

Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

Zum  
Raustrennen  
und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 10/99

Taktiken für alle drei Rassen

## Aliens vs. Predator

Rückkehr nach Na Pali

## Unreal Addon

Alle Levels gelöst

## Descent 3

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

### Lösungen & Taktiken

Aliens vs. Predator	215
Command&Conquer 3	205
Descent 3	219
Hidden & Dangerous	225
Unreal Addon	210
Unreal Tournament	207
Warhammer 40K:	
Chaos Gate	223

### Kurztips & Cheats

Aliens vs. Predator	197
Baldur's Gate	197
Call to Power	197
Commandos Addon	197
Dark Omen	197
Descent 3	198
Dungeon Keeper 2	198
Half-Life	
(deutsche Version)	199
Hell-Copter	199

Heroes of M & M 3	199
Hidden & Dangerous	199
Jagged Alliance 2	200
Lands of Lore 3	200
MechWarrior 3	200
Midtown Madness	200
NBA Live 99	201
Need for Speed 4	201
Outcast	201
Rage of Mages 2	202
Recoil	202

Requiem	202
Re-Volt (Demo)	202
Starfleet Command	202
Star Wars Episode 1: Racer	202
T.A. Kingdoms	203
TOCA 2	203
Top Gun: Hornet's Nest	203
Unreal Tournament	209
Die Völker	203
Wet Attack	203
X-Beyond the Frontier	203

# 10/99

Lesen Sie auf  
Seite 203:

## bis zu 1000 Mark Belohnung!



# Tips&Tricks-Index 11/98 bis 10/99

Kompletter  
Tips-Index auf  
DataStar auf  
der Bonus-CD

Spieltitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Abe's Odyssey	12/98	C 0491	Descent 3	10/99	K 0756	Imperialismus 2	6/99	K 0619	NHL 99	1/99	C 0494	StarCraft: Brood War	3/99	K 0529
Age of Empires	4/99	C 0551	Deshtkarz	12/98	K 0406	Imperialismus 2	7/99	C 0650	NHL 99	2/99	C 0494	StarCraft: Brood War	4/99	C 0567
Age of Empires	5/99	C 0585	Deshtkarz	2/99	C 0487	Incubation	4/99	C 0659	NHL 99	3/99	C 0522	StarCraft: Brood War	5/99	T 0595
Age of Empires	9/99	K 0729	Drachkar	3/99	C 0519	Industriegigant, der	1/99	C 0492	Nice 2	2/99	C 0494	StarCraft: Brood War	8/99	K 0686
Age of Empires Addon	1/99	L 0467	Discworld Noir	9/99	L 0730	Interstate 76	5/99	K 0586	Nice 2	3/99	C 0522	StarCraft: Brood War	10/99	K 0160
Age of Empires Addon	12/98	C 0407	Draken (Demo)	9/99	K 0729	Jagged Alliance 2	7/99	T 0571	Nice 2	6/99	C 0615	StarSiege	6/99	K 0611
Airline Tycoon	4/99	C 0557	Dune 2000	11/98	C 0385	Jagged Alliance 2	7/99	C 0551	Nice 2	7/99	C 0552	StarSiege	8/99	C 0686
Airline Tycoon	5/99	K 0585	Dungeons Keeper 2	9/99	C 0729	Jagged Alliance 2	8/99	L 0635	Nightlong	12/98	L 0436	Star Trek: Birth of the		
Airline Tycoon FC	8/99	K 0687	Dungeons Keeper 2	9/99	L 0747	Jagged Alliance 2	8/99	C 0587	O.D.T.	1/99	C 0494	Federation	9/99	C 0729
Alien vs. Predator	9/99	C 0765	Dungeons Keeper 2	10/99	C 0758	Jagged Alliance 2	9/99	C 0125	Outcast	9/99	L 0133	Star Wars: Episode I	8/99	C 0689
Alien vs. Predator	10/99	T 0712	Dynasty General	11/98	T 0492	Jagged Alliance 2	10/99	K 0750	Outcast	10/99	C 0759	Star Wars: Episode I		
Alien vs. Predator	10/99	C 0755	Earthworm Jim 2	11/98	C 0386	Jedi Knight Compil.	1/99	C 0492	Panzer Gen. 3D	11/98	C 0390	Racer	9/99	C 0729
Alpha Centauri	4/99	T 0585	Emergency	3/99	C 0320	Jedi Knight Compil.	4/99	C 0557	Pizza Syndicate	5/99	T 0509	Star Wars Episode I		
Alpha Centauri	5/99	T 0609	Enemy Infestation	3/99	K 0520	King's Quest 8	1/99	K 0492	Pizza Syndicate	7/99	C 0552	Racer	10/99	K 0160
Alpha Centauri	6/99	C 0613	Enemy Infestation	6/99	C 0674	King's Quest 8	3/99	C 0500	Pizza Syndicate	8/99	K 0686	Star Wars: Rogue Sq.	2/99	K 0485
Alpha Centauri	7/99	K 0645	ESPN Pro Boarder	3/99	K 0520	King's Quest 8	6/99	C 0675	Pizza Syndicate	9/99	K 0121	Star Wars: Rogue Sq.	3/99	C 0524
Alpha Centauri	8/99	K 0683	ESPN Pro Boarder	5/99	K 0585	KKND 2	12/98	C 0409	Populous 3	12/98	T 0439	Star Wars: Rogue Sq.	6/99	C 0518
Anno 1602	11/98	K 0385	ESPN Pro Boarder	9/99	C 0124	KKND 2	4/99	C 0550	Populous 3	1/99	L 0490	Street Wars	9/99	K 0120
Anno 1602	1/99	C 0439	European Air War	12/98	T 0425	Klingens Hero Guard	11/98	C 0380	Populous 3	2/99	L 0514	SWAT 2	4/99	C 0551
Anno 1602	5/99	C 0505	Excessive Speed	2/99	C 0401	Knights & Merchants	11/98	L 0392	Populous 3	2/99	C 0484	T.A. Kingdoms	9/99	T 0149
Anno 1602	6/99	C 0813	Expendable	7/99	K 0650	Knights & Merchants	11/98	K 0388	Powerslide	2/99	C 0484	T.A. Kingdoms	10/99	K 0161
Anno 1602	7/99	C 0649	Expendable	8/99	C 0584	Knights & Merchants	12/98	K 0429	Quest for Glory 5	5/99	L 0606	Test Drive 5	3/99	C 0524
Anno 1602	8/99	K 0683	Extreme Assault	1/99	C 0490	Knights & Merchants	1/99	C 0493	Rage of Mages	12/98	C 0477	Test Drive 5	8/99	C 0689
Army Men	11/98	K 0395	Extreme G2	4/99	C 0550	Kurt	5/99	T 0591	Rage of Mages 2	8/99	K 0686	Test Drive 5	9/99	C 0729
Army Men	2/99	C 0491	F1 Racing Sim.	11/98	K 0386	Kurt	7/99	C 0657	Rage of Mages 2	10/99	C 0160	OCA 2	7/99	C 0552
Army Men	3/99	C 0519	F-16 Multitool F.	2/99	C 0481	Kurt	9/99	C 0126	Railroad Tycoon 2	12/98	T 0432	TOCA 2	9/99	K 0729
Army Men 2	7/99	C 0649	F-16 Multitool Fighter	3/99	C 0520	Lands of Lore 2	11/98	K 0380	Railroad Tycoon 2	2/99	C 0495	TOCA 2	10/99	K 0767
Baldur's Gate	3/99	L 0529	F-16 Multitool Fighter	8/99	K 0684	Lands of Lore 3	6/99	L 0627	Railroad Tycoon 2	3/99	K 0589	Tomb Raider 2	3/98	K 0755
Baldur's Gate	4/99	K 0551	F-22 Lightning 3	8/99	K 0684	Lands of Lore 3	7/99	K 0657	Rainbow Six	9/99	K 0721	Tomb Raider 3	2/99	L 0488
Baldur's Gate	8/99	T 0599	F-22 Lightning 3	9/99	C 0124	Lands of Lore 3	8/99	K 0686	Rainbow Six	11/98	C 0290	Tomb Raider 3	3/99	K 0524
Baldur's Gate	5/99	C 0585	F-22 Raptor	1/99	C 0490	Lands of Lore 3	10/99	K 0758	Rainbow Six	12/98	C 0477	Tomb Raider 3	4/99	T 0579
Baldur's Gate	6/99	K 0519	Falcon 4.0	5/99	C 0581	Little Big Adv. 2	11/98	C 0380	Rainbow Six	1/99	K 0495	Tomb Raider 3	4/99	K 0561
Baldur's Gate	8/99	C 0582	Fallout 2	3/99	K 0520	Lords of Magic	12/98	C 0409	Rainbow Six	6/99	K 0516	Tomb Raider 3	5/99	K 0550
Baldur's Gate	10/99	K 0714	Fallout 2	4/99	K 0552	Lords of Magic SE	2/99	C 0487	Recoil	3/99	C 0522	Tomb Raider 3	6/99	K 0619
Baldur's Gate Addon	8/99	L 0715	Fallout 2	5/99	K 0587	Machines	6/99	K 0515	Recoil	4/99	C 0550	Tomb Raider 3	9/99	C 0729
Baldur's Gate Addon	9/99	C 0729	Fallout 2	5/99	K 0587	Machines	8/99	C 0586	Recoil	6/99	K 0516	Top Gun		
Battlezone	11/98	C 0285	Fallout 2	2/99	K 0491	Mana	2/99	K 0482	Recoil	7/99	K 0652	Hornet's Nest	10/99	C 0767
Biosys	4/99	K 0557	Fifa 99	4/99	K 0553	Master of Orion 1	1/99	T 0774	Recoil	10/99	K 0160	Total Annihilation	12/98	C 0472
Birth of the Federation	8/99	K 0683	Fifa 99	5/99	K 0587	Master of Orion 2	1/99	C 0493	Redline	8/99	C 0681	Total Annihilation	8/99	C 0689
Blithiss Fun	9/99	C 0723	Fifa 99	6/99	C 0674	Mayday	11/98	T 0496	Requiem	9/99	C 0721	Trespasser	1/99	K 0495
Bundesliga 99	1/99	K 0385	Final Fantasy 7	11/98	K 0386	Mayday	11/98	C 0380	Requiem	10/99	C 0760	Trespasser	2/99	C 0407
Bundesliga 99	3/99	K 0519	Final Fantasy 7	12/98	K 0409	Mayday	12/98	C 0409	Return Fire 2	12/98	K 0160	Trespasser	5/99	C 0590
Bundesliga 99	5/99	C 0585	Final Fantasy 7	1/99	C 0490	Mech Command.	5/99	C 0586	Return to Kronos	2/99	K 0485	Trespasser	8/99	K 0529
Bundesliga 99	6/99	K 0613	Final Fantasy 7	2/99	C 0487	MechWarrior 3	8/99	L 0651	Return to Kronos	4/99	C 0550	Turok 2	6/99	C 0618
Bundesliga Man. 98	12/98	C 0401	Final Fantasy 7	4/99	C 0559	Micro Mach. V3	12/98	C 0409	Return to Kronos	6/99	C 0516	Turok 2	9/99	K 0129
BM Hattrick	12/98	C 0401	Final Fantasy 7	5/99	K 0581	Midtown Madness	8/99	C 0586	Re-Volt (Demo)	10/99	C 0760	Unreal	11/98	K 0391
Cesar 3	12/98	T 0422	Final Fantasy 7	8/99	K 0684	Midtown Madness	8/99	T 0709	Rollcage	4/99	K 0560	Unreal	12/98	K 0412
Cesar 3	1/99	C 0499	Fleet Command	1/99	C 0491	Midtown Madness	9/99	C 0725	Rollcage	6/99	C 0516	Unreal	1/99	K 0496
Cesar 3	3/99	C 0519	Frankreich '98	4/99	C 0559	Midtown Madness	10/99	C 0158	Rollcage	6/99	T 0635	Unreal	3/99	C 0590
Cesar 3	4/99	K 0557	Future Cop LAPD	4/99	C 0559	Might & Magic 6	11/98	K 0289	Rollcage	7/99	K 0652	Unreal	8/99	C 0689
Cesar 3	5/99	C 0585	Gangsters	5/99	K 0507	Might & Magic 6	5/99	K 0588	Rollcage	8/99	K 0681	Unreal	10/99	C 0767
Cesar 3	6/99	K 0613	Gangsters	6/99	C 0587	Might & Magic 6	8/99	K 0686	Rollcage	9/99	C 0721	Unreal	10/99	T 0765
Cesar 3	7/99	C 0549	Gangsters	11/98	C 0387	Might & Magic 7	9/99	T 0151	Rollcage	2/99	C 0485	Unreal	4/99	C 0567
Cesar 3	8/99	K 0684	Gangsters	12/98	L 0474	Missing in Action	1/99	C 0492	Shogo	3/99	C 0523	Urban Assault	11/98	T 0400
Cesar 3	9/99	K 0723	Grand Prix 500ccm	1/99	T 0418	Monkey Island 3	1/99	K 0492	Shogo	12/98	C 0412	Viper Racing	4/99	C 0562
Call to Power	7/99	T 0611	Grand Prix Legends	12/98	L 0474	Monkey Island 3	5/99	K 0588	Shogo	4/99	C 0560	Völker, die	8/99	T 0707
Call to Power	10/99	C 0155	Grand Prix Legends	1/99	L 0496	Men Te Madness 2	1/99	C 0494	Siedler 3	2/99	L 0509	Völker, die	9/99	K 0129
Centipede	1/99	C 0439	Grand Prix Legends	5/99	K 0581	Motocross Madness	11/98	K 0389	Siedler 3	2/99	K 0496	Völker, die	10/99	K 0761
Colin McRae Rally	11/98	T 0398	Grand Prix Legends	8/99	C 0589	Motocross Madness	12/98	K 0409	Siedler 3	3/99	L 0533	Wargame	2/99	K 0491
Colin McRae Rally	1/99	C 0439	Grand Prix Legends	1/99	K 0491	Motocross Madness	1/99	C 0494	Siedler 3	3/99	K 0523	Wargame	3/99	C 0524
Colin McRae Rally	5/99	C 0586	Grand Prix Legends	5/99	K 0581	Motocross Madness	3/99	C 0521	Siedler 3	4/99	K 0550	Wargame	7/99	C 0653
Commandos	11/98	K 0285	Grand Prix Legends	7/99	C 0650	Moto Racer 2	2/99	K 0482	Siedler 3	5/99	K 0589	War of the Worlds	2/99	K 0481
Command&Conq. 3	10/99	T 0163	GTA	11/98	K 0386	Moto Racer 2	7/99	C 0652	Siedler 3	6/99	K 0617	War of the Worlds	3/99	C 0524
Commandos	12/98	K 0406	GTA London 1969	7/99	C 0650	Myth 2	3/99	K 0522	Siedler 3	7/99	C 0656	Warzone 2100	6/99	K 0618
Commandos	1/99	K 0499	GTA London 1969	9/99	T 0791	Myth 2	6/99	C 0615	Siedler 3	8/99	K 0589	Warzone 2100	7/99	T 0562
Commandos	2/99	K 0481	Half-Life (deutsch)	3/99	K 0527	NBA 98	12/98	K 0409	Siedler 3	9/99	K 0721	Warzone 2100	7/99	C 0654
Commandos Addon	6/99	L 0515	Half-Life (deutsch)	5/99	C 0587	NBA 99	2/99	K 0483	Siedler 3 Addon	6/99	L 0631	Warzone 2100	8/99	C 0688
Commandos Addon	6/99	C 0613	Half-Life (deutsch)	6/99	K 0614	NBA Live 99	5/99	C 0615	Silver	6/99	K 0589	Warzone 2100	9/99	C 0729
Commandos Addon	7/99	C 0549	Half-Life (deutsch)	8/99	K 0685	NBA Live 99	9/99	C 0726	Silver	6/99	L 0621	Wet Attack	10/99	C 0767
Commandos Addon	8/99	K 0684	Half-Life (deutsch)	10/99	C 0757	NBA Live 99	10/99	C 0752	Sin City 3000	4/99	T 0575	W140K: Cincos Gate	10/99	T 0781
Commandos Addon	10/99	K 0735	Hedz	12/98	T 0420	NBA Live 99	6/99	C 0615	Sin City 3000	4/99	C 0581	Wing Commander 5	4/99	C 0562
Conflict: FreeSpace	12/98	K 0408	Hedz	1/99	C 0492	NBA Live 99	11/98	C 0389	Sin City 3000	5/99	C 0599	Worms Armageddon	7/99	K 0654
Constructio	11/98	K 0385	Hell-Copter	10/99	C 0751	NBA Live 99	12/98	C 0410	Sin City 3000	7/99	C 0652	Worms Armageddon	8/99	C 0689
Constructio 2	12/98	K 0408	Heretic 2	1/99	C 0492	NBA Live 99	1/99	K 0494	Speedhead	2/99	C 0486	X-Repaid the Frontier	10/99	K 0161
Constructio 2	2/99	K 0491	Heretic 2	2/99	C 0482	NBA Live 99	2/99	K 0494	Speed Busters	6/99	C 0617	X-COM: TPTD	11/98	T 0404
Dark Omen	10/99	C 0755	Heretic of M & M 3	7/99	C 0550	NBA Live 99	3/99	C 0522	Spidecross	6/99	C 0617	X-COM: TPTD	1/99	C 0496
Dark Project	3/99	K 0519	Heretic of M & M 3	8/99	T 0711	NBA Live 99	4/99	K 0565	Sports Car GT	7/99	C 0589	X-Wing Alliance	7/99	T 0555
Dark Project	4/99	L 0562	Heretic of M & M 3	9/99	K 0729	NBA Live 99	5/99	C 0589	StarCraft	12/98	K 0472	X-Wing Alliance	7/99	C 0654
Dark Project	5/99	K 0596	Heretic of M & M 3	10/99	K 0151	NBA Live 99	9/99	C 0126	StarCraft	1/99	C 0495	X-Wing Alliance	8/99	K 0680
Dark Project	6/99	C 0674	Heavy Gear 2	3/99	C 0729	NBA Live 99	10/99	C 0126	StarCraft	2/99	K 0486	You don't know Jack	4/99	K 0562
Descent Hunter 2	1/99	C 0490	Hidden & Dangerous	10/99	C 0757	NBA Live 99	11/98	K 0389	StarCraft	7/99	K 0653	You don't know Jack	8/99	K 0650
Delta Force	12/98	T 0426	Hidden & Dangerous	10/99	T 0762	NHL 98	12/98	C 0470	StarCraft: Brood War	3/99	L 0595	Zapocalypse Deluxe	11/98	C 0491
Delta Force	3/99	C 0519	Hidden & Dangerous	10/99	T 0762	NHL 99								





**Aliens vs. Predator:** Solche Situationen sind im Unverwundbarkeits-Modus kein Problem.

## Aliens vs. Predator

Zusätzlich zu denen in der Septemberausgabe haben wir noch weitere Cheat-Codes zum SF-Shooter zugesandt bekommen. Damit sie funktionieren, müssen Sie zuerst den Savegame-Patch von unserer Bonus-CD (Heft 9/99) installieren. Anschließend rechtsklicken Sie auf das Desktop-Icon. Im Kontextmenü wählen Sie »Eigenschaften«, und unter »Verknüpfung« fügen Sie in »Ziel« den Parameter »-debug« hinzu. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Icon. Im Spiel drücken Sie ☐, um die Konsole zu öffnen und geben dort die Codes aus der Tabelle ein. Sobald Sie mit **ENTER** bestätigen, werden die Schummelleien wirksam. Kleiner Wermutstropfen: Im Debug-Modus können Sie nicht mehr in den nächsten Level wechseln.

Cheat	Wirkung
GOD	unsterblich
FREAKOFTHE-UNIVERSE	Marine wird unsterblich
SKULLCOLLECTOR	Predator wird unsterblich
THEONEDeadLY-CREATUREEVER-CREATED	Alien wird unsterblich
GIVEALLWEAPONS	alle Waffen
OBSERVER	unsichtbar
GIMME_CHARGE	volle Energie für Predator
SHOWCOORDS	Koordinaten anzeigen
SHOWFPS	Framerate anzeigen
RIPLEY_WAS_HERE	versteckter Level
ALIENBOT	erstellt Alien
PREDOBOT	erstellt Predator
MARINEBOT	erstellt Marine
WINNEROFTHE-ONEGREATBATTLE-OFTHEUNIVERSE	Alien wird zu Xenomorph
LIGHT	Licht um Sie herum

## Baldur's Gate

**TIP 1:** Sobald Sie eine gewisse Anzahl von Spielständen in Interplays Rollenspiel-Epos angelegt haben, nehmen leider auch die Speicher- und Ladezeiten epische Ausmaße an. Um dies zu vermeiden, erstellen Sie ein Verzeichnis Ihrer Wahl und verschieben ältere Spielstände, die Sie nicht mehr unmittelbar benötigen, dorthin. Wollen Sie dann doch wieder einmal zurück in vergangene Tage, kopieren Sie den entsprechenden Spielstand einfach wieder zurück in das »SAVE«-Unterverzeichnis Ihres Spieleordners.

**TIP 2:** Verfluchte Gegenstände können Sie ganz einfach loswerden. Das einzige, was Sie dazu brauchen, ist ein Dieb in Ihrer Party. Der kann nämlich praktischerweise auch die eigenen Leute bestehlen. Unter Umständen braucht er zwar mehrere Versuche, aber wenn er es geschafft hat, ist ihm sein »Opfer« bestimmt nicht böse.



**Baldur's Gate:** Bei dieser Anzahl von Spielständen steigt die Ladezeit erheblich.

## Call to Power

Mit einem Texteditor können Sie sich den Aufbau Ihrer Zivilisation erheblich vereinfachen. Gehen Sie dazu in das Unterverzeichnis `\CTP_DATA\DEFAULT\GAMEDATA`, und schauen Sie sich einige der Textdateien dort an. Besonders interessant ist in der

»DIFFDB.TXT« der Eintrag »STARTING\_GOLD«. Je nachdem, was Sie hier eintragen, können Sie ein neues Spiel mit sehr viel Geld beginnen. Auch die Datei »UNITS.TXT« sollten Sie sich einmal zu Gemüte führen. Die Einträge erklären sich weitgehend selbst. Nachdem Sie eine Sicherheitskopie der Dateien angelegt haben, können Sie munter drauflosexperimentieren.

## Commandos: Im Auftrag der Ehre

Ein außergewöhnliches Versteck in Eidos' Echtzeit-Strategie hat Tobias Friedrich aus Philippssthal entdeckt: Der tote Elefant in der zweiten Mission kann wie ein normales Haus betreten werden. Auf gleichem Wege kommen Sie auch wieder hinaus.

