

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

big

Nintendo 64

GAME BOY COLOR

big N

NUMMER 9

Für alle

Nintendo-Besitzer

**NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN**

**KOMPLETT
GELOST!**

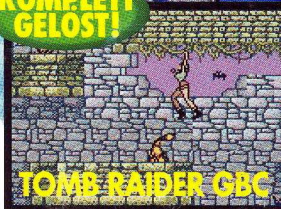
**ÜBER
200
SEITEN!**

**KOMPLETT
GELOST!**



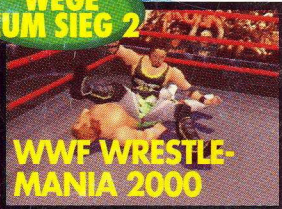
TAZ EXPRESS

**KOMPLETT
GELOST!**



TOMB RAIDER GBC

**WEGE
ZUM SIEG 2**



**WWF WRESTLE-
MANIA 2000**

**PERFECT
DARK**

PLUS: EXKLUSIVE POKÉMON-CHEATS FÜR DEN GB-XPLÖDER!

A-Z der Cheats

Die besten **Cheats** und **Komplettlösungen**
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:

big.N
Oststrasse 4-6
44866 Bochum
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

A-Z der Nintendo-Cheats und Lösungen, Nummer - 9

© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 7) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

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

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer

Layout: Harmen van 't Loo

Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien

Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel, Hugo Hazebroek, Harmen van 't Loo, Arjan Bos, Karsten Rohloff, Elisabeth Goossen, Ulrike Eimer, Riccardo Cafagna und unseren treuen Lesern!

Gehört zu **big.N 7-8/2000**

Nummer - 9 Lösungsbuch **big.N**

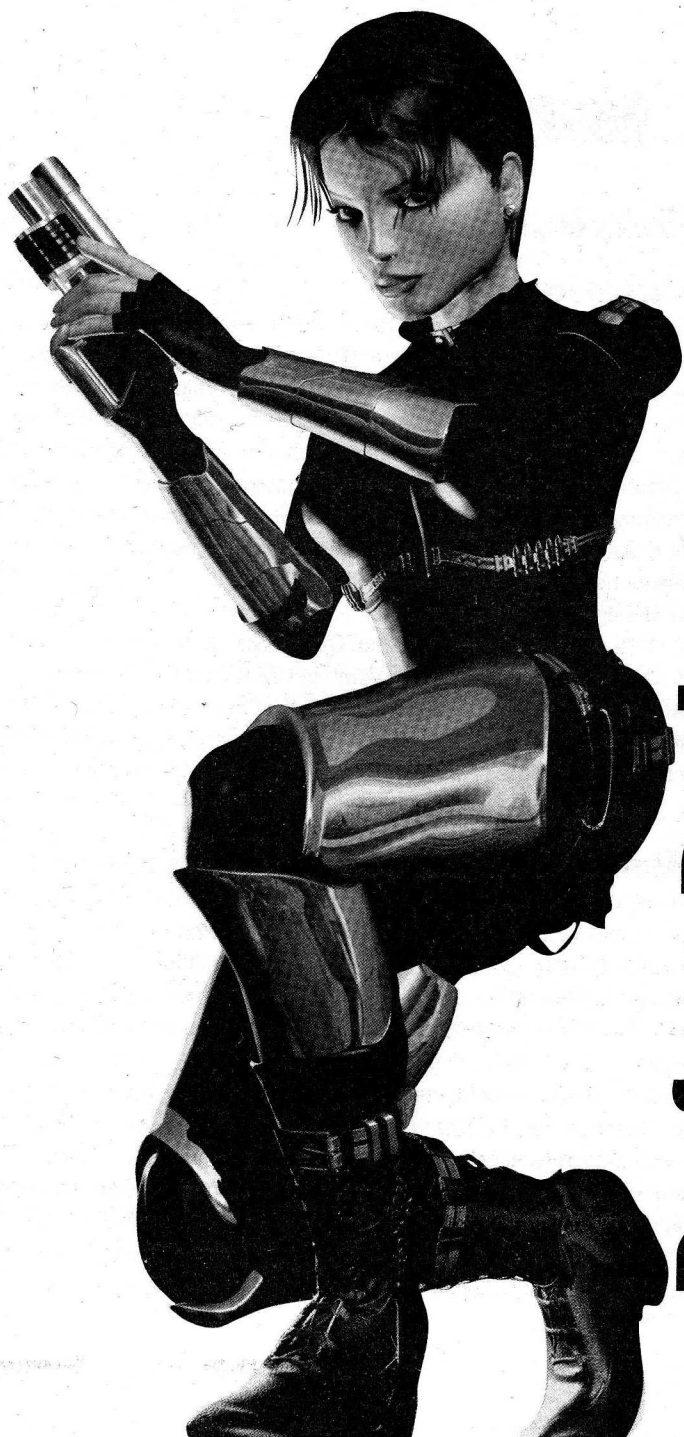
Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spiel­lösung, weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie erschienen ist? Unsere praktische Komplettübersicht hilft ab sofort weiter:

Titel	Buch	Heftausgabe
Army Men: Sarge's Heroes	Nummer 7	big.N 05/00
Battle Tanx: Global Assault	Nummer 6	big.N 04/00
Carmageddon 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania: Legacy Of Darkness	Nummer 5	big.N 03/00
Daikatana	Nummer 8	big.N 06/00
Donkey Kong 64	Nummer 4	big.N 02/00
Harvest Moon	Nummer 5	big.N 03/00
Hybrid Heaven	Nummer 2	big.N 12/99
Jet Force Gemini	Nummer 3	big.N 01/00
Lylat Wars	Nummer 7	big.N 05/00
Mario Party 2	Nummer 6	big.N 04/00
Pokémon Gelb (GB)	Nummer 8	big.N 06/00
Pokémon Rot + Blau (GB)	Nummer 3	big.N 01/00
Pokémon Stadium	Nummer 7	big.N 05/00
Rainbow Six	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman (GBC)	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman 2	Nummer 3	big.N 01/00
Resident Evil 64	Nummer 4	big.N 02/00
Rocket – Robot On Wheels	Nummer 4	big.N 02/00
Super Mario 64– Teil 1	Nummer 5	big.N 03/00
Super Mario 64– Teil 2	Nummer 6	big.N 04/00
Super Smash Bros.	Nummer 8	big.N 06/00
Tonic Trouble	Nummer 5	big.N 03/00
Tony Hawk's Skateboarding	Nummer 7	big.N 05/00
Toy Story 2	Nummer 5	big.N 03/00
WWF Wrestlemania– Teil 1	Nummer 8	big.N 06/00
Zelda: Ocarina of Time – Teil 1	Nummer 6	big.N 04/00
Zelda: Ocarina of Time – Teil 2	Nummer 7	big.N 05/00

Komplettlösungen

Perfect Dark	007
WWF Wrestlemania 2000	071
Tomb Raider GBC	149
Taz Express	175
Pokémon Rot & Blau Deutsch	197

Titel: Perfect Dark
 © Nintendo/Rare 2000



Perfect Dark

Perfect Dark

Einleitung

Perfect Dark. Diese beiden Worte werden jedem ernsthaften Shooter-Fan ein ehrfürchtiges Leuchten in die Augen treiben. Zumindest den glücklichen Spielern im Ausland. Denn das Top-Spiel wird, so der traurige Stand der Dinge, wohl nie in Deutschland erscheinen. Warum? Nun, darüber haben wir uns in den Posthütten der vergangenen Ausgaben wirklich die Münder fusselig geredet. Doch der Zug ist ohne uns abgefahren, denn bei uns gehen die Bahnhofsuhren anders. Finden wir uns also damit ab, dass uns im besten Fall die Import-Version zur Verfügung steht. Ende. Aus.

Wir haben dir dennoch einen kleinen Führer durch die einzelnen Solomissionen dieses sagenhaften Games zusammengestellt, damit du nicht übers Ziel hinausschießt. Vorab geben wir dir jeweils ein paar kurze Infos, worum's bei den Missionen im Einzelnen geht. Schließlich ist nicht jeder der englischen Sprache ausreichend mächtig, um in den vollen Genuss dieses Ausnahmetitels zu kommen. Viel Spaß!

Hinweise zu den Solomissionen

Je nach dem gewählten Modus, ändert sich auch das Gameplay. Bei den Agent-Missionen werden dir nicht ganz so harte Aufgaben übertragen und du findest mehr Schilde und Munition. Prima für weniger erfahrene Spieler und zum Sich-dran-gewöhnen! Im Gegensatz dazu stellen die Perfect-Missionen, das andere Extrem der Skala, megamäßige Anforderungen an dich.

Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto leichter kann Joanna vom Feind getroffen werden. Gleichzeitig werden die Gegner immer stärker, sind schwerer zu erwischen und benötigen mehr Treffer, um das Zeitliche zu segnen. Außerdem stehen dir immer weniger Schilde bereit. Während du im Agent-Modus noch zwei Schilde pro Level hast, geizt der Special-Modus mit nur einem und im Perfect-Modus musst du ganz ohne auskommen. Mit zunehmender Schwierigkeit sinkt auch die Menge der

Munition, die die Gegner dir hinterlassen. Der Agent-Modus spendiert dir 20 Schuss je Pick-Up, der Special-Modus 15 Schuss und der Perfect-Modus magere 10 Schuss.

Wenn du eine Mission auf einer bestimmten Schwierigkeitsstufe erfolgreich abgeschlossen hast, kannst du zur nächsten Mission auf dieser Stufe oder auf einer niedrigeren Stufe vorrücken. Hast du beispielsweise Level 3.2 im Special-Modus absolviert, kannst du Mission 4.1 im Special- oder im Agent-Modus spielen, nicht aber im Perfect-Modus. Wenn du sämtliche Levels des Spiels einschließlich der Special Assignments mit der Einstellung Perfect bestanden hast, wird ein vierter Schwierigkeitsgrad freigeschaltet: Perfect Dark. In diesem Modus kannst du mit Hilfe von Schiebereglern die Stärke und Treffsicherheit deiner Gegner auf Werte von 1 % bis 100 % einstellen. Wenn du in den Solomissionen eine neue Waffe entdeckst, wird sie im Combat Simulator und auf dem Schießstand des Carrington Institute verfügbar. Durch Absolvieren der Aufgaben auf dem Schießstand kannst du Missionen und klassische Waffen freischalten.

Hinweis: Diese Lösung bezieht sich ausschließlich auf die Solomissionen, nicht jedoch auf die Modi Cooperative oder Counteroperative. Letztere sind für dich nur dann verfügbar, wenn du die jeweilige Mission im Standard-Solomodus freigeschaltet hast. Deshalb werden wir hier auf diese beiden Modi nicht weiter eingehen. Die Lösung für die Solomissionen bezieht sich in erster Linie auf die Schwierigkeitsstufe Special Agent. Perfect Agent-Ziele werden zwar ebenfalls angesprochen, doch die Tipps gelten für den Special-Modus.

Mission 1

Der unerprobten Joanna Dark wird die Mission zugewiesen, einen Wissenschaftler aus dem Hochsicherheits-Forschungsbereich unterhalb des dataDyne-Gebäudes zu evakuieren. Sie ist höchst überrascht, als sich herausstellt, dass dieser Dr. Carroll ein künstliches Wesen ist, das von der Firma dataDyne entwickelt wurde. Doch unbeeindruckt bringt

sie den Doc an einen sicheren Ort. Als der Alarm ausgelöst wird, muss sich Joanna durch den Wolkenkratzer nach oben kämpfen, um zur Hubschrauberlandefläche zu gelangen. Nur von dort aus kann sie entkommen.

Mission 1.1

dataDyne-Zentrale:

Flucht

Du beginnst mit:

Falcon 2 (schallgedämpft)

ECM-Mine

Du kannst bekommen:

Schild

CMP150

1. Deaktiviere die innere Sicherheitszentrale

Zu Beginn des Levels befindest du dich oben auf dem dataDyne-Gebäude. Du musst nun durch das Gebäude ganz nach unten gelangen und zum Hochsicherheitslabor vordringen. Auf dem Dach des Gebäudes setzt dich ein Hubschrauber auf der Landefläche ab. Zuerst musst du jetzt unten die patrouillierende Wache ausschalten. Schau vorsichtig über die Ecke der Plattform mit dem hellen Licht. Erledige den Wächter per Kopfschuss und knöpf dir dann die Überwachungskamera in der Ecke nahe der Tür vor. Du wirst noch einige weitere Kameras finden. Wenn du entdeckt wirst, geht der Alarm los und weitere Wachen tauchen auf. Lass dich herunterfallen und gehe durch die Tür. Du stößt auf einen weiteren Wächter. Wenn du den abschüssigen Laufsteg entlangläufst, solltest du auf die Kamera achten, die sich rechts in einer Nische befindet. Eine andere ist direkt vor dir an der gegenüberliegenden Wand angebracht. Zerstöre sie und gehe dann weiter den Gang entlang. Die Sicherheitszentrale, nichts weiter als ein plumper Computerterminal, befindet sich vor dir in der Ecke. Mit der ECM-Mine kannst du dieses erste Einsatzziel vaporisieren.

2. Hole dir die Schlüsselcodekette

Gehe durch die Gittertür und dann die Stufen hinunter. Du triffst auf einige Wächter und erledigst sie. Dann gehst du weiter die Treppe hinunter. Am Treppenabsatz gehst du durch die Tür und in die Lobby eines Bürotrakts. Töte die Wachen und betrete den Raum zwischen den beiden gläsernen Aufzügen. Im Perfect-Modus musst du die Türen zunächst mit einem Schalter auf dem Schreibtisch öffnen. Cassandra de Vries steht ziemlich sauer in der Gegend herum. Gib ihr was auf die Nase, dann lässt sie ihre Kette fallen. Das zweite Einsatzziel ist abgehakt.

Perfect-Ziel: Lade die Projektdateien herunter.

Um das Ziel für den Perfect-Modus zu erfüllen, musst du Cassandras Büro verlassen und dich dann links halten. Gehe durch die braune Tür zur Treppe und dann zwei Stockwerke tiefer. Laufe durch den Flur und an den Aufzügen vorbei. Gehe hinter der nächsten Ecke in das offen stehende Büro. Gehe durch den Raum und halte dich rechts. Am Ende des langen Gangs hinter der nächsten Ecke befindet sich eine Überwachungskamera. Die solltest du schnell unschädlich machen. Gehe weiter den Gang entlang. Nach der zweiten Tür verfolgst du ein heimliches Gespräch. Warte, bis das Gespräch beendet ist. Ein Mitarbeiter von dataDyne kommt heraus. Joanna kann ihn dazu überreden, die Projektdateien herunterzuladen. Folge dem Kerl zum Aufzug und fahre mit ihm dann nach oben.

Verstecktes Objekt: Ab und zu hält der Mitarbeiter auf seinem Weg nach oben inne, um eine Tür aufzuschließen. Bleibe ihm an den Fersen (bis er die Dateien heruntergeladen hat) und kehre dann zum Büro zurück, um dir die Laptop Gun zu holen.

Der Angestellte betritt ein Büro mit mehreren Computern und begibt sich zum Panel. Wenn er sich eingeloggt hat, aktivierst du das Data Uplink und lädst damit die Projektdateien herunter.

Nützliche Dinge: Wenn du die Treppe hinaufgehst, findest du im Büro

links hinten, ein Stockwerk unterhalb von Cassandras Büro, einen Schild.

Im Büro zwei Stockwerke unterhalb von Cassandras Raum hält sich ein behelmter Wächter auf. Wenn du ihn tötest, hinterlässt er dir eine zweite Falcon, so dass du nun eine Dual Falcon 2 besitzt.

3. Deaktiviere die Kommunikationszentrale

Fahre mit einem der gläsernen Aufzüge zum Erdgeschoss. Der Aufzug wird nicht direkt dorthin fahren, sondern immer mal wieder anhalten. Verlier nur nicht die Nerven! Dass er dann tatsächlich Richtung Erdgeschoss fährt, erkennst du daran, dass er an mindestens zwanzig Stockwerken vorbeirauscht. Unten angekommen, findest du zu beiden Seiten unterhalb der Ebene, auf der der Aufzug anhält, Wachen. Leg zunächst auf die Typen an der Treppe an, dann dreh dich um und bearbeite die Jungs auf der anderen Seite. Wenn sie alle erledigt sind, springst du nach unten und schnappst dir die Knarren hinter dem vorderen Tisch. Suche dann nach einem dataDyne-Logo an der Wand. Gehe durch die Tür rechts neben dem Logo und bereite dich auf einen heißen Empfang vor. Wenn die Schurken vernichtet sind, gehst du zur Kommunikationszentrale an der Wand. Mit einer sauberen ECM-Mine kannst du das Zielobjekt zerstören.

4. Dringe in das Labor ein

Gehe nun durch die Tür links neben dem dataDyne-Logo. Gehe durch die nächste gemusterte Tür und töte unterwegs das dataDyne-Kanonenfutter, das dir an die Wäsche will. Hinter der nächsten Ecke öffnet sich eine Tür, hinter der sich ein Aufzug befindet. Betrete den Aufzug, um in das geheime Labor zu gelangen.

Mission 1.2

dataDyne-Labor:

Nachforschungen

Du beginnst mit:

Falcon 2
Data Uplink
CamSpy

Du kannst bekommen:

Schild
CMP150
K7 Avenger
Nachtsichtgerät
Dragon

1. Holographiere ein radioaktives Isotop

Verstecktes Objekt: Um die Double CMP150 zu erhalten, musst du unbemerkt bis ganz nach unten kommen. Dazu schleichst du am besten zu Beginn des Levels zurück in den Aufzug. Warte dort (das kann ein Weilchen dauern), bis du die Schritte des Wächters auf der Metallplatte direkt vor der Tür hörst. Verlasse dann den Aufzug und pirsche nach links. Vor der silbernen Tür hältst du an. Ein Wartungsroboter bewegt sich durch den Gang, aus dem du soeben gekommen bist. Vor der silbernen Tür macht er eine scharfe Linksdrehung und öffnet eine geheime Schiebetür. Gehe durch diese Tür und zerschleße am Ende des Gangs das Glas. Lass dich in den darunterliegenden Raum fallen. Hier wartest du etwa drei Minuten, bis die Wachen verduftet sind, und läufst dann um die Ecke. Rechts findest du in einer kleinen Nische einen Computer für das Waffenschließfach. Hier kannst du die Double CMP150 bekommen.

Ein einzelner Wächter kontrolliert links den Gang. Folge ihm, mach ihn kalt und gehe zur silbernen Tür. Hinter der Tür lungern einige Wachen in einem schusssicheren Teil des Raumes herum. Sobald sie links hinter der Glaswand hervorkommen, machst du sie fertig. Gehe dann zur Tür am anderen Ende des Raums. Vom nächsten Raum aus kannst du zu den verschiedenen Bereichen gelangen, die du später besuchen musst. Gehe zunächst durch die Tür mit der Aufschrift "Caution". Danach gehst du durch eine weitere "Caution"-Tür. Hier halten sich einige Mitarbeiter

von dataDyne auf. Mach sie fertig und aktiviere den CamSpy. Steuere ihn durch die nächste Tür, bis er zu einem großen, grünen Isotop gelangt. Fotografiere dieses Gebilde, indem du den Z-Knopf drückst. Aufgabe erfüllt! Steuere den CamSpy zurück zu Joanna und nimm ihn auf, indem du darübergehst.

Verstecktes Objekt: Am äußeren Ring des Isotopraums befindet sich eine Näherungsmine. Halte dich beim Betreten des Labors links und folge dem Gang herum. Die Mine befindet sich in diesem Bereich direkt hinter dem Isotop.

2. Starte den Sicherheits-Wartungszyklus

Gehe zurück zum zentralen Raum und durch den Eingang links neben der Tür zu Sektor 2. In diesem gewundenen Gang triffst du auf mehrere dataDyne-Wächter, die sich hinter Kisten versteckt haben. Luge vorsichtig um die Ecke und ziele sorgfältig. Oft kannst du sie erledigen, ohne dass sie dich überhaupt bemerkt haben. Einige Gegner kannst du erledigen, bevor du um die Ecke in den nächsten Gang biegst. Während du dich an die gegenüberliegende Wand presst, kannst du es mit einem abgewinkelten Schuss versuchen. Sobald die Luft rein ist, läufst du den abschüssigen Gang hinunter, bis du zu einer kleinen Glaswand kommst. Zerschneide das Glas und lass dich in den darunterliegenden Bereich fallen. Hinter der Kurve halten sich ein paar Wächter auf. Bleibe hinter der Ecke in Deckung und knöpf dir die Schurken mit der Falcon vor. Du siehst dort außerdem große, flache Computerterminals. Gehe zu jedem der Bildschirme. An einem kannst du die Wartungsroboter anhalten, am anderen kannst du sie neu programmieren. Kehre dann wieder zurück zum ersten Bildschirm, um die Roboter neu zu starten. Der Sicherheits-Wartungszyklus beginnt von vorn. Ziel erreicht.

3. Unterbreche die Experimente

Laufe durch den schrägen Gang am zweiten Computer vorbei zu einer silbernen Tür. Kehre durch die Halle mit den Kisten, die du soeben gesäubert hast, zurück zum zentralen Raum. Betrete nun Sektor 2.

Hinter einer zweiten Doppeltür erwarten dich einige Wächter. Gehe rechts hinter der schrägen Säule in Deckung. Lass die Wächter herankommen und knall sie dann einzeln ab. Wenn du die Schufte eliminiert hast, gehst du in das Labor am anderen Ende des langen Ganges zu deiner Rechten. Hier findest du einen ängstlichen Forscher. Schüchtere ihn mit deiner Waffe ein, bis er die erste Experimentserie abbricht. Achte (wie immer!) auch auf die Munition, die in den Nischen des Labors versteckt ist, und schnapp sie dir. Gehe zurück zum Hauptgang und auf der anderen Seite durch eine silberne Tür. Hol dir auch hier die Munition. Schau durch das orangefarbene Gitter. Dort unten entdeckst du einen Wächter und einen Wissenschaftler. Erledige den Wächter und fahre mit dem großen Aufzug nach unten in den Raum. Schnapp dir die K7 Avenger und kehre zurück nach oben.

Perfect-Ziel: Bringe experimentelle Geräte in deine Gewalt
Die K7 Avenger ist das erste Gerät, das du im Perfect-Modus ergattern musst. Kehre zum Hauptgang zurück und gehe am Ausgang nach rechts. Töte die Wachen und betrete dann den Raum. Zerstöre das Glas der Röhre direkt vor dir, um das Nachtsichtgerät einzustecken. Dies ist das zweite Gerät, das du benötigst, um es "Perfect" zu machen.

Verlasse diesen Laborraum und überquere den Gang schräg nach links. Töte die beiden Wächter vor der silbernen Tür. Hinter der schrägen Säule findest du die nötige Deckung, um sie vorsichtig auszuschalten. Betrete dann das Labor. Dort erledigst du die beiden Wächter, lässt aber den Wissenschaftler ungeschoren. Fordere ihn auf, die zweite Experimentserie abubrechen. Nun gehst du durch die Tür im hinteren Teil des Raums, wo du den dritten Forscher findest. Dieser Kerl ist ein bisschen abgezockter als die anderen beiden, macht einen auf Superheld und will Alarm auslösen. Zieh ihm mit der Pistole eins über die Rübe. Alles andere kannst du auch allein erledigen. An einem der beiden Computer neben der schrägen Säule (vom Eingang aus gesehen links) kannst du das letzte Experiment stoppen.

4. Finde Dr. Carroll

Verlasse das Labor, überquere den Gang und betrete die gegenüberliegende silberne Tür. Halte dich eng an der linken Wand und erledige die vier Wächter. Die nette K7 Avenger leistet hier wirklich ausgezeichnete (und auch hörenswerte!) Ergebnisse. Setze sie sorgfältig ein. Gehe dann durch die Tür zu Sektor 3. Der Wartungsroboter, den du vor einiger Zeit neu programmiert hast, wird dich sicher durch die Laserstrahlen bringen. Bleibe dicht hinter ihm, wenn der Laservorhang fällt. Töte im nächsten Raum den einzelnen Wächter und halte dich eng an der rechten Wand. Wenn sich der Roboter durch die nächste Tür bewegt, siehst du, wie sich die Soldaten im dahinterliegenden Raum gefechtsklar machen. Warte in der Ecke und knöpfe dir jeden vor, der deinen Weg kreuzt. Schleiche dann in den Raum hinein und erledige die übrigen Wachen. Auf dem Tisch in der Mitte des Raums findest du eine CMP150. Hinter dem Glaskasten in der linken Ecke entdeckst du einen Schild. Schnapp dir alles und gehe dann durch die silberne Tür am anderen Ende des Raums.

Hinter der nächsten Doppeltür befindet sich ein Computerraum, in dem zwei dataDyne-Schergen herumgammeln. Luge vorsichtig in den Raum hinein, um sie aufs Korn zu nehmen. Benutze dein Data Uplink mit dem Terminal, um die nächsten Türen zu öffnen. Sobald sich die Türen öffnen, drehst du dich um, denn du wirst von hinten angegriffen. Gehe dann durch die Doppeltür von Sektor 3 und folge dem Weg bis zur Tür zu Sektor 4. Im nächsten Labor haben sich mehrere Wächter versteckt. Einer befindet sich links hinter einer großen Glasröhre. Wenn du auf ihn schießt, kommen auch die anderen heraus, einer von rechts und einer von links. Mach sie kalt.

Perfect-Ziel: Bringe experimentelle Geräte in deine Gewalt
Der letzte Teil der Perfect-Aufgabe befindet sich in der Nähe dieses Raums. Gehe links durch die "Restricted"-Tür und töte die Wachen im Gang. Im letzten Raum befindet sich das Shield Tech Item. Nimm es dir, und die Aufgabe ist erfüllt.

Gehe nun durch die zweite "Restricted"-Tür des Labors. Oben auf den Trägern sind zwei Maschinengewehre installiert. Öffne die Türen und bringe dich zurück in Sicherheit. Nimm die MGs ins Visier und beharke Sie mit der K7 oder der Dragon. Am anderen Ende des Gangs findest du Dr. Carroll und kannst die Mission abschließen.

Mission 1.3

dataDyne-Zentrale:

Evakuierung

Du beginnst mit:

Falcon 2

Nachtsichtgerät

Du kannst bekommen:

Schild

CMP150

Schrotflinte

Raketenwerfer

Missionsstrategie

1. Erreiche den Aufzug im Foyer

In dieser Mission bist du für die Sicherheit von Dr. Carroll verantwortlich. Achte darauf, dass er sich nicht in Gefahr begibt. Der intelligente Wissenschaftler hat einen unangenehmen Drang sich ständig in das Schussfeld weniger intelligenter Schurken zu begeben. Das Einsatzgebiet kennst du bereits aus Mission 1.1. Jetzt ist allerdings die Beleuchtung ausgeschaltet und einige Orte sind abgesperrt. Eineinhalb Stunden nach Beginn des Levels wird das Licht wieder eingeschaltet. Es ist jedoch durchaus vorteilhaft für dich, wenn du deine Geschäfte bei Dunkelheit erledigst, um nicht unnötig entdeckt zu werden. Außerdem kannst du so dein tolles Nachtsichtgerät einmal einem gründlichen Praxistest unterziehen.

Verstecktes Objekt: Schnapp dir die DY 357 Magnum, indem du die ersten fünf Wächter in diesem Level tötest, ohne entdeckt zu werden. Der fünfte Wächter vererbt dir dann die Wumme.

Aktiviere zunächst das Nachtsichtgerät – alles erscheint nun in einem grünlichen Licht. Wärmere Stellen werden durch ein helles Grün wiedergegeben. Die erste Tür befindet sich direkt vor dir. Sie öffnet sich, wenn du herantrittst. Betrete jedoch nicht den Raum. Erledige den Wächter hinter der Kiste mit einem gezielten Kopfschuss. Gehe dann in den nächsten Raum und weiter zur Tür. Stelle dich in die rechte Ecke und öffne von dort die Tür. Ziehe dich dann sofort wieder zurück und halte dich eng an der rechten Wand. Wenn du auf ein Hindernis triffst, weiche ihm aus und gleite dann an der hinteren Wand entlang, bis du den Wächter sauber anvisieren kannst. Kopfschuss! Stelle dich in den Eingang und schaue zur linken Wand. Gehe nun so weit wie möglich zurück und laufe dann nach rechts, bis du einen Wächter entdeckst. Erledige ihn per Kopfschuss und gehe weiter nach rechts. Erledige auch den Wächter auf der linken Seite. Gehe zum Eingang, schaue nach oben und dann nach links. Gehe vorsichtig weiter, bis du in der Ferne einen Wächter entdeckst, der über eine Barrikade hinweglugt. Mach ihn fertig. Drehe dich anschließend nach rechts und gehe nach links, bis du einen zweiten Wächter ausmachen kannst. Töte ihn sehr sorgfältig, ebenfalls mit einem Kopfschuss. Sofern du bis jetzt noch nicht entdeckt wurdest, schenkt er dir für deine Bemühungen die DY 357 Magnum.

Verstecktes Objekt: Um die Granate und den Dragon zu bekommen, musst du den Aufzug erreichen, ohne entdeckt zu werden. Stelle dich hinter der Couch eng an die Wand, mit dem Gesicht zur Mitte des Raums. Arbeite dich nach rechts vor, bis du einen Wächter siehst, der neben dem vorderen Tisch steht. Achte darauf, dass sich der zweite Wächter außer Sichtweite befindet. Sollte dies nicht der Fall sein, wirst du entdeckt. Erledige den ersten Wächter mit einem Kopfschuss und arbeite dich dann weiter vor, um auch den zweiten niederzustrecken. Verfahre auf gleiche Weise mit dem Wächter hinter der nächsten Ecke.

Halte dich eng an der hinteren Wand und schleiche weiter, bis du ihn mit einem Kopfschuss erledigen kannst. Laufe dann den Gang entlang in Richtung der Treppe. Schleiche vorwärts, bis auch der letzte Wächter vor dir auftaucht. Hinter der Barrikade ist er nur schwer zu entdecken. Schicke ihn mit einem wohl gezielten Kopfschuss in den Feierabend. Anschließend eilst du die Stufen hinauf und betrittst den Aufzug. Denn du hast zwar das Missionsziel erfüllt, aber dein Item fehlt dir noch. Sobald der Aufzug anhält, springst du hinaus und nimmst gleich den ersten behelmten Wächter unter Beschuss, der dir entgegentritt. Er hinterlässt dir eine Schlüsselkarte, mit der du in Cassandras Büro gelangen kannst. Du wirst die Karte allerdings erst später einsetzen. Auf dem Tisch entdeckst du eine Granate. Damit sprengst du in der rechten Ecke des Raums ein Loch in die Wand (nicht in die Wand neben dem Fenster, nach der nächsten Nische!). Klettere anschließend durch das Loch und schnapp dir die Dragon. Sie befindet sich unten an der Leiter.

Perfect-Ziel: Reaktiviere den Büroaufzug

Wenn du den Aufzug verlässt, gehst du nach rechts und dann wieder nach rechts. Dort begegnest du einem einsamen Wächter, den du auch sogleich auslöschst. Betrete das Büro, das er bewacht hat. Hier treibt der Hovercopter sein Unwesen, also sei auf der Hut! Halte dich immer eng an der linken Wand, wenn du durch diese Büros läufst, denn Cassandras schlagkräftige Schutztruppen patrouillieren in den Gängen. Ihre Leibwächter sind allesamt Frauen, die in Leder gekleidet sind. Da sie offenbar einer vom Aussterben bedrohten Spezies angehören, hilfst du dem Schicksal mit der CMP150 noch ein wenig auf die Sprünge. Jede der Frauen hinterlässt dir eine Schrotflinte. Ein schönes Spielzeug! Im letzten Raum in diesem Gang befindet sich ein Computer. Wenn du ihn hochfährst, aktivierst du damit auch den Büroaufzug.

2. Zerstöre den dataDyne-Hovercopter

Kehre zurück zu den Aufzügen und betrete den, mit dem du noch nicht gefahren bist. Er bringt dich ins nächsthöhere Stockwerk. Links siehst du Barrikaden, um die du nun einen kleinen Bogen schlagen musst.

Laufe um die Ecke herum nach rechts. Erledige die beiden Wachen hinter der Barrikade, aber weiche dabei ihren Angriffen aus. Anschließend gehst du nach links durch die Schiebetüren. Die linke Wand wird zurückgeschoben, sobald du dich ihr näherst. Arbeite dich weiter durch die Büros vor zum anderen Aufzug. Auf deinem Weg zur anderen Seite der Barrikade stößt du erneut auf Cassandras Leibgarde. Gehe dem Hovercopter aus der Flugbahn, der dich durch die Büros verfolgt. So lange du ständig in Bewegung bleibst, dürftest du keine größeren Probleme bekommen. Gehe ins Treppenhaus und steige hinauf in den nächsten Stock. Wenn du das Treppenhaus wieder verlässt, siehst du drei Typen, die sich darüber streiten, wie man mit einem Raketenwerfer umgeht. Erledige zunächst den Kerl im schwarzen Anzug. Die Geschäftsmänner kannst du meinetwegen auch gleich niederstrecken, wenn dir danach ist. Schnapp dir den Raketenwerfer und dann warte auf diesen Hovercopter.

Du hast ihn bislang vermutlich schon mehrmals gesehen, doch jetzt ist es endlich an der Zeit, ihn auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Stelle dich hinter den X-Balken bei der großen Fensterfront. Zücke den Raketenwerfer und leg dich auf die Lauer. Der Hovercopter juckelt ständig durch das Gebäude und feuert auf dich. So lange du dich hinter dem X versteckt hältst, bist du in Sicherheit. Wenn der Hovercopter durch die obere Öffnung im X fliegt, zielst du kurz und drückst ab. Ein Schuss dürfte vollkommen ausreichen. Solltest du ihn verfehlen, solltest du permanent mit der CMP150 nachlegen, bis er schließlich unten ist. Wenn das Teil schließlich explodiert, hast du deine Aufgabe erfüllt.

