

El Matador Lösung

Das PC Spiel El Matador gibt es in US Version und in Deutscher. Die deutsche Version ist zensiert, Blut, Ragdoll fehlen ausserdem wurde die Waffe MP5 dahingehend geändert das sie nicht tötet sondern betäubt (was in der Praxis das selbe ist) und das beim ersten Treffer. Dazu hat die MP eine hohe Kadenz, unendlich Munition und ist Super zielgenau. Endgegner kann man im Vergleich zur US Version mit einer kuzen Salve plätten. Die Gegner laufen auch mit so einer Waffe rum. Oft passiert es das man in einen Raum mit voller Rüstung und Lebensenergie kommt und ist sofort betäubt (tot) weil ein Gegner Viktor mit seiner MP5 getroffen hat (aus einem Test). Ich habe für die Lösung die deutsche Version gespielt auf Leicht, in der Lösung beschreibe ich es so das man die US Version spielen kann auch wenn man die englische Sprache nicht beherrscht. Das Spiel ist linear trotzdem beschreibe ich Sachen die sich aus dem Spiel ergeben ausführlich für Leute die das englisch nicht können. Ich werde nicht jedesmal beschreiben das man Heilung und Munition aufnimmt das ist selbsverständlich.

Cheats

Drücke ^ die Taste unterhalb der Escape Taste um die Konsole zu öffnen. Gebe dort folgende Cheats ein, mit Enter bestätigen. Gross und Kleinschreibung spielt keine Rolle.

health = Unendlich Gesundheit

heal = Spieler bekommt 100 Gesundheit

weapons = Alle Waffen

ammo = Unendlich Munition

grenades = Spieler bekommt verschiedene Granaten

Rambo = Unverwundbar und Waffen und Munition

ninja = Unverwundbar, Waffen, Munition, Unsichtbar

LEKI = kombiniert mehrere Cheats

Tastenbelegung

F5 = Quick save

F9 = Quick load

Tutorial

Im Tutorial wird die Tastenbelegung erklärt. Der Ausbilder sagt welche Tasten du drücken sollst. Zum Starten Feuertaste drücken. Mit den Tasten W,A,S,D bewegen. Mit Maus umschaun, gehe links zum Tor zu dem Schalter und drücke Taste E. Springe mit der Leertaste über das Hindernis dann mit Taste Strg ducken Taste C für ständig ducken. Links über das Hindernis springen und die Treppe hoch, laufe durch den Hindernis Parcour immer den Pfeilen folgen. Am Ende des Parcours ist der Schiesstand. Gehe zum Tisch und nimm die Waffe mit Taste E auf und feuer auf das Ziel, auf der linken Seite wird angezeigt wieviele Treffer du noch brauchst. Am nächsten Tisch die Maschinenpistole nehmen. Danach die Schrotflinte. Im nächsten Raum wird erklärt wie man durch drücken der rechten Maustaste zielt und mit dem Musrad das Zielfernrohr Zoomt. Im nächsten Raum muss du durch Querschläger das Ziel treffen, am beste rechts vom Ziel wo eine kleine Mauer ist wo oben drauf Eisenstangen sind auf die Eisenstange schiessen. Im nächsten Raum das Scharfschützengewehr. Den Schalter drücken um das Ziel in die Zielzone zu fahren. Danach in den nächsten Raum Waffen abgeben und in den Hof. Im nächsten Abschnitt 12 Feinde erledigen, auf Polizisten und Zivilisten achten. Durch drücken der R Taste kann man die Waffe aufladen. Danach geht es zum Handgranaten werfen. Jeweils eine Handgranate in das Bunkerfenster werfen. Wenn die Handgranate im Raum gelandet ist geht eine Jalousie runter. Dann in den nächsten Bereich 2 Sprengladungen mit Taste E in dem Gebäude platzieren, die Stellen sind Gelb gekennzeichnet. Danach in den Bunker nach links die Sprengladungen zünden. Im nächsten Bereich Waffe aufnehmen und Schloss an der Tür zerschliessen. Im Gebäude wird dir erklärt wofür Heilpäckchen und Kugelsicher Weste da sind. Durch das Feuer und am Dampf vorbei laufen Kugelsicher Weste aus dem Regal nehmen durch das Tor gehen und auf die Makierung (Pfeil) stellen und nicht

bewegen. Es kommt ein Mann der auf dich schiesst um zu zeigen was die Weste aushält. Danach durch die Tür raus auf den Rasen gehen und das Training ist beendet.

Lösung

Prolog Barrakudazähne

Kommunique des Geheimdienstes.