## Dark Omen

Das Schlachtgetümmel in der zweiten Warhammer-Umsetzung (jetzt zum Budgetpreis) wird mit den folgenden Cheats gleich harmloser.

**TIP 1:** Tippen Sie im Hauptmenü »FUDGEISLUSH« ein, woraufhin ein Donner als Bestätigung ertönt. Im Truppenbildschirm (also vor oder nach einer Schlacht) helfen Ihnen dann die folgenden Tastenkombinationen.

Tastenkombination	Wirkung
CTRL + C + G	1.000 Gold extra
CTRL + C + T	1.000 Gold weniger
CTRL + C + E	steigert die Erfahrung der ausgewählten Einheit
CTRL + C + U	ausgewählte Einheit wird in der Schlacht nicht mehr fliehen

**TIP 2:** Mit »DONTMESSWITHME« (im Hauptmenü) aktivieren Sie einen weiteren Schummelmodus für den Truppenbildschirm.

## GameStar DataStar

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher in GameStar erschienenen Tips und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf jeder GameStar-Bonus-CD im Menüpunkt »Special«. Das Programm lässt sich bequem von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen.



Auf Bonus-CD:  
DataStar





**Dark Omen:** Auch kleine Köpfe werden von unserer Streitmacht eingeschlagen.

Tastenkombination	Wirkung
CTRL + C + F	volle Erfahrung für alle Einheiten
CTRL + C + I	ausgewählte Einheit wird unsterblich
CTRL + C + M	alle magischen Gegenstände

**TIP 3:** Die folgenden Tasten werden in der Schlacht gedrückt, um zu cheaten. Tippen Sie vorher im Hauptmenü »BRINGEMON« ein.

Taste	Wirkung
CTRL gedrückt halten	feindliche Einheiten anwählen
K gedrückt halten	die ausgewählte Fernkampf-Einheit trifft immer
W	volle Magiepunkte

**TIP 4:** Wenn Sie hingegen im Hauptmenü »LOOKLIVELY« schreiben, können Sie in den Schlachten mit folgenden Tasten schummeln.

Taste	Wirkung
D gedrückt halten	wenn Sie eine Einheit anklicken, wird sie zerstört
R gedrückt halten	ausgewählte Fernkampf-Einheit schaltet auf Dauerfeuer um

**TIP 5:** Die restlichen Cheats sind ebenfalls im Hauptmenü einzugeben, sie wirken direkt in den Schlachten.

Cheat	Wirkung
SQUAREWINDOW	öffnet ein Zoomfenster
SMECHHEAD	Truppen haben kleine Köpfe
BENNYHILL	Spiel läuft schneller
OVERBYCHRISTMAS	mit [F7] beenden Sie eine Schlacht siegreich

## Descent 3

Für Interplays Tunnel-Schießerei haben wir die wirksamsten Cheats für Sie zusammengesucht. Geben Sie die Codes einfach während des Spiels ein.

Cheat	Wirkung
IVEGOTIT	alle Waffen, Energie und Schilde
BURGERGOD	unsterblich
TREESQUID	ganze Karte
MORECLANG	nächster Level
DEADOFNIGHT	alle Gegner werden zerstört
TUBERACER	Schilde auf 210
TESTICUS	unsichtbar
FRAMELENGTH	Anzeige der Framerate
BYEBYEMONKEY	Außenansicht
SHANANIGANS	veränderte Texturen
TELETUBBIES	veränderte Sonne

## Dungeon Keeper 2

Eine große Zahl von Tips zu Bullfrogs Kerker-Hatz erreichte uns diesen Monat. Wir haben die besten Kniffe für Sie herausgesucht.

**TIP 1:** Einzelne Levels können Sie frei anwählen, wenn Sie das Spiel mit dem Parameter »levelX« starten, wobei »X« die Nummer des Levels ist. Am einfachsten geht das mit einem Rechtsklick auf das Desktop-Icon. Im Kontextmenü wählen Sie »Eigenschaften« und gehen dort auf den Reiter »Verknüpfung«. Bei »Ziel« schreiben Sie hinter die Anführungszeichen dann »levelX«. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel per Doppelklick. Die Nummern der Kampagnenlevels sind »1« bis »20«, wobei die Levels »6«, »11« und »15« noch in »A« und »B« unterteilt sind. Die Geheimlevel heißen »secret1« bis »secret5«.

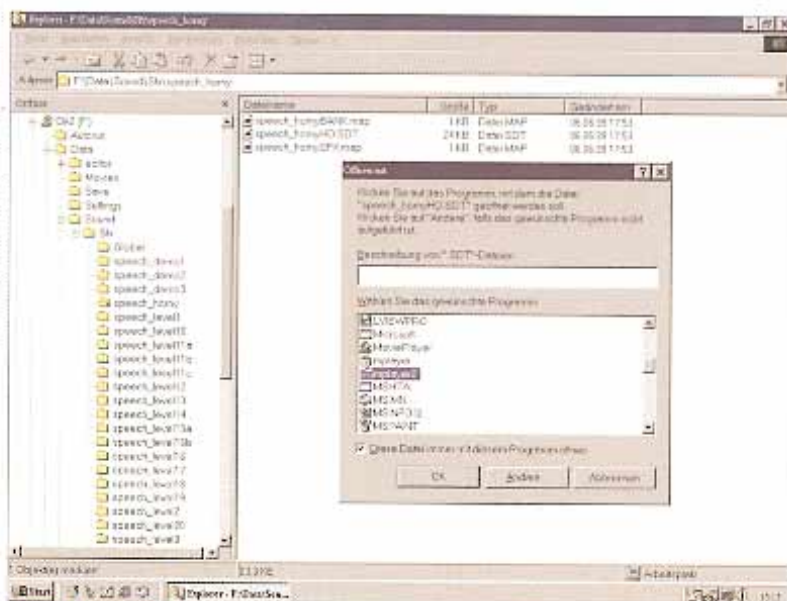
**TIP 2:** Mit unseren Cheatcodes haben Sie es wesentlich einfacher, Ihre Höhlen frei

von spießiger Helden-Brut zu halten. Drücken Sie CTRL, ALT und C gleichzeitig, und geben Sie anschließend bei gedrückter SHIFT-Taste die folgenden Schummelleien ein.

Cheat	Wirkung
DONOTFEARTHEREAPER	Mission erfolgreich beenden
IBELIEVEITSMAGIC	alle Zauber
FITTHEBEST	alle Fallen
THISISMYCHURCH	alle Räume
FEELTHEPOWER	alle Kreaturen auf Level zehn
NOWTHERAINHASGONE	Karte aufdecken
SHOWMETHEMONEY	volle Schatzkammer

**TIP 3:** Wenn Sie sich ein Video Ihrer Wahl ansehen wollen, kopieren Sie die Datei »RAP.EXE« aus dem »\GERMAN«-Unterverzeichnis der Spiele-CD in ein separates Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Das gewünschte Video aus dem Verzeichnis »MOVIES« schieben Sie anschließend in den gleichen Ordner und benennen es in »RAP.TGQ« um. Mit einem Doppelklick auf die »RAP.EXE« erscheint Ihr Wunschfilm auf dem Monitor. Die Sounddateien auf der CD können Sie sich mit jedem beliebigen MP3-Player anhören. Falls er deren Endung »SDT« nicht akzeptiert, benennen Sie sie einfach in »MP3« um.

**TIP 4:** Damit Ihre Monster sofort nach dem Abwurf am Kampfplatz ins Geschehen eingreifen können, sollten Sie sie zuerst woanders absetzen. Jetzt warten Sie und nehmen Ihren Schergen



**Dungeon Keeper 2:** Alle Sprachsamples lassen sich mit dem Media-Player anhören.



wieder auf, kurz bevor er sich berappelt hat. Wenn Sie ihn nun ins Gefecht schmeißen, ist er sofort einsatzbereit.

**TIP 5:** Mischa Möller hat herausgefunden, daß Sie sich die Zeit ein wenig verkürzen können, die einige Zauber benötigen, um sich wieder aufzuladen. Drücken Sie dazu direkt nach dem Zauber **CTRL** und **3** zum Schnellspeichern und gleich anschließend **CTRL** und **1**, um wieder zu laden. Wunderbarerweise ist Ihr Zauberspruch sofort erneut einsatzbereit.

**TIP 6:** Um auch andere Kreaturen als Imps auf beliebigen Trampelpfaden abzusetzen, müssen Sie nach dem Geschöpf Ihrer Wahl einfach einen Imp dazu aufnehmen. Durch einen schnellen Doppelklick lassen sich nun beide absetzen, wo Sie wollen.

**TIP 7:** Michael Schmidt aus Erfstadt fängt die eindringenden Helden mit über Lava gebauten Steinbrücken. Locken Sie die Feinde darauf, und verkaufen Sie die Brückenteile vor und hinter ihnen. Mit angepaßten Kreaturen, wie beispielsweise den feuerfesten Salamandern, können Sie dann sogar relativ gefahrlos einen Angriff starten.

**TIP 8:** Mit dem Zauberspruch »Zusammenruf« läßt sich Geld sparen. Sie sollten ihn, außer in der Nähe Ihrer Schatzkammer, immer bestehen lassen. Dann kommt zwar trotzdem die Meldung über den Zahltag, Ihr Kontostand bleibt aber unverändert.

**TIP 9:** Eine höhere Auflösung als die standardmäßigen 800 mal 600 Pixel können Sie in der Windows-Registry aktivieren. Klicken Sie dazu auf »Start«, anschließend auf »Ausführen«, und geben Sie dort »REGEDIT« ein. Unter »HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Video« finden Sie drei Einträge, die alle »Res Enabled« lauten. Ändern Sie deren Werte jeweils von »0« auf »1« um. Den entsprechend leistungsfähigen Rechner vorausgesetzt, können Sie jetzt im Spiel Auflösungen von bis zu 1600x1200 einstellen.

## Half-Life (deutsche Version)

**TIP 1:** Wenn Ihnen die Perspektive in Valves Referenz-Shooter nicht gefällt, läßt sich dies leicht ändern. Erstellen



Half-Life: Mehr Übersicht im Ego-Shooter.

Sie, falls nicht schon vorhanden, im »\VALVE«-Unterverzeichnis die Datei »AUTOEXEC.CFG« mit einem Texteditor. In dieser geben Sie die Zeile »DEFAULT\_FOV 120« ein, um mehr Übersicht zu haben. Höchstmöglicher Wert ist 170, der Standard beträgt 90. Experimentieren Sie ruhig ein bißchen herum, um Ihr Optimum zu finden.

**TIP 2:** Einen weiteren, äußerst nützlichen Trick sandte uns Falco Claus aus Talheim. Starten Sie das Spiel mit der Option »-console«, indem Sie auf das Desktop-Icon rechtsklicken und im Kontextmenü »Eigenschaften« wählen. Unter »Verknüpfung« tragen Sie im Feld »Ziel« hinter den Anführungszeichen »-console« ein. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick. Per **ESC**-Taste rufen Sie jetzt die Konsole auf. Dort tippen Sie »SV\_CHEATS 1« ein, damit der Schummel-Modus aktiviert wird. Wenn Sie nun »IMPULSE 357« eingeben, bekommen Sie für jede Ihrer Waffen ein Päckchen Munition, eine Batterie für den Schutzanzug und außerdem alle Waffen, die Sie noch nicht besitzen.

## Heil-Copter

**TIP 1:** Sebastian Namyslo und Pavel Koc aus Hamburg haben zwei nützliche Cheats für Ubi-Softs Heli-Action herausgefunden. Geben Sie die Codes einfach als Spielernamen ein, und beachten Sie die Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
KazzyMazzy	Missionen direkt anwählbar
ArtificialJack	Power-Armor

**TIP 2:** Mit den Windows-Tools können Sie Ihren Helikopter höllisch schnell aufrüsten. Spielen Sie dazu die erste Mission erfolgreich durch, und schreiben Sie sich Ihren Konto- und Punktstand auf. Mit dem Windows-

Rechner können Sie diese Werte von »DEC« nach »HEX« umrechnen. Klicken Sie jetzt auf »Start« und dann auf »Ausführen«. Geben Sie dort »REGEDIT« ein, und gehen Sie zum Eintrag »HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\UBISOFT\HELLCOPTER\1.6«. Per Rechtsklick auf »gameconfig« öffnet sich das Fenster »Binärwert bearbeiten«. Suchen Sie die hexadezimalen Werte, die Sie ermittelt haben, und überschreiben Sie sie mit »FF FF FF«. Sobald Sie Ihre Kampagne fortsetzen, haben Sie so viele Punkte und Scheine auf dem Konto, daß es ein Leichtes ist, Ihre Maschine zu tunen.

## Heroes of Might and Magic 3

Von Wanja Relitzki bekamen wir einen Tip für fortgeschrittene Multiplayer-Partien. Wählen Sie als Karte Necropolis und als Helden Galthran. Rekrutieren Sie Helden, die möglichst viele »billige« Kreaturen mitbringen. Diese wandelt Galthran per Transformer in Skelette um. Wenn ein Held beispielsweise 60 Gremlins mitbringt, haben Sie durch das Transformieren billig und vor allem schnell 60 Skelette bekommen. Führen Sie diese Taktik konsequent fort. Wenn Sie erst einmal 1.500 Skelette haben, können auch Drachen nicht mehr viel gegen Sie ausrichten.

## Hidden & Dangerous

Zusätzlich zu denen aus der Septemberausgabe haben wir weitere Cheats zur 3D-Ballerei von Take 2. Tippen Sie in einem beliebigen Menü »IAM-CHEATER«, um den Schummelmodus zu aktivieren. Danach können Sie während des Spiels die folgenden



Hidden and Dangerous: Dieser Kopftreffer läßt unseren unverwundbaren Kämpfer kalt.



Codes eingeben. Zur Bestätigung hören Sie einen Klick. Falls Sie Version 1.1 oder höher besitzen, sollten Sie es mit »IWILLCHEAT« probieren.

Cheat	Wirkung
GAMEDONE	Mission erfolgreich beenden
NOHITS	unsterblich
ALLITEMS	alle Waffen mit voller Munition
GOODHEALTH	volle Gesundheit
KILLTHEMALL	alle Feinde werden getötet
OPENALDOOR	alle Türen offen
RESURRECT	gibt Leben zurück
ENEMYF	zeigt alle Feinde vor Ihnen
ENEMYB	zeigt alle Feinde hinter Ihnen
FUNNYHEAD	große Köpfe
SHOWTHEEND	zeigt den Abspann
PLAYERCOORDS	zeigt Ihre Koordinaten an
QUICKLOAD	lädt letzten Spielstand
LARACROFT	andere Uniformen

## Jagged Alliance 2

**TIP 1:** Einen kleinen Bug in Topwares Strategie-Thriller hat Peter Homrighausen aus Erkrath entdeckt. Legen Sie einen Ihrer Söldner parallel so nah wie möglich an die Tür oder Wand, durch die Sie hindurch wollen. Jetzt stellen Sie einen zweiten Kämpfer direkt neben ihn und lassen die beiden ihre Positionen tauschen. Auch ohne Schlüssel oder Dietrich haben Sie nun einen Mann in dem vorher unzugänglichen Raum.

**TIP 2:** Damit Sie im Stealth-Modus nicht wertvolle Aktionspunkte verschwenden, beherrsigen Sie am besten den Rat von unserem Leser Benjamin Schemme aus Herne. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal an den Punkt, zu dem Ihr Söldner laufen soll. Jetzt aktivieren Sie mit [Z] den Schleichgang und bestätigen mit einem zweiten Mausklick den Weg. Ihr Kämpfer verbraucht dabei nur so viele APs wie bei normaler Fortbewegung.

**TIP 3:** Hannes Meier aus Klein Kordshagen fand heraus, daß Sie einen kaputten oder alten Gegenstand am besten ins Wasser werfen. Dann erscheint er nämlich wie neu an einem anderen Ort des Sektors wieder. Um ihn zu bekommen, müssen Sie nur den Sektor kurz verlassen und wieder betreten.

**TIP 4:** Auch Söldner mit zwei linken Händen können Sie zu Sprengstoffspezialisten ausbilden. Stellen Sie ihnen einfach einen erfahrenen Kämpfer zur Seite, der Ihrem Azubi immer wieder

eine mit Zünder versehene Sprengladung reicht und wieder zurücknimmt. Mit etwas Geduld können Sie ihn so bis auf 99 Punkte bringen.

**TIP 5:** Die Moral Ihrer männlichen Helden können Sie im Freudenhaus in San Mona steigern. Einer Ihrer Männer gibt der Mamsell am Eingang 100 Dollar, damit er hineinkommt. Drinnen sucht er einen Schlüssel, mit dem er die Hintertüre öffnet und die anderen für umsonst hereinläßt. Dadurch kommen alle Ihre Kämpfer für wenig Geld in den Genuß der Dienstleistungen freundlicher Mädchen. Vergessen Sie dabei aber nicht, daß so ein Spaß Ihre Männer viel Energie kostet.

**TIP 6:** Gegenstände, die Sie in einem Sektor zurücklassen, sind normalerweise spätestens nach ein paar Tagen verschwunden. Anders ist das allerdings in Sektoren, die von Ihrer Miliz gesichert werden. Hier können Sie durchaus Teile lagern, die Sie im Moment stören, aber später vielleicht wichtig sind.



**Jagged Alliance 2:** Beim nächsten Klick geht Söldnerin Vicky sogar durch die Wand.

## Lands of Lore 3

Leonid Sotnikov aus Würzburg entdeckte einen Bug in Westwoods Rollenspiel-Epos. Für das Lösen des Leuchter-Schießerrätsels im weißen Turm erhalten Sie 550 Erfahrungspunkte. Wenn Sie einen der vier Leuchter wieder herausnehmen und ihn dann wieder an der richtigen Stelle einsetzen, steigt Ihr Punktekonto nochmals an. Diese Aktion können Sie beliebig oft wiederholen.

## MechWarrior 3

Die Videos der spannenden Mech-Simulation von Microprose können Sie sich auch direkt von CD anschauen. Sie finden sie im Unterordner »\VIDEO«. Mit einem einfachen Doppel-



**MechWarrior 3:** Alle Videos direkt von CD starten.

pelklick auf die Dateien sehen Sie die mächtigen Kolosse über den Bildschirm stampfen. Falls Sie keinen entsprechenden Videoplayer besitzen, finden Sie einen auf unserer CD.

## Midtown Madness

**TIP 1:** Um in Microsofts Städte-Hatz den starken Panoz GTR-1 freizuschalten, sollten Sie den Tip von Pierre Ferkart beherrsigen. Fahren Sie den Stadtbus auf der Strecke »Autobahnblitz«, und blockieren Sie die Fahrbahn an der Ausfahrt Chinatown, indem Sie sich querstellen. Nachdem sich alle Gegner an Ihnen die Zähne ausgebissen haben, können Sie ganz gernüthlich das Rennen nach Hause fahren.

**TIP 2:** Alle Autos freischalten können Sie, indem Sie im Tourmodus ein neues Spiel starten, den vorgegebenen »DRIVER X« als Spieler angeben und den New Beetle als Wagen auswählen. Beenden Sie aber sofort nach Rennbeginn das Spiel, und öffnen Sie mit einem Texteditor die Datei »Player0.sav« im »\Players«-Unterverzeichnis Ihres Spieleordners. Überschreiben Sie den Wert »vpbug« mit »vppanoz«, und speichern Sie ab. Sobald Sie wieder ein neues Spiel starten, haben Sie alle Wagen zur Verfügung.

**TIP 3:** Im Multiplayer-Modus können Sie ganz einfach mit allen Autos fahren. Klicken Sie dazu auf »Bereit« und anschließend auf »Fahrzeug wech-



**Midtown Madness:** Per Cheat geht's von Anfang an im LKW durch Chicago.



seln». Jetzt wählen Sie ein Fahrzeug Ihrer Wahl aus, egal ob gesperrt oder nicht, und warten ohne weitere Aktionen, bis der Server das Spiel startet.

## NBA Live 99

Für EA Sports' Basketball-Referenz haben wir zwei nagelneue Schummellei- en für Sie, mit deren Hilfe sich interes- sante versteckte Funktionen aktivieren lassen. Im Fenster zur Mannschafts- auswahl geben Sie »PLAYGROUND« ein, um mit kompletten Mannschaften im Hinterhof spielen zu können. Wollen Sie statt dessen ins geheime Internetsetup gelangen, tippen Sie »ILOVEFLAG« im Hauptmenü ein und klicken anschließend auf »Multiplayer«.

## Need for Speed 4

**TIP 1:** Wenn Sie im Rennspiel-Hit von Electronic Arts in der Verfolgerrolle sind, sollten Sie nur ein Auto der Gruppe »A« wählen. Die Gegner fahren nämlich alle auch nur Wagen der Gruppe des Spie- lers, Ihre netten Kollegen von der Polizei sitzen jedoch häufig in wesentlich hoch- wertigeren Fahrzeugen. Da Sie diese während des Spiels auch besteigen kön- nen, erhöhen sich so Ihre Chancen,

**TIP 2:** Auch virtuelle Karrieren profitie- ren von brachialer Rücksichtslosigkeit. Sollten Sie in einem Rennen keine Chance mehr auf den Sieg haben, drücken Sie als letzten Ausweg die Reset-Taste Ihres Computers. So kön- nen Sie die automatische Speicherung wirkungsvoll umgehen. Für mögliche Datenverluste übernehmen wir aller- dings keine Haftung.

**TIP 3:** Christian Noppert aus Schirmding bringt noch ein bißchen mehr Atmo- sphäre auf Ihren Bildschirm. Im Unter- ordner »Data\Tracks« befinden sich die Dateien »Tr.txt«, »TrnW.txt«, »TrW.txt« und »TrN.txt«, die sich allesamt mit ei- nem Texteditor öffnen und bearbeiten lassen. Im Abschnitt »[SPECIAL]« kön- nen Sie durch Ersetzen der »0« durch ei- ne »1« verschiedene Effekte, wie Feuer- werke, Meteoriten oder Nebel aktivieren. Allerdings müssen Sie die Änderungen bei jeder der vier Dateien vornehmen, damit sie wirksam werden.

**TIP 4:** Sobald Sie die Europa-Tour be- standen haben, können Sie auf sehr ein- fache Weise zu Geld kommen. Melden Sie sich für ein Rennen an, bei dem Sie Teilnahme-Gebühr bezahlen müssen. Direkt nach dem Start geben Sie auf und kassieren das Preisgeld für den letzten Platz. Da dies immer mindestens 500 \$



Need for Speed 4: Nachts sehen Zusatzeffekte am schönsten aus.

mehr sind als die entrichtete Gebühr, sind Sie bald ein reicher Mann.