3. Bezwinde Cassandras Leibwache

Zum jetzigen Zeitpunkt sollten alle Leibwächter Cassandras in den unteren Stockwerken tot sein. Wenn du dir da nicht so sicher bist, solltest du die Etagen noch einmal gründlich filzen. Anschließend begibst du dich wieder in den Stock, wo du den Raketenwerfer erhalten hast. Gehe durch die Jalousientür neben dem Aufzug. Steige die Treppe hinauf und mach dich auf einen neuen Kampf gefasst. Wenn du den

nächsten Raum betrittst, wirft dir Cassandra ein paar Drohungen an den Kopf – ein Zeichen dafür, dass der Kampf beginnt. Schieße auf die Frau rechts und laufe dann zur rechten Ecke. Stelle dich neben den Lichtschalter und töte die Leibwächter, als ginge es um dein Leben. Das tut es übrigens auch! Am besten knöpfst du dir zuerst die Leute auf deiner Ebene vor und weichst dem gegnerischen Feuer dabei aus. Um den Kampf schnell zu beenden, solltest du die CMP150, die Dragon oder die Magnum einsetzen. Die Flinte ist hier weniger geeignet, denn sie hat nicht die nötige Reichweite. Wenn es Cassandra schließlich die Sprache verschlagen hat, erlöscht das Licht. Schalte es wieder ein, indem du beim Lichtschalter den B-Knopf drückst. Konzentriere dich dann auf die oberen Gegner. Wenn der letzte Feind erledigt ist, hast du deine Aufgabe erfüllt. Tip: Falls du den Lichtschalter nicht erreichen kannst, solltest du das Nachtsichtgerät einsetzen und dich, statt in der rechten Nische zu kauern, hinter der Betonplatte links in Deckung bringen.

4. Kehre zurück zur Hubschrauberlandefläche

Eine entsetzlich leichte Aufgabe! Gehe über den Laufsteg zur Jalousientür und weiter auf das Dach. Laufe zum mittleren Hubschrauber-Pad. Wenn du oben anlangst, hast du den Level erfüllt.

Mission 2

Nach diesen Vorkommnissen erklärt dataDyne den guten Daniel Carrington zum gesuchten Zielobjekt und kidnappt ihn zwei Tage später in seiner Privatvilla. Für Carringtons Freilassung verlangen die Geiselnehmer die Rückgabe von Dr. Caroll, den sie als ihr "Eigentum" betrachten. Sie können nicht wissen, dass sich das künstliche Wesen Caroll bereits in der Villa befindet, wo es von Carrington zu dataDynes Zukunftsplänen befragt worden war. Joanna gelingt es schließlich, den Leiter des Instituts zu befreien. Sie kann jedoch nicht verhindern, dass sich dataDyne im Gegenzug Dr. Caroll wiederholt. Carrington hat allerdings bereits genug erfahren und greift zu einer drastischen

Maßnahme: Er ruft ein Spezialistenteam der außerirdischen Maianer auf den Planeten Erde.

Mission 2

Carringtons Villa: Geiselnahme

Du beginnst mit:

Scharfschützengewehr

R-Tracker

Laptop Gun (Perfect Agent)

Du kannst bekommen:

CMP150

Devastator

Double CMP150

Scharfschützengewehr (Perfect Agent)

Unterschied im Perfect-Modus: Auf der Schwierigkeitsstufe Perfect beginnt Joanna auf der Pier, und nicht oben in den Klippen.

Perfect-Ziel: Nehme dataDyne-Wächter gefangen

Das Ziel ist erreicht, wenn du auf deinem Weg zum Keller alle Wachen niederschlägst oder entwaffnest.

1. Rette die Unterhändlerin

Unten auf der Pier halten zwei schlecht gelaunte Wachen die Unterhändlerin gefangen und drohen, sie zu exekutieren. Erledige mit dem Scharfschützengewehr zunächst den linken und dann den rechten Wächter. Wenn du das geschafft hast, bringt sich die Unterhändlerin selbst in Sicherheit. Die Meldung "Objective Complete" taucht erst nach einigen Sekunden auf, lass dich dadurch also nicht verunsichern.

2. Eliminiere die Scharfschützen auf dem Dach

Hinter dir bei dem Teleskop stehen einige Kistenherum. Feuere darauf, um Granaten zu erhalten. Gehe dann in den Tunnel und

erledige dort den Wächter. Laufe weiter, bis du zu einem Felsüberhang oberhalb einer Schlucht kommst. Halte dich eng an der rechten Wand der Schlucht und schaue hinunter. Dort steht neben der Felswand ein Wächter, der dir den Rücken zukehrt. Erlege ihn mit dem Scharfschützengewehr. Pirsche dann nach links weiter, bis der zweite Kerl in Sichtweite kommt. Töte ihn und lass dich dann in die Schlucht fallen. Zerstöre hier unten die Kisten, um Granaten und Munition zu erhalten. Wenn du weiter vorrückst, triffst du wieder einen Wächter, den du ebenfalls tötest. Am Ende des Weges gelangst du zu einer Kreuzung. Links befindet sich über einer Felswand ein Scharfschütze. Du siehst ihn möglicherweise nicht gleich. Erledige ihn zügig.

Verstecktes Objekt: Wenn du diesen Scharfschützen in weniger als 38 Sekunden ausschaltest, erhältst du eine Double CMP150. Dazu musst du die beiden Wächter am Anfang in weniger als 10 Sekunden erledigen. Springe dann in die Schlucht und entwaffne einen Wächter. Wähle im Pausenmenü eine CMP150 aus, laufe an den übrigen Wächtern vorbei und schnapp dir dann den Scharfschützen. Wenn du schnell genug bist, hinterlässt er dir die zweite CMP150.

Jetzt kannst du an der Wegkreuzung nach rechts gehen und gelangst zum Eingang eines Tunnels. Direkt vor dir lauert oben auf dem Dach ein Scharfschütze. Zeig ihm, was du mit dem Scharfschützengewehr so drauf hast. Auf den Dächern links befinden sich insgesamt vier Scharfschützen und rechts ein fünfter. Zwei befinden sich auf einem niedrigen Dach, einer versteckt sich hinter einer Palme und der vierte hockt ganz links außen. Nutze die linke Wand als Deckung, luge hervor, gib einen Schuss ab und bring dich dann in Deckung. Laufe schnell wieder heraus, feuere und ziehe dich zurück. Nachdem du auf diese Weise alle vier Scharfschützen erledigt hast, wendest du dich in Richtung Ozean. Auf einem tief gelegenen Gebäude nahe der Küste befindet sich ein weiterer Scharfschütze. Mit einem sauberen Kopfschuss kannst du das Missionsziel erfüllen.

3. Aktiviere den Windgenerator

Verstecktes Objekt: Um den Devastator zu erhalten, musst du an die Stelle zurückkehren, wo du den ersten Scharfschützen erledigt hast. Statt die Stufen in die Villa hinabzusteigen, gehst du weiter nach oben und dann herum zu einer Hubschrauberlandefläche. Wenn du hier auf die Kisten schießt, erhältst du den Devastator. Jetzt kannst du endlich über die Treppe in den Hof der Villa hinuntersteigen. Links befindet sich ein Tunnel, der dich auf eine höhere Ebene innerhalb der Villa bringt. Während du den Hof überquerst, tauchen bei den Ställen einige Wachen auf. Eliminiere sie mit der CMP150 und begib dich zum Haupteingang. Gehe hinein. Links hinter der Couch befinden sich wieder Wachen. Erledige sie, aber achte stets auf deine Deckung, ziehe dich notfalls nach draußen zurück, um ihrem Feuer auszuweichen. Halte dich eng an der rechten Wand (vom Eingang aus gesehen) und schaue vorsichtig in den nächsten Raum. Zwei Wachen stürmen auf dich zu. Ziehe dich zurück und mache dich gefechtsklar. Wenn sie hinter der Ecke hervorkommen, besorgst du's ihnen mit ein paar kurzen Feuerstößen aus der CMP150.

Verstecktes Objekt (nur Perfect-Modus): Hol dir das Scharfschützengewehr aus dem Bad des Hauptschlafrums. Gehe anschließend die Treppe hinunter, wo dich im nächsten Gang vier üble Gesellen erwarten. Luge vorsichtig in den Raum hinein, in dem sie sich aufhalten, und zwänge dich in die Nische auf deiner Linken. Lass sie auf dich zukommen und mach sie dann mit der CMP nieder. Danach gehst du zum zweiten Türbogen auf der rechten Seite. Gehe an der Treppe vorbei und halte beim nächsten Eingang an. Hier erledigst du ein paar Wachen, bevor du zur linken Ecke der Küche vorrückst. Neben der riesigen Kaffeemaschine siehst du eine Treppe. Steige hinunter und du triffst erneut zwei Wächter. Wenn Sie kaltgestellt sind, gehst du zur linken hölzernen Doppeltür, gleich nach der Abtrennung. Steige die Treppe hinunter in Richtung Keller und töte unterwegs zwei Wächter. Unten am Treppenabsatz wirst du auf einigen Widerstand stoßen. Erschieße deine Probleme und begib dich in den nächsten Raum.

Gleich hinter dem Raumteiler befindet sich links eine Tür. Sie führt zu einer Treppe in den Keller. Den Raum rechts neben der Treppe brauchst du jetzt nicht zu beachten. Hier gibt's zwar einige Wächter, aber nichts Wichtiges für dich zu holen. Die anderen Türen haben da schon mehr zu bieten.

Die gelangst zu einigen unterirdischen Tunneln. Gehe geradeaus, töte unterwegs die auftauchenden Wächter und folge dem Kanal zum ersten Windgeneratorraum. Drei Wachen sind hier auf den Laufstegen postiert. Nachdem du sie angemessen bearbeitet hast, legst du die Schalter an jedem Computerbildschirm um, um die Schalter für die Lüftung und die Stromversorgung zu aktivieren. Kehre zum Haupttunnel zurück und nimm den anderen Abzweig. An der Wegkreuzung stößt du rechts auf eine Wache sowie auf einige weitere Nervensägen, die aus dem Raum zu deiner Linken herausstürmen. Ziehe dich ein wenig zurück und mache sie einen nach dem anderen fertig. Dann folgst du dem Kanal zum nächsten Windgeneratorraum. Schalte die zentrale Steuereinheit ein, um den Generator zu reaktivieren. Auftrag ausgeführt!

Perfect-Ziel: Finde und eliminiere die dataDyne-Hacker
Aktiviere deinen R-Tracker und steige wieder die Treppe hinauf. In der ganzen Villa gibt es Hacker. Lokalisier sie mit dem R-Tracker, begib dich zu ihnen und mache sie fertig. Ballere bloß nicht übermütig auf die Computer, an denen sie herumfingern! Falls dir doch einmal eine Salve auf die Hardware ausrutscht, kannst du die Mission gleich wieder neu beginnen. Solltest du für diese Aufgabe jedoch zu viel Zeit benötigen, können sich die Hacker die benötigten Informationen besorgen und du sitzt auf dem Trockenen. Auch hier fängst du am besten wieder von vorn an.

4. Befreie Carrington

Verlasse den Raum und gehe weiter, bis du zu einer hölzernen Tür gelangst. Am Fuß der Treppe erwartet dich ein tapferer Einzelkämpfer. Töte ihn. Die Tür am Ende des Gangs ist verschlossen. Es ist ein zweiter

Ausgang. Gehe durch die Tür links neben der Treppe in den Weinkeller. Hinter den Weinflaschen verstecken sich einige Oberflaschen. Mache sie ausfindig und achte dabei stets auf deine Deckung. Erledige diese Gegner und gehe dann weiter durch den Weinkeller, der aus drei Gängen besteht. Als Waffe verwendest du hier die CMP150. Der letzte Wächter, den du ins Jenseits schickst, hinterlässt dir eine Schlüsselkarte. Schnapp sie dir und öffne damit die nahe gelegene Tür, hinter der du Carrington findest. Damit ist diese Mission erfolgreich beendet.

Mission 3

Joanna wird nach Chicago beordert, um ein geheimes Treffen im G5-Gebäude zu belauschen. Auch hier hat die dataDyne Corporation ihre Hände ganz mächtig im Spiel. Joanna erfährt, dass Trent Easton, der Leiter des NSA (einer der fünf großen amerikanischen Geheimdienste) in die Machenschaften von dataDyne verwickelt ist. Sie hört auch Neues über die so genannten Nordic-Leute, die offenbar die Fäden dieses gesamten tödlichen Systems in Händen halten. Als Trent seinen Plan enthüllt, die Präsidentschaft der USA an sich zu reißen, unterrichtet Joanna ihre Chefs, erfährt jedoch, dass sie zunächst weit wichtigere Aufgaben erledigen muss als die, den Verräter Trent kaltzustellen.

Mission 3.1

Chicago: Verdeckte Ermittlung

Du beginnst mit:

Falcon 2

Tracer Bug (nur Perfect-Modus)

Du kannst bekommen:

DY 357 Magnum

CMP150

Fernzündermine

Reprogrammer

1. Finde den Fernsprengsatz

Du beginnst diese Mission in einer heruntergekommenen Straße in irgendeinem vergessenen Viertel von Chicago. Erledige die beiden uniformierten Wächter vor dir, aber schieße nicht auf den Mann im Trenchcoat. Er ist ein Zivilist. Gehe rechts durch den Eingang. Ob du hier nun rechts oder um die Ecke gehst, ist gleich, du triffst in jedem Fall auf einen getarnten dataDyne-Agenten. Er trägt ebenfalls einen Trenchcoat, jedoch einen braunen. Töte ihn sofort. Falls du ihn verfehlt oder lediglich verwundest, solltest du dich auf einen zähen Fight vorbereiten. Dann nämlich strömen aus allen Winkeln dataDyne-Soldaten hervor und ein schwebender Wächter wird sich ihnen anschließen, der dich mit dem Sturmgewehr beharken wird. Am besten ziehst du dich in diesem Fall in den Gang zurück, aus dem du gekommen bist, undfeuerst dabei, was die Knarre hergibt.

Perfect-Ziel: Bringe den Tracer an der Limousine an
Eliminiere die Gegner in der Umgebung des Taxis und schleiche dann zum roten Gitter, das du durch Drücken von B öffnen kannst. Arbeite dich vorwärts, bis du den Eingang des Tunnels erreichst. Du solltest dich etwas beeilen, denn der Wagen wartet nicht unbedingt auf dich. Erledige den Wächter, der von dir abgewandt steht, und springe dann in die Kanalisation. Kläre zunächst die Lage beim Kanal, in dem du dich befindest, und bewege dich im Wasser hin und her, um gegnerischen Angriffen auszuweichen. Am Rand des Grabens befindet sich ein kleiner Tunnel. Schleiche durch diesen Tunnel, bis du über dir ein rotes Gitter entdeckst. Stehe auf und wende dich zum Tunneleingang. Öffne das Gitter mit dem B-Knopf. Über dir ist die Limousine geparkt. Befestige den Tracer Bug an der Unterseite des Wagens, indem du den Trigger drückst. So weit, so gut.

Verlasse den Tunnel und halte dich rechts. Folge dem Graben zu einem höher gelegenen Kanal auf der rechten Seite. Wenn du diesem folgst, gelangst du zu einem Betonüberhang. Die Straßen vor dir werden von einem Abfangroboter unsicher gemacht. Du erkennst ihn an dem

hohen Sirren. Am Ende des Weges befindet sich eine Nische mit dem Fernzünde-Sprengsatz: einer Mine und einem Programmiergerät. Aufgabe Nummer zwei ist erfüllt.

2. Richte ein Chaos an

Durch eine Öffnung im Holzzaun kehrst du zurück zum Taxi und erledigst unterwegs die Wachen, die du entdeckst. Stelle dich neben das Taxi und ändere mit dem Reprogrammer seinen Kurs. Falls der Abfangroboter auftaucht, musst du aufpassen – er darf auf keinen Fall auf das Taxi feuern. Falls es zerstört wird, hast du versagt! Schließlich schwebt das Taxi in der Gegend herum, bis es vor dem G5-Gebäude zur Ruhe kommt. Es explodiert und verursacht ein allgemeines Chaos. Mehrere Wachen müssen ihren Posten am Eingang des Gebäudes verlassen. Glücklicherweise wird bei der Explosion auch der lästige Abfangroboter vernichtet.

Für Ziel 3 gibt es noch einen weiteren Weg, aber dazu musst du ein verstecktes Objekt finden. Verstecktes Objekt: BombSpy. Kehre vom Taxi aus zurück in die schmale Allee und durchsuche das Gebiet nach einem Dumpster, der sich neben einigen Sprengstofffässern befindet. Schiebe den Dumpster neben eines der Fässer und schieße darauf. Der Dumpster explodiert und gibt einen BombSpy frei. Aktiviere den BombSpy und suche nach dem Gebiet, das als G5-Gebäude gekennzeichnet ist. Lass die Bombe hochgehen und Sorge so für ein alternatives Chaos.

3. Bereite die Flucht vor

Verstecktes Objekt: Double Falcon 2: Dieses Objekt bringt dir mehr Ärger ein, als es wert ist, hilft dir aber dabei, ein Gebiet zu sehen, das Joanna normalerweise nicht betreten könnte. Gehe durch den Haupteingang der Stadt. Wenn du zum Eingang des Pond Punk-Clubs kommst, gehst du weiter. Du stößt dort auf der Treppe auf einige Gegner. Entwaffne sie und arbeite dich weiter nach unten vor. Einer der entwaffneten Wächter öffnet die Tür am Fuß der Treppe. Gehe weiter

und anschließend in die Bar hinein. Töte die Wächter und schnapp dir die erste Falcon, die am Boden liegt. Die Double Falcon 2 befindet sich auf deiner linken Seite.

Verlasse den Pond Punk und gehe in die enge Gasse. Arbeite dich vorwärts, bis du oben links eine Feuertreppe entdeckst. Bleibe an der Einmündung der Gasse und erledige die Wächter, die oben patrouillieren. Achte darauf, dass du keine Zivilisten behelligst! Die dataDyne-Leute mischen sich hier unter die Fußgänger, setze die Waffe also vorsichtig ein. Wenn das Gebiet okay ist, steigst du die Feuertreppe hinauf. Du kannst die Mine an einer der beiden oberen Treppen anbringen. Wir empfehlen, die Mine ganz oben anzubringen, denn von hier aus gelangst du bei der nächsten Mission zu einem versteckten Objekt. Sobald die Mine an Ort und Stelle ist, hast du die Aufgabe erledigt.

4. Betrete das G5-Gebäude

Kehre zurück zu der Stelle, wo du das Chaos initiiert hast. Falls du dort noch immer Wachen vorfindest, erledigst du sie. Gehe dann über den kleinen Hof des Gebäudes zu einem Aufzug an der Hinterseite.

Mission 3.2

G5-Gebäude: Aufklärung

Du beginnst mit:

Falcon 2 mit Schalldämpfer

Türdekoder

CMP150

Fernzündmine

CamSpy

Du kannst bekommen:

Schlüsselkarte

Schild

1. Deaktiviere die Lasersperren

Fahre mit dem Aufzug zum Parkdeck des G5-Gebäudes. Wenn du ihn wieder verlässt, stößt du auf getarnte dataDyne-Wachen. Sie wuseln durch das Parkdeck und nehmen dich unter Beschuss. Sie tauchen dabei nur für einen Moment auf. Doch du kannst sie auch treffen, wenn sie getarnt sind. Rate, in welche Richtung sie sich bewegt haben könnten, und feuere dann. Wenn du eine CMP150 besitzt, kannst du die Zielverfolgungsfunktion verwenden, um die Kerle auch im unsichtbaren Zustand zu treffen.

Verstecktes Objekt: Wenn du den zweiten Wächter zu Boden schlägst, bekommst du eine Armbrust. Der letzte getarnte Wächter hinterlässt dir zudem eine Schlüsselkarte. Öffne damit die verschlossene Tür und laufe dann den nächsten Gang entlang, erledige den Wächter und begib dich zum zweiten Parkdeck. Wiederhole hier das Ganze und benutze die Glasscheiben in der Ecke bei der Tür als Deckung. Auch hier hinterlässt dir der letzte Wächter eine Schlüsselkarte. Damit öffnest du die Tür neben den Glasscheiben. Gehe hinein und schleiche zur nächsten Tür. Den Wächter im nächsten Gang erledigst du per Kopfschuss. Du musst ihn unbedingt treffen, sonst läuft er davon und schlägt Alarm. Dann kannst du Ziel Nr. 2 abschreiben.

Gehe durch die nächste Tür und töte sofort links die Wachen. Behalte den rechten Teil des Raums im Auge. An der Wand befindet sich eine Alarmanlage und wenn die losgeht, ist die ganze Sache gelaufen. Wenn du die ersten paar Wachen ausgeschaltet hast, stellst du dich in die Nähe der Alarmanlage und erledigst dann den Rest.

Perfect-Ziel: Deaktiviere die Dämpfungsgeneratoren

Gehe durch die Tür neben der Alarmanlage. Dort findest du weitere Wachen. Feuere jedoch nicht auf die Computerterminals. Trete an die Bildschirme heran, um die Aufgabe zu erledigen. Kehre zurück zum Hauptgang. Hier sind einige Lasersperren installiert, die du deaktivieren musst, um in den nächsten Bereich vordringen zu können. Suche dann die Dämpfungsgeneratoren und schalte sie aus. Aufgabe erfüllt.

2. Holographiere die Verschwörer

Gehe die Treppe hinter der Alarmanlage hinauf zu einem Laufsteg. Schieße nach unten auf die Wachen und folge dem Laufsteg, bis du eine kleine Öffnung in der Wand erreichst. Schicke hier den CamSpy hinein, um Trent Eastons Weltpläne im Bild festzuhalten. Damit ist die Aufgabe auch schon erfüllt. Vergiss nicht, den CamSpy wieder mitzunehmen.

3. Hole die Sicherheitskopie von Dr. Caroll aus dem Safe

Lass dich fallen und laufe zu den blauen Türen zum Treppenhaus. Im nächsten Gang lauern einige Wachen. Halte dich eng an den Wänden und nimm sie unter Feuer. Gehe weiter den Gang entlang und säubere dabei auch die Seitengänge. Gehe durch die nächste Tür und hol dir dort den Schild beim Treppenabsatz. Diese Treppe führt nach oben zur oberen Feuerleiter. Gehe noch nicht hinauf, sondern kehre zurück in den Gang zu einer silbernen Doppeltür. Im Raum dahinter befindet sich der Safe mit der Kopie von Dr. Caroll. Trete ein und benutze den Türdekoder am kleinen Terminal. Es dauert ein Weilchen, bis es funktioniert, und bis dahin wird jeder dataDyne-Wächter im ganzen Gebäude versuchen, dich aufzuhalten. Bringe dich hinter einer der schrägen Säulen in der Nähe des Safes in Deckung. Einige der Angreifer sind mit Magnums bewaffnet. Falls so ein Teil am Boden herumliegt, kannst du schnell hinspurten, um sie dir zu schnappen. Diese Magnums sind nämlich sehr effektiv. Wenn die Luft rein und der Safe geöffnet ist, schnappst du dir die Kopie. Auftrag ausgeführt.

4. Verlasse das Gebäude

Gehe über die Treppe nach oben, wenn du den Sprengsatz an der oberen Treppe platziert hast. Anderenfalls suchst du in dem Stockwerk, in dem du dich befindest, nach einer Öffnung in der Wand. Wenn du das Gebäude verlässt, ist die Mission abgeschlossen.

Verstecktes Objekt: Wenn du im letzten Level die Mine an der obersten Treppe angebracht hast, wartet jetzt oben eine N-Bombe auf dich.

Mission 4

Die Spezialisten der Maianer sind von den Verschwörern abgefangen worden, die Überlebenden und das Wrack wurden nach Area 51 in Nevada gebracht. Joanna erhält den Auftrag, die Gefangenen zu befreien und ihre Ausrüstung sicherzustellen. Dazu muss sie mit einem weiteren Agenten des Carrington-Instituts zusammenarbeiten. Als Joanna ins Medilab einbricht, lüftet sie das Geheimnis des Instituts: Dort arbeitet man nämlich mit den Maianern zusammen, einer Alien-Rasse, die auch als Greys bekannt sind. Joanna rettet den Maianer Elvis. Er war Leibwächter des maianischen Botschafters, der das Spezialistenteam angeführt hatte.

Mission 4.1

Area 51: Infiltration

Du beginnst mit:

Falcon 2

Sprengstoff

Comms Rider

Du kannst bekommen:

MagSec 4

Granate

Dragon

1. Deaktiviere das Luftüberwachungsradar

Der Anfang dieses Levels ist gespickt mit Gefahren. Drehe dich sofort um und töte die drei Wachen hinter dir. Wenn du zu langsam bist, läuft einer der Wächter zu einer automatischen Kanone und aktiviert sie. In diesem Fall musst du nach rechts ausweichen und die Wand der Schlucht als Deckung benutzen. Von hier aus kannst du dann die Wachen endgültig erledigen. Kümmere dich nicht weiter um die Kanone, sondern mache kehrt und laufe den Weg durch die Schlucht entlang.

Halte dich eng an der rechten Wand und arbeite dich langsam voran, bis du die vordere Spitze der automatischen Kanone siehst. Zerstöre sie aus sicherer Deckung heraus. Gehe dann weiter vorwärts. Wenn die Schlucht zu einer schneebedeckten Fläche abfällt, kannst du links eine weitere automatische Kanone entdecken. Gehe hier wie bei der letzten Kanone vor. Wende dich dann zum Turm auf der rechten Seite. Bleibe an der rechten Felswand und erledige zügig die beiden Scharfschützen auf dem Turm. Danach läufst du weiter zum Felsentunnel auf der rechten Seite. Unterwegs siehst du links eine Festung. Du wirst sie über den Hintereingang betreten.

Gleich hinter dem Turm mit den Scharfschützen befindet sich ein Loch im Zaun. Dahinter liegt ein Minenfeld. Werf eine Granate knapp vor den Betonvorbau in den Schnee. Wenn sie zu weit durch den Schnee schlittert, nimmst du eine neue. Nach der Explosion läufst du zum Hubschrauberlandeplatz in der Mitte, wo du einen Raketenwerfer einsteckst. Werf eine weitere Granate auf die hintere Hälfte des Minenfelds. Anschließend findest du in der linken Felsseite eine Öffnung. Ducke dich und schleiche hinein. Die andere Seite dieses Pfades führt dich in ein gefährliches Gebiet. Im Agent- oder im Special-Modus kannst du hier einen Schild finden.

Krieche vorwärts, bis du an eine Biegung gelangst, von der aus du einige patrouillierende Wächter sehen kannst. Erledige sie und laufe dann den Pfad entlang. Halte dich links, bis der Pfad eine Biegung macht. Ganz nahe über dir entdeckst du eine Kanone. Zerstöre sie von hinten und verfare ebenso ein Stück weiter mit der nächsten. Kehre zurück zu der Öffnung im Felsen und gehe um die nächste Ecke. Schleiche an der rechten Wand entlang und luge vorsichtig um die Ecke nach links. Zerstöre die letzte Kanone und schaue dann geradeaus. In der Ferne arbeitet ein Mechaniker an einem Interceptor. Vernichte den Interceptor mit einem wohl gezielten Schuss, damit er dir später keine Probleme bereitet. Hole dir dann die Schlüsselkarte, die der Mechaniker hinterlassen hat, und laufe zurück und um die Festungsanlage herum,

bis du eine Bodenluke entdeckst. Sie führt zu einem unterirdischen Bunker. Gehe hinein und schau dich unten um. Wenn du ein kleines, weißes Kästchen an der Wand entdeckst, zerstörst du es. Das Kästchen sendet sonst einen Laserstrahl aus, der dich im Bunker gefangen hält. Du siehst auch ein Computerterminal. Hier platzierst du den Sprengstoff. Verlasse schnell den Bunker. Mit der Explosion ist auch dein erstes Ziel erfüllt.

2. Bringe ein Kommunikationsgerät an der Antenne an

Laufe zurück über das Minenfeld und den abschüssigen Tunnel hinunter. Du triffst am anderen Ende auf einige Soldaten, die du erledigst, sobald sie sich nähern. Verlasse noch nicht den Tunnel, sondern halte dich an der linken Wand, arbeite dich langsam vorwärts und dann ein bisschen nach rechts, dann siehst du links eine automatische Kanone. Bleibe in Deckung und jage das Teil in die Luft. Anschließend begibst du dich auf die schneebedeckte Fläche. Links entdeckst du die gesuchte Funkschüssel. Laufe an der Schüssel vorbei zur Vorderseite der Klippen. In der äußeren rechten Ecke entdeckst du eine Kanone. Zerstöre sie und laufe dann zur Schüssel. Betätige den grünen Schalter, um die Antenne heranzuholen. Zücke dann den Comms Rider, ziele auf die Schüssel und drücke ab. Auch diese Aufgabe wäre erledigt.

Verstecktes Objekt: Double MagSec 4: Wenn du das Gerät anbringst, tauchen aus der Tür neben der Kanone einige Soldaten auf. Einer der Kerle, in Rot und Weiß gekleidet, hinterlässt dir nach seinem Ableben eine zweite Mag Sec 4. Die anderen Typen erledigst du aus der Deckung hinter der Antenne heraus. Ziehe dich etwas zurück, wenn's zu brenzlig wird.

Perfect-Ziel: Deaktiviere alle Abfangroboter

Wenn du den ersten Interceptor (Abfangroboter) neben dem Mechaniker (Ziel 1) bereits zerstört hast, musst du nur noch die Maschinen zerstören, die sich an der rechten Felsseite befinden, um das Perfect-Ziel zu erfüllen.

3. Bringe den Aufzug zum Hangar unter Kontrolle

Wenn du möchtest, kannst du auf dem letzten Fahrzeug zurück zur Festung fahren. Mit der Schlüsselkarte, die du dem Mechaniker abgeknöpft hast, kannst du auf die kleinen Terminals beiderseits der großen Aufzugtüren zugreifen. Im rechten Aufzug stecken lauter dataDyne-Wachen und im linken Fässer mit Sprengstoff. Deshalb entscheidest du dich für den rechten Aufzug. Töte alle Wachen im Aufzug, sobald die Türen sich öffnen, und weiche dabei nach links und rechts aus. Dann gehst du in den Aufzug und fährst abwärts. Unten angekommen erwarten dich wiederum einige Wächter. Mähe sie nieder, bevor du den Aufzug verlässt. Wenn du den Hangar betrittst, hast du die dritte Aufgabe erfüllt.

4. Nimm Kontakt mit dem Carrington-Agenten auf

Suche nach der Rampe, die zum hohen Laufsteg hinaufführt. Steige hinauf und begib dich dann zu einem Aufzug. Erschieße jeden, der sich dir in den Weg stellt. Fahre mit dem Aufzug zu Ebene 2A und verlasse ihn wieder. Töte die Wachen, die dich dort erwarten. Folge dem hoch gelegenen Gang und nimm die Wachen unter dir aufs Korn. Hinter der Ecke des Gangs siehst du, wie vier Wachen hinter den Kisten in Deckung gehen wollen. Töte sie, während sie laufen. Wenn sie erst einmal die Deckung erreicht haben, ist es viel schwieriger, sie zu eliminieren. Über die abschüssige Rampe auf der anderen Seite gehst du nach unten und durch die Tür. Du triffst dort auf Jonathon und hast die Mission damit erfüllt.

Mission 4.2

Area 51: Befreiung

Du beginnst mit:

Falcon 2 (Schalldämpfer)

X-Ray Scanner

Data Uplink

Du kannst bekommen:

Double Falcon 2 (Schalldämpfer)

Super Dragon

Tranquilizer

Betäubungsmittel

Schild

Schlüsselkarte fürs Med Lab

1. Sammle Beweismaterial für die Verschwörung

Du beginnst neben einer schwebenden Kiste, die du jetzt aber noch nicht brauchst. Gehe vorwärts und um die Ecke herum. Schau die Rampe hinauf, die zum großen Lagerhaus führt. Erschieße die Wachen, die du in der Ferne entdeckst. Ziehe dich hinter die Rampe zurück, falls die Kerle das Feuer erwidern. Laufe dann hinauf und gib ihnen den Rest. Laufe weiter bis zum zweiten Gang zwischen den Kisten auf der rechten Seite. Schleiche nach rechts und um die Ecken, bis du einen Wächter entdeckst. Töte ihn auf kurze Distanz, drehe dich dann um und suche die Sprengstoffkiste, die links aus dem Stapel herausragt.

Verstecktes Objekt: Double Falcon 2 (mit Schalldämpfer): Diese Waffe erhältst du, wenn du die Sprengstoffkiste in die Luft jagst. Gehe anschließend vorwärts und halte dich an der rechten Seite der Stapel. Bleibe am rechten Rand der Mauer und bewege dich vorsichtig weiter. Wenn du vor und über dir einen Laufsteg erkennst, erschießt du einen der Wächter, die sich dort aufhalten. Dann nimmst du den nächsten aufs Korn. Wenn du sie verfehlst, laufen sie zum Aufzug und fahren auf deine Ebene herunter. Gehe weiter um die Kistenstapel herum und eliminiere die dataDyne-Wachen. Sie stecken wirklich in jeder Ecke, also untersuche das gesamte Gelände sehr gründlich. Wenn du alle erledigt hast, gehst du hinauf zum Aufzug.

Verstecktes Objekt: Phoenix: Diese maianische Waffe ist nicht leicht zu bekommen. Gehe vom Aufzug aus nach rechts und schieße auf die Tür,

vor der ein Posten steht. In etwa 20 % der Fälle wird der Wächter dann die Tür öffnen und davonstürzen. Folge ihm, laufe die Rampe hinauf in den nächsten Raum und zu einem Aufzug. Fahre mit dem Aufzug nach oben, gehe durch den Gang und durch einige Schiebetüren hindurch. Nach der letzten Tür befindest du dich in einem höhlenartigen Raum oberhalb des Hangars. Hol dir die Phoenix von der Bank.

Laufe am Aufzug vorbei über den Laufsteg zu den Schiebetüren. Öffne sie, laufe weiter und behalte den Bereich über dir im Auge, wo sich einige Laufstege befinden. Halte die Dragon bereit und erledige die Wachen, wenn sie zum Aufzug laufen. Bleibe stehen, wo du bist. Wenn dich die Wachen erst einmal bemerkt haben, werden sie dir auf die Pelle rücken. Ziehe dich in den vorherigen Gang zurück und warte. Oft versuchen die Wächter auf gut Glück, dich mit einer Granate zu erwischen, töten dabei aber meist ihre eigenen Leute. Wenn du sie schließlich alle erledigt hast, kehrst du zurück nach unten und schnappst dir die schwebende Kiste beim Levelanfang. Bringe sie in den höhlenartigen Raum und fahre mit dem nächsten Aufzug nach oben. Folge dem Laufsteg um die Wand herum, bis du auf einem silbernen Teil der Wand ein kleines X entdeckst. Lege hier die Kiste ab, trete zurück und schieße darauf. Dadurch wird der Gang in den nächsten Bereich geöffnet. Durch die neue Öffnung stürzen einige Wachen hervor. Ziehe dich zurück und erledige sie aus sicherer Distanz, wenn sie herauskommen. Gehe dann in den Gang des Laboratoriums.

