drachen läufst du im **Fanatic's Tower** über den Weg.

Doom Gaze und Bahamut

Wenn du in der World of Ruin mit dem Luftschiff lange genug durch die Gegend fliegst, wirst du in der Luft von dem Monster **Doom Gaze** angegriffen. Kurz bevor du diese Kreatur bezwungen hast, flüchtet Doom Gaze jedoch und du musst erneut mit dem Luftschiff über die World of Ruin fliegen, um das Monster in einen weiteren Kampf zu zwingen. Nach einigen Kämpfen flüchtet er nicht mehr und du kannst ihm den Gnaden-

stoß geben. Zur Belohnung erhältst du dann den Magicite-Stein Bahamut. Du kannst Doom Gaze übrigens auch mit einer Vanish/Doom-Zaubercombo gleich im ersten Kampf ohne viel Mühe vernichten.



Die Uhr in Zozo

Die korrekte Zeit lautet 6:10:50. Wenn du diese Ziffern eingibst, kannst du dir die Chainsaw für Edgar krallen.

Sabins finaler Blitz

Begib dich in der World of Ruin gegen Ende des Spiels zu **Duncans Haus** (in der Mitte zwischen den fünf Bäumen). Wenn Sabin in deiner Gruppe ist, kann er hier seinen finalen Blitz, den **Bum Rush** erlernen.

Rückkehr nach Doma

Begib dich in der World of Ruin mit Cyan in der Gruppe ins ehemalige **Doma Castle** und übernachtete dort. Cyan hat in dieser Nacht einen furchtbaren Albtraum, da seine Seele von dem Dämonen Wrex soul in Besitz genommen wird. Seine Freunde müssen Cyan aus seiner Albtraumwelt befreien. Nachdem du alle deine Charaktere wieder zusammengeführt hast, musst du noch schnell die **3 Dream Stooges** per Vanish/X-Zone-Combo ins Jenseits befördern, bevor du dir dann Cyans Albtraumwelt genauer ansehen kannst. Bei den sechs Kisten lautet die Lösung von links oben nach rechts unten: offen, offen, geschlossen, geschlossen, geschlossen, offen. Sobald du in der Magi-Tek-Rüstung sitzt, gehst du nach unten hinaus und gleich wieder nach oben in die Höhle. Danach folgst du der Grotte, bis du schließlich wieder in Doma Castle bist. Speichere ab und begib dich zum Thronsaal, wo du schließlich auf **Wrex soul** triffst. Lass seine beiden Helfer in Ruhe, sie sind unbesiegbar. Wrex soul selbst versteckt sich mit seinem Zinger-Manöver in einem der Charaktere und taucht erst dann auf, wenn dieser Charakter 0 HP hat. Du musst also notfalls deine eigenen Gruppenmitglieder attackieren, um Wrex soul anzulocken. Wenn er dann auf der Bildfläche erscheint, kannst du ihn mit Nahkampfatacken vernichten. Dadurch befreist du Cyan aus seinem Alptraum. Sein Herz und seine Seele sind jetzt frei von Zweifeln und er erlangt dadurch sämtliche (!) Schwertattacken, die er noch nicht beherrscht hat. Hol dir jetzt noch den Magicite-Stein **Alexander**, den du eben kurz gesehen hast.

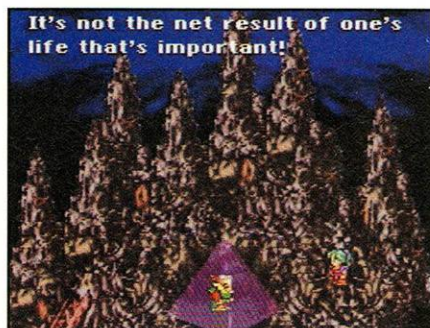


Der Turm der Magie

Etliche interessante Schätze erwarten dich im **Fanatic's Tower**. In diesem Turm funktionieren keine physischen Attacken (außer mithilfe des Zaubers Berserk), einzig Magie ist erlaubt. Du solltest also zaubermäßig schon etwas auf dem Kasten haben, wenn du hierher kommst. Auch ein einigermaßen hoher Level wäre nicht schlecht (ca. 40+). Dort wo du das **Safety Bit** gefunden hast, stellst du dich rechts neben die Schatztruhe und drückst X. Nun hörst du ein Krachen und unter dir hat sich eine weitere Schatzkammer geöffnet. Auf der Turmspitze wartet dann der **MagiMaster** auf dich, den du nur dann bezwingen kannst, wenn du auf mindestens einen deiner Charaktere während des Kampfes Life 3 sprichst.

Gogo

Begib dich in der World of Ruin auf die **Dreiecksinsel**. Laufe durch die Gegend, bis du auf einen **ZoneEater** triffst, der mit seinem Engulf-Manöver die komplette Gruppe verschlingen muss. Dadurch gelangst du zu einer geheimen Höhle, in der neben etlichen großartigen Schätzen auch der Charakter **Gogo** auf dich wartet.





Die alte Burg – Ancient Castle

Begib dich gegen Ende des Spiels nach **Figaro Castle** und lass dich durch den Sand transportieren. Unterwegs bleibt das Gebäude an irgendetwas hängen. Verlasse Figaro Castle durch die Gefängniszelle und du entdeckst eine alte, längst vergessene Burg. Links vom Haupteingang wartet **Katanasoul** auf dich, der dir ein **Offering** hinterlässt. Im Thronsaal wartet **Odin** auf dich. Geh nun vom rechten Thron aus fünf Schritte nach unten und drücke **X**. Ein Krachen ist zu hören. Begib dich in den rechten Raum und geh die Treppe runter. Hier wartet einer der acht Drachen auf dich. Außerdem kannst du hier bei der Statue der Königin **Odin** in **Raiden** verwandeln.

Der Saurierwald

Hier findest du die mächtigsten Gegner im ganzen Spiel – der perfekte Trainingsort.

Die Magicite-Steine

Hier eine kleine Liste mit dem Fundort sämtlicher Magicite-Steine.

Alexander

Siehe "Rückkehr nach Doma".



Ramuh

Siehe Kapitel 13.

Siren

Siehe Kapitel 13.

Kirin

Siehe Kapitel 13.

Stray

Siehe Kapitel 13.

Bahamut

Siehe "Doom Gaze und Bahamut".

Crusader

Siehe "Die acht Drachen".

Shiva

Siehe Kapitel 15.

Ifrit

Siehe Kapitel 15.

Maduin

Siehe Kapitel 15.

Unicorn

Siehe Kapitel 15.

Phantom

Siehe Kapitel 15.

Shoat

Siehe Kapitel 15.

Bismark

Siehe Kapitel 15.

Carbunkl

Siehe Kapitel 15.

Sraphim

In **Tzen** in der World of Ruin gibt es rechts oben in der Stadt ein kleines Wäldchen, in dem sich jemand versteckt hat. Sprich mit ihm und er verkauft dir diesen Magicite-Stein.

Fenrir

Siehe Kapitel 21.

Zonesseek

Kann in der World of Ruin in **Jidoor** im Auktionshaus ersteigert werden. Geh immer wieder mal in das Auktionshaus hinein und biete mit, irgendwann werden sie diesen Magicite-Stein anbieten.

Golem

Kann in der World of Ruin in **Jidoor** im



Auktionshaus ersteigert werden. Geh immer wieder mal in das Auktionshaus hinein und biete mit, irgendwann werden sie diesen Magicite-Stein anbieten.

Palidor

An dem Strand, an dem Celes kurz nach dem Ende der Welt Fische für Cid gefangen hat, ist dieser Magicite-Stein angespült worden. Sobald du wieder im Besitz eines Luftschiffs bist, kannst du ihn abholen.

Starlet

Siehe Kapitel 27.

Phoenix

Siehe Kapitel 28.

Tritoch

Siehe Kapitel 29.

Terrato

Siehe Kapitel 29.

Ragnarok

Siehe Kapitel 29.

Odin

Siehe "Die alte Burg".

Raiden

Siehe "Die alte Burg".



World of Balance



- | | | |
|----------------------|-------------------|-------------------|
| 1: Narshe | 9: Baren Falls | 17: Albrook |
| 2: Figaro Castle | 10: Veldt | 18: Vector |
| 3: South Figaro | 11: Mobliz | 19: Tzen |
| 4: Mt. Kolts | 12: Crescent Mts. | 20: Miranda |
| 5: Returners Hideout | 13: Kohlingen | 21: Imperial Base |
| 6: Imperial Camp | 14: Jidoor | 22: Sealed Cave |
| 7: Doma Castle | 15: Zozo | 23: Thamasa |
| 8: Phantom Forest | 16: Opera House | 24: West Cave |
| | | 25: Nikeah |

World of Ruin



1: Celes Insel

2: Albrook

3: Mobliz

4: Nikeah

5: South Figaro

6: Figaro Castle

7: Kohlingen

8: Daryl's Tomb

9: Miranda

10: Zozo

11: Jidoor

12: Tzen

13: Phoenix Cave

14: Veldt

15: Cave i. t. Veldt

16: Narshe

17: Saurierwald

18: Colosseum

19: Duncans Haus

20: Doma Castle

21: Dreiecksinsel

22: Fanatic's Tower

23: Thamasa

24: Opera House

25: Kefka's Tower

Final Fantasy X (Demo)

Falls du bei dieser Demo ins Schleudern kommen solltest, hilft dir unsere Kurzlösung sicher über den Berg!



Teil 1: Zanarkand

Nach dem Intro gehst du auf der Straße (oder was davon übrig ist) nach Süden. Dort triffst du auf Auron und folgst ihm. Nach der Zwischensequenz beginnt auch schon dein erster Kampf. Die ersten drei Gegner sind mit jeweils einem Schlag erledigt. Danach wirst du von Monstern eingekesselt. Du brauchst dich nicht um alle zu kümmern, nur um die drei, die sich direkt vor dir befinden.

Nach einer weiteren Zwischensequenz triffst du bereits auf den ersten Boss: Sinspawn Ammes. Vorher wirst du über den Gebrauch von Overdrives unterrichtet: Wenn die Overdrive-Leiste unter der Namensanzeige voll ist, drückst du bei der Befehlseingabe auf dem Steuerkreuz nach links, um einen Overdrive auszuführen. Mit Auron kannst du schon gleich den ersten Overdrive ausprobieren. Damit seine volle Wirkung entfaltet wird, musst du innerhalb von vier Sekunden die eingeblendete Tastenkombination richtig eingeben. Für den Overdrive von Tidus musst du im richtigen Moment auf den Knopf drücken, wenn sich der bewegliche Cursor genau über dem markierten Bereich in der Mitte befindet. Overdrives werden auch ausgeführt, wenn du bei der Eingabe Fehler machst. Allerdings sind sie dann etwas schwächer. Die volle Wirkung erzielen sie nur, wenn du die "Tests" auch bestehst.

Sinspawn Ammes ist nicht schwer zu besiegen. Mit den ersten beiden Overdrives sind die kleinen Viecher schon erledigt. Behalte deine Hitpoints im Auge und benutze Potions, von denen du zehn Stück besitzt. Benutze mit Tidus den normalen Angriff und mit Auron den "Power Break 8"-Skill. Nach einem kleineren Schlagabtausch ist Sinspawn Ammes hinüber.

Folge der Straße nach oben, wo du von einem Insektenschwarm überrascht wirst. Ein normaler Angriff ist für eines dieser Viecher völlig ausreichend. Ab und an flackern bei den Wesen die Flügel. Du solltest deinen Angriff dann auf den entsprechenden Gegner lenken. Nach kurzer Zeit hat Auron eine Idee: Greife den Tanker an (das blaue Licht rechts). Nach ein paar Schlägen explodiert er und gibt den Weg frei. Es folgt eine abschließende Videosequenz, und der erste Teil der Demo ist beendet.

PS-info	1 Spieler Analog-kompatibel Memory Card	Die Redaktion meint: Technisch und spielerisch brillant, aber extrem linear.	Vertrieb: Sony Hersteller: Squaresoft Genre: Rollenspiel
----------------	---	--	---

Teil 2: Bezaid Island

Hier kannst du nicht viel falsch machen. Folge dem Pfad nach Norden und schon nach wenigen Metern wirst du von dem ersten Ungetüm angegriffen. Ein paar normale Schläge mit dem Schwert und der Kampf ist vorbei. Yuna und ihre Freunde kommen dazu und klären die Situation: Der Bursche heißt Kimahri Ronso und gehört zu ihnen. Die Gruppe schließt sich dir an und ihr geht weiter den Pfad entlang. Unterwegs greift ein Flugwesen namens Garuda an. Während des Kampfes kannst du jetzt mit L1 die Charaktere austauschen. Drücke also L1, um Tidus durch Yuna zu ersetzen. Sie kann Summons herbeirufen, die stark genug sind, gegen diesen Gegner zu kämpfen. Mit dem Menüpunkt Summons rufst du Valefor herbei und überlässt ihm den Kampf.

Valefor besitzt schon eine ganze Reihe von Angriffstechniken. Unter "Blk Magic" findest du die Zaubersprüche für Feuer, Wasser, Eis und Blitz. Probiere sie einfach mal alle aus. Der Angriff "Sonic Wings" ist zwar nicht ganz so stark, verschafft dir aber einen Zeitvorteil. Natürlich kannst du auch den ganz normalen Angriff verwenden. Außerdem hat Valefor einen sehr starken Overdrive auf Lager! Garudas Angriffe sind nicht besonders stark, also solltest du mit ihm keine Schwierigkeiten haben. Eventuell gehen dir die Magiepunkte aus, aber dann machst du halt mit den anderen Angriffen weiter. Spätestens mit dem Overdrive sollte Garuda erledigt sein.

Laufe den Pfad weiter, bis du in der Nähe des Wasserfalls von einem weiteren Garuda angegriffen wirst. Jetzt können Wakka und Lulu mal zeigen, was sie draufhaben:

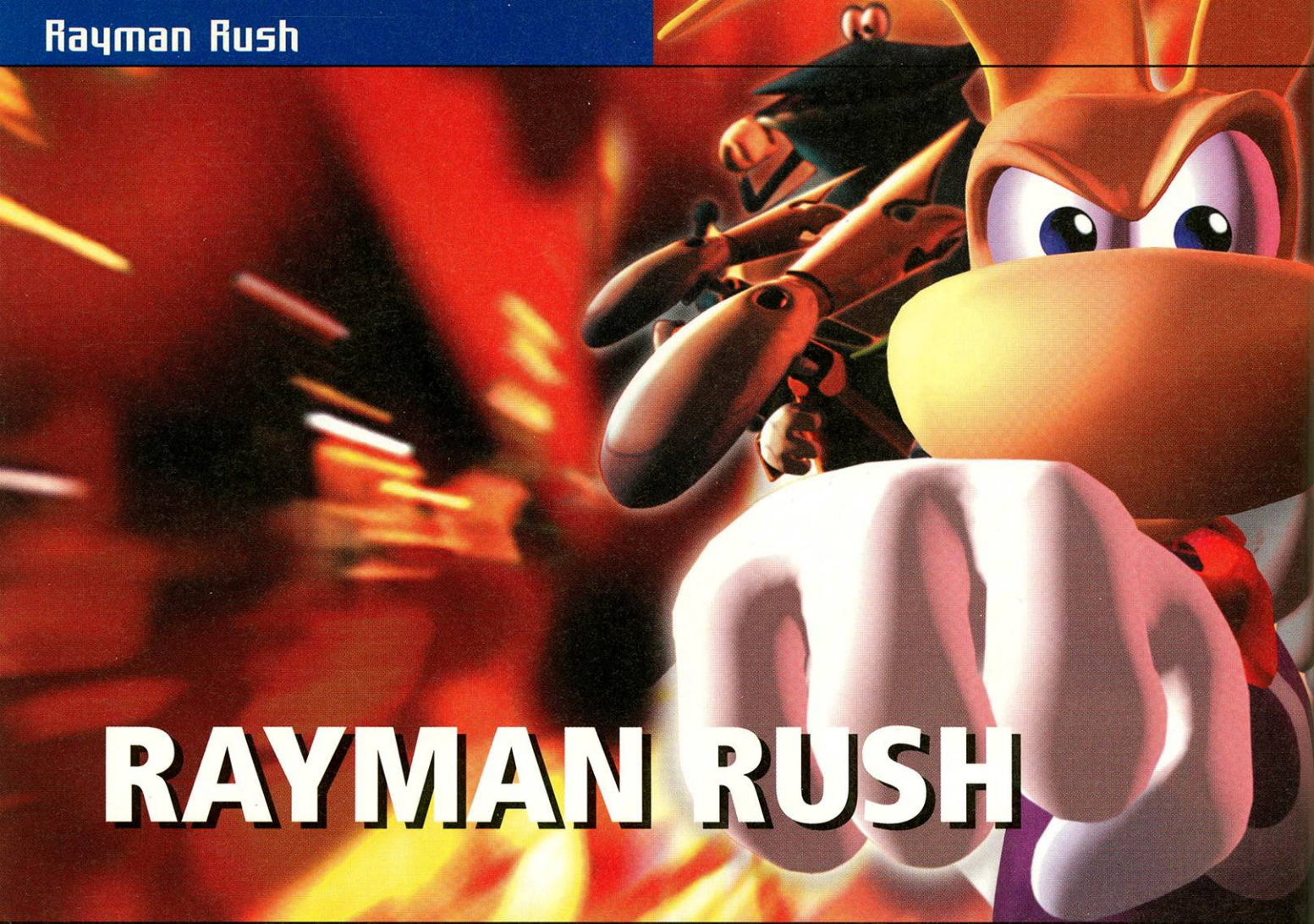
Wakka greift mit seinem Skill "Dark Attack 5" an und lässt den Gegner für drei Runden erblinden, wodurch dessen Trefferquote verringert wird. Lulu beherrscht die Kunst der schwarzen Magie, die du bereits von Valefor kennst. Yuna kann sich jetzt außerdem noch der weißen Magie bedienen und auf Heilzauber zurückgreifen. "Cure" füllt einige Hitpoints wieder auf, "Esuna" heilt verschiedene Krankheitszustände.



Falls du wieder Valefor herbeirufst und im letzten Kampf mit ihm einen Overdrive verwendet hast, wirst du feststellen, dass seine Overdrive-Leiste jetzt ziemlich leer ist. Drücke bei der Befehlseingabe im Menü nach rechts, um in das Hauptmenü zu gelangen. Hier kannst du zum Beispiel Shield und Boost auswählen. Mit Shield nimmst du weniger Schaden, aber deine Overdrive-Leiste füllt sich langsamer auf. Bei Boost ist es umgekehrt: Gegnerische Angriffe fügen dir mehr Schaden zu, dafür ist deine Overdrive-Leiste aber auch schneller voll. Mit "Dismiss" machst Valefor einen Rückzug und überlässt den anderen drei wieder das Feld. Auch dieser Kampf dürfte kein Problem sein.

Gehe den Pfad weiter hinter den Wasserfällen entlang. Zwischendurch stößt du auf ein paar kleinere Gegner, die du aber ziemlich schnell in den Boden stampfst. Am Ende des Weges wird das Bild gewechselt. Gehe weiter den Weg hinab und folge dem Pfeil nach Süden. Im nächsten Bild kannst du an dem leuchtenden Objekt deine Hitpoints und Magiepunkte auffüllen. Gehe nach Norden an den Strand und dann nach Osten zum Schiff. Sobald du an Bord gehst, folgt eine Abschiedssequenz, womit auch der zweite Teil der Demo beendet ist.





RAYMAN RUSH

Ob alleine oder zu zweit – mit dieser Lösung behältst du den Überblick und gehst garantiert als Erster durchs Ziel.



Insgesamt stehen sieben Charaktere zur Wahl. Zu Beginn kannst du jedoch nur zwischen vier von ihnen wählen. Die anderen drei werden nach und nach freigeschaltet. Bevor du aber loslegst, hier noch zwei Tipps: Wenn du über einen Beschleunigungspfeil läufst, drücke dabei die Dreiecks-Taste. So erhältst du mehr Speed. Und wenn du von einem Gegner oder einer Pflanze getroffen wurdest, drücke die Dreiecks-Taste, dann erholst du dich schneller.

Einzelspielermodus

Zone 0

In dieser Zone stehen dir vier Level zur Wahl. Hast du einen von ihnen bestanden, werden in der Zone 1 weitere Level freigeschaltet.

Elektro-Tunnel

Entscheidest du dich für diesen Level, suchst du dir zu Beginn einen Modus aus. Du hast die Auswahl zwischen Meisterschaft, Training und Zeitlauf.

Meisterschaft

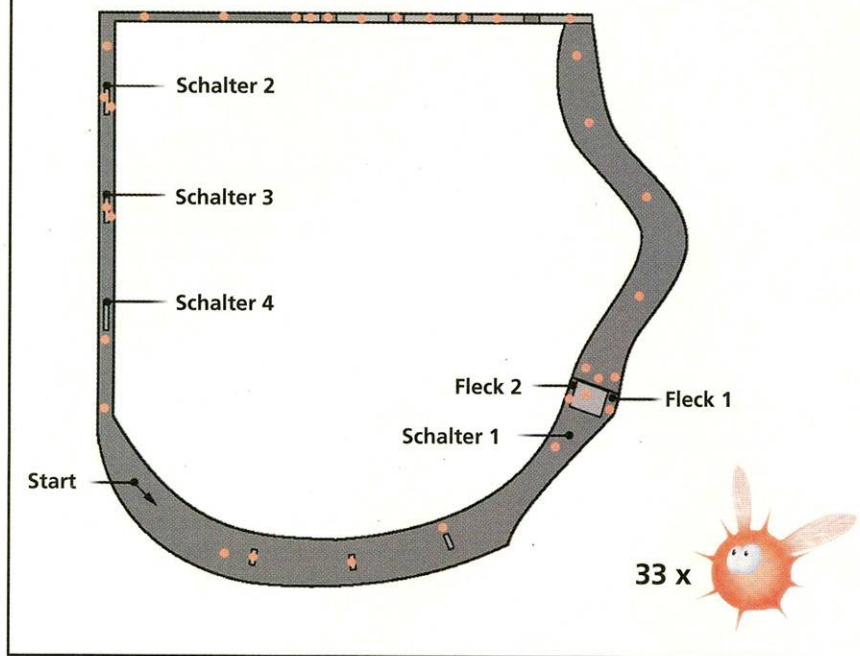
Du trittst hier gegen einen Konkurrenten an, der die Option hat, auf dich zu schießen. Wenn er dich trifft, bist du für ein paar Sekunden eingefroren und kannst dich nicht mehr bewegen. So holt er einen Vorsprung heraus. Das Gute

dabei ist, dass du auch auf ihn schießen kannst. Als überlege nicht lange und feuere gleich drauflos, wenn er in deiner Nähe ist.