**TIP 5:** Wenn Sie im Arcade-Modus »SKYVIEW« eingeben, wird während des Replays des Rennens häufig in die Vogelperspektive umgeschaltet.

**TIP 6:** Sobald Sie als Spielernamen »ND 4 SPD« angeben, haben Sie im Verfolgungsmodus alle Strecken ge- meistert. Dieser Tip stammt von Robert Wichelmann und Thorben Vogt.

## Outcast

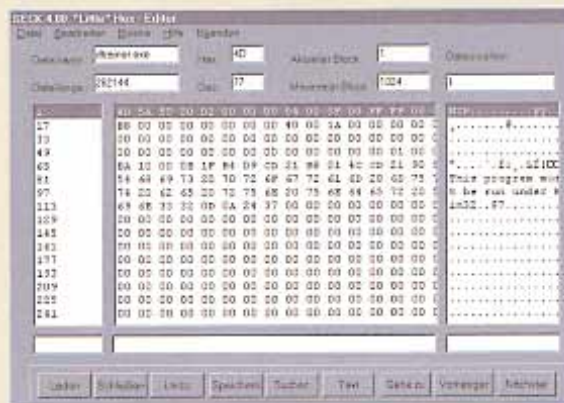
**TIP 1:** Allerlei wichtige Einstellungen für das Spiel finden Sie im Unterord- ner »OC« des Spielverzeichnis in



## Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menü- punkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile da- von) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl ge- meint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez- Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«- Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe- Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine **Sicherheitskopie** an.

- (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat- Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



OUTCAST.INI - Editor	
Datei Bearbeiten Suchen 2	
Sink_platform_amplitude=100.000000	
Sink_platform_amplitude=200.000000	
Sink_platform_amplitude=150.000000	
Sink_platform_amplitude=100.000000	
Sink_platform_amplitude=50.000000	
Sink_platform_amplitude=0.000000	
[SimpleGun]	
Weight_of_bullet=0.010000	
Speed_of_bullet_min=90.000000	
Speed_of_bullet_max=110.000000	
Reloadtime_of_bullet=20000	
Recoil_elasticity=0.000000	
Recoil=15.000000	
MaxRecoil=15.000000	
Load_critical_level=3	
Lifetime_of_bullet=20000	
Friction_of_bullet=0.000000	
Damage=110.000000	
Burst_Size_Level_2=24	
Burst_Size_Level_1=12	
Burst_Size_Level_0=6	
BulletRadius=10.000000	
AmmoBox=10.000000	

**Outcast:** In der Outcast.ini passen Sie das Spiel an.

der Datei »OUTCAST.INI«. Erstellen Sie vor einer Veränderung aber unbedingt eine Sicherheitskopie, da Sie die Größe der Datei auf keinen Fall verändern dürfen, um die Stabilität des Spiels nicht zu beeinflussen. Ändern Sie aus diesem Grund die Einstellungen nur durch Verschieben der Punkte. Wenn ein Wert von »10.000000« zum Beispiel zehn Zorkins bedeutet, dann sind 1000.0000 entsprechend 1.000 der fremden Währung. Die nützlichsten Werte haben wir für Sie zusammengestellt.

#### Abschnitt [Bonuses]

Money	Startkapital
Life	Lebensenergie eines Med-packs
MoneyChest	Bonus für einen Geldsack

#### Abschnitt [Simple Gun]

Burts_Size_Level_(x)	Menge der Kugeln im Magazin bei Waffe mit Level (x)
BulletRadius	Reichweite der Kugeln
AmmoBox	Inhalt einer Munitionskiste
Damage	Schaden eines Treffers

#### Abschnitt [Human]

HeroDamageScale	bei »00000000« ist Cutter unverwundbar
-----------------	--

In den Abschnitten »[Damage]« und »[Recreators]« können Sie die Werte auf »0« setzen, um Cutter vor Schäden zu bewahren, oder damit die Fühler keine Rohstoffe benötigen, um Munition herzustellen. Im Abschnitt [WeaponMerchant] sollten Sie alle Werte auf 10.000000 stellen, damit die Gegenstände nur zehn Zorkins kosten.

**TIP 2:** Einen interessanten Weg, durch eine verschlossene Tür zu kommen, hat unser Leser Benjamin Kluck herausgefunden: Stellen Sie Cutter so vor die Tür, daß der linke Arm in der Tür

verschwindet. Nun nehmen Sie ein F-LINK in die Hand, lassen es fallen und aktivieren es sofort. Cutter steckt nun ein Stück in der Tür. Wiederholen Sie die Aktion, bis unser Held auf der anderen Seite herauskommt.

## Rage of Mages 2

Den Cheatmode für CDVs Rollenspiel-Echtzeit-Mix aktivieren Sie, indem Sie auf der Karte **[ENTER]** drücken, dann »##Coward« eingeben und wieder mit **[ENTER]** bestätigen. Jetzt können Sie in gleicher Weise die in der Tabelle angegebenen Schummelleien eingeben. Achten Sie dabei auf Groß- und Kleinschreibung sowie Leerzeichen.

Cheat	Wirkung
#modify self+god	unsterblich
#modify army+god	ganze Party unverwundbar
#modify self+spell	alle Zaubersprüche für Ihre Figur
#modify army+spell	alle Zaubersprüche für die ganze Party
#create gold	extra Gold
#show map	deckt Karte auf
#victory	Mission gewinnen
#killall	tötet alle feindlichen Einheiten

## Recoil

Ein Easteregg zur actionreichen Panzerrei von Electronic Arts hat Michael Langner aus Leipzig entdeckt. Schießen Sie in der zweiten Mission im ersten Feldzug auf die kleinen roten Lampen vor dem Kraftfeld beim Befehlsstand. Unter dem Haus gegenüber finden Sie nun einen Gang mit Tor, durch das Sie hindurchfahren können. Am anderen Ende schießen Sie auf das Schild »FKK Strand«, um zwei badende Schönheiten zu bewundern. Im flachen Wasser finden Sie zusätzlich noch einige Munition.



**Recoil:** Eine junge Dame im Wasser ist eine nette Abwechslung im Kampf um die Zukunft.

## Requiem

Simon Bergbauer sandte uns weitere Cheatcodes für den jenseitigen Shooter von 3DO. Rufen Sie mit **[ENTER]** die Konsole auf, und geben Sie anschließend die Codes aus der Tabelle ein.

Cheat	Wirkung
CSROSBARY	alle Zaubersprüche
CSTIME (n)	Zeit verändern (n=Zahl; Norm=100, max=200)
CSBACK	Neustart des Levels

## Re-Volt (Demo)

Im Unterverzeichnis »\REVOLT\CARS« Ihres Spieleverzeichnisses finden Sie für jeden Wagen einen weiteren Unterordner. Öffnen Sie die jeweilige »PARAMETERS.TXT« mit einem Texteditor. Dort können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Die drei wichtigsten haben wir für Sie im Folgenden aufgelistet.

Parameter	Funktion
ACC	Beschleunigung
TOPSPEED	Höchstgeschwindigkeit
TPAGE	Wagentextur (beliebige BMP-Datei)

## Starfleet Command

**TIP 1:** Stellen Sie am Anfang jeder Mission die Schilde auf maximales Wiederaufladen (im Energiemenü).

**TIP 2:** »Überladene« Torpedos stehen erst nach langer Wartezeit zur Verfügung. Sie sollten die Geschosse daher nur zum Beginn eines Einsatzes überladen, wenn die Feindschiffe noch weit genug entfernt sind. Sobald die Projektile abgefeuert wurden, stellen Sie wieder auf »normal« um.

**TIP 3:** Ein hohes Tempo ist nur bei Aufholjagden oder über große Distanzen wichtig. Sobald Sie kämpfen, sollten Sie die Geschwindigkeit drosseln – das macht Ihr Schiff wendiger, und Sie sparen Energie für die übrigen Systeme.

## Star Wars Episode 1: Racer

Nachdem Sie in Lucas Arts nagelneuem Rennspiel die erste Runde der Ando-Prime-Strecken hinter sich gebracht haben, sollten Sie einen Blick auf die Zelte





**Star Wars Racer:** Solch knappen Gefechten können Sie sich mit unserem Tip entziehen.

am Start legen. Hanno Müller hat nämlich entdeckt, daß sich beim dritten auf der linken Seite ein Durchgang in den Berg öffnet. Mit etwas Übung können Sie im Tunnel Zeit gutmachen.

## T.A. Kingdoms

Auf Grund einer noch nicht ganz ausge-reiften Beta-Version hat sich in unsere Komplettlösung aus der Septemberausgabe ein kleiner Fehler eingeschlichen. Leser Jan Wolff aus Berlin war aufmerksam genug, ihn zu bemerken. Es ist durchaus möglich, eigene Gebäude wieder abzureißen. Benutzen Sie dazu die Kombination der Tasten **CTRL** und **D**.

## TOCA 2

Damit die Renner von Codemasters schneller beschleunigen, sollten Sie während des Gasgebens leicht hin- und herlenken. Gerade beim Start und aus Kurven heraus ist dies wirkungsvoll.

## Top Gun: Hornet's Nest

Wenn es Ihnen zu lange dauert, alle Missionen der Flugsimulation von Micro-

prose selbst durchzuspielen, sollten Sie den Trick von Benedikt Verwey aus Münster probieren. Sobald Sie als Pilotennamen »BUYTHEFARM« eingeben, haben Sie alle Aufträge erledigt und können sie einzeln anwählen.

## Die Völker

**TIP 1:** Nicht ganz fair, aber um so wirkungsvoller ist der Tip von Martin Siebenförchen aus Österreich zum Aufbau-gewusel von Neo. Schließen Sie vor einem geplanten Angriff erst einmal Frieden mit dem zukünftigen Gegner. Jetzt können Sie nämlich in aller Ruhe Ihre Einheiten mitten auf seinem Dorfplatz postieren, bevor Sie einen Überraschungsangriff starten.

**TIP 2:** Auch ohne ein offizielles Friedensangebot können Sie schnell den Standort des Gegners herausbekommen. Maximilian Pfahl aus Neustadt speichert dazu einfach ab, schließt dann Frieden und lädt anschließend den alten Spielstand.

## Wet Attack

**TIP 1:** Durch tiefgehende Nachforschungen hat Stephan Helm aus Leip-



**Wet Attack:** Bei dieser Anzahl an Freiern steigt der Kontostand rapide.

zig die Cheatcodes zum spielbaren Blondinenwitz von CDV herausgefunden. Sobald Sie die während des Spiels bei gehaltener **ESC**-Taste eingeben, entfalten sie ihre Wirksamkeit.

Cheat	Wirkung
FREEBEER	stark erhöhter Kundenansturm
JACKPOT	eine Million mehr auf dem Konto
LIKEARABBIT	Uhr läuft schneller
MAKEITFASTER	Spiel läuft schneller

**TIP 2:** Im 3D-Modus gelten die Codes der folgenden Tabelle.

Cheat	Wirkung
ARMAGEDDON	zerstört alle Gegnerschiffe
BOMBERMAN	ein Schuß zerstört jeden Gegner
DIFFUSE	unverwundbar
FREEZE	friert Gegnerschiffe ein
PEACE	Gegner bleiben inaktiv

**TIP 3:** Per Hex-Editor können sie noch ein paar Mark dazuverdienen. Laden Sie dazu ein Savegame in den Editor, und gehen Sie zum Offset »5B06«. Ändern Sie ihn in »FF« um, und schon sind Sie ein reicher Mann.

## X-Beyond the Frontier

Sobald Sie in Egosofts Weltraum-Simulation etwas fortgeschritten sind und Ihre Laderäume erweitert haben, können Sie einen Bug des Spiels zu Ihrem Vorteil nutzen. Steuern Sie dazu die nächste Handelsstation an, und kaufen Sie möglichst viel einer teuren und seltenen Ware ein. Deren Preis steigt dadurch beträchtlich, was Sie sofort dazu nutzen, sie wieder mit Gewinn zu verkaufen. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen. **GUN**

Auf Bonus-CD:  
kompakte  
Sternenkarte

# Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztipp bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte

auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.

■ Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag  
Redaktion GameStar  
Tips & Tricks  
Brabanter Str. 4  
80805 München  
oder an:  
tips@gamestar.de



## Tips aus erster Hand

# C&C 3 Tiberian Sun

Kaum ist C&C 3 erschienen, haben wir auch schon die ersten Taktik-Tips parat – zeigen Sie, wer Herr des deformierbaren Schlachtfelds ist!

**A**uch im dritten Teil der C&C-Saga hat Westwood wieder viel Wert auf das Zusammenspiel der Truppentypen und daraus resultierende Taktiken gelegt. Die folgenden Tips stammen meist von den Programmierern höchstpersönlich.

## Allgemeine Tips

### Neue Truppen AKTIVIEREN

**TIP 1:** Neu gebaute Einheiten in C&C 3 sind auf passiv gestellt, sie wehren sich nur gegen Feinde, greifen sie aber nicht aktiv an, wenn die in ihre Nähe kommen. Vor allem bei der Basisverteidigung kann das fatale Folgen haben. Wählen Sie neu gebaute Trupps deshalb regelmäßig an, um sie mit **[E]** (Bewachen) in den aktiven Modus zu schalten. Ebenso können Sie bei Patrouillen (wenn Sie also einer Einheit oder Gruppe einen festgelegten Weg zuweisen) dafür sorgen, daß erspähte Gegner tatsächlich angegriffen und verfolgt werden: Einfach beim Zuweisen des Weges **[ALT]** und **[CTRL]** gedrückt halten.

### BLAUES Tiberium als Bombe

**TIP 2:** Blaues Tiberium ist ergiebiger als grünes, aber auch gefährlicher: Visceroids treten hier häufiger auf, außerdem kann das Zeug explodieren. Schicken Sie doch mal einen mit blauem Tiberium beladenen Sammler in eine Feindbasis, und warten Sie, bis der Gegner ihn in Stücke schießt...

### Mit TITANEN zertrampeln

**TIP 3:** Titanen zählen als Vehikel. Sie können also von Carryalls transportiert oder von Reparatur-Docks geflickt werden. Infanterie dürfen sie zertrampeln. Dazu sollten Sie mehrere Titans in einer Gruppe haben und sie per gedrückter **[ALT]**-Taste über einen feindlichen Soldatenhaufen spazieren lassen.

### TEUFELSZÜNGEN abblocken

**TIP 4:** Teufelszüngen-Panzer sind der Schrecken von Fußsoldaten und Erntern. Ihre größte Schwäche ist die geringe Reichweite. Blockieren Sie die Tanks mit billigen Einheiten (etwa Werwölfen oder BMTs), um sie mit dahinter platzierten Titans oder Schwebepanzern zusammenzuschießen.

### DISRUPTOR-Panzer gegen Schleicher

**TIP 5:** Disruptor-Tanks eignen sich vor allem zum Abschotten von Engstellen. Ihr breiter, grüner Strahl bleibt mehrere Sekunden lang bestehen und schädigt solange alles in seinem Einzugsbereich Befindliche. Deshalb sind Disruptoren vor allem gegen langsame Einheiten (etwa Titans) effektiv.

### CYBORGS heilen

**TIP 6:** Nicht nur Mutanten, sondern auch Cyborgs heilen in Tiberium – Sie sollten also angeschlagene

Robot-Verbände (und vor allem den Commando-Cyborg) auf grünem Tiberium parken. Abgeschossene Beine erhalten die Roboter dadurch aber nicht zurück, sondern lediglich Hitpoints.

### SANITÄTER einsetzen

**TIP 7:** Die Lebensdauer Ihrer Infanteristen steigt drastisch, wenn Sanitäter in der Nähe sind. Sanis auf »offensiver Patrouille« (mit **[CTRL]** und **[ALT]** auf Wegpunkte klicken) heilen alle Verletzten in Routennähe.

### ERFAHRUNG nutzen

**TIP 8:** Veteranen retten lohnt sich – nach mehreren durchstandenen Schußwechseln mit dem Feind steigen einzelne Truppen im Erfahrungslevel auf und kämpfen effektiver. Solche Veteranen (zwei Streifen als Symbol) oder Elite-Trupps (Stern) sollten Sie immer wieder aus der Schlacht ziehen und heilen (GDI-Infanteristen, Nod-Cyborgs) beziehungsweise mobil oder stationär reparieren (Vehikel).



**TIP 8:** Behandeln Sie erfahrene Einheiten wie den Cyborg links (zwei Streifen) pfleglich.

### INGENIEURE bereithalten

**TIP 9:** Es gibt zwei Arten von Gebäudereparatur: Per Werkzeug-Icon (langsam) oder mit dem Ingenieur (sofort nach Erreichen des Gebäudes). Letzteres sollten Sie ausnutzen: Wer ein oder zwei BMTs mit je zwei oder drei Engineers in seiner Basis bereithält, kann oft verhindern, daß ein Feindangriff ein wichtiges Bauwerk zerstört.

### So reparieren Sie NOD-FLIEGER

**TIP 10:** Sie können auch als Nod-General Flugzeuge reparieren; dazu muß der Flieger allerdings auf dem Boden statt auf dem Helipad landen, damit die mobile Reparatereinheit an ihn herankommt.

### HINDERNISSE aufspüren

**TIP 11:** Sie können mit der neuen Weganzeige (die grünen Linien) erkennen, ob sich im noch nicht aufgeklärten, schwarzen Bereich Hindernisse befinden: Wenn nach dem Bewegungsbefehl die grünen Linien nicht direkt zum Ziel führen, sondern an einer anderen Stelle enden, befinden sich im Zielbereich mit ziemlicher Sicherheit Gewässer oder Klippen.

### BETONWEGE verlegen

**TIP 12:** Auf Betonplatten kommen Ihre Einheiten deutlich schneller voran. Legen Sie deshalb Wege von Ihren Raffinerien zu den Tiberiumfeldern. Die langsame Infanterie freut sich ebenfalls über einen betonierte Anmarschweg Richtung Feind.



**ABWEHR-TÜRME kombinieren**

**TIP 13:** Auch bei den Verteidigungstürmen gilt das Schere-Stein-Papier-Prinzip. So sind Vulkan-Kanonen ideal gegen Infanteristen, gegen Flieger aber wehrlos. Kombinieren Sie die Geschütze deshalb, und klopfen Sie die gegnerischen Verteidigungsanlagen nach solchen Schwachpunkten ab.

**FRIENDLY FIRE meiden**

**TIP 14:** Die Granaten der RGB-Türme sind zwar hervorragend gegen Fahrzeuge geeignet, beschädigen aber auch eigene Vehikel. Und die EM-Pulskanone legt nicht nur gegnerische Fahrzeuge, sondern auch Ihre eigenen lahm. Dewegen sollten Ihre Truppen den Wirkungsbereich dieser Waffen meiden.

**Taktiken und Gegenmaßnahmen**

**Nod-IN-FILTRATION**

**TAKTIK 1:** Die neuen unterirdischen Einheiten garantieren böse Überraschungen beim Gegner. Der Nod-BMT kann bis zu fünf Infanteristen unterirdisch transportieren. Entweder überwinden Sie so Klippen, oder landen direkt in der Basis. Dort hurtig einige Ingenieure neben dem feindlichen Bauhof ausladen, ihn einnehmen, sofort verkaufen und noch einige weitere Gebäude wegschnappen. Wenn der Gegner keinen zweiten Bauhof besitzt, ist die Partie für ihn so gut wie gelaufen, denn er kann keine Gebäude mehr errichten. Allerdings sollten Sie sich nun auf einen letzten, verzweifelten Massenangriff einstellen...

**BAUHOFFEROBERN**

**GEGENTAKTIK 1:** Den Kern ihrer Basis (mehr ist zu umständlich) können Sie durch Betonplatten gegen alle Buddel-Vehikel versiegeln. Mobile Sensoreinheiten spüren zudem die anrückenden Maulwürfe rechtzeitig auf. Solange Sie nur einen Bauhof haben, sollten Sie ihn mit einer Mauer umgeben – das verschafft Ihnen wertvolle Zeit, um einen Überraschungsangriff von Ingenieuren zurückzuschlagen.

**BETON-PLATTEN gegen Buddler**

**TAKTIK 2:** Die GDI-BMTs können zwar nicht buddeln, aber auf Wasser fahren. Eingefleischte Nod-Spieler (sowie der Computergegner) vergessen das gerne und schützen nur die Landzugänge zu ihrer Basis. Auf fast jeder Karte mit Fluß gibt es aber Zugänge von hinten, über die Sie in aller Ruhe in die gegnerische Festung gelangen. Wenn das nicht geht, hilft der Carryall: Dazu beladen Sie erst einen BMT mit zwei Ingenieuren und drei Grenadiern (gegen etwaige Mauern), fliegen ihn per Carryall in die Gegnerbasis, setzen den BMT ab und entladen ihn sofort. Dann wie üblich den Bauhof besetzen und den Entsetzensschreien des Gegners lauschen.

**GDI-IN-FILTRATION**

**GEGENTAKTIK 2:** Vergessen Sie nicht, benachbarte Flüsse zu kontrollieren. Meist führen sie verschlungen an Steilklippen vorbei – eine ideale Position für Raketenwerfer-Infanteristen, um anrückenden Amphibien-BMTs den Garaus zu machen. Gegen Carryalls sind die Nod-Flakstellungen effektiv. Wichtig: Nicht nur den Rand der Basis schützen, sondern auch das Innere, vor allem den Bauhof.

**Angriff über GEWÄSSER**

**TAKTIK 3:** Einige Waffensysteme (etwa Disruptor-Strahlen) sind ziemlich unbrauchbar, um damit vom Boden auf eine Klippe hochzuschießen. Das sollten

**CARRYALL-Taktik**

Sie ausnutzen: Ihre raketenbewaffnete Einheiten schalten vom Rand einer Klippe oft Feinde aus, die eigentlich deutlich stärker sind.

**FLÜSSE absichern**

**GEGENTAKTIK 3:** Klappt meist nur gegen Computergegner: Einfach die oben stehenden Einheiten beschießen und aus ihrem Feuerradius fahren. In aller Regel werden die Truppen versuchen, ihnen zu folgen – und stehen Ihnen dann plötzlich auf gleicher Höhe gegenüber. Und wenn Ihre Schwebepanzer von unten feuern und die Raketen nicht die Feinde treffen, sondern den Klippenrand, kann es helfen, sie einfach ein Stück zurückzuziehen, damit der Winkel günstiger ist.

**FLAK gegen Carryalls**

**TAKTIK 4:** Sowohl der Mammot-Mk2-Panzer als auch der Ghoststalker-Infanterist sind mit der überaus mächtigen Railgun bewaffnet, die fast jede Einheit mit nur einem Treffer zerstört. Wenn Sie die beiden zusammen agieren lassen und ganz gezielt die jeweils stärkste Gegnereinheit ausschalten, können Sie in kürzester Zeit ungeheuren Schaden anrichten.