Perfect-Ziel: Zerstöre die Computeraufzeichnungen
Gehe nach rechts und erledige die Wachen, die sich hinter den Schiebetüren aufhalten. Folge dem Weg nach rechts. Auf halber Strecke des Gangs befindet sich links eine silberne Tür. Gehe hinein und mach den Wächter fertig. Verwende das Data Uplink mit dem Computerterminal, um einen Virus herunterzuladen, der eine Kanone am anderen Ende des Gangs deaktiviert. Gehe nun zur silbernen Tür auf der anderen Seite und trete ein. Sorge auch hier für Ordnung, bevor du mit dem Data Uplink wieder einen Virus herunterlädst. Dieser Virus bewirkt, dass die Türen in

diesem Gang nicht mehr richtig funktionieren. Laufe zum anderen Ende des Gangs und gehe durch die letzte Tür auf der rechten Seite. Erschieße die beiden Wächter im Raum und anschließend genauso kaltblütig den einsamen Computerterminal. Damit ist die Aufgabe erfüllt.

Verlasse den Raum und gehe durch die Tür zu deiner Rechten. Hier findest du einen Schild. Verlasse den Raum und gehe nach rechts den langen Gang entlang. Am Ende siehst du zwei Türen. Schau durch die Fenster und eliminiere möglich Gegner, die sich dahinter aufhalten. Rücke durch die beiden Räume vor. In jedem befinden sich dataDyne-Wächter und Labortechniker, die mit Tranquilizern ausgerüstet sind. Mit der Dragon kannst du hier schnell für Ordnung sorgen. In den Gefechtsphasen kannst du im Raum herumlaufen und auf die grünen Knöpfe drücken. Dadurch werden die Behälter angehoben. Anschließend bekommst du frischen Besuch, alle paar Augenblicke stürzen neue Wachen herein. Kehre einfach zum Eingang zurück, um die Eindringlinge zu erschießen.

Wenn alle Behälter angehoben sind, setzt du das Röntgensichtgerät auf und suchst nach beweiskräftigen Alien-Körpern. Untersuche den ganzen Raum und konzentriere dich auf den mittleren Bereich. Du erkennst die blassen Umrisse eines Alien-Körpers. Schau ihn dir genau an. Wenn du sicher bist, dass es sich hier um einen Alien handelt, ist die Aufgabe erledigt.

2. Tarne dich als Labortechniker

Kehre zum anderen Abzweig des Gangs zurück und folge ihm, bis du ein paar kleinere silberne Türen entdeckst, die sich gegenüberliegen. Dabei handelt es sich um separate Eingänge zu einem Raum mit Schließfächern. Du wirst wahrscheinlich auf beiden Seiten des Raums einen Wächter antreffen. Töte sie und suche dann den Duschraum. Dort (im Special Agent-Modus) triffst du einen Labortechniker. Erschieße ihn und schnapp dir seine Klamotten. Im Perfect-Modus musst du dir die Sachen aus den Schließfächern zusammensuchen. Ziehe die Klamotten sofort an. Du hast

jetzt 2.15 h Zeit, um das erste Labor zu finden und zu betreten. Sobald du dich umgezogen hast, ist die Aufgabe erfüllt.

3. Begib dich in die Autopsie

Gehe zurück zum Gang, über den du hereingekommen bist. An der rechten Wand befindet sich hinter der Öffnung, durch die du eingedrungen bist, eine silberne Tür. Gehe in deiner Verkleidung (und unbewaffnet) zum hinteren Bereich des Labors. Der Posten an der Tür lässt dich arglos ziehen. Gehe zur rechten Ecke des Raums und dann durch die Tür. Wenn du hereinkommst, wirst du entdeckt. Töte jeden, der sich dir entgegenstellt, und öffne dann die Tür zum verglasten Raum. Schnapp dir die Schlüsselkarte für das Med-Lab und schließe damit Aufgabe 3 erfolgreich ab.

4. Rette den Überlebenden des Absturzes

Verlasse den Raum, gehe rechts zur nächsten Labortür und zücke die Dragon, bevor du eintrittst. Hier halten sich mehrere Wächter auf, die du auch sofort aufs Korn nimmst. Ziehe dich zurück und erschieße sie, sobald sie in die Mitte des Raums treten. Gehe durch die nächste Tür und erledige dort alle Gegner. Einer vermacht dir seine Schlüsselkarte. Schnapp sie dir und gehe dann zur nächsten Tür, die in den verglasten Experimentierraum führt. Wenn du nicht schnell genug bist, werden die Labortypen den Alien vernichten. Sobald du durch die Tür in den Autopsieraum schreitest, ist die Mission erfüllt.

Mission 4.3

Area 51: Flucht

Du beginnst mit:

Falcon 2

Alien-Medpack

Du kannst bekommen:

Super Dragon

Tranquilizer

1. Treffe dich mit dem Carrington-Agenten

Verstecktes Objekt: Double Falcon 2. Drehe dich gleich zu Beginn um und schnapp dir die Double Falcon 2 aus dem Labor hinter dir. Zu Anfang der Mission siehst du ein schwebendes Krankenbett, in dem sich der Maianer Elvis befindet. Ihn musst du nun durch alle Gefahren in Sicherheit steuern. Gehe zunächst durch die Türen direkt vor dir. Durch eine weitere Tür gelangst du in den Hauptkorridor des Laboratoriums. Hinter den Schiebetüren erwarten dich einige Labortechniker. Lass die Trage nicht fallen, sondern erschieße die Gegner über Elvis hinweg. Gehe dann durch die braune Tür. Gehe um die Ecke und die Rampe hinunter zu einer weiteren Tür. Lass das Schwebebett für einen Moment los, um die Tür zu öffnen. Pack es dann wieder und schiebe den Maianer durch die Tür.

Verstecktes Objekt: drei Fernzündeminen: Wenn du es schaffst, Elvis in weniger als 36 Sekunden zu dem Bereich mit den Behältern zu bringen, bekommst du einige Fernzündeminen. Du findest sie hinter einem der Räume oben auf einer Kiste. Gehe anschließend nach rechts in das Labor und gehe über die Schräge zu einer Tür. Gehe hindurch und spurte vorwärts, um ein sicheres Gebiet hinter einer Trennwand zu erreichen. Schleiche dann nach rechts und erledige dort sorgfältig die drei Wachen.

Wenn die Wachen erledigt sind, gehst du zur linken Seite des Raums und dort durch eine Tür. Du gelangst zu mehreren Laufstegen die einen großen Abgrund überspannen. Auf dem Weg entdeckst du drei Wachen. Halte dich eng an der linken Felswand und schleiche vorwärts. Wenn die Gegner das Feuer eröffnen, ziehst du dich hinter den hervorstehenden Felsen zurück. Gehe zum anderen Ende des Gangs und dann durch die Tür. Du siehst eine gläserne Wand, vor der ein Fass steht. Schiebe das Fass direkt an das Glas heran. Ziehe dich dann zurück und lass die ganze Sache hochgehen. Dadurch öffnest du einen schmalen Zugang zu einem Steuerpult. Dort kannst du die Türen zum Bereich mit den medizinischen Behältern öffnen.

Perfect-Ziel: Finde das Medpack der Aliens

Laufe um die nächste Ecke und erledige dort den Wächter. Hinter der passierbaren Tür rechts findest du einen Schild (Agent- und Special-Modus) oder das Alien-Medpack (Perfect-Modus). Schnapp dir das jeweilige Objekt und gehe durch die Schiebetür. Es folgen weitere Schiebetüren. Töte den Posten am Ende dieser Strecke, gehe dann um die Ecke und mach einen weiteren Wächter fertig. Gehe über den Laufsteg weiter zur nächsten Tür. Links um die Ecke erwartet dich Jonathon Dark, dein Kontaktmann. Damit ist die Aufgabe erfüllt. Sollte er jedoch im Verlauf des Levels getötet werden, ist die Operation fehlgeschlagen.

2. Lokalisiere den geheimen Hangar

Nun kämpfst du dich zum Raum hinter dem Bereich mit den Behältern zurück. Jonathon steht dir dabei hilfreich zur Seite. Achte darauf, dass er sich nicht in deiner Schusslinie befindet. Dazu solltest du am besten eine Seite des Gangs übernehmen und er die andere. Wenn du mit ihm zusammenkommst, musst du dich augenblicklich drehen und vier Wächter erschießen. Laufe dann voraus, um den Weg für Jonathon zu ebnen. Besonders gefährlich wird es in dem Gebiet kurz vor den vielen Schiebetüren. Von links stürzen einige Wächter herbei. Halte dich eng an der rechten Wand und verwende den Granatwerfer oder die Super Dragon, um die Gegner gleich reihenweise zu bearbeiten.

Gehe anschließend weiter zurück durch den restlichen Level. Halte an der letzten Tür kurz an, bevor du das Behälterlabor betrittst. Gleich hinter dieser Tür stehen einige Wachen. Setze deine Super Dragon ein und gehe dann zusammen mit Jonathon hinein. Er beginnt gleich damit, Sprengstoff zu platzieren. Bleibe in seiner Nähe und behalte die silberne Tür im Visier, durch die ihr gerade hereingekommen seid. Halte dir die Wächter mit der Super Dragon vom Hals. Wenn Jonathon dich zum Weitergehen auffordert, gehst du nach links. Während die Sprengladungen hochgehen, achtest du weiterhin auf die Gegner. Gehe anschließend durch das Loch in der Wand, um die Aufgabe zu beenden.

3. Versorge den maianischen Leibwächter

Im Hangar laufen viele Wachen herum, die dich beschäftigt halten. Erschieße die beiden in der Ecke des Laufstegs und gehe dann die Rampe hinunter. Direkt unterhalb der Rampe befindet sich eine Tür, hinter der du Elvis findest. Heile ihn mit dem Alien-Medpack. Nach einigen Augenblicken wird er sich schütteln und aufwachen. Die Aufgabe ist erfüllt.

4. Fliehe aus Area 51

In diesem großen Hangar steht auch eine Alien-Untertasse. Laufe hinüber, beschütze dabei Elvis und gib Jonathon Feuerschutz. Beim UFO angekommen, bespricht die Gruppe das weitere Vorgehen. Doch bevor das Gespräch beendet ist, läufst du zurück und die Rampe hinauf. Stelle dich gegenüber dem gesprengten Loch in der Wand auf. Töte alles, was durch diese Öffnung kommt. Jonathon hat so die Möglichkeit, zu den kleinen Terminals an beiden Enden der Laufstege zu gelangen. Wenn er seinen Job getan hat, öffnen sich die Hangartore und ihr könnt fliehen.

Hinweis: Es passiert zwar nicht häufig, doch ab und zu hat Jonathon keinen Bock, zu den Terminals zu gehen. In diesem Fall musst du die Hangartore selbst öffnen. Dazu schaltest du einfach beide Computer ein. Kehre anschließend nach unten zurück und fliehe mit dem Hoverbike.

Mission 5

Nachdem sie den Überlebenden der maianischen Delegation geholfen hat, kann sich Joanna wieder dem dataDyne-Konzern und seinen Plänen widmen. Sie gibt sich als Mitglied des Präsidentengefolges aus, um Zutritt zu dem Luftwaffenstützpunkt zu erhalten, auf dem sich die Präsidentenmaschine Air Force One befindet. Sie gelangt an Bord des Flugzeugs. Sobald der Flieger abgehoben ist, beginnen Trent und Skedar mit ihren Machenschaften. Joanna muss diese Pläne vereiteln und bringt den Präsidenten zu einer Sicherheitskapsel. Trents Leute bringen das Flugzeug in ihre Gewalt und wollen den Politiker in das Skedar-UFO befördern, das mittlerweile an der AF1 angedockt hat. Joanna kann die

Verbindung zum UFO zwar beschädigen, jedoch nicht zerstören. Elvis rast mit Höchstgeschwindigkeit dazwischen und alles stürzt über Alaska ab.

Joanna stellt fest, dass ihre Funkverbindung gestört wird, und macht sich auf, den Präsidenten und Elvis zu finden. Sie trifft dabei auf getarnte Suchtrupps von Skedar-Soldaten. Sie verfolgt eine dieser Gruppen zurück zum abgestürzten Skedar-Schiff, wo sie ein geklontes Exemplar des Präsidenten entdeckt, das sie sogleich vernichtet. Die Skedar-Truppen kriegen eins auf die Nase, der Präsident ist gerettet und Trent droht wegen Unfähigkeit ein unschönes Schicksal in den Händen seiner enttäuschten Ex-Verbündeten aus dem All.

Mission 5.1

Luftwaffenstützpunkt: Spionage

Du beginnst mit:

Armbrust

DrugSpy

Horizont-Scanner

Du kannst bekommen:

Schild

Dragon

Tarnung

Koffer

K7 Avenger

Falcon 2

1. Besorge dir eine Tarnung und betrete den Stützpunkt

Viele Leute, die du zu Beginn dieses Levels ausschalten musst, sind dir nicht feindlich gesinnt. Deshalb solltest du sicherstellen, dass du die Armbrust auf Betäuben geschaltet hast, bevor du dein Werk beginnst. Um den ersten Teil dieser Mission zu absolvieren, musst du dich zunächst einmal tarnen. Laufe schnell um die linke Säule herum und

erlege den Wächter mit deiner Armbrust. Dann betäubst du zwei weitere Posten. Folge dem Wächter, der auf dem Pfad patrouilliert, drehe dich dann nach links und kauf dir den Wächter in der Nische gleich hinter der Tür. Dein Ziel ist klar: In der Nähe dieses Wächters befindet sich ein Alarmsystem. Wenn der Kerl es erreicht, ist alles hin. Erledige ihn so schnell wie möglich. Dann betäubst du auch den Posten auf dem Pfad. Jetzt läufst du nach links zum Tunnel. Dort triffst du zunächst auf die Stewardess, die du mit der Armbrust betäubst. Schnapp dir ihre Uniform und zieh sie an.

Verstecktes Objekt: Näherungsminen: Am Ende des Tunnels findest du einige Näherungsminen. Gehe anschließend durch die Tür in der Nähe des Startpunkts. Gehe dann durch die silberne Tür in den Aufzug. Er bringt dich zu einem Raum, in dem einige Leute um einen Tisch versammelt sind. Betäube sie und schnapp dir den Koffer in der Ecke. Gehe zurück zum Aufzug und fahre zur Lobby. Gehe durch die Doppeltür, um die Aufgabe abzuschließen.

2. Gib das Gepäck auf

Gehe durch den Gang, bis du zu einer Rolltreppe kommst. Fahre damit weiter und suche dann das Förderband. Nimm den Koffer und stelle ihn auf das Förderband. Die Aufgabe ist erfüllt.

3. Unterwandere das Überwachungssystem

Wenn du den Koffer auf das Band gestellt hast, bleiben dir genau 45 Sekunden, um zum Überwachungssystem zu gelangen. Laufe durch die Tür neben dem Förderband, an einer weiteren Rolltreppe vorbei zu einem Flur auf der gegenüberliegenden Seite des Raums. Folge dem Gang, bis du zu einer Treppe kommst. Steige hinauf zum Sicherheitsraum. Aktiviere hier schnell den Computerterminal. Entwaffne den Wächter mit der K7 und töte dann beide Agenten.

4. Steige an Bord der Air Force One

Sobald du das Sicherheitssystem heruntergefahren hast, wird der

Stützpunkt von Trent Eastons Sicherheitstruppe bevölkert. Diese Typen sind alle mit Dragons bewaffnet. Unten im Raum befinden sich ebenfalls einige dieser Soldaten. Laufe ein Stück die Treppe hinunter, um sie nach oben zu locken. Ziehe dich dann in die hintere Ecke des Raums zurück und gehe hinter der Säule in Deckung. Beharke die Soldaten mit der K7. Wenn du sie alle erledigt hast, gehst du nach unten und zurück in den Raum mit der Rolltreppe.

Verstecktes Objekt: DY 357 Magnum: Auf dem Rückweg zur Lobby kommst du an einem kleinen Seitengang vorbei, der zu einem Aufzug führt. Hier tötest du den NSA-Agenten, der dir seine Magnum hinterlässt. Wenn du dich wieder im Raum mit der Rolltreppe befindest, greifen dich weitere Soldaten an. Erledige sie mit der Dragon und laufe dann zu den hölzernen Türen in der rechten Ecke hinüber. Du gelangst zu einigen Büros. Während du die Gänge filzt, solltest du die Sekundärfunktion der K7 aktivieren. Hier befindet sich nämlich eine Näherungsmine, die du unter keinen Umständen hochgehen lassen willst. Du gelangst schließlich zu einem Gang mit einem orangefarbenen und einem violetten Streifen auf dem Boden. Suche hier in dem Büro Deckung. Vorsicht, die Mine ist ganz in der Nähe! Zünde sie, um ein großes Loch in die dahinterliegende Wand zu sprengen. Gehe durch dieses Loch in das nächste Büro hinein. Aktiviere den Schalter in der Ecke, um den Safe zu öffnen.

Perfect-Ziel: Nimm die Flugpläne aus dem Safe
Im Safe befinden sich die Flugpläne. Im Special-Modus liegt hier lediglich ein Schild herum. Gehe weiter durch den Gang, bis du zu einem Aufzug kommst. Fahre damit abwärts, bis du den Hangar siehst. Steige aber noch nicht aus. Der Aufzug fährt ein Stockwerk nach oben zu einem Gang, der dich zur Air Force One bringt. Wenn du an Bord bist, ist die Mission erfüllt.

Mission 5.2

Air Force One: Terroristenbekämpfung

Du beginnst mit:

Boost

Du kannst bekommen:

Schild

Schlüsselkarten

Cyclone

Double Cyclone

Laptop Gun

Mine mit Zeitzünder

1. Finde und berge die Ausrüstung

Zu Beginn des Levels gehst du durch die Türen vor dir. Hier befinden sich zwei Leute vom Secret Service. Prügeln sie aus ihnen ein paar Schlüsselkarten heraus. Damit kannst du dir auf den Toiletten in diesem Raum die Double Dragon holen. Drehe dich um und gehe durch das Flugzeug. Umgehe die Agenten, auf die du triffst. Im linken Gang findest du schließlich ein rotes Gitter im Boden.

Öffne das Gitter und steige in den Laderaum hinunter. Rücke zum Bug der Maschine vor und schlage unterwegs den Steward und die Stewardess nieder. Der letzte Raum wird von einem Soldaten mit einer Cyclone bewacht. Laufe zu ihm hin und entwaffne ihn. Wenn du ihn KO geschlagen hast, lässt er eine Schlüsselkarte fallen, die du links an der kleinen Schalttafel benutzt. Der Frachtraum wird angehoben und deine Ausrüstung kommt zum Vorschein. Schnapp sie dir, um die erste Aufgabe zu erledigen. Auf deinem Rückweg durch das Flugzeug drückst du den Schalter in der Nähe des Hoverbikes, um es unter den Laderaum abzusenken. Du wirst es bei der nächsten Mission gebrauchen können.

2. Lokalisier den Präsidenten

Unten in der Küche befindet sich ein Speisenaufzug, mit dem du nach

oben fährst. Drücke dazu den rechten Knopf und zwänge dich dann hinein. Verlasse oben den Aufzug und gehe vorwärts. Im Raum hinter der Treppe befindet sich ein Schild. Hol es dir, falls du es brauchst, aber achte auf den Geheimdienstmann, der hier herumlungert. Schlag ihn nieder, um Munition zu erhalten, und gehe dann zurück zur Treppe. Steige hinauf und wende dich dann sofort nach links. Wenn du den nächsten Raum betrittst, solltest du unbewaffnet sein. Du triffst den Präsidenten. Zeige ihm das gefundene Beweismaterial. Aufgabe erledigt.

3. Bringe den Präsidenten zur Fluchtkapsel

Der Präsident folgt dir. Du musst sehr auf ihn aufpassen, denn er rennt herum wie ein Blöder, genau wie Dr. Carroll. Zücke die Laptop Gun und gehe über die Treppe nach unten. Trents Leute haben das Flugzeug in ihre Gewalt gebracht, und du musst jetzt für Abhilfe sorgen. Säubere zunächst das Gebiet beim Treppenabsatz von feindlichen Truppen. Trents Agenten tauchen auch oft von hinten auf, also sieh dich öfter mal um, während du zur Fluchtkapsel vorrückst. Unterwegs siehst du die Verbindung mit dem UFO. Hier kommen also die ganzen Gegner in das Flugzeug hinein. Gehe weiter durch die Gänge und schließlich durch den linken Gang, bis du die Hauptkabine des Flugzeugs erreichst. Hier machen Trent und seine Kumpane Schwierigkeiten.

Nimm eine Boost-Kapsel und zücke die Double Cyclone, bevor du hineingehst. Öffne dann die Tür und konzentriere dein Feuer auf den rechten Agenten. Halte dich an der linken Wand und schieße, bis er zu Boden geht. Gehe dann weiter und nach rechts, bis du den fliehenden Trent entdeckst. Versuche nicht, ihn zu töten. Kümmere dich zunächst um den zweiten Agenten. Gehe weiter durch diesen linken Gang. Beim nächsten Gang findest du wieder ein rotes Gitter im Boden. Öffne es und erledige unten die Agenten. Springe dann hinunter und töte alle verbliebenen Gegner. Der Präsident läuft zur Kapsel, steigt ein, und die Aufgabe ist erfolgreich abgeschlossen.

4. Trenne das UFO von der Air Force One

Kehre mit dem Speisenaufzug wieder nach oben zurück. Wenn du aussteigst, siehst du rechts die Verbindungsröhre zum UFO. Gehe an das Ende der Röhre und schaue nach oben. Platziere eine Mine mit Zeitzünder in die Ecke der Röhre und hau schnell ab. Durch die Detonation wird die Röhre stark beschädigt. Aufgabe erfüllt.

Perfect-Ziel: Sichere den Flug der Air Force One

Kehre zurück nach oben und gehe dann nach rechts. Gehe durch die kleinen Kammern zum Cockpit. Halte die Cyclone bereit, denn hier könnten sich einige Gegner aufhalten. Drücke im Cockpit den roten Knopf, um den Autopiloten einzuschalten. Die Mission ist damit beendet.

Mission 5.3

Absturzstelle: Konfrontation

Du beginnst mit:

Falcon 2

Nachtsichtgerät

Fernzündemine

Horizont-Scanner

Du kannst bekommen:

Schild

Scharfschützengewehr

K7 Avenger

1. Aktiviere das Notsignal

Verstecktes Objekt: Näherungsminen: Bevor du eine der Aufgaben erledigst, drehst du dich um und läufst durch den Tunnel. Schalte unterwegs die Heckenschützen aus. Du kommst zu einer Holzbrücke. Gehe hinüber, dann über den Hügel und dann nach rechts. Bald erblickst du Elvis mit seiner Untertasse. Er gibt dir einige Näherungsminen.

Falls du seinerzeit das Hoverbike im Frachtraum abgesenkt hast, kannst du jetzt damit durch die Wildnis düsen. Begib dich zu dem großen Steilhang an der linken Seite. Hier laufen einige Agenten herum, die du jedoch leicht entdecken und ausschalten kannst. Hinter dem Steilhang liegt die Rettungskapsel im Schnee. Stelle dich daneben und drücke B, um das Notsignal zu aktivieren.

2. Finde den Präsidenten-Scanner

Gehe rechts an den Felsformationen vorbei und wende dich an der Spitze nach rechts. Gehe durch die kleine Passage. In der Ferne entdeckst du einen Scharfschützen, den du mit deinem Präzisionsgewehr ausschaltest. Gehe dann weiter. Du gelangst zum Wrack der Air Force One. Suche in den Trümmern nach dem Koffer, der den Präsidenten-Scanner enthält.

Perfect-Ziel: Schalte den feindlichen Störsender aus

Das Alien-Schiff findest du am Ende mehrerer Tunnels hinter dem ersten Steilhang. Wenn du dich dem Schiff näherst, schaltest du die Threat Detection auf der K7 ein. Du registrierst einige automatische Geschütze. Ziehe dich zum Tunneleingang zurück, um sie mit dem Präzisionsgewehr zu zerstören. Gehe dann vorwärts, töte alle Gegner und nähere dich dem Alien-Schiff. Beschädige es mit den Fernzündeminen, ziehe dich dann zurück und erledige den Rest mit der K7. Wenn das Schiff explodiert, ist auch der Störsender hinüber.

3. Vernichte den Klon des Präsidenten

Benutze den Präsidenten-Scanner, um die Standorte des echten und des geklonten Staatsoberhauptes zu lokalisieren. Laufe auf die blinkenden Punkte zu, bis du zu einigen Tunnels gelangst. In den Höhlen patrouillieren vier schwebende Roboter. Wenn du sie siehst, lass sie dich angreifen und ziehe dich zurück. Oft feuert dann der hintere Roboter auf seine drei vorderen Kollegen, was eine gewaltige Explosion und das vorläufige Ende deiner Sorgen zur Folge hat. Wenn du zu

einem der beiden Präsidenten gelangst, erkennst du sofort, ob es der echte ist, denn der wird von Trent persönlich bewacht. Der Klon wird von einem anderen Agenten begleitet. Oft kannst du den falschen Präsidenten von einem Aussichtspunkt hoch oben erledigen. Während du dich durch das Schluchtenlabyrinth kämpfst (in Richtung des blinkenden Punkts), solltest du auch die Leute unterhalb im Auge behalten. Wenn du einen Agenten mit dem Präsidenten siehst, nimmst du den Kopf des Präsidenten ins Visier und drückst ab.

4. Lokalisiere und rette den Präsidenten

Wenn der Klon erledigt ist, verfolgst du den zweiten Punkt. Sobald du Trent und den Präsidenten entdeckst, schießt du auf Trent. Er flieht.

Verstecktes Objekt: Falls es dir gelingt, Trent zu entwaffnen, währen er bei seiner Flucht an dir vorüberläuft, bekommst du eine DY 357 Magnum. Hast du den richtigen Präsidenten geschnappt, nimmst du ihn mit zur maianischen Untertasse, wo du bereits von Elvis erwartet wirst.

Mission 6

Doch es ist noch nicht vorbei. Die Leute von dataDyne und die Skedar haben das Tiefseeforschungsschiff Pelagic II der Regierung gestohlen. Joanna und Elvis sollen die Aktivitäten an Bord des Schiffs unterbrechen und herausfinden, was der Kern des großen Plans der Skedar ist. Sie beschädigen die Tauchvorrichtungen des Schiffs und holen das Tauchboot zurück, mit dem sie anschließend zum Meeresgrund hinabtauchen. Dort entdecken sie das Wrack des abgestürzten cetanischen Schlachtkreuzers. Über ein Portal, das von den Skedar eingerichtet wurde, können sie das Schiff betreten. Sie stolpern über einen Skedar-Soldaten. Offenbar waren die cetanischen Angreifer nicht ganz freiwillig unterwegs. Joanna und Elvis bekämpfen die übrigen Skedar-Soldaten und gehen den Cetanern aus dem Weg, während sie ins Innere des Schiffs vordringen. Dort finden sie die

künstliche Intelligenz, die früher unter dem Namen Dr. Caroll firmierte. Sie können seine Persönlichkeit wiederherstellen. Er fordert anschließend Joanna und Elvis auf, das Schiff zu verlassen, damit er es zerstören könne.

Mission 6.1

Pelagic II: Erforschung

Du beginnst mit:

Röntgen-Scanner

Neutronenbombe

Laptop Gun

Falcon 2 (mit Schalldämpfer)

Du kannst bekommen:

Schild

CMP150

DY 357 Magnum

1. Deaktiviere die primäre Energieversorgung

Bei dieser Mission ist es wieder mal von Vorteil, wenn du dich tarnst. Bewege dich langsam und leise voran, um die Wächter nicht zu alarmieren. Überall auf dem Schiff befinden sich Alarmanlagen, die möglichst nicht ausgelöst werden sollten. Halte an der ersten Tür an und erledige den Matrosen durch die Glasscheibe. Gehe durch die Gänge, bis du zur ersten Alarmanlage kommst (ein schwarzer Knopf auf einem Schaltpult). Töte den Posten, der darauf zuläuft. Während du durch den nächsten Bereich läufst, erledigst du die Wächter durch die Glastüren. Im Hauptgang befindet sich eine blaue Tür, durch die du in den Energieraum gelangst. Links neben der Tür ist eine Überwachungskamera installiert. Zerstöre sie und steige die Treppe hinunter. Dort befindet sich im Schatten hinter der Treppe eine zweite Kamera sowie einige Wächter. Schalte Kamera und Soldaten aus. Gehe wieder die Treppe hinauf und schaue dir den Reaktorkern an. Schalte den Röntgen-Scanner ein, um herauszufinden, welche Knöpfe gedrückt

werden müssen. Es sind die grünen. Gehe die Treppe wieder hinunter und lege den Schalter am anderen Ende um. Damit schaltest du die Energiequelle ab und hast Aufgabe Nr. 1 erfüllt.

2. Deaktiviere das GPS und den Autopiloten

Verlasse den Energieraum und gehe links durch die blaue Tür. Steige die Treppe hinauf, bis du zu einem Gang mit vier Wegen, einer Treppe und Türen zu beiden Seiten kommst.

Perfect-Ziel: Sichere die Labor- und Forschungsdaten

Gehe links durch die Tür und zerstöre die Überwachungskamera in der rechten oberen Ecke des Gangs. Gehe durch die nächste Tür. Nach links und rechts führen Gänge und vor dir liegt die Treppe zum Deck. Hinter den blauen Türen halten sich insgesamt drei Wissenschaftler auf. Du musst sie niederschlagen, um ihnen die Datendisketten abnehmen zu können. Bleibe im Eingang stehen und versuche, sie niederzuschlagen, bevor sie an Deck eilen können. Wenn sie erst einmal nach oben gelangt sind, kannst du ihnen eine Weile lang hinterherrennen. Sobald du die drei Disketten hast, ist die Perfect-Aufgabe erledigt.

Kehre zu dem Gang mit den vier Wegen zurück und gehe die Treppe hinauf. Töte oben die Wächter. Gehe nach rechts herum und die nächste Treppe hinauf. Gehe auf die Brücke und überrede die Schiffsführer dazu, das GPS auszuschalten. Einer von ihnen dreht durch und versucht, die anderen Offiziere zu töten. Erschieße ihn. Wenn auch der Autopilot deaktiviert ist, hast du die Aufgabe geschafft.

3. Aktiviere den Ladeaufzug

Kehre zurück zu dem Deck, auf dem du begonnen hast, und gehe am Fuß der Treppe nach links. Hinter dem nächsten Schott halten sich einige Soldaten auf. Erledige sie und benutze dabei die Stützträger als Deckung. Gehe anschließend durch die gegenüberliegende Tür des Laderaums und dann durch die rechte Tür. Locke die Wächter in diesem

Raum auf den Gang und erschieße sie, sobald sie aus der Tür kommen. Laufe dann hinein und hole dir den Schild, der auf einer Kiste liegt. Aktiviere den kleinen Terminal, um den Ladeaufzug in Betrieb zu setzen.

4. Treffe Elvis und fliehe mit ihm

Gehe durch den Laderaum in die nächste Kabine und dann die Treppe hinunter. Erledige dabei die Besatzungsmitglieder, die sich dir in den Weg stellen. Am Treppenabsatz sind Wachen postiert. Gehe in den nächsten Raum und dann nach rechts. Zerstöre unbedingt die Überwachungskamera in der Ecke, bevor du weitergehst. Gehe weiter durch die Kabinen, bis du wieder zu einer Treppe kommst, die von Posten bewacht wird. Laufe weiter und töte die Matrosen. Hinter der Ecke befindet sich noch eine Treppe. Im nächsten Gang triffst du auf Elvis, der dich zum Ausgang führen wird. Achte darauf, dass ihm nichts zustößt, wenn ihr durch die engen Korridore lauft. Er kann ganz gut mit der Pistole umgehen, also lass ihn ruhig mal zum Zug kommen. Wenn ihr das Deck des Schiffes erreicht, ist die Aufgabe abgeschlossen.

Mission 6.2

Tiefsee: Bedrohung neutralisieren

Du beginnst mit:

Falcon 2

Schrotflinte

IR-Scanner

Du kannst bekommen:

CMP150

Schild

1. Reaktiviere die Teleportale

Bei euren Streifzügen durch das cetanische Schiff ist dir Elvis ein zuverlässiger Begleiter. Seine Alien-Waffen leisten euch gute Dienste bei den bevorstehenden Feuergefechten. Gehe direkt durch die silbernen Türen und den Tunnel entlang. Halte kurz an, um deinen IR-Scanner zu

aktivieren, denn gleich hinter der Tür befinden sich getarnte Gegner. Erledige die rot leuchtenden Schurken und achte darauf, dass Elvis nicht ins Schussfeld gelangt. Er wird dich tatkräftig unterstützen. Eliminiere die ersten drei getarnten Wächter und betrete dann den Raum. Auf halber Strecke tauchen weitere Wachen auf. Töte sie und gehe dann rechts durch die silberne Tür. Gehe durch den Tunnel bis ans andere Ende, wo du wieder einige Gegner erledigen musst.

Verstecktes Objekt: Wenn du den Wächter auf der linken Seite der Röhre tötest, bevor Elvis dies tut, hinterlässt er dir einige Näherungsminen. Gehe nach dem Tunnel nach rechts zu einer kleinen Rampe, die nach links herunterführt. Gehe daran vorbei und weiter durch die nächste Tür, dann nach links. Neben einem toten Wächter liegt ein Schild. Schnapp ihn und laufe durch die Tür, durch die du soeben gekommen bist. Gehe dann durch den Tunnel nach unten. Töte dabei die Wächter. Nach einigen Biegungen gelangst du zu einer Art grüner Laterne. Wenn du sie zerschießt, öffnest du einen neuen Gang.

Lasse dich von Elvis zum nächsten Raum bringen. Er hält dir auch die Gegner vom Hals. Gehe zur nächsten Laterne und zerschiesse sie ebenfalls, um eine weitere Tür zu öffnen. Gehe hinein. Du findest noch eine Laterne, mit der du die Tür zum Teleportal-Raum öffnen kannst. Knapp außer Sichtweite treiben sich hier Soldaten herum. Bleibe bei der Tür in Deckung, laufe heraus, schieße und ziehe dich wieder zurück. Sobald beide Gegner tot sind, läuft Elvis voraus zu der Steuerung der Teleportale. Wenn er fertig ist, hast du die Aufgabe erledigt.