Kurz nach dem Start, siehst du auf der Erde blaue Pfeile. Laufe über sie hinweg und du wirst schneller. Auf diese Pfeile triffst du in jedem Level und du kannst mit ihnen wichtige Meter herausholen. Springe dann über die Kisten und du gelangst zu einer Mauer. Hier kannst du dich entscheiden, ob du nach links oder nach rechts läufst. An beiden Stellen siehst du einen blauen Fleck. Trittst du auf ihn, springst du automatisch nach oben. Es folgen zwei weitere und du gelangst nach ganz oben. Von hier geht es aber auch schon wieder schnell bergab. Du rutschst durch eine Röhre nach unten. Unten angekommen, wechselt die Bildschirmansicht und du läufst von rechts nach links und gelangst zu einem gelben

	 1-2 Spieler  Analog-kompatibel  Memory Card	Die Redaktion meint: An Rayman kommt man einfach nicht vorbei!	Vertrieb: Ubi Soft Hersteller: Ubi Soft Genre: Jump'n'Run
---	---	--	--

Elektrotunnel



Du wirst gerade in späteren Leveln merken, dass jede Sekunde zählt und du nicht alles einsammeln kannst. Hast du auch diesen Modus erfolgreich bestanden, wird ein neuer Level freigeschaltet.

Erste Ruinen

Meisterschaft

Gleich zu Beginn des Rennens musst du einigen Blöcken ausweichen, benutze auch die Beschleuniger. Läufst du weiter, gelangst du zu drei Zäunen. Springe über die Zäune hinüber und laufe nicht dagegen, sonst bist du für Sekunden schachmatt gesetzt. Weiter geht es die Klippen hoch, bis du vor dir Plattformen siehst. Entweder entscheidest du dich für diesen Weg oder aber du lässt dich fallen und läufst durch das Tal. Über die Plattformen musst du nur rüberspringen und gelangst so auf die andere Seite. Läufst du durchs Tal, benutze die Pfeile und klettere am Ende den Zaun hoch. Es folgt eine Gabelung. Rennst du



Fleck. Mit ihm kannst du die obere Plattform erreichen. Oder aber du lässt den Fleck aus und läufst unten weiter nach links. Oben wie unten befinden sich Pfeile auf der Erde. Nutze sie. Läufst du weiter, gelangst du zu Kisten mit einem grünen Totenkopf drauf. Neben den Kisten sind Pfeile. Schießt du jetzt auf die Kisten, wechseln die Pfeile die Seite. Versuch es, denn so kannst du deinen Gegner irritieren. Ein paar Meter weiter erreichst du auch schon das Ziel. Eine Meisterschaft geht immer über drei Runden. Versuche dabei, so schnell zu laufen wie es geht, und benutze die Beschleunigungspfeile. Ist dein Konkurrent genau vor dir, schieß auf ihn.

Lums

Sammle 33 Lums ein. Wo sich die Lums befinden, kannst du der Karte entnehmen.

Ziel

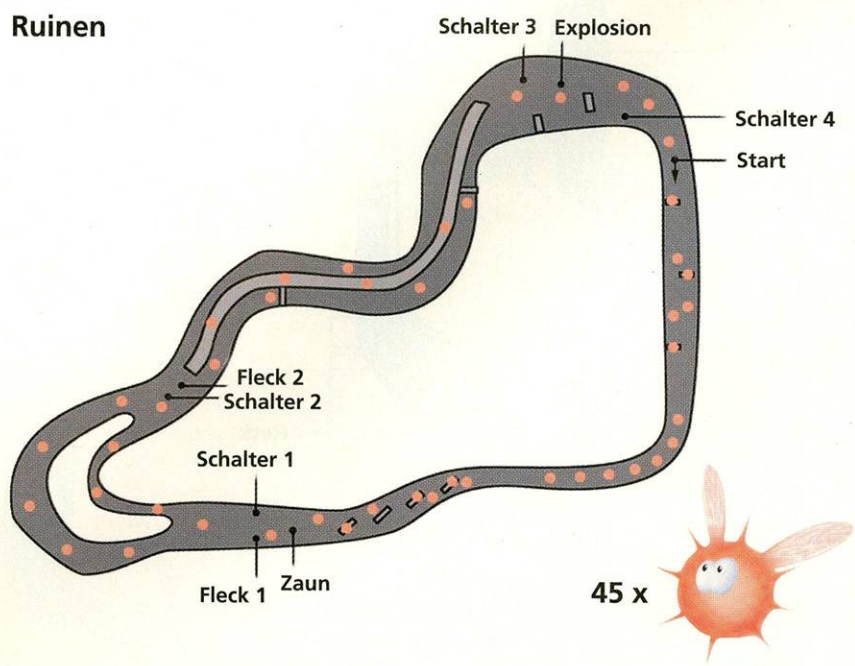
In diesem Modus musst du Schmetterlinge abschießen, die den Weg säumen. Wenn du einen direkt vor deiner Nase hast, schieße auf ihn und er gehört dir. Hierbei ist es nicht wichtig, alle Schmetterlinge einzusammeln, sondern rechtzeitig in der vorgegebenen Zeit im Ziel anzukommen.

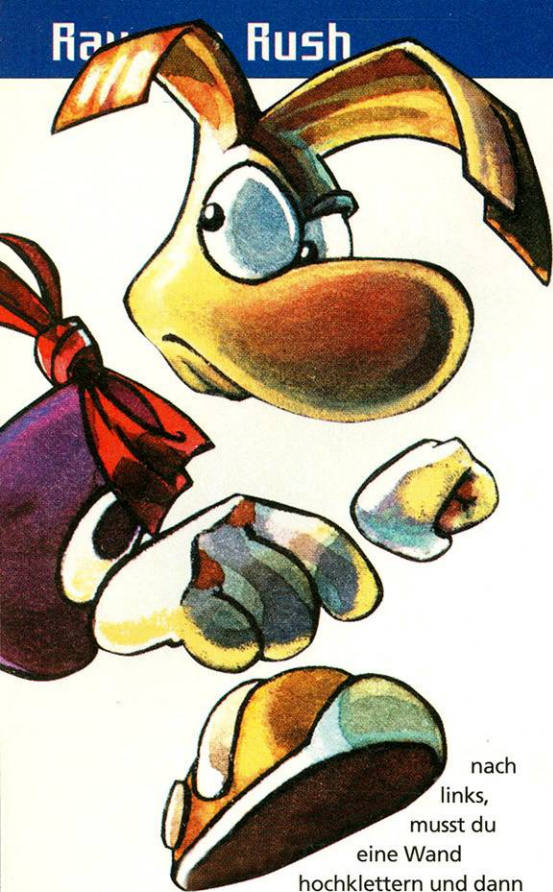
Zeitlauf

Der Zeitlauf findet im gleichen Level statt wie die Meisterschaft. Allerdings läufst du hier nur gegen die Uhr. Das erweist sich aber als nicht allzu schwer. Nutze stets die Beschleuniger und du kommst rechtzeitig im Ziel an. Hast du den Modus erfolgreich beendet, wird der Lumsmodus freigeschaltet.



Ruinen





schlitterst bis unten weiter. Weiche hierbei einigen Steinblöcken aus. Unten angekommen, siehst du ein paar Tonnen. Schieße sie ab oder weiche ihnen aus. Berühre sie auf gar keinen Fall, denn sie sind explosiv. Ob du über die Plattform springst oder den normalen Weg entlangrutschst, du kommst jeweils kurz vorm Ziel wieder raus.

Lums
Sammle 45 Lums ein.

Firmament

Meisterschaft

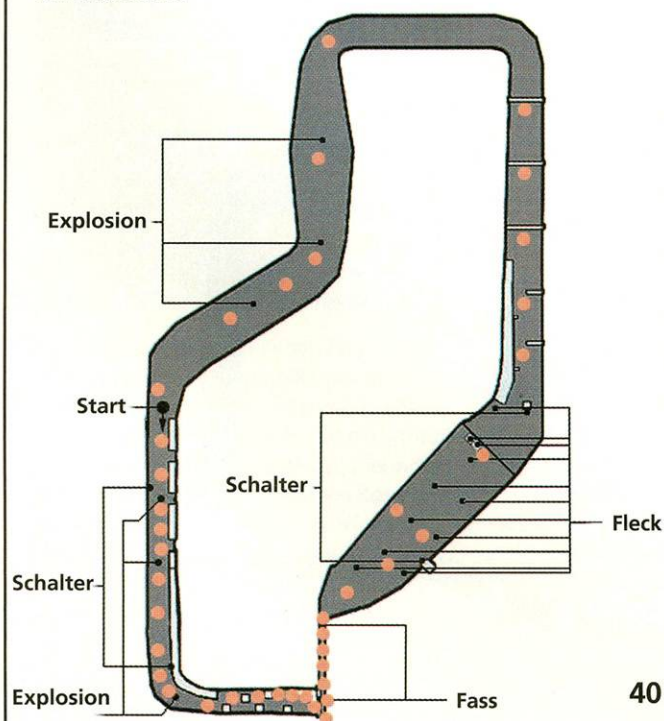
Direkt vor dir siehst du eine Leiter. Springe daran hinauf und du gelangst auf einen Holzsteg. Hier befinden sich Beschleuniger, die du nutzen solltest. Am Ende stehen dann Fässer im Weg. Schieße sie ab und du siehst einen blauen Fleck. Er katapultiert dich auf eine noch höhere Plattform, auf der du bis zu den schwebenden Ringen läufst. Schieße auf sie und du kannst dich mit ihnen bis zu der Holzwand schwingen. Hast du dich vom Ziel aus geradeaus gehalten, befinden sich Fässer vor dir. Schieße sie ab und benutze die Beschleuniger. Du gelangst zu der Holzwand. Klettere die

Wand am Rand entlang hoch, denn von oben fallen Fässer auf dich herab. Oben angekommen, geht es dann nach links weiter. Es kommt dir ein rollendes Fass entgegen, über das du springen musst. Du siehst rechts ein gelbrotes Feld vor dir. Auf diesem Feld befinden sich blaue Flecken. Springe von Fleck zu Fleck und dann die Wand hoch. Oben links ist noch ein blauer Fleck, der dich nach links katapultiert. Von hier aus rutschst du den ganzen Weg hinunter. Hast du dich dafür entschieden, geradeaus zu laufen, folgen Beschleuniger. Benutzt du sie, musst du direkt über die Blöcke springen, denn sonst knallst du dagegen und bist schachmatt. Du gelangst dann ebenfalls in die Röhre. Pass auf, dass du nicht an den Holzbalken in der Mitte hängen bleibst, denn das kostet Zeit. Im unteren Bereich tauchen dann explosive Fässer auf. Weiche ihnen immer rechts aus. Beim letzten Fass, das sich vor dem Ziel befindet, hältst du dich links.

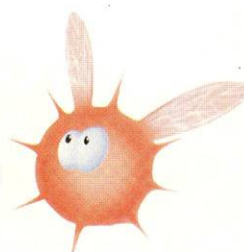
Lums
Sammle 40 Lums ein.



Firmament



40 x



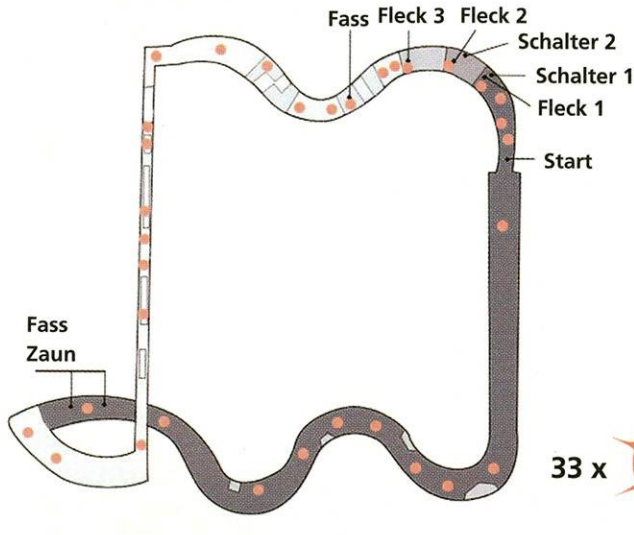
Wildwasser-Canyon

Meisterschaft

Dieser Level ist sehr einfach und birgt nicht viele Hindernisse. Zu Beginn siehst du Beschleunigungspfeile, nutze sie und



Wildwasser-Canyon



33 x

klettere die Wände ganz schnell hoch. Oben angelangt, schau nach rechts, denn von dort fallen Fässer aus der Wand. Weiche ihnen aus oder springe über sie hinweg. Meide das Wasser, denn dadurch wirst du langsamer. Es ist sinnvoll, über die Wege zu laufen. So verlierst du nicht an Geschwindigkeit. Laufe weiter und du gelangst zu Plattformen. Springe auf die Plattformen und laufe oben den Weg weiter, denn unten rollen dir Fässer entgegen. Renne weiter, bis der Weg einen Knick macht und du nach unten fällst. Springe über die Zäune und schlittere dann den Felsen hinunter. Einige Meter weiter erreichst du auch schon das Ziel.

Lums
Sammle 33 Lums ein.

Zone 1 Dämmersand

Meisterschaft

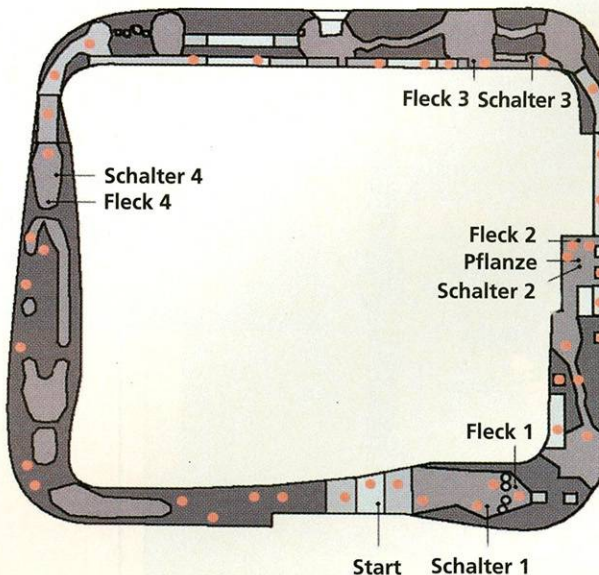
Diese Strecke ist der erste Level in der 1. Zone. Kurz nach dem Start folgen Beschleunigungspfeile, die dich zu zwei gelben Flecken bringen. Benutze sie und fliege nach links. Von hier kannst du dich für den rechten oder den linken Weg

entscheiden. Läufst du nach links, musst du einen Felsen hinauf. Schau nach rechts und du entdeckst in der Luft einen Ring. Wenn du auf ihn schießt, kannst du zu dem Felsen fliegen. Hast du dich für den rechten Weg entschieden, geht es über eine Sandbank. Ob linker oder rechter Weg, du gelangst beide Male zu zwei Pflanzen, die du abschießen musst.

Nach dem zweiten Baum entdeckst du einen gelben Fleck. Benutze ihn und halte dich rechts an der Wand. Hier geht der Weg weiter, den du hinunterrutschst. Unten angekommen, kannst du dich wieder für den linken oder rechten Pfad entscheiden. Links geht es ein Stück hoch und du läufst über Felsen weiter. Rechts geht es über eine Sandbank, die mit Beschleunigungspfeilen gespickt ist. Springe über die Zäune, die sich dir in den Weg stellen. Du entdeckst dann vor dir Ringe in der Luft. Hänge dich an sie und schweb über die Pflanzen und das Wasser unter dir hinweg. Wenn du runterspringst, vermeide es, ins Wasser zu gehen, denn es bremst deine Geschwindigkeit. Kurz vor dem Ziel tauchen erneut Ringe auf. Auch die solltest du benutzen, um nicht mit dem Wasser in Berührung zu kommen.

Lums
Sammle 42 Lums ein.

Dämmersand



42 x



Lava-Fabrik

Meisterschaft

Zu Beginn siehst du drei rote Laserstrahlen, die dir den Weg versperren. Hüpf über sie hinweg und du gelangst zu einer Pflanze, die du abschießen musst. Vorne siehst du einen gelben Fleck. Benutze ihn und springe gerade auf den nächsthöheren Fleck. Halte dich dann links und du kommst oben auf dem Felsen an. Benutze hier die Pfeile und laufe Slalom um die Kisten herum. Es folgen eine Pflanze und eine Weggabelung. Links geht es wieder im Slalom um Kisten und rechts über Laserstrahlen. Es ist egal, für welchen Weg du dich entscheidest, beide Pfade führen dich zu einem großen Baum. Du kannst links den Fleck benutzen und dich nach oben auf eine Plattform katapultieren lassen, oder aber du läufst nach rechts weiter. Hier musst du nur auf die Blöcke aufpassen, die auf dich fallen. Du gelangst rechts an einen Zaun, den du hochklettern musst. Oben angekommen, siehst du Pflanzen vor dir. Schieße, während du über die Pfeile läufst, auf die Pflanzen. Dann rutschst du den Weg hinunter. Fällst du von hier hinunter, kannst du entweder unten weiterlaufen oder aber du benutzt einen Fleck um wieder hochzuspringen. Schon bist du im Ziel!

Lums
Sammle 54 Lums ein.

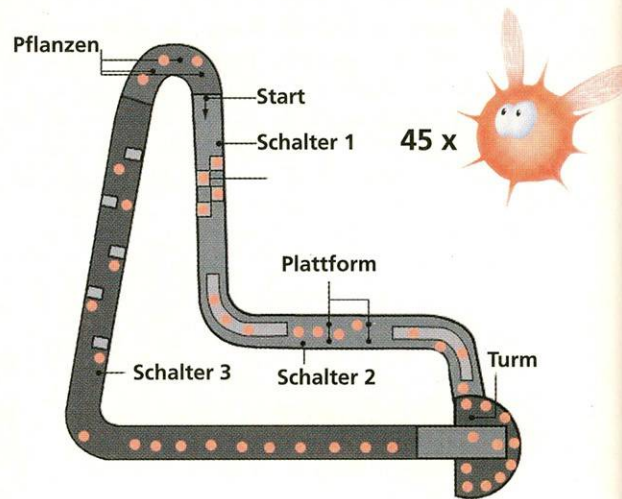
Nebel-Turm

Meisterschaft

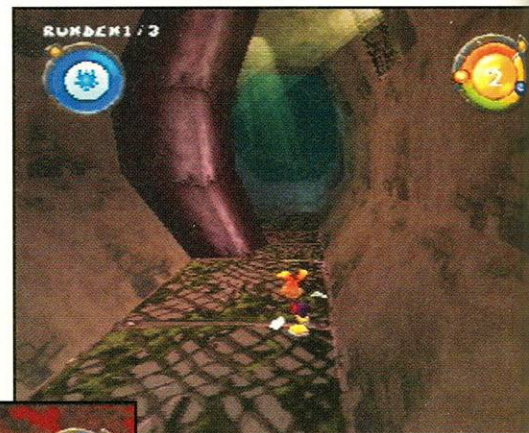
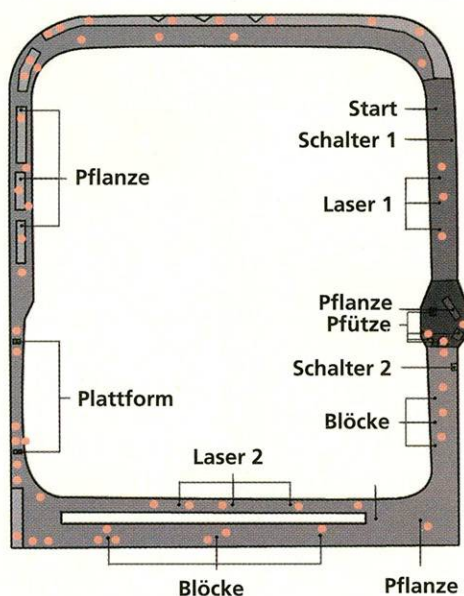
Vor dir siehst du Plattformen. Springe auf sie und schieße auf den Ring über dir. Er bringt dich zur nächsten Plattform. Laufe weiter und benutze wieder den nächsten Ring. So gelangst du auf den Turm. Hast du dich zu Beginn für den unteren Weg entschieden, so triffst du ebenfalls auf Plattformen, über die du rübermusst. Du gelangst zu zwei Pflanzen, die du abschießt. Dann geht es den Zaun hinauf. Laufe nach links und springe über die Abgründe. Es hängen Zäune an der Wand, die du raufkletterst. Laufe an dem Turm nicht so eng an der Wand entlang, denn dann wirst du langsamer. Oben angekommen, rennst du zwischen den Totenköpfen hindurch und lässt dich durch das Loch nach unten fallen. Du rutschst ein paar Meter und biegst rechts ab. Hier befinden sich Beschleunigungspfeile auf der Erde. Nutze sie, um auf den letzten paar Metern deinen Gegner abzuschütteln. Du siehst vor dir Stufen. Schlecht nur, dass sich Pflanzen darauf befinden. Schieße sie nach und nach ab und du gelangst ins Ziel.

Lums
Sammle 45 Lums ein.