**Von KLIPPEN feuern**

**GEGENTAKTIK 4:** Überfahren Sie den Ghoststalker – aber schicken Sie mehrere Vehikel, damit auch eins durchkommt. Greifen Sie den Mammot Mk2 mit einer großen Zahl billiger Einheiten an – dann wird's nicht so teuer, wenn alle drei Sekunden eine von der Railgun erwischt wird. Durch häufiges Drücken der [X]-Taste (bei angewähltem Infanterietrupp) verhindern Sie, daß Ihre Soldaten vom sowieso sehr langsamen Mammot zertrampelt werden. Dann noch einige Lufteinheiten angreifen lassen.

**Gegner von der Klippe LOCKEN**

**WINKEL korrigieren**

**GHOST-STALKER & MAMMOT**

**Stalker ÜBERFAHREN BILLIGE Truppe gegen Mammot**

**Luftschläge gegen KRAFTWERKE**



**Taktik 5:** Eine Handvoll Orca-Bomber legt Nod-Kraftwerke schnell in Schutt und Asche.

**KRAFTWERKE in den Hinterhof**

**STROM sparen**

Sie ausnutzen: Ihre raketenbewaffnete Einheiten schalten vom Rand einer Klippe oft Feinde aus, die eigentlich deutlich stärker sind.

**GEGENTAKTIK 3:** Klappt meist nur gegen Computergegner: Einfach die oben stehenden Einheiten beschießen und aus ihrem Feuerradius fahren. In aller Regel werden die Truppen versuchen, ihnen zu folgen – und stehen Ihnen dann plötzlich auf gleicher Höhe gegenüber. Und wenn Ihre Schwebepanzer von unten feuern und die Raketen nicht die Feinde treffen, sondern den Klippenrand, kann es helfen, sie einfach ein Stück zurückzuziehen, damit der Winkel günstiger ist.

**TAKTIK 4:** Sowohl der Mammot-Mk2-Panzer als auch der Ghoststalker-Infanterist sind mit der überaus mächtigen Railgun bewaffnet, die fast jede Einheit mit nur einem Treffer zerstört. Wenn Sie die beiden zusammen agieren lassen und ganz gezielt die jeweils stärkste Gegnereinheit ausschalten, können Sie in kürzester Zeit ungeheuren Schaden anrichten.

**GEGENTAKTIK 4:** Überfahren Sie den Ghoststalker – aber schicken Sie mehrere Vehikel, damit auch eins durchkommt. Greifen Sie den Mammot Mk2 mit einer großen Zahl billiger Einheiten an – dann wird's nicht so teuer, wenn alle drei Sekunden eine von der Railgun erwischt wird. Durch häufiges Drücken der [X]-Taste (bei angewähltem Infanterietrupp) verhindern Sie, daß Ihre Soldaten vom sowieso sehr langsamen Mammot zertrampelt werden. Dann noch einige Lufteinheiten angreifen lassen.

**TAKTIK 5:** Strom ist in C&C 3 fast wichtiger als Tiberium – vor allem die Hightech-Gebäude verschlingen Unmengen an Energie. Greifen Sie deshalb mit Lufteinheiten gezielt Kraftwerke an – das macht dem

Gegner oft mehr zu schaffen als ein Großangriff auf seine Tiberiumraffinerien. Besonders die Nod-Seite hat großen Strombedarf: Wenn auch nur eine Energieeinheit fehlt, schalten sich zum Beispiel sämtliche Lasierzäune ab, und die Basis ist schutzlos.

**GEGENTAKTIK 5:** Errichten Sie Kraftwerke auf der dem Gegner abgewandten Seite – Flugzeuge dürfen nur dorthin fliegen, wo Landeinheiten bereits die Karte aufgedeckt haben. Verstärken Sie stationäre Flak durch Truppen: Alles, was mit Raketen schießt, ist auch gegen Lufteinheiten effektiv. Vergessen Sie dabei nicht die Schweb-Infanterie von GDI, die im Bewachen-Modus sehr unangenehm für angreifende Helikopter ist. Und, ganz wichtig: Nehmen Sie im Ernstfall Gebäude vom Stromnetz (über das Blitz-Icon im Seitenmenü), um Energie einzusparen. **LA**



Mit 32 Tips und Taktiken zum Erfolg

# Unreal Tournament

Besser kämpfen gegen Freunde und Bots – dank unserer Waffenkunde und Tips.

**N**icht nur in den Weiten des Internets oder im lokalen Netzwerk macht Epics 3D-Actionknüller Unreal Tournament einen Heiden Spaß – auch im Solomodus gegen computergesteuerte Bots sorgt das Spiel für schnellen Puls und leuchtende Augen. In ausführlichen Redaktions-Sessions haben wir recherchiert, wie Sie KI-Krieger und menschliche Opponenten am besten besiegen.

## Allgemeine Tips

**LEVELS**  
kennen-  
lernen

**TIP 1:** Lernen Sie die Levels auswendig. Sie müssen wissen, wo die guten Waffen liegen, welches Extra an welcher Stelle ist und wie Sie am einfachsten dorthin kommen. Wenn sie besonders schwierig zu erreichen sind – etwa nur durch einen gewagten Sprung –, dann üben Sie das ohne Gegner. Achten Sie auf Verstecke, aus denen heraus Sie die Kontrahenten per Scharfschützengewehr erledigen können. Wenn Sie alleine spielen, können Sie vor dem Start ohne Gefahr durch den Level schweben, und die Karte erkunden.

**HÖREN**  
statt sehen

**TIP 2:** Sie sollten genau wissen, welchen Klang jede Aktion auslöst. Achten Sie etwa darauf, aus welcher Richtung gerade der Schuß einer besonders kräftigen Waffe zu hören war, und gehen Sie nur ganz vorsichtig dorthin. Achten Sie auf Ausrufe der menschlichen Mitstreiter, und vor allem der Bots, die besondere Situationen auf ganz bestimmte Weise kommentieren – etwa ein »Incoming«, wenn der Feind in Ihre Capture-the-Flag-Basis stürmt.

**TARNFARBEN**  
statt grellem  
Outfit

**TIP 3:** Rote oder grüne Farben wirken an Ihrer Spielfigur zwar schick, ziehen die Aufmerksamkeit menschlicher Gegner aber magisch auf sich. Ein dezentere Erdton ist dagegen viel schwieriger zu erkennen und bringt Ihnen locker ein paar Zehntelsekunden Vorsprung beim Schießen ein.



**Tip 3:** Bunte Kleidung sieht cool aus – zieht aber Treffer an.

## Kleine Waffenkunde

**IMPACT**  
Hammer

**TIP 4:** Impact Hammer – die Notlösung. Das Bolzenschußgerät haben Sie immer dabei, außerdem braucht es keine Munition. Leider funktioniert es nur im Nahkampf. Im primären Schußmodus sollten Sie das Gerät erst für knapp zwei Sekunden aufladen und dann loslassen, im sekundären beschädigt es den Gegner schnell und mit hoher Frequenz, aber nur sehr schwach.



**Mit Bolzen**  
**SPRINGEN**

**TIP 5:** Mit dem Impact Hammer können Sie »Rocket-Jumpen«: Laden Sie das Gerät im primären Schußmodus auf, feuern Sie auf den Boden, und springen Sie gleichzeitig – schon hüpfen Sie besonders hoch und erreichen eine sonst nicht zugängliche Ebene, nehmen aber mittelschweren Schaden.

**Die**  
**ENFORCER**

**TIP 6:** Enforcer – die Basiswaffe. Die tragen Sie in der Faust, wenn das Spiel startet. Im ersten Feuermodus ein sehr genaues Kampfgerät, im zweiten weniger präzise, dafür aber mit doppelter Schußfrequenz. Bis zu einer mittleren Entfernung sollten Sie grundsätzlich den sekundären Modus bevorzugen. Das gilt auch, wenn Sie zwei dieser Pistolen besitzen.



**Die**  
**BIOSLUDGE**

**TIP 7:** Biosludge – explosiver Schleim. Im primären Feuermodus ploppt giftgrüner Schleim aus dieser Waffe, im sekundären sammelt er sich zu einem großen Tropfen. Der Giftschleim detoniert beim Gegnerkontakt sofort, sonst nach wenigen Sekunden. Damit können Sie beispielsweise bei schneller Flucht rückwärts den Boden verminen. Insgesamt ist die Biosludge aber keine gute Waffe – suchen Sie lieber eine bessere.



**Die ASMD**

**TIP 8:** ASMD – der Schubser. Das besondere an der ASMD ist, daß Sie den Gegner damit ein ordentliches Stück zurückstoßen. Das ist nicht nur in der Nähe von Abgründen praktisch, sondern auch, wenn er eine Nahkampfwaffe hat. Außerdem erschwert es ihm das Zielen – selbst treffsichere Kontrahenten können Sie mit der ASMD stören. Im zweiten Modus ist die Schußfrequenz niedriger, Treffer richten aber mehr Schaden an.



**Groß**  
**EXPLO-**  
**DIEREN**

**TIP 9:** Mehr Erfolg erzielen Sie per ASMD mit einem bereits aus Unreal bekannten Trick. Feuere Sie erst im sekundären, dann sofort mit dem Hauptmodus





**Tip 9:** Erst sekundär, dann primär – mit der ASDM können Sie besonders große Energieexplosionen auslösen.

auf die davonfliegende Energiekugel – die leicht violette Folge-Explosion ist besonders zerstörerisch.

**TIP 10:** Pulse Gun – das Plasmagewehr. Schießt wahlweise mit grünen Energiekugeln oder einem langen Strahl. Die Pulse Gun ist eine der besten

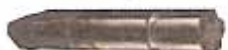
**PULSE Gun** Waffen in Unreal Tournament. Die Bots bevorzugen fast immer den zweiten Schußmodus – menschliche Spieler schießen meist weniger genau und sollten deshalb auf größere Entfernung lieber die normale Feuerart nutzen.



**Der RIPPER** **TIP 11:** Ripper – fliegende Scheiben. Je nach Schußmodus prallen die Scheiben des Rippers mehrmals an Wänden ab, oder sie explodieren beim Einschlag. Die erste Betriebsart richtet mehr Schaden an, allerdings verletzen Sie sich dabei leicht selbst. Nutzen sollten Sie ihn vor allem gegen schwer bewaffnete Gegner, gegen die Sie sonst keine Chance hätten – mit etwas Glück reißen Sie die noch mit ins virtuelle Grab.



**Die MINIGUN** **TIP 12:** Minigun – das Maschinengewehr. Es arbeitet im sekundären Schußmodus viel effektiver, muß aber erst anlaufen und verbraucht deutlich mehr Munition. Trotzdem ist er fast immer vorzuziehen – gerade im Deathmatch, wo es vor allem um schnelle »Frag« geht.



**Die FLAK Cannon** **TIP 13:** Flak Cannon – der Mörser. Auf die primäre Feuerart fliegen kleine Schrapnelle daraus hervor, die auf nahe Feinde fast immer sofort tödlich wirken. Die Schrapnelle prallen an allen Flächen ab, Sie können mit dieser Waffe also »um die Bande« schießen – etwa an Ecken. Der zweite Schußmodus ist indirekt eher gegen weiter entfernte Gegner oder Feinde in Deckung empfehlenswert.



**Der ROCKET Launcher** **TIP 14:** Rocket Launcher – der Raketenwerfer. Wahlweise verschießen Sie damit bis zu sechs Raketen oder Granaten gleichzeitig. Mit dem Rocket Launcher arbeiten Sie vor allem dann effektiv, wenn Sie die Levels gut kennen. Dann läßt sich das Gerät beispielsweise vor einer als Kampftreffpunkt bezeichneten Stelle aufladen.



**GEZIELTER schießen** **TIP 15:** Normalerweise streut der Rocket Launcher seine Geschosse in die Breite. Um die Raketen trotzdem konzentriert auf einen Punkt loszulassen, müssen Sie erst den Primär-, und dann gleichzeitig den Sekundärfeuerknopf drücken.

**UMGEBUNG**  
mit ein-  
beziehen

**TIP 16:** Feinde nehmen auch dann Schaden, wenn die Raketen nur in ihrer Nähe detonieren. Schießen Sie deshalb nicht genau auf Ihre Kontrahenten, sondern in Richtung der Füße oder sogar direkt vor ihnen auf den Boden. Der Beschädigungsradius wirkt sich auch aus, wenn die Projektile eine Wand treffen. Entfernen Sie sich von Mauern, sobald ein Gegner mit dem Raketenwerfer auf Sie feuert – Sie können den Geschossen dann leichter ausweichen.

**Im TAKT**  
springen

**TIP 17:** Wenn Sie jemand mit dem Raketenwerfer beharrt, macht er das meist mit einem bestimmten Rhythmus. Versuchen Sie den aufzunehmen und kurz vor Beschuß in die Luft zu springen – dann können Sie den Explosionen viel lässiger ausweichen.

**SCHARF**  
bewachen

**TIP 18:** Rifle – das Scharfschützengewehr. Verfügt nur über einen Feuermodus, mit dem anderen schalten Sie das Zielvisier ein. Vor allem in Capture-the-Flag-Einsätzen können Sie damit lästige Verfolger des eigenen Flaggenfängers aus weiter Distanz ausschalten.



**GEPLANTER**  
Treffer

**TIP 19:** Beim Zielen auf rennende Gegner sollten Sie das Fadenkreuz nicht mitziehen, sondern das Opfer reinrennen lassen. Etwa, wenn Ihr eigentliches Ziel einen Dritten erledigt hat, und es dann die fallengelassene Waffe aufnehmen will – Peng!

**Alle WEG**

**TIP 20:** Redeemer – die Riesenrakete. Im primären Schußmodus arbeitet diese Waffe nach dem Prinzip »Fire and Forget«, im sekundären können Sie aus einer Sprengkopfkamera selbst lenken. Allerdings ist Ihre Spielfigur währenddessen möglichen Angriffen hilflos ausgesetzt – wir empfehlen deshalb die erste Abschußart.



**Ballern mit**  
**EFFEKT**

**TIP 21:** Was soll's denn sein – der Raketenwerfer oder doch lieber der Ripper? Die Tabelle zeigt, wie viele Gesundheitspunkte ein Treffer auf den Torso eines Gegners ohne Schilde oder Rüstung abzieht. Bei Waffen mit Streuwirkung wie dem Rocket Launcher oder der Flak Cannon gehen wir von Volltreffern aus, bei zwei Enforcer-Pistolen verdoppelt sich auch der angerichtete Schaden. Die Werte gelten für den Spielmodus »Normal«, auf »Hardcore« verursachen die Schießprügel 50 Prozent mehr Gesundheitsverlust. Der Redeemer ist immer tödlich.

50 Prozent  
mehr bei  
**HARDCORE**

Taste	Waffe	Primär	Sekundär
1	Impact Hammer	60	2
2	Enforcer	17	17
3	Biosludge	39	100
4	ASMD	40	46
5	Pulse Gun	20	6
6	Ripper	30	32
7	Minigun	9	9
8	Flak Cannon	80	70
9	Rocket Launcher	75	93
0	Rifle	45	–



## Klüger umgehen mit Extras

### Spiele mit UHR

**TIP 22:** Spielen Sie mit einer gut sichtbaren Uhr auf dem Schreibtisch – dann können Sie genau abpassen, wann ein frisch aufgenommenes Extra wieder auftaucht, und es erneut einsacken. Waffen und Munition erscheinen nach 30 Sekunden wieder, die Werte für Extras finden Sie in der Tabelle.

Gegenstand	Wirkung	Wartezeit
Health Vial	Gesundheit +5	20
Health Pack	Gesundheit +20	20
Big Health	Gesundheit +100	90
Thug Pads	Rüstung +50	30
Body Armor	Rüstung +100	30
Shield Belt	Rüstung +150	55
Anti-Grav-Boots	Sprungstiefel	30
Invisibility	45 Sek. unsichtbar	90
Damage Amplifier	28 Sek. Schadensverstärker	110
Redeemer	Fernlenkrakete	55

### UNSICHTBAR in der Mitte

**TIP 23:** Eine besonders tödliche Kombination ist Unsichtbarkeit mit Scharfschützengewehr. Suchen Sie sich einen Ort mit gutem Ausblick über den Level, und Sie können Ihre Gegner aus der Entfernung fast gefahrlos der Reihe nach ausschalten.

### EXTRAS wegnehmen

**TIP 24:** Schilder, Rüstungen und Sprungstiefel können Sie auch dann aufnehmen, wenn Sie das Extra schon haben und eigentlich nicht mehr nutzen können. Schnappen Sie sich den Gegenstand trotzdem – dann kriegt ihn kein Gegner.

### SCHADEN verstärken

**TIP 25:** Den Damage Amplifier sollten Sie vor allem mit Waffen einsetzen, die eine breite Streuwirkung



**Tip 25:** Pulse Gun und Damage Amplifier – eine perfekte Kombination für besonders viele Frags.

### Überall BEAMEN

gängliche Orte erreichen. Dazu ploppen Sie den Empfänger an die gewünschte Stelle, anschließend wird gebeamt – und schon sind Sie am Zielort.

## Spezial-Tricks gegen Bots

### Immer BEWEGEN

**TIP 27:** Bots kämpfen gut, aber nicht perfekt. Bei höheren Einstellungen auf der »Base Skill«-Skala müssen Sie nur damit rechnen, daß die KI-Kämpfer schneller reagieren und genauer zielen – auf neue Taktiken müssen Sie sich nicht einstellen. Für Sie heißt das: Je klüger der Bot, desto mehr müssen Sie in Bewegung bleiben. Sie brauchen für

### Sichere TREFFER

die Profi-Computergegner auf jeden Fall die besten Waffen und möglichst viel Rüstung und Schilde.

**TIP 28:** Besonders anfällig sind die Bots gegenüber der Flak Cannon. Die computergesteuerten Kämpfer bleiben beim Schießen gewöhnlich stehen. Da ist die Flak-Kanone besonders effektiv, weil sie mit voller Breitseite trifft und mit beinahe jedem Schuß maximalen Schaden anrichtet.

### ANGST ausnutzen

**TIP 29:** Bots fürchten sich vor dem Raketenwerfer. In den Bewegungsalgorithmien der Computer-Gegner



**Tip 29:** Per Raketenwerfer bringen Sie Bots in die Ecke, dann mit drei bis vier Geschossen um die Ecke.

ist einprogrammiert, daß sie sich vor einem gezielten Rocket-Launcher möglichst weit zurückziehen. So haben sie mehr Zeit, noch auszuweichen – und den Nachteil, an Wände zu stoßen. Das ist Ihre Chance: Sie können die Gegner regelrecht

in Ecken bugsieren, oder mit einem Treffer gegen die Wand ausschalten – die Raketen richten auch im Detonationsbereich noch ausreichend Schaden an.

### FLAGGE fangen

**TIP 30:** Bei Capture-the-Flag-Partien sollten Sie Ihren computergesteuerten Teamkollegen andere Befehle als die vorgegebenen erteilen. Zu Beginn der Partie agiert die Hälfte Ihres Trupps defensiv, die andere sucht aktiv nach der gegnerischen Flagge oder folgt Ihnen. Besonders gut stellen die Bots sich dabei aber nicht an. Erteilen Sie allen Gefährten das Kommando »Defend«, und holen Sie die Fahne selbst – Menschen können das besser.

### BEFEHLE ändern

### DUCKEND schießen

**TIP 31:** Bots haben manchmal Probleme, auf geduckte Gegner (normalerweise **[C]**-Taste) zu schießen. Nutzen Sie das, und gehen Sie – vor allem im Nahkampf – öfters mal auf Tauchstation in die Knie.

## Cheatcodes

### SICHERER Solo-Sieg

**TIP 32:** Mit Cheat-Codes kommen Sie in Unreal Tournament nur im Solomodus weiter, in echten Multiplayer-Partien sind die kleinen Schummereien nicht erlaubt – sonst würden die Ergebnisse schließlich allzusehr von der tatsächlichen Kampfstärke der Beteiligten abweichen. Um den Cheat anzuwenden, drücken Sie im Level die **[TAB]**-Taste und tippen den entsprechenden Befehl ein; **[RETURN]** löst den hilfreichen Schummelcode anschließend aus. **[PS]**

Eingabe	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Playersonly 1	alles außer Spieler friert ein
Allammo	999 Munition für jede gesammelte Waffe
Fly	der Spieler schwebt
Walk	hebt »Fly« auf



## Reiseführer durch Na Pali

## Unreal Addon

Im Auftrag von Aliens kehren Sie auf den Planeten der Skaarj, das schöne Na Pali, zurück. Wir sagen Ihnen, wie Sie die Action-Fortsetzung meistern.

**D**as Unreal-Addon Return to Na Pali von GT bietet neben einigen neuen Waffen und Gegnern anspruchsvolle Missionen. Wir beschreiben den Weg durch die Levels und die Orte, an denen Sie Waffen und Ausrüstung finden. Wenn Sie unterwegs auf neue Gegnertypen treffen, gibt's im Text kurze Tips zu den Biestern.

## 1. Die Abendfälle

**AUSRÜSTUNG sammeln** **TIP 1:** Sammeln Sie im Startraum die ersten Vorräte ein. Draußen finden Sie im linken Raum die Automag. Dort geht's dann durch das Fenster ins Freie.



Tip 1: Das erste Crewmitglied liegt im See.

Am Eingang der Höhle liegt das Sturmgewehr samt Munition. Im See am anderen Ende der Ebene befindet sich das erste tote Besatzungsmitglied der Prometheus. Laufen Sie durch das Portal, und sammeln Sie dort die Rüstung ein.

**Durch TUNNEL laufen** **TIP 2:** Im Raum hinter dem Portal kann unser Held eine Plattform benutzen, die durch einen Tunnel fährt. Den durchquert er zu Fuß und bekämpft von drinnen die Brutes auf der anderen Seite, denn die können den Tunnel nicht betreten.

**Erste MINE durchsuchen** **TIP 3:** Draußen töten Sie von den Hängen der beiden Schluchten aus Gegner, die unten Wache schießen. Betreten Sie die erste Mine, und fahren Sie herunter. Im Vorraum finden Sie eine neue Rüstung sowie die erste ASMD-Munition. Folgen Sie dem Gang zu einer Kreuzung, wo Sie den rechten Raum betreten.

**ASMD finden** **TIP 4:** Auf der anderen Seite des Tals ist die ASMD versteckt. Kehren Sie mit der Waffe zur Kreuzung zurück, und gehen Sie durch die andere Tür. Am Ende des Talkessels führt der Weg wieder nach oben.