Die Entführte Tochter von Statsanwalt Bennet wird im Nachtclub Barrakuda gefangen gehalten. Der Besitzer des Clubs Alberto Marica ist wahrscheinlich der Entführer. Die Agenten Vasques und Kerra haben versucht den Nachtclub zu infiltrieren und die Geisel zu retten. Wir konnten in den letzten Tagen keinen Kontakt zu ihnen herstellen, wir nehmen an das sie enttarnt wurden.

Einsatzziel: Leiten Sie den Angriff der Polizei

Das Spiel beginnt vor dem Club. Hineingehen und die Feinde die sich auf der Treppe verbarikiert haben erledigen, ducken und ab und zu Zeitlupe helfen. Wenn die erledigt sind erscheinen oben auf den Gängen neue Feinde. Auf der rechten Seite ist eine Bar dahinter ist ein Raum mit Heilung.

Waffen und Munition einsammeln dann die Treppe hoch in den nächsten Raum dort neue Feinde. In den Raum gehen und eine Filmszene erscheint wo gezeigt wird wie Marica eine Sprengladung aktiviert. Ein Timer läuft, vorwärts die Feinde erledigen dann nach links in den Raum die Sprengladung deaktivieren. Im Tresor ist eine Kugelsichere Weste.

Neues Einsatzziel: Unterstützen Sie Team Bravo.

Aus dem Zimmer raus nach links die Feinde auf der Tanzfläche erledigen, Achtung sie werfen Granaten. Munition und Heilung einsammeln dann weiter die Treppe runter. Filmszene. Die Feinde erledigen und in einen Aufzug. Aus dem Aufzug raus in das Tunnelsystem Feinde erledigen.

Filmszene eine gefangene Frau wird gefunden. Immer weiter durch die Gänge.

Einsatzziel: Eliminieren Sie den Butcher (Schlächter).

Weiter zum Butcher. Ein Bosskampf.

Einsatzziel: Nehmen Sie Alberto Marica gefangen.

Die Feinde in dem runden Raum erledigen. Marica flieht, hinterher. Durch die Gänge dann eine Treppe runter. Durch eine Tür 2 Feinde dahinter dann weiter. Filmszene. Bosskampf Alberto. danach ist das Kapitel zuende.

Kapitel 1 Schlange im Paradies

Spezialauftrag

Dieser Auftrag weist Agent Corbet der Kolumbianischen Polizei in Bogota zu. Als Beobachter und Berater steht er unter dem Befehl von Hauptman Carlos Enterador. Primäres Einsatzziel ist die Beschaffung von Informationen über das La Valedora Kartell und die Teilnahme an Polizeioperationen gegen das Kartell.

Lange Filmszene. Wo gezeigt wird wie nach einer Besprechung die Polizei ein Treffen des Kartells überwacht und angegriffen wird.

Einsatzziel: Verlassen Sie das brennende Gebäude und kontaktieren Sie die Basis.

Nach der Filmszene befindest du dich in einem brennenden Gebäude. Die Treppe runter durch ein Fenster auf die Feuerleiter und runter. Unten angekommen 3 Feinde danach in das Gebäude, in dem Raum Heilung. Dann raus nach hinten auf eine Treppe nach unten in einen Hof. Filmszene, du hast einen Begleiter der dir den Weg zu einem Telefon zeigt. Mit E das Telefon benutzen währenddessen wird dein Begleiter erschossen und du bekämpfst die 2 Feinde. Zu einer Garage Feinde erledigen, in einen Waschkabine Feind erledigen kurze Filmszene dann weiter. In einen Gang nach rechts gehen durch die Glastür. Du kommst in einen grossen Raum mit mehreren Feinden, wenn du alle erledigt hast in den Aufzug. Taste E danach Filmszene.

Einsatzziel: nehmen Sie die Drogenbarone Gefangen

Nach der Filmszene aus dem Aufzug raus in einen grossen Raum die zahlreichen Feinde erledigen. Danach die Treppe hoch die Feinde erwarten dich schon. Durch die einzige offene Tür nach rechts

durch die Glastür. In das Büro der Drogenbarone und alle erledigen. Weiter zu einer Treppe, hochgehen, Filmscene.

Einsatzziel: Elemenieren Sie El Cosario

Durch das Zerbrochene Fenster springen. Bosskampf Cosario. Danach Filmscene. Filmscene im Hotel.