Nebel-Turm



Lava-Fabrik



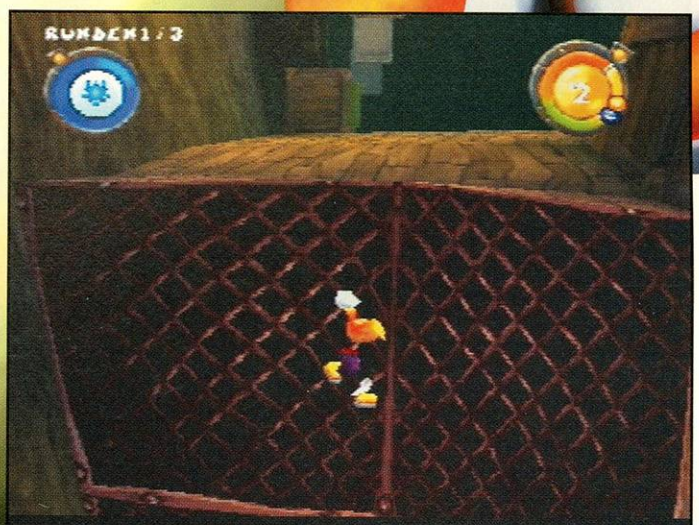
Piraten-Wald

Meisterschaft

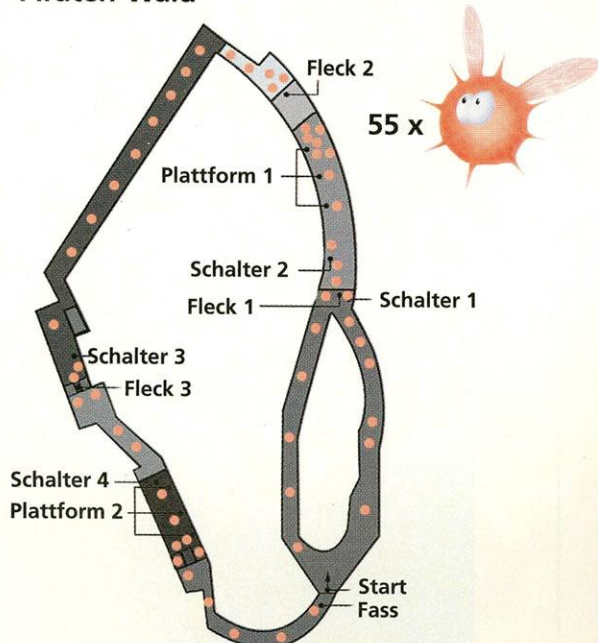
Direkt zu Beginn hast du die Qual der Wahl, da sich vor dir eine Weggabelung auftut. Läufst du nach links, musst du Grasflächen ausweichen. Berührst du sie, wirst du automatisch langsamer und dein Gegner entwischt dir. Läufst du nach rechts, musst du Stufen hochklettern. Beide Wege führen dich zu einer Wand. Klettere daran hinauf und du siehst einen grünen Totenkopf vor dir. Du musst auf ihn schießen, damit sich die Plattformen über dir umklappen. Jetzt kannst du den blauen Fleck benutzen und dich zu ihnen hochkatapultieren. Nutze dann die beiden Ringe und du gelangst erneut zu einer Wand. Pass aber auf, da von oben Fässer auf dich hinabfallen. Weiche ihnen nach links oder rechts aus. Laufe oben durch die schwarze Tür und du fällst tief nach unten. Hier schlitterst du ein paar Meter und läufst Fässern entgegen, über die du hinwegspringst. Es geht die nächste Wand hoch und den Weg weiter bis zu dem grünen Totenkopf, den du abschießt. Die vier Plattformen vor dir klappen um und du hüpfst über sie hinweg. Fällst du hinunter, befindet sich unten ein blauer Fleck, der dich wieder hochkatapultiert. Jetzt

nur noch die Stufen hinauf und den Kugeln ausweichen, die aus dem Boden geschossen kommen! Du siehst das Ziel genau vor dir.

Lums
Sammle 55 Lums ein.



Piraten-Wald

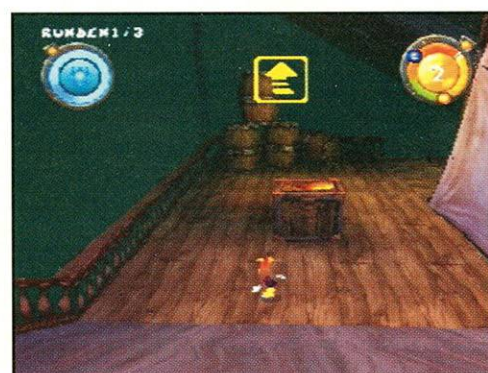
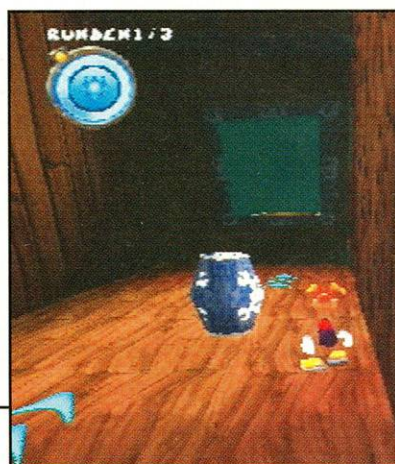




Fässern aus. Bist du vom Ziel aus geradeaus gelaufen, musst du nach rechts abbiegen und über die vier Laserstrahlen hüpfen, die dir den Weg versperren. Du gelangst dann zu den rollenden Fässern, denen du ausweichst, und läufst die Schräge hinauf. Folge weiter dem Weg, klettere den Zaun hoch, laufe über die Brücke und benutze dabei immer die Beschleunigungspfeile. Du gelangst zu einem grünen Totenkopf. Schieße auf ihn, damit die beiden Fässer explodieren, die dir den Weg versperren. Es geht weiter über einen Zaun und du rutschst eine Schräge hinunter. Unten angekommen, siehst du rechts Blöcke. Stelle dich auf den ersten und schieße auf den Ring über dir. So kommst du schneller über diesen Abschnitt. Wenn du auf dem letzten Block landest, lasse dich nicht einfach fallen, denn sonst landest du im Gras und verlierst an

Geschwindigkeit. Schweben also weiter auf die Holzplanke. Ein paar Meter weiter siehst du ein Fenster und einen grünen Totenkopf. Entweder springst du durch das Fenster oder du läufst links durch die Tür über den Beschleunigungspfeil. Hast du dich für das Fenster entschieden, achte auf die Tonne in dem Raum. Sie explodiert, wenn du sie berührst. Springe auf der anderen Seite des Raums wieder hinaus. Hast du dich für die Tür entschieden, triffst du auf Gras, über das du springen musst. Beide Wege führen direkt zum Ziel.

Lums
Sammle 58 Lums ein.



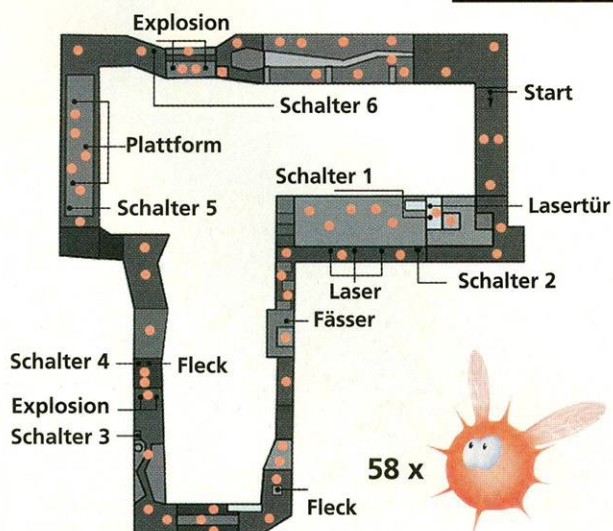
Zone 2

Zenith-Hafen

Meisterschaft

Diese Strecke führt dich über ein Piratenschiff. Zu Beginn hast du die Wahl, ob du rechts die Kisten hochspringst oder weiter geradeaus rennst. Hüpfst du die Kisten hoch, erwarten dich Laserstrahlen, die eine Tür blockieren. Schieße auf den grünen Totenkopf und du kannst sie passieren. Vor dir siehst du dann einen Ring. Nutze ihn, rutsche die Strecke hinunter und weiche den rollenden

Zenith-Hafen



Tausend Wasserfälle

Meisterschaft

Springe direkt zu Beginn über den Zaun hinweg und die Plattformen hoch. Du kannst zwar auch weiter geradeaus laufen, aber das kostet mehr Zeit, da du sicherlich im Wasser landen wirst. Von den Plattformen aus kannst du dich von einem Ring zum anderen schwingen und dann sicher landen. Pass aber auf die Pflanze auf. Mit einem Schuss ist sie erledigt. Es folgen noch eine Pflanze und eine Stufe. Klettere oder springe sie hinauf und laufe über den Steg mit dem Regenbogen im Hintergrund. Pass hier auf die Kanonenkugeln auf, die dir entgegenfliegen. Laufe in der Mitte des Stegs, so kannst du sichergehen, dass sie dich nicht treffen. Es geht von hier aus weiter nach links. Benutze die Beschleunigungspfeile und springe auf die obere Plattform. Ein Wesen taucht auf, über das du locker hinwegspringen kannst. Springe von Plattform zu Plattform. Das ist zwar schwieriger, als wenn du unten den normalen Weg gehen würdest, aber so bist du schneller. Benutze die Ringe, um zu einem Tunnel zu gelangen. Wenn du unten angekommen bist, schlitterst du weiter bis zum Ziel.

Lums

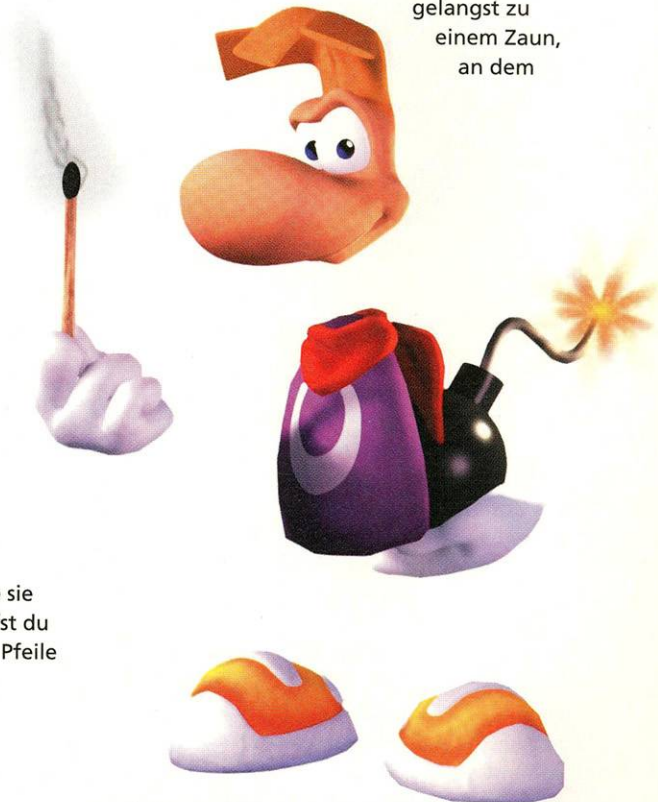
Sammle 60 Lums ein.

Röhren-Labyrinth

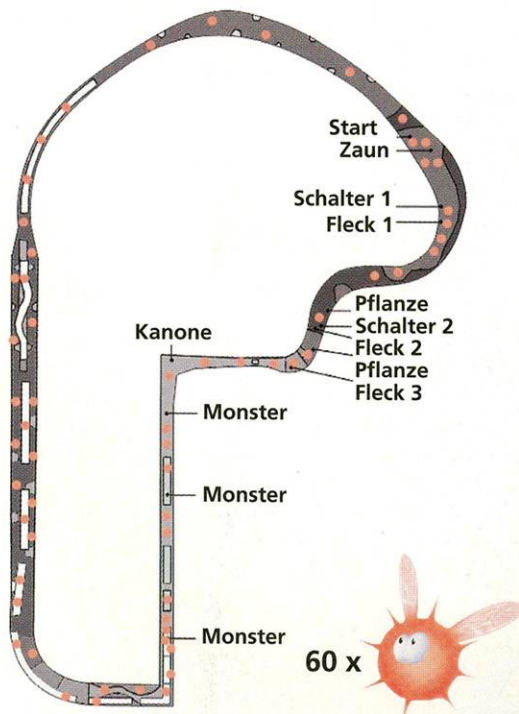
Meisterschaft

Laufe zu Beginn rechts zu dem gelben Fleck. Er katapultiert dich auf eine Plattform, von der aus du weiter auf die folgenden Plattformen hüpfst. Wenn du den Ring vor dir siehst, schieße darauf und du gelangst auf eine höhere Plattform, auf der du entlangschlitterst. Springe dabei auf die sich bewegenden Plattformen und halte dich oben. Wenn du dich nämlich für den unteren Weg entschieden hast, wirst du den ganzen Weg entlangrutschen und dabei auf explosive Fässer treffen. Schieße sie während des Rutschens ab. Läufst du dann den Weg weiter, siehst du Pfeile

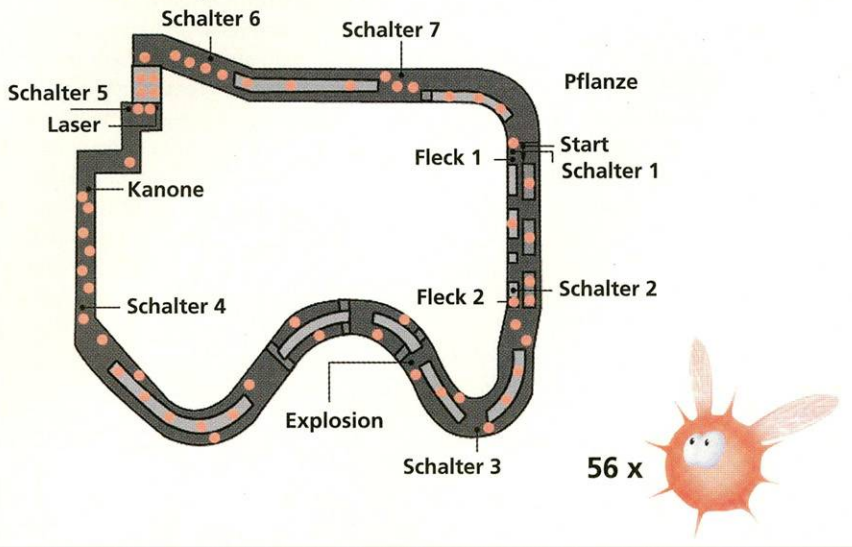
auf der Erde. Schieße nicht links auf den grünen Totenkopf, sondern laufe im Slalom über die Pfeile. So kannst du den Kanonenkugeln ausweichen. Am Ende musst du ein wenig Speed zurücknehmen, da du sonst gegen die Wand knallst. Es geht dann rechts weiter und du gelangst zu einem Zaun, an dem



Tausend Wasserfälle



Röhren-Labyrinth



sich Laserstrahlen auf- und abbewegen. Schieße auf den grünen Totenkopf und die Laser stehen still. Klettere jetzt den Zaun hoch. Achte darauf, dass du die Laserstrahlen nicht berührst. Oben angekommen, tut sich vor dir ein Loch auf. Lasse dich hinunterfallen und schieße nach links auf den grünen Totenkopf. Die Plattformen senken sich und du kannst auf sie springen. Hier solltest du wirklich die Plattformen benutzen, denn es würde zu lange dauern, den ganzen Weg abzulaufen. Von der letzten Plattform aus springst du nach oben und rutschst den Weg entlang. Pass hier auf die Fässer auf. Schieße sie ab und benutze den Ring vor dir, dann rutschst du direkt ins Ziel.



Lums
Sammle 56 Lums ein.



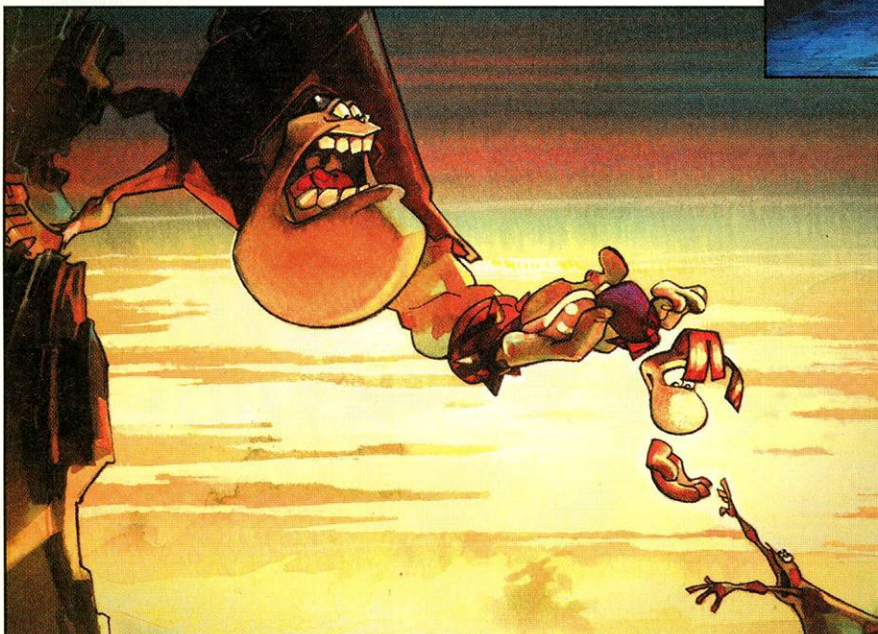
Finsterer Abfluss

Meisterschaft

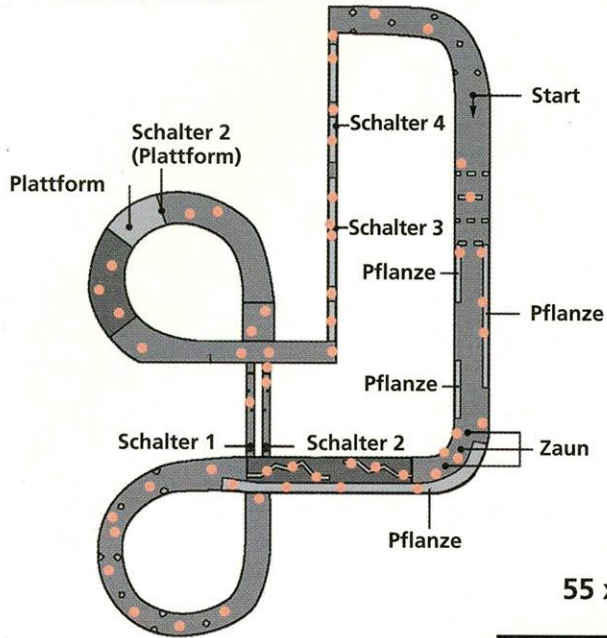
Kurz nach dem Start siehst du Blöcke, die dir den Weg versperren. Du kannst rechts oder links an ihnen vorbeilaufen. Benutze dabei die Beschleunigungspfeile. Halte dich links und laufe die Rampe hoch. Nutze die Pfeile und schieße dabei auf die Pflanzen. Du kannst natürlich auch unten laufen, doch musst du hier über Zäune hüpfen. Schlittere weiter und du gelangst erneut zu einem Zaun. Du kannst daran hochklettern oder aber du läufst rechts den Weg weiter, wo dich eine grüne Plörre erwartet, die dir einiges an Geschwindigkeit nimmt. Der Weg über den Zaun ist in diesem Fall die bessere Wahl. Klettere also hoch und rutsche die Stufe hinunter. Unten angekommen, geht die Rutschpartie weiter. Versuche hierbei, den Pfählen auszuweichen. Du kommst vor zwei Gängen zum Stillstand. Egal ob du dich für den linken oder rechten Gang entscheidest, in beiden erwarten dich Pfeile und Blöcke, denen du ausweichen

musst. Du musst also nach rechts und links ausweichen und dann über den letzten Block hinwegspringen. Mit etwas Übung klappt das. Hast du die Gänge verlassen, kletterst du den Zaun hoch, schießt die beiden Pflanzen ab und hüpfst über die viereckigen Platten. Du siehst jetzt vor dir Steine, die sich von links nach rechts bewegen. Benutze die Pfeile und weiche den Steinen aus. Es geht nach links weiter. Ob du hier über die oberen Plattformen läufst oder den normalen Weg benutzt, ist egal. Du kommst in beiden Fällen zu einer Wand, die du hochklettern musst. Rutsche nur noch den Weg runter, achte dabei auf die Pfähle und du bist im Ziel.

Lums
Sammle 55 Lums ein.



Finsterer Abfluss



55 x

Mehrspielermodus

Im Mehrspielermodus kannst du via Splitscreen gegen einen Freund antreten. Allerdings sind hier nur die Level spielbar, die du im Einzelspielermodus schon freigespielt hast. Die Rennen gehen über 1, 3 oder 5 Runden.

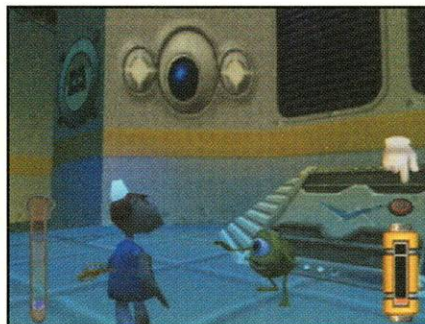


DIE MONSTER AG SCHRECKENS-INSEL

Aus dem Kino auf den Bildschirm: Endlich kannst du nervigen Kindern mit Mike und Sully einen richtigen Schrecken einjagen!



Dieses Spiel kannst du als PS2-Version und als PSone-Version erhalten, das Gameplay unterscheidet sich jedoch nicht. Wegen der besseren Grafik haben wir zur Bebilderung dieser Lösung die PS2-Version durchgespielt. Die Monster Mike und Sully sind auf der Schreckens-Insel und sollen auf der Monster-Akademie zu erstklassigen Schreck-Meistern ausgebildet werden. Da Kinder ja hochgiftig sind, hat man auf der Akademie Roboter ent-



wickelt, die wie Kinder aussehen und auch so schreien, wenn sie erschreckt werden. Man nennt sie "Nervis". In jedem Level musst du genügend Monsterschleim sammeln, um die verschiedenfarbigen Nervis zu erschrecken. Du musst auch Ausschau halten nach Kraftbeuteln, die deine Energieanzeige wieder auffüllen, sowie nach Extra-Chance-Marken und Monster-AG-Marken. Wenn du in jedem Level mindestens fünf Nervis erschreckt

hast, erhältst du die Bronzemedaille, mit der du im Spiel auf jeden Fall weiterkommst. Du hast natürlich auch die Möglichkeit, noch Silber- und Goldmedaillen zu erkämpfen, was natürlich den Spielspaß erhöht. Du musst für die

-  **Bronzemedaille**
5 Nervis erschrecken
-  **Silbermedaille**
alle zehn Monster-AG-Marken der Region einsammeln
-  **Goldmedaille**
alle acht Nervis erschrecken

Du kannst zu Beginn des Spiels auswählen, mit welchem Monster du spielen möchtest: mit Mike oder Sully. Wir haben für die Lösung Mike gewählt, das einäugige Monster, das etwas wendiger ist als Sully, der eher schwerfällig läuft.