**Den STINGER finden** **TIP 5:** Laufen Sie an der hinteren Schlucht entlang bis zur nächsten Mine, und öffnen Sie per Schalter eine der Türen. Im Raum dahinter geht's den linken Gang entlang und die Rampe hinauf zu einer Empore. An deren Ende drücken Sie den Schalter, springen auf die Kiste mit dem Stinger-Raketenwerfer

und von dort durch das nun offene Tor. Lassen Sie sich dabei nicht von den Pfeilschnellen Rudeljägern erwischen, die Ihnen auf der Spur sind.

## 2. Neves Kreuzung

**In Turm TAUCHEN**

**TIP 6:** Schießen Sie den Weg zum kleinen Tümpel frei, und springen Sie hinein. Unter Wasser ist ein Eingang in den Turm. Benutzen Sie drinnen den Aufzug. Oben liegt eine Flak-Kanone.

**Durch RÖHRE schwimmen**

**TIP 7:** Springen Sie wieder in den Teich, und suchen Sie den Granatwerfer. Damit bewaffnet geht's in die geflutete Röhre. Am Ende der ersten Abzweigung wartet eine weitere Rüstung auf Sie. Schwimmen Sie durch die Röhre in den zweiten See, wo Sie den Aufzug in das Stelzenhaus nehmen. Von dort aus läßt sich das Seeufer von Feinden befreien.

**RUDELJÄGER erlegen**

**TIP 8:** Ihre Route führt Sie nun auf den Planken über den See und dann auf den Steinweg. An seinem Ende lauern Rudeljäger. Die kleinen Biester lassen sich am besten erlegen, wenn Sie schießend rückwärts vor Ihnen wegläufen. Nach dem Kampf springen Sie geradewegs in den offenen Brunnen.

## 3. Der Brunnen von Eldora

**Per AUFZUG nach oben**

**TIP 9:** Klettern Sie an Land. Gleich zu Beginn finden Sie in der Kiste beim Skelett die Taschenlampe. Bewegen Sie sich weiter den Gang entlang bis zu einem Hebel. Benutzen Sie den heruntergefahrenen Aufzug.

**RÄDER drehen**

**TIP 10:** Oben drehen Sie an allen drei Steuerrädern. Das Gewölbe unter Ihnen füllt sich nun mit Wasser. Gehen Sie durch den neu entstandenen Gang ins Freie, und sammeln Sie den Schild-Gürtel ein.

**Durch den BRUNNEN**

**TIP 11:** Dann geht's durch den Brunnen zurück ins Gewölbe. Einer der vier Durchgänge, die eben versperrt waren, ist nun aufgebrochen. Schwimmen Sie hindurch, und folgen Sie dem Gang ins Freie. Draußen betreten Sie das Boot.

## 4. Glathriel Dorf

**KELLERWAND sprengen**

**TIP 12:** Am Anlegesteg steigt unser Held aus dem Boot und durchsucht die Hütten des Dorfes. Eines der Häuser hat einen Riß in einer Kellerwand, der sich per Beschuß durch den Granatwerfer zu einem Durchgang erweitern läßt. Gehen Sie hindurch.

**Geheimgang unter SARG**

**TIP 13:** Sie befinden sich nun in einer Grabstätte. Die Spinnen sind recht harmlos und lassen sich pro-



Auf die  
DÄCHER

blemlos von weitem mit der Dispersionspistole erledigen. An der zum Ausgang gewandten Seite des zentralen Grabraums befindet sich ein Schalter, der einen Geheimgang unter dem Sarkophag öffnet. Verlassen Sie die Gruft, und arbeiten Sie sich bis zum Altar und dann nach draußen vor.

**TIP 14:** Springen Sie über die Mauer, und schauen Sie sich um. Auf einem Hof verfolgt ein Skaarj einen Nali. Der Nali öffnet ein Haus, in dem Sie einen Hebel betätigen können. Gehen Sie durch die neu geöffnete Tür und die Leiter hinauf. Oben gelangen Sie auf die Dächer. Am See liegt ein Haus, dessen Dach ein Loch hat. Nehmen Sie dort den Raketenwerfer mit, und öffnen Sie die Türen per Hebel.

TÜREN  
öffnen

**TIP 15:** Verlassen Sie das Gebäude im oberen Stockwerk, und betreten Sie das Haus am anderen Ende des Stigs. Öffnen Sie auch hier die geschlossenen Türen per Hebel, und gehen Sie zum Nachbarhaus rüber. Dort geht's im Hinterzimmer zurück auf eine Straße. Folgen Sie der Straße, bis es links in einen Hof mit eingebrochener Brücke geht. Nachdem Sie im rechten Bau den Hebel betätigt haben, geht's durch den linken wenig später in eine Höhle.

In den HOF

## 5. Annäherung an die UMS Prometheus

Vorsicht:  
Brüchige  
BRÜCKE

**TIP 16:** Folgen Sie dem Pfad aus der Höhle zu den Hütten. Hinter den Häusern der Nali finden Sie eine Mine. Lassen Sie Vorsicht walten: Die Brücke über

den Abhang bricht kurz nach Betreten zusammen. Laufen Sie ein Stück weit auf die Brücke, und springen Sie dann auf die andere Seite. Dort hüpfen Sie den kleinen Hang hinunter und gehen durch den Tunnel. Auf den Kisten neben dem



Tip 16: Bis zur Prometheus ist es nicht mehr weit.

Aufzug liegt ein schützender Schildgürtel, den Sie mitnehmen, dann geht's mit dem Lift nach oben.

## 6. UMS Prometheus

EINSTIEG  
suchen

**TIP 17:** Springen Sie am Ende des Sims herunter auf die Ebene, und laufen Sie zur UMS Prometheus. Suchen Sie den Platz, der sich zwischen den beiden großen Schiffsfragmenten gebildet hat. Steigen Sie die Einstiegsrampe hinauf, und klappern Sie den Bereich bis zur Energiebrücke ab. Danach gehen Sie in den anderen Teil des Schiffs.

Auf die  
HÜLLE

**TIP 18:** Nehmen Sie am Aufzug den linken Gang, bis Sie im Raum mit dem zerstörten Triebwerk stehen. Springen Sie auf die Stahlfragmente in der orangenen, schädlichen Flüssigkeit und dann in das aufgeplatzte Triebwerk hinein. Folgen Sie der Röhre bis

Über die  
ENERGIE-  
BRÜCKE

auf die Hülle des Schiffs. Auf der anderen Seite der Hülle betreten Sie das Schiff im Obergeschoß.

**TIP 19:** Oben nimmt unser Held den rechten Aufzug und überquert die Energiebrücke. Im ersten Raum des rechten Gangs findet er eine neue Rüstung. Dann durchsucht er die restlichen Räume und springt in das Loch im Boden der Mannschaftsquartiere.

## 7. Annäherung an die UMS Prometheus

Den ROHREN  
folgen

**TIP 20:** Verlassen Sie das Quartier, und betreten Sie das aufgebrochene Rohr, das sich hinter einer eingestürzten Wand im anliegenden Korridor verbirgt. Am Ende der Leitung erreichen Sie ein Sammelbecken. Hier gibt es ein weiteres Rohr ohne Gitter. Folgen Sie ihm, und betreten Sie den anschließenden Raum.

Die CODES  
finden

**TIP 21:** Der Gang vor dem Raum führt zu einem Hangar. Klettern Sie dort über das eingestürzte Gerüst zur Brücke, und nehmen Sie die Codes an sich. Ver-

lassen Sie den vorderen Raum durch die Tür am hinteren Ende. Nehmen Sie dort den linken Gang. Benutzen Sie den Aufzug, und erkunden Sie zunächst die Gegend. **TIP 22:** Nun geht's weiter zur Navigationszentrale. Sobald die Computer



Tip 21: Mit diesem Gerät kann die Flucht beginnen.

NAVIGATION  
aktivieren

angehen, flüchten Sie aus dem Raum und laufen auf der Außenhülle des Schiffs vor den Beobachtungsraum. Bekämpfen Sie hier die Marines mit dem Raketenwerfer. Entscheidend ist, daß Sie den flinken Gesellen vor die Füße schießen, da sie sonst ausweichen. Holen Sie dann die Rüstung aus dem Raum vor dem Aussichtsdeck, und flüchten Sie durch den nun freigesprengten Höhleneingang in die Berge. Folgen Sie dem Gang bis zur Tür am Ende.

## 8. Das Tal der Spitzen

Titanen AUS-  
WEICHEN

**TIP 23:** Das Tal wird von riesigen Titanen beherrscht. Weichen Sie den Giganten zunächst aus. Schwimmen Sie den See entlang bis ans Ende, und steigen Sie dort, nachdem Sie die Wassertürme abgeklappert haben, aus dem Wasser.

DEPOT  
ausräumen

**TIP 24:** Direkt hinter einem großen Felsen befindet sich ein altes Haus, das von den Feinden offenbar als Munitionsdepot genutzt wird. Sammeln Sie dort die Eightball, den Schildgürtel und das Update für die Dispersionspistole ein. Dermaßen schwer bewaffnet können Sie den Titanen entgegentreten. In einer der beiden verwüsteten Nali-Hütten am Ufer des kleinen Tümpels finden Sie eine neue Rüstung. Von dort aus geht's hoch in die Berge, in die Sie durch das Tor in der kleinen Festung kommen.



## 9. Nagomis Enge

**STURM-GEWEHR**  
suchen

**TIP 25:** Folgen Sie dem Pfad bis zum Abgrund. Springen Sie dort in den See, und laufen Sie den durch die Schlucht führenden Pfad entlang, bis Sie in einem Talkessel mit Mineneingang landen. Über dem Eingang finden Sie das Sturmgewehr. So bewaffnet verlassen Sie das Tal an der anderen Seite.

**RÜSTUNG**  
einsammeln

**TIP 26:** Bei der Abzweigung laufen Sie rechts die Rampe hoch und springen bei der Brücke rechts den Hang hinunter. Auf einer Kiste liegt eine gute Rüstung, die Sie nicht vergessen sollten. Dann gehen Sie zurück zur Abzweigung und springen links ins Tal. Dann geht's weiter zum Tempel.

## 10. Velora Tempel

**BRÜCKE**  
ausfahren

**TIP 27:** Die Kisten am Anfang verbergen eine Taschenlampe. Laufen Sie die Treppen herunter, und bewegen Sie im anschließenden Raum den Hebel.



Tip 27: Dieser Schalter kontrolliert die Brücke.

Eine Pforte öffnet sich und gibt einen Fahrstuhl frei. Benutzen Sie den, und laufen Sie unten in den nächsten Raum und dort den linken Gang entlang, eine Rampe hinauf (hier wartet ein Supermedipack), bis Sie in einen Raum mit

Hebel gelangen. Wenn Sie daran ziehen, fährt eine Brücke über die Lavagrube unter Ihnen aus. Folgen Sie dem anderen Ausgang aus dem Raum, sammeln Sie dort die Rüstung ein, und kehren Sie zurück.

**GÜRTEL**  
besorgen

**TIP 28:** Lassen Sie sich durch die Öffnung im Boden fallen, überqueren Sie die Brücke, und springen Sie im folgenden Raum ins Maul der Statue. Sie gelangen auf ein schmales Brett, von dem Sie links oder rechts herunterspringen. Suchen Sie den Weg in der Seitenwand ab, und verlassen Sie den Raum.

Vorsicht vor  
den SPEEREN

**TIP 29:** Nun hastet unser Held durch die nächsten beiden großen Räume und folgt dem Tunnel bis zu den aus der Wand schießenden Speeren. In den Nebenkammern links und rechts drückt er je einen Knopf, danach geht's zwischen den Speeren hindurch bis zum Aufzug. Er fährt hoch, sammelt das Update für die Dispersionspistole ein und verläßt den Tempel am Ende der Treppen.

## 11. Nagomi Passage

Über die  
**BRÜCKE**

**TIP 30:** Überqueren Sie die Brücke, und springen Sie am Ende auf der linken Seite herunter. Auf der Kiste liegt das nächste Update für die Dispersionspistole.

Zum  
**SCHACHT**

**TIP 31:** Laufen Sie nun hinauf bis zum Minenschacht. Gehen Sie hinein. Suchen Sie den Rest der Passage nur ab, falls Ihnen gerade die Munition ausgeht.

## 12. Tarydium Gießerei

**Energie**  
**UMLEITEN**

**TIP 32:** Sammeln Sie die Minigun ein. Nun schalten Sie im linken Nebenraum die Energieleitung um. Danach betätigen Sie im rechten Nebenraum den Schalter. Fahren Sie mit dem Aufzug im Maschinenraum, und verlassen Sie das obere Stockwerk durch den Gang in der rechten Wand.

**Gegen**  
**ZERHACKER**  
laufen

**TIP 33:** Unser Held umrundet die große Halle auf dem Steg und springt auf das Fließband. Die Zerkhackanlage meistert er, indem er gegen die Zerkhacker läuft, wenn die geschlossen sind. Dann folgt er dem Gang bis zur Kommandozentrale und springt dort in das Loch im Boden.

**GÜRTEL**  
einsammeln

**TIP 34:** Laufen Sie bis zum Aufzug, und fahren Sie hoch. Oben springen Sie auf die andere Seite der zerstörten Brücke, gehen rechts in den Gang und sammeln dort Asbestanzug und Schildgürtel ein.

Durch das  
**ROHR**

**TIP 35:** Nun geht's zurück zur Brücke und von dort herunter auf das Plateau mit der bunten Druckanzeige. Betätigen Sie den Hebel, und springen Sie dann in das geplatze Rohr. Links führt der Weg zu einer Rampe. Laufen Sie diese hinunter und auf die Tür jenseits der Rampe zu. Rechts neben der Tür sprengt ein Brute ein Loch in die Wand.

Mit dem  
**AUFZUG**  
nach oben

**TIP 36:** Springen Sie ins Loch. Dahinter finden Sie einen Hebel. Dieser kontrolliert den Aufzug. Benutzen Sie ihn, und drücken Sie oben den Knopf links neben der Tür, um sie zu öffnen. In der gegenüberliegenden Ecke der Plattform ist ein Loch.

**SCHNELL**  
durch die  
Pipeline

**TIP 37:** Springen Sie in die Öffnung, und laufen Sie dann durch den Gang. Im nächsten Raum gibt es zwei Unterführungen, hinter der einen finden Sie das Biogewehr. Die andere führt zu einer Röhre. Lau-



Tip 37: Dieses Rohr müssen Sie hinter sich lassen.

fen Sie hinein, und bleiben Sie nicht stehen – die instabile Röhre bricht hinter Ihnen zusammen. Springen Sie am Ende hinaus und nehmen Sie, nachdem Sie das Supermedipack eingesammelt haben, die linke Tür aus dem Raum.

Aus dem  
**WASSER**  
schießen

**TIP 38:** Die Aufzüge bringen Sie bis zu einem Knopf, der einen Kanal öffnet. Springen Sie ins Wasser, und schwimmen Sie bis zum Ende des Kanals. Den dort wachenden Brute erledigen Sie per Eightball-Feuer noch aus dem Wasser. Im nächsten Raum drücken Sie den einzigen Knopf und verlassen den Ort anschließend durch den Tunnel.

## 13. Die Gießerei

**Betrieb**  
**STÖREN**

**TIP 39:** Der Knopf auf dem Steg läßt die Brücke vor Ihnen herunter. Laufen Sie darüber in das Gemäuer,



Medipack im  
KANAL

Tip 40: Die Krankkontrolle muß erst aktiviert werden.

Tor mit KLAN  
aufbrechenDurchs  
TARYDIUM  
schwimmenDen LIFT  
benutzenPer AUFZUG  
nach obenKLAN als  
BrückeTITAN  
bekämpfen

durch den Tunnel und den nächsten Raum, und nehmen Sie dahinter den Aufzug. Oben führt der Weg zu einer Kreuzung, deren Wege auf beiden Seiten zu einem Kontrollrad führen, an dem Sie drehen.

**TIP 40:** Zurück geht's nach unten. Nehmen Sie einen der Schutzanzüge, und springen Sie in das Tarydiumbad. Am linken Ende des Kanals finden Sie ein Supermedipack, rechts geht es weiter. Wieder raus aus der Flüssigkeit, durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und gelangen in einen Raum mit Kran.

**TIP 41:** Mit dem Kran können Sie das große Tor auf der linken Seite durchbrechen. Dazu nehmen Sie den Schutzanzug, schwimmen durch den kleinen Tarydiumkanal zum Kontrollrad und drehen daran. Die Türen in den Seitenwänden öffnen sich. Gehen Sie durch, drücken Sie den Knopf, und schwimmen Sie durch das Tarydium zurück in den Kranraum. Betätigen Sie nun die Krankontrolle. Der Weg ist frei.

**TIP 42:** Im nächsten Raum halten Sie sich links, benutzen am Ende des Gangs den Aufzug und öffnen oben per Hebel das Tarydiumbecken. Besorgen Sie sich den neuen Schutzanzug unten im Gang, und springen Sie dann ins Becken. Rechts finden Sie einen Energieverstärker, links ist der Ausgang.

**TIP 43:** Nachdem Sie den Knopf beim linken Ausgang gedrückt haben, sammeln Sie den herumliegenden Schildgürtel ein und benutzen den Aufzug hinter dem rechten Ausgang. Oben laufen Sie nach links in den Tunnel und betätigen den Schalter. Im Vorraum hat sich die Metalluke im Boden geöffnet. Springen Sie hinein. Sie landen auf einem Lift, der Sie zwei Stockwerke nach oben bringt.

**TIP 44:** Unser Held folgt dem Rundgang und nimmt die Transportplattform nach unten. Dort läuft er in den rechten Gang, holt den Aufzug per Hebel herunter und steigt ein. Der Schalter auf der linken Seite bewegt den großen Kran.

**TIP 45:** Mit dem Kran fahren Sie auf die andere Seite. Schnappen Sie sich die Rüstung, und drücken Sie den Hebel. Laufen Sie nun unten in den just aufgefahrenen Ausgang. Benutzen Sie die Aufzüge. Den großen Skaarj, dem Sie begegnen, erledigen Sie am besten mit gezielten Eightballschüssen vor seine Füße. Anschließend geht's wieder per Aufzug ins Freie.

## 14. Watcher of the Skies

**TIP 46:** Sammeln Sie das nächste Update für die Dispersionspistole ein. Das Eis im Loch am Ende des Tals zerspringt erst, wenn der lästige Titan erledigt

ist. Bearbeiten Sie ihn einfach von einem der Hügel aus mit dem Granatwerfer – ein so großes Ziel kann man nur schlecht verfehlen.

## 15. Galas Peak

TELEPORTER  
aktivieren

**TIP 47:** Durchqueren Sie den Tunnel, und folgen Sie dem vereisten Pfad zu dem großen Gebäude. Der dunkle Bau verbirgt einen Teleporter zum Shuttle. Er muß jedoch zunächst an einem Ort unter dem Haus aktiviert werden. Erledigen Sie dazu die Söldnerwa-



Tip 47: Der düstere Bau direkt vor Ihnen beherbergt eine Höhle mit dem Transmitter zum Endlevel.

chen im Freien, und laufen Sie danach den Weg herunter, welcher an der hinteren rechten Ecke des Gebäudes beginnt. Sie stoßen auf eine Höhle, wo Sie die Plattform aktivieren. Eilen Sie zurück zum Haus, und machen Sie den Weg zum

Hauptsaal mit Dispersionspistole und Sturmgewehr frei. Springen Sie anschließend in den Teleporter.

## 6. Flucht von Na Pali

Ausrüstung  
AUF-  
FRISCHENGITTER  
hochfahrenDer Weg zum  
SHUTTLEDas LETZTE  
GEFECHT

**TIP 48:** Das letzte Gefecht naht. Schnappen Sie sich die neue Rüstung, und laufen Sie über die lange Brücke. An deren Ende nehmen Sie den linken Gang und gehen in das alleinstehende Haus. Die rechte Tür führt zu einem Lager, die vordere in den Burggraben. Sammeln Sie dort alles ein, und verlassen Sie anschließend das Gebäude.

**TIP 49:** Nun geht's hinein ins nächste Burggebäude und dort nach rechts über die Brücke. An ihrem Ende laufen Sie durch das Tor, nehmen den Schildgürtel an sich und legen den Schalter um, der einen Raum zurück ein Fallgitter hochfährt.

**TIP 50:** Laufen Sie in das Gebäude jenseits der Brücke, und überqueren Sie drinnen den Hof. Auf der anderen Seite führt ein Weg nach oben auf einen Rundgang. Folgen Sie auch dem, und betätigen Sie dort den Schalter für das Fallgitter vor dem Shuttle.

**TIP 51:** Kehren Sie zurück auf den Rundgang. Dort lauert der Endgegner. Warten Sie ab, bis der Warlord auf dem Rundgang landet, und setzen Sie dann Eightball und Raketenwerfer gegen ihn ein. Nach dem

Kampf gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und fliehen mit dem Shuttle von Na Pali. Glückwunsch, Sie haben auch das Addon gemeistert. **GUN**



Tip 51: Geschafft! Sie sind den Skaarj entkommen.



Allgemeine Tips für alle drei Rassen

# Aliens vs. Predator

Im All hört Sie niemand schreien. Außer uns: Unsere Action-Experten beamen Ihnen diesen Überlebens-Ratgeber an Bord.

**D**as 3D-Actionspiel Aliens vs. Predator wartet mit gehobenem Schwierigkeitsgrad und drei sehr unterschiedlichen Kämpfertypen auf. Wir haben uns für Sie ins All gewagt und detaillierte Strategien für alle drei Rassen entwickelt. Alle Tips gelten sowohl im Solo-, als auch im Multiplayer-Spiel.

## Der Marine

### Gute WAFFEN

#### Stärken

**TIP 1:** Ihr größter Vorteil liegt in der vielseitigen und wirksamen Bewaffnung. Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Waffen kennen, denn es gibt keine Universalwumme, die für alle Situationen gleichermaßen ideal ist.

#### Schwächen

### LANGSAM

**TIP 2:** Laufen Sie niemals vor einem Alien oder Predator weg. Beide Spezies sind schneller und Ihnen im Nahkampf deutlich überlegen. Ziehen Sie sich grundsätzlich nur im Rückwärtsgang zurück, und feuern Sie dabei aus allen Rohren.

### Wenig AUS- RÜSTUNG

**TIP 3:** An den Start gehen Sie bloß mit dem Pulsgewehr, weitere Waffen müssen Sie erst finden. Suchen Sie Ihre Umgebung also stets sorgfältig nach zusätzlicher Ausrüstung ab.



Tip 3: Gute Beleuchtung ist der Feind des Aliens.

### Schlechte SICHT

Restlichtverstärker und Fackeln geschickt einsetzen, um Ihre Gegner rechtzeitig zu bemerken.