2. Deaktiviere die cetanische Megawaffe

Kehre zum Gang zurück, auf dem du den Schild gefunden hast. Diesmal gehst du allerdings nach rechts. Vor dir siehst du ein Teleportal. Gehe mit Elvis hindurch. Im nächsten Raum leiht dir Elvis seine Farsight Gun. Schalte sie sofort auf Sekundärfunktion. Während

sich Elvis zur cetanischen Megawaffe begibt, musst du ihm Feuerschutz geben. Untersuche mit der Visierung die Wände nach dahinter verborgenen Gegnern. Hast du einen entdeckt, kannst du ihn mit Energiestößen töten. Im ersten Raum gibt es insgesamt drei Wächter, im zweiten Raum vier und dann noch ein paar weiter hinten rechts. Gehe durch die Tür und weiter zur Brücke. Falls du einige Soldaten übersehen haben solltest, kannst du das Versäumte jetzt mit der CMP150 nachholen. Gehe durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke. Schau dir links das deaktivierte Teleportal an und gehe dann nach rechts.

Der nächste Gang führt dich zur Cetaner-Waffe. Auf dem Weg dorthin verteidigst du dich mit der CMP150. Abhängig davon, wie lange du bis hierher gebraucht hast, musst du möglicherweise ein bisschen auf Elvis warten. Er läuft zur Steuerzentrale und fummelt daran herum. Halte ihm den Rücken frei, indem du die Mini-Eidechsen erledigst, die aus drei Seitengängen herauskommen. Wenn Elvis seinen Job beendet hat, ist die Aufgabe erledigt.

Perfect-Ziel: Deaktiviere die cetanische Megawaffe

Im Perfect-Modus musst du in den Räumen hinter dem großen Brückenbereich etwas anders vorgehen. Statt den rechten Gang entlangzulaufen, gehst du links durch das aktivierte Teleportal. Nach dem nächsten Gang gelangst du in einen halbdunklen Raum mit vielen Mini-Eidechsen. Zerschiesse hier die vier Energiesäulen, um die Tür zu öffnen. Elvis steht dir tatkräftig zur Seite, so dass du dich überwiegend auf die Energiesäulen konzentrieren kannst. Im nächsten Gang zückst du wieder die Farsight Gun. Schiesse durch die Wände, um einige patrouillierende Skedar-Soldaten auszumerzen. An den Decken der Tunnels vor dir befinden sich außerdem einige merkwürdige Biokanonen. Hole so viele wie möglich davon herunter und gehe dann vorsichtig weiter durch die Tunnels. Wenn du auf eine Biokanone stößt, gehst du hinter der letzten Tür in Deckung und zerstörst sie von dort aus.

Nach der ersten Biokanone kommst du in ein Gebiet mit einer großen Energiesäule. Zerstöre sie, um die nächste Tür zu öffnen. Mit dieser Methode kannst du jetzt alle noch vor dir liegenden Räume überwinden, doch es geht noch etwas einfacher: Durchsuche mit der Farsight Gun die Räume vor dir. Wenn du leuchtende Rechtecke siehst, die von Skedar-Soldaten umgeben sind, zerstörst du sie und hast die Aufgabe schon erfüllt.

3. Sichere den Kontrollraum

Folge Elvis zum nächsten Ziel. Er räumt recht ambitioniert vor dir auf. Gehe durch das jetzt aktivierte Teleportal und du gelangst zum Kontrollraum. Töte alle Gegner, um die Aufgabe zu erledigen.

Perfect-Ziel: Stelle Dr. Carolls Persönlichkeit wieder her. Nimm die Backup Disk mit der Kopie des Doktors und gehe zu ihm. Dadurch wird seine Persönlichkeit wiederhergestellt.

4. Fliehe vom cetanischen Schiff

Nach einem kurzen Video musst du die Beine in die Hand nehmen, um rechtzeitig vor der Explosion das Schiff zu verlassen. Du hast nur eine Minute Zeit, um zum Tunnel zurückzugelangen, wo du die getarnten Wächter erledigt hast. Kümmere dich jetzt nicht um Gegner und mach dir auch keine Sorgen um Elvis. Er kommt schon zurecht. Halte nur die CMP150 schussbereit. Wenn du den Tunnel erreicht hast, kannst du das Schiff verlassen.

Mission 7

Wieder zurück im Carrington-Institut, will Joanna gerade zu einem Empfang beim Präsidenten im Weißen Haus aufbrechen, als plötzlich der Teufel los ist. Die Überlebenden des Skedar-Teams wollen sich bitter an den vermeintlich Verantwortlichen rächen. Joanna wetzt durch das Gebäude, um Angestellte zu den sicheren Hangars zu geleiten, während die Skedars verschiedene Bereiche des Instituts angreifen.

Viele Angestellte sind schon in Sicherheit, als Joanna niedergeschlagen und gefangen genommen wird.

Mission 7

Carrington-Institut: Verteidigung

Du beginnst mit:

AR34

Laser

Combat Boost

Data Uplink

Du kannst bekommen:

Mauler

Schild

RC-P120

1. Reaktiviere die automatische Verteidigung

Die Gegner haben das Institut in ihrer Gewalt. Du musst das Verteidigungssystem wiederherstellen und einige Geiseln befreien, um diese Mission zu beenden. Der Zeitfaktor spielt hier eine entscheidende Rolle. Drehe dich gleich zu Beginn um und laufe über die Rampe zur darunterliegenden Ebene. In den Gängen befinden sich drei automatische Kanonen. Gehe am Treppenabsatz durch die Landezone. Im nächsten Gang befindet sich die erste Kanone. Hinter der Ecke befindet sich das Steuerpult. Drücke B, um es einzuschalten. Die automatische Verteidigung wird die Angreifer eliminieren und die CI-Angestellten ungeschoren lassen.

Gehe geradeaus durch die Tür und weiter durch die nächste. Suche im Lager die Tür in der hinteren linken Ecke und gehe hindurch. Im nächsten Raum liegt ein Schild im Schatten. Schnapp ihn dir und gehe nach links in den Gang bis zur nächsten Tür. Links hinter der Ecke befindet sich das nächste Steuerpult für die Kanonen. Aktiviere es, kehre um und gehe an der Tür vorbei, durch die du soeben gekommen

bist. Hinter einer Kiste befindet sich ein weiterer Gang. Gehe hindurch und schwenke dann nach links. Vor dir über der Tür sitzt die nächste Kanone. Gehe durch die Tür und bearbeite das Steuerpult, um die Aufgabe abzuschließen.

2. Vermeide Opfer unter den Geiseln

Gehe über die Treppe in diesem Raum und verlasse ihn durch die gegenüberliegende Tür. Du befindest dich im Hangar. Folge dem Laufsteg, bis du auf der gegenüberliegenden Seite des Bereichs einen Seitenweg erreichst. Steige die Rampe hinauf in die Hauptlobby. Töte den Skedar mit der AR34 und fahre dann mit dem Aufzug nach oben. Verlasse den Aufzug und gehe nach links. Töte im ersten Raum den Wächter direkt vor dir. Du musst sehr schnell sein. Falls du zu lange zögerst oder gar danebenschießt, müssen dies die Geiseln mit dem Leben bezahlen.

Wende dich jetzt nach rechts und erledige den zweiten Posten. In Echtzeit ist das keine leichte Aufgabe. Wenn du hier Probleme hast, kannst du den Boost einsetzen. Falls eine der Geiseln getötet wird, ist das nicht weiter schlimm (für den Spielverlauf!). Du musst lediglich die beiden im nächsten Raum retten. Gehe jetzt in den Raum auf der rechten Seite, wo sich zwei Geiseln befinden. Töte zunächst den Wächter direkt vor dir. Oft erhältst du auch Unterstützung durch die weibliche Geisel, die den Typen neben ihr angreift. Falls sie's nicht tut, drehst du dich blitzschnell um und erledigst ihn selbst. So lange du mindestens eine der beiden Geiseln in diesem Raum rettest, wirst du mit einer Devastator belohnt, die für gewöhnlich neben dem Tisch auftaucht.

Perfect-Ziel: Vernichte geheime Informationen

Du bist noch immer oben und begibst dich zum letzten Büro auf der linken Seite (vom Fahrstuhl aus gesehen). In der Ecke befindet sich ein Safe. Entweder du verwendest die Sekundärfunktion des Lasers, um das Metall zu durchtrennen und so die Infos zu vernichten, oder du

bläst den Safe mit der Devastator auf den Mond. Aufgabe erledigt.

Gehe über die Treppe nach unten und zum Schießtrainingsraum. In der Lobby halten sich jetzt wahrscheinlich einige Gegner auf. Nutze die Säulen als Deckung und töte sie. Wenn die Luft rein ist, gehst du in den Trainingsraum.

Hinweis: Im nächsten Raum befinden sich einige virtuelle Geiseln, um die du dich nicht weiter zu kümmern brauchst. Im Trainingsraum tötest du zunächst den Wächter links und drehst dich schnell nach rechts um den zweiten zu erwischen. Wenn du genügend Geiseln gerettet hast (insgesamt drei), ist die Aufgabe abgehakt.

3. Stelle die experimentelle Waffe sicher

Gehe zum Computerterminal, um das Glasgehäuse zu öffnen, und schnapp dir dann die RCP-120.

4. Deaktiviere die Bombe

Sobald du die Waffe an dich genommen hast, stürmen Feinde in dein Schussfeld. Ziehe dich zur kleinen Wand hinter dem Computer zurück und setze dich mit der AR34 zur Wehr. Töte sie einzeln, sobald sie um die Abtrennung kommen. Wenn sie erledigt sind, läufst du in die Lobby und spurtest zur Rampe, die nach unten führt. Wenn du die Cloak-Funktion der RC-P120 aktivierst, fällt dir alles noch ein bisschen leichter. Gehe zur Rampe und laufe nach unten. Mit der Cloak-Funktion brauchst du dich um die Gegner nicht weiter zu kümmern. Falls du "ohne" gehst, setzt du am besten eine starke Waffe wie die AR34 ein, um im Laufen zu ballern. Wenn du draußen den Hubschrauberlandeplatz erreichst, töte dort die Gegner und nimm das Data Uplink zur Hand. Lade damit einen Virus in das dort geparkte Skedar-Schiff. Der schwere Bomber hebt ab und explodiert hoch in der Luft. Kehre zurück zum Haupthangar.

Mission 8

Joanna befindet sich an Bord des Skedar-Schlachtschiffs und nur Cassandra De Vries leistet ihr Gesellschaft. Diese opfert ihr Leben und sorgt so selbstlos für das nötige Chaos, damit Joanna fliehen kann. Sie kämpft sich durch das Schiff und findet schließlich die Schilde der Andockzone, die sie sofort deaktiviert. So können Elvis und ein paar seiner Freunde landen und an der bevorstehenden Ballerorgie teilnehmen.

Mission 8

Schlachtschiff: Heimlicher Angriff

Du beginnst mit:

Messer

Du kannst bekommen:

Callisto NTG

Mauler

AR34-Sturmgewehr

Phoenix

1. Deaktiviere die Schilde

Cassandra de Vries hat offenbar doch so etwas wie ein Gewissen, denn sie opfert sich mehr oder weniger bereitwillig. Drehe dein Messer herum, um es zu einem giftigen Wurfmesser zu machen, verlasse die Zelle und erlege den ersten Skedar, den du triffst. Es dauert ein kleines Weilchen, bis er den Löffel abgibt, denn das Gift muss erst wirken. Schnapp dir den Mauler, den er hinterlässt, und schleiche dann links um die Ecke. Töte dort den nächsten Skedar mit dem Mauler. Laufe dann die Rampe neben dem Aufzug hinunter. Du kommst in einen Raum mit drei Alien-Computerbildschirmen. Zerstöre sie mit dem Mauler.

2. Manipuliere die Navigationssysteme

Fahre mit dem Aufzug hinauf zum Haupthangar des Schlachtschiffs, wo

du im nächsten Gang auf Elvis triffst. Er gibt dir die AR34. Gehe die Rampe hinauf und du wirst Zeuge eines Gefechts zwischen Maianern und Skedars. Du kannst nun entweder in den Kampf eingreifen oder wie ein Feigling zum Aufzug im hinteren Teil des Raums fliehen (haha).

Perfect-Ziel: Öffne die Hangartore

Um im Perfect-Modus mit Elvis zusammenzutreffen, musst du zunächst eine zusätzliche Aufgabe erfüllen. Laufe die Rampe hinauf und dann quer durch den Raum zur nächsten Rampe. Gehe durch die Tür und fahre mit dem Aufzug zum Kontrollraum. Töte dort den Skedar. Gehe zur Steuerung für die Hangartore und drücke auf den Knopf.

Gehe im Haupthangar zu den blauen Aufzugtüren am Heck des Schiffs. Fahre mit dem Aufzug zu den oberen Decks. Wenn du den Aufzug verlässt, gehst du geradeaus und erledigst den Skedar hinter der nächsten Tür. Der aufgeladene Mauler eignet sich hervorragend für Schüsse ohne Widerworte. Gehe durch die nächste Tür rechts, töte den Skedar und schnapp dir den Schild vom Tisch. Durch die andere Tür gelangst du in eine enge Kammer. Am anderen Ende liegt ein Skedar auf der Lauer. Zeig ihm deinen Mauler und gehe geradeaus durch die Tür. Nach dem nächsten Raum gehst du nach links und befindest dich im Navigationsraum der Skedar. Halte den Soldaten in Schach, während Elvis am Navigationssystem herumfingert. Aufgabe erfüllt.

3. Sabotiere die Antriebssysteme

Gehe durch den Gang auf der anderen Seite des Raums. Rechts hinter der Ecke steht ein Skedar, schleiche vorsichtig um die Ecke und erledige ihn. Gehe über die Rampe nach oben und töte unterwegs die Skedars. Schließlich kommst du rechts an einer nach oben führenden Rampe vorbei. Durch die nächste Tür gelangst du in einen großen Bereich. Die Türen auf beiden Seiten führen jeweils zu identischen Gängen beiderseits des Schiffs. Gehe durch einen der Gänge und suche dann nach dem Antriebsraum.

Dieser Raum wird von zahlreichen Skedar-Soldaten bewacht. Halte vor dem Eingang an, lass dich kurz blicken und schieße mit dem Mauler. Gehe dann zurück in Deckung. Wenn sich im Antriebsraum keine Gegner mehr aufhalten, ziele auf die beiden Halterungen am Antriebskern. Schieße so lange, bis sie zerstört sind. Laufe dann durch den Gang zurück und warte auf die Explosion.

4. Bringe die Brücke in deine Gewalt

Kehre zurück zu der kleinen seitlichen Rampe, an der du vorhin vorbeigelaufen bist (gleich hinter den blaugrünen Türen). Steige hinauf und genieße die Aussicht. Wenn du die große türkisfarbene Tür erreichst, gehst du hindurch. Hinter der nächsten Tür triffst du wieder auf einige Skedars. Bedenke sie großzügig mit deinem Mauler. Steige in diesem Raum nach oben und gehe durch die Tür. Elvis läuft davon und sagt, er wolle dich gleich wieder treffen. Mit den Aufzügen gelangst du nach oben zur Brücke. Sobald sich die Aufzugstüren öffnen, erschießt du den Skedar direkt vor dir, oben auf der Brücke. Er vererbt dir einen Double Mauler (verstecktes Objekt). Töte dann die anderen. Anschließend läufst du über die geschwungene Rampe nach oben und stellst dich gegenüber der Tür auf. Mit dem Aufzug kommen jetzt immer wieder Skedars herein. Du musst nur noch überleben, um diese Aufgabe zu erfüllen.

Mission 9

Das gekaperte Schlachtschiff erreicht den Orbit über dem Kriegstempel, dem größten Heiligtum der Skedars. Elvis ist schockiert, weil es den Maianern in den vielen Jahren der kriegerischen Auseinandersetzungen nicht gelungen ist, diesen Ort zu finden. Wenn das Heiligtum zerstört würde, wäre das ein herber Schlag für die Kampfmoral der Skedars und der ungewisse Waffenstillstand würde endlich durch einen echten Frieden abgelöst. Joanna nimmt sich also den Anführer der Skedars, den Hohepriester des Heiligtums, aufs Korn, während Elvis zum Schlachtschiff zurückkehrt, um die maianische Flotte herbeizurufen.

Mission 9

Skedar-Ruinen: Kriegstempel

Du beginnst mit:

Falcon 2
Callisto NTG
Devastator
IR-Scanner
R-Tracker
Zielverstärker

Du kannst bekommen:

Reaper
Slayer (Raketenwerfer)
Mauler

1. Identifiziere die Ziele beim Tempel

An diesen letzten Level solltest du dich schnell gewöhnen, denn du wirst dich hier eine ganze Weile lang aufhalten. Die Skedars werden ihr Heiligtum erbittert verteidigen und sind stellenweise sogar unsichtbar. Und als ob das noch nicht genug wäre, ist der Boss am Ende des Levels ein unglaublich harter Brocken. Sollen wir anfangen? Okay.

Schnapp dir zunächst die Callisto NTG und schalte die Sekundärfunktion ein. Diese Waffe ist superschnell und leistungsfähig. Aktiviere außerdem den R-Tracker. Er zeigt dir die Position der Tempelziele an, die du finden musst. Direkt vor dir stürzt ein Skedar heran. Ziehe dich zurück und feuere dabei. Diese Technik wirst du im ersten Teil des Levels oft anwenden müssen. Schleiche über die Pfade und horche, ob sich Skedars nähern. Im ersten Obeliskenraum begegnest du zwei getarnten Skedars und in der Ferne einem ungetarnten. Erledige ihn mit der Falcon, schalte dann wieder zur Callisto und luge vorsichtig in den Raum hinein. Ein getarnter Skedar spurtet los. Ziehe dich zurück und erledige ihn. Locke dann den nächsten getarnten Skedar aus der Reserve.

Anschließend schaust du dir die schwarze Säule an. Wenn Joanna feststellt, dass es sich um eine der besonderen Säulen handeln muss, nimmst du den Zielverstärker und bringst ihn an der Säule an. Falls es sich nicht um eine der besonderen Säulen handelt, zerstörst du sie mit der Sekundärfunktion des Devastators. Die Position der Tempelziele ist zufällig und ändert sich jedesmal, wenn du diese Mission spielst. Um den Standort dieser "besonderen Säulen" zu ermitteln, bist du ganz auf den R-Tracker angewiesen. Wenn du alle Obelisken zerstört hast, die nicht besonders gekennzeichnet sind, bekommst du am Rand der Schlucht eine Double Phoenix, wenn du zur Brücke gehst.

Gehe weiter auf dem Pfad hinter dem ersten Obeliskenraum. Von hinten greift dich ein Skedar an, den du tötest, bevor du schließlich weitergehst. Vor dir taucht ein weiterer Skedar auf, den du mit der Callisto niederstreckst. Bei der nächsten Kreuzung taucht entweder von vorn oder von rechts ein Skedar auf. Erledige ihn und gehe weiter geradeaus. Folge dem R-Tracker um die besonderen Säulen zu finden und bringe an jeder einen Zielverstärker an. Die gewöhnlichen Tempelziele zerstörst du. Wenn du dazu den Devastator verwendest, musst du nach ganz oben zielen, denn der Wall Hugger neigt dazu, vor der Detonation herunterzufallen. Hast du zu tief angesetzt, verfehlt er möglicherweise das Ziel und du bekommst deine Double Phoenix nicht.

Falls du Probleme hast, den letzten Obelisken zu entdecken, befindet er sich möglicherweise oberhalb einer schmalen Treppe, die durch eine horizontale Platte versperrt ist. Dieser Säulenraum ist der gefährlichste von allen. Unten patrouillieren zwei getarnte Skedars. Du brauchst den Raum allerdings nicht zu betreten, um die Säule zu markieren. Nimm einfach den Zielverstärker (bzw. den Devastator, je nach Lage der Dinge) und schieße aus der Distanz auf die Säule. Wenn alle Zielverstärker korrekt angebracht sind, beginnen die Maianer mit dem Bombenabwurf. Halte dich zu diesem Zeitpunkt also möglichst von den Säulen fern. Nach der Bombardierung ist die Aufgabe erledigt.

2. Aktiviere die Brücke

Begib dich nun zur Schlucht. Falls du zuvor alle gewöhnlichen Obelisken zerstört hast, erwartet dich hier ein netter Preis: eine Double Phoenix. Ist das nicht toll? Schau dann von oben über den Abgrund und nach unten links zum Skedar. Nutze die linke Felsseite als Deckung und erledige ihn mit der Callisto. Falls er das Feuer erwidert, weichst du nach links aus. Wenn er hin ist, schaust du nach rechts unten, wo sich ein weiterer Skedar versteckt hat. Erledige ihn mit der NTG und schau wieder über den Abgrund. Nimm die Phoenix (oder den Wall Hugger). Rechts von dem zweiten Skedar ragt ein Felsen heraus. Sprenge ihn mit der Explosive Round, um einen Weg zur Leiter freizulegen. Du erreichst sie mit einem herzhaften Laufsprung. Klettere hinauf in das nächste Gebiet.

Schau zu linken Wand und lass dich am Rand dieses Pfades herunterfallen. Ein getarnter Skedar greift dich an. Jage ihm ein paar NTG-Magazine in den Bauch..Suche in der Nähe die Felswand nach einer Öffnung ab. Gehe hinein und luge vorsichtig um die erste Ecke. Töte den Skedar. Gehe dann weiter, nutze die Deckung aus und schleiche nach rechts. Erledige den Alien in der Ferne, gehe weiter und überquere einen schmalen Abgrund. Du findest einen Schild. Schnapp ihn dir und kehre zurück. Nimm den IR-Scanner und schau dich damit um. Wenn du eine hellrote Fläche siehst, hast du die schwache Stelle in der Wand gefunden. Trete zurück und schieße mit der Phoenix oder dem Devastator (Wall Hugger) ein Loch in die Wand, das zu den Skedar-Ruinen führt.

Im nächsten Gang stürzen einige kleine Skedars auf dich zu. Wenn sie dir zu nahe kommen, springen sie dir ins Gesicht und können dich ernsthaft verletzen. Halte sie also mit Schnellfeuersalven aus der Callisto auf Distanz. Wenn du zu einer Tür auf der rechten Seite kommst, öffnest du sie und weichst zurück. Erledige den Mini-Skedar im Raum dahinter. Gehe hinein und schiebe den gemusterten Stein auf dem Boden auf die gemusterte Bodenplatte nahe dem Fenster. Die Brücke über der Schlucht wird ausgefahren und die Aufgabe ist erfüllt.

3. Betrete das innere Heiligtum

Du stößt jetzt auf weitere Mini-Skedars. Sie sind schwer zu entdecken bei dieser schummerigen Beleuchtung. Außerdem passen sie sich hervorragend ihrer Umgebung an. Für diese kleinen Lümmels verwendest du am besten die Falcon oder die Callisto. Ziehe dich zurück und greife dann an, wenn sie näher kommen. Du gelangst zu einer Rampe auf der rechten Seite. Gehe hinauf. Die Tür am Ende des Gangs funktioniert manchmal nicht richtig. Gehe vorsichtig hindurch. Unten befinden sich zwei Skedars, die mit Slayers bewaffnet sind, den Skedar-Raketenwerfern. Mit gewöhnlichen Waffen möchtest du dich hier wahrscheinlich nicht ins Getümmel stürzen. Wenn du noch etwas Munition für die Devastator hast, dann nimm diese Wumme. Wende dich einem der Skedars zu, aber rücke nicht zu weit in den Raum vor. Wirf ihm einen Wall Hugger auf die Füße. Die nachfolgende Explosion wird er nicht überleben. Verfahre ebenso mit dem anderen Skedar. Wenn du den Devastator nicht einsetzen kannst, nimmst du die Phoenix und lädst Sprenggeschosse.

Gehe vorsichtig weiter, bis du einen Skedar siehst, der sich hinter einer drehenden Säule versteckt hat. Töte ihn mit der Callisto. Gehe dann in den Raum darunter und sammle die erbeuteten Slayers ein. In der Ecke des Raums befindet sich ein kleiner Altar. Nimm eine Waffe zur Hand, die du nicht benötigst (z.B. die Devastator), und trete an den Altar heran. Was auch immer du in Händen hältst, wird dann dem Kriegsgott geopfert. Nur den Reaper mag der Gott offenbar nicht. Durch das Opfer wird oben die Tür geöffnet. Gehe wieder hinauf und dann über den Gang. Hinter der nächsten Tür befindet sich das innere Heiligtum.

4. Eliminiere den Anführer der Skedars

Im nächsten Raum findest du eine Doppeltür, hinter der sich eine ganze Armee regloser Skedars verbirgt. Im Agent- und im Special-Modus läufst du einfach durch diesen Raum hindurch und bereitest dich auf den Kampf mit dem Skedar-König vor.

Perfect-Ziel: Vernichte die geheime Skedar-Armee
Öffne beide Türen zum Raum mit den Skedars. Wenn du hineingehst, bemerkt Joanna, dass sich die Soldaten nicht bewegen. Doch bevor sie den Gedanken zu Ende denken kann, stürzen sie hervor und greifen an. Ziehe dich hinter die ersten Türen zurück, stoße wieder hervor und öffne beide Türen. Ziehe dich wieder zurück und feuere auf die Skedars, sobald sie in der gegenüberliegenden Tür auftauchen. Lass dich nicht zwischen den beiden Türen einkesseln, sonst wirst du früher oder später zu Skedar-Futter. Wiederhole dieses Verfahren, bis du sämtliche Gegner erledigt hast. Gehe dann in den nächsten Raum und bereite dich darauf vor, vom König empfangen zu werden.

Der Skedar-König

Dieser Kampf am Ende der neunten Mission ist wirklich eine harte Herausforderung. Der Skedar-König greift unerbittlich an und er hat eine ganze Menge auf der Pfanne. Wenn du stirbst, musst du den gesamten Level wiederholen. Der Schauplatz des Kampfes ist ein langer Raum. Der König befindet sich am anderen Ende auf einer Bühne. In den Kisten, die hier herumliegen, befindet sich Munition. Dein ultimatives Ziel ist es, den stacheligen Schrein über dem König zu zerstören. Wenn dir das gelingt, wird dadurch auch der König getötet. Aber bis dahin ist es noch ein weiter Weg... Der König wird dich bei diesem Kampf auf drei verschiedene Arten angreifen.

Super Slayer: Der König ist mit einem Super Slayer bewaffnet, mit dem er Salven von zwei oder drei Raketen abgibt. Wenn er sich duckt, wird er kurz darauf feuern. Pass auf, woher die Raketen kommen, und weiche dann schnell aus. Falls du getroffen wirst, ist es aus mit dir. Ganz einfach. Am besten hältst du dich während dieser Attacken etwa in der Mitte der Arena auf. So bist du stets gewarnt, bevor er feuert, hast aber auch die Möglichkeit, selbst anzugreifen, um ihn zu beschäftigen.

Unsichtbarkeit: Wenn er dich nicht gerade mit Raketen befeuert, macht er sich unsichtbar. Wenn du siehst, wie der Tarnschild den Boss umgibt, triffst du ihn unten in der Arena wieder. Laufe dann in Richtung Bühne und drehe dich um. Feuere, sobald er sichtbar wird, um ihn so schnell wie möglich wieder auf die Bühne zu holen. Er wird sich nicht lange auf deiner Ebene aufhalten, immerhin aber lange genug, um dich ein-, zweimal anzugreifen. Dann macht er sich wieder unsichtbar und kommt an der rechten Seite der Bühne zum Vorschein.

Die Ahnen: Wenn der König seinen Stab über dem Kopf schwingt, ruft er die Skedar-Ahnen um Hilfe an. Auf deiner Ebene wird dann ein Skedar-Krieger (groß oder klein) in der Nähe der rechten oder linken Bühnenecke erscheinen. Während dieser Krieger gegen dich kämpft, wird der König nicht eingreifen. Konzentriere dich also ganz auf den Geist. Wenn er erledigt ist, schaust du schnell wieder zur Bühne.

Vernichte den Boss

Die beste Waffe im Kampf gegen den Anführer der Skedars ist entweder die Callisto oder die Phoenix. Wenn das Spektakel beginnt, ballerst du sofort drauflos. Er wird während des gesamten Kampfes durch einen Schild geschützt. Feuere, bis der Schild schwarz wird und der König zur Bühnenmitte läuft, wo er dann unter dem mittleren Schrein zusammenbricht.

Wenn dies passiert, zielst du auf die freiliegenden (nicht geschützten) Stacheln des Schreins. Der Schrein lässt seinen Schutz nur dann sinken, wenn sich der König darunter befindet. Schieße so lange, bis ein Teil von dem Monument abfällt. Nach einigen Augenblicken wird der König wieder munter auf den Beinen sein. Weiche seinen Angriffen aus und erwidere das Feuer, bis sich sein Schild wieder schwarz verfärbt. Er sackt wieder zusammen, und dufeuerst erneut auf die Stacheln. Diese Prozedur wiederholt sich einige Male.

Falls du gleich mehrere Zacken auf einmal herunterschließen möchtest, schnappst du dir im Pausenmenü (während der König am Boden liegt) den Slayer und jagst eine Rakete in den Schrein. Wenn du sauber triffst, kannst du möglicherweise gleich mehrere Teile abschießen. Schließlich wird nur noch ein kleines, dolchähnliches Stückchen übrig sein. Dann hast du's schon fast geschafft. Zwingen den König ein letztes Mal mit einer saftigen Callisto-Attacke zu Boden und schieße dann den letzten Stachel ab. Die letzte Scherbe des Schreins durchbohrt den Skedar-König, und der Kampf, das Spiel und das ganze Wehklagen hat ein Ende.

Herzlichen Glückwunsch! Unter den Bossen in den aktuellen Spielen ist dieser Kerl hier sicher ein Vertreter der härteren Sorte. Sonne dich im Glanz deiner Überlegenheit.

PERFECT DARK

WWF Wrestlemania 2000

WWF Wrestlemania 2000

Die Wrestler

Michael Hayes

Spitzname: P.S.

Größe: 6'1"

Gewicht: 255 lbs.

Heimatstadt: Atlanta, Georgia

Finish: DDT

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Angriffe im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

B + nach unten: Piledriver

A: Scoop Slam

A + nach oben: Scoop Slam

A + nach links oder rechts: Scoop Slam

A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Stall Suplex

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Stall Suplex

B + nach unten: Stall Suplex

A: Headlock with Punch

A + nach oben: Headlock with Punch

A + nach links oder rechts: Headlock with Punch

A + nach unten: Headlock with Punch

Starker Grapple von hinten:

B: Shin Breaker

B + nach links oder rechts: Shin Breaker

A: Atomic Drop

A + nach links oder rechts: Atomic Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position

A an den Füßen: 4 Leg Lock

B: Elbow Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Short Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Short Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Superplex

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Back Elbow Smash

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Gestohlene Moves:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Mideon

Spitzname: keiner

Größe: 6'1"

Gewicht: 288 lbs.

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Eye Opener

Offensivwerte

Kopf: 1

Körper: 3

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 1

Körper: 3

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 1

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Standing Clothesline

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Spinning Punch

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Shoulder Block Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Spinning Wheel

Attacke im Ducken: Body Tackle

Leichter Grapple von vorne:

B: Arm Wrench Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Spinning Neckbreak

B + nach unten: Jawbreaker

A: Eye Rake

A + nach oben: Overhand Punch

A + nach links oder rechts: Strong Head Butt

A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Bulldog

B + nach links oder rechts: Bulldog

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Thrusting Shoulderbreaker

B + nach unten: Piledriver

A: Headlock with Punch

A + nach oben: Snake Eyes

A + nach links oder rechts: Back Body Flip

A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

B: Abdominal Stretch

B + nach links oder rechts: Abdominal Stretch

A: School Boy

A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Choke Hold

A an den Füßen: Headbutt to Groin

B: Tradional Elbow Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Single Grab

B: Knee Drop

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Back Toss

A + Control Pad: Back Kick Middle

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Sleeper Hold

A + Control Pad: Abdominal Stretch

B: Back Kick Middle

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: 10 Punch

A halten: Knee Strike

A + B halten: Foot Choke

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Vom oberen Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom oberen Seil, Gegner liegt: Back Elbow Drop

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Canadian Backbreaker

Von hinten: Reverse Suplex

Gestohlene Moves:

Von vorne: Canadian Backbreaker

Von hinten: Reverse Suplex

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Foot Choke

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Pat Patterson

Spitzname: keiner

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Piledriver

Angriffstechniken:

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Angriff im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

B + nach unten: Piledriver

A: Scoop Slam

A + nach oben: Scoop Slam

A + nach links oder rechts: Scoop Slam

A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Stall Suplex

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Stall Suplex

B + nach unten: Stall Suplex

A: Headlock with Punch

A + nach oben: Headlock with Punch

A + nach links oder rechts: Headlock with Punch

A + nach unten: Headlock with Punch

Starker Grapple von hinten:

B: Shin Breaker

B + nach links oder rechts: Shin Breaker

A: Atomic Drop

A + nach links oder rechts: Atomic Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: 4 Leg Lock

B: Elbow Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Short Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Short Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Superplex

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Back Elbow Smash

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Gestohlene Moves:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Paul Bearer

Spitzname: keiner

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unknown

Finish: Pulling Piledriver

Angriffstechniken:

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 1

Körper: 1

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 1

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Angriff im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

- B + nach unten: Piledriver
- A: Scoop Slam
- A + nach oben: Overhand Punch
- A + nach links oder rechts: Overhand Punch
- A + nach unten: Overhand Punch

Leichter Grapple von hinten:

- B: Forearm Smash
- B + nach links oder rechts: Forearm Smash
- A: Forearm Smash
- A + nach links oder rechts: Forearm Smash

Starker Grapple von vorne:

- B: Suplex
- B + nach oben: Suplex
- B + nach links oder rechts: Suplex
- B + nach unten: Suplex
- A: Headlock with Punch
- A + nach oben: Headlock with Punch
- A + nach links oder rechts: Headlock with Punch
- A + nach unten: Headlock with Punch

Starker Grapple von hinten:

- B: Sleeper Hold
- B + nach links oder rechts: Sleeper Hold
- A: Sleeper Hold
- A + nach links oder rechts: Sleeper Hold

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

- A am Kopf: Mounted Position Punching
- A an den Füßen: 4 Leg Lock
- B: Elbow Drop
- Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Short Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Short Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Superplex

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Back Elbow Smash

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Gestohlene Moves:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Road Dogg

Spitzname: keiner

Größe: 6'4"

Gewicht: 240 lbs.