PS-info



1 Spieler



Analog-kompatibel



Memory Card

Die Redaktion meint:

Action wie im Kino. Diese Monster muss man einfach mögen.

Vertrieb: Sony

Hersteller: Disney Interactive

Genre: Action

Besonders bei den Sprüngen ist Mike von Vorteil. Im Trainingsgelände auf der Schreckens-Insel gibt es drei Ausbildungsgebiete: Stadt, Wüste und Arktis, die auch in dieser Reihenfolge absolviert werden müssen. Bevor du aber voll loslegen kannst, musst du erst den Übungslevel durchspielen. Hier lernst du alles, was du für ein erfolgreiches Durchspielen können musst. Danach kann der Spaß beginnen.

Level 1: Stadt

1a: Stadtpark

Im Stadtpark angekommen, sammelst du zuerst die Dosen mit Monsterschleim ein, um deine Schreckensanzeige aufzufüllen, damit du auch die Nervis erschrecken kannst. An vielen Ecken stehen Briefkästen, die dich mit den neuesten Informationen versorgen, wenn du dagegen schlägst. Auch vor die Papierkörbe, die überall am Weg stehen, solltest du einige Male schlagen, denn dann spucken sie mehrere Gegenstände wie Monsterschleim, Kraftbeutel und manchmal auch Nervis aus. Hast du drei Nervis erschreckt, öffnet sich eine Tür neben dem Brunnen. Dahinter kannst du weitere Nervis, Monsterschleim und Medaillen finden. Du wirst auf deinem Weg immer wieder von bösem Spielzeug angegriffen, das du aber mit einigen



Schlagen oder durch Draufspringen vernichten kannst. Wenn es dich trifft, geht einiges von deiner Energie

verloren. In diesem und in weiteren Levels stehen Trampoline, die du aber erst später benutzen kannst. Du kannst, um weitere Medaillen zu erringen, die Level

Wettrennen in der Stadt

Nach dem erfolgreichen Abschluss eines Trainingslevels fordert dich Randall zu einem Wettrennen heraus. In diesem Rennen musst du 75 Monster-AG-Münzen sammeln und vor Randall das Ziel erreichen. Hier kannst du auch zum ersten Mal die Trampoline benutzen. Aber Vorsicht, Randall ist flink und hinterhältig.



immer wieder betreten und mit Hilfe der Trampoline und Monster-Boosts höhere Areale erreichen. Daneben findest du immer wieder Schalter, auf die du springen musst, um sie zu aktivieren. Sie öffnen dir Türen oder halten andere Überraschungen für dich bereit. Der Schalter in diesem Level öffnet zum Beispiel eine Tür, die du aber erst später mit dem Trampolin erreichen kannst. Ist es dir gelungen, mindestens fünf Nervis zu finden und zu erschrecken, bekommst du die Bronzemedaille und darfst den nächsten Level betreten.

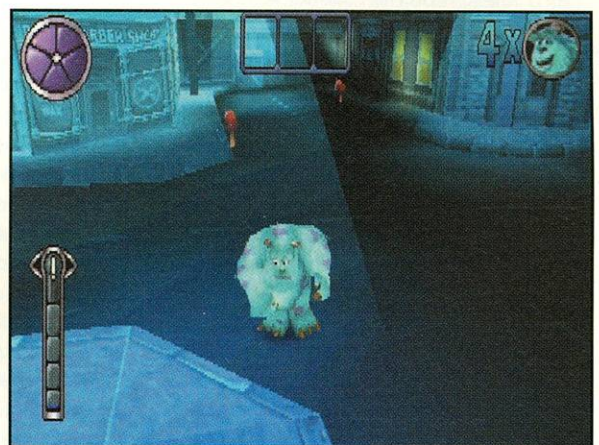
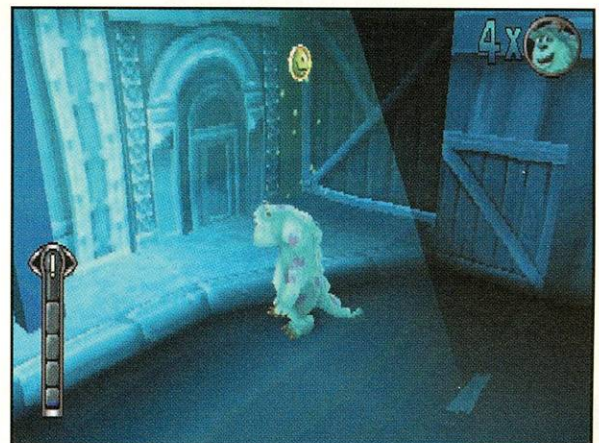
1b: Stadtzentrum

Sammle in den Straßen wieder alles ein und erschrecke dann die Nervis, die du findest. Denk auch daran, die Briefkästen anzurempeln, die dir hier wieder wertvolle Tipps geben. Lass dich in der rechten Gasse durch ein Bodenloch fallen. Hast du den Nervi erschreckt, der dort auf dich wartet, öffnet sich oben eine Tür zum Spielwarenladen. Nimm alles mit, was du dort unten finden kannst, klettere die Leiter hinauf und betrete rechts an der Ecke das Geschäft. Erledige hier die Spielzeugsoldaten und sammle wieder alle Dosen mit Monsterschleim auf. Einiges findest du auch in den Regalen, wo sich zudem ein Nervi herumtreibt. In den Ecken stehen Drehstände, die jeweils fünf Dosen Schleim freigeben. Hast du vier

Nervis erschreckt, öffnet sich im Laden noch eine Tür, hinter der du weitere Items wie Kraftbeutel und Monster-AG-Münzen finden kannst. Nach fünf Nervis ist auch dieser Level erstmal beendet. Auf in den nächsten!

1c: Am Hafen

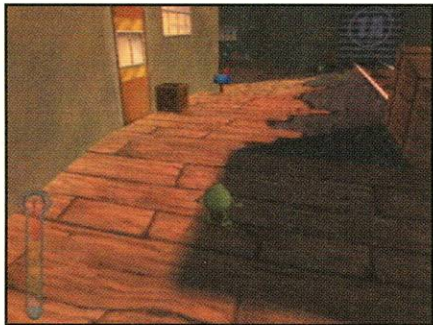
In diesem Gebiet musst du höllisch aufpassen, um nicht ins Wasser zu fallen. Anderenfalls musst du von vorn beginnen. Einige Nervis entdeckst du auch in Kisten, zerstöre also alles, was du finden kannst, und sammle alles Brauchbare ein. Suche auch das Schiff ab, das dort im Hafen



liegt. Nachdem du drei Nervis erschreckt hast, öffnet sich oben an Deck des Schiffes eine Tür. In dem Laderaum dahinter findest du unter anderem einen Schalter. Trittst du darauf, wird ein Kran aktiviert, der eine Kiste abstellt. Über die Kiste kannst du auf den Schiffsmast springen und weitere Items einsammeln. Nach fünf Nervis ist der Weg in den nächsten Level frei.

1d: Auf dem Marktplatz

Dieses Mal musst du viel springen. Pass aber auf, dass du nicht in die Wassergräben gerätst. Viele der Monsterschleim Dosen schweben in der Luft, du erkennst es an den kleinen runden Schatten auf dem Boden. Sind drei Nervis erledigt, öffnet sich auf dem Marktplatz eine runde Bodenklappe. Spring hinein und zerstöre alle Kartons links neben der Leiter. Springe dann vorsichtig über die Kisten und nimm unterwegs alle Items mit. Klettere auf der anderen Seite über die Leiter wieder nach oben. Nun wird es



etwas knifflig: Vor dir stehen drei chinesische Gongs vor einer großen Statue, über der zwei Käfige hängen. Um diese zu öffnen, schlage in folgender Reihenfolge vor die Gongs: links, rechts, Mitte, dann nochmal links.

Dadurch erscheinen vor der Statue drei fliegende Teppiche und die Käfige öffnen sich. Hüpf über die Teppiche nach oben zu den Käfigen, nimm aus dem einen die Monster-AG-Markie mit und erschrecke den Nervi aus dem anderen Käfig. Du hast fünf Nervis erschreckt und kannst nun das Trainingsgebiet verlassen, um in die Wüste zu gehen.

In der Filmsequenz erfährst du von Mr. Henry J. Waternoose,

dass du nun die Trampoline benutzen kannst, um in höhere Gebiete zu gelangen. Es steht dir jetzt frei, in die einzelnen Level zurückzugehen um weitere Medaillen zu erringen. Nach einem abgeschlossenen Trainingsgebiet fordert dich Randall, einer der Ausbilder der Monster-Akademie, zu einem Wettrennen heraus. Es wird für dich sicherlich ein Leichtes sein, ihn zu besiegen. Danach aber, auf in die Wüste!

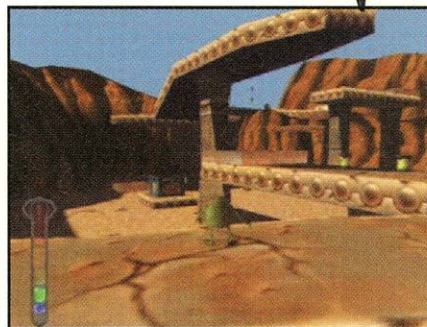


Verlasse dafür das Stadtgelände, laufe rechts über die kleinen Brücken und du stehst direkt vor dem Wüsten-Trainingsgelände.

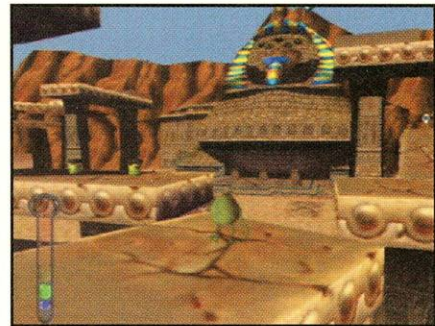
Level 2: Wüste

2a: Die Sphinx

Nun ist wieder dein Sprungvermögen gefragt. Spring auf die zerstörten Gebäudeteile und



sammle alles ein, was du finden kannst. Überall siehst du Platten, die mit verschiedenen Zeichen versehen sind. Laufe zur Pyramide. Davor befindet sich ein Feld mit allen Symbolen, die im Level versteckt sind. Vor dem Feld ist ein Schalter, auf den du springen musst. Jetzt leuchten nacheinander zuerst zwei Symbole auf. Merk dir die Zeichen und vor allem die Reihenfolge, in der sie aufleuchten. Suche nach den entsprechenden Platten und aktiviere sie,

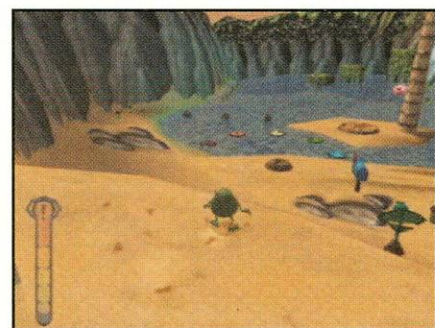


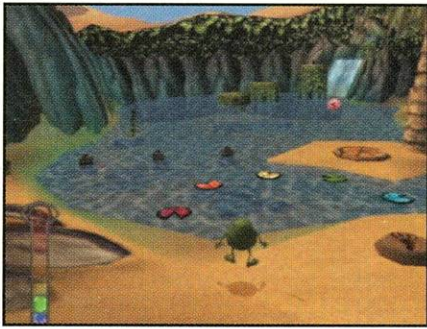
indem du darauf springst. Nach jeder richtigen Eingabe ertönt ein Klingelzeichen und aus der Pyramide fällt ein Nervi. Diesen Vorgang musst du dreimal wiederholen, wobei sich die Anzahl der zu suchenden Symbole ständig erhöht. Hast du wieder fünf Nervis gefunden und erschreckt, kannst du dich zu neuen Abenteuern aufmachen.

2b: Die Oase

In diesem Level gibt es im Wasser einige Stellen, die tiefer sind, du siehst es auch an den aufgestellten rotweißen Schildern. Achte also darauf, wo du hinläufst. Schau dich

genau um und sammle wieder alle Kraftbeutel, Münzen und Dosen mit Monsterschleim ein. Im Wasser befinden sich bunte Blätter, die du, genau wie im vorherigen Sphinx-Level bei den Platten, aktivieren musst. Auch hier erscheinen nach richtiger Eingabe einige Nervis. Springe danach über die Felsen im Wasser auf die schwimmenden Bretter, die den Wasserfall hinunterstürzen. Kämpfe dich von Brett zu Brett weiter und versuche, die vielen in der Luft schwebenden Schleimdosen und Monster-AG-Marken zu erreichen. Rechts kannst





du noch auf den Felsen klettern. Hier findest du neben einigen Items auch einen Nervi. Von hier oben kannst du das ganze Gelände gut überblicken und noch einige Geheimnisse entdecken. Lass dir von dem Briefkasten einige Ratschläge dazu geben. Klettere wieder nach unten und geh zu deinem Ausgangspunkt zurück.

Wenn du nun rechts über das Wasser auf den kleinen Strand springst, findest du noch eine kleine Höhle, durch die du hinter den Wasserfall gelangst. Dort ist wieder ein Nervi in einem Käfig eingesperrt. Um den Käfig zu öffnen, kletterst du wieder draußen auf den Aussichtsfelsen und lässt dich auf eine der Palmen fallen. Von dort aus erreichst du einen kleinen Eingang im Felsen. Hier kannst du wieder eine Menge Monsterschleim einsammeln. Auf dem Boden befindet sich

auch ein Schalter. Betätigst du ihn, öffnet sich in der Höhle für kurze Zeit der



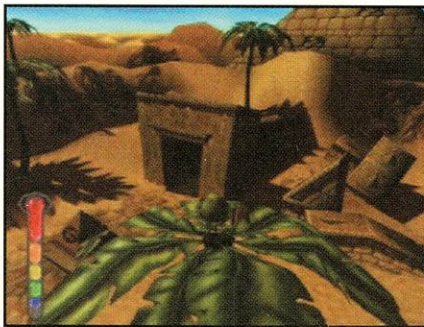
Käfig. Du musst also ganz schnell sein. Bist du zu langsam, schließt sich der Käfig wieder und du musst die ganze Prozedur wiederholen. Spring also auf den Schalter, renne so schnell du kannst nach rechts und lass dich von oben zu dem Käfig herunterfallen. Nun kannst du den Nervi erschrecken. Wurden für die Bronze-medaille fünf Nervis erschreckt? Dann kann es ja weitergehen. (Hier noch einmal ein Hinweis: In diesem Level, wie in allen



anderen auch, findest du auf dem Boden Pfeile oder kleine, rotierende Kugeln in der Luft. Diese kannst du aber erst im weiteren Spielverlauf benutzen, genau wie die Trampoline, und in die Gebiete zurückkehren, um Silber- und Gold-medallien zu erringen.)

2c: Das Grab

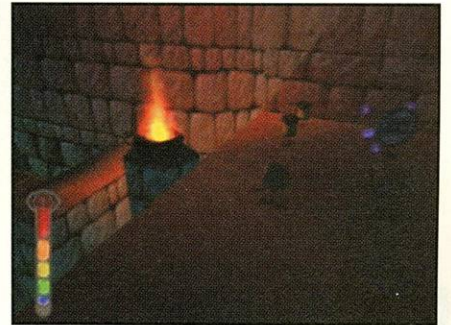
Folge dem Weg der Monsterschleimdosen. Auf dem Boden entdeckst du Vertiefungen mit Symbolen. Suche die dazu passenden Kisten und setze sie in die Öffnungen. Die erste Kiste findest du am



Fuß der Treppe, die zweite bei den Bodenvertiefungen und die dritte auf der Pyramide. Hast du in jede Öffnung die dazugehörige Kiste eingesetzt, öffnet sich der Deckel des Sarkophags und du kannst hineinspringen. Hier unten erwartet dich die gleiche Aufgabe. Geh zuerst rechts in den Gang und klettere über die Plattformen nach oben. Hangel dich an der Wand entlang, bis du dich hinaufziehen kannst. Nimm oben die Kiste mit und setze sie in die entsprechende

Öffnung. Danach fällt ein Nervi von der Decke. Lauf in den linken Gang, hol die nächste Kiste und setze sie ein. Der nächste Nervi fällt herab. Ist dieser wieder genügend erschreckt worden, öffnet sich die Tür vor dir. Geh hindurch und springe auf die wippenden Plattformen, die dich über den Abgrund tragen. Achte darauf, nicht herunterzufallen und hüte dich auch vor den Flammen der Fackeln, die dich verbrennen können.

Pass den Moment ab, wenn das Feuer gerade erloschen ist, und spring dann auf die sichere Seite des Abgrunds. Setze auch hier eine Kiste ein und wieder erscheint ein



Nervi. Hast du die fünf erledigt? Okay, weiter geht's.

2d: Die Pyramide

Sammele auch hier alle Gegenstände ein. Vor der kleinen Pyramide, in die verschiedene Symbole eingearbeitet sind, befindet sich auf dem Boden ein großer Schalter. Jedes Mal wenn du darauf trittst, verschiebt sich die Pyramide um ein bestimmtes Symbol und gibt oben eine Tür frei. Du kannst jede Tür über Vorsprünge erreichen, die an der glatten Außenwand angebracht sind, musst aber auf dem Weg mit immer neuen, fiesen Hindernissen fertig werden: Steinschlag, Feuerbälle, heiße Dämpfe und abbrechende Plattformen. Wenn du alle Hindernisse überwindest, kannst du hinter den einzelnen Türen Nervis finden. Ist die benötigte Anzahl gefunden, kann's ja weitergehen. In der Sequenz erfährst du, dass du nun die Turbopfeile in den Leveln benutzen kannst. Jetzt musst du wieder in

Wettrennen in der Wüste

Jetzt musst du schon 100 Münzen sammeln, um Randall zu besiegen. Um schneller zu sein, kannst du nun



die Turbopfeile benutzen. Pass auf, dass du nicht in den Abgrund stürzt, und erreiche vor Randall das Ziel.

und schichte sie auf das Holz, das bereits an der Hauswand liegt. Hast du genug aufgestapelt, kannst du auf das Dach klettern, auf dem auch noch ein Nervi steht. Spring dann durch den Kamin ins Hausinnere. Hier attackieren dich sofort einige Wecker, die zu vernichten sind. Steig dann die Treppe hinauf und erschrecke den fünften Nervi, um zum nächsten Level zu gelangen.

3b: Im Skilift

Du stehst auf einem zugefrorenen See und musst beim Weitergehen auf die Piranhas aufpassen, die immer wieder hochspringen und dir ans Leder wollen. Du siehst auch einen Nervi, der Schlittschuh läuft. Aber bevor du ihn erschrecken kannst, brauchst du erst genügend Monsterschleim. Sammle also die Dosen ein und laufe links an der großen Tanne vorbei, um zu den Skiliften zu gelangen. Spring auf eine der fahrenden Plattformen und versuche, während der Fahrt auch die Schleimdosen und die Marken, die in der Luft hängen, zu erreichen. Schau nach rechts und links, denn dort an den Felswänden kannst du noch allerlei entdecken, vor allem Nervis. Spring von der Plattform auf die Felsvorsprünge, um sie zu erschrecken. Verlasse den Lift auf der anderen Seite und du findest auch hier Nervis. Geh danach durch den kleinen Durchgang. Jetzt kannst du mit einem Schlitten fahren. Auf der

einem Rennen gegen Randall antreten. Gewinne gegen ihn und du hast das Trainingsgebiet "Wüste" abgeschlossen. Auf ein Neues!

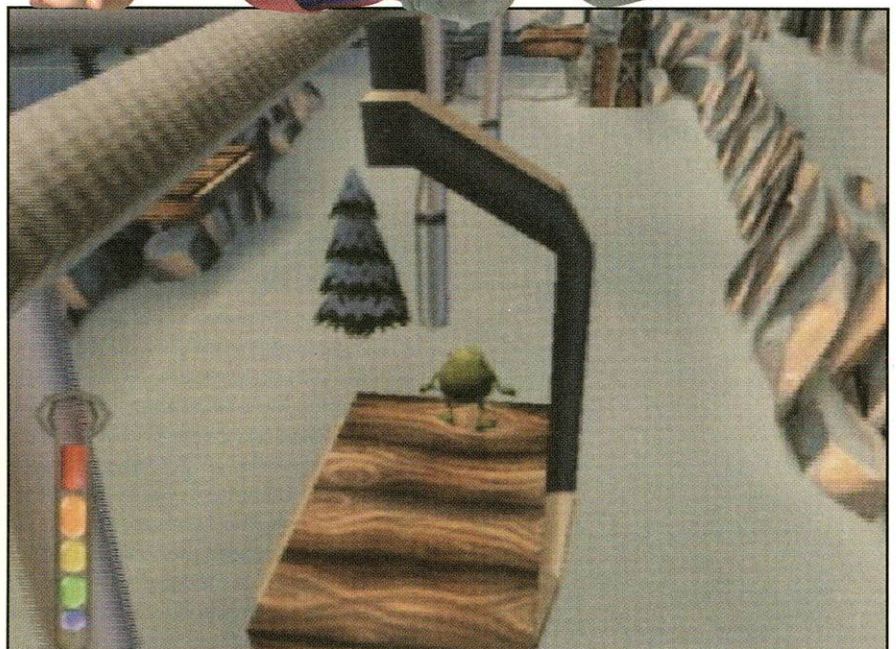
Level 3: Arktis

3a: Hütte im Schnee

In diesem Level schlagen die Nervis zurück. Sie bewerfen dich permanent mit Schneebällen oder bauen einen Schneemann, der diese Aufgabe für sie übernimmt. Sammle genügend Monsterschleim, um sie erschrecken zu können. Um zu den ersten zwei Nervis zu gelangen, läufst du nach rechts und springst die drei Felsen hinauf. Sind die beiden erledigt, springst du an das Rohr und hangelst dich daran entlang, bis du auf eine Plattform springen kannst. Nimm alles mit, was dort liegt, erschrecke auch hier den Nervi und du siehst, wie der Rauch aus dem Kamin der Hütte verschwindet. Springe nun an das rettende Ufer und laufe zur Hütte. Du möchtest auf das Dach gelangen, aber es ist zu hoch. Schau dich also nach einer Möglichkeit um. Du bemerkst, dass an der Hütte mehrere Holzstapel liegen. Nimm sie auf



Spring in den Kamin, um in die Hütte zu gelangen.



rechten Bahn entdeckst du noch einen der nervigen kleinen Roboter. Alle gefunden? Gut gemacht!