#### Sichthilfen

### BE- WEGUNGS- MELDER

**TIP 5:** Der Bewegungsmelder deckt 180 Grad des frontalen Sichtbereiches ab. Es werden nur Gegner angezeigt, die nicht stillstehen. Außerdem verwirren Stör-



### RESTLICHT- VERSTÄRKER

quellen zuweilen die Anzeige. Drehen Sie sich oft, um den eingeschränkten Winkel auszugleichen.

### FACKELN

**TIP 6:** Setzen Sie den Restlichtverstärker nur in vollkommener Finsternis ein. Schon geringe Lichtquellen wie Notbeleuchtung und Mündungsfeuer stören das Gerät. Ein weiterer Nachteil: Der Bewegungsmelder schaltet sich bei aktiviertem Restlichtverstärker ab.

**TIP 7:** Benutzen Sie regelmäßig Fackeln in dunklen Bereichen, solange Sie nicht angegriffen werden. Werfen Sie die Fackeln aber nicht in Ecken, aus denen heraus neue Schatten entstehen können. Leuchten Sie statt dessen die Mitte von Räumen aus.

#### Waffen

### Mit PULS- GEWEHR auf Köpfe zielen

**TIP 8:** Zielen Sie mit dem Pulsgewehr bevorzugt auf die Köpfe der Aliens. Bei ständigem Dauerfeuer müssen Sie das Pulsgewehr allerdings häufig nachladen und sind einen Moment lang sehr verwundbar. Der eingebaute Granatwerfer ist gegen Predators und Aliengruppen ideal und richtet verheerende Schäden an.

### SMARTGUN ist vielseitig

**TIP 9:** Die Smartgun ist die vielseitigste und beste Waffe in Ihrem Arsenal. Insbesondere gegen Facehugger ist die automatische Zielfunktion eine große Hilfe. Verlassen Sie sich aber im Kampf gegen die blitzschnellen Aliens nicht zu sehr darauf, zumindest auf kurze Reichweite sollten Sie die Zielhilfe zugunsten der manuellen Kontrolle deaktivieren.

### FLAMMEN gegen Facehugger

**TIP 10:** Der Flammenwerfer ist gegen die kleinen Facehugger ideal. Auch beim Absichern von dunklen Räumen und Schächten, in denen Gegner lauern könnten,



Tip 10: Aliens greifen sogar brennend noch an.

loht sich sein Einsatz. Im direkten Kampf gegen Aliens oder Predators sollten Sie ihn aber nur einsetzen, wenn Sie sich nach einem Treffer sofort zurückziehen: Brennende Aliens greifen weiter an und stecken Sie oft mit in Brand.

### RAKETEN- WERFER

**TIP 11:** Mit einem direkten Treffer des mächtigen Sadr-Raketenwerfers können Sie mühelos einen Predator oder ganze Aliengruppen atomisieren. Im



**GRANATWERFER**  
gegen starke  
Gegner

Die **GATLING**  
ist schwer zu  
beherrschen

Kurze  
**FEUERSTÖSSE**

Auf **DISTANZ**  
bleiben

Kampf gegen schnelle Aliens oder in verwinkelten Gängen sollte er wegen des großen Explosionsradius nicht eingesetzt werden, auf freiem Feld ist er hingegen die wirksamste Waffe im gesamten Spiel.

**TIP 12:** Der Granatwerfer hat drei unterschiedliche Schußarten. Für Explosiv- und Schrapnellgranaten gilt dasselbe wie für die des Pulsgewehrs, mit dem einzigen Unterschied, daß der Explosionsradius größer ist. Das Feuern mit Minen zahlt sich insbesondere dann aus, wenn Sie von Aliens verfolgt werden. Ansonsten benötigen Sie den Granatwerfer nur für starke Gegner wie Predators und Predaliens.

**TIP 13:** Die Gatlingkanone vereint starke Feuerkraft und hohe Feuerrate. Dafür verbraucht sie viel Munition und hat einen starken Rückstoß. Zudem können Sie sich beim Schießen nicht bewegen. Versuchen Sie deshalb, die Gatlingkanone nicht mit kontinuierlichen Salven, sondern in kurzen, kontrollierten Feuerstößen zu gebrauchen. Gleichen Sie den Aufwärtsdrang der Mündung durch Gegensteuern aus.

## Taktiken

**TIP 14:** Bleiben Sie unbedingt auf Distanz zu Ihren Gegnern. Wenn Sie ein Alien direkt vor sich zur

Strecke bringen, kann das Säureblut Sie schwer verletzen oder gar töten. Zudem können Sie schwere Waffen nicht gegen nahe Ziele einsetzen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Nutzen Sie deshalb stets die Vorteile Ihrer weitreichenden

Bewaffnung, und rücken Sie möglichst niemals in Richtung des Gegners vor.

**TIP 15:** Solange Sie die Positionen Ihrer Gegner rechtzeitig erkennen, können Sie diese in der Regel von ferne mit Ihren überlegenen Waffen ausschalten. Ziehen Sie sich bei Feindkontakt unbedingt zurück, wenn Sie den Überblick verlieren.

**TIP 16:** Langsames Vorgehen zahlt sich aus. Sie sollten grundsätzlich langsam um eine Ecke nach der anderen vorrücken und dabei den hilfreichen Bewegungsmelder immer im Blick haben.

**TIP 17:** Bleiben Sie niemals unter Öffnungen an der Decke oder in den Wänden stehen. Aliens lauern dort bevorzugt und lassen sich gern auf Sie herabfallen. Wenn Sie sichergehen wollen, bestreichen Sie solche Öffnungen kurz mit dem Flammenwerfer.

**TIP 18:** Wenn ein Alien Sie im Sprung attackiert, bleiben in der Regel nur Sekundenbruchteile. Weichen Sie dem tödlichen Angriff durch einen schnellen Seitenschritt aus, und ziehen Sie sich dann rasch rückwärts zurück. Feuern Sie dabei unablässig.

In **GROSSEN**  
räumen  
kämpfen

**TIP 19:** Stellen Sie Ihre Gegner so häufig wie möglich auf offener Fläche zum Kampf. Dort können Sie die Vorteile Ihrer starken Bewaffnung voll ausnutzen und Gegner rechtzeitig entdecken, bevor sie Ihnen im Nahkampf den Garaus machen.

## Das Alien

### Stärken

**HOHES**  
Tempo

**TIP 20:** Das Alien ist von den drei Rassen mit Abstand am schnellsten. Nutzen Sie das aus, indem Sie im toten Winkel Ihrer Opfer bleiben. Sobald Sie entdeckt sind, sollten Sie versuchen, durch ständige Bewegung ein schlechtes Ziel zu bieten und sich entweder zurückziehen oder blitzartig angreifen. Insbesondere beim Springen von Wand zu Wand kann so nur noch ein guter Schütze Ihren Bewegungen folgen.

In **BEWEGUNG**  
bleiben

**WÄNDE**  
hochklettern

**TIP 21:** Sie können sich an Wänden und Decken ebenso schnell wie am Boden fortbewegen. Diese Fähigkeit ist ideal, um sich an Gegner heranzupirschen. So können Sie sich auch durch die Luftschächte fortbewegen, die für Menschen und Predators unpassierbar sind.

**TIP 22:** Jeder Gegner ist für Sie zugleich eine potentielle Nahrungsquelle.



Tip 21: Dieser Mensch ahnt nichts von uns.

**BEUTE**  
machen

Je. Gelingt Ihnen ein Biß in den Kopf eines lebenden Opfers, bekommen Sie 50 Prozent Ihrer Energie zurück. Auch bereits erledigte Gegner können so in wertvolle Lebensenergie umgewandelt werden.

### Schwächen

Keine  
**PANZERUNG**

**TIP 23:** So schnell das Alien ist, so leicht läßt es sich auch durch eine gutgezielte Pulsgewehrssalve ausschalten. Im Gegensatz zum starken Predator und dem Marine verfügt es über keinerlei Panzerung.

Keine **FERN-**  
**WAFEN**

**TIP 24:** Sie beherrschen als Alien keine Fernangriffe. Schwanz, Gebiß und Klauen können nur gegen Feinde in unmittelbarer Nähe eingesetzt werden. Für einen Angriff von der Decke eines Ganges sind Ihre Gliedmaßen aber allemal lang genug.

### Sichthilfen

Die  
**JAGDSICHT**

**TIP 25:** In der Fischglas-artigen Jagdsicht haben Sie einen Blickwinkel von 120 Grad. Daher ist es schwierig, Sie zu überraschen. Außerdem werden Menschen von einem blauen, Predators von einem grünen Schein umgeben, der schon auf große Entfernung und auch bei schlechten Sichtverhältnissen deren Position zuverlässig verrät.



Tip 14: Das gelbe Säureblut der Aliens ist tödlich.

**ÜBERBLICK**  
behalten

**LANGSAM**  
vorgehen

**VORSICHT**  
bei Decken-  
schächten

**SIDESTEP**  
machen



**Die NAVI-  
GATIONS-  
Sicht**

**TIP 26:** Bei Dunkelheit müssen Sie auf die Navigationssicht zurückgreifen. Die hat allerdings zwei handfeste Nachteile: Gegner verlieren ihren farbigen Schimmer, der sie oft schon früh offenbart, und Ihre Sichtweite reduziert sich beträchtlich.

**Waffen****KLAUEN  
gegen  
leichte Ziele**

**TIP 27:** Die Klauen ermöglichen Ihre schnellste Attacke und richten gegen Menschen und andere Aliens großen Schaden an. Dabei sind Angriffe mit den Klauen so schnell, daß nur die wenigsten Gegner Zeit zur Gegenwehr finden. Im Kampf gegen die zähen Predators sollten Sie die Klauen allerdings erst einsetzen, wenn der Gegner zuvor mit einer Schwanzattacke geschwächt wurde.

**SCHWANZ  
gegen starke  
Gegner**

**TIP 28:** Die Schwanz-Attacke ist langsamer als die Klauen, richtet aber auch deutlich größeren Schaden an. Halten Sie vor dem Angriff die rechte Maustaste

gedrückt, um so Energie für einen besonders starken Hieb zu sammeln. Marines sterben in der Regel schon nach einem solchen Treffer. Predators werden dadurch so stark verletzt, daß ein kurzes Nachsetzen mit den schnellen

Klauen genügt, um ihnen den Rest zu geben. Setzen Sie den Schwanz bevorzugt dann ein, wenn Sie aus einem Versteck heraus den Gegner überraschen.

**Ausfahrbare  
KIEFER**

**TIP 29:** Wenn Sie den Kopf eines Gegners einen Moment im Zentrum des Bildschirms halten und sich dabei nicht bewegen, fahren die Innenkiefer aus. Eine Attacke damit tötet außer Androiden jeden Gegner. Allerdings werden Sie in der Regel diesen tödlichen Angriff nur durchführen können, wenn das Opfer ahnungs- oder wehrlos ist.

**Taktiken****In dunklen  
Ecken  
LAUERN**

**TIP 30:** Suchen Sie sich eine düstere Ecke (möglichst an der Decke), in welcher der dunkle Panzer des Aliens nicht auffällt, und warten Sie auf Beute. Sobald Sie sicher sind, daß das Opfer vorüber ist, schlagen Sie zu. Wenn Sie sich in Ihrem Versteck nicht rühren, tauchen Sie außerdem auf den Bewegungsmeldern der Marines nicht auf.

**Von HINTEN  
angreifen**

**TIP 31:** Nähern Sie sich Ihrer Beute stets von hinten, indem Sie vorhandene Deckung und die Geschwindigkeit des Aliens ausnutzen. Wenn Sie nicht bemerkt werden, haben Sie die größten Chancen für einen sicheren Biß in den Kopf.

**SPRUNG-  
ANGRIEF**

**TIP 32:** Wenn Sie einen Gegner angreifen und er das Feuer auf Sie eröffnet, sollten Sie die letzten Meter mit einem weiten Sprung zurücklegen. Zum einen

**Weite  
FLÄCHEN  
meiden**

werden Sie dadurch noch schneller, zum anderen bieten Sie so ein deutlich schlechteres Ziel.

**Für schlech-  
tes LICHT  
sorgen**

**TIP 33:** Lassen Sie sich möglichst auf weiten, offenen Ebenen nicht auf Kämpfe mit Marines und Predators ein. Ihr hohes Tempo kann dort die überlegene Reichweite von Schußwaffen nicht wettmachen. Deckung und schlechte Sichtverhältnisse wirken sich hingegen zu Ihren Gunsten aus.

**TIP 34:** Zerstören Sie ungefähr die Hälfte aller Lichter. Marines werden unter diesen Umständen sowohl bei normaler Sicht als auch mit Restlichtverstärker nicht besonders gut sehen können.

## Der Predator

**Stärken****Gute  
KONSTITU-  
TION**

**TIP 35:** Der Predator ist stark wie ein Ochse und robust wie eine Steinmauer. Um ihn zu erledigen, benötigen die Gegner eine gehörige Menge an Feuerkraft. Außerdem ist er gegen das säuerliche Alienblut vollkommen immun.

**MEDCOMP  
nicht im  
Kampf  
einsetzen**

**TIP 36:** Wenn Sie schwer verletzt sind, können Sie sich mit Hilfe des Medcomputers vollständig regenerieren. Allerdings kostet der Spaß zwischen 15 und 20 Energiebalken. Außerdem benötigt der Heilungsprozeß einen Moment und ist somit unter direktem Feindfeuer nicht zu empfehlen.

**TARNFELD  
gegen  
Menschen**

**TIP 37:** Mit Hilfe des Tarnfelds kann sich der Predator nahezu unsichtbar machen. Wenn Sie still stehen bleiben, können Sie von Menschen mit bloßem

Auge nur noch in unmittelbarer Nähe und mit dem Bewegungsmelder überhaupt nicht entdeckt werden. Achtung: Aliens lassen sich dank gutem Geruchssinn von dem Tarnfeld nicht in die Irre führen. Außerdem enttar-



Tip 37: Das Tarnfeld macht Predators fast unsichtbar.

**Im  
Fernkampf  
ZOOMEN**

nen Sie sich automatisch, wenn Sie mit einer anderen Waffe als der Schulterkanone angreifen.

**TIP 38:** Durch die dreistufige Zoomfunktion können Sie auf große Entfernungen sehr genau schießen. Ihr Einsatz zählt sich vor allem in Kombination mit der Schulterkanone und dem Speerwerfer im Kampf gegen Menschen aus. Beim Schießen auf die rasend schnellen Aliens und im Nahkampf ist der Zoom hingegen nahezu unbrauchbar.

**Gute AUS-  
RÜSTUNG**

**TIP 39:** Als Predator beginnen Sie das Spiel mit einer großen Auswahl an Waffen und hilfreicher Ausrüstung. Im Gegensatz zum Marine müssen Sie also keine Zeit darauf verwenden, dunkle Ecken nach



Tip 28: Der Schwanz ist die stärkste Waffe des Aliens.



nützlichem Gerät abzusuchen, sondern können sich von vornherein aufs Wesentliche konzentrieren.

## Schwächen

**Alles kostet ENERGIE**

**TIP 40:** Ein Großteil der vielfältigen Spezialfähigkeiten des Predators verbraucht Energie. Diese Tatsache ist auch sein einziger wirklicher Nachteil im Vergleich zu Alien und Marine. Achten Sie unbedingt darauf, den Energievorrat beizeiten aufzufrischen. Ist er erst einmal komplett verbraucht, haben Sie im Kampf schnell das Nachsehen.

**Übermäßige SPEZIALISIERUNG**

**TIP 41:** Sowohl die Waffen als auch die verschiedenen Sichthilfen des Predators sind noch stärker als die des Marines auf je einen Gegnertyp spezialisiert. Im Kampf gegen Aliens und Marines werden Sie ständig darauf achten müssen, sich bei der Wahl Ihrer Ausrüstung den verschiedenen Feinden anzupassen.

## Sichthilfen

**THERMAL-SICHT gegen Menschen**

**TIP 42:** Bei der Thermalsicht werden Wärmequellen (Menschen!) farbig hervorgehoben und sind so schon auf große Entfernungen sehr gut zu erkennen. Gegen Aliens, Androiden und automatische Kanonen ist dieser Sichtmodus hingegen denkbar ungeeignet, da die keine Hitze abstrahlen.

**ELEKTRO-SICHT gegen Aliens**

**TIP 43:** Während Menschen bei der elektrischen Sicht nur in verwaschenem Grau erscheinen, heben sich Aliens grellblau vom roten Hintergrund ab und sind somit hervorragend zu erkennen. Insbesondere auf

der Lauer liegende Aliens lassen sich so bereits frühzeitig entdecken.

**TIP 44:** Der grellgrüne Filter eignet sich besonders bei völliger Dunkelheit und zum Wiederfinden des Diskus. Predators und deren Gerätschaften

heben sich nämlich leuchtend weiß von der Umgebung ab. Menschen und Aliens sind aber nur schlecht zu erkennen. Deswegen ist dieser Sichtmodus nur in Kämpfen gegen andere Predators zu empfehlen.

**PREDTECH-Sicht im Dunkeln**

## Waffen

**ARM-KLINGEN im Nahkampf**

**TIP 45:** Auf die primäre Funktion der Armklingen sollten Sie im Kampf völlig verzichten, weil der normale Schlag nur wenig Schaden anrichtet. Durch Festhalten der rechten Maustaste können Sie aber einen mächtigen Schlag vorbereiten, der auf der Flucht oder bei Energiemangel hilfreich ist.

**SPEERWERFER benötigt keine Energie**

**TIP 46:** Der Speerwerfer hat zwei Vorteile: Er verbraucht keine Energie und trifft sein Ziel fast ohne Verzögerung. Sein Einsatz lohnt sich deswegen vor allem in Verbindung mit dem Zoom. Bei Aliens

**SCHULTERKANONE schießt getarnt**

müssen Sie aber möglichst genau den Kopf treffen, was bei ihrem hohen Tempo nur selten gelingt.

**VORHALTEN**

**PLASMAPISTOLE auf kurze Entfernung**

**TIP 47:** Die Schulterkanone ist die einzige Waffe, mit der Sie schießen und gleichzeitig die Tarnung aufrechterhalten können. Im jeweiligen Sichtmodus verfügt Sie gegen Aliens und Menschen über eine automatische Zielsuchfunktion. Durch Halten der rechten Maustaste können Sie Energie für einen besonders starken Schuss speichern. Menschen erledigen Sie mit Hilfe des Zooms zumeist schon durch einen Treffer. Allerdings benötigt der Energiestrahle relativ lange vom Abschuss bis zum Einschlag, so daß Sie immer etwas vorhalten müssen.

**TIP 48:** Die Plasmapiستole erleichtert gegen Aliens und Facehugger aufgrund ihres Explosionsradius' das Treffen enorm und richtet zudem so großen Schaden an, daß ein einziger Schuss in der Regel genügt.

Die Flugbahn ist jedoch nicht geradlinig, sondern nach unten gekrümmt. Zielen Sie deshalb immer ein wenig höher. Im Kampf gegen Marines ist die Pistole wegen ihrer zu geringen Reichweite nutzlos.

**TIP 49:** Der Diskus tötet in der Regel



**Tip 48:** Die Plasmapiستole ist ideal gegen Aliens.

**DISKUS ist die stärkste Waffe**

Gegner schon mit einem Treffer. Eine automatische Zielsuchfunktion erleichtert das Werfen. Er kehrt nach dem Flug nur zu Ihnen zurück, wenn Sie sich nicht zu weit von der Wurfstelle entfernen oder rechtzeitig die Rückholtaste betätigen. Steckt der Diskus in einer Wand fest, läßt er sich mit der Predtech-Sicht wieder ausfindig machen.

## Taktiken

**Feinden AUFLAUERN**

**TIP 50:** Benutzen Sie das Tarnfeld, um von erhöhten Plätzen Ihren Gegnern aufzulauern. Wechseln Sie häufig die Sichtmodi, damit Sie nicht überrascht werden, und eröffnen Sie das Feuer, sobald sich ein Gegner zeigt. Wenn Sie die Ruhe bewahren, können Sie ihn erledigen, bevor er Ihre Position erkennt.

**DISKUS zurückholen**

**TIP 51:** Wenn Sie mit dem Diskus einen Gegner verfehlt haben, betätigen Sie schnellstmöglich die Rückholtaste. Mit etwas Glück erledigt die fliegende Scheibe den Gegner auf dem Rückflug.

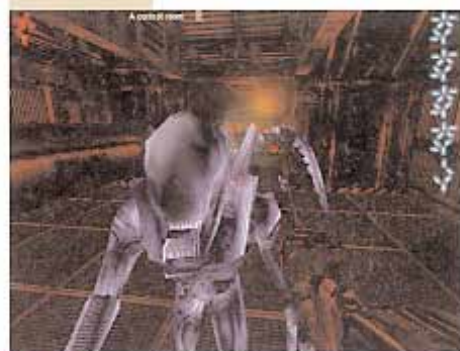
**Offene FLÄCHEN besetzen**

**TIP 52:** Stellen Sie Ihre Feinde bevorzugt auf offenen Flächen. Dem Alien sind Sie dort ohnehin überlegen, aber auch der Marine ist ein leichtes Opfer, wenn Sie ständig getarnt bleiben.

**Vorsicht vor GATLINGS**

**TIP 53:** Benutzen Sie gegen Marines mit Gatlingkanonen unbedingt die Schulterkanone, und bleiben Sie dabei in Bewegung. Mit Hilfe ihrer Autozielfunktion landen Sie gegen den Marine, der sich ja nicht bewegen kann, mit Sicherheit einen Treffer.

**GUN**



**Tip 43:** Bei Elektrosicht erkennen Sie Aliens leicht.



Alle Levels gelöst

# Descent 3

Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, sind wir für Sie vorausgeflogen.

**F**ür Interplays Actionspiel Descent 3 brauchen Sie zwar hauptsächlich guten Orientierungssinn und einen flinken Feuerfinger, die zahlreichen Puzzles haben es jedoch ebenfalls in sich. Wenn Sie bei denen hängen bleiben, hilft Ihnen unsere Komplettlösung weiter.

## Level 1

### GUIDEBOT folgen

**TIP 1:** Setzen Sie einfach den Guidebot aus, und lassen Sie sich von ihm zu den einzelnen Räumen bringen. Aufgepaßt: Direkt am Anfang des Levels befindet sich eine Geheimgtür im Boden.

## Level 2

### TÜRME zerstören

**TIP 2:** Um das Kraftfeld, das den Eingang zum Gefängnis versperrt, zu deaktivieren, müssen Sie alle automatischen Geschütztürme auf der Oberfläche des Planeten zerstören.