Heimatstadt: Marietta, Georgia

Finish: Crazylegs Kneedrop

Offensivwerte

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 4

Beine: 2

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Elbow Strike

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Shake Jab

A + B halten: Flipping Drop Kick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Driving Elbow

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Jumping Elbow Smash

Angriff im Ducken: High Flipping Dropkick

Leichter Grapple von vorne:

B: Snap Suplex

B + nach oben: Headlock Takedown

B + nach links oder rechts: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach unten: Piledriver
A: Overhand Punch
A + nach oben: Headlock and Punch
A + nach links oder rechts: Elbow Strike
A + nach unten: Arm Drag

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
A: Forearm Smash
A + nach links oder rechts: Forearm Smash

Starker Grapple von vorne:

B: Forearm Smash
B + nach oben: Forearm
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
B + nach unten: Front Face Pancake
A: Russian Leg Sweep
A + nach oben: Headlock with Punch
A + nach links oder rechts: Shoulder Thrusts
A + nach unten: Backslide Pin

Starker Grapple von hinten:

B: Sleeper Hold
B + nach links oder rechts: Sleeper Hold
A: School Boy
A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Headbutt to Groin
B: Road Dogg shaky Knee Drop
Laufen + B: Running Road Dogg Shaky Knee Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Back Toss

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: High Flipping Drop Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Monkey Toss

A + Control Pad: Sleeper Hold

B: High Flipping Drop Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: DX Punching and Taunt

A halten: Superplex

A + B halten: Knee Strikes

Laufen + B: Running Jumping Elbow Smash

Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash

B: Front Kick

B + Control Pad: Jab

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Ringrand Richtung Außenseite: Double Axe Handle

Spezialattacken:

Von vorne: Shake, Rattle and Roll

Von hinten: Pump Handle Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Shake, Rattle and Roll

Von hinten: Pump Handle Drop

Rücken des Gegners im Turnbuckle: DX Punching and Taunt

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Steve Austin

Spitzname: Stone Cold

Größe: 6'2"

Gewicht: 241 lbs.

Heimatstadt: Victoria, Texas

Finish: Stone Cold Stunner

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 4

Beine: 2

Flugattacke: 4

Defensivwerte

Kopf: 3

Körper: 4

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 3

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Body Punch

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Elbow Strike

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Diving Clothesline

B halten + Control Pad: Austin Punches

A + B halten: Standig Clothesline

Laufen, dann B drücken: Running Shoulderblock

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Clothesline

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Kitchen Sink

Angriff im Ducken: Rising Clothesline

Leichter Grapple von vorne:

B: Headlock Takedown

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Shoulder Thrusts

B + nach unten: Piledriver

A: Slap

A + nach oben: Eye Rake
A + nach links oder rechts: Snapmare
A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
A: Backdrop
A + nach links oder rechts: Backdrop

Starker Grapple von vorne:

B: Alternating Knee Strikes
B + nach oben: Thrusting Shoulderbreaker
B + nach links oder rechts: Standing Clothesline
B + nach unten: Manhattan Drop
A: Headlock with Punch
A + nach oben: Back Body Flip
A + nach links oder rechts: Hip Throw
A + nach unten: Jaw Breaker

Starker Grapple von hinten:

B: Sleeper Hold
B + nach links oder rechts: Sleeper Hold
A: School Boy
A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Headbutt to Groin
B: Austin Elbow Drop
Laufen + B: Running Austin Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Feet
B: Angry Stomp
Laufen + B: Running Austin Elbow Drop

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold
B: Kick
Laufen + B: Runnin Austin Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch
B: Hammerblow
Laufen + B: Runnin Austin Elbow Drop

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Monkey Toss
A + Control Pad: Shoulder Back Toss
B: Back Elbow

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Sleeper Hold
A + Control Pad: Lou Thesz Press Knuckle
B: Back Elbow

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: 10 Punch
A + B antippen: Shoulder Thrusts
A + B halten: Mudhole Stomping
Laufen + B: Running Clothesline
Laufen + A + B: Running Body Avalanche
B: Front Kick
B + Control Pad: Punch

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Double Axe Handle

Gegner auf der Matte: Back Elbow Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Back Elbow Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Dropping Elbow

Ringrand Richtung Außenseite: Driving Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Cold Stunner

Von hinten: Rear Necked Choke with Scissors

Aus den Seilen: Stone Cold Stunner

Vom obersten Seil, Gegner steht: Flying Clothesline

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Back Elbow Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Stone Cold Stunner

Von hinten: Rear Necked Choke with Scissors

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Mudhole Stumping

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Steve Blackman

Spitzname: Lethal Weapon

Größe: 6'

Gewicht: 246 lbs.

Heimatstadt: Annville, Pennsylvania

Finish: Pump Kicks

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 3

Beine: 4

Flugattacke: 3

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 3

Beine: 2

Flugattacke: 1

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Middle Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Spinning Crescent

B halten: Dropkick

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Axe Kick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Jumping Back Elbow Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Driving Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Jumping Karate Kick

Angriffe im Ducken: Sweep

Leichter Grapple von vorne:

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Snap Suplex

B + nach links oder rechts: Double Underhook Suplex

B + nach unten: Alternating Knee Strikes

A: Club to Neck

A + nach links oder rechts: Chop

A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Pendulum Back Breaker

B + nach links oder rechts: Pendulum Back Breaker

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Arm Wrench with Hook Kick

B + nach unten: Arm Dragon Screw

A: Rib Breaker

A + nach links oder rechts: Belly to Back Suplex

A + nach unten: Northern Lights Suplex

Starker Grapple von hinten:

B: German Suplex Pin

B + nach links oder rechts: German Suplex Pin

A: Sideslam

A + nach links oder rechts: Sideslam

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: Side Leg Lock

B: Quick Elbow Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Side Leg Lock
B: Falling Headbutt
Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold
B: Hammer Blow
Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch
B: Knee Drop
Laufen + B: Running Elbow Drop

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors Sweep
A + Control Pad: Monkey Toss
B: Back Kick Middle

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Powerslam
A + Control Pad: Belly to Belly Suplex
B: Back Kick Middle

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Shoulder Thrusts
A + B antippen: High Kick
A halten: Foot Choke
A + B halten: Multiple Clothesline
Laufen + B: Running Clothesline
Laufen + A + B: Jumping Karate Kick
B: Middle Kick
B + Control Pad: Chop

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Double Axe Handle

Gegner auf der Matte: Knee Drops

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Vaulting Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Knee Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Guillotine Choke with Scissors

Von hinten: Abdominal Stretch Pin

Aus den Seilen: Guillotine Choke with Scissors

Vom obersten Seil, Gegner steht: Missile Drop

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Knee Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Guillotine Choke with Scissors

Von hinten: Abdominal Stretch Pin

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Multiple Clothesline

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Terri Runnels

Spitzname: keiner

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unbekannt

Finish: unbekannt

Offensivwerte

Kopf: 1

Körper: 1

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 1

Defensivwerte

Kopf: 1

Körper: 1

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 1

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Woman's Slap

B antippen (fern vom Gegner): Low Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Woman's Slap

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Low Kick

B halten: Left Slap

B halten + Control Pad: Right Slap

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Woman's Running Push Attack

Laufen, dann A + B drücken: Woman's Running Push Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Woman's Running Push Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Woman's Running Push Attack

Angriff im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

- B + nach unten: Piledriver
- A: Club to Neck
- A + nach oben: Club to Neck
- A + nach links oder rechts: Club to Neck
- A + nach unten: Club to Neck

Leichter Grapple von hinten:

- B: Foreman Smash
- B + nach links oder rechts: Foreman Smash
- A: Foreman Smash
- A + nach links oder rechts: Foreman Smash

Starker Grapple von vorne:

- B: Suplex
- B + nach oben: Suplex
- B + nach links oder rechts: Suplex
- B + nach unten: Suplex
- A: Headlock with Punch
- A + nach oben: Headlock with Punch
- A + nach links oder rechts: Headlock with Punch
- A + nach unten: Headlock with Punch

Starker Grapple von hinten:

- B: Sleeper Hold
- B + nach links oder rechts: Sleeper Hold
- A: Sleeper Hold
- A + nach links oder rechts: Sleeper Hold

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

- A am Kopf: Mounted Position Punching
- A an den Füßen: Figure 4 Leg Lock
- B: Stomp
- Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Rear Neckes Choke

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Short Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Short Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Superplex

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Woman's Running Push Attack

Laufen + A + B: Woman's Running Push Attack

B: Front Kick

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Spezialattacken:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Gestohlene Moves:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Test

Spitzname: keiner

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Pumphandle Powerslam

Offensivwerte

Kopf: 1

Körper: 3

Arme: 3

Beine: 4

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 4

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 2

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Big Boot

A + B halten: Big Dropkick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Clothesline

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running

Jumping Yakuza Kick

Angriff im Ducken: Rising Clothesline

Leichter Grapple von vorne:

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Spinning Neckbreaker

B + nach unten: Piledriver

A: Elbow to Back of Head
A + nach oben: Club to Neck
A + nach links oder rechts: Elbow Strike
A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
A: Back Drop
A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop
B + nach oben: Test Neck Breaker
B + nach links oder rechts: DDT
B + nach unten: Kneeling Powerbomb Pin
A: Headlock with Punch
A + nach oben: Snake Eyes
A + nach links oder rechts: Russian Leg Sweep
A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

B: Sideslam
B + nach links oder rechts: Sideslam
A: School Boy
A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Knee Smash
B: Elbow Drop
Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Back Toss

A + Control Pad: Powerslam

B: Counter Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Sleeper Hold

A + Control Pad: Double Handed Choke Lift

B: Counter Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: 10 Punch

A halten: Foot Choke

A + B halten: Knee Strike

Laufen + B: Running Back Elbow Smash

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foremen Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Double Axe Handle

Gegner auf der Matte: Elbow Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Elbow Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Dropping Elbow

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Driving Powerbomb

Von hinten: Pump Handle Slam

Aus den Seilen: Driving Powerbomb

Vom obersten Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Elbow Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Driving Powerbomb

Von hinten: Pump Handle Slam

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Knee Strikes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

The Rock

Spitzname: Rocky Maivia

Größe: 6'4"

Gewicht: 272 lbs.

Heimatsstadt: Miami, Florida

Finish: Rock Bottom/People's Elbow

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 4

Beine: 2

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 2

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Hook Punch

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Driving Clothesline

B halten + Control Pad: Rock Punch

A + B halten: Standig Clothesline

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Clothesline

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Diving

Forearm Smash

Angriff im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Head Lock Takedown

B + nach unten: Shoulder Breaker

A: Headlock and Punch

- A + nach oben: Eye Rake
- A + nach links oder rechts: Snapmare
- A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

- A: Shin Breaker
- A + nach links oder rechts: Back Drop
- B: Shin Breaker
- B + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

- B: Shin Breaker
- B + nach oben: Stalling Brainbuster
- B + nach links oder rechts: Shin Breaker
- B + nach unten: Piledriver
- A: Headlock with Punch
- A + nach oben: Swinging Neckbraker
- A + nach links oder rechts: Russian Leg Sweep
- A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

- B: Atomic Drop
- B + nach links oder rechts: Atomic Drop
- A: Surfboard Stretch
- A + nach links oder rechts: Surfboard Stretch

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

- A am Kopf: People's Elbow
- A an den Füßen: Headbutt to Groin
- B: Rock Stomp
- Laufen + B: Rock Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

- A am Kopf: Sitting Reverse Armbar
- A an den Füßen: Single Grab

B: Rock Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Back Toss

A + Control Pad: Powerslam

B: Back Elbow

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Sleeper Hold

A + Control Pad: Samoan Drop

B: Back Elbow

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Shoulder Thrusts

A halten: Foot Choke

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash

B: Front Kick

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Knee Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Rock Bottom

Von hinten: Reverse DDT

Aus den Seilen: Rock Bottom

Vom obersten Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Knee Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Rock Bottom

Von hinten: Reverse DDT

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

The Undertaker

Spitzname: The Phenom, Lord of Darkness

Größe: 6'9"

Gewicht: 328 lbs.

Heimatstadt: Death Valley

Finish: Tombstone

Offensivwerte

Kopf: 3

Körper: 4

Arme: 3

Beine: 2

Flugattacke: 3

Defensivwerte

Kopf: 3

Körper: 4

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Body Punch

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Cheap Shot to Throat

B halten + Control Pad: Undertaker Punch

A + B halten: Big Boot

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Yakuza Kick

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: X-Pak Flying

Lariat

Attacke im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Arm Wrench with Hook Kick

B + nach unten: Russian Leg Sweeper

A: Head Butt

A + nach oben: Strong Head Butt

A + nach links oder rechts: Club to Neck

A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: DDT

B + nach oben: Chokeslam

B + nach links oder rechts: Standing Clothesline

B + nach unten: Snap Powerbomb

A: Shoulder Thrusts

A + nach oben: Snake Eyes

A + nach links oder rechts: Body Press Drop

A + nach unten: Choke Takedown

Starker Grapple von hinten:

B: Shin Breaker

B + nach links oder rechts: Shin Breaker

A: Abdominal Stretch

A + nach links oder rechts: Abdominal Stretch

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A an den Füßen: Single Grab

B: Jumping Leg Drop

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Knee Drop

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Monkey Toss

A + Control Pad: Back Toss

B: Back Elbow

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Double handed Choke Lift

A + Control Pad: Powerslam

B: Back Elbow

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Knee Strike

A halten: Foot Choke

A + B halten: Undertaker Walk on the Rope

Laufen + B: Jumping Body Splash

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Front Kick

B + Control Pad: Back Elbow Strike

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Flying Clothesline

Gegner auf der Matte: Knee Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Double Axe
Handed

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Knee Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Diving Body Press

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Diving Body Press

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Tombstone Piledriver

Von hinten: Reverse DDT

Aus den Seilen: Chokeslam

Vom obersten Seil, Gegner steht: Flying Clothesline

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Knee Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Tombstone Piledriver

Von hinten: Reverse DDT

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Undertaker Walk on the Rope

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Thrasher

Spitzname: keiner

Größe: 6'2"

Gewicht: 243 lbs.

Heimatstadt: Mt. Laurel, New Jersey

Finish: Stage Dive

Offensivwerte

Kopf: 3

Körper: 2

Arme: 3

Beine: 1

Flugattacke: 5

Defensivwerte

Kopf: 3

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 4

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Chop

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Elbow Strike

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Flipping Drop Kick

B halten + Control Pad: Overhead Punch

A + B halten: Jumping roundhouse Dropkick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Diving Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Thump

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: High Flipping

Drop Kick

Angriff im Ducken: High Flipping Drop Kick

Leichter Grapple von vorne:

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Tiger Scissors

B + nach unten: Jawbreaker

A: Overhand Punch
A + nach oben: Strong Head Butt
A + nach links oder rechts: Club to Neck
A + nach unten: Snapmare

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
A: Back Drop
A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop
B + nach oben: Huracanrana Pin
B + nach links oder rechts: Thrusting Shoulderbreaker
B + nach unten: Powerbomb Pin
A: Headlock with Punch
A + nach oben: Hopping rolling Clutch Pin
A + nach links oder rechts: Russian Leg Sweep
A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

B: Jumping Heel Kick
B + nach links oder rechts: Jumping Heel Kick
A: School Boy
A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Knee Smash
B: Stomp
Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Mahistrol Cradle
A an den Füßen: Knee Stomp
B: Stomp
Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold
B: Hammer Blow
Laufen + B: Runnnig Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch
B: Hammer Blow
Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Back Toss
A + Control Pad: Body Press Drop
B: High Flipping Dropkick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Headscissor Takedown
A + Control Pad: Hurraanrana
B: High Flipping Dropkick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Shoulder Thrusts
A + B antippen: 10 Punch
A halten: Frankensteiner
A + B halten: High Kick
Laufen + B: Thump
Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash
B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Flying Clothesline

Gegner auf der Matte: Guillotine Leg Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Vaulting Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Suicide Dive through Ropes

Ringrand Richtung Außenseite: Thump

Spezialattacken:

Von vorne: Jump Swinging DDT

Von hinten: Rolling Clutch Pin

Aus den Seilen: Jump Swinging DDT

Vom obersten Seil, Gegner steht: Thump

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Frog Splash

Gestohlene Moves:

Von vorne: Jump Swinging DDT

Von hinten: Rolling Clutch Pin

Rücken des Gegners im Turnbuckle: High Kick

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Tori

Spitzname: unbekannt

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Back Rake

Offensivwerte

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 2

Defensivwerte

Kopf: 1

Körper: 1

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 1

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Woman's Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Middle Kick

B halten: Left Slap

B halten + Control Pad: Right Slap

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Woman's Running Push Attack

Laufen, dann A + B drücken: Woman's Running Push Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Body Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Body Attack

Angriff im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Snap Suplex

B + nach oben: Snap Suplex

B + nach links oder rechts: Snap Suplex

B + nach unten: Snap Suplex

A: Elbow Strike

A + nach oben: Elbow Strike
A + nach links oder rechts: Elbow Strike
A + nach unten: Elbow Strike

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
A: Forearm Smash
A + nach links oder rechts: Forearm Smash

Starker Grapple von vorne:

B: Forearm Smash
B + nach oben: DDT
B + nach links oder rechts: DDT
B + nach unten: DDT
A: Backslide Pin
A + nach oben: Backslide Pin
A + nach links oder rechts: Backslide Pin
A + nach unten: Backslide Pin

Starker Grapple von hinten:

B: Sleeper Hold
B + nach links oder rechts: Sleeper Hold
A: Sleeper Hold
A + nach links oder rechts: Sleeper Hold

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Figure 4 Leg Lock
B: Stomp
Laufen + B: Runnig Stomp

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Rear Necked Choke

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Hold

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Short Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Powerslam

A + Control Pad: Powerslam

B: Short Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Shoulder Thrusts

A + B halten: Shoulder Thrusts

Laufen + B: Woman's Running Push Attack

Laufen + A + B: Body Attack

B: Front Kick

B + Control Pad: Middle Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Flying Body Press

Gegner auf der Matte: Double Stomp

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Vaulting Body Press

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Flying Body Press

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Double Stomp

Ringrand Richtung Außenseite: Baseball Slide

Spezialattacken:

Von vorne: Piledriver

Von hinten: Back Rake

Vom obersten Seil, Gegner steht: Flying Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Double Stomp

Gestohlene Moves:

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Finish: Pedigree

Flugattacke: 3

Flugattacke: 3

Attacke im Ducken: Low Blow

B + nach links oder rechts: Swinging Neckbreaker

B + nach unten: Alternating Knee Strikes
A: Overhand Punch
A + nach oben: Elbow to Back Head
A + nach links oder rechts: Overhand Punch
A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Shin Breaker
B + nach links oder rechts: Shin Breaker
A: Back Drop
A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop
B + nach oben: Stall Suplex
B + nach links oder rechts: Reverse Suplex
B + nach unten: Powerbomb Pin
A: Headlock with Punch
A + nach oben: Snake Eyes
A + nach links oder rechts: Double Underhook Suplex with Knee Strike
A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

B: Spinning Back Drop
B + nach links oder rechts: Spinning Back Drop
A: School Boy
A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Knee Smash
B: Jumping Elbow Drop
Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Jumping Double Knee Drop

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Knee Drop

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Powerslam

B: Back Elbow

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Tilt a Whirl Back Breaker

A + Control Pad: Manhattan Drop

B: Back Elbow

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: 10 Punch

A + B antippen: Shoulder Thrusts

A halten: Foot Choke

A + B halten: Knee Strikes

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: HHH Jumping Knee Attack

B: Back Elbow Strike

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Knee Strike

Gegner auf der Matte: Knee Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Knee Strike

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Knee Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Pedigree

Von hinten: Reverse Suplex

Aus den Seilen: Pedigree

Vom obersten Seil, Gegner steht: Knee Strike

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Knee Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Pedigree

Von hinten: Reverse Suplex

Rücken des Gegners im Turnbuckle: DX Punching

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Val Venis

Spitzname: The Big Valbowski

Größe: 6'2"

Gewicht: 244 lbs.

Heimatstadt: Las Vegas, Nevada

Finish: Money Shot

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 3

Beine: 2

Flugattacke: 4

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 4

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 3

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Chop

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Elbow Strike

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Big Dropkick

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Diving Clothesline

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running High Front Kick

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Clothesline

Attacke im Ducken: Body Tackle

Leichter Grapple von vorne:

B: Rib Breaker

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Double underhook Suplex with Knee Strike

B + nach unten: Russian Leg Sweep
A: Overhand Punch
A + nach oben: Elbow to Back of Head
A + nach links oder rechts: Snapmare
A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Pendulum Back Breaker
B + nach links oder rechts: Pendulum Back Breaker
A: Back Drop
A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop
B + nach oben: Stall Suplex
B + nach links oder rechts: DDT
B + nach unten: Powerbomb Pin
A: Headlock with Punch
A + nach oben: T-Bone Suplex
A + nach links oder rechts: Running Knee Strike
A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

B: German Suplex Pin
B + nach links oder rechts: German Suplex Pin
A: School Boy
A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Venis Grind and Punch
A an den Füßen: Single Leg Grab
B: Falling Headbutt
Laufen + B: Running Elbow Drop

Laufen + B: Running Stomp

Laufen + B: Running Elbow Drop

Laufen + B: Running Stomp

B: Back Kick Middle

B: Back Kick Middle

B: Front Kick

B + Control Pad: Chop

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Double Axe Handle

Gegner auf der Matte: Body Splash

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Knee Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Fisherman Suplex

Von hinten: Blue Thunder Pin

Aus den Seilen: Fisherman Suplex

Vom obersten Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Body Splash

Gestohlene Moves:

Von vorne: Fisherman Suplex

Von hinten: Blue Thunder Pin

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Knee Strikes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Vince McMahon

Spitzname: Vinnie Mac

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Mac Stunner

Offensivwerte

Kopf: 1

Körper: 1

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 1

Defensivwerte

Kopf: 1

Körper: 1

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 1

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Slap

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Attacke im Ducken: Low Blow

Leichter Grapple von vorne:

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

B + nach unten: Piledriver
A: Overhand Punch
A + nach oben: Overhand Punch
A + nach links oder rechts: Overhand Punch
A + nach unten: Overhand Punch

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
A: Forearm Smash
A + nach links oder rechts: Forearm Smash

Starker Grapple von vorne:

B: Small Package
B + nach oben: Small Package
B + nach links oder rechts: Small Package
B + nach unten: Small Package
A: Headlock with Punch
A + nach oben: Headlock with Punch
A + nach links oder rechts: Headlock with Punch
A + nach unten: Headlock with Punch

Starker Grapple von hinten:

B: Sleeper Hold
B + nach links oder rechts: Sleeper Hold
A: Sleeper Hold
A + nach links oder rechts: Sleeper Hold

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Headbutt to Groin
B: Elbow Drop
Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Rear Necked Choke

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Back Kick Middle

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Back Kick Middle

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Shoulder Thrusts

A + B halten: Shoulder Thrusts

Laufen + B: Running Back Elbow Smash

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Front Kick

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Back Elbow Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Mac Stunner.

Von hinten: Back Rake

Aus den Seilen: Mac Stunner

Vom obersten Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Back Elbow Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Mac Stunner

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Viscera

Spitzname: keiner

Größe: 6'10"

Gewicht: 568 lbs.

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Big Splash

Offensivwerte

Kopf: 3

Körper: 5

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 3

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 4

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Hook Punch

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Slap

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Standing Clothesline

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Mongolian Chop

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Body Avalanche

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Rolling Wheel Kick

Angriff im Ducken: Body Tackle

Leichter Grapple von vorne:

B: Headlock Takedown

B + nach oben: Drop Suplex

B + nach links oder rechts: Shoulder Thrusts

B + nach unten: Falling Powerslam
A: Strong Head Butt
A + nach oben: Club to Neck
A + nach links oder rechts: Headlock Punch
A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash
B + nach links oder rechts: Forearm Smash
A: Sideslam
A + nach links oder rechts: Sideslam

Starker Grapple von vorne:

B: Giant Headbutt
B + nach oben: Double Handed Lifting Chokehold
B + nach links oder rechts: Strong Sambo Suplex
B + nach unten: Choke Takedown
A: Headlock with Punch
A + nach oben: Snake Eyes
A + nach links oder rechts: Belly to Back Flip Suplex
A + nach unten: Powerslam

Starker Grapple von hinten:

B: Atomic Drop
B + nach links oder rechts: Atomic Drop
A: Surfboard Stretch
A + nach links oder rechts: Surfboard Stretch

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Choke Hold
A an den Füßen: Knee Smash
B: Big Splash
Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Big Splash

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Back Toss

A + Control Pad: Body Press Drop

B: Short Kick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Samoan Drop

A + Control Pad: Double Handed Choke Lift

B: Short Kick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Foot Choke

A + B halten: Big Thump

Laufen + B: Running Body Avalanche

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Front Kick

B + Control Pad: Frontkick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Baseball Slide

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Bearhug

Von hinten: Back Side Slam

Aus den Seilen: Bearhug

Vom obersten Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Body Splash

Gestohlene Moves:

Von vorne: Bearhug

Von hinten: Back Side Slam

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

X-Pac

Spitzname: keiner

Größe: 6'2"

Gewicht: 212 lbs.

Heimatstadt: Minneapolis, Minnesota

Finish: X-Factor

Offensivwerte

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 4

Flugattacke: 5

Defensivwerte

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 3

Flugattacke: 4

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Low Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Hard Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Spinning Crescent Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Xpac Turn Kick

A + B halten: Jump Spinning Back Kick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Xpac Flying Lariat

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Back

Elbow Smash

Angriff im Ducken: Xpac Chop

Leichter Grapple von vorne:

B: Headlock Takedown

B + nach oben: Snap Suplex

B + nach links oder rechts: Arm Wrench with Hook Kick

B + nach unten: Piledriver

A: Overhand Punch

- A + nach oben: Elbow Strike
- A + nach links oder rechts: Chop
- A + nach unten: Snapmare

Leichter Grapple von hinten:

- B: Jumping Heel Kick
- B + nach links oder rechts: Jumping Heel Kick
- A: Back Drop
- A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

- B: Jawbreaker
- B + nach oben: Huracanrana
- B + nach links oder rechts: Hopping Rolling Clutch Pin
- B + nach unten: Alternating Knee Strikes
- A: Headlock with Punch
- A + nach oben: Head Scissors Takedown
- A + nach links oder rechts: Falling Neckbreaker
- A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

- B: Rear Naked Choke with Scissors
- B + nach links oder rechts: Rear Naked Choke with Scissors
- A: School Boy
- A + nach links oder rechts: School Boy

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

- A am Kopf: Mounted Position
- A an den Füßen: Headbutt to Groin
- B: Elbow Drop
- Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Monkey Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: High Flipping Dropkick

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Head Scissors Takedown

A + Control Pad: Tilt a Whirl Back Breaker

B: High Flipping Dropkick

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: DX Punching and Taunt

A halten: Frankenstein

A + B halten: Tornado DDT

Laufen + B: High Flipping Drop Kick

Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash

B: Extended Jumping Back Kick

B + Control Pad: Middle Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Sprünge:

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Suicide Dive through Ropes

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Rope Flip

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: X-Factor

Von hinten: Spinning Huracanrana Pin

Gestohlene Moves:

Von vorne: X-Factor

Von hinten: Spinning Huracanrana

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Bronco Buster

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

Farooq

Spitzname: keiner

Größe: 6'2"

Gewicht: 260 lbs.

Heimatstadt: Perry, Georgia

Finish: Dominator

Offensivwerte

Kopf: 2

Körper: 4

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 1

Defensivwerte

Kopf: 2

Körper: 4

Arme: 3

Beine: 2

Flugattacke: 3

Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Standing Clothesline

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Big Dropkick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Clothesline

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Heavy Dropkick

Leichter Grapple von vorne:

B: Headlock Takedown

B + nach oben: Drop Suplex

B + nach links oder rechts: Rib Breaker

B + nach unten: Jawbreaker

A: Elbow to Back of Head

A + nach oben: Double Axe Handle
A + nach links oder rechts: Snapmare
A + nach unten: Scoop Slam

Leichter Grapple von hinten:

B: Shin Breaker
B + nach links oder rechts: Shin Breaker
A: Back Drop
A + nach links oder rechts: Back Drop

Starker Grapple von vorne:

B: DDT
B + nach oben: Reverse Suplex
B + nach links oder rechts: Thrusting Shoulder Breaker
B + nach unten: Snap Powerbomb
A: Headlock with Punch
A + nach oben: Body Press Slam
A + nach links oder rechts: Back Body Flip
A + nach unten: Small Package

Starker Grapple von hinten:

B: Atomic Drop
B + nach links oder rechts: Atomic Drop
A: Abdominal Stretch
A + nach links oder rechts: Abdominal Stretch

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching
A an den Füßen: Boston Grab
B: Falling Headbutt
Laufen + B: Running Elbow Drop

Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Jumping Leg Drop

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – sitzend:

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

Gegner auf der Matte – hockend:

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Samoan Drop

B: Back Kick Middle

Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:

A: Powerslam

A + Control Pad: Spinebuster

B: Back Kick Middle

Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Shoulder Thrusts

A halten: Foot Choke

A + B halten: Knee Strikes

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Running Heavy Dropkick

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

Attacken vom obersten Seil:

Gegner steht: Flying Clothesline

Gegner auf der Matte: Back Elbow Drop

Sprünge:

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Flying Clothesline

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Knee Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

Spezialattacken:

Von vorne: Dominator

Von hinten: Release German Suplex

Aus den Seilen: Dominator

Vom obersten Seil, Gegner steht: Flying Clothesline

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Back Elbow Drop

Gestohlene Moves:

Von vorne: Dominator

Von hinten: Release German Suplex

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop



Tomb Raider GBC

TOMB RAIDER GBC

TEMPEL A

Wenn du die Säulen des Tempels erreichst, wendest du dich nach rechts zu einem blinkenden blauen Portal, das dich zu deiner ersten Begegnung mit dem bösen Quaxet führt. Steige die Leiter rechts von der riesigen Statue hinunter und mache einen typischen Lara-Salto rückwärts, um vor dem Portal zu landen. Drehe dich mit dem Gesicht zu dem Portal.

Die alten Dämonen sind gar nicht erfreut darüber, dass du sie gefunden hast. Sie warnen dich und wollen, dass du dich von ihnen fernhältst, bevor sie dich wieder zurück in den Tempel schicken. Sobald du deinen Seelentrip beendet hast, läufst du nach links und speicherst deinen Spielstand.

Gehe danach nach links zu einer Anzahl Steinvorsprünge. Der dritte Vorsprung führt dich zu einer Leiter, die du hinaufsteigen musst, da für dich von dieser Stelle aus kein Weg zurückführt. Oben bringt dich eine weitere Ansammlung von Vorsprüngen zu einer anderen Leiter. Noch mehr Vorsprünge erwarten dich, doch zuerst springst du über den Abgrund rechts von dir, denn dort findest du eine Stange Dynamit. Hüte dich vor dem Skorpion, der dort sein Unwesen treibt.

Anschließend springst du zurück über den Abgrund und benutzt das Dynamit, um die Barriere vor dir zu beseitigen. Der Weg führt dich zu einigen Vorsprüngen und einem Löwenkopf der mit Pfeilen spuckt. Beobachte, in welchen Zeitabständen die Pfeile abgefeuert werden, und springe mit dem richtigen Timing zum nächsten Abschnitt.

Ziehe deine Waffe und laufe weiter nach links, wo ein Skorpion und eine Fledermaus bereits auf dich warten. Schalte auch den nächsten

Skorpion aus und gehe weiter, bis du zu einem Speicherkristall gelangst.

Begebe dich nach links und achte dabei auf die drei flachen, grauen Steine, die unter deinem Gewicht nachgeben. Steige die Leiter nach unten und ziehe deine Waffe, bevor du am Boden ankommst, um den Skorpion zu erledigen, der dir entgegenkrabbelt. Klettere links eine weitere Leiter hinunter, ziehe deine Waffe, um die einsame Fledermaus zu beseitigen, und klettere danach auf den kleinen Vorsprung, auf dem ein kleines Medipack liegt. Weiter geht es nach links, wo du auf ein kleines Steinplateau kletterst und die Schlange auf der anderen Seite erschießt.

Laufe nach links und achte dabei auf die Steine, die herunterfallen. Merke dir diese Stelle, um auch bei deinem Rückweg keine Schwierigkeiten zu bekommen. Ziehe dich zu dem nächsten Abschnitt hinauf, in dem du ein großes Medipack und eine Stange Dynamit findest. Lasse dich zurück nach unten fallen und laufe ein kurzes Stück nach links, um dort den Hebel zu betätigen.

Kehre nun um und laufe zurück, vergesse dabei nicht die Stelle mit den fallenden Steinen, bis du zu einer Leiter gelangst, die sich gleich hinter einer Säule befindet. Du kannst diese Leiter nicht hinunterklettern, da die Steinbrücke im Weg ist, also platzierst du deine Stange Dynamit und lässt sie die Arbeit erledigen. Sobald du das Dynamit gezündet hast, rennst du schnell zur linken Seite, um dort vor der Explosion in Sicherheit zu sein.

Jetzt ist der Weg frei und du kannst die Leiter hinunterklettern. Unten ziehst du deine Waffe und rutschst zu einem tieferen Abschnitt. Bleibe nach der Landung stehen, erledige die Schlange und springe auf keinen Fall hoch, denn sonst wirst du von den giftigen Pfeilen getroffen, die über deinen Kopf hinwegfliegen.

Laufe nach rechts an einer dreieckigen Gruppe von Statuen vorbei, die alle ihre Zungen herausstrecken, und du merkst, dass die Pfeile versiegen, bevor du die Leiter erreichst. Klettere die Leiter nach oben, springe dort über den Abgrund und betätige den Hebel. Danach machst du einen Satz zurück und schaust nach oben. Du bemerkst, dass der Steinvorsprung verschwunden ist und du dich nun nach oben ziehen kannst, um einen höher gelegenen Weg zu erreichen.

Klettere zwei weitere Leitern hinauf und springe dann nach oben, um eine dritte Leiter über deinem Kopf zu fassen zu bekommen. Klettere an der anderen Seite des Plateaus wieder hinunter und renne zurück nach links. An der Unterbrechung im Weg fällst du sanft in das Wasser.