Kapitel 2 Tote Am Laufende Band

Filmscene

Einsatzbericht

Das La Valedora Kartell führt die Koka-Verfeinerung in Medellin durch. Da Valedora mit Banden vor Ort zusammen arbeitet, müssen wir sehr Vorsichtig sein. Wenn unser Team die Basis nicht schnell und unauffällig zerstören kann wird es auf den Strassen Medellins gefährlich. Hauptmann Enterador will so schell wie möglich zuschlagen. Auch wenn die von Ihm befehligten Leute Vertrauenswürdig sind, kann Geld die Einstellung vieler Menschen schnell ändern.

Raus nach links in die Halle Treppe hoch. Im nächsten Stockwerk nach draussen die Feuertreppe hoch. Oben angekommen Filmscene. Feinde erledigen, in die Halle, Treppe runter. Feinde erledigen 2te Treppe runter. 2 Feinde erledigen dann wieder eine Treppe runter. 3 Feinde erledigen dann aus der Halle raus ins Freie, beschuss durch Feinde. In die gegenüber liegende Halle, das Kokainlabor. Durch gehen und Treppe hoch. Bosskampf Tonny.

Einsatzziel: Bringen Sie den Sprengstoff in den Drogenlabors an

Die Stellen wo der Sprengstoff angebracht werden soll sind gelb gekennzeichnet, mit E plazieren.

Auf dieser Etage 4 Stück. Neuer Angriff, die Feinde kommen vom oberen Stockwerk. Durch die Gittertür die Treppe hoch und auf dieser Etage 3 Sprengstoffladungen anbringen dann Treppe hoch. Filmscene. Bosskampf Hubschrauber abschiessen. Zurück in die Halle Panzerfaust aufnehmen, wenn die Panzerfaust leergeschossen ist in der Halle liegen noch 2 Panzerfäuste zum aufmunitionieren. Raus und den Hubschrauber abschiessen. Danach Filmscene wo gezeigt wird das neue Feinde kommen, sie kommen von rechts.

Einsatzziel: Nehmen Sie Enrique Toro gefangen

Die Aussentreppe runter. Neue Feinde erscheinen, am besten zurück und von oben mit dem Zielfernrohrgewehr die Feinde abknallen dann die Treppe runter in den Hof. Durch in einen anderen und die Treppe hoch, Achtung rechts unten ist ein Automatisches Geschütz mit Panzerfaust erledigen, die Feinde mit Zielfernrohrgewehr abknallen dann Treppe runter weiter geradeaus und den Platz säubern. Danach in die Nächste Halle Treppe hoch in die nächste Etage. Oben nach rechts durch das Gittertor Treppe runter unten ist Heilung. Zurück und durch das andere Tor Treppe runter die Feinde erledigen. Auf der linken Seite der Hallenwand ist eine kleine Öffnung in geduckter Haltung durchgehen.

Einsatzziel: Nehmen Sie Enrique Toro gefangen

Vorsichtig durch die Halle gehen in einen Aufzug. Auf den Aufzug raus in den gekachelten Flur durch die Tür ganz hinten. Bosskampf Pedro. In dem Raum rechts Heilung. Treppe hoch Feinde erledigen.

Einsatzziel: Nehmen Sie Enrique Toro gefangen

Immer geradeaus Feinde erledigen wie gehabt. Immer weiter durch die Gänge. Am Schluss in eine Toilette dort ist ein niedriger Durchgang, hindurchkriechen. Du kommst in einem Raum mit Stromkästen raus weiter durch die Gänge am Schluss in einen Aufzug. Aus dem Aufzug ins Freie.

Kapitel 3 Stadt des ewigen Frühlings

Einsatzziel: Nehmen Sie Enrique Toro gefangen

Im Hof Treppe nach oben 3 Feinde erledigen.

Einsatzziel: Kontaktieren Sie Rico und sein Team

Vom Dach springen und rechts durch die Tür, durch die Gasse Feinde erledigen. Hinten links durch einen Mauerdurchbruch. Du Triffst das Team dir wird gesag das du einen anderen Weg nehmen

sollst. Achtung Scriptbuck. Ich spiele die letzte Version von El Matador trotzdem ist der Fehler aufgetreten, nach dem Gespräch mit Rico sollte ein Hubschrauber kommen aus dem sich Kameraden abseilen die das Tor aufsprengen. Bei mir ist der Script nicht ausgelöst worden aber es gibt eine Möglichkeit ihn trotzdem auszulösen, wirf eine Handgranate zu Rico an das Gittertor wenn er einen Schmerzenslaut von sich gibt oder er von der Granate getötet wird kommt der Hubschrauber.