3c: Der Eisberg

Hier wird dir auffallen, dass es mehr als genug Monsterschleim gibt, mit dem du deine Schreckensanzeige auffüllen kannst. Lauf an dem Iglu vorbei, hier steht der erste Nervi, und spring über das Wasser auf den schmalen Felsweg. Folge ihm, er führt dich zum nächsten Nervi, der nur darauf wartet, erschreckt zu werden. Laufe weiter, spring auf einen hohen Felsen und du findest wieder einen. Geh nun zurück zum Iglu. An einem der Felsen hangelt sich nun auch ein Nervi entlang. Die Turbopfeile auf dem Boden führen genau in den Iglu, der aber durch eine Tür verschlossen ist. Lauf zum Anfang der Pfeile und betätige dort den Schalter, der allerdings nur für kurze Zeit die Tür des Iglus öffnet. Benutze daher die Pfeile, um mit Turbo-Geschwindigkeit durch die Tür zu kommen, bevor sie sich wieder schließt. Im Inneren läufst du durch die Gänge und findest dort den fünften Nervi. Jetzt kannst du den letzten Übungslevel betreten.

3d: Heiße Quellen

Dieser Level macht seinem Namen alle Ehre. Hier musst du nämlich, um an höhere Stellen zu gelangen, die Dampfstrahlen der heißen Quellen nutzen. Direkt am Anfang steht schon der erste Nervi und eine Menge Monsterschleim liegt auch auf deinem Weg. Folge den Gängen und nimm dich vor den Schneemännern, den Pinguinen und den herunterfallenden Eiszapfen, die du an dem Schatten auf dem Boden erkennen kannst, in Acht. Wenn du

Wettrennen im Eis

Im letzten Wettkampf gilt es, 125 Monster-AG-Münzen zu sammeln. Setze während des Rennens auch deine neueste Errungenschaft, die Schleuder ein. Diesmal werden dir allerdings zusätzliche Hindernisse wie Blöcke oder rutschige Streckenabschnitte in den Weg gelegt. Doch ich bin sicher, du wirst das Rennen meistern. Viel Glück!



immer dem Weg und den heißen Quellen folgst, kannst du keinen Nervi verpassen. Anschließend wird dir in der Sequenz mitgeteilt, dass du nun die

Schleudern (das sind die kleinen, flirrenden Kugeln in den Leveln) benutzen kannst. Nun wieder auf, zu einem



Wettrennen mit Randall. Hast du zum Schluss in jedem Gebiet mindestens fünf Nervis erschreckt,

erhältst du die Bronze-medaille und eine Auszeichnung als bester Kinderschreck des Jahres. Herzlichen Glückwunsch! Doch du solltest dich nicht auf deinen Lorbeeren ausruhen, sei ehrgeizig und hol dir noch die anderen Medaillen. Erst dann hast du alles erreicht.



Platinum Special

Die erfolgreichsten PS2-Spiele sind im Rahmen der Platinum-Reihe für nur 30 Euro erhältlich! Deswegen haben wir noch einmal die besten Tipps & Tricks zusammengefasst!



Gran Turismo 3



Allgemeine Tipps

Kurven

Zeitkiller Nummer eins ist falsches Kurvenfahren. Wie Kurven richtig genommen werden, lässt sich aber schnell beschreiben: langsam in die Kurve rein und schnell wieder raus. Klingt einfach, nicht wahr? Doch wir wollen es dir auch genauer erklären. Ein Tipp, der in fast allen Rennspielen zieht, ist die Punktmarkierung: Du merkst dir ein markantes Objekt an der Strecke. Dazu schaust du, wo die computergesteuerte Konkurrenz bremst, denn die macht selten Fehler. Daher solltest du nicht auf Teufel komm raus immer die Führung übernehmen. Lerne von deinem

vorhandenen Schadenmodells, kannst du mit Höchstgeschwindigkeit in die Kurve krachen. Achte aber darauf, dass du in einen Gegner heizt und nicht gegen eine Mauer. Wenn du erst einmal von der Strecke abgekommen bist, verlierst du zu viel Zeit. Die Autos der Konkurrenz bieten sich als optimale Bremsklötze an.

Antriebsart

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

Service

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

Reifen-Setup

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

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

Ab zwanzig Runden wirst du allerdings nicht mehr um einen Boxenstopp herumkommen. Hier sind die T2-Reifen ebenfalls von Vorteil. Sie halten lange und minimieren somit die Anzahl der erforderlichen Boxenstopps. Doch solltest du bedenken, dass sie lange brauchen, um warm zu werden. Du fährst die ersten Runden also mit kalten Reifen und wenig Haftung. Lege dir auch eine Strategie zurecht, wann du in die Box fahren willst. Nur ein Beispiel: Du fährst zwanzig Runden und machst zwei Boxenstopps. Am besten eignen sich dann Runde sieben und Runde vierzehn. So fährst du den größten Teil des Rennens mit warmen Reifen.

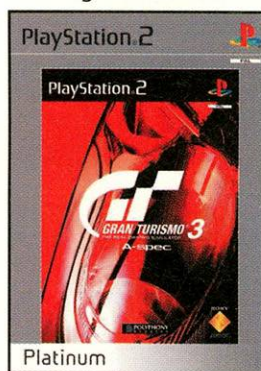
Tipps zum Umgang mit Geld

Nicht alles gleich kaufen

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

Taktiken, um schneller an Geld zu kommen

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



Gegner. Wenn alles fehlschlägt, gibt es noch eine unsportliche Methode, schneller durch Kurven zu kommen: Aufgrund des immer noch nicht



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

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

Tipps für die Lizenzen

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

Tuning-Tipps

Reifen:

Simulationsreifen

Achtung! Diese Reifen sind die absoluten

Spaßkiller. Hier ist uneingeschränktes Feingefühl angesagt. Wer nicht geschmeidig mit dem Controller umgehen kann, wird unweigerlich im Graben enden.

Sportreifen

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

Rennreifen

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

Rallyereifen

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

Turbo

Turbosatz

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

Ladeluftkühler

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

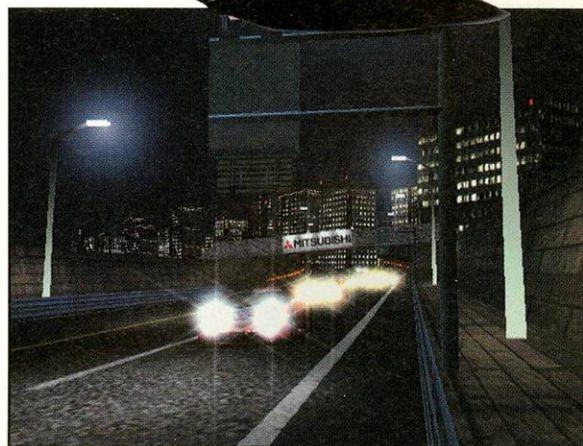
Antriebszug

Kupplung

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

Schwungscheibe

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





Getriebe

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

Antriebswelle

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

Differential

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

Das 1-Weg- und das 1,5-Weg-Differential

eignet sich hauptsächlich für Boliden mit Frontantrieb. Außerdem können diese Differentiale Anfängern das Fahren sehr erleichtern. Profis greifen gleich zum 2-Weg-Differential.

Auspuff und Motor

Auspuff und Luftfilter

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

Kanalschleifen

Diese Modifikation ist als Feinschliff hochgezüchteter Wagen zu sehen.

Massenausgleich des Motors

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

Rennchip

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

Hubraumvergrößerung

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

Tuning des Saugmotors

Saugmotor-Tuning soll bewirken, dass mehr Luft

in die Zylinder kommt. Im Grunde bewirkt dieses Tuning dasselbe wie der Einbau eines Turboladers.

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

Bremsen und Federung

Sportbremsen

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

Verteilung der Bremskraft

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

Federung

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

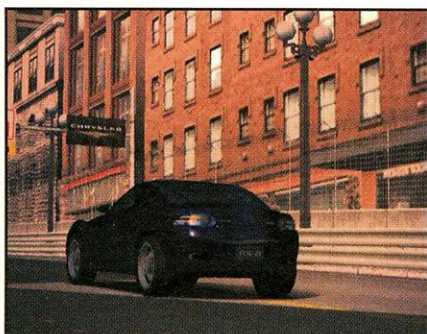
Tuning-Einstellungen

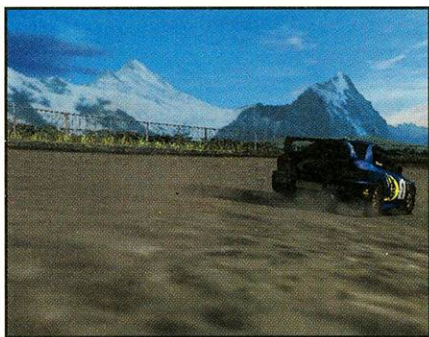
Hier noch einige Tipps zur Einstellung wichtiger Tuning-Teile.

Einstellung des Antriebszugs

a) Anfangsdrehmoment

Das Drehmoment kann entweder an der Vorder- oder der Hinterachse eingestellt werden. Ein Wagen mit Allradantrieb bietet diese Einstellungen natürlich vorne





und hinten. Um aber diese Einstellungs-möglichkeit sinnvoll zu nutzen, bedarf es einiger Übung.

b) Differential Beschleunigen und Bremsen

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

c) Getriebeabstufung

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

Einstellung der Bremsen

a) Bremskraftverteilung

Je stärker du die Bremskraft auf die vorderen Bremsen legst, desto mehr neigt der Wagen zum Untersteuern. Stellt du die hinteren Bremsen zu stark ein, übersteuert der Wagen. Übersteuernde Fahrzeuge liegen in der

Regel besser in den Kurven, verlieren aber leider an Grip.

Einstellungen der Federung

a) Federrate

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

b) Veränderung der Fahrzeughöhe

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

c) Stoßdämpfer

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

d) Spurwinkel

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

e) Sturzwinkel

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

f) Stabilisator

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

Tuning-Cheat

Der Trick mit den zwei Memory Cards



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

Tipps zum Arcade-Modus

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



Formel Eins 2001

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 weiter ausfahren und so noch mehr Beschleunigung aus dem Wagen herausholen. Allerdings gestaltet sich dies als recht schwierig, denn bei den häufigen und extremen Geschwindigkeitsveränderungen ist man nur noch am Schalten. Lenkräder mit separaten 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.

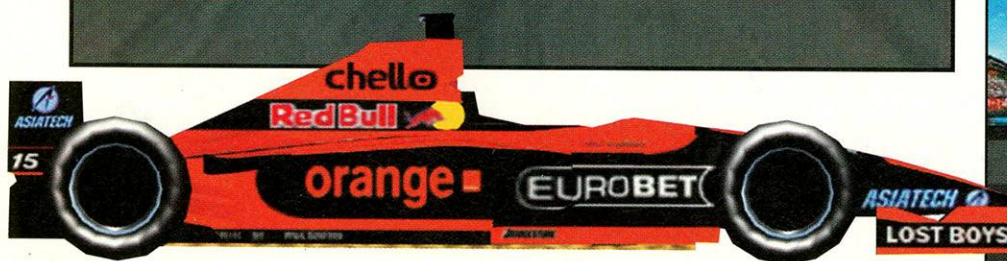
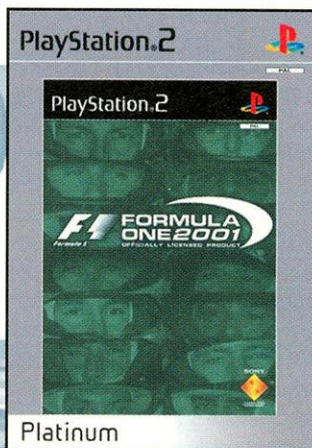
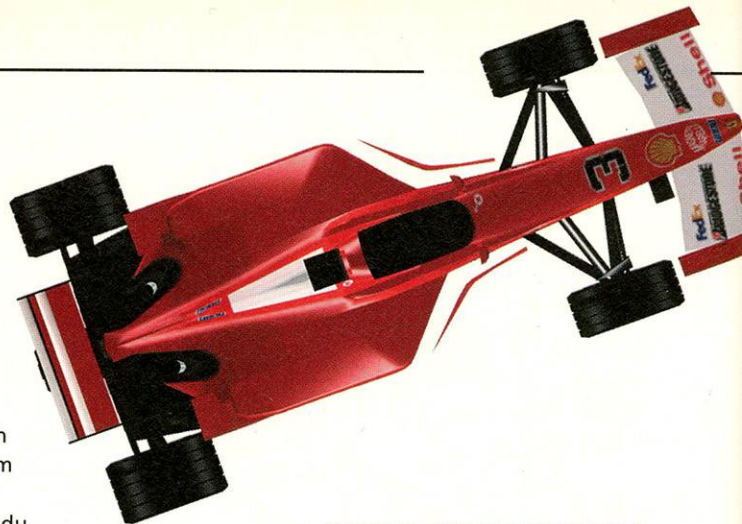
Ideallinie

Spitzenzeiten erzielst du nur, wenn du dich möglichst genau an die Ideallinie hältst. Grundsätzlich solltest du Kurven von außen nehmen und im Scheitelpunkt möglichst weit innen fahren. Glücklicherweise ist das bei Formel Eins 2001 kein großes Problem,

da auf dem Bodenbelag durch den Reifenabrieb aus früheren 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 Vorderräder 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 Vorderräder und somit die verstärkte Lenkwirkung verloren geht.



Tekken Tag Tournament

Andere Kleidung

Jeder Kämpfer besitzt andere Kleidung. Diese wechselst du, indem du Start, , , ,  drückst.

Als Angel spielen

Spiele den Arcade Mode so weit durch, dass "Devil" wählbar ist. Wähle diesen Charakter aus und bestätige anschließend mit Start, um mit Devil spielen zu können.

Als Tiger spielen

Wähle bei der Charakterauswahl Eddy und bestätige mit Start.

Gallery Mode

Um den Gallery Mode anwählen zu können, musst du Devil/Angel freispielen.

Jukebox

Die Jukebox kannst du anwählen, nachdem du beim Bonus-Game "Bowling" eine Punktzahl von über 200 erzielt hast. Ist dir das gelungen, erscheint im Bowling-Menü die Songauswahl.

Knockout Dr. B.

Wenn du im Tekken Bowl auf Dr. B. zielst (er befindet sich im Hintergrund), kannst du ihn treffen und zu Fall bringen.

Versteckte Charaktere

Gewinne den Arcade Mode, um diese Charaktere freizuschalten:

Kunimitsu
Bruce Irvin
Jack-2
Lee Chaolan
Wang Jinrey
Roger & Alex
Kuma & Panda
Kazuya Mishima
Ogre
True Ogre
Prototype Jack
Mokujin & Tetsujin
Devil & Angel
Unknown

Tekken Bowl (Bonus-Game)

Um mit den berühmten Kämpfern bowlen zu können, musst du True Ogre freischalten. Um beim Tekken Bowl hohe Chancen zu haben, solltest du einen der folgenden Charaktere wählen: Yoshimitsu, Jack-2 oder P. Jack. Diese Charaktere besitzen besondere Funktionen, mit denen es einfach ist zu treffen.

Theater Mode

Spiele das Spiel mit einem beliebigen Charakter einmal durch.

Armor Kings verstecktes Kostüm

Wähle Armor King als ersten Charakter aus und spiele den Arcade Mode durch. Nun kannst du mit der Start-Taste eine andere Kleidung wählen

Lings FMV-Sequenzen freischalten

Um Lings versteckte FMV-Sequenzen freizuschalten, musst du das Spiel einmal mit Ling Xiaoyu durchspielen und direkt danach ein weiteres Mal, aber diesmal in ihrer Schuluniform (Start-Taste).

Xiaoyus Schuluniform

Spiele das Spiel einmal mit Xiaoyu durch. Geh nun wieder zur Charakterauswahl und bestätige mit der Start-Taste.

Als Gold Tetsujin spielen

Gewinne 10 Fights im Versus-Modus.

Level Select im Practice-Modus

Wähle im Hauptmenü den Practice Mode aus. Halte nun L2 gedrückt und zusätzlich R2 so lange, bis der gewünschte Level erscheint.

Weniger Kleidung

Drückt während eines Kampfes die Start-Taste und gib Folgendes ein: Hoch, Hoch, , , L1, R2, L2, R1.

Zusätzliches Outfit für Armor King

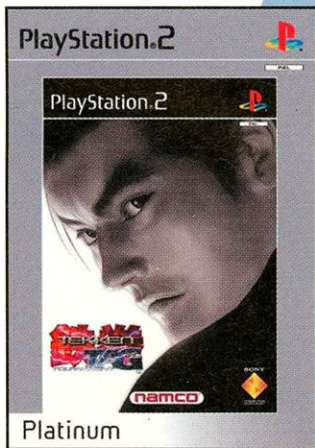
Spiele den Arcade-Modus mit Armor King durch. Danach zeigst du in der Fighter-Auswahl auf Armor King und drückst Start.

Heihachi

Um als Heihachi zu spielen, musst du den Arcade-Modus in unter 5 Minuten durchspielen, ohne dabei zu verlieren.

Super Charger

Für den Super Charger musst du alle Buttons im Spiel drücken.



Dead or Alive 2

Running Clothesline

Drücke unmittelbar Schlagen und Treten, nachdem du nach unten gedrückt hast. Dann führst du eine Running Clothesline aus.

Große Köpfe

Nachdem du das Spiel mit irgendeinem weiblichen Charakter durchgespielt hast, gehe ins Start-Menü. Halte $\times$, $\square$, $\triangle$ und Hoch gedrückt. Dann wirst du einen Sound hören und kannst das Spiel im Big Head-Modus spielen!

Deluxe-Credits

Spiele das Spiel mit jedem Charakter einmal im Very Hard-Modus durch. Danach kannst du dir die Deluxe Version der Credits anschauen. Sie enthält neue Musik und

Credits von jedem Dead or Alive - Entwicklerteam.

Unendlich Leben

Halte R2 im Hauptmenü gedrückt und drücke $\times$ und $\triangle$. Wenn du ein neues Spiel beginnst, wirst du eine unbegrenzte Anzahl Leben haben.

Tengu freischalten

Um Tengu freizuschalten, musst du im Versus-Modus mit Bayman 10 oder mehr Male spielen (es ist egal, ob du gewinnst oder verlierst).

Bounce-Trick

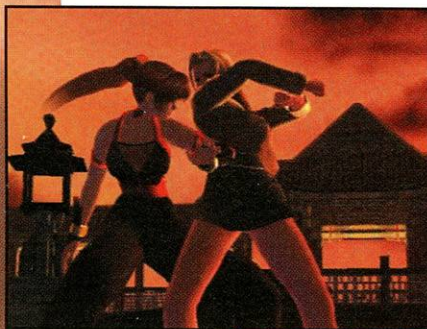
Gehe in das Optionsmenü, dann zum Untermenü 'other'. Das Jahr, das du hier eingibst, bestimmt die Sprungkraft der Mädchen, je höher (bzw. reifer) dein Alter, desto höher können sie springen.

Bayman freischalten

Spiele das Spiel mit allen Charakteren im Story-Modus durch und du erhältst einen versteckten Charakter mit Namen Bayman. Du kannst Bayman in allen Modi benutzen, abgesehen vom Story-Modus.

CG Graphics

Spiele das Spiel mit allen Charakteren durch, um die CG Graphics zu bekommen.



Timesplitters

Alle Waffen

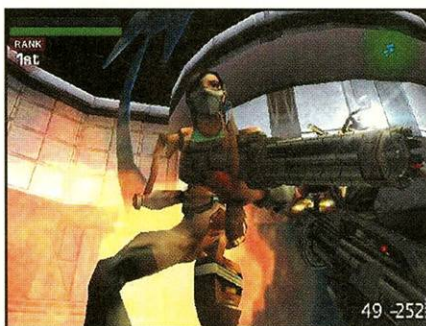
Wer gleich zu Beginn des Spiels gerne eine reichhaltige Auswahl an Schusswaffen mit sich herumschleppt, sollte mal diesen Cheat ausprobieren: Start drücken, L1, R1, L2, R2 halten und $\times$, $\times$, $\triangle$, $\triangle$ drücken.

Neue Spieler freispielen

Um den Cultist freizuspielen, muss du den 2005 Cyberden-Level auf "easy" im Story-Modus durchspielen. Um den "Chinese Chef" zu erspielen, musst du im Story-Modus den 1970 Chinese-Level auf "easy" durchspielen.

Passwörter

rasoult: Alle Waffen
tenigat: Unendlich Leben
untibar: Unsichtbar
hartmest: Alle Zombies sterben



Red Faction

Alle Waffen und Munition

Select, Links, Links, Hoch, Runter, Rechts, Links, Links, $\odot$, $\odot$.

Volle Energie

Select, Hoch, Hoch, Links, Rechts, Runter, Hoch, Hoch, $\odot$, $\odot$.

Unbegrenzte Energie

Im Titelbild fünf Sekunden $\times$ halten und dann das Spiel starten.

Tipps:

Verstecke dich im Kampf gegen Capek beim Mauerdurchbruch in der Nähe von Eos. Er wird dich dort nicht erwischen, du hingegen hast freie Schussbahn. Am Ende des Spiels gilt es, eine Bombe zu entschärfen. Statt hektisch zu versuchen, die Bombe durch wildes Herumprobieren zu entschärfen, solltest du dir jedes Zeichen auf einem Blatt notieren. Leider wird dieser Code mit Hilfe eines Zufallsgenerators in jedem Spiel neu erstellt.

Der Red Faction-Waffenguide

Elektroschocker



Munition: Batterie
Distanz: kurz
Besonderheiten: Elektroschock
Einsatzgebiet: Der Elektroschocker sollte nur in munitionsknapen Zeiten verwendet werden.

Taktischer Raketenwerfer

Munition: 15 cm, hochexplosiv
Distanz: mittel bis lang
Besonderheiten: Wärme suchende Rakete
Einsatzgebiet: Hervorragend gegen schwere Ziele zu gebrauchen. Fahrzeuge oder Wände können so bequem aus dem Weg geräumt werden.