### So verwenden Sie die SCHLÜSSEL

**TIP 3:** Direkt im Raum hinter dem Kraftfeld befindet sich der erste Schlüssel. Der Guidebot hilft Ihnen, die einzelnen Schlüssel zu finden und zeigt Ihnen den Weg zu den jeweiligen Gebäudekomplexen. Verwenden Sie die Schlüssel folgendermaßen: Den Grünen (g-1) fürs »Minimum Security«-Feld, den Gelben (y-1) fürs »Medium Security«-Feld und den Roten (r-1) fürs »Maximum Security«-Kraftfeld. Der Schlüssel x-1 ist überflüssig.

### ALARM auslösen

**TIP 4:** Wenn Sie den Doktor lokalisiert haben, fliegen Sie zum Servicetunnel und nehmen den rechten Weg, bis Sie in einen Raum mit einem Säurebad und zwei Hebeln kommen. Der linke Hebel erzeugt bei Berührung einen Chemikalienbehälter, den eine Roboterdrohne aufnimmt und abtransportiert. Sobald sich die Drohne über dem Säurebecken befindet, berühren Sie den rechten Hebel, worauf der Behälter in die Säure fällt. Der folgende Alarm löst die Evakuierung Dr. Sweitzers in den Minimum-Security-Level aus, wo Sie ihn erneut in seiner Zelle finden.

### Nach ganz OBEN

**TIP 5:** Fliegen Sie nun noch in den höchsten Raum des Levels. Dort betätigen Sie den Schalter, der das Kraftfeld des Hangars deaktiviert.

## Level 3

### FELD deaktivieren

**TIP 6:** Zur Deaktivierung des Kraftfelds, das den Eingang zum zweiten Tunnelkomplex blockiert, müssen Sie jeweils das dünne untere Ende der vier kleineren Türme zerstören. Dann explodiert der Blitzturm, und der Weg ist frei.

### Ein SECRET

**TIP 7:** In den an das Tunnelsystem angrenzenden Höhlen finden Sie einen zerstörbaren Steinhäufen.



Zu Tip 6: Schießen Sie auf das dünne Ende der Türme.

Dahinter liegt ein nützliches Anti-Virus-Power-up, das am Ende des Levels wichtig ist.

**TIP 8:** An die Oberfläche kommen Sie, wenn Sie den Fels-haufen am Ende des Höhlensystems zerstören. Setzen Sie im Kampf gegen den Superthief

### Gegen den SUPERTHIEF

den Guidebot aus, und aktivieren Sie das Anti-Virus. Nun attackiert der Feind den Guidebot. Rufen Sie den Bot zurück, und greifen Sie den nun zahmen Superthief an. Sollte das Anti-Virus vorzeitig aufgebraucht sein, attackieren Sie ihn mit der Vauss; dann bleibt er auf Distanz.

## Level 4

### Die ZÜGE vermeiden

**TIP 9:** Sie starten bei (1). Sammeln Sie bei (2) den Afterburner-Cooler auf. Entlang der U-Bahn-Strecken



Tip 9: Bei (1) starten Sie, bei (2) liegt der Cooler.

(3), (4), (5) und (6) gibt es Haltebuchten, in denen Sie in Ruhe eine passende Lücke zwischen den Zügen abwarten können. Verharren Sie am besten eine Zeitlang am Bahnsteig, um sich die Muster der Züge einzuprägen. Fliegen Sie in

der langen Pause zwischen zwei Intervallen los. »M« steht für eine mittlere, »L« für eine lange und »K« für eine sehr kurze Pause zwischen zwei Zügen. Den Eingang zur Stadt finden Sie bei (7).

Strecke	Intervall
3	M-K-L-M
4	M-K-L-K-M
5	M-K-M
6	M-K-L-M-K-M



## Level 5

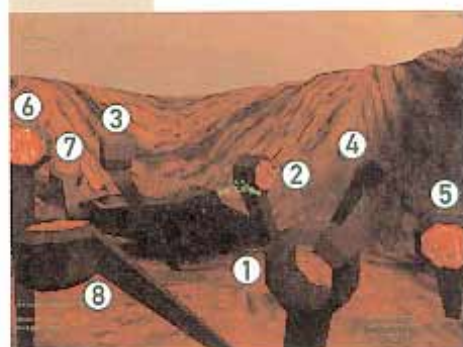
### REAKTOREN sichern

**TIP 10:** Fliegen Sie in Ruhe durch den Level, um sich die Wege einzuprägen, und entscheiden Sie dann, welche drei Reaktoren Sie beschützen wollen. Verteilen Sie alle Ihre Gunboys um die Reaktoren, und benutzen Sie alle Powerups, die der Guidebot zwischendurch eingesammelt hat.

## Level 6

### ICONS einsammeln

**TIP 11:** Zerstören Sie die schwarzen Halterungen der Plattform, um sich Zugang zum Planeteninneren zu verschaffen. Direkt über dem Lavapool ist eine Spalte in der



**Tip 11:** Durchfliegen Sie die einzelnen Nadelöhre an der Oberfläche in der richtigen Reihenfolge.

über dem Lavapool ist eine Spalte in der Decke, durch die Sie zurück an die Oberfläche kommen. Sie müssen dann in der richtigen Reihenfolge durch einige »Nadelöhre« fliegen, um das Builder's Icon einzusammeln. Das Collector's Icon schwebt in einem der Schächte und ist durch den Guidebot leicht zu finden.

### Icons EINSETZEN

**TIP 12:** Benutzen Sie beide Icons in den entsprechenden Nischen, um die gegenüberliegende Priest's Door zu öffnen.



**Tip 12:** Die nur im Scheinwerferlicht an der Decke sichtbaren Pfeile weisen Ihnen den Weg.

Um das Priest's Icon zu erhalten, müssen Sie den Säulengang in einer festen Reihenfolge abfliegen. An der Decke sind Pfeile, die Ihnen die Richtung weisen. An einer Stelle zeigen die Pfeile sowohl nach links als auch nach rechts;

gehen Sie beim ersten Mal links und dann rechts.

### PLASMA gegen den Homunculus

**TIP 13:** Benutzen Sie das Icon in der Nische gegenüber der Tür des Homunculus. Schießen Sie nach dem Ende der Cutscene mit Plasmakanone und Impact Mortars, um ihn auf Distanz zu halten. Versuchen Sie, ihn zu umkreisen, während Sie unablässig weiter feuern. Ein paar ausgesetzte Gunboys halten die kleineren Gegner in Schach.

## Level 7

### Nicht auf TÜRME schießen

**TIP 14:** Verschenden Sie keine Munition auf die unzerstörbaren Raketentürme an der Oberfläche. Bei (1) geht's los. Halten Sie sich immer links, bis Sie zu einem Gebäude mit Generator (2) kommen.



**Tip 14:** Halten Sie sich vom Start (1) aus links, bis Sie zu einem Gebäude mit einem Generator (2) kommen. Bei (3) deaktivieren Sie das Kühlsystem.

Schießen Sie auf die vier Schalter, und zerstören Sie die erscheinende blaue Energiesäule. Damit haben Sie die Oberflächen-Verteidigung und alle Kraftfelder deaktiviert. Fliegen Sie nun in den Turm (3), der sich auf einer Linie mit Ihrem Ausgangs-

punkt und dem zuvor zerstörten Generator befindet. Hinter einer bewachten Tür am Grunde des Schachts finden Sie auf der linken Seite des Raumes das Kühlsystem. Zerstören Sie hier die vier kleineren Würfel, um es zu deaktivieren.

### Zum GENERATOR

**TIP 15:** Lassen Sie sich nun von Ihrem treuen Guidebot zu einem weiteren Generator im Inneren führen. Betätigen Sie die Hebel in den beiden angrenzenden Räumen, um Zugang zu erhalten. Sobald Sie den Generator mit Ihrem Schiff berühren, öffnet sich der magnetische Aufzug, der nach unten fährt.

### Zum VIRUSRAUM

**TIP 16:** Unten finden Sie einen Schlüssel, der es Ihnen ermöglicht, die beiden Kraftfelder zum Virusraum durch Umlegen zweier Hebel abzuschalten.

### STRAHLEN ausschalten

**TIP 17:** Da Sie eingangs bereits das Kühlssystem deaktiviert haben, können Sie den Raum nun durchfliegen, ohne daß Ihr Schiff sofort in Brand gesetzt wird. Postieren Sie sich hinter einer der Säulen, und schalten Sie die beiden Raketentürme aus. Nun können Sie die an beiden Seiten angebrachten rechteckigen Metallplatten zerstören, und so die Feuerstrahlen ausschalten. Nachdem Sie die Proben eingesammelt haben, betätigen Sie den Schalter an der Decke und fliegen durch die entriegelte Tür.

### Die PLATTEN zerstören

## Level 8

### Durch den KAMIN

**TIP 18:** Durch den höchsten Schlot gelangen Sie ins Innere des Planeten. Warten Sie direkt über der Tür, und benutzen Sie den Afterburner, sobald sie sich öffnet. Weiter unten ist eine kreisförmige Nische, in der Sie bleiben können, bis sich die untere Tür wieder schließt. Warten Sie direkt über der Tür, und fliegen Sie dann mit Unterstützung des Afterburners hinein. Zerstören Sie die leuchtenden roten Vierecke am äußeren Rand des Feuerrads auf dem Weg zum Kühlsystemschanter, um es zu deaktivieren.

### Mit NACH-BRENNER

**TIP 19:** Nun öffnen sich die Heat-Sink-Domes, im letzten führt eine Tür in ein angrenzendes Tunnelgewölbe. In einem Raum finden Sie einen Schalter, der die Kraftfelder deaktiviert. Folgen Sie von dort aus dem vorgeschlagenen Weg, und biegen Sie an der zweiten Kreuzung links ab.

### In die TUNNELS

### CARTRIDGE holen

**TIP 20:** Im angrenzenden Gewölbe schwebt links unter der Decke eine Data Cartridge. Wenn Sie die ein-





**Tip 20:** Der Schalter bei (1) deaktiviert das Kraftfeld, so daß Sie die Data Cartridge (2) einsammeln können.

#### So besiegen Sie den JUGGERNAUT

#### KRAFTFELD abschalten

#### Vorsicht KAMERA

#### INFOS sammeln

#### SCHALTER umlegen

#### PLASMA einsammeln

#### LOREN aktivieren

#### GENERATOR zerstören

gesammelt haben, und den Level normal beenden, kommen Sie in den ersten Geheimlevel.

### Level 9

**TIP 21:** Fliegen Sie unterhalb des Pfades, um möglichst unbeschadet durch den zweiten Eingang in das Planeteninnere zu gelangen.

Zerstören Sie umgehend den Juggernaut vor dem ersten Kraftfeld. Bleiben Sie dazu außerhalb der Halle knapp oberhalb des Bodens, so daß Sie gerade noch seinen Kopf sehen können. Aus dieser Position können Sie gut den Kopf des Roboters zerstören und den Raketen ausweichen. Nur an den Stellen, wo bei Treffern Funken sprühen, ist der Roboter verletzlich.

**TIP 22:** Sobald der Roboter zerstört ist, fliegen Sie durch eine der Türen unter der Decke auf die andere Seite des Kraftfelds, und legen dort beide Hebel um. Setzen Sie alle Disruptoren ein, bevor Sie dem Schiff den Weg durch das zweite Kraftfeld freimachen.

### Level 10

**TIP 23:** Sammeln Sie den Security Camera Monitor am Anfang auf. Dieser zeigt jedesmal, wenn Sie einen überwachten Raum betreten, automatisch das Bild der Kamera an. Sie müssen dann die Kamera zerstören, bevor die Abwehrtürme aktiviert werden.

**TIP 24:** Deaktivieren Sie Ihr Headlight, wenn Sie eine Tarnvorrichtung einsammeln, und setzen Sie den Mass Driver gegen die Wachen ein. Sobald Sie im Data Vault angekommen sind, fragen Sie durch Berührung die Info-Interfaces ab. Aus den Logfiles ergibt sich die Reihenfolge der zu erledigenden Aufgaben.

**TIP 25:** Nehmen Sie die Tür in der Decke des Kontrollraums, und fliegen Sie durch den angrenzenden Raum in die Halle mit den drei Schaltern dahinter. Legen Sie nur den Schalter hinter der ersten Strebe auf der linken Seite um.

**TIP 26:** Fliegen Sie dann durch den Raum mit den Plasmazellen zum Memory Plasma, und sammeln Sie es ein. Sollten Sie es nicht innerhalb der nächsten 35 Sekunden zurück zu den Zellen schaffen, warten Sie einfach, bis ein neues Memory Plasma an derselben Stelle erzeugt wurde, und versuchen es erneut.

### Level 11

**TIP 27:** Durch einen unverschlossenen Schacht gelangen Sie direkt ins Planeteninnere. Aktivieren Sie mit den Schaltern die Loren, um auf diese Art versperrte Durchgänge freizumachen.

**TIP 28:** Um das primäre Kraftfeld zu deaktivieren, müssen Sie den Schalter umlegen, der den Hilfsge-



**Tip 28:** Sobald diese Generatoren aktiv sind, können sie zerstört werden, was Kraftfelder deaktiviert.

#### Großes Feld ABSTELLEN

#### So entkommen Sie der FEUERFALLE



**Tip 30:** Geöffnet sind die Zangen zerstörbar.

#### Competitors BESIEGEN



**Tip 31:** Nachdem Sie in der zweiten Arena siegreich waren, haben Sie Zugang zum Raum mit der Data Cartridge für den zweiten Geheimlevel.

#### ENDGEGNER austricksen

generatoren im Raum unterhalb des primären Energiefelds aktivieren. Zerstören Sie diese Generatoren, um das Feld lahmzulegen. Der Passkey entspermt mehrere Türen und macht Ihnen den Weg zum Gefangenen frei. Legen Sie die sechs Schalter um, und zerstören Sie den Generator, um den Häftling zu befreien.

### Level 12

**TIP 30:** Um sich aus der Feuerfalle zu befreien, müssen Sie zuerst die vier kleinen Feuerzangen und dann die mittlere abschießen, sobald sie geöffnet

sind. Dann schießen Sie in einem solchen Winkel auf beide Kraftfelder, daß die abprallenden Energiesalven die Generatoren rechts und links explodieren lassen.

**TIP 31:** Nachdem Sie den vierten Competitor besiegt haben, fliegen Sie

durch die gleiche Tür hinaus, durch die Sie die vierte Arena betreten haben. Gegenüber ist die Tür nun unversperrt. Dahinter befindet sich eine identische

Arena mit einem weiteren Competitor. Nachdem Sie auch ihn besiegt haben, können Sie die Arena durch den zweiten Ausgang verlassen und finden in einem angrenzenden Raum eine Data Cartridge.

**TIP 32:** Den Endgegner können Sie problemlos besiegen, indem Sie ihn

unter die Luke locken, durch die Sie die letzte Arena betreten haben. Sein einziger wunder Punkt ist das Gelenk mit der Laserkanone. Direkt über ihm in der





**Tip 32:** Locken Sie den Boss direkt unter diese Luke – dort können Sie nicht von ihm getroffen werden.

Luke können Sie Ihrerseits nicht getroffen werden.

### Level 13

**TIP 33:** Um sich eine Menge Arbeit zu ersparen, sollten Sie zuerst das Aft Matcen ausschalten. Dazu schießen Sie eine Lenkrakete durch einen der an-

grenzenden Schächte auf den Schalter im dahinterliegenden Raum – schon ist das Matcen Geschichte.

**TIP 34:** Fliegen Sie dann sofort zum Engine Core, da dieser bisher noch nicht aktiviert ist. Sollten Sie zu langsam gewesen sein, müssen Sie sich in den Intervallpausen des Core Schritt für Schritt mit dem Afterburner herantasten und sich beim Energieausstoß an die Wand pressen und gegenlenken, damit Sie nicht zurückgeweht werden.

**TIP 35:** Der Guidebot kann die restlichen Stormtrooper nicht für Sie finden, Sie müssen also jeden Raum sorgfältig abfliegen. Sammeln Sie alle Powerups in der Nähe auf, so daß Sie den Guidebot nach entfernten suchen lassen können, und er Sie so in bisher unbesuchte Bereiche des Levels führt.

### Level 14

**TIP 36:** Zuerst sollten Sie durch den mittleren Schacht an die Spitze des Levels in einen Raum mit drei Schaltern fliegen: Mit denen können Sie die Roboter-Generatoren deaktivieren, so daß Sie gegen weniger Gegner ankämpfen müssen.

**TIP 37:** Nachdem Sie alle Schlüssel eingesammelt haben, stellen Sie im Lower Engineering Room den

Schalter auf »0« und fliegen in den Raum mit dem Forcefield. Das deaktivieren Sie, indem Sie die fünf Schalter in folgender Reihenfolge umlegen: links oben, rechts unten, links unten, rechts oben, Mitte. Die richtige Ausrichtung der Spiegel

erkennen Sie an einem dünnen, konstanten Energiestrahl zwischen Spiegel und Knotenpunkt.

**TIP 38:** Postieren Sie jetzt noch die sieben Gunboys in einem Halbkreis um die Linse auf der dem Roboter-Generator zugewandten Seite, und berühren Sie das Interface darunter. Nun müssen Sie noch einmal die drei Schalter aus Tip 36 umlegen, was neben der

**LINSE**  
verteidigen

Energiezufuhr für den Emitter leider auch wieder die abgeschalteten Roboter-Generatoren aktiviert.

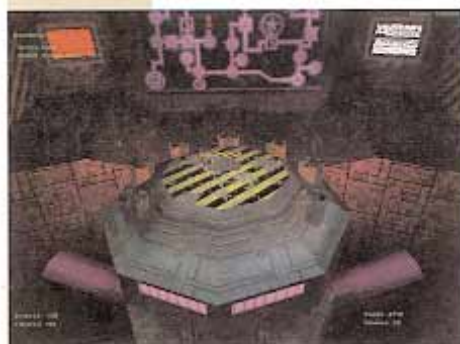
**TIP 39:** Nun geht's mit Tempo schnell zurück in den Emitter-Raum, wo Sie das kleine CED-Schild unter dem Generator berühren, um den Upload zu initialisieren. Der nimmt einige Zeit in Anspruch, in der die Roboter versuchen werden, die Linse zu zerstören. Postieren Sie sich darüber, und verteidigen Sie das Ding. Benutzen Sie im Notfall die Ersatzlinse.

### Level 15

**GENERATOREN**  
abschalten

**TIP 40:** Sammeln Sie soviel Waffen, Shields und Powerups wie möglich ein. Um die Sache zu vereinfachen, können Sie alle Roboter-Generatoren deaktivieren.

Dazu müssen Sie im Geheimraum hinter einem defekten, kreisförmigen Energy Center die Schalter in dieser Reihenfolge berühren: 5-3-2-7-4 von links nach rechts. Der mittlere Schalter bringt die anderen wieder in Ausgangsposition, falls Sie sich dabei vertan haben.



**Tip 40:** Berühren Sie die Schalter in der richtigen Reihenfolge (5-3-2-7-4), um die Generatoren und das Energiefeld vor der Armory zu deaktivieren.

**LAVABECKEN**  
leeren

**TIP 41:** Der Schlüssel zu Dravis' Stronghold befindet sich hinter dem linken der drei großen Lavabecken. Leeren Sie das Lavabecken durch Berühren des linken Rads im angrenzenden Kontrollraum, und fliegen Sie

durch die Tür am Boden des Beckens.

**TIP 42:** Auf der anderen Seite direkt über der Tür befindet sich der Schalter, der die gegenüberliegende Tür öffnet. Holen Sie den Schlüssel, ehe sich das Becken wieder mit Lava gefüllt hat. Das Kraftfeld, das den Ein-



**Tip 41:** Das linke Rad leert den linken Lavapool im angrenzenden Saal und macht den Weg zum Passkey frei.

**Durch das KRAFTFELD**

gang blockiert, öffnet sich bei Annäherung, schließt sich aber hinter Ihnen. Sie sollten also vorher den Level komplett erkundet haben.

**Der ENDKAMPF**

**TIP 43:** Der Endgegner läßt sich mit dem Guidebot Anti-Virus sehr leicht besiegen. Sobald er kurzfristig außer Gefecht ist, schießen Sie aus sicherer Entfernung alle Black Shark und Mega Missiles auf seinen Kopf. Kurz bevor das Anti-Virus seine Wirkung verliert, stößt der Mech ein Unverwundbarkeit-Extra aus. Sammeln Sie es sofort ein, und geben Sie ihm mit Dauerfeuer aus Missiles und Plasma den Rest. **GUN**

**EXTRA**  
einsammeln



**Tip 37:** Diese Schalter müssen Sie in der richtigen Reihenfolge berühren, um das Kraftfeld auszuschalten.

**GUNBOYS**  
ausrichten



Spielhilfen zur Vollversion

# Warhammer 40K: Chaos Gate



Auf CD:  
Vollversion von  
Chaos Gate

Damit das Imperium siegt, hat unser Strategie-Labor einige Tricks für Sie parat.

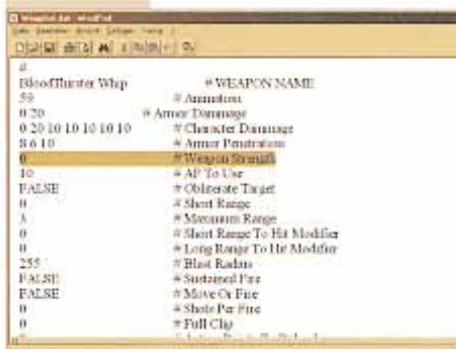
**D**ie Vollversion des spannenden Taktikspiels Chaos Gate von SSI haben wir zu unserem Jubiläum für Sie ergattert. Selbstverständlich läßt unsere Tips-Abteilung Sie bei den harten Kämpfen gegen die Feinde des Imperiums nicht im Stich: Wir haben die besten Taktiken für Sie zusammengetragen.

## Schmutzige Tricks

**SPIEL-  
DATEIEN  
verändern**

**TIP 1:** Im Spielverzeichnis unter »Data« finden Sie einen Haufen Dateien, die Spieldaten enthalten und sich alle mit einem Texteditor öffnen lassen. In »WeapDef.dat« können Sie beispielsweise die Charakteristika

jeder Waffe verändern, in »SpellDef.dat« Psykerkräfte und in »VehicDef.dat« die Eigenschaften von Fahrzeugen. Alle Änderungen gelten für das ganze Spiel: Wenn Sie also aus dem normalen Bolter eine harmlose Erbsenpistole machen, indem Sie den Eintrag »Weapon Strength« heruntersetzen, gilt das gleichermaßen für Freunde wie Feinde. Schlauer ist es, die mächtigen Dämonenwaffen, die nur Ihre Gegner benutzen, unschädlich zu machen. Es handelt sich dabei um die folgenden: BloodThirster Whip, Lord of Change Claws, Flesh Hound Jaws, Pink Horror Attack und Blue Horror Attack. Setzen Sie bei allen die »Weapon Strength« auf 0. Ein anderer hübscher Trick ist es, aus den harmlosen Anti-Plant-Raketen, die von Chaosanhängern nie eingesetzt werden, durch Hochsetzen der »WeaponStrength« eine tödliche Waffe zu basteln.