TEMPEL B

Nachdem du nun im Besitz des Schlüssels bist, musst du nun nur noch die Tür finden, zu welcher der Schlüssel passt. Laufe zurück zu der dunklen Türöffnung, vergesse nicht, über die Grube mit den Stacheln zu springen und kehre zu dem ersten Tempel B-Raum zurück. Die verschlossene Tür befindet sich in der äußersten rechten Ecke unten auf der Karte, also fast direkt unter dir. Es gibt natürlich keinen direkten kurzen Weg, aber wer hätte das auch erwartet?

Laufe nach links und klettere die Leiter hinauf, achte dabei aber auf dein Timing, damit du nicht von den giftigen Pfeilen getroffen wirst. Oben läufst du ein Stückchen nach rechts und schwingst dich anschließend nach oben zu dem schmalen Vorsprung über dir. Drehe dich um und schaue nach rechts, dann springst du nach oben und hältst dich an der Kletterpflanze über dir fest. Bewege dich bis zum Ende der Pflanze und lasse dich dort nach unten fallen.

Jetzt musst du hin und her über Vorsprünge klettern, die von Pfeilschussgeräten bewacht werden. Du wirst einigen Schaden davontragen, kannst diesen aber auf ein Minimum reduzieren, indem

du dich sehr schnell vorwärts bewegst. Oben gehst du nach links, bis du den ersten Felsvorsprung erblickst, erschieße zuerst die Fledermaus und springe dann von Stein zu Stein. Dein Ziel ist der Vorsprung oben an der Rampe.

Ab jetzt musst du dir deinen Weg nach unten zu der verschlossenen Tür bahnen, die dich zu Tempel C führt. Steige die Leiter hinunter, laufe nach links und begeben dich zwei Vorsprünge nach unten. Auf dem zweiten Vorsprung blickst du nach unten und entdeckst giftige Pfeile, die von rechts nach links gefeuert werden. Ziehe deine Waffen, lasse dich fallen und rolle dich gleich nach rechts, sobald du die Wand berührst, bist du in Sicherheit – wenigstens vor den Pfeilen. Drehe dich sofort um und erschieße den Skorpion, der sich dir nähert.

Stecke deine Waffen wieder ein und rolle dich nach links, bis du außer Reichweite der Pfeile bist. Drehe dich nach rechts und hänge dich an den Vorsprung, damit du dich einen Abschnitt nach unten fallen lassen kannst. Erledige die Schlange rechts von dir, denn sie blockiert deinen Weg. Rolle dich danach durch die niedrige Brücke auf deiner rechten Seite und lasse dich nach unten zum nächsten Vorsprung fallen. Benutze die Leiter, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen.

Zwei goldene Blöcke versperren deinen Weg zur nächsten Leiter, die nach unten führt, mache dich auf die Suche nach einem Hebel. Bewege dich nach links und klettere die Leiter zu dem Vorsprung hinauf, dort findest du ein großes Medipack hinter der Pflanze und kannst zusätzlich den Hebel betätigen, der sich hier befindet. Kehre zu der Stelle zurück, an der die goldenen Blöcke waren und klettere die Leiter hinunter.

Bevor du auf den Vorsprung auf deiner rechten Seite springst, solltest du die Schlange auf der rechten Seite beseitigen. Nachdem die Schlange aus dem Weg geräumt ist, schnappst du dir das kleine Medipack und die Stange Dynamit und begibst dich zu der Leiter

zurück. Springe zu dem nächsten unteren Vorsprung auf der rechten Seite und ziehe schnell deine Waffen, um den Skorpion zu erledigen. Danach betätigst du den Hebel, mit dem du eine blaue Tür knapp unterhalb der Leiter geöffnet hast. Kehre zur Leiter zurück und lasse dich zu Boden fallen, achte unten auf eine Fledermaus, die sich dir von der rechten Seite nähert.

Laufe nach rechts und ziehe deine Waffen, nachdem du dich zu einem tieferen Vorsprung hast fallen lassen. Erschieße den Skorpion und laufe anschließend langsam zur Kante der Grube mit den Stacheln. Die Grube ist viel zu breit, um sie mit einem normalen Sprung zu überqueren, deshalb gehst du ein paar Schritte zurück, nimmst Anlauf und springst mit einem weiten Satz über die gefährlichen Stacheln. Sobald du gelandet bist, ziehst du deine Waffen erneut, um einen Skorpion zu erledigen.

Einige Schritte rechts von dir befindet sich die verschlossene Tür. Benutze den Schlüssel, damit die blaue Tür sich öffnet und mache dich auf den Weg weiter nach rechts unten. Nachdem sich deine Umgebung plötzlich verändert hat, gelangst du zu einem Speicherkristall.

TEMPEL C

Wenn du ein Schlüsselloch gefunden hast, benutze deinen Schlüssel, um die Barriere zu entfernen, die eine dunkle Türöffnung freigibt. Dieser Durchgang führt zu drei Türen mit gelbem, blauem und rotem Türblatt. Du hast in deinem Rucksack den blauen und den gelben Türgriff, brauchst aber noch den roten Türgriff. Also, bevor du deinen Schlüssel hier benutzt, solltest du nach dem roten Türgriff Ausschau halten.

Lasse dich durch die Öffnung im Weg fallen, laufe nach rechts und springe nach unten zum nächsten Abschnitt. Begebe dich nach rechts und lasse dich den ganzen Weg hinuntergleiten. Danach gehst du nach links zu einer kurzen Steinbrücke, auf der du eine Stange Dynamit

platzierst und dich schnell zurückziehst. Nach der Explosion springst du zur anderen Seite und kletterst die Leiter nach unten, dort läufst du nach rechts und weichst dabei den Pfeilen aus. Bewege dich zur Kante des nächsten Vorsprungs.

Weiche den Pfeilen so gut es geht aus und lasse dich nach unten zu einem tiefer gelegenen Abschnitt fallen. Rolle dich sofort nach links, um aus der Reichweite der Pfeile zu entkommen. Laufe nach links, dann nach oben und weiter über eine Reihe von Kammern zu einer Leiter an der äußersten linken Wand. Die mittlere Kammer, an der du vorbeigekommen bist, enthält einen Schlüssel. Deine Aufgabe ist es, den Hebel zu finden, der die goldenen Platten über den Kammern kontrolliert, damit du an den Schlüssel gelangen kannst.

Klettere die Leiter nach oben und schnappe dir die Kletterpflanzen. Schwinge dich nach rechts bis zum Ende und lasse dich dort auf den Vorsprung fallen. Achte darauf, dass du dich nicht zu früh fallen lässt, denn ein Sprung aus dieser Höhe kann schlimme Folgen für dich haben. Betätige den Hebel, der die goldenen Platten unter dir verschiebt, und kehre zum unteren Vorsprung zurück. Lasse dich nach unten in die Kammer fallen und sammele den Schlüssel ein. Du kannst anschließend nicht einfach aus der Kammer hinausspringen, sondern musst dich an die äußerste linke Wand stellen und mit Anlauf zum gegenüberliegenden Vorsprung springen.

Bewege dich zurück nach rechts, springe über die Stachelgrube und laufe auf die Pfeilschussanlagen zu. Klettere nach oben über den Vorsprung auf der linken Seite, um die Leiter zu erreichen, die du hinaufsteigst. Oben springst du nach rechts zurück und ziehst deine Waffen, mit denen in der Hand bahnst du dir deinen Weg nach rechts, wo zwei Schlangen in einem niedrigen Tunnel auf dich warten. Stelle dich an den Eingang des Tunnels und erledige die erste Schlange, danach rollst du dich durch den Tunnel und beseitigst die zweite Schlange aus der Hocke.

Klettere anschließend zu dem nächsten Vorsprung, dann springst du an der Stelle, an der du eine Stange Dynamit erblickst über die Unterbrechung im Weg. Vielleicht solltest du vor dem Sprung deine Waffen ziehen und zuerst den Skorpion erledigen. Springe zu dem unteren Abschnitt und benutze deinen Schlüssel, um die blaue Tür zu öffnen. Laufe danach nach rechts und springe zu den Kletterpflanzen. Schwinge dich ganz über den Vorsprung, denn dort befindet sich ein Hebel.

Betätige den Hebel, dadurch öffnet sich eine blaue Tür, die den Weg zum roten Türgriff versperrt hat. Lasse dich zu dem schmalen Vorsprung unter dir fallen und hebe dort die Munition auf. Danach springst du zu dem Felsvorsprung und hüpfst hinüber nach links. Nachdem du vom letzten Stein abgesprungen bist, ziehst du deine Waffen und beseitigst den Skorpion. Dein Weg zu der unteren Kammer, in der sich der rote Türgriff befindet, ist frei.

Bahne dir deinen Weg zurück über die Steine, zu dem Wandhebel und mit den Kletterpflanzen nach links. Klettere nach oben und über die Vorsprünge, dann rolle durch den Tunnel zu dem Speicherkristall. Laufe nach links, springe über die Unterbrechung im Weg und du gelangst zu einer Leiter auf der linken Seite eines Schachtes.

Klettere die Leiter nach oben und springe hinüber nach rechts. Betätige den Hebel, damit sich die goldenen Platten über dir bewegen, dann springst du zurück nach links und ziehst dich zum nächsten Abschnitt hinauf. Diese Tür hast du schon geöffnet, deshalb musst du deinen Schlüssel hier nicht benutzen. Laufe durch die Türöffnung und rolle nach links zu den drei Türen. Hole die drei farbigen Türgriffe heraus und stecke sie in die passenden Türen.

Nach einer kurzen Sequenz, die mehr von der Geschichte verrät, bleibst du vor den drei Türen stehen. Laufe nach links und lasse dich eine Rampe zu einem großen Tempel hinuntergleiten. Begebe dich zu der

Treppe, drehe dich mit dem Gesicht zu der Statue und drücke dann den A-Knopf.

KÖNIGLICHES GRABMAL A

Nachdem du durch die rote Türöffnung gegangen bist, renne nach rechts und erschieße die Mumien und Fledermäuse, die dir das Leben schwer machen wollen. Schnappe dir die Munition und das kleine Medipack und springe auf die Leiter. Klettere diese Leiter nach unten, folge dort den Vorsprüngen und begeben dich nach links. Beseitige den Skorpion, bevor du über die Stachelgrube zu einer weiteren Leiter springst.

Steige diese Leiter nach oben und springe von ihr zu der Leiter auf der rechten Seite. Oben springst du über die Öffnung, tötet die Mumie und betätigst den Hebel an der Wand. Danach springst du nach rechts hinten und betätigst den Hebel, um dich anschließend nach rechts zu rollen und dir den Skelett-Schlüssel zu nehmen. Laufe zurück nach links und klettere die erste Leiter, die sich rechts von der Öffnung befindet hinunter. Weiche den Pfeilen aus und mache einen Rückwärtssalto auf den Vorsprung auf der linken Seite unter dir. Lasse dich erst nach links gleiten, dann nach rechts und zwei Rampen hinunter.

Betätige unten beide Hebel an der Wand und achte darauf, dass dich die Pfeile nicht erwischen. Begeben dich nach rechts an der Doppeltür vorbei und hebe das große Medipack auf. Der Tod lauert auf der anderen Seite der Steinmauer, falls du starke Patronen im Gepäck hast, reichen drei Schuss aus, um dem ein Ende zu setzen. Wenn du diese Patronen nicht besitzt, ziehe dich während dufeuerst zurück und halte darauf, bis der Tod erledigt ist.

Laufe anschließend nach rechts und betätige den Hebel dort, der eine Bodenplatte öffnet, durch die du dich fallen lässt. Gleite die kurze Rampe hinunter zum nächsten Abschnitt. Laufe nach links und klettere

den Vorsprung zur roten Türöffnung hinauf. Schnappe dir das große Medipack und bewege dich weiter nach links.

Lasse dich fallen, speichere deinen Spielstand und gehe nach links zu dem grünen Skelett. Der Tod fordert eine Wiedergutmachung, aber zuerst entdeckst du das Stab Segment, das in der Brust des Skelettes versteckt ist. Danach ziehst du deine Waffen und gehst Schritt für Schritt auf das Skelett zu, bis du den Tod, oder seine Feuerbälle erblickst. Er nähert sich dir von links, feuere was das Zeug hält, bis er sich zurück zieht. Nun stellst du dich vor das Skelett und drückst die linke Richtungstaste, damit du dir das Segment nehmen kannst.

Laufe nun so weit du kannst nach links über die Vorsprünge. Wenn du jetzt die linke Richtungstaste mit dem B-Knopf zusammen drückst, stößt du dich von dem Vorsprung ab und landest genau vor dem Tod. Erledige ihn diesmal richtig und betätige nach dem Kampf den Hebel an der Wand, damit du links den Ausgang benutzen kannst.

KÖNIGLICHES GRABMAL B

Begebe dich zu der Öffnung im Boden vor der blauen Tür und lasse dich hindurch fallen, bereite dich darauf vor am Ende der Rampe zu springen. Du landest auf einem kleinen Plateau, auf dem du ein großes Medipack aufheben kannst. Danach gleitest du rechts nach unten. Springe hinunter und laufe nach rechts zu einer Steinbrücke. Zerschiesse die Steine oder breche einfach hindurch. Danach springst du hinunter, betätigst den Hebel und speicherst den Spielstand.

Gehe nach links und klettere die kleine Leiter hinauf, um dich von dort zu dem nächsten Vorsprung hoch zu ziehen. Klettere eine weitere Leiter hinauf und achte dabei auf die Pfeile, die dir aus allen Richtungen um die Ohren fliegen. Springe zu dem Vorsprung auf der linken Seite und sammle den goldenen Schlüssel ein, bevor du auf den Deckenhebel zielst.

Klettere durch die neue Öffnung, laufe nach links und schieße auf einen anderen Deckenhebel. Danach gehst du zurück zu der Öffnung auf der rechten Seite und bahnst dir deinen Weg zurück zu der Leiter, die du vorhin bemerkt hast. Klettere hinauf und springe zu dem Vorsprung auf der rechten Seite.

Benutze den goldenen Schlüssel, um die Tür zu öffnen, und betätige anschließend den Hebel, um die Plattformen rechts von dir nach oben zu bewegen. Klettere über die Plattformen zu dem linken Vorsprung und benutze dort die Griffe an der Decke, um zur anderen Seite zu hangeln. Betätige den Hebel und laufe durch den geheimen Durchgang auf der rechten Seite. Zerstöre die Steinplatten und klettere anschließend die Leiter hinunter.

Lasse dich geradewegs zu der Platte unter dir fallen und springe zur anderen Seite der Öffnung. Dort steigst du die Leiter hinunter und folgst dem rechten Durchgang zu einem Wandhebel unter einem Vorsprung. Begebe dich weiter nach rechts und rolle dich unter einer niedrigen Decke hindurch zu einer Leiter auf der anderen Seite. Klettere weit genug hinauf, um zu den Plattformen auf der rechten Seite zu springen und von dort aus zu dem Vorsprung auf der rechten Seite zu gelangen.

Betätige den Hebel, um die goldenen Bodenplatten unter dir zu öffnen, dann kletterst du die neue Öffnung hinab, betätigst einen weiteren Hebel und nimmst dir den Altar-Schlüssel. Begebe dich nun zurück an der niedrigen Decke vorbei und klettere zu dem Vorsprung, der sich über dem Hebel befindet. Gehe nach links und lasse dich durch eine andere Öffnung im Boden zu einer grünen Türöffnung fallen. Laufe durch diese Tür, speichere deinen Spielstand und springe von dem Vorsprung auf der linken Seite. Bewege dich nach rechts und benutze den Altar-Schlüssel, um den Altar zu öffnen und ein weiteres Stab-Segment zu erhalten.

Danach begibst du dich zur linken Seite des Raumes und betätigst den Hebel an der Wand, um die Leiter zu verlängern. Klettere die Leiter ganz nach oben, springe auf den rechten Vorsprung und laufe durch die Türöffnung. Dann kletterst du aus der Kammer und gehst so weit wie möglich nach rechts an der neu geöffneten blauen Tür vorbei, um so diesen Level zu beenden.

KÖNIGLICHES GRABMAL C

Am Ende des Ganges findest du eine Buddha-Statue, die in ihren verlängerten Armen ein weiteres Stab-Segment festhält. Nimm es und kehre zu dem Vorsprung zurück, an dem du von der Rampe gefallen bist. Laufe nach links durch die geöffnete blaue Tür. Dann betätigst du den Hebel und begibst dich zurück zu der Buddha-Statue. Auf dem Weg entdeckst du eine Öffnung im Boden, die einen goldenen Laufweg unter dir freigibt. Lasse dich nach unten fallen und gehe durch die Tür.

Wenn du den neuen Raum betrittst, nimm Anlauf und springe nach rechts, dann läufst du weiter an den beiden roten Totempfählen vorbei. Springe über die Öffnung zum oberen Abschnitt und klettere über einen schmalen Vorsprung zu einer Leiter, die du hinuntersteigst. Unten erledigst du das Skelett und betätigst anschließend den Schalter in der Kammer auf der rechten Seite.

Klettere wieder hinaus, steige die Leiter hinauf und laufe nach rechts. Rolle dich vorsichtig an den Deckenklingen vorbei und lasse dich auf den Boden unter dir fallen. Beseitige die Mumie und gehe danach durch den versteckten Tunnel auf der linken Seite, um etwas Munition und eine Stange Dynamit aus der Kammer unter dir zu holen.

Klettere hinaus und begeben dich nach rechts. Benutze die Leiter, um nach oben zu gelangen, und laufe dort nach rechts weiter, wo du einen Skorpion und eine Fledermaus ausschalten musst. Danach lässt du dich zum nächsten Vorsprung fallen und weiter nach links unten. Betätige

den Wandschalter und bewege dich zurück zu der blauen Tür, die nun geöffnet ist. Betätige den Wandschalter.

Klettere nun die Leiter zurück nach oben und kehre zum Vorsprung rechts vom letzten Wandschalter zurück. Laufe über die Kante des Vorsprungs, so dass du auf der schwebenden lila Steinplattform unter dir landest. Springe von dort aus zur nächsten Plattform auf der rechten Seite und lasse dich auf der linken Seite hinunterfallen. Dann springst du hinunter zur nächsten Plattform auf der linken Seite und danach lässt du dich zu der Plattform rechts fallen. Zu guter Letzt springst du zu der Plattform rechts von dir und lässt dich zu der engen Stelle rechts von den Stacheln fallen. Springe von dort zu dem Vorsprung unter dir.

Anschließend läufst du nach links, den nächsten Vorsprung hinunter und gleich wieder hinauf und begibst dich durch die rote Tür. Speichere deinen Spielstand und laufe danach nach rechts, um von dem Vorsprung aus in das Wasser zu springen und dabei auf die Stacheln zu achten.

Du befindest dich nun in einer Art Unterwasserlabyrinth, in dem du einen von zwei Unterwasserschaltern finden und betätigen musst. Die beiden Schalter liegen nah beieinander und befinden sich an der oberen Kante der Karte, genau rechts von deiner Anfangsposition auf dem Vorsprung. Nutze jede Luftkammer, die du findest, denn so bist du in der Lage, Luft zu holen und auch einen Schalter zu erspüren.

Nachdem du den Schalter gefunden und betätigt hast, musst du den goldenen Schlüssel aus einer verschlossenen Kammer zwischen den beiden Schaltern heraus holen. Jeder Schalter öffnet eine Seite der Kammer, glücklicherweise befindet sich über jeder Seite eine Luftkammer, so dass du genug Luft zur Verfügung hast.

Nachdem du den Schlüssel an dich genommen hast, bahnst du dir deinen Weg zur unteren rechten Ecke der Karte. Klettere dort aus dem

Wasser und begeben dich zu der roten Türöffnung. Laufe hindurch nach rechts zu einer instabilen Steinwand. Der Tod wartet schon auf dem Vorsprung über dir, also musst du dich erneut mit ihm auseinander setzen, aber erst nachdem du den Schalter betätigt hast. Klettere auf den Vorsprung, renne am Tod vorbei und springe zu der Leiter, dann betätigst du den Schalter und kletterst zurück auf den Vorsprung, um deinen Erzrivalen zu beseitigen.

Nach dem Kampf kletterst du zurück nach unten zur Steinwand und jagst sie in die Luft. Dann springst du mit einem Salto von dem Vorsprung, tötest den Tod und folgst danach dem Weg über zwei Leitern nach links unten. Benutze den goldenen Schlüssel, um die Tür zum Grabmal zu öffnen und laufe zu den Sarkophagen.

DIE KAMMERN A

Steige von der schwebenden Plattform und begeben dich durch die Tür in der linken Ecke des Raumes mit den zwei Türen. Laufe nach rechts und benutze den Türschlüssel, um die blaue Tür zu öffnen. Dann betätigst du den Schalter an der Wand und kletterst die kurze Leiter über dem Schlüsselloch nach oben. Gehe durch die geöffnete blaue Tür und halte dich rechts.

Rolle dich an den Deckenklingen vorbei, vergesse nicht, dir das große Medipack und die Munition zu nehmen. Dann kletterst du die Leiter nach oben, läufst nach rechts weiter und steigst die Vorsprünge nach unten. Achte darauf, dass dein Timing stimmt, denn sonst machst du eine unangenehme Bekanntschaft mit den Stacheln, die aus beiden Richtungen auf dich zukommen.

Laufe nach links über den Vorsprung an dem Speicherkristall vorbei und rolle dich an einer weiteren Ansammlung von Deckenklingen vorbei. Laufe schnell an den Pfeilen vorbei, die von oben auf dich abgefeuert werden. Dahinter schießt du auf den Hebel an der Decke

und kletterst die ausgedehnten schwebenden Plattformen nach unten.

Betätige den Schalter an der Wand links von dir, aber achte dabei auf die Stacheln im Boden. Klettere nun zurück über die Plattformen und springe zu dem Vorsprung, auf dem du eine neue Öffnung am Boden entdeckst.

Klettere die Leiter nach unten, springe zu dem Vorsprung auf der rechten Seite und schnappe dir das kleine Medipack. Danach steigst du die Leiter hinauf, um einen bewaffneten Gegner zu erledigen. Auf der anderen Seite kletterst du die Leiter hinunter und läufst nach rechts, dort siehst du zwei große Totems. Stelle dich vor das erste und drücke die linke Richtungstaste, damit du das Sonnenamulett in den Bauchnabel der Statue einsetzen kannst.

Wiederhole anschließend diesen Vorgang, um das Mondamulett in den Bauchnabel der zweiten Statue einzusetzen. Dann lässt du dich durch eine neue Öffnung im Boden nach unten fallen und begibst dich sofort zum nächsten Level.

DIE KAMMERN B

Nachdem du den zweiten Türschlüssel eingesammelt hast, kehrst du zum Anfang des Levels zurück, der auf der anderen Seite der Türöffnung liegt, durch die du gelaufen bist, nachdem du den Schlangen-Schlüssel in die Statue eingesetzt hast. Er liegt an der linken Seite der Karte ungefähr Dreiviertel des Weges nach oben.

Von dort aus kletterst du drei Leitern nach oben und steigst zu einem schmalen Vorsprung hinunter. Laufe nach rechts zu einer weiteren Leiter an der Wand auf der rechten Seite. Klettere diese nach oben und gehe zu dem Schlüsselloch, an dem du den Türschlüssel benutzt. Wähle dazu den Türschlüssel in deinem Inventar aus und drücke die linke Richtungstaste.

Laufe ein paar Schritte nach rechts zu dem orangefarbenen Gefäßhalter an der Wand. Drücke die linke Richtungstaste, wenn du genau davor stehst, damit du das Auge der Schlange hineinlegen kannst. Begebe dich dann an der geöffneten Tür vorbei und gleite die kurze Rampe hinunter. Du musst von der Rampe zu dem Vorsprung am Ende der Rampe springen, sonst machst du Bekanntschaft mit den Stacheln, die für dich tödlich enden würde.

Laufe weiter zur Kante des Vorsprungs, drehe dich nach links und lasse dich zu der Rampe unter dir fallen. Springe zu der Leiter am linken Ende der Rampe und klettere sie nach oben. Links gelangst du erneut zu einem Schlüsselloch. Benutze den Türschlüssel, um die Tür zu öffnen und schaue dir die folgende Sequenz an. Danach kletterst du auf den linken Vorsprung und steigst die Leiter auf der anderen Seite hinunter. Gehe nach rechts und hebe dort das dritte Stück der Platte auf. Dazu stellst du dich genau vor die Statue und drückst die linke Richtungstaste.

DIE KAMMERN C

Nachdem du auf den Deckenschalter geschossen hast, musst du zu dem Gebiet in der Nähe des Wandschalters zurückkehren, der sich an der linken Seite der Karte im oberen Viertel befindet. Schnappe dir das Dynamit und wende dich am Schalter nach rechts. Nimm Anlauf und springe über die beiden folgenden Abgründe.

Dann kletterst du die Leiter auf der rechten Seite nach oben und begibst dich durch die Türöffnung. Betätige dort die beiden Schalter an der Wand, aber achte dabei auf die Pfeile. Danach steigst du über die schwebenden Plattformen zu dem kleinen Vorsprung über einer zweiseitigen Rampe hinunter und lässt dich die Rampe linke runtergleiten. Springe am Ende von der Rampe ab, damit du nicht in den Stacheln landest.

Gehe nach links, klettere vier Vorsprünge nach oben und gehe wieder nach links bis zu einer Leiter. Nimm dir die netten Kleinigkeiten auf dem Weg dorthin mit, aber lasse dich nicht von dem Wächter mit der Maschinenpistole erwischen, der sich auf dem zweiten Vorsprung befindet. Du entdeckst noch einen weiteren Wächter auf deinem Weg über die Vorsprünge hinunter zur Leiter. Diese Leiter kletterst du hinab und speicherst deinen Spielstand bei dem Speicherkristall.

Danach läufst du nach rechts, lässt dich die Rampe hinunter gleiten und springst zu der Leiter. Klettere einige Sprossen nach unten und springe von dort zu dem Vorsprung auf der linken Seite. Klettere die Vorsprünge auf der linken Seite hinauf und nimm Anlauf, um zur Leiter zu springen. Die Pfeile, die dir hier um die Ohren fliegen, sind sehr gefährlich, deshalb solltest du dich beeilen und nicht zu lange auf einer Stelle verweilen. Unten an der Leiter gehst du nach rechts und rollst dich an den Bogenschützen vorbei. Erledige die Schlange und laufe weiter nach rechts, bis du auf einen Wächter stößt, der deinen Weg versperrt.

Erledige zudem eine weitere Schlange und hebe den Türschlüssel auf, mit dem du die blaue Tür öffnen kannst und nach rechts zu dem Ausgang des Levels laufen kannst.

DIE HÖHLEN A

Nachdem du an der geöffneten Tür vorbeigelaufen bist, nimmst du Anlauf und springst über die Stachelgrube. Speichere deinen Spielstand am Speicherkristall und klettere danach vom Vorsprung nach unten. Springe über den kleinen Spalt auf der rechten Seite und steige die Leiter hinunter, um dort über die Steinwand auf der linken Seite zu springen. Jage anschließend die Wand in die Luft und klettere die Leiter hinab.

Hebe das Dynamit auf und benutze es, um die zweite Steinwand hochzujagen. Lasse dich danach von der Rampe aus in das Wasser gleiten. Hole einmal tief Luft und tauche nach rechts unten. Wähle die linke Abzweigung und folge dem Durchgang zur Oberfläche. Steige links aus dem Wasser und springe gleich in die nächste Wasserfläche. Tauche nach links und betätige den Schalter an der Wand. Danach kletterst du aus dem Wasser und kehrst zur ersten Wasserfläche auf der rechten Seite zurück. Schwimme darin gerade nach unten und tauche an der Abzweigung nach links vorbei.

Die nächste Abzweigung passiertst du auf der rechten Seite und tauchst dabei weiter nach unten, bis der Weg leicht nach rechts biegt und dich dann leicht nach oben bringt. Schwimme weiter nach rechts an einer geöffneten blauem Tür vorbei, dadurch gelangst du in einen neuen Abschnitt. Tauche zur Oberfläche, denn dein Luftvorrat dürfte knapp werden, und klettere rechts aus dem Wasser. Hier ist ein guter Ort, um deinen Spielstand zu speichern. Danach betätigst du den Schalter und lässt dich zurück in das Wasser fallen, aber nicht ohne vorher von dem Vorsprung über dir die Munition einzusammeln.

Schwimme nach rechts zu einer Abzweigung, bei der du dich links hältst. Du gelangst zu einem Schalter in der unteren linken Ecke der Kammer, den du betätigst. Anschließend kehrst du zu der Abzweigung zurück und nimmst diesmal den Weg nach rechts, bis du zu einer dreiarmligen Abzweigung gelangst.

Wähle den Weg, der dich nach oben und dann nach links führt, du kommst zu einer blauen Tür. An der Tür unten links befinden sich einige rot gefärbte Steine, die dir den Weg zu einem anderen geheimen Durchgang zeigen. Tauche durch die Steine zu der Kammer auf der anderen Seite, in der du beide Schalter an der Wand betätigst, damit sich die blaue Tür öffnet. Danach schwimmst du nach rechts durch die geöffnete blaue Tür und tauchst auf, um in einer kleinen Luftkammer neuen Sauerstoff zu tanken.

Gleich rechts hinter dieser Luftkammer folgst du dem Weg nach oben, an vielen verschossenen Pfeilen vorbei. An der ersten Abzweigung wendest du dich nach links und an der darauf folgenden Abzweigung auch, dazu musst du an den beiden Bogenschützen auf der linken Seite vorbei. Ein Schalter befindet sich direkt über den Bogenschützen auf der anderen Seite. Betätige diesen Schalter und tauche danach schnell an den Bogenschützen vorbei nach oben zu einer anderen Luftkammer.

Kehre zu der letzten Abzweigung zurück, aber halte dich diesmal rechts und folge dem Weg nach oben und unten durch zwei geöffnete blaue Türen, bis du an die Oberfläche gelangst. Klettere auf den Vorsprung und jage die Steinwand auf der rechten Seite hoch. Falls du gerade kein Dynamit zur Verfügung hast, findest du eine Stange direkt über dir. Laufe danach weiter nach rechts, um diesen Abschnitt zu beenden.

DIE HÖHLEN B

Nachdem du deinen Spielstand bei dem zweiten Speicherkristall gespeichert hast, lässt du dich die Rampe auf der rechten Seite hinuntergleiten. Ziehe deine Waffen und erledige unten den Söldner, der mit einem Maschinengewehr bewaffnet ist.

Laufe nach rechts, klettere drei Leitern hinauf und du gelangst zu einem Spalt, an dem sich ein Bogenschütze unterhalb der Kante befindet. Nimm Anlauf und springe zu der Leiter, klettere diese hinauf und dann hinüber, bleibe aber auf der anderen Seite auf halber Höhe stehen. Springe auf den Vorsprung und betätige den Schalter. Dann kehrst du zu der Leiter zurück, die sich gegenüber des Vorsprungs mit dem Bogenschützen befindet.

Klettere die Leiter hinunter, laufe an der geöffneten blauen Tür vorbei und lasse dich die Rampe hinunter in das Wasser gleiten. Folge dem rechten Unterwassergang bis zur Oberfläche und klettere anschließend

auf den großen Vorsprung links von dir. Nimm dir das kleine Medipack und klettere weiter auf den Vorsprung direkt über dir. Dort erhältst du ein großes Medipack und kletterst die Leiter hinauf. Springe zu den Ringen über dir und bewege dich nach links. Dort kletterst du die Leiter nach oben, bis du dich gegenüber des Vorsprungs auf der rechten Seite befindest. Erledige den Wächter, solange du noch auf der Leiter bist, denn er erwidert das Feuer von dieser Position aus nicht, und springe zu dem Vorsprung.

Betätige den Schalter am Ende des Weges und kehre danach zurück zu der Wasserfläche. Dieses Mal kletterst du auf der rechten Seite hinaus, läufst über den Vorsprung unter der geöffneten Tür und springst in die andere Wasserfläche. Tauche hinunter zu der Abzweigung, wende dich nach links und begeben dich durch einen geheimen Durchgang, den du an den roten Steinen erkennst. Tauche nach links und ein wenig nach oben, um einen weiteren geheimen Durchgang zu finden. Betätige den Hebel an der Wand an der unteren linken Seite der Kammer und tauche danach auf, um Luft zu schnappen.

Schwimme nun zurück zur Abzweigung und halte dich rechts. Tauche nach unten an den Bogenschützen vorbei und sammle links den Roten Diamanten ein. Danach tauchst du den ganzen Weg zurück zu dem letzten Hebel, den du betätigt hast. Dort tauchst du nach unten durch den geheimen Durchgang und wendest dich nach links, um dort einen weiteren Hebel zu entdecken. Betätige diesen Hebel, um die blaue Tür rechts von dir zu öffnen und dahinter an die Oberfläche zu tauchen.

Klettere aus dem Wasser auf der linken Seite und schnappe dir das große Medipack hinter den Felsen. Dann steigst du links die Leiter nach oben und begibst dich durch die Türöffnung. Laufe nach rechts und klettere auf den Vorsprung, um zu dem Fledermaus-Schrein zu gelangen. Stelle dich direkt vor den Pylon auf der linken Seite und drücke die linke Richtungstaste, damit du den blauen Diamanten einsetzen kannst. Wiederhole den Vorgang auf der rechten Seite, damit

du auch den roten Diamanten einsetzen kannst. Die Türen des Schreins öffne sich und du kannst hindurchlaufen, um die Höhlen zu verlassen und zum vulkanischen Tempel zu gelangen.

DER VULKANISCHE TEMPEL A

Klettere auf den Vorsprung über der verschlossenen blauen Tür und betätige den Schalter. Dann springst du nach links hinüber und gehst durch die blaue Tür, die nun geöffnet ist. Klettere die Leiter hinauf und springe zurück zu dem Vorsprung auf der rechten Seite. Begebe dich durch die Türöffnung und lasse dich von dem Vorsprung links von dir fallen, damit du deinen Spielstand bei dem Speicherkristall speichern kannst.

Nachdem du gespeichert hast, nimmst du Anlauf und springst nach links, dort kletterst du auf den Vorsprung über dem Schalter an der Wand. Laufe nach links, wobei du den bewaffneten Wächter ausschaltest und du kommst zu einem Spalt mit einer Leiter auf der anderen Seite. Springe mit Anlauf zu der Leiter und klettere hinunter.