Schweres Maschinengewehr



Munition: Kaliber 7.62
Distanz: lang

Besonderheiten: langsamere Feuerrate, aber genauer

Einsatzgebiet: Gut gegen größere Feindansammlungen zu gebrauchen.

Railgun



Munition: Metallhülse/1 Stück

Distanz: mittel bis lang

Besonderheiten: Infraroterkennung, erkennt auch Ziele hinter Wänden

Einsatzgebiet: Nur für längere Strecken einsetzbar. Ideal zum Durchbohren von Wänden.

Sprengladung



Munition: -

Distanz: kurz

Besonderheiten: -

Einsatzgebiet: Optimal als taktische Waffe. Auch zum Freisprengen von Wegen geeignet.

Scharfschützengewehr



Munition:

Kaliber .50/6 Stück

Distanz: kurz bis sehr lang

Besonderheiten: Benutzung des Zielfernrohrs, um heran- und wegzuzoomen.

Einsatzgebiet: Sichere Waffe, um einzelne Gegner aus der Entfernung auszuschalten.

Flammenwerfer



Munition: Benzintank

Distanz: kurz bis mittel

Besonderheiten:

Benzinkanister entfernen und als Brandbombe verwenden

Einsatzgebiet: Geeignet, um Räume auszuräuchern. Wichtig: Nur kurze Feuerstöße abgeben!



Final Fantasy VI – Kampftaktik

Unsere Komplettlösung hilft dir zwar während der Entwicklung der Story weiter, aber bei den Kämpfen will es einfach nicht so recht klappen? Ständig bekommst du vom gleichen Boss den Hintern versohlt? Steht dein Controller kurz vor einem Freiflug durch dein Zimmer?

Heine Panik! Auch zum Thema Kampf haben wir einige Tipps und klassische Kampfmanöver zusammengestellt. Mit Hilfe der folgenden Zeilen solltest du eigentlich jeden Gegner knacken können.

Magier in die zweite Reihe

Sämtliche Charaktere, die hauptsächlich auf magische Mittel zurückgreifen, solltest du unbedingt in die hintere Reihe stellen. Zum einen sind diese Charaktere nämlich von Natur aus etwas schwach in Sachen Defense und HP, zum anderen wird Magie durch Positionierung in die hintere Reihe nicht beeinflusst – das gilt sowohl für schwarze als auch für graue und weiße Magie. Falls du es noch nicht wissen solltest: Bei Positionierung eines Charakters in die zweite Reihe richten alle physischen (d.h. nichtmagischen) Angriffe auf diese Figur nur halb so viel Schaden an.

Frozen-Abwehr

Einige Monster können deine Charaktere einfrieren ("you'd best be frozen"). Sämtliche Heilzauber und Gegenstände können nichts gegen diese Zustandsveränderung ausrichten. Hier hilft nur ein Feuer-Zauber. Sprich also am besten Fire 1 auf einen eingefrorenen Charakter.

Zwei Heiler/zwei Kämpfer

Das ist die klassische Aufteilung. Die beiden Kämpfer greifen an (am besten für diesen Job sind Cyan und Sabin geeignet) und die beiden Heiler verwenden ständig Cure 1, Cure 2, Life usw. Benutze ruhig auch dann Heilzauber, wenn niemand in der Gruppe verwundet ist. So kannst du gegnerische Attacken ungeschehen machen, die noch gar nicht stattgefunden haben. Und wenn du weißt, dass du in

einer Runde wirklich keine Heilzauber brauchst, solltest du Schutzzauber wie Shell, Safe oder sogar Life 3 verwenden.

Reflek-Reflek

Falls du deinen Gegner nicht magisch attackieren kannst, weil er den Zauber Reflek auf sich gesprochen hat, solltest du auf einen deiner Charaktere ebenfalls Reflek verwenden. Sprich nun den Angriffszauber auf dasselbe Mitglied deiner Gruppe. Der Angriffszauber wird reflektiert, durchdringt den Reflek des Gegners und trifft diesen. Trotzdem solltest du vorsichtig im Umgang mit dem Zauber Reflek sein: Ein Charakter, der unter seiner Wirkung steht, kann nicht mehr magisch geheilt werden. Jeder Cure-Zauber prallt von ihm ab und heilt den Gegner! Der Reflek-Reflek funktioniert übrigens nicht in allen Final Fantasy-Spielen. In Nr. 7 wird der Zauber z.B. permanent hin- und herreflektiert.

Kein Life 1 ohne Cure

Wenn du einen getöteten Charakter wieder beleben möchtest, solltest du nur dann einen Life 1 benutzen, wenn du sofort mit einem zweiten Heilzauberer einen Cure auf den wieder belebten Charakter sprechen kannst. Ansonsten ist die Chance groß, dass dein Gegner einen gerade wieder auferstandenen – und damit geschwächten – Charakter gleich wieder in die ewigen Jagdgründe befördert. Diese Taktik entfällt natürlich, sobald du über Life 2 verfügst, da dieser Reanimationszauber gleich noch deine komplette Lebensenergie herstellt.

Nutze die Schwächen

Die meisten Gegner besitzen eine typische Schwäche. Meistens liegt diese in einem

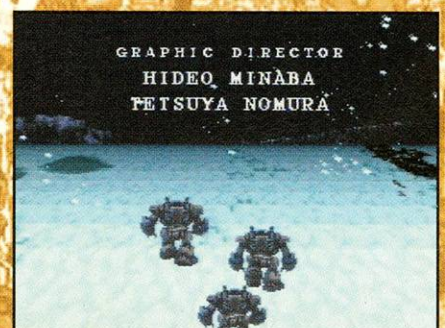
bestimmten Zauberelement. So sind die meisten Maschinen z.B. sehr verwundbar gegen das Element Thunder, während sich sämtliche Untote nicht gerade besonders für Heilzauber begeistern können. Diese Schwächen bekommst du mit dem Zauber Scan heraus.

Keine Raubzauber auf Untote

Zauber wie Osmose oder Drain sind sehr gefährlich, wenn sie auf Untote gesprochen werden, da sich ihr ansonsten sehr nützlicher Effekt dann ins Gegenteil verkehrt. Negative Lebensenergie lässt sich nämlich nicht absorbieren. Dasselbe gilt für Cyans Empowerer.

Dispel

Dispel bricht alle nicht krankhaften Zustandsveränderungen. Das sind solche wie z.B. Float, Slow oder Stop. Gegen die Zustandsveränderung Imp hilft allerdings nur der gleichnamige Zauber.





Manueller Waffenwechsel

Waffen und Rüstungen solltest du niemals mit dem Optimum-Befehl wechseln, da dieser Befehl immer nur

nach den maximalen Rüstschutz- bzw. Schadenswerten sucht. Dabei werden allerdings keine Spezialeffekte von Waffen und Rüstungen beachtet. Notfalls kannst du deine Waffen auch im Kampf wechseln. Begib dich dazu ins Gegenstandsmenü und scrolle nach oben aus dem Bildschirm heraus. Nun öffnet sich ein neues Fenster, in dem du deine Waffen austauschen kannst. Das ist vor allem dann wichtig, wenn du z.B. mit einem Feuerschwert gegen ein Feuer generierendes Wesen kämpfst.

Verkaufe keine Waffen und Rüstungen

Handfeste Geldprobleme solltest du während des Spiels sowieso nicht bekommen. Es gibt nichts Schlimmeres, als wenn du mit zwei oder drei Gruppen spielen musst, aber nur Waffen für deine Hauptgruppe im Inventar hast.

Esper-Unterstützung

Du kannst einmal pro Kampf den mit deinem Charakter gekoppelten Esper aufrufen, um seine Kräfte für den Kampf zu nutzen. Dazu musst du im Kampf in das Zaubermenü deines Charakters gehen und dort nach oben aus dem Bild scrollen. Hier steht dann der Name des gekoppelten Espers, den du nun bestätigen musst. Ganz besonders nützlich sind Golem, Carbunkle, Phönix und Phantom.

Im Notfall: Level

Wenn gegen einen fetten Boss überhaupt nichts anderes mehr hilft, solltest du in

ein Gebiet mit starken Gegnern gehen und dort ca. 5-10 neue Level antrainieren. Am besten eignet sich dafür übrigens der Saurierwald. Wo du ihn finden kannst, steht in unserer Komplettlösung.

Die härtesten Attacken

Die mächtigsten Angriffe deiner Charaktere sind Cyans Quadra Slice (bis zu 39996 Schadenspunkte pro Anwendung), Sabins Bum Rush (ab Level 50 in jedem Fall 9999 SP) sowie die doppelte X-Attack (kann jeder Charakter durch eine Kombination der Relics Offering und Genji Glove erlangen). Dabei handelt es sich um eine achtfache Attacke!

Sturmangriff

Wenn du immer wieder knapp an einem Endgegner scheiterst, solltest du einmal versuchen, alles auf eine Karte zu setzen und gnadenlos zu attackieren. Vernachlässige Heil- und Schutzmagie und gib einfach mal alles, was du an Offensivkraft zu bieten hast – selbst wenn das den Tod von zwei oder sogar drei Gruppenmitgliedern bedeutet. Du wärst nicht der erste Rollenspieler, der wegen eines selbst produzierten Verteidigungs-Overkills an einem Gegner scheitert.



Reserverunde

Wenn einer deiner Charaktere in einer Runde nichts zu tun hat (z.B. ein Heilzauberer, dessen Gruppe bereits über volle HP verfügt), kannst du dir deine Runde aufsparen, um auf Aktionen deines Gegners zu reagieren. Gib einfach immer wieder die Initiative an einen anderen Charakter weiter.

AP ohne EXP

Wenn du deine magischen Fähigkeiten verbessern willst, ohne dabei Erfahrungspunkte zu sammeln, solltest du dem Fanatic's Tower einen Besuch abstatten. Die Gegner hier sind zwar ziemlich nervig, dafür erhältst du für einen Sieg gegen sie aber auch richtig fette AP!



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.

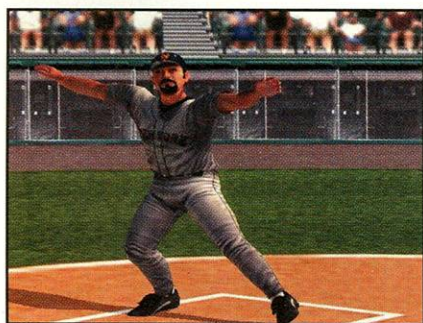
18 Wheeler: American Pro Trucker



Bonus-Parklevels

Spiele jeden der vier Parklevel durch, um einen zusätzlichen Parklevel freizuschalten. Wenn du diesen zusätzlichen Level dann ebenfalls erfolgreich absolvierst, erhältst du einen weiteren Bonuslevel.

All-Star Baseball 2002



Bonusteams freischalten

Wähle zunächst den Spielmodus Exhibition aus. In der Teamauswahl drückst du dann L2 und R2. Jetzt kannst du mit den Bonusteams Austin Dingers und Glen Cove Islanders an den Start gehen.

Armored Core 2



First Person

Um in der First-Person-Perspektive zu spielen, musst du Δ + $\square$ + Start gleichzeitig drücken, alle Tasten wieder loslassen und einmal Start drücken. Um wieder zur normalen Sicht zu wechseln, musst du im Pausenmodus Start drücken.

Limiter Release

Um den Limiter Release für ca. 40 Sekunden zu aktivieren, musst du L2 + R2 gedrückt halten und dann R3 drücken. Wenn du das getan hast, kannst du allerdings für eine Minute keine Energie mehr verwenden, weswegen du den Limiter Release umsichtig einsetzen solltest, am besten als finalen Endschlag.

Gegnervarianten

Wenn du im Arena-Modus einen Gegner bezwungen hast, gehe zurück zur Gegnerauswahl und wähle den besieigten Feind dort aus. Halte dann Start + Select so lange gleichzeitig gedrückt, bis ein Ton zu hören ist. Nun kannst du im Emblemwahl-Bildschirm auch die Farben deines Gegners wählen oder sein Emblem verändern.

Mehr Ladung für die Armored Cores

Spiele das Spiel einmal komplett durch und speichere ab. Lade das gespeicherte Spiel und du kannst die Armored Cores mit mehr Gewicht beladen.

Versteckte Extras

Lasse deinen Kontostand auf -50.000 fallen und das Spiel beginnt von vorne. Dafür bekommst du jedes Mal ein recht nützliches Extra. Du kannst diesen Trick mehrmals hintereinander anwenden und bekommst dafür dann immer wieder ein neues Goodie. Hier eine kleine Liste zur besseren Übersicht:

Anzahl Bankrott – Extra

- 1 Automatischer Radar
- 2 Laserschwert kann geworfen werden
- 3 Bei Angriffen entsteht weniger Hitze
- 4 Schulterwaffen können im Laufen abgefeuert werden
- 5 Der Energieverbrauch wird halbiert
- 6 Deine Maximalenergie wird verdoppelt
- 7-9 Die Schadenswirkung des Laserschwert-Wurfes wird maximal verdreifacht

Geheime Gebiete

Hier eine kleine Liste mit versteckten Gebieten in Armored Core 2 inklusive der zu erfüllenden Aufgaben.

- Trainingslevel
Feuere so lange auf den Kreis an der Decke, bis dieser zu Boden fällt. In dem nun entstandenen Gebiet kannst du einen Teil des Radars finden.
- Rettung des Spürtrupps
Begib dich zu dem Korridor mit den beweglichen Plattformen und suche nach den bunten Glasscheiben. Vernichte die Scheiben und springe nach unten, wo du ein Mondlicht entdecken wirst.
- Schnee-Mission
Zerstöre gleich zu Beginn alle Kisten, drehe dich nach rechts und stell dich auf den Vorsprung. Dort siehst du ein Flugzeug, welches du so lange attackierst, bis es den Zugang zu einer kleinen Höhle freigibt. Dort drinnen kannst du die Waffenenergie deines linken Armes oder deine Schildenergie wieder aufladen.

Bass Strike



Fischfang leicht gemacht

Um leichter an die wirklich guten Fische heranzukommen, solltest du versuchen, an Riffen, Brücken oder in der Nähe eines Ufers die Angel auszuwerfen. Dort sind die Fische nämlich normalerweise leichter an den Haken zu bekommen.

Batman Vengeance



Cheat-Modus öffnen

Drücke im Hauptmenü folgende Tasten: L2, R2, L2, R2, .

Alle Power Moves und 120 Leistungspunkte freischalten

Drücke im Hauptmenü folgende Tasten: L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R2.

Unbegrenzte Handschellen

Drücke im Hauptmenü folgende Tasten: L2, R2, R2, L2.

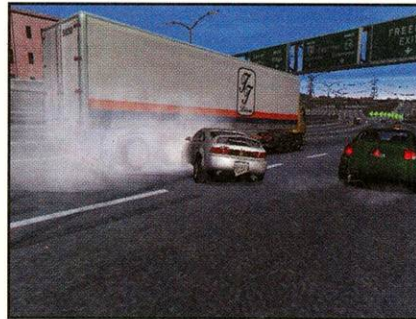
Unbegrenzt Batlauncher

Drücke im Hauptmenü folgende Tasten: L1, R1, L2, R2.

Endlos Batarangs und elektrische Batarangs

Drücke im Hauptmenü folgende Tasten: L1, R1, L2, R2.

Burnout



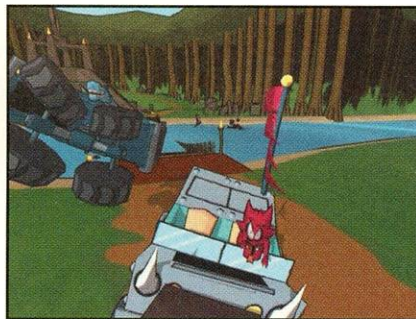
Face-off-Modus freischalten

Wenn du den kompletten Championship-Modus einmal durchgespielt hast, wird der Face-off-Modus freigeschaltet.

Roadster freischalten

Wenn du im Face-off-Modus den Roadster bezwingst, wird dieser als wählbarer Wagen freigeschaltet. Zusätzlich kannst du nun auch Face-off-Rennen gegen andere Gegner austragen.

Cel Damage



Gib die folgenden Cheats einfach als Spielernamen ein:

Wirkung:

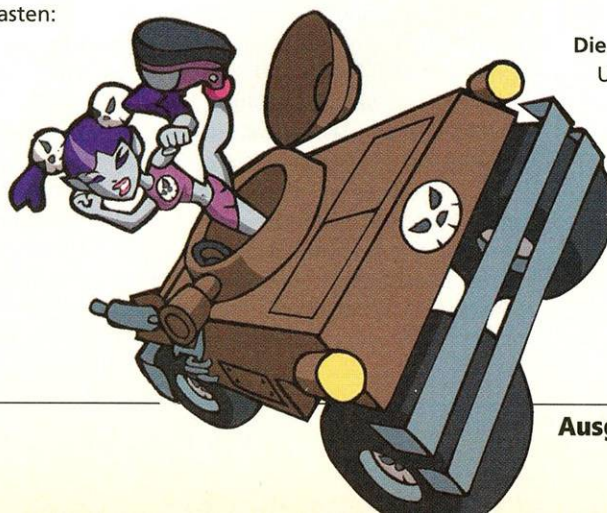
PASSWORD

Alle Strecken, Autos und Spielmodi:

ENCHILADA!

God-Modus:

CODY



Dark Angel: Vampire Apocalypse



Hier hätten wir ein paar geheime Passwörter im Angebot:

Wirkung:

PASSWORD

Bessere Forschungswerte:

SOCCER

Bessere Stärkewerte:

MARTIALARTS

Bessere Gesundheitswerte:

MOUNTAINBIKING

Höherer Intellekt:

COMPUTERS

Dark Cloud



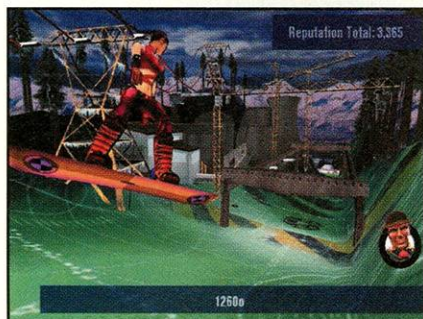
Geheimer Dungeon

Absolviere das Spiel einmal erfolgreich. Speichere deinen Spielstand und sieh dir den Eintrag "Weitere Areale" etwas genauer an. Hier kannst du jetzt den "Demon Shaft Dungeon" entdecken.

Die Eiskönigin vernichten

Um die Eiskönigin möglichst schnell zu bezwingen, besorgst du dir zunächst einmal 15 Feuerjuwelen. Wenn du sie nun alle auf einmal auf die Eiskönigin wirfst, hast du sie auch schon besiegt.

Dark Summit



Sämtliche der nun folgenden Cheats musst du im Pausenmodus eingeben. Wenn deine Eingabe richtig war, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Wirkung:

Tastenkombination

9.100.000 Punkte

△, □, L1, ○, R1, ×, R1, ×

Alle Boarder

△, □, L1, ○, R1, ×, R1, △

Alle Rennen sind gewonnen

△, □, L1, ○, R1, ×, R1, □

Alien Boarder ist freigeschaltet

△, □, L1, ○, R1, ×, R1, ×

Während des Spiels schießen

□, △, R1 (R2 zum Feuern drücken)

Zeitlupe

□, △, L (R1+L1 während eines Sprungs für die Zeitlupe drücken)

Dave Mirra Freestyle BMX



Die folgenden Tastenkombinationen müssen jeweils in den angegebenen Menüs eingegeben werden.

Wirkung/Menü

Tastenkombination

Alle Outfits/Outfitmenü

←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○

Alles Bikes Standard/Bike

↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○

Slim Jim

↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○

Levelauswahl Standard/Level

←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○

Fahrerauswahl

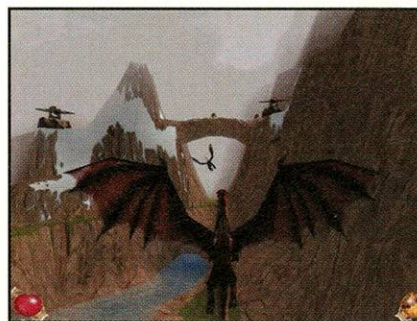
Die Mumie kehrt zurück



Unendlich Munition

Um unendlich Ammo zu bekommen, musst du im Spiel ↑ drücken und halten. Drücke dann ○, □, △. Im neuen Screen dann □ drücken und halten. Nun sollte AMMO erscheinen. Wähle es mit × an.

Drakan: The Ancient Gates



Unsterblichkeit

Halte während des Spiels L1 + R2 + L2 + R1 (auf die richtige Reihenfolge achten!) gedrückt und drücke ×, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.

Den Spielerstatus erhöhen

Halte während des Spiels L1 + R2 + L2 + R1 (auf die richtige Reihenfolge achten!) gedrückt und drücke □, △, ○, ×, →, ↓, ←, ↑. Dieser Vorgang kann öfters wiederholt werden. Nach 12 Wiederholungen hast du den höchsten Status erreicht.

Den Zauberstatus erhöhen

Halte während des Spiels L1 + R2 + L2 + R1 (auf die richtige Reihenfolge achten!) gedrückt und drücke ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

Energie auffüllen

Halte während des Spiels L1 + R2 + L2 + R1 (auf die richtige Reihenfolge achten!) gedrückt und drücke △, ↓, ○, ←, □, →, ×, ↑.

10.000 Goldmünzen

Halte während des Spiels L1 + R2 + L2 + R1 (auf die richtige Reihenfolge achten!) gedrückt und drücke ○, □, →, ←, ×, △, ↓, ↑.

Dropship



Unendliche Energie

Wähle im Hauptmenü die Option "Classified Files". Drücke × und gib TEAMBUDDIES ein, um den Cheat zu aktivieren.

Unbegrenzte Munition

Wähle im Hauptmenü die Option "Classified Files". Drücke × und gib BLASTRADIUS ein, um den Cheat zu aktivieren.

Levelwahl

Wähle im Hauptmenü die Option "Classified Files". Drücke × und gib KINGSLEY ein, um den Cheat zu aktivieren.

Bonuslevel 1

Wähle im Hauptmenü die Option "Classified Files". Drücke × und gib KREUZLER ein, um den Cheat zu aktivieren.

Bonuslevel 2

Wähle im Hauptmenü die Option "Classified Files". Drücke × und gib SHEARER ein, um den Cheat zu aktivieren.

Bonuslevel 3

Wähle im Hauptmenü die Option "Classified Files". Drücke × und gib UBERDOOPER ein, um den Cheat zu aktivieren.