**TIP 1:** In der Datei »WeapDef.dat« entschärfen Sie kinderleicht die mächtigen Dämonenwaffen.

**DÄMONEN-  
WAFFEN  
entschärfen**

trag »Weapon Strength« heruntersetzen, gilt das gleichermaßen für Freunde wie Feinde. Schlauer ist es, die mächtigen Dämonenwaffen, die nur Ihre Gegner benutzen, unschädlich zu machen. Es handelt sich dabei um die folgenden: BloodThirster Whip, Lord of Change Claws, Flesh Hound Jaws, Pink Horror Attack und Blue Horror Attack. Setzen Sie bei allen die »Weapon Strength« auf 0. Ein anderer hübscher Trick ist es, aus den harmlosen Anti-Plant-Raketen, die von Chaosanhängern nie eingesetzt werden, durch Hochsetzen der »WeaponStrength« eine tödliche Waffe zu basteln.

## Allgemeine Tips

**HEAVY Bolter  
einsetzen**

**TIP 2:** Geben Sie dem besten Schützen jeder Squad einen Heavy Bolter mit. Gerade in den Anfangsmissionen sind die Feinde oft noch nicht sehr stark gepanzert und daher gegen Bolterfeuer sehr anfällig.

**KRAK statt  
FRAG**

**TIP 3:** Ersetzen Sie bei allen Kämpfern die schwachen Frag durch die stärkeren Krak-Granaten. Verschwen-

**RUCKSÄCKE  
nicht füllen**

den Sie sie aber nicht gegen schwache Feinde, die Sie auch mit dem Bolter erledigen könnten.

**TIP 4:** Oft finden Sie während einer Mission Kisten mit Ausrüstung. Lassen Sie bei einigen Marines

dafür Platz im Rucksack, und suchen Sie stets die gesamte Karte ab, auch wenn Sie Ihr Missionsziel bereits so gut wie erfüllt haben.

**TIP 5:** Laufen Sie nicht mit Ihren letzten Aktionspunkten in unbekanntes Gebiet. Behalten Sie immer



**TIP 5:** Bruder Marco läßt Platz in seinem Rucksack, damit er später gefundene Granaten einstecken kann.

**APS sparen**

genügend übrig, um sich bei einem überraschenden Angriff noch Ihrer Haut wehren zu können.

**Immer  
OVERWATCH**

**TIP 6:** Vergessen Sie nicht, Ihre Männer am Ende jedes Zuges in Overwatch zu stellen, um Überraschungsangriffe abwehren zu können.

**ABSTAND  
halten**

**TIP 7:** Halten Sie genügend Abstand zwischen Ihren Kriegerern, damit gegnerische Granaten oder Raketen

nicht mehrere Marines auf einmal erwischen.

**TIP 8:** Positionieren Sie Ihre Männer hinter niedrigen Objekten wie Steinen. Lassen Sie die Jungs dann am Ende der Runde in die Hocke gehen – das verringert die Trefferchancen der Feinde ein wenig.



**TIP 8:** Diese Terminators stehen zu nahe beieinander und sind daher alle von der Granate erwischen worden.

**SPRINGEN  
statt laufen**

**TIP 9:** Wenn Sie draußen kämpfen, sollten Sie die Sprungfähigkeiten Ihrer Assault Squad nutzen. Schicken Sie zunächst einen einfachen Standardkämpfer vor, um das Feuer auf ihn zu ziehen. Dann springen Sie mit Ihrem Team nahe zum Feind und erledigen ihn mit Powerfists und Flamern.

**GUN**



## Spezialisten im Einsatz

# Hidden & Dangerous

Probleme mit Scharfschützen, Panzern und Wachleuten? Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Truppe wohlbehalten nach Hause bringen.

**D**a der Schwierigkeitsgrad der Missionen bei dem 3D-Taktikspiel Hidden & Dangerous von Take 2 stark schwankt und nur ein Teil wirklich knifflig ist, haben wir für Sie die zehn wichtigsten Einsätze detailliert gelöst.

## Allgemeine Tips

### KARTE einsetzen

**TIP 1:** Zu Beginn jeder Mission sollten Sie sich auf der Karte eine genaue Route zu Ihrem Ziel aussuchen. Beachten Sie tote Winkel, Bäume, Steinmauern und Waggonen, die Sie auch als Deckung verwenden können. Oft ist es ratsam, nicht den direkten Weg zum Ziel zu nehmen. Ein kleiner Umweg um ein Gebäude oder einen Zug kann Ihnen ein gefährliches Feuergefecht ersparen.

### Umgebung KONTROLLIEREN

**TIP 2:** Suchen Sie ständig das Gebiet um Sie herum mit Zielfernrohr oder Feldstecher ab, da Sie so Heckschützen früh aufspüren und erledigen können.

### Nicht der KI vertrauen

**TIP 3:** Verlassen Sie sich nicht blind auf die KI, da Ihre Soldaten oft in die falsche Richtung gehen oder einen anderen Weg wählen als Sie und so den Gegnern direkt in die Arme laufen. Checken Sie ab und zu, wo sich Ihre Leute befinden, und stoppen Sie die Irrläufer notfalls per direkten Befehl.

## Die schwierigsten Missionen

### Hinaus in die Dunkelheit (Jugoslawien)

#### STREIFEN erledigen

**TIP 4:** Sie starten bei (1). Warten Sie, bis die Eisenbahn vorbei ist, und marschieren Sie dann leicht gebückt in den Hof bei (2). Am zweiten Ausgang lauern einige Soldaten. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Leute sich links und rechts vom Torbogen plazieren und dann die Patrouillen auf der Straße



**Dunkelheit:** Machen Sie keine lauten Geräusche, sonst gibt's Alarm, und das Boot ist weg.

#### SCHÜTZEN ausschalten

erschießen. Geben Sie Feuerschutz, und laufen Sie in den Hof bei (3). Vermeiden Sie unnötige Schüsse, da dadurch Alarm ausgelöst werden kann.

**TIP 5:** Die Strandpromenade wird von wenigen Patrouillen bewacht. Warten Sie, bis die Wache sich abwendet, und greifen Sie dann mit dem Messer an.

#### Über die BRÜCKE

Bei (4) stehen zwei Scharfschützen, die Sie ebenfalls lautlos erledigen müssen, bevor sie das Feuer eröffnen.

#### SCHIFF aufhalten

**TIP 6:** Der Weg zur Brücke ist nun frei. Postieren Sie zwei Scharfschützen auf beiden Seiten der Straße. Wenn Sie nur ein Scharfschützengewehr haben, stehlen Sie den Deutschen eines. Nun schleichen Ihre beiden restlichen Soldaten auf die andere Seite, dicht gefolgt von den Scharfschützen.

**TIP 7:** Achten Sie genau darauf, wann die deutschen Soldaten aus dem Nebel auftauchen. Ihre Scharfschützen müssen bereit sein, den Soldaten, der das Schiff wegbringen will, sofort auszuschalten. Aus dem Gebäude bei (5) kommen noch mehrere andere Soldaten. Nun fahren Sie mit dem Boot davon.

### Schöne Aussicht (Jugoslawien)

#### Ans RECHTE Ufer

**TIP 8:** Fahren Sie das Patrouillenboot sofort rechts an das Ufer, und springen Sie über die Reling auf den



Strand (1). Passen Sie auf, daß der Abstand beim Sprung nicht zu groß ist.

**TIP 9:** Wenn Sie an die normale Anlegestelle (2) fahren wollen, müssen Sie sich auf schweren Beschuß von Scharfschützen

**Schöne Aussicht:** Mit dem eroberten Panzer zer-schießen Sie problemlos das Schleusentor.

#### Wachen AUS-SCHALTEN

#### Vorsicht GEGEN-ANGRIFF

zen aus allen Richtungen gefaßt machen. Mit Ihrem Scharfschützen kriechen Sie nach (3), von wo aus Sie die Wachen bei (4), (5) und (6) erledigen.

**TIP 10:** Sollten Ihnen noch weitere Patrouillen vor den Lauf kommen, erledigen Sie die ebenfalls. Die Südflanke des Komplexes ist nun ziemlich geschwächt. Falls Sie auf »schwer« spielen, starten die Gegner nun einen Angriff von Süden auf Ihren Scharfschützen. Stellen Sie den restlichen Trupp deshalb als Schutz ab. Wenn Sie die Patrouille erledigt haben, pirschen Sie sich an den Felsen entlang auf den Haupteingang zu, wo zwei Wachen stehen.

#### Auf der BRÜCKE

**TIP 11:** Auf der Brücke erwarten Sie wieder drei Soldaten, die alle mit Scharfschützengewehren ausgestattet sind. Gehen Sie hinter dem gepanzerten Fahrzeug in Deckung, um sie auszuschalten. Von der anderen Flußseite (7) werden Sie nun stark unter Feuer genommen – suchen Sie Schutz hinter dem Tank.



**PANZER kapern**

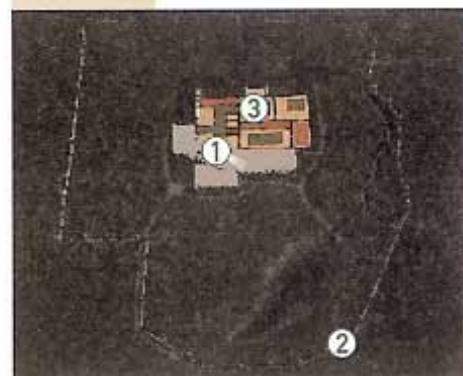
**TIP 12:** Nun können Sie den Panzer kapern. Gehen Sie dazu von vorne auf das Gefährt zu, und drücken Sie **U**. Dann wählen Sie den Soldaten, der im Turm sitzt, und zielen auf das Schleusentor. Möglicherweise sind mehrere Schüsse nötig, um das Tor zu zerstören. Danach können Sie in aller Ruhe zum Fluchtpunkt bei (8) spazieren.

**Schlüsselbund (Deutschland)**

**GEZIelt schießen**

**TIP 13:** Rücken Sie mit Ihren Scharfschützen bis zum Waldrand vor, und suchen Sie mit dem Zielfernrohr den Mann, der das Suchlicht bei (1) bedient. Er ist Ihr erstes Ziel.

**TIP 14:** Achten Sie darauf, daß keiner der Soldaten zu weit hinaus geht und gesehen wird. Durch das Tor (2) dringen Sie in den Garten ein, wobei Sie immer auf Deckung durch den Scharfschützen



**Schlüsselbund:** Erst wenn alle Wachen im Haus erledigt sind, können Sie den General entführen.

**Durch den GARTEN**

bauen sollten. Einige Soldaten werden Ihnen entgegenstürmen, aber kein großes Problem bereiten. Laufen Sie vorsichtig um das Haus herum, und erledigen Sie die übrigen Wachen außerhalb des Hauses.

**Ins HAUS**

**TIP 15:** Im Gebäude selbst wird es richtig knifflig: Sie müssen hinter jeder Ecke einen Deutschen erledigen, und finden hinter jeder Tür einen Feind. Steuern Sie Ihre Soldaten im Haus lieber selbst, da sie sonst hoffnungslos an den Ecken hängenbleiben oder gar einen anderen Weg suchen.

**Vorsicht im TREPPENHAUS**

**TIP 16:** Im Treppenhaus (3) müssen Sie besonders auf die Soldaten auf der Empore achten, da die Ihnen in den Rücken schießen, sobald Sie die Treppe betreten. Sorgen Sie auch im oberen Geschoß dafür, daß außer dem General keine Feinde überleben.

**Vipernest (Deutschland)**

**Am BÜRO warten**

**TIP 17:** Anstatt in der Produktionshalle aufwendig alle Wachen zu töten, wenden Sie besser folgende Methode an: Sie warten am Ausgang des Büros und erledigen alle Soldaten, die Ihnen entgegenkommen.

**TIP 18:** Ihr Scharfschütze feuert von der Position bei (1) aus auf die Sprengstofflager (2), die dann lautstark in die Luft fliegen. Die Fässer bei (3) fallen ebenfalls Ih-



**Vipernest:** Im Gebäude wird es gefährlich.

**Fässer SPRENGEN**

rem Feuer zum Opfer. Nun müssen Sie nur noch rasch zum Ausgang bei (4) vordringen und die dort stehenden Wachen ausschalten.

**Flucht aus der Hölle (Deutschland)**

**WACHTÜRME ausschalten**

**TIP 19:** Ihr Scharfschütze erledigt den Mann auf dem Wachturm (1) und die Wache auf der Straße.

Schalten Sie die Wachtürme, die im ganzen Lager verteilt sind, aus großer Entfernung aus, und folgen Sie dem Pfad zum Fuhrpark (2). Dabei werden Sie ständig von allen Seiten her beschossen, achten



**Flucht aus der Hölle:** Das Panzerfahrzeug bei (3) ist Ihr Ticket nach draußen – entführen Sie es.

Sie deshalb auf gute Deckung und Feuerschutz.

**PANZER mit der Panzerfaust erledigen**

**TIP 20:** Die Kaserne bei (3) können Sie mit Hilfe der Benzinfässer in die Luft sprengen. Stehlen Sie den Panzerwagen, und fahren Sie zum Fluchtpunkt bei (4). Dort wartet ein feindlicher Panzer auf Sie, den Sie mit einer Panzerfaust beseitigen.

**Schneeteufel (Norwegen)**

**Über den HOCHPFAD**

**TIP 21:** Folgen Sie dem Hochpfad, der um das Lager herumführt, bis (1). Von dort aus kann Ihr Scharfschütze den Soldaten bei (2) erledigen.

Rücken Sie dann bis dorthin vor, und suchen Sie den Soldaten nahe (3). Auch er wird durch Ihren Scharfschützen ausgeschaltet. Von (3) aus können Sie dann problemlos



**Schneeteufel:** Schwerstarbeit für Ihre Scharfschützen.

die Wachen bei (4), (5) und bei (6) eliminieren.

**Keine Panik bei ALARM**

**TIP 22:** Im Lager wird es Alarm geben, aber Sie können mit Ihrem Team den ganzen Bereich überblicken. Nach einem längeren Feuergefecht schicken Sie einen Soldaten zu (6) und einen zu (7). Die anderen beiden geben von (3) aus Feuerschutz. Legen Sie die Sprengsätze an die Zielgebäude (6) und (7), und gehen Sie zum Fuhrpark bei (8). Nun können auch die beiden Scharfschützen zum Wagen laufen und aus dem Kampfgebiet verschwinden.

**Dreizehnte Kammer (Norwegen)**

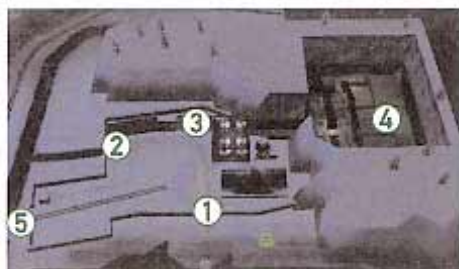
**GRANATEN werfen**

**TIP 23:** Werfen Sie gleich von Ihrer Startposition aus kurz nacheinander zwei Granaten in den Hof. Nun können Sie getrost mit Ihrem gesamten Team durch den Eingang treten und die Wachen bei (1) erledigen.

**Angriff auf die GARAGE**

**TIP 24:** Greifen Sie die Garage bei (2) an: Erledigen Sie den Wächter beim Wagen und den diensthabenden





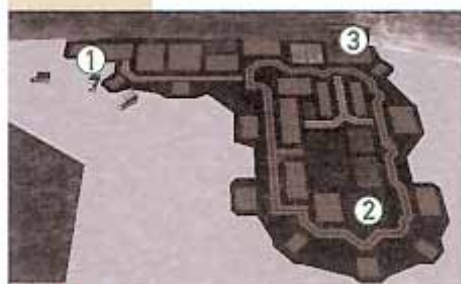
**Dreizehnte Kammer:** Durch den Tunnel in den Bunker.

#### Durch den TUNNEL

**TIP 25:** Der Tunnel bringt Sie in den eigentlichen Komplex. Vorsicht: Dort gibt es jede Menge Selbstschußanlagen, die Sie am besten mit Granaten ausschalten. Bahnen Sie sich einen Weg durch die feindlichen Truppen, und legen Sie den Sprengsatz bei (4). Dann sollten Sie den Rückzug antreten und fahren mit dem LKW (2) zum Fluchtpunkt (5).

#### Wolfsjäger (Norwegen)

#### Kanonen IGNORIEREN



**Wolfsjäger:** Der Bunker ist eine harte Nuß.

#### Zum BUNKER ORIENTIERUNG behalten

Bunker, der allerdings gut bewacht wird. Sie werden um ein Gefecht nicht herumkommen.

**TIP 28:** Sehen Sie drinnen immer wieder auf den Plan des Gebäudes, um nicht die Orientierung zu verlieren. Seien Sie immer darauf gefaßt, hinter der nächsten Tür auf einen Feind zu stoßen. Werfen Sie Handgranaten, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob sich jemand im Raum befindet oder nicht. Decken Sie sämtliche Zugänge zu Ihrer Position ständig ab. Stoßen Sie direkt zum Chef des Stützpunkts vor (2). Nehmen Sie den Schlüssel vom Schreibtisch, und verlassen Sie das Gebäude durch den Fluchttunnel bei (3).

#### Jagd auf den goldenen Fisch(Norwegen)

#### Auf Angriff VORBEREITEN

#### Alle Feinde ERLEDIGEN

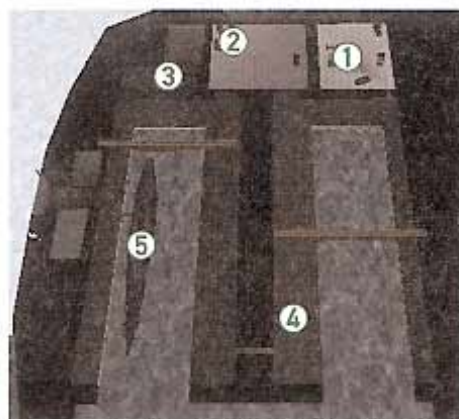
**TIP 29:** Seien Sie vorsichtig, da direkt hinter Ihnen im Gang jede Menge deutscher Soldaten warten. Diese Feinde kommen aber erst, wenn Sie schießen.

**TIP 30:** In der Halle (1) angekommen, werfen Sie einige Handgranaten in das obere Geschöß. Räumen Sie Stück für Stück die Halle und auch den Fuhrpark (2). Nun laufen Sie durch den Gang nach (3), wo Sie ebenfalls alle Gegner ausschalten.

#### KISTEN als Deckung nutzen

**TIP 31:** Dann fahren Sie mit einem gepanzerten Fahrzeug nach (4), wo Sie Zugang zu dem zweiten Hafenbecken (5) bekommen. Die vielen Kisten bieten ausreichend Deckung, um mit den zahlreichen Geg-

Offizier, der aus dem Büro gestürzt kommt. Durchsuchen Sie nun die Räume bei (3). Nehmen Sie einem der Wächter das Sturmgewehr ab, da es sehr gute Eigenschaften besitzt.



**Jagd auf den goldenen Fisch:** Wenn das U-Boot explodiert, sollten Sie besser rasch abhauen.

#### U-BOOT sprengen

fliegen. Speichern Sie auf jeden Fall vorher ab. Danach brauchen Sie nur noch mit dem Panzerfahrzeug das Hafengelände zu verlassen.

#### VORSICHT Scharfschützen

#### Königstraße (Tschechoslowakei)

**TIP 33:** Rechnen Sie ständig mit Scharfschützen auf den Dächern oder hinter Fensteröffnungen. Lassen Sie den deutschen Wissenschaftler erst einmal am Start stehen, um ihn nicht unnötig zu gefährden. Auf den Straßen sind Straßensperren errichtet worden, die mit MG-Stellungen verstärkt sind.

#### Wachen im SCHAUFENSTER

**TIP 34:** Gehen Sie nach (1), um von dort aus die Wachen (2) auszuschalten. Folgen Sie der Straße bis (3). Der Panzer im Schaufenster ist zwar schon außer



**Königstraße:** Werfen Sie eine Granate auf den Panzer – dahinter verstecken sich Soldaten.

#### Wissenschaftler HOLEN

Sie die Soldaten an den Geschützen bei (5). Nun können Sie den Wissenschaftler zum Fluchtpunkt bei (6) eskortieren.



**Königstraße:** Lassen Sie den Wissenschaftler sicherheitsshalber am Start stehen, während Sie vorrücken.

nern fertig zu werden. Halten Sie aber genügend Abstand zu den Benzinfassern, oder sprengen Sie sie besser vorher aus einiger Entfernung in die Luft.

**TIP 32:** Beim Sprengen des feindlichen U-Boots bei (5) müssen Sie genügend Abstand haben, um nicht mit in die Luft zu

fliegen. Speichern Sie auf jeden Fall vorher ab. Danach brauchen Sie nur noch mit dem Panzerfahrzeug das Hafengelände zu verlassen.

#### Königstraße (Tschechoslowakei)

**TIP 33:** Rechnen Sie ständig mit Scharfschützen auf den Dächern oder hinter Fensteröffnungen. Lassen Sie den deutschen Wissenschaftler erst einmal am Start stehen, um ihn nicht unnötig zu gefährden. Auf den Straßen sind Straßensperren errichtet worden, die mit MG-Stellungen verstärkt sind.

**TIP 34:** Gehen Sie nach (1), um von dort aus die Wachen (2) auszuschalten. Folgen Sie der Straße bis (3). Der Panzer im Schaufenster ist zwar schon außer

Gefecht, aber einige Wachen verstecken sich dort. Ein Granatenwurf aus sicherer Entfernung beseitigt die Gefahr.

**TIP 35:** Achten Sie auf die Scharfschützen auf der anderen Seite des Platzes und bei den Treppen (4). Von dort aus erledigen

Sie die Soldaten an den Geschützen bei (5). Nun können Sie den Wissenschaftler zum Fluchtpunkt bei (6) eskortieren.

Seien Sie weiterhin äußerst vorsichtig: Plötzlich hinter Ihnen auftauchende Wachen können die Mission noch zum Scheitern bringen, da der Wissenschaftler sehr verwundbar ist.

**TIP 36:** Lassen Sie den Wissenschaftler sicherheitsshalber am Start stehen, während Sie vorrücken.