Begebe dich nach rechts, überquere den Spalt, unter dem sich eine blaue Tür befindet und laufe weiter nach rechts. Mache einen Satz über die Stachelgrube, um zu dem Schalter an der Wand zu gelangen. Betätige den Schalter und kehre zu der geöffneten Tür zurück.

Gehe durch die Tür und lasse dich von dem Vorsprung fallen. Danach läufst du nach rechts durch die Türöffnung, sobald du wieder zum Vorschein kommst, begibst du dich nach links und springst zu einer schwebenden Plattform. Lasse dich zu Boden fallen und erledige den Wächter, um danach nach links zu den Steinplatten auf dem Boden zu laufen und dort eine Stange Dynamit zu platzieren. Wenn die Platten verschwunden sind, lässt du dich zur Rampe fallen und gleitest nach links unten. Laufe durch die Türöffnung.

Begebe dich zu dem Vorsprung auf der rechten Seite, nimm Anlauf und springe zu dem nächsten Vorsprung, von dem aus du die Leiter hinunterkletterst. Speichere deinen Spielstand, bevor du dich auf den Weg nach unten machst. Lasse dich von der Leiter nach unten auf den Boden fallen und ziehe dich schnell nach links zurück und springe mit Anlauf zu der Leiter auf der rechten Seite, denn sonst hat dich ein Schütze dich genau in seinem Visier.

Springe mit Anlauf über die Stachelgrube auf der linken Seite und begebe dich zu dem Vorsprung, der sich über einer geöffneten blauen Tür befindet. Auf dem Vorsprung springst du hinunter und läufst nach rechts durch die Tür. Dann lässt du dich zwei Vorsprünge nach unten fallen und springst mit Anlauf über den nächsten Spalt, unter dem sich eine weitere blaue Tür befindet.

Nachdem du mit Anlauf über die Stachelgrube gesprungen bist, gehst du zu der Drachen-Statue, stellst dich davor und drückst die linke Richtungstaste, damit du die Kugel in den Mund der Statue legen kannst. Kehre zurück zu der geöffneten blauen Tür und klettere die Leiter hinunter. Lasse dich auf den kleinen Vorsprung fallen und erledige den Wächter von dort. Springe mit Anlauf nach rechts über die sprudelnden Quellen und lande auf dem Vorsprung. Ein weiterer Sprung mit Anlauf bringt dich über die Stachelgrube und noch einer führt dich zu einem Vorsprung mit einer verschlossenen blauen Tür.

Klettere zwei Vorsprünge nach oben zu der Leiter, diese steigst du nach oben, bis du mit einem Schuss den Deckenhebel umlegen kannst. Klettere anschließend zurück nach unten, drehe dich nach rechts und lasse dich von dem Vorsprung fallen. Dann läufst du durch die geöffnete Tür und betätigst den Schalter an der Wand, der die Tür unter dir öffnet. Springe nun zu dem Vorsprung hinunter und betätige den zweiten Schalter.

Nachdem du beide Wandschalter betätigt hast, kletterst du zurück auf den zweiten Vorsprung und springst zu den Deckenbefestigungen links von dir. Schwinge dich ganz nach links, lasse dich nach unten auf den Vorsprung fallen und hebe das Stück der Platte hinter der geöffneten blauen Tür auf.

DER VULKANISCHE TEMPEL B

Laufe durch diesen Abschnitt, bis du zu einem großen Raum gelangst, in dessen Mitte sich ein riesiger Schlangenkopf befindet. Untersuche den Raum genau, damit du keinen Gegenstand liegen lässt, denn hinter dem Schlangenkopf wartet der Hauptgegner auf dich. Wenn du dich bereit fühlst, bahne dir deinen Weg zur Mitte des Raumes und betrete den Schlangenkopf.

Du gleitest über eine Rampe hinunter in die Höhle des Hauptgegners. Bewaffne dich mit starken Waffen und gehe durch die Tür, der riesige Schlangensboss wartet auf der linken Seite auf dich. Laufe soweit, bis deine Waffen ihr Ziel anvisieren und dann feuere was das Zeug hält. Du wirst mehrere Medipacks benötigen und wahrscheinlich auch die Munition des Öfteren auswechseln müssen, bevor du siegreich aus diesem Kampf hervorgehst. Nachdem du den riesigen Schlangensboss besiegt hast, wirst du Zeuge einer Sequenz, in der du den Albtraumstein findest und ihn zerstörst.

DER VULKANISCHE TEMPEL C

Springe mit Anlauf über die Lavagrube und speichere deinen Spielstand am Speicherkristall. Danach hängst du dich an die Decke, um dich über die Lava zu schwingen. Lasse dich auf einen Vorsprung oben an der Rampe fallen und springe über die wegbrechenden Steinplatten.

Springe zu der Leiter und klettere nach oben auf die rechte Seite des ersten Vorsprungs. Springe hinüber, laufe nach links und betätige den

Schalter. Kehre nun zu der Leiter zurück und klettere ganz nach oben. Merke dir diesen Punkt, denn du musst später noch einmal hierher. Steige die Leiter auf der rechten Seite hinunter und springe nach rechts auf den ersten Vorsprung. Hüpfе über die wegbrechenden Steinplatten und springe mit Anlauf über die Stachelgrube.

Renne über die nächsten instabilen Platten und springe mit Anlauf zur Leiter. Klettere nach oben und springe auf den Vorsprung links von dir. Klettere auf den Vorsprung und erledige einen weiteren Söldner, danach musst du zwei weitere Vorsprünge nach oben klettern. Anschließend nimmst du Anlauf und springst über den Spalt auf der rechten Seite, um auf dem schwebenden Vorsprung zu landen. Klettere rechts die beiden nächsten Vorsprünge hinauf und springe mit Anlauf auf den Vorsprung unter dir. Betätige den Schalter und springe zu einer Rampe unter dir, über die du sicher zu dem Vorsprung am Boden gebracht wirst.

Klettere die Leiter und drei folgende Vorsprünge hinauf und springe mit Anlauf zu dem schwebenden Vorsprung auf der rechten Seite. Klettere dann erst zu dem Vorsprung auf der rechten Seite und dann zu dem auf der linken Seite. Anschließend springst du mit Anlauf über den linken Spalt und steigst auf den nächsten Vorsprung. Begebe dich durch die geöffnete blaue Tür, rolle dich unter der niedrigen Decke hindurch und klettere die Leiter zu dem Speicherkristall hinauf.

Springe nach links hinunter und laufe zur blauen Tür. Betätige den Schalter und kehre danach zu dem Speicherkristall zurück. Dort kletterst du auf den Vorsprung über dir und gehst nach links durch die geöffnete Tür, kletterst die Leiter hinauf und springst von dem Vorsprung rechts von dir. Hänge dich an die Decke und schwingе dich nach links, dann lässt du dich oben neben einer Rampe fallen.

Lasse dich hinuntergleiten und springe zu der Leiter auf der linken Seite. Diese kletterst du hinab, hebst den Türschlüssel auf und kletterst

wieder rauf. Danach springst du zu der Leiter rechts, steigst hinauf und lässt dich die Rampe auf der rechten Seite hinuntergleiten. Oben auf der Rampe greifen dich einige Fledermäuse an, die du zuerst beseitigen musst.

Gleite die Rampe hinunter zu einem Vorsprung mit zwei Lavaschussgeräten. Springe nach oben an die Decke und begeben dich nach rechts. Benutze den Schlüssel, um die Tür zu öffnen, und springe über fünf Plattformen zu einem Vorsprung auf der rechten Seite, auf der sich ein Wasserspeier befindet. Klettere zwei Vorsprünge nach oben, gehe nach links zu der Leiter und klettere diese ganz nach oben. Steige einen Vorsprung weiter hoch, erschieße den Wächter und lasse dich die Rampe hinuntergleiten. Springe von der ersten Rampe zu dem Vorsprung links und lasse dich die nächste Rampe hinuntergleiten, dann springst du zu dem Schalter.

Betätige den Schalter und lasse dich von dem Vorsprung auf die schmale Plattform unter dir fallen. Laufe nach rechts, indem du von Plattform zu Plattform springst, und kehre zu der Rampe zurück. Lasse dich hinuntergleiten und springe zu dem Vorsprung links. Gehe anschließend durch die geöffnete Tür und klettere auf den nächsten Vorsprung. Dann springst du mit Anlauf über den Spalt links von dir. Bewege dich weiter nach links, bis du zu einer Leiter rechts von dir kommst.

Klettere die Leiter hinauf und springe über die Feuergrube rechts von dir. Lasse dich nun durch die wegbrechenden Bodenplatten fallen und rutsche die Rampe hinunter. Springe von der zweiten Rampe zu dem Vorsprung und erledige den Söldner, der dort auf dich wartet.

Laufe weiter nach rechts, beseitige den Wächter und springe über die Lavagrube zu einem schwebenden Vorsprung. Klettere die Leiter hinauf und springe zu dem Vorsprung auf der linken Seite. Danach kletterst du einen Vorsprung weiter nach links und springst mit Anlauf auf den

nächsten Vorsprung. Lasse dich links auf den Vorsprung unter dir fallen, nimm Anlauf und springe nach links. Mit einem weiteren Satz erreichst du die Leiter. Achte dabei auf den Dampf, der dich schnell erledigen kann. Springe zur nächsten Leiter links von dir, klettere ganz nach oben, lehne dich zurück und genieße die wohlverdiente Endsequenz.



TAZ EXPRESS

Level 1 - 1 Taz ist zurück

Der Ausgang befindet sich an der äußersten rechten Seite der Karte. Bewege dich nach rechts, bis du zu einer unpassierbaren Wand gelangst. Führe einen Taz-Spin durch, um die störende Wand zu beseitigen. Dann hebst du das Päckchen auf und platzierst es auf einer sicheren Bodenplatte. Danach springst du über die Plattformen zu dem Schalter auf der rechten Seite der Karte und läufst auf den Schalter, damit so eine Plattform entsteht, von der aus du Zugang zu dem Päckchen hast. Sammele anschließend das Päckchen ein und beuge dich zum Ausgang.

Geheimnisse in diesem Level

Die Wand, die sich zu Beginn des Spieles zu deiner Linken befindet, kann zerstört werden. Dadurch werden ein geheimer Ausgang und ein anderer Schalter sichtbar. Platziere einen Stein auf den Schalter, damit eine Sprung-Bodenplatte zum Vorschein kommt. Stelle dich auf diese Bodenplatte, auf diese Weise werden dir noch andere Geheimnisse enthüllt. Um Zugang zu dem erhöhten Level und den nützlichen Gegenständen zu bekommen, musst du die Sprung-Platte rechts von der Ausgangsposition benutzen. Außerdem befindet sich der Zugang zum ersten Jetpack Level hinter dieser Wand.

Übrigens, die Rampe auf der rechten Seite des Ausgangs ist zugleich ein geheimer Zugang zum ersten Rollerskate-Level.

Level 1 - 2 Taz Spuren

Beaky der Bussard macht dir in diesem Level das Leben nicht gerade einfach. Wenn du stehen bleibst oder dich zu langsam bewegst, klaut er dir das Päckchen und lässt es in sein Nest fallen. Falls das passieren sollte, musst du zurück zum Fuß des Berges laufen und dir ein neues

Päckchen holen. Folge dem Weg und den Pfeilen, die spiralförmig nach oben auf den Berg führen.

Der erste gelbe Knopf, zu dem du kommst, lässt eine Rampe entstehen, über die du weiter den Berg hinauf laufen kannst, genau wie der erste blaue Knopf, der auch eine Rampe entstehen lässt, über die du weiter hinauf gelangst. Platziere das Päckchen auf dem nächsten Knopf, um so den Bergpfad ein wenig nach unten zu verschieben und dadurch einen Stein zum Vorschein zu bringen.

Tausche nun den Stein gegen das Päckchen, so dass du in der Lage bist weiter zu laufen. Einen gelben Knopf findest du versteckt in einer Nische hinter der Wand. Jetzt erhältst du Zugang zu dem oberen Level des Berges, in dem du auch den letzten Knopf entdeckst. Zum Schluss folgst du dem Weg zum Ausgang.

Level 2 - 1 Große Stadt / Kleiner Taz

Du beginnst diesen Abschnitt mit einem Päckchen. Dir fällt schnell auf, dass sich alle Autos in der Stadt sehr unvorhersehbar und rücksichtslos benehmen. Folge den weißen Pfeilen auf der Straße, bis sie häufiger werden. Weiche dem Verkehr auf deinem Weg aus und benutze, wenn nötig die Ersatzteile für das Päckchen, um es wieder instand zu setzen, falls es auf dem Weg beschädigt wird.

Level 2 - 2 Große Stadt / Großer Taz

Marvin hat seine Strahlenkanone auf dich gerichtet und dich so vergrößert, dass du sogar die Gebäude überragst. Deine Aufgabe jetzt besteht darin, das Päckchen viermal zu fangen, um diesen Level erfolgreich zu beenden.

Springe auf die Autos, damit du die Höhe erreichst, die du brauchst, um auf die Gebäude zu gelangen. Von dort aus springst du nach oben, um

das Päckchen zu erreichen, das Marvins fliegende Untertasse für dich bereithält.

Level 2 - 3 Das X markiert den Taz

Du beginnst diesen Level ohne Päckchen, also musst du es zu aller erst lokalisieren und dann beschützen. Zerstöre die grüne Wand neben dem letzten Schießturm, damit du Zugang zu dem Hauptgebiet hast. Überrolle auch die nächste grüne Wand, um zu dem Korridor zu gelangen, in dem das Päckchen versteckt ist. (Benutze die Päckchen-Kamera, um genau festzustellen, wo sich das Päckchen befindet.)

Mit dem Päckchen in deinem Besitz begibst du dich zu dem größeren Hauptkorridor, dort stellst du das Päckchen ab und rennst auf den ersten Satz Schießtürme zu. Hast du erst einmal den ersten Knopf gefunden, werden die ersten Lasertürme ausgeschaltet. Laufe zurück und hole das Päckchen. Diese Prozedur wiederholst du, bis du zu Marvins Komplex gelangst.

Zerstöre die Wände auf der linken und rechten Seite, damit das gelbe Schloss für die Tür zum Vorschein kommt. Platziere das Päckchen auf der sicheren Platte zu deiner Linken und begeben dich dann zurück zum Start, um dort die gelbe schlüsselartige Form aufzuheben und damit die Tür zu dem Komplex aufzuschließen.

Geheimnisse in diesem Level

Es gibt in diesem Level Zugänge zu Rollerskate-, Jetpack- und Flipper-Abschnitten, die sich alle in der Nähe des Komplexes befinden.

Level 2 - 4 Außergewöhnlicher Taz

Stelle das Päckchen ab und begeben dich zuerst den Abhang hinunter und dann die Stufen hinauf. Luge zu dem gelben Knopf, um einen Weg zurück zu dem Päckchen entstehen zu lassen. Sammele den lila

Schlüssel neben der Pizza ein und bewege dich zurück zum Start, dorthin, wo du das Päckchen abgestellt hast.

Stecke den Schlüssel in das Schlüsselloch, um Zugang zu dem blauen Weg zu erhalten. Nimm das Päckchen mit und folge dem blauen Weg, bis du den inneren Abschnitt erreichst, in dem sich Computer befinden. Führe deinen Taz-Spin durch, um alle Computer zu zerstören, danach betätigst du den Knopf auf der anderen Seite. Bahne dir deinen Weg zurück und begeben dich durch das Loch in der Wand.

In der Mitte findest du eine Plattform, die von Computern umrahmt ist. Steige auf die Plattform, in dem du die Stufe hinten an der Plattform benutzt und betätige den Schalter in der Mitte. Dadurch wird das Fließband aktiviert und zerstört alle Roboter. Lasse dich von der Plattform fallen und platziere das Päckchen auf dem Knopf, der sich neben der Wand befindet. Die Wand wird herabgesenkt und du bekommst Zugang zu dem nächsten Abschnitt.

Dort zerstörst du die Computer auf der rechten Seite, um an einen weiteren Knopf zu gelangen. Springe auf diesen Knopf, damit eine Rampe entsteht, die dich zu dem gelben Schlüssel bringt. Hebe den Schlüssel auf und laufe danach zurück zu dem Knopf, auf dem du das Päckchen abgestellt hast. Platziere das Päckchen auf der sicheren Platte neben dem Knopf und begeben dich mit dem Schlüssel zurück zu dem Zentrum des Levels, der sich in der Nähe des Startpunktes befindet.

Stecke den Schlüssel in das Schloss und ein Teleportationsgerät erscheint. Springe in das Gerät, um das Päckchen einzusammeln und gleich wieder zurückzukehren, denn du kannst nun den nächsten Weg benutzen. Achte darauf, dass deine Lebensenergie auf Maximum steht, bevor du dich an die Erkundung des nächsten Abschnittes machst, denn du wirst deinen Taz-Spin des öfteren schnell anwenden müssen.

Folge dem Weg und nimm das Päckchen mit. Am Ende des Weges

musst du das Päckchen absetzen, um mit einem Taz-Spin die gelbe Wand zu zerstören. Eine Päckchen-Platte wird sichtbar und du stellst das Päckchen darauf, danach gehst du zu der neuen Sprung-Platte, die gerade erschienen ist. Stelle dich auf den Knopf, damit der Zugang zum Ausgang erkennbar wird. Doch bevor du den Ausgang benutzt, musst du erst dein Päckchen wieder finden, was nicht gerade leicht ist, bei den vielen Päckchen-Attrappen, die nun überall verteilt sind.

Am besten hebst du die Päckchen der Reihe nach hoch und wirfst sie, damit du siehst, ob sie Schaden davon tragen. Das Päckchen, das du ein wenig demolierst, klemmst du dir unter den Arm und steigst damit die Stufen zum Ausgang hinauf.

Level 2 - 5 Feuernder Taz

Stelle das Päckchen auf der sicheren Platte ab und springe danach auf den Knopf daneben. Dadurch wird die Startsequenz der Rakete eingeleitet, die Taz zurück zur Erde bringen soll. Benutze die Spin-Platte und zerstöre dann alle Roboter und die gelbe Wand neben dem Silo. Danach springst du auf den großen blauen Hebel, der hinter der Wand versteckt war, um die Kanonen erscheinen zu lassen.

Springe nun auf den nächsten blauen Hebel, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen. Schnappe dir das Päckchen und stelle es auf das Fließband im nächsten Raum, danach benutzt du deinen Taz-Spin, um die Schießtürme, die auf das Päckchen zielen zu zerstören. Wenn das Päckchen das Ende des Fließbandes erreicht, wird es automatisch in die Kanone geladen. Du begibst dich anschließend durch die nächste Tür und suchst nach dem Power-Modul in der äußersten linken Ecke. (Benutze deinen Taz-Spin, um die nervigen Roboter aus dem Weg zu räumen.)

Greife dir das Power-Modul und bringe es zurück zu der Kanone, dort steckst du es in den Schlitz in der Nähe des Startpunktes. Eine Tür

öffnet sich, durch die du in den nächsten Raum gelangst.

Raum der Navigationskoordinaten

Jeder Schalter in diesem Raum besitzt einen Timer, der weitere Schalter und einige Barrieren für eine bestimmte Zeit erscheinen lässt. Der erste Schalter lässt vier weitere Schalter erscheinen, von denen nur einer der richtige ist. Dieser richtige Schalter wiederum lässt vier andere Schalter erscheinen, von denen auch nur einer der richtige Schalter ist.

Nachdem du den vierten Schalter richtig betätigt hast, erscheinen die Navigationskoordinaten in der Mitte des Raumes. Diesen Gegenstand musst du nun an dich nehmen und in den neuen Schlitz an der Seite der Kanone schieben. Danach ist in diesem Raum nichts mehr zu tun und der vierte Tür Schalter wird sichtbar.

Die Lösung

Hier die Reihenfolge der Schalter, die betätigt werden müssen:

0			4	
			2	
	3			
				1

Der Raum für Sicherungen

In diesem Raum befinden sich einige Roboter auf Wegen und eine große Fläche, die du zerstören kannst. Du musst nun genug Geschwindigkeit bekommen, um durch die zerstörbaren Blöcke zu brechen und dabei den Robotern auszuweichen. Hast du Erfolg, kommen fünf Höhlen zum Vorschein, von denen aber nur zwei wirklich wichtig sind. Die übrigen Höhlen beinhalten nur einige Roboter, die dir dein Leben noch schwerer machen, für deren Beseitigung du allerdings einige Bonuspunkte einkassieren kannst.

In einer der Höhlen findest du ein Licht für die Sicherung, welche die Kanone aktiviert. Bringe diesen Gegenstand in den anderen Raum, der den Rest der Sicherung enthält. Lässt du das Licht auf dem Weg zur Sicherung fallen, erlischt das Licht, aber hast du es erst mal zu der Sicherung gebracht, erleuchtest du damit die Sicherung, die nachfolgend nie mehr erlischt.

Jetzt ist Schnelligkeit gefragt, du musst es vor der Sicherung schaffen die Kanone zu erreichen und hinein zu gelangen. Im Kanonenraum ist eine Sprung-Platte sichtbar geworden, als du die Sicherung gezündet hast, springe darauf und lasse dich in die Öffnung der Kanone befördern, bevor alles zu spät ist.

Level 3 - 1 Taz auf der Flucht

Wile E. Coyote hat sich dein Päckchen geschnappt und du siehst ihn an dir vorbeirennen. Deine Aufgabe ist es nun so viel Geschwindigkeit aufzubauen, damit du Wile E. Coyote erreichen kannst. Jedes Mal, wenn du mit Sachen zusammenstößt oder deine Richtung änderst, verringert sich deine Geschwindigkeit. Führe deinen Taz-Spin erst dann durch, wenn du Wile E. Coyote mit samt deinem Päckchen erblickst. Ziele auf Wile E. und schlage ihm das Päckchen aus der Hand, um diesen Level zu einem Abschluss zu bringen.

Level 3 - 2 Taz bei einer Drehung

Wile E. Coyote hat eine kunstvolle Falle für dich aufgestellt, um so das Päckchen von dir zu bekommen. Es gibt eine Reihe von Knöpfen, welche die tödlichen drehenden Speichenräder zum Stehen bringen. Drücke den ersten Knopf und stelle das Päckchen auf die sichere Platte. Dann läufst du den Weg weiter, weichst den Speichen aus und betätigst den zweiten Knopf. Hole nun das Päckchen und stelle es auf die sicherer Platte neben dem zweiten Knopf. Wiederhole diesen Vorgang auch bei dem dritten Knopf, folge dem Weg zu dem vierten Knopf und drücke ihn.

Bringe das Päckchen zu der nächsten sicheren Platte und laufe anschließend zum vierten Knopf zurück. Betätige ihn erneut, damit die Speichen reaktiviert werden. Danach bewegst du dich nach Westen an den Speichen vorbei, in dem du auf den orangefarbenen Stein springst. Betätige den fünften Knopf, um eine Treppe entstehen zu lassen. Dann holst du das Päckchen und begibst dich zu der Treppe.

Stelle das Päckchen auf jeder Stufe ab, springe weiter nach oben und ziehe es dann zu dir nach oben. Bist du am Ende der Treppe angelangt, stellst du das Päckchen auf die sicherer Platte und betätigst den Knopf. Danach springst du auf die Spin-Platte und zerstörst die Holzpfähle, die dir den Weg zur Treppe versperren. Anschließend gehst du zurück, betätigst den Knopf erneut, schnappst dir das Päckchen und machst dich auf den Weg zur Treppe.

Der Knopf oben an der Treppe lässt eine Spin-Platte erscheinen, zur selben Zeit die sichere Platte deaktivieren und obendrein Stufen am Ende des Vorsprungs entstehen. Du musst die hölzernen Säulen zerstören, um mit dem Päckchen zu den Stufen zu gelangen. Mache dies am besten in kleineren Schritten, denn wenn du unvorsichtig bist, oder das Päckchen zu lange alleine lässt, wird Beaky es stehlen.

Oben an der Treppe wiederholst du den gesamten Vorgang, um Zugang zu dem Knopf am Ende des Vorsprungs zu erhalten. Dieser Knopf bewirkt, dass eine Treppe zu dem unteren Abschnitt führt. Am Fuß der Treppe wählst du den Weg nach rechts. Am Ende des Weges musst du die wand zerstören, die den letzten Knopf umrahmt, der eine Tür erscheinen lässt. Weiche den Metallfallen aus und breche genau hinter den Fallen durch die große Wand, dadurch kommt die Tür und der Ausgang dieses Levels zum Vorschein.

Level 3 - 3 Taz bei der Arbeit

Dieser Level folgt genau dem gleichen Prinzip wie der erste Level, in dem du Wile E. verfolgen musstest. Nur dieses Mal hat sich die Top-Geschwindigkeit von Wile E. Coyote noch erhöht, dadurch brauchst du etwas länger, um ihn zu fangen. Nutze die Tornados zu deinem Vorteil, in dem du in sie hinein springst während du rennst. Sie bringen dich auf die Höhe, die du brauchst, um große Sprünge zu machen.

Level 3 - 4 Taz lässt es prickeln

Spiele einfach drauflos, du wirst diesen Level schnell erfolgreich beenden.

Level 3 - 5 3 2 1 Taz!

Selbes Prinzip, nur Wile E. Coyote ist in diesem Level noch etwas schneller.

Level 3 - 6 Pass auf, Taz

Dieser Level ist in vier Stockwerke unterteilt, wobei jedes getrennt beschrieben wird. Eine wichtige Regel in diesem Level ist die, dass du dich nicht auf Sprung-Platten stellst, die rot umrandet sind, denn diese sind schlechte Platten.

Stockwerk 1

Springe über die ersten Wände, in dem du Sprung-Platten benutzt und begeben dich zu dem Käfig. Springe auf keinen Fall mit dem Päckchen in Händen in den Käfig, achte außerdem darauf, dass Beaky dein Päckchen nicht hier fallen lässt und lasse nicht zu, dass Wile E. dein Päckchen in die Finger bekommt. Springe über die Wand hinter dem Käfig, dort befinden sich fünf Sprung-Platten, von denen jede zu einer Sprung-Platte auf der anderen Seite der Wand führt, die wiederum dich zurück zum Käfig befördert.

Werfe zuerst einen Kaktus über die Wand auf die Sprung-Platte, so dass du sicher über die Wand springen kannst und den Kaktus als Sprungbrett benutzen kannst. Es gibt noch eine Wand, die übersprungen werden muss, sie befindet sich gerade vor dir und verlangt denselben Trick mit dem Kaktus.

Stockwerk 2

Betätige den Zeitschalter, um für einen kurzen Zeitraum eine sichere Platte für das Päckchen entstehen zu lassen. Danach machst du dich auf die Suche nach der richtigen Sprung-Platte, die dich über die Wand bringt. Hier gibt es einige Flächen, auf denen sich Steine befinden, die zerstört werden können und so Sprung-Platten freigeben. Du kannst hineinspringen, wirst aber gleich wieder hinausbefördert. Das Gebiet unten beinhaltet zudem eine zusätzliche Sprung-Platte.

Benutze auch hier den Trick mit dem Kaktus. Werfe den Kaktus hinein, damit die Sprung-Platte neutralisiert wird, dann springst du hinein und begibst dich auf die Ersatz-Sprung-Platte. Die schickt dich zu einer Spin-Platte, durch die du nun die Möglichkeit erhältst die Steine zu zerstören und so alle Sprung-Platten sichtbar zu machen. Leider funktioniert das nur, wenn du bei bester Gesundheit bist.

Eine Sprung-Platte kommt zum Vorschein, die in einer Felsformation gesteckt hat, zu der es keinen Zugang gab, dadurch gelangst du zur linken Seite des zweiten Stockwerkes. Hier musst du den Kreissägen ausweichen und die richtige Sprung-Platte auswählen, die dich in das nächste Stockwerk bringt.

Stockwerk 3

Um in diesem Stockwerk keinen Schaden davonzutragen und auch um das Päckchen nicht zu beschädigen, musst du es abstellen. Du springst auf irgendeine der Sprungplatten, die dich auf eine der Kreissägen auf der anderen Seite der Wand befördert (das Päckchen würde beschädigt werden). Betätige dort den Schalter und die Kreissäge wird

ausgeschaltet, aber leider verschwindet der Schalter, der dich zu dem Päckchen zurückgebracht hätte.

Du musst die andere Sprung-Platte benutzen, um nach rechts zu springen und danach noch weiter nach rechts zu gelangen. Dann wirfst du einige Kakteen über die Wand im Süden und benutzt die Sprung-Platte. Während du dich in deinen Taz-Spin drehst, musst du zurück nach links springen und durch alle zerbrechlichen Sachen brechen. Auf diese Weise gelangst du zu einer Sprung-Platte, die sich neben einem Schalter befindet.

Die Sprung-Platte bringt dich zurück zu dem Päckchen, hoffentlich warst du schnell genug, so dass Beaky noch keine Chance hatte, sich das Päckchen zu schnappen. Anschließend machst du dich auf denselben Weg wie vorhin, diesmal kann dem Päckchen nichts passieren, da die Kreissägen ausgeschaltet sind.

In der Nähe der sicheren Platte in dem leeren Abschnitt befindet sich ein Schalter, den du betätigen musst, dadurch erscheinen für bestimmte Zeit eine Menge Sprung-Platten. Dieser Abschnitt ist beendet, wenn du einen Kaktus auf der Sprung-Platte oben rechts platzierst und dich dann auf eine der Sprung-Platten stellst, die nach Betätigung des Schalters erschienen sind. Du müsstest im Idealfall auf dem Kaktus landen, dann auf die angrenzende Sprung-Platte, die gerade im Begriff ist zu verschwinden, fallen und so zum nächsten Stockwerk gelangen.

Stockwerk 4

Benutze die Spin-Platte, um einen Taz-Spin zu machen und durch alle Wände zu brechen, dabei musst du nur den Kreissägen ausweichen und dir einen Weg bahnen, um das Päckchen sicher zu transportieren. Lasse das Päckchen in dem mittleren Abschnitt stehen. Unten in der linken Hälfte des Abschnittes befindet sich ein Zeitschalter, der Hügel entstehen lässt. Deswegen musst du im Taz-Spin zurück zu der Sprung-

Platte eilen, um rechtzeitig zu dem Päckchen zurückzukehren.

Hebe das Päckchen auf und laufe an der herabgesenkten Wand vorbei, bevor sie sich wieder erhebt. An der Tür entdeckst du ein Kreuz, auf das weder du dich stellen noch das Päckchen darauf gestellt werden sollte, denn sonst entsteht ein Spalt, durch den entweder du oder das Päckchen ganz hinunter zum Anfangspunkt fällt. Lasse zur Sicherheit einen Kaktus auf das Kreuz fallen, damit du sicher durch die Tür laufen kannst.

Level 4 - 1 Die Stadt

Yosemite Sam hat das Päckchen gestohlen und es in einem der Gebäude der Stadt versteckt. Da er recht schläfrig war, hat er alle Gebäude mit Geräuschmeldern ausgestattet, die ihn sofort wecken, falls du versuchen solltest, das Päckchen zu stehlen. Unten in der Mitte des Bildschirms befindet sich eine Anzeige, auf der du ablesen kannst, in welcher Schlafphase Sam sich befindet. Wenn du zu viel Lärm machst, wird er aufwachen und dich in das Gefängnis werfen, auf diese Weise musst du den Level wieder neu beginnen.

Tipp: Eine Bombe zu verschlucken, die ausgelöst wurde, weckt Sam nicht auf, aber du wirst für einige Sekunden im Taz-Spin unkontrolliert durch die Gegend wirbeln. Benutze außerdem deine Kamera-Knöpfe, um alle Räume zu untersuchen. Betrete zuerst den Saloon.

Springe auf die Tische und hebe das Fass auf, das hinter der Bar versteckt ist. Werfe das Fass über die Bar und dann benutzt du den Kasten am anderen Ende, um heraus zu gelangen. Bringe das Fass nach unten zu dem Loch im Fußboden und stelle es auf den Knopf. Danach springst du sofort auf die Plattform, die sich nach oben bewegt. Auf diese Weise bist du in der Lage in Richtung Tür zu springen und diesen Raum zu verlassen.

Im nächsten Raum befindet sich ein versteckter Schlüssel unter den Kisten hinter der Bar. Damit kannst du die Tür zum nächsten Raum entriegeln. Nimm Anlauf und springe über den Spalt in der Plattform und drücke die Wand am Ende des Weges. Du bekommst den Schlüssel, indem du auf die drehende Plattform springst und ihn dann auf den Knopf legst, damit ein Weg zum Schloss erscheint. Folge dem Weg und hebe den Kasten neben dem Schloss auf.

Tausche nun den Schlüssel mit dem Kasten und benutze den Schlüssel an der Tür, vorher solltest du noch die Kiste von dem Knopf nehmen und sie an dich nehmen, damit du sie auf den Knopf im nächsten Raum stellen kannst. Der letzte Schlüssel befindet sich in der Nähe der Tür am Ende des Weges. Stecke diesen Schlüssel in das Schloss und verlasse den Level durch den nächsten Raum, vergesse das Päckchen nicht.

Nach einer Sequenz, in der Sam sich das Päckchen zurückholt, wirst du ins Gefängnis geworfen. Deine Aufgabe besteht nun darin, aus dem Gefängnis auszubrechen, indem du mit deinem Taz-Spin durch die Wände brichst, und den Schlüssel für das Schloss zu finden.

Bestatter – Wiederholungen 1 und 3

Raum 1

Betätige den Schalter beim Eingang und beeile dich, zur Tür an der anderen Seite des Raumes zu gelangen. Weiche dabei den Bomben und Ballonwachposten aus.

Raum 2

Ein Weg voller Hindernisse aus Wippen und Stufen. Du musst durch die Tür gelangen, bevor sie sich schließt.

Raum 3

Zwei Dämme, die wie ein "S" geformt sind und von Ballons bewacht werden. Du musst die Tür auf der anderen Seite erreichen, bevor die Zeit abläuft.

Raum 4

Beeile dich durch diesen mit Bomben übersäten Korridor zu laufen.

Raum 5

Du musst einige Wippen überqueren, um rechtzeitig zur anderen Seite zu gelangen.

Raum 6

Eine Reihe von Wippen, die mit Stacheln versehen sind führen zu einem Schalter. Die Stacheln sind unter Ballons angebracht, wenn du sie zu sehr bewegst, führt das dazu, dass die Ballons zerplatzen. Hast du den Schalter unverfehrt erreicht und ihn betätigt, musst du den gleichen Weg zurück. Diesmal musst du dich aber beeilen, damit du es durch die Tür schaffst, die sich geöffnet hat.