Dynasty Warriors 3



Geheimes Ende freischalten

Begib dich in das Optionsmenü und dort zu dem Menüpunkt "Opening Edit". Hier wählst du dann "Replay" aus, während du R1 + R2 + L1 + L2 gedrückt hältst und dann noch **X** drückst.

Cheats

Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Hauptmenü eingegeben werden.

Wirkung:

Tastenkombination

Levelwahl

R1, R2, L2, L1, **□**, R2, **△**, L1

Shu-Generäle freischalten

L1, **□**, **△**, R2, L1, L2, L2, R1

Wei-Generäle freischalten

□, **△**, L1, L2, R1, R2, L1, L2

Wu-Generäle freischalten

△, L1, **□**, R1, R2, L1, L2, L2

Alle Generäle freischalten

□, R1, **△**, L1, **△**, R2, **□**, L2

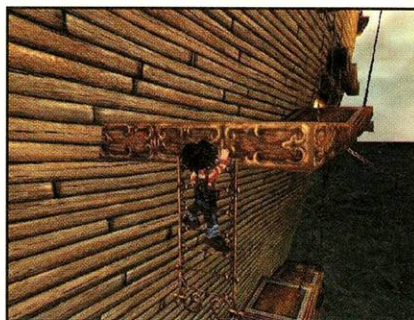
Anfangssequenz verändern

R1, **□**, L1, **□**, R2, **△**, L2, **△**

Doppeldolch freischalten

Bewältige das Spiel auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe und speichere das Spiel, nachdem die Credits abgelaufen sind. Lade das gespeicherte Spiel und du startest mit dem Doppeldolch.

Evil Twin



Die folgenden Tastenkombinationen müssen als Code eingegeben werden.

Wirkung:

Tastenkombination

Schnellfeuer

□, **△**, **X**, **△**, **○**

Zielfernrohr

○, **○**, **X**, **△**, **□**

Sniper-Modus

□, **○**, **X**, **△**, **○**

Querschläger

○, **□**, **○**, **△**, **X**

Unendlich Leben

X, **□**, **△**, **X**, **○**

Verbesserte Schüsse

○, **△**, **△**, **□**, **X**

Dizzy freischalten

Besiege Dizzy im Survival-Modus Level 30.

Guilty Gear-Modus freischalten

Bezwinge den Endgegner im Survival-Modus Level 100.

Gun Griffon Blaze



Beste Pilotin freischalten

Erstelle eine Pilotin, die aus Mexiko kommt und auf den Namen "FEA MASTER" hört.

Half-Life (deutsch)



Alien-Modus

Begib dich ins Hauptmenü zu den Optionen und wähle den Menüpunkt "Cheat Codes". Dort musst du dann folgende Tastenkombination eingeben: **↑**, **△**, **↑**, **△**, **↑**, **△**, **↑**, **△**. Dieser Cheat funktioniert nur dann, wenn du nach der Eingabe ein neues Spiel startest.

Unendlich Munition

Sobald du diesen Cheat aktiviert hast, kannst du feuern, bis die Rohre glühen! Begib dich in das Cheat-Menü und drücke dort folgende Tasten: **↓**, **X**, **←**, **○**, **↓**, **X**, **←**, **○**.

Unsichtbarkeit

Nachdem du diesen Cheat aktiviert hast, werden dich weder Gegner noch Selbstschussanlagen erkennen können. Begib dich in das Cheat-Menü und drücke dort folgende Tasten: **←**, **□**, **→**, **○**, **←**, **□**, **→**, **○**.

Eve of Extinction



Survival-Modus freischalten

Bewältige das Spiel auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe.

3 Minute Attack-Modus freischalten

Bewältige das Spiel auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe.

Guilty Gear X



Zusätzliche Kämpfer freischalten

Gib im Startbildschirm folgende Tastenkombination ein: **↓**, **→**, **→**, **↑**, Start.

Testament freischalten

Besiege Testament im Survival-Modus Level 20 oder bewältige den Arcade-Modus erfolgreich.

Unverwundbarkeit

Dazu braucht man wohl nicht mehr viel zu sagen, oder? Außer vielleicht, dass du ins Cheat-Menü gehen und dort folgende Tastenkombination eingeben musst: **←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ×**.

Xen Gravity

Dieser Cheat sorgt dafür, dass auf der Erde dieselben Schwerkraftverhältnisse herrschen wie auf dem Planeten Xen. Begib dich ins Cheat-Menü und drücke dort folgende Tasten: **↑, △, ↓, ×, ↑, △, ↓, ×**.

Zeitlupe

Für diejenigen, die es lieber etwas langsamer angehen wollen, gibt es diesen netten Cheat. Wie üblich begibst du dich ins Cheat-Menü. Dann drückst du folgende Tasten: **→, □, ↑, △, →, □, ↑, △**. Nachdem du den Cheat eingegeben hast, kannst du den Zeitlupeneffekt im Spiel per L3-Taste steuern.

Harvest Moon: Save The Homeland



Kochrezepte

Nachdem du dir eine Küche angeschafft hast, kannst du alles mögliche zusammenkochen, vorausgesetzt du hast die richtigen Zutaten und die passenden Rezepte. Für Ersteres sorgt ALDI, für Letzteres sorgen wir...

Gericht	Zutaten
Blaubermarmelade	3x Blaubeeren und Topf
Gekochtes Ei	Ei und Topf
Kuchen	Ei, Milch, Breadfruit und Ofen
Käse	L-Milch und Ofen
Gekochter Fisch	Kartoffeln, Fisch und Ofen
Maiscremesuppe	Milch, Mais und Topf
Pilzcremesuppe	Milch, Pilze und Topf

Tomatencremesuppe	Milch, Tomaten und Topf
Sahnige Suppe	Kartoffeln, Milch und Topf
Früchtekuchen	Breadfruit, Milch, Früchte und Ofen
Früchteomelett	Eier, Früchte und Pfanne
Heiße Milch Omelett	S-Milch und Topf
Joghurt	Eier, Milch und Pfanne
Spiegelei	M-Milch und Topf
	Eier und Pfanne

Bessere Milch

Die Kühe geben bessere Milch, wenn du sie bei sonnigem Wetter für zwei Tage auf der Weide lässt. Der Wetterbericht muss für diese Tage 0% Regenrisiko ansagen. Außerdem braucht man die Kühe nicht zu füttern, wenn man sie draußen auf der Weide lässt.

Hühnerfutter sparen

Auch die Hühner müssen nicht gefüttert werden, wenn man sie raus aufs Gras lässt.

Bobs Halbtagsjob

Sollte es dir passieren, dass du Bobs Halbtagsjob beendest, aber von ihm kein Pferd bekommst, solltest du ihm etwas Süßes schenken. Ein selbst gebackener Kuchen wäre zum Beispiel eine gute Idee.

Jak & Daxter



Alternatives Ende freispielen

Wenn du mindestens 100 Power-Zellen eingesammelt und das Spiel erfolgreich beendet hast, siehst du zur Belohnung ein alternatives Ende.

Starke Attacke

Halte **↑** gedrückt und drücke dann schnell **R1, □, ×, ○**. Wenn du alles richtig gemacht hast, lässt du jetzt eine gewaltige Attacke los.

Weiter Sprung

Halte **↑** gedrückt und drücke **R1 + ×**. Nun lässt du einen Sprung vom Stapel, der zwar nicht besonders hoch, dafür aber sehr weit ist.

Unverwundbarkeit

Pausiere das Spiel und drücke **↑, ←, ←, ↓, →, ×, △**. Schon brauchst du dich vor Gegnern nicht mehr in Acht zu nehmen.

Legacy of Kain – Soul Reaver 2



Zusätzliche Sounds

Nachdem du Soul Reaver einmal komplett durchgespielt hast, bekommst du neue Sounds. Du kannst das Ganze aber auch auf die billige Tour haben. Drücke dazu im Hauptmenü folgende Tasten: **←, △, →, △, ↓, ○, ×**.

Alle Extras freischalten

Um alle Extras freizuschalten, musst du im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben: **←, △, →, △, ↓, ○, ×**.

Feuer-Reaver freischalten

Begib dich ins Pausenmenü, halte dort **R1** gedrückt und drücke folgende Tasten: **↓, ○, △, ↑, →, ○**. Nun verfügst du über den Feuer-Reaver.

Legends of Wrestling



Alle Wrestler freischalten

Drücke im Hauptmenü ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □.

Captain Lou Albando freischalten

Beende den Karriere-Modus mit einem "gehassten" Charakter erfolgreich.

Jimmy Hart freischalten

Beende den Karriere-Modus mit einem "geliebten" Charakter erfolgreich.

Dory Funk freischalten

Beende den Karriere-Modus mit Terry Funk erfolgreich.

Michael von Erich freischalten

Beende den Karriere-Modus mit Kevin von Erich erfolgreich.

Fritz von Erich freischalten

Beende den Karriere-Modus mit Kerry von Erich erfolgreich.

Sabu freischalten

Beende den Karriere-Modus mit The Sheik erfolgreich.

King Kong Bundy freischalten

Beende das südöstliche Territorium im Karriere-Modus erfolgreich.

Ivan Koloff freischalten

Beende den Vs. Tourney-Modus erfolgreich.

Robert Gibson freischalten

Beende den Tag-Tournament-Modus erfolgreich.

MX2002 feat. Ricky Carmichael



Trickliste

Nachdem du in die Luft gesprungen bist, hältst du deinen Trick-Knopf gedrückt und gibst danach einen der folgenden Tricks ein:

Trick

Bar Hop
Can Can
Cat Nac
Catwalk
Cliff Hanger
Coffin
Cordova
Disco Can
Heartattack
Heartbreaker

Helicopter
Indian Air
Kiss of Death
La-Z-Boy
MCMetz
Mulisha Air
No Hander
Nothing
Pendulum
Rocket Air
Rodeo Air
Saran Wrap
Seat Grab
Suicide Flip

Superman Indian

Ausführung

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

Analogstick bis zum Flip nach unten drücken

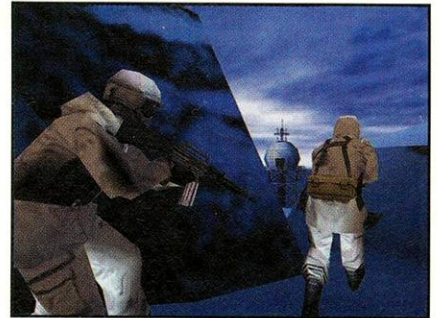
×, △, △
×
○, ○
○, ×
△, △, △
×, □
○
○, □
□, ○
×, ○
△, ×
△, □
×, ×

Analogstick bis zum Flip nach oben drücken

×, ×, ×

dich dann mit sämtlichen Waffen, unendlicher Energie und Gesundheit ausrüsten. Außerdem kannst du hier auch ein paar Level überspringen, wenn du willst.

Rainbow Six: Rogue Spear



Die folgenden Cheats müssen während der Ausführung eines beliebigen Levels eingegeben werden. Eine erfolgreiche Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt. Durch nochmalige Eingabe des Cheats wird der Cheat wieder deaktiviert.

Wirkung:

Cheat

Unsichtbarkeit

L1, L1, L2, L2, □, □, ○, ○

Unbegrenzte Munition

L1, R2, L1, R2, ○, ○, □, □

Kugelsicher

←, →, □, ○, ○, □, →, ←

Ungefährliche Geschosse

L2, R2, R2, L2, ↑, ↑, △, △

Ständiges Fadenkreuz

L2, L1, ↑, ←, ↓, →, L1, L2

Sofortiger Sieg

R2, R2, ←, →, ←, →, L2, L2

Splittergewehr

←, □, ←, □, →, ○, →, ○

Große Köpfe

↑, △, ↑, ↑, △, △, L2, R2

Die folgenden Cheats müssen im Menübildschirm eingegeben werden.

Alle Missionen freischalten (Rekrut):

L2, R2, R1, L1, ←, →, □, □

Alle Missionen freischalten (Veteran)

L2, R2, R1, L1, ←, →, □, △

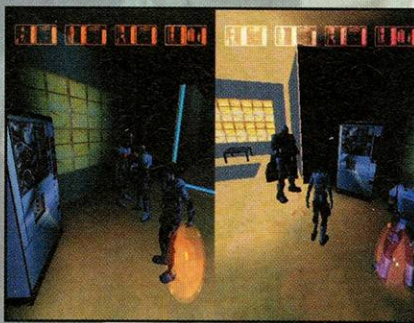
Alle Missionen freischalten (Elite)

L2, R2, R1, L1, ←, →, □, ○

Alle Charaktermodelle freischalten (Kit-Screen)

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

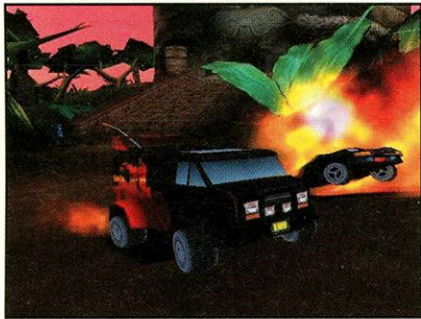
Project Eden



Cheat-Modus freischalten

Drücke während des Spiels ×, um das Team-Menü aufzurufen. Halte nun Select, drücke den linken Analogstick nach oben, lass ihn dreimal hintereinander im Uhrzeigersinn und anschließend dreimal in entgegengesetzter Richtung rotieren. Denk daran, dass du während der gesamten Rotiererei Select niemals loslassen darfst! Wenn du alles richtig gemacht hast, läuft dein Charakter ein wenig durch die Gegend. Noch immer im gleichen Menü solltest du jetzt in der rechten unteren Ecke des Bildschirms ein neues Icon sehen können, über das du in das Cheat-Menü gelangst. Hier kannst du

RC Revenge Pro



Alle Strecken freischalten

Gehe zum Titelschirm und drücke dort folgende Tasten: L1, R1, R2, , .

Alle Autos freischalten

Gehe zum Titelschirm und drücke dort folgende Tasten: L1, L2, R1, R2, , .

Nächsten Wettbewerb starten

Gehe zum Titelschirm und drücke dort folgende Tasten: L1, R1, R2, L2.

Resident Evil – Code: Veronica X



Battle-Modus freischalten

Wenn du RECVX auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe durchspielst, wird der Battle-Modus im Hauptmenü freigeschaltet. Innerhalb des Battle-Modus lassen sich dann ebenfalls noch ein paar Extras erspielen. Hier eine kleine Liste zur besseren Übersicht:

- Als Steve Burnside spielen
Erlange im Battle-Modus eine gute Leistung mit Chris (Original). Du kannst auch im Hauptspiel die Luger-Replik bei dem Vulkanbildrätsel einsammeln, um an Steve zu kommen.
- Als Albert Wesker spielen
Erlange im Battle-Modus eine gute Leistung mit Chris.
- Als alternative Claire spielen
Erlange im Battle-Modus eine gute

Leistung mit Claire (Original).

- Linear Launcher für den Battle-Modus freispielen
Erlange im Battle-Modus jeweils den Höchststrang mit Steve, Albert, Claire (Alternativ), Claire (Original) und Chris. Wenn du das geschafft hast, wartet der Linear Launcher beim nächsten Battle-Spiel in deinem Inventar auf seinen Einsatz.

Star Trek Voyager: Elite Force



Die folgenden Cheats müssen im Pausenmenü eingegeben werden.

Alle Waffen freischalten

L1, L2, R1, R2, L3 halten, dann Select drücken.

999 Gesundheitspunkte

L1, L2, R1, R2 halten, dann Select drücken.

Rüstungsenergie aufladen

L1, R1 halten, dann Select drücken.

Star Wars Racer Revenge



Alle Fahrer freischalten

Fahre mit jedem Spieler und beende jedes Rennen auf dem ersten Platz.

Anakin freischalten

Bewältige jede Strecke mit der schnellsten Rundenzeit.

Darth Maul freischalten

Bewältige jede Strecke mit der höchsten KO-Punktezahl.

Watto freischalten

Bewältige alle Strecken dreimal in Bestzeit.

Darth Vader freischalten

Siege Anakin, Watto und Darth Maul frei und bewältige den Tournament-Modus mit einem von ihnen.

Sebulba freischalten

Fahre als Sebulba und bewältige alle drei Wettkämpfe als Erster.

Reparatur während des Rennens

Wenn du R2 und L2 während des Rennens gedrückt hältst, wird dein Fahrzeug repariert. Und das Beste dabei: Du verlierst dadurch noch nicht einmal an Geschwindigkeit.

Summoner



Geheimes Video freischalten

Drücke , während die Credits laufen.

Magie freischalten

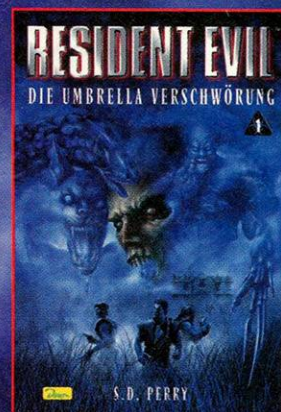
Um alle Zaubersprüche zu bekommen, musst du im Titelschirm folgende Tastenkombination eingeben: R2 (gedrückt halten), , , , , , . Wenn du alles richtig gemacht hast, solltest du das Sätzchen "I gotcha" hören.



RESIDENT EVIL™

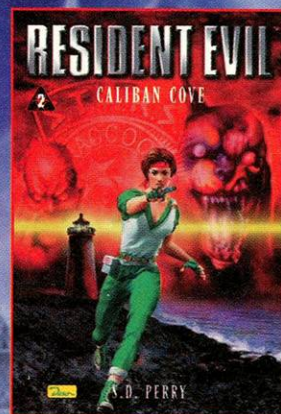
DIE ROMANREIHE ZUM VIDEOGAME KULT

Ab 22. März im Buchhandel:



RESIDENT EVIL Band 1:
Die Umbrella Verschwörung

ISBN 3-89748-617-2, € 8,95 (D)



RESIDENT EVIL Band 2:
Caliban Cove - Die Todeszone

ISBN 3-89748-618-0, € 8,95 (D)

TRITT EIN IN DIE WELT DES SURVIVAL-HORRORS!

RESIDENT EVIL BAND 3 AB SEPTEMBER ERHÄLTlich

CAPCOM®

RESIDENT EVIL, D.E.A.™ 1998 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

Dino
entertainment

Action Replay-Codes für PSone



Driver 2

RCJC P1

700E61DA ????

RCJC P2

700D925C ????

PAL2NTSC

77544606353D

371A0C3CF575

7796E492353D

375CAAC8F575

Y-Fix

7769204E2545

8779305E3535

77C7AB822545

87D7BB923535

Verbrechens-

anzeige auf null

77D9A858F579

873FDE163535

77D9A858F579

8741DC183535

Alle Städte und

Missionen frei-

geschaltet

7706ABA45939

372C8DBE3535

Alle Geheimnisse

freigeschaltet

37318652155D

Verkehr angehalten

77E971E2254D

87FD89E63535

77E971E2254D

87FF87E83535

Kann Fahrzeug auch

während Verfolgung

verlassen

77088A04333F

870482EC4535

Kann weiterspielen,

wenn Auto Schrott ist

77D813400575

372863103535

Kann auch in Polizei-

wagen einsteigen

►Ein (drücke L1 + R1)

77105D7CB534

873B49F04535

►Aus (drücke L2 + R2)

7707667FBE34

87FB09300575

Schadensanzeige
auf null

►Ein (drücke L2 + R1)

770D607DB834

87ADD9AA3535

770D607DB834

37AFD7AC3535

►Aus (drücke L1 + R2)

770A637EBB34

877CA8BB2456

770A637EBB34

37497112D39B

Durch Wände und

Gegenstände fahren

►Ein (drücke L1 + L2)

7709647DBC34

873832444535

►Aus (drücke R1 + R2)

770E5F7EB734

87F8F2840575

Durch Autos fahren

►Ein (drücke ⓧ + Hoch)

775439CC9124

874A9C404535

►Aus (drücke ⓧ +

Runter)

7784697CC1F4

870A5C800575

Zeit manipulieren

►Uhr zählt rückwärts

(drücke L1 Pad 2)

77D898FEBD34

87F2EB5DD298

►Uhr verlangsamt

(drücke L2 Pad 2)

77D59BFFC034

87572E66C134

►Uhr angehalten

(drücke R1 Pad 2)

77DC94FEB934

87554EFA3535

►Uhr läuft wieder

normal

(drücke R2 Pad 2)

77D69A00BF34

87BA910324D1

FAHRSPIELE

EINZELSPIELER

Spritztour

►Las Vegas

7795AC773835

8794A77C3338

►Rio

77D1ECB33835

87D0E7B83338

Verfolgung &

Überleben

►Las Vegas

77DEDF5F3835

87DDDA643338

►Rio

771A9F9B3835

87199AA03338

Flucht, Torrennen,

Bahnbrecher &

Kontrollpunkte

►Las Vegas

77A69B973835

87A5969C3338

►Rio

77E2DBD33835

87E1D6D83338

FAHRSPIELE

MEHRSPIELER

Spritztour

►Las Vegas

773B0ADB3835

873A05E03338

►Rio

7777CA173835

8776C51C3338

Räuber und Gendarm,

Kontrollpunkte,

Schnapp dir die

Flagge

►Las Vegas

7719AC9B3835

8718A7A03338

►Rio

775ECD73835

8754E7DC3338

Fahrzeug

modifizieren

Spritztour (1 - 9)

►Alle Städte

301C6990 000?

FIFA 2002

Heimmannschaft

9 Tore

(L1 + L2 drücken)

D0043B62FAFF

8003A5980009

Heimmannschaft

keine Tore

(L1 + R1 drücken)

D0043B62F3FF

8003A5980000

Gastmannschaft

9 Tore

(R1 + R2 drücken)

D0043B62F5FF

8003A59C0009

Gastmannschaft

keine Tore

(L2 + R2 drücken)

D0043B62FCFF

8003A59C0000

Zur Verlängerung

vorspringen

(drücke ⓧ + Runter) ..

(Anm. 1)

D0043B62BFBF

8010E8F800F8

Zeit zurücksetzen

(drücke ⓧ + Hoch) ...

(Anm. 1)

D0043B62BFEE

8010E8F80000

Anm. 1: Funktioniert nur
bei 4 min. Halbzeitdauer.