Raum 7

Du musst die letzte Tür erreichen, dann wirst du Zeuge einer weiteren Sequenz, in der du von Sam geschnappt wirst, als du nach dem Päckchen greifst.

Bestatter – Wiederholungen 2 und 4

Raum 1

Eine Vorhalle, in welcher der Schalter auf dem Empfangstisch die Tür zu Raum 2 öffnet.

Raum 2

Auf dem Tisch befindet sich der Schalter für Raum 3.

Raum 3

Der Schalter für Raum 4 befindet sich hinter einem Abgrund. Springe auf die Sprung-Platte, die sich auf halben Weg hinüber befindet.

Raum 4

Eine Fläche miteinander verbundener Korridore, die mit Ballon-Wachposten gefüllt sind. Du musst den Schalter auf dem Sarg betätigen, um Zugang zu Raum 5 zu erhalten.

Raum 5

Mache dich auf den Weg über eine Anzahl von Wippen und Plattformen, um zu dem Schalter zu gelangen, der den Zugang zu Raum 6 ermöglicht.

Raum 6

Ein einfacher Sprung über den Sarg zum letzten Schalter, macht Raum 7 begehbar.

Raum 7

Du betrittst diesen Raum und entdeckst das Päckchen. Während du noch versuchst, es aufzuheben, wird eine Falle ausgelöst und du zurück ins Gefängnis geschickt.

Das Geschäft – Wiederholungen 1 und 3

Dies ist ein großes, komplexes Labyrinth aus Räumen, die durch eine Anzahl von Einwegtüren begehbar sind. Du musst viele dieser Räume durchqueren, indem du dich über Fließbänder bewegst, die deine Bewegungen entweder beeinträchtigen, dich verlangsamen oder dich so sehr beschleunigen, dass sie dich ins Unglück führen. Einige der Wege führen dich in Sackgassen, aber auf jeden Fall kannst du hier mehrere Bonus-Gegenstände einsammeln.

Der gerade Weg

Wenn du dieser Route folgst, nimmst du den direktesten Weg durch das Labyrinth. Es gibt einige nebensächliche Räume auf der Karte, in denen du Gegenstände finden kannst, diese werden später beschrieben.

Raum 1

Ein langer Raum, in dem sich viele Bomben, Kreissägen und Fließbänder befinden. Es gibt zwei Ausgänge, wobei der eine, der sich gegenüber dem Eingang befindet, zu einem nebensächlichen Raum führt (Raum 8) und der andere, der sich an der Wand befindet, führt dich in Raum 2.

Raum 2

Ein eckiger Raum mit einer Grube mit Gegenständen, die dich zu Raum 3 führt.

Raum 3

Ein Raum, der wie ein "L" geformt ist und über keinen Boden verfügt. Er ist ausschließlich durch eine Reihe von Fließbändern begehbar. Der einzige Ausgang in diesem Raum führt zu Raum 4.

Raum 4

Noch ein L-förmiger Raum, der viele Gruben und Kreissägen enthält. Die Ausgänge führen zu Raum 8, Raum 5 und Raum 9.

Raum 5

Hier befinden sich mehrere Dämme, wovon einige angehoben und andere abgesenkt sind. In diesem Raum gibt es zwei Ausgänge, einer davon führt in Raum 6. Um diese Ausgänge begehbar zu machen, musst du zuerst eine Anzahl Schalter betätigen, die einige Teile des Dammes anheben.

Raum 6

Du musst über eine Reihe von Fließbändern springen, um den Eingang zu Raum 7 zu erreichen. Die andere Tür führt dich zurück zu Raum 4.

Raum 7

Mit diesem Raum endet der Level, denn in einer weiteren Sequenz tappst du in eine Falle von Sam und wirst ins Gefängnis geschickt.

Nebensächliche Räume

Raum 8

Du gelangst durch Raum 1 und Raum 4 hierher. Der Boden ist übersät mit Bomben und die Schätze findest du auf angeordneten Plattformen über der Grube.

Raum 9

Du betrittst diesen Raum durch Raum 4. Es gibt keinen Boden, nur schmale Planken, die an den Wänden angebracht sind. Bomben blockieren immer wieder diese Vorsprünge und der Ausgang führt dich zu Raum 10.

Raum 10

Wenn du diesen Raum betrittst, bemerkst du eine Kreissäge, die sich unkontrolliert auf eine Ansammlung Bomben zubewegt. Du musst drei Schalter betätigen, damit die Kreissäge gestoppt wird. Versagst du, wird Sam durch die enorme Explosion geweckt, aber wenn du Erfolg hast, erhältst du nette Bonus-Gegenstände. Der Ausgang führt dich zurück zu Raum 2.

Raum 11

Ein großer Raum, in dem sich nur wenige Gegenstände befinden. Alle drei Ausgänge führen zurück zu Raum 3.

Level 5 - 1 Taz im Sumpf

Stelle das Päckchen auf die sichere Platte in der Nähe des Startpunktes und laufe nach rechts, um mit dem Taz-Spin soviel wie möglich zu zerstören, damit einige Stufen sichtbar werden. Bewege dich nun nach links und führe einen Taz-Spin durch, der dich durch die Bäume zu der Sprung-Platte führt. Diese befördert dich die Stufen nach oben, die du gerade entdeckt hast. Zerstöre anschließend den Baum, um die Kurbel zu finden, die du brauchst, um die Brücke zu bauen.

Kehre zum Startpunkt zurück und stecke die Kurbel in das Loch, danach hebst du das Päckchen hoch und gehst über die Brücke, dort stellst du das Päckchen auf die nächste sichere Platte. Die Plattform, die sich bei der sicheren Platte befindet, bringt dich zu einer beweglichen Plattform. Von dort springst du hinüber und dann nach unten zu dem kleinen Hügel, bei dem sich die nächste Kurbel befindet. Hebe sie auf und stecke sie in das nächste Loch, um eine weitere Brücke zu bauen.

Verlasse das Päckchen, du holst es dir später wieder. In der Brücke fehlt ein Stück, du musst also Anlauf nehmen und über das fehlende Stück springen. Lies das Schild, es wird dir helfen. Folge dem Weg vorsichtig, damit du durch das Sumpfgebiet gelangst, ohne ins Wasser zu fallen. Auf der anderen Seite stellst du dich auf die Spinn-Platte und zerstörst so viele Wege und Wände wie möglich, hier hast du reichlich zu tun.

Ein gelber Knopf sollte zum Vorschein kommen, der die Tür am Ende eines der versteckten Wege unter den Wänden öffnet. Bahne dir einen Weg zu dieser Tür und betätige den Knopf daneben. Eine Sprung-Platte wird aktiviert, die es dir erlaubt, ohne Probleme über die Lücke in der Brücke zu springen. Laufe zurück zu dem Päckchen und begeben dich mit Hilfe der Sprung-Platte zum Ausgang.

Level 5 - 3 Taz in Australien

Du beginnst diesen Level gestrandet auf einer Insel, die von glühender Lava umgeben ist. Zwei drehende Plattformen bilden einen Weg zum Festland, der aber auf der anderen Seite durch ein verschlossenes Tor blockiert ist. Du musst das Päckchen auf die sichere Platte stellen und zu einer drehenden Plattform nach unten springen. Nun kannst du ohne das Päckchen das Festland erreichen und in aller Ruhe nach dem Schlüssel suchen, der das Tor öffnet.

Eine der Wände kann zerstört werden, dadurch erscheint ein gelber Schalter und ein langer Treppenaufgang, der zu einem weiteren

verschlossenen Tor führt. Nachdem du den Schalter betätigt hast, erhältst du einen Schlüssel, mit dem du dieses Tor öffnen kannst. Mit dem Päckchen in den Händen machst du dich auf den Weg durch das zweite Tor und gelangst zu einem großen See aus Lava, über dem sich viele drehende Plattformen befinden. Leider kannst du nur ohne das Päckchen über die Plattformen gelangen.

Stelle das Päckchen ab und begeben dich über die Plattformen zur anderen Seite. Hier kannst du mit deinem Taz-Spin einiges der Landschaft zerstören und dadurch einen Zeitschalter freilegen. Betätigst du diesen Schalter, erscheint eine Sprung-Platte auf der anderen Seite des Lava Sees bei dem zweiten Tor. Du musst es schaffen, zurück zu dem Päckchen zu gelangen, es aufzuheben und mit Hilfe der Sprung-Platte über den See zu springen, bevor die Zeit abläuft.

Du gelangst zu einem weiteren Lava-See, über dem sich auch drehende und starre Plattformen befinden. Wieder müsst du das Päckchen zurücklassen und alleine über die Plattformen springen. Auf der anderen Seite findest du einen Schalter, der dir einen festen Weg ebnet, den du mit dem Päckchen nehmen kannst. Nach diesem Hindernis ist es nicht mehr weit zum Ausgang.

Level 5 - 4 Die Kiwifelder

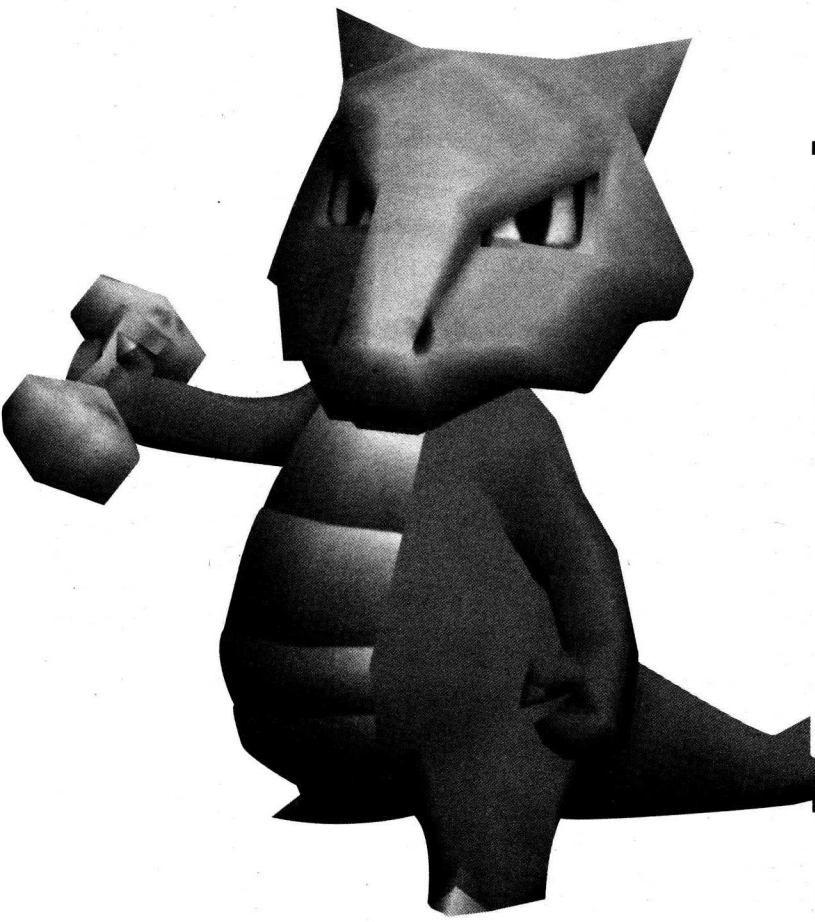
Führe deinen Taz-Spin durch und bahne dir deinen Weg nach vorne, indem du alles zerstörst, was dir in den Weg kommt. Bei den Stufen, die zu dem Gebiet mit den vier Podesten führen, bleibst du stehen. Danach begibst du dich zurück zum Start, wo du vier verschiedenfarbige Eier finden musst, die du dann auf die entsprechenden Podeste legst. Die Eier sind nicht schwer zu finden, außer einem, das hinter den Bäumen, die du vorhin zerstört hast, versteckt ist. Es befindet sich hinter dem Baum, der sich links auf dem Bildschirm befindet.

Hast du alle vier Eier auf ihren Podesten platziert, öffnet sich die Tür und

du kannst dich auf deine letzte Konfrontation vorbereiten.

Level 5 - 5 Die Mutter der Kiwis

Zu Beginn stellst du das Päckchen auf eine der erhöhten sicheren Platten, denn du brauchst das Päckchen noch. Um die Kiwi zu besiegen, musst du einen der vielen Steine aufheben und nach dem großen Kiwi-Vogel werfen. Nachdem du einmal getroffen hast, führst du einen Taz-Spin durch und erledigst den Vogel. Diesen Vorgang wirst du mehrmals wiederholen müssen, um die Kiwi vollständig zu besiegen.



Pokémon Rot & Blau Deutsch

Pokémon Rot & Blau Deutsch

1562 Codes

! Wichtig !

XP waehrend des Ladens und
Speicherns ausschalten !

1. Pokémon

UE KP
0DBA9E5E
Max KP
0DBAF45E
EP Max
0DA01E5E
0DB7A05E
0DB97A5E
UE AP-1.Position
0D208D5E
UE AP-2.Position
0D20C75E
UE AP-3.Position
0D20AC5E
UE AP-4.Position
0D20015E
Level auf 99
0D84DE5E
Angr Max
0DBA7B5E
Vert Max
0DBA345E
Init Max

0DBACC5E

Spez Max

0DBA7D5E

1.Fähigkeit

Pfund
0D22155E
Karateschlag
0D23155E
Duplexhieb
0D24155E
Kometenhieb
0D25155E
Megahieb
0D26155E
Zahltag
0D27155E
Feuerschlag
0D28155E
Eishieb
0D29155E
Donnerschlag
0D2A155E
Kratzer

0D2B155E

Klammer

0D2C155E

Guillotine

0D2D155E

Klingensturm

0D2E155E

Schwerttanz

0D2F155E

Zerschneider

0D30155E

Windstoss

0D31155E

Fluegelschlag

0D32155E

Wirbelwind

0D33155E

Fliegen

0D34155E

Klammergriff

0D35155E

Slam

0D36155E

Rankenhieb

0D37155E	0D48155E	0D580B5E
Stampfer	Giftstachel	Hydropumpe
0D38155E	0D49155E	0D590B5E
Doppelkick		Surfer
0D39155E	2.Fähigkeit	0D5A0B5E
Megakick	Duonadel	Eisstrahler
0D3A155E	0D4A0B5E	0D5B0B5E
Sprungkick	Nadelrakete	Blizzard
0D3B155E	0D4B0B5E	0D5C0B5E
Fegekick	Silberblick	Psystrahl
0D3C155E	0D4C0B5E	0D5D0B5E
Sandwirbel	Biss	Blubbstrahl
0D3D155E	0D4D0B5E	0D5E0B5E
Kopfnuss	Heuler	Aurorastrahl
0D3E155E	0D4E0B5E	0D5F0B5E
Hornattacke	Brueller	Hyperstrahl
0D3F155E	0D4F0B5E	0D600B5E
Furienschlag	Gesang	Schnabel
0D40155E	0D500B5E	0D610B5E
Hornbohrer	Superschall	Bohrschnabel
0D41155E	0D510B5E	0D620B5E
Tackle	Ultraschall	Ueberroller
0D42155E	0D520B5E	0D630B5E
Body Slam	Aussetzer	Fusskick
0D43155E	0D530B5E	0D640B5E
Wickel	Säure	Konter
0D44155E	0D540B5E	0D650B5E
Bodycheck	Glut	Geowurf
0D45155E	0D550B5E	0D660B5E
Fuchtlr	Flammenwurf	Stärke
0D46155E	0D560B5E	0D670B5E
Risikotackle	Weissnebel	Absorber
0D47155E	0D570B5E	0D680B5E
Rutenschlag	Aquaknarre	Megasauger

0D690B5E

Egelsamen

0D6A0B5E

Wachstum

0D6B0B5E

Rasierblatt

0D6C0B5E

Solarstrahl

0D6D0B5E

Giftpuder

0D6E0B5E

Stachelspore

0D6F0B5E

Schlafpuder

0D700B5E

3.Fähigkeit

Blättertanz

0D713E5E

Fadenschuss

0D723E5E

Drachenvut

0D733E5E

Feuerwirbel

0D743E5E

Donnerschock

0D753E5E

Donnerblitz

0D763E5E

Donnerwelle

0D773E5E

Donner

0D783E5E

Steinwurf

0D793E5E

Erdbeben

0D7A3E5E

Geofissur

0D7B3E5E

Schaufler

0D7C3E5E

Toxin

0D7D3E5E

Konfusion

0D7E3E5E

Psychokinese

0D7F3E5E

Hypnose

0D803E5E

Meditation

0D813E5E

Agilität

0D823E5E

Ruckzuckhieb

0D833E5E

Raserei

0D843E5E

Teleport

0D853E5E

Nachtnebel

0D863E5E

Mimikry

0D873E5E

Kreideschrei

0D883E5E

Doppelteam

0D893E5E

Genesung

0D8A3E5E

Härtner

0D8B3E5E

Komprimator

0D8C3E5E

Rauchwolke

0D8D3E5E

Konfustrahl

0D8E3E5E

Panzerschutz

0D8F3E5E

Einigler

0D903E5E

Barriere

0D913E5E

Lichtschild

0D923E5E

Dunkelnebel

0D933E5E

Reflektor

0D943E5E

Energiefokus

0D953E5E

Geduld

0D963E5E

Metronom

0D973E5E

Spiegeltrick

0D983E5E

Finale

0D993E5E

4.Fähigkeit

Eierbombe

0D9A5B5E	0DAB5B5E	0DBC5B5E
Schlecker	Giftwolke	Erholung
0D9B5B5E	0DAC5B5E	0DBD5B5E
Smog	Stakkato	Steinhagel
0D9C5B5E	0DAD5B5E	0DBE5B5E
Schlammbad	Blutsauger	Hyperzahn
0D9D5B5E	0DA5B5E	0DBF5B5E
Knochenkeule	Todeskuss	Schärfer
0D9E5B5E	0DAF5B5E	0DC05B5E
Feuersturm	Himmelsfeger	Umwandlung
0D9F5B5E	0DB05B5E	0DC15B5E
Kaskade	Wandler	Triplette
0DA05B5E	0DB15B5E	0DC25B5E
Schnapper	Blubber	Superzahn
0DA15B5E	0DB25B5E	0DC35B5E
Sternschauer	Irrschlag	Schlitzer
0DA25B5E	0DB35B5E	0DC45B5E
Schädelwumme	Pilzspore	Delegator
0DA35B5E	0DB45B5E	0DC55B5E
Dornkanone	Blitz	Verzweifler
0DA45B5E	0DB55B5E	0DC65B5E
Umklammerung	Psywelle	
0DA55B5E	0DB65B5E	2. Pokémon
Amnesie	Platscher	UE KP
0DA65B5E	0DB75B5E	0DBA9D5E
Psykraft	Säurepanzer	Max KP
0DA75B5E	0DB85B5E	0DBAD75E
Weichei	Krabbhammer	EP Max
0DA85B5E	0DB95B5E	0DA0625E
Turnkick	Explosion	0DB7C85E
0DA95B5E	0DBA5B5E	0DB9435E
Giftblick	Kratzfurie	UE AP-1.Position
0DAA5B5E	0DBB5B5E	0D20B95E
Traumfresser	Knochenmerang	UE AP-2.Position

0D20BA5E

UE AP-3.Position

0D20F85E

0D203B5E

Level auf 99

0163BDD1

Angr Max

0DBA6E5E

Vert Max

0DBAF5E

Init Max

0DBA045E

Spez Max

0DBA2A5E

1.Fähigkeit

Pfund

0D22495E

Karateschlag

0D23495E

Duplexhieb

0D24495E

Kometenhieb

0D25495E

Megahieb

0D26495E

Zahltag

0D27495E

Feuerschlag

0D28495E

Eishieb

0D29495E

Donnerschlag

0D2A495E

Kratzer

0D2B495E

Klammer

0D2C495E

Guillotine

0D2D495E

Klingensturm

0D2E495E

Schwertanz

0D2F495E

Zerschneider

0D30495E

Windstoss

0D31495E

Fluegelschlag

0D32495E

Wirbelwind

0D33495E

Fliegen

0D34495E

Klammergriff

0D35495E

Slam

0D36495E

Rankenhieb

0D37495E

Stampfer

0D38495E

Doppelkick

0D39495E

Megakick

0D3A495E

Sprungkick

0D3B495E

Fegekick

0D3C495E

Sandwirbel

0D3D495E

Kopfnuss

0D3E495E

Hornattacke

0D3F495E

Furienschlag

0D40495E

Hornbohrer

0D41495E

Tackle

0D42495E

Body Slam

0D43495E

Wickel

0D44495E

Bodycheck

0D45495E

Fuchtlr

0D46495E

Risikotackle

0D47495E

Rutenschlag

0D48495E

Giftstachel

0D49495E

2.Fähigkeit

Duonadel

0D4AAF5E

Nadelrakete

0D4BAF5E

Silberblick

0D4CAF5E

Biss

0D4DAF5E

Heuler

0D4EAF5E

Brueller

0D4FAF5E

Gesang

0D50AF5E

Superschall

0D51AF5E

Ultraschall

0D52AF5E

Aussetzer

0D53AF5E

Säure

0D54AF5E

Glut

0D55AF5E

Flammenwurf

0D56AF5E

Weissnebel

0D57AF5E

Aquaknarre

0D58AF5E

Hydropumpe

0D59AF5E

Surfer

0D5AAF5E

Eisstrahler

0D5BAF5E

Blizzard

0D5CAF5E

Psystrahl

0D5DAF5E

Blubbstrahl

0D5EAF5E

Aurorastrahl

0D5FAF5E

Hyperstrahl

0D60AF5E

Schnabel

0D61AF5E

Bohrschnabel

0D62AF5E

Ueberroller

0D63AF5E

Fusskick

0D64AF5E

Konter

0D65AF5E

Geowurf

0D66AF5E

Stärke

0D67AF5E

Absorber

0D68AF5E

Megasauger

0D69AF5E

Egelsamen

0D6AAF5E

Wachstum

0D6BAF5E

Rasierblatt

0D6CAF5E

Solarstrahl

0D6DAF5E

Giftpuder

0D6EAF5E

Stachelspore

0D6FAF5E

Schlafpuder

0D70AF5E

3.Fähigkeit

Blättertanz

0D71C25E

Fadenschuss

0D72C25E

Drachenwut

0D73C25E

Feuerwirbel

0D74C25E

Donnerschock

0D75C25E

Donnerblitz

0D76C25E

Donnerwelle

0D77C25E

Donner

0D78C25E

Steinwurf

0D79C25E

Erdbeben

0D7AC25E

Geofissur

0D7BC25E

Schaufler

0D7CC25E

Toxin

0D7DC25E

Konfusion

0D7EC25E

Psychokinese

0D7FC25E

Hypnose

0D80C25E

Meditation

0D81C25E

Agilität

0D82C25E

Ruckzuckhieb

0D83C25E

Raserei

0D84C25E

Teleport

0D85C25E

Nachtnebel

0D86C25E

Mimikry

0D87C25E

Kreideschrei

0D88C25E

Doppelteam

0D89C25E

Genesung

0D8AC25E

Härtner

0D8BC25E

Komprimator

0D8CC25E

Rauchwolke

0D8DC25E

Konfustrahl

0D8EC25E

Panzerschutz

0D8FC25E

Einigler

0D90C25E

Barriere

0D91C25E

Lichtschild

0D92C25E

Dunkelnebel

0D93C25E

Reflektor

0D94C25E

Energiefokus

0D95C25E

Geduld

0D96C25E

Metronom

0D97C25E

Spiegeltrick

0D98C25E

Finale

0D99C25E

4.Fähigkeit

Eierbombe

0D9A225E

Schlecker

0D9B225E

Smog

0D9C225E

Schlammbad

0D9D225E

Knochenkeule

0D9E225E

Feuersturm

0D9F225E

Kaskade

0DA0225E

Schnapper

0DA1225E

Sternschauer

0DA2225E

Schädelwumme

0DA3225E

Dornkanone

0DA4225E

Umklammerung

0DA5225E

Amnesie

0DA6225E

Psykraft

0DA7225E

Weichei

0DA8225E

Turmkick

0DA9225E

Giftblick

0DAA225E

Traumfresser

0DAB225E

Giftwolke

0DAC225E

Stakkato

0DAD225E

Blutsauger

0DAE225E

Todeskuss

0DAF225E

Himmelsfeger

0DB0225E

Wandler

0DB1225E

Blubber

0DB2225E

Irrschlag

0DB3225E

Pilzspore

0DB4225E

Blitz

0DB5225E

Psywelle

0DB6225E

Platscher

0DB7225E

Säurepanzer

0DB8225E

Krabbhammer

0DB9225E

Explosion

0DBA225E

Kratzfurie

0DBB225E

Knochmerang

0DBC225E

Erholung

0DBD225E

Steinhagel

0DBE225E

Hyperzahn

0DBF225E

Schärfer

0DC0225E

Umwandlung

0DC1225E

Triplette

0DC2225E

Superzahn

0DC3225E

Schlitzer

0DC4225E

Delegator

0DC5225E

Verzweifler

0DC6225E

3. Pokémon

UE KP

0DBADD5E

Max KP

0DBAE5E

EP Max

0DA0F35E

0DB7205E

0DB9D15E

UE AP-1.Position

0D20E55E

UE AP-2.Position

0D20E65E

UE AP-3.Position

0D20A65E

UE AP-4.Position

0D20A95E

Level auf 99

0D84525E

Angr Max

0DBA0F5E

Vert Max

0DBAAB5E

Init Max

0DBAFE5E

Spez Max

0DBA665E

1. Fähigkeit

Pfund

0D22645E

Karateschlag

0D23645E

Duplexhieb

0D24645E

Kometenhieb

0D25645E

Megahieb

0D26645E

Zahltag

0D27645E

Feuerschlag

0D28645E

Eishieb

0D29645E

Donnerschlag

0D2A645E

Kratzer

0D2B645E

Klammer

0D2C645E

Guillotine

0D2D645E

Klingensturm

0D2E645E

Schwerttanz

0D2F645E

Zerschneider

0D30645E

Windstoss

0D31645E

Fluegelschlag

0D32645E

Wirbelwind

0D33645E

Fliegen

0D34645E

Klammergriff

0D35645E

Slam

0D36645E

Rankenhieb

0D37645E

Stampfer

0D38645E

Doppelkick

0D39645E

Megakick

0D3A645E

Sprungkick

0D3B645E

Fegekick

0D3C645E

Sandwirbel

0D3D645E

Kopfnuss

0D3E645E

Hornattacke

0D3F645E

Furienschlag

0D40645E

Hornbohrer

0D41645E

Tackle

0D42645E

Body Slam

0D43645E

Wickel

0D44645E

Bodycheck

0D45645E

Fuchter

0D46645E

Risikotackle

0D47645E

Rutenschlag

0D48645E

Giftstachel

0D49645E

2.Fähigkeit

Duonadel

0D4A5E5E

Nadelrakete

0D4B5E5E

Silberblick

0D4C5E5E

Biss

0D4D5E5E

Heuler

0D4E5E5E

Brueiler

0D4F5E5E

Gesang

0D505E5E

Superschall

0D515E5E

Ultraschall

0D525E5E

Aussetzer

0D535E5E

Säure

0D545E5E

Glut

0D555E5E

Flammenwurf

0D565E5E

Weissnebel

0D575E5E

Aquaknarre

0D585E5E

Hydropumpe

0D595E5E

Surfer

0D5A5E5E

Eisstrahler

0D5B5E5E

Blizzard

0D5C5E5E

Psystrahl

0D5D5E5E

Blubbstrahl

0D5E5E5E

Aurorastrahl

0D5F5E5E

Hyperstrahl

0D605E5E

Schnabel	Blättertanz	Agilität
0D615E5E	0D711B5E	0D821B5E
Bohrschnabel	Fadenschuss	Ruckzuckhieb
0D625E5E	0D721B5E	0D831B5E
Ueberroller	Drachenwut	Raserei
0D635E5E	0D731B5E	0D841B5E
Fusskick	Feuerwirbel	Teleport
0D645E5E	0D741B5E	0D851B5E
Konter	Donnerschock	Nachtnebel
0D655E5E	0D751B5E	0D861B5E
Geowurf	Donnerblitz	Mimikry
0D665E5E	0D761B5E	0D871B5E
Stärke	Donnerwelle	Kreideschrei
0D675E5E	0D771B5E	0D881B5E
Absorber	Donner	Doppelteam
0D685E5E	0D781B5E	0D891B5E
Megasauger	Steinwurf	Genesung
0D695E5E	0D791B5E	0D8A1B5E
Egelsamen	Erdbeben	Härtner
0D6A5E5E	0D7A1B5E	0D8B1B5E
Wachstum	Geofissur	Komprimator
0D6B5E5E	0D7B1B5E	0D8C1B5E
Rasierblatt	Schaufler	Rauchwolke
0D6C5E5E	0D7C1B5E	0D8D1B5E
Solarstrahl	Toxin	Konfustrahl
0D6D5E5E	0D7D1B5E	0D8E1B5E
Giftpuder	Konfusion	Panzerschutz
0D6E5E5E	0D7E1B5E	0D8F1B5E
Stachelspore	Psychokinese	Einigler
0D6F5E5E	0D7F1B5E	0D901B5E
Schlafpuder	Hypnose	Barriere
0D705E5E	0D801B5E	0D911B5E
	Meditation	Lichtschild
	0D811B5E	0D921B5E

3.Fähigkeit

Dunkelnebel

0D931B5E

Reflektor

0D941B5E

Energiefokus

0D951B5E

Geduld

0D961B5E

Metronom

0D971B5E

Spiegeltrick

0D981B5E

Finale

0D991B5E

4.Fähigkeit

Eierbombe

0D9AD35E

Schlecker

0D9BD35E

Smog

0D9CD35E

Schlammbad

0D9DD35E

Knochenkeule

0D9ED35E

Feuersturm

0D9FD35E

Kaskade

0DA0D35E

Schnapper

0DA1D35E

Sternschauer

0DA2D35E

Schädelwumme

0DA3D35E

Dornkanone

0DA4D35E

Umklammerung

0DA5D35E

Amnesie

0DA6D35E

Psykraft

0DA7D35E

Weichei

0DA8D35E

Turmkick

0DA9D35E

Giftblick

0DAAD35E

Traumfresser

0DABD35E

Giftwolke

0DACD35E

Stakkato

0DADD35E

Blutsauger

0DAD35E

Todeskuss

0DAFD35E

Himmelsfeger

0DB0D35E

Wandler

0DB1D35E

Blubber

0DB2D35E

Irrschlag

0DB3D35E

Pilzspore

0DB4D35E

Blitz

0DB5D35E

Psywelle

0DB6D35E

Platscher

0DB7D35E

Säurepanzer

0DB8D35E

Krabbhammer

0DB9D35E

Explosion

0DBAD35E

Kratzfurie

0DBBD35E

Knocherang

0DBCD35E

Erholung

0DBDD35E

Steinhagel

0DBED35E

Hyperzahn

0DBFD35E

Schärfer

0DC0D35E

Umwandlung

0DC1D35E

Triplette

0DC2D35E

Superzahn

0DC3D35E

Schlitzer

0DC4D35E

Delegator

0DC5D35E

Verzweifler

0DC6D35E

4. Pokémon

UE KP

0DBAC05E

Max KP

0DBAB61B

EP Max

0DA0021B

0DB7C61B

0DB9671B

UE AP-1.Position

0D20CF1B

UE AP-2.Position

0D20121B

UE AP-3.Position

0D209F1B

UE AP-4.Position

0D20941B

Level auf 99

0D84781B

Angr Max

0DBA5F1B

Vert Max

0DBAF61B

Init Max

0DBA391B

Spez Max

0DBABF1B

1. Fähigkeit

Pfund

0D22535E

Karateschlag

0D23535E

Duplexhieb

0D24535E

Kometenhieb

0D25535E

Megahieb

0D26535E

Zahltag

0D27535E

Feuerschlag

0D28535E

Eishieb

0D29535E

Donnerschlag

0D2A535E

Kratzer

0D2B535E

Klammer

0D2C535E

Guillotine

0D2D535E

Klingensturm

0D2E535E

Schwerttanz

0D2F535E

Zerschneider

0D30535E

Windstoss

0D31535E

Fluegelschlag

0D32535E

Wirbelwind

0D33535E

Fliegen

0D34535E

Klammergriff

0D35535E

Slam

0D36535E

Rankenhieb

0D37535E

Stampfer

0D38535E

Doppelkick

0D39535E

Megakick

0D3A535E

Sprungkick

0D3B535E

Fegekick

0D3C535E

Sandwirbel

0D3D535E

Kopfnuss

0D3E535E

Hornattaque

0D3F535E

Furienschlag

0D40535E

Hornbohrer

0D41535E

Tackle

0D42535E

Body Slam

0D43535E

Wickel

0D44535E

Bodycheck

0D45535E

Fuchtlert

0D46535E

Risikotackle

0D47535E

Rutenschlag

0D48535E

Giftstachel

0D49535E

2.Fähigkeit**Duonadel**

0D4AF15E

Nadelrakete

0D4BF15E

Silberblick

0D4CF15E

Biss

0D4DF15E

Heuler

0D4EF15E

Brueller

0D4FF15E

Gesang

0D50F15E

Superschall

0D51F15E

Ultraschall

0D52F15E

Aussetzer

0D53F15E

Säure

0D54F15E

Glut

0D55F15E

Flammenwurf

0D56F15E

Weissnebel

0D57F15E

Aquaknarre

0D58F15E

Hydropumpe

0D59F15E

Surfer

0D5AF15E

Eisstrahler

0D5BF15E

Blizzard

0D5CF15E

Psystrahl

0D5DF15E

Blubbstrahl

0D5EF15E

Aurorastrahl

0D5FF15E

Hyperstrahl

0D60F15E

Schnabel

0D61F15E

Bohrschnabel

0D62F15E

Ueberroller

0D63F15E

Fusskick

0D64F15E

Konter

0D65F15E

Geowurf

0D66F15E

Stärke

0D67F15E

Absorber

0D68F15E

Megasauger

0D69F15E

Egelsamen

0D6AF15E

Wachstum

0D6BF15E

Rasierblatt

0D6CF15E

Solarstrahl

0D6DF15E

Giftpuder

0D6EF15E

Stachelspore

0D6FF15E

Schlafpuder

0D70F15E

3.Fähigkeit**Blättertanz**

0D71245E

Fadenschuss

0D72245E

Drachenwut

0D73245E

Feuerwirbel

0D74245E

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!



A-Z

NINTENDO
CHEATS UND
LOSUNGEN

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 9) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.