Final Fantasy IX

Max Gil

8008B7B0E0FF

8008B7B205F5

Alle Gegenstände

5000FF020001

8008B7C46300

►Steiner

Unendlich HP/MP, Max

Level, Max Steine

8008B44C1388

8008B4541388

8008B44E03E7

8008B45603E7

3008B4470063

3008B4530063

3008B45B0063

Max Gewandtheit

3008B4600063

Max Stärke

3008B4610063

Max Zauber

3008B4620063

Max Wille

3008B4630063

Max Abwehr

3008B4640063

Max Reflex

3008B4650063

Max Z-Abwehr

3008B4660063

Max Z-Reflex

3008B4670063

►Garnet/Lilli

Unendlich HP/MP, Max

Level, Max Steine

8008B3C41388

8008B3BC1388

8008B3C603E7

8008B3BE 03E7

3008B3B70063

3008B3C30063

3008B3CB0063

Max Gewandtheit

3008B3D00063

Max Stärke

3008B3D10063

Max Zauber

3008B3D20063

Max Wille

3008B3D30063

Max Abwehr

3008B3D40063

Max Reflex

3008B3D50063

Max Z-Abwehr

3008B3D60063

Max Z-Reflex

3008B3D70063

►Eiko/Marcus

Unendlich HP/MP, Max

Level, Max Steine

8008B6041388

8008B5FC1388

8008B60603E7

8008B5FE03E7

3008B5F70063

3008B6030063

3008B60B0063

Max Gewandtheit

3008B6100063
Max Stärke
 3008B6110063
Max Zauber
 3008B6120063
Max Wille
 3008B6130063
Max Abwehr
 3008B6140063
Max Reflex
 3008B6150063
Z-Abwehr
 3008B6160063
Z-Reflex
 3008B6170063
►Mahagon
Unendlich HP/MP, Max Level, Max Steine
 8008B6941388
 8008B68C1388
 8008B69603E7
 8008B68E03E7
 3008B6870063
 3008B6930063
 3008B69B0063
►Quina
 8008B5641388
 8008B5741388
 8008B57603E7
 8008B56E03E7
 3008B5670063
 3008B5730063
 3008B57B0063

Max Gewandtheit
 3008B5800063
Max Stärke
 3008B5810063
►Cinna/Quina
Max Zauber
 3008B5820063
Max Wille
 3008B5830063
Max Abwehr
 3008B5840063
Max Reflex
 3008B5850063
Z-Abwehr
 3008B5860063
Z-Reflex
 3008B5870063
►Vivi
Unendlich HP/MP, Max Level, Max Steine
 8008B32C1388
 8008B3341388
 8008B32E03E7
 8008B33603E7
 3008B3270063
 3008B3330063
 3008B33B0063
Max Gewandtheit
 3008B3400063
Max Stärke
 3008B3410063
Max Zauber
 3008B3420063

Max Wille
 3008B3430063
Max Abwehr
 3008B3440063
Max Reflex
 3008B3450063
Max Z-Abwehr
 3008B3460063
Max Z-Reflex
 3008B3470063
►Freia
Unendlich HP/MP, Max Level, Max Steine
 8008B4DC1388
 8008B4E41388
 8008B4E603E7
 8008B4DE03E7
 3008B4D70063
 3008B4E30063
 3008B4EB0063
Max Gewandtheit
 3008B4F00063
Max Stärke
 3008B4F10063
Max Zauber
 3008B4F20063
Max Wille
 3008B4F30063
Max Abwehr
 3008B4F40063
Max Reflex
 3008B4F50063
Max Z-Abwehr

3008B4F60063
Max Z-Reflex
 3008B4F70063
►Zidane
Unendlich HP/MP, Max Level, Max Steine
 8008B2A41388
 8008B29C1388
 8008B2A603E7
 8008B29E03E7
 3008B2970063
 3008B2A30063
 3008B2Ab0063
Max Gewandtheit
 3008B2B00063
Max Stärke
 3008B2B10063
Max Zauber
 3008B2B20063
Max Wille
 3008B2B30063
Max Abwehr
 3008B2B40063
Max Reflex
 3008B2B50063
Max Z-Abwehr
 3008B2B60063
Max Z-Reflex
 3008B2B70063
Max HP für gesamte Party (drücke L2 im Kampf)
 D0073942FEFF

800986681388
 D0073942FEFF
 80108F241388
 D0073942FEFF
 80108FF41388
 D0073942FEFF
 80098B101388
 D0073942FEFF
 801090C41388
 D0073942FEFF
 80098FB81388
 D0073942FEFF
 801091941388
 D0073942FEFF
 800994601388
Max MP für gesamte Party (drücke L1 im Kampf)
 D0073942FBFF
 80108F2603E7
 D0073942FBFF
 8009866E03E7
 D0073942FBFF
 80108FF603E7
 D0073942FBFF
 80098B1603E7
 D0073942FBFF
 801090C603E7
 D0073942FBFF
 80098FBE03E7
 D0073942FBFF
 8010919603E7

Speicherplatz und Trickserien!

Die Demo-Version des Action Replays erfreut sich bei den StationMaster-Lesern größter Beliebtheit – aber wäre es nicht schön, die Vollversion zu besitzen? In Zusammenarbeit mit Bigben Interactive verlosen wir **fünf Exemplare des Action Replay 2 V2!** Und damit sich die Gewinner künftig keine Sorgen mehr um volle Memory Cards machen müssen, gibt's obendrein noch jeweils einen **X-Port für die PS2-Spielstandverwaltung** per PC dazu.



Sende deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum **10.06.2002** an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Wunschkonzert
Oststr. 29
44866 Bochum

Wenn du eines der fünf Doppelpacks gewinnen möchtest, musst du uns nur folgende Frage beantworten:

Welche drei Spiele deiner Wahl sollen unbedingt auf der nächsten AR-Demo enthalten sein?



Action Replay2- Codes für PS2



Codes für die PS2 können nur mit dem Action Replay2 eingegeben werden!

Baldur's Gate

Mastercode

0E3C7DF2
1645EBB3
0C176EEB
F89C6E77

Massig Gold

3C20B82B
F88F3C3F

Stärke 30

3C20B8DB
F8FCFE1C

Intelligenz 30

3C20B8DF
F8FCFE1C

Weisheit 30

3C20B8E3
F8FCFE1C

Geschicklichkeit 30

3C20B8E7
F8FCFE1C

Konstitution 30

3C20B8EB
F8FCFE1C

Charisma 30

3C20B8EF
F8FCFE1C

Unendlich

Lebensenergie

3C20B8F3
469832FE
3C20B8F7
469832FE

Unendlich

magische Energie

3C20B80B
469832FE
3C20B80F
469832FE

Unendlich

Fähigkeitspunkte

3C20B82F
F8FCFE53

Gauntlet-/Extreme-

Modus geöffnet

3C223037
F8FCFEFF

Dead or Alive 2

Mastercode

ECBE0BC8
1456E60A

Unendlich Energie

Spieler 1

4CE0F8C8
1456E6B9

Unendlich Energie

Spieler 2

4CE0FB30
1456E6B9

Spieler 1 siegt mit einem Schlag

4CE0F8C8
1456E7A6

Spieler 2 siegt mit einem Schlag

4CE0FB30
1456E7A6

Alle Kostüme

1CE0E668
61DFB00C
1CE0E66C
61DFB00C
1CE0E670
61DFB00C

Grand Theft Auto 3

Mastercode

ECB276E0
1445B464

Unendlich Schutz

1C21EB3C
D60EE7A5

Maximum Geld

1CC89A50
17E9C70C

Nie auf der Flucht

1CBDB8D8
1456E7A5
1CBDBD50
1456E7A5
1CD8DA30
1456E7A5

Keine KI bei

Polizisten zu Fuß

1C8B31E8
1456E7A5
1C8B31FC
1456E7A5
1C8B3110
1456E7A5
1C8B3124
1456E7A5

Schäden am

Auto aus

1C8D6680
1456E7A5

Motion Blur aus

1CB259DC
1456E7A5

Uhrzeit einfrieren

1CB23240
1456E7A5

Disco Road-Modus

1CB25928
1456E7A5

Durchsichtige Autos

1CB2596C
1456E7A5

Alle Waffen

in der Garage

1CC89A58
1456E781

Unendlich

Pistolenmunition

1C21EB14
1456E799
1C21EB18
1456E7D1

Unendlich

Uzi-Munition

1C21EA28
1456E7AE
1C21EA2C
1456E7AE

Unendlich Granaten

1C21F07C
1456E79F

Unendlich Schrot- gewehrmunition

1C21EA3C

1456E79F

1C21EA40

1456E79F

Unendlich

AK47-Munition

1C21EA50
1456E7AB
1C21EA54
1456E781

Unendlich M16- Munition

1C21EA64
1456E781
1C21EA68
1456E788

Unendlich Scharf- schützengewehr- Munition

1C21EA7C
1456E7D7

Unendlich

Raketenwerfer- Munition

1C21EA90
1456E7D7

Unendlich

Benzinbomben

1C21EAB8
1456E79F

Unendlich

Lebensenergie

1C21EB38
D60EE7A5

Headhunter

Mastercode

0E3C7DF2
1853E59E
EE85F3A2
BCA99C80

Unendlich

Lebensenergie

DE4941A2
FE719B83

Unendlich Adrenalin

DE4941AE

FE719B83

Unendlich

MG-Munition

CE4945D6
BCA99BA1

Unendlich

Neurostunner- Munition

CEBF0742
BCA99B8D

Unendlich Schrot- gewehrmunition

CE49449E
BCA99B8B

Unendlich

Raketenwerfer- Munition

CEBF0756
BCA99B8D

LEILA-Gebäude immer zugangs- bereit

FE4657FA
BCA99B84
(außer im letzten
Level)

AAA-Lizenz

DE9094C8
BBA89A82
DE9094CA
BBA89A82

Betrete VR-Training

250 Skill-Punkte

DE46798A
FF239B83
FE4657FE
BCA99B7D

500 Skill-Punkte

DE46798A
FFA39B83
FE4657FE
BCA99C77

800 Skill-Punkte

DE46798A
00F19B83
FE4657FE
BCA99EA3

1500 Skill-Punkte

DE46798A
00641B83
FE4657FE
BCA9A05F

Benutze nur einen der
Skill-Codes!

**Kessen II
Mastercode**

0E3C7DF2
1853E59E
EE8A2C56
BCBACA42

Liu Bei Truppen

FE556279
BCA99BFB

Liu Bei Versorgung

FE556278
BCA99BFB

Liu Bei Technologie

FE55627B
BCA99BFB

Liu Bei**Super Truppen**

FE556279
BCA99B19

Liu Bei Super**Versorgung**

FE556278
BCA99B19

**Liu Bei Super
Technologie**

FE55627B
BCA99B19

Cao Cao 0 Truppen

FE556205
BCA99B83

Cao Cao 0**Versorgung**

FE556204
BCA99B83

Cao Cao 0**Technologie**

FE556207
BCA99B83

Cao Cao Truppen

FE556205
BCA99BFB

Cao Cao**Versorgung**

FE556204
BCA99BFB

Cao Cao**Technologie**

FE556207
BCA99BFB

Maximo**Mastercode**

0E3C7DF2
1853E59E
EE8EF2AE
BCC5A2A2

Unendlich Energie

CE98C10E
BCA99B93

**Unendlich
Schildpunkte**

CE98C12E
BCA99B97

Unendlich Leben

CE98C11E
BCA99BE6

CE98CD92
BCA99BE6

Unendlich Credits

CE98C12E
BCA99BE6

CE98CD42
BCA99BE6

Unendlich Münzen

CE98C112
BCA99E6B

CE98CDA4
BCA99E6B

1000 Seelen

CE98C11E
BCA99E6B

CE98CDA6
BCA99E6B

Unendlich silberne**Schlüssel**

CE98C11A
BCA99B8C

Goldener Schlüssel

CE98C132
BCA99B84

Goldener Schild

CE98CD84
BCA99B88

Armageddon-Schwert

CE98C102
BCA99B87

CE98C12A
BCA99B97

Mehrfachsprünge

CE98C1EE
BCA99B83

Schnell rennen

DE98C0A6
FBA99B83

Moto GP 2**Mastercode**

0E3C7DF2
1853E59E
EE8EFE1A

BCD2E9F2**Alle Challenges
geschafft**

DEAE098A
BEAB9D85
DEAE0996
BEAB9D85
DEAE0992
BEAB9D85
DEAE099E
BEAB9D85
DEAE099A
BEAB9D85
DEAE09A6
BEAB9D85
DEAE09A2
BEAB9D85
DEAE09AE
BEAB9D85
DEAE09AA
BEAB9D85
DEAE09B6
BEAB9D85
DEAE09B2
BEAB9D85
DEAE09BE
BEAB9D85
DEAE09BA
BEAB9D85
DEAE0946
BEAB9D85
DEAE0942
BEAB9D85
DEAE094E
BEAB9D85
DEAE094A
BEAB9D85
DEAE0956
BEAB9D85

Silent Hill 2**Mastercode**

ECB77D54
143CF7C8

Unendlich**Lebensenergie**

1CA9611C
D60EE7A5
1CA96120
D60EE7A5

Immer 0 Saves

3DB53B1E
1456E7A5

Niedrige**Gesamtspielzeit**

4DB53A2A
1456E7A6

Alle Waffen

0D962C26
1456AD0C

4D85DF88**1456B275**

Drücke im Spiel L1 + L2

Alle Gegenstände

0D962C26
1456B30C

4D85DF86
1456B00C

0D962C26
1456B30C

4D85DF8C
1456B00C

0D962C26
1456B30C

4D85DF8A
1456B00C

0D962C26
1456B30C

4D85DF90
1456B00C

Drücke im Spiel L2 + R2

**Tekken Tag
Tournament****Mastercode**

ECA4F4F8
1456E60A

Maximale Energie**Spieler 1**

1C125A5C
144D34D5
1C125A60
144D34D5

Maximale Energie**Spieler 2**

1C1F12FC
144D34D5
1C1F1200
144D34D5

**Spieler 1 siegt mit
einem Schlag**

1C125A5C
1456E7A6
1C125A60
1456E7A6

**Spieler 2 siegt mit
einem Schlag**

1C1F12FC
1456E7A6
1C1F1200
1456E7A6

Öffnet alles**Freispielbare**

1CD660D8
61DFB00C
1CD660DC
61DFB00C
1CD660E0
61DFB00C

**Wipeout
Fusion****Mastercode**

0E3C7DF2
1853E59E
EE862AB6
BCCACC02

Unendlich Schild

DE9236E2
FEC59B83

**Immer in der
letzten Runde**

DE922C26
BCA99B9C

Unendlich**Proton Cannons**

CE922CF6
BCA99BE6

Unendlich Credits

DEA5A86A
C19E7B82

Extra-Ligen

DEA5A9F2
BCA9A282

Alle Teams

DEA599BE
BCA99A82

Zone/Time Trial

DEA5994E
BCA99B86

Alle Challenges

DEA59946
BBA89A82

DEA59942
BBA89A82

Alle Challenges**Gold**

DEA5998E
BBA89A82

DEA5998A
BBA89A82

Alle Arcade-Level**Gold**

DEA59ADE
BBA89A82

DEA59ADA
BBA89A82

Monster Score-Zone

DEA77722
CBA89A82

Zone Level 30

DEA5A3CA
BCA99BA1

Alle Zonen Gold

DEA599AE
BCB89A82

Alle Time Trial Gold

DEA59AF6
BBA89A82

Hol dir das Böse!

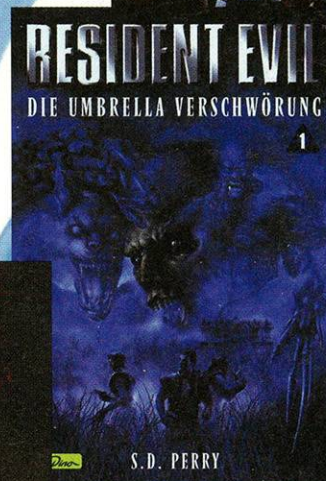
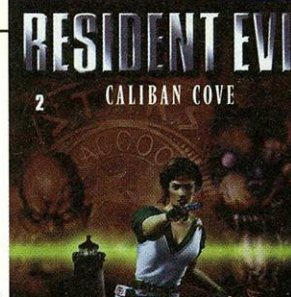
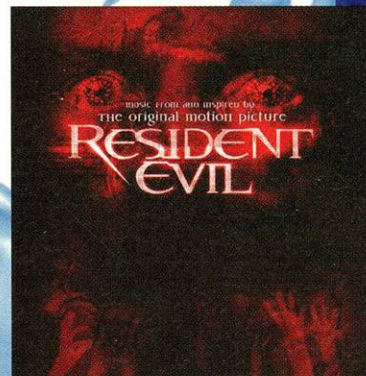
In Zusammenarbeit mit der Dino Entertainment AG verlosen wir zehn attraktive Fanpakete bestehend aus jeweils einem Band der ersten beiden *Resident Evil*-Romane *Die Umbrella Verschwörung* und *Caliban Love* sowie dem Soundtrack zum neuen Resident Evil-Kinofilm.

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

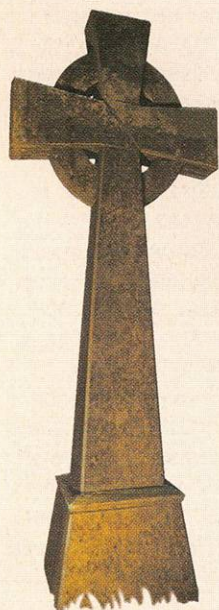
Wie viele *Resident Evil*-Spiele sind bereits für die Playstation2 erhältlich?

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 07.06.02 an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Resident Evil
Oststr. 29
44866 Bochum



Die nächste
Ausgabe
liegt am
12.06.2002
im Handel!



Impressum

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
Fax.: 02327 – 900 521

Geschäftsführer & Herausgeber

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)

Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com

Leitender Redakteur

Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

Textchef

Martin Wilmer

Team

Stefan Schröder
Björn Seum
Inci Wagner
Benjamin Kegel
Mareike Bußmann

Layout

Michael Fischer
Marco Seligmann
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com

Druck

NDB
Produktieweg 5
2382 PA Zoeterwoude
Niederlande

Vertrieb

IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64

StationMaster ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Sony-Lizenzangabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Sony, ihrer Software-Partner oder die von Drittenbiethern 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:

Shadow Man 2second Coming.
© Acclaim 2002. All rights reserved.

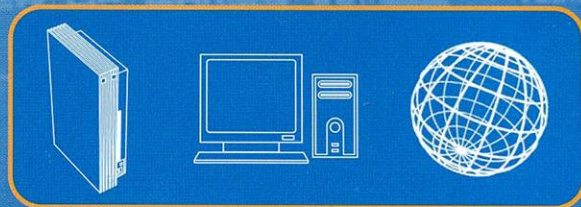
100% INOFFIZIELL

X-PORT™ V2



€ 49,99

Nie wieder eine andere
Memory Card kaufen –
stattdessen PlayStation2™
Spielstände auf der
PC Festplatte speichern!



AR2 V2 ist separat erhältlich.

■ Die anwenderfreundliche Schnittstelle des X-Port erleichtert die Verwaltung von Spielständen.

■ Spielstände mit dem PC laden, speichern, löschen, bearbeiten und tauschen!



- Zum Anschluss an den USB Port des PC (Kabel im Lieferumfang enthalten).
- Tausche Spielstände und Cheatcodes über das Internet!
- Anwenderfreundlich – die Verwaltung von Spielständen und Action Replay™ Codes war noch nie einfacher.
- Neue, verbesserte Benutzeroberfläche

■ Die aktuellsten Spielstände und Cheatcodes können von www.codejunksies.de runtergeladen werden und dann mittels Email an Freunde geschickt werden.

■ Mit X-Port V2 kannst du neue Cheatcodes direkt auf deine Action Replay 2 V2 Cheat Cartridge (separat erhältlich) downloaden. Kein mühseliges Eintippen mehr!

ERHÄLTICH IM GUT SORTIERTEN FACHHANDEL!



Hotline 0190 / 77 222 0

(Montag bis Freitag von 15.00 bis 20.00 Uhr, DM 2,42 pro Minute)

Wenn Sie unter 18 Jahren sind, holen Sie sich bitte das Einverständnis Ihrer Eltern. Wenn Sie diese Rufnummern außerhalb der o.g. Uhrzeiten anrufen, hören Sie das "Besetzt" Zeichen. Das bedeutet nicht, daß die Hotline tatsächlich besetzt ist – wir haben lediglich auf eine Ansage verzichtet, um Ihnen unnötige Gebühren zu ersparen.

MADE IN ENGLAND. ©2001 Datel Design and Development Ltd. DVD Region X ist ein Warenzeichen von Datel Design and Development Ltd. PlayStation2 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Dieses Produkt ist nicht von Sony unterstützt, genehmigt oder zugelassen.

CODEjunksies
www.codejunksies.de

bigben
interactive

AR2

Action Replay2 V2 ist die einzigartige Cheatwear für die PS2™ mit der Power, selbst die schwierigsten Spiele zu knacken und noch vieles mehr.

V2

**Jetzt inklusive
DVD Region X
und
X-Mem**

Action Replay

Das Action Replay kommt mit neuem Facelift und bietet jetzt eine Benutzerschnittstelle im neuen Look und mit verbesserter Grafik und Sound. Voll mit Cheatcodes für die neusten Spiele, wie z.B. Grand Theft Auto 3™ und Gran Turismo 3™, bietet das Action Replay etwas für jeden. Die mitgelieferte Bonus CD beinhaltet über 11.000 Cheatcodes zu fast allen PSone™ Spielen.

DVD Region X

Der integrierte Movie Player ermöglicht das Abspielen einer DVD jeden Ländercodes. Egal ob Region 1 Filme aus den USA oder Region 4 aus Australien. Und das sogar hochauflösend! Schauen Sie Ihren Lieblingsfilm über RGB Kabel, ohne lästigen Grünstich.

X-Mem

Ein cleverer Memory Card Manager ist auch dabei und hat einiges mehr zu bieten, als nur Kopieren und Löschen. Komprimieren Sie Ihre Speicherstände um ein vielfaches (NHL2001® über 90%) und machen Sie damit wertvollen Speicherplatz frei. Oder schließen Sie ein handelsübliches USB Zip® Laufwerk an und nutzen Sie die 100MB großen ZipDisks® als Memory Card. Die ultimative Lösung!



Distributed by
bigben
interactive