Einsatzziel: Rücken Sie mit dem Team Charlie vor

Vorwärt Feinde erledigen, Bosskampf Kettvo. Treppe hoch ins Gebäude, Treppe runter, Filmscene, in die Gasse das Scharfschützengewehr leistet gute Dienste. Am Ende der Gassen in ein Gebäude, rechts im Schrank eine Kugelsichere Weste. Den Schrank links öffnen ein Feind steht dahinter, durchgehen. Im nächsten Raum keine Feinde aber viele Waffen drunter ein Maschinengewehr.

Einsatzziel: Säubern und sichern Sie die Basis der Bande

Du kommst in eine Garage mehrere Feinde, links in einen Raum Hebel betätigen, Dadurch öffnet sich die Jalousie Feinde erscheinen durchspringen. Immer geradeaus vorwärts kämpfen. Am Ende der Garage Treppe hoch, Filmscene. Du befindest dich im Hof mit zahlreichen Feinden. Auf der linken Seite auf das Gerüst gehen und auf das Dach springen, auf der anderen Seite runter. Dann nach rechts durch das Tor dann links, du kommst auf einen Balustrade zahlreiche Feinde. Treppe runter nach links wieder eine Treppe hoch nach links weiter zu einem Holzlager. Über die Holzstapel aufs Dach springen.

Einsatzziel: Folgen Sie Mia

In die Kirche eindringen, viele Feinde. Bosskampf Toro. Von der Kanzel lässt sich nicht nur Predigen sondern auch schießen. Toro befindet sich oben. Auf der linken Seite die Treppe hoch auf den Gang Toro ist auf der gegenüberliegenden Seite, das MG leistet gute Arbeit. Nach dem Säubern der Kirche Filmscene.

Kapitel 4 Grüne Hölle

Einsatzbericht

Major Jusuv Löw befindet sich in einem Militärlager mitten im Dschungel. Löw kauft Bauern im ganzen Land Koka ab und schickt es in La Valodoras Drogenlabore. Auf Luftbildern sind 2 kleine Lager von Löws Söldnern zusehen, doch es gibt keine Anzeichen von Koka Lagergebäuden.

Hauptmann Enterador hat nicht genügend Männer für einen Direktangriff und Angst vor Löws Spionen. Diese Situation erfordert ein gewisses Improvisationstalent. Wenn Sie sich noch an Marokko erinnern, wissen Sie was, ich meine!

Du bist im Dschungel vorwärts über die Brücke. Geradeaus dann links 2 Feinde.

Einsatzziel: Finden Sie den Weg ins Tal

Weiter nach links ins Tal Feinde erledigen. Rechts über das schräge Zaunstück springen und über Holzplanken zu einem Felspfad. Von oben die Feinde erledigen die zusehen sind, weiter bis links eine Steintreppe kommt, hinunter.

Einsatzziel: Nehmen Sie Jusuf Löw gefangen

Ins Lager gehen Feinde erledigen, Achtung 2 Automatische MGs am Lagereingang, links ist ein Haus durchs Fenster springen und die MGs umgehen. Links in das Wohngebäude Feinde erledigen.

Einsatzziel: Finden Sie den Weg zum nördlichen Pass

Aus dem Haus raus das gegenüberliegende Haus säubern. Zurück ins Wohnhaus ins obere Stockwerk aus dem Fenster springen auf das Dach gehen und von dort auf einen Felspfad springen. Nach rechts gehen zu neuen Feinden. Du kommst zu einem Haus und wirst aus den Fenstern beschossen, auf der linken Seite ist ein kleines Lager wo es Heilung und Munition für das Scharfschützengewehr gibt. Ins Haus gehen, im Haus links ein Lagerraum Handgranaten über die Kisten werfen. Im Lager links hinten ein Aufzug hinein und nach unten fahren zu einem Unterirdischem Lager. Rechts ein Felsgang dort entlang.

Einsatzziel: Finden Sie den Ausgang der Höhle

Immer rechts halten, durch die Höhle immer weiter bis zu einer Holzbrücke, hinüber, du kommst in

ein Kokalabor Feinde erledigen und weiter. Wieder im freien links die Feinde am Haus erledigen. Geh in das Haus sammel die Items ein erledige die Feinde die an den Fenstern erscheinen. Achtung nicht zur Tür hinaus gehen die Balken brechen, aus dem Fenster springen. In das Lager eindringen im Haus links findets du im rechten Schrank einen Granatwerfer. Wenn du durch das Lager durch bist siehst du eine grosse Fabrikanlage. Zu den Schienen hoch. Oben ein Lastwagen mit Feinden, ein paar Handgranaten erledigen das Problem. In das Haus links, Filmscene. Den Kerl mit der Panzerfaust töten. Vorsichtig dem Lagereingang nähern im Lagerhaus einige gelbe Fässer draufschiessen damit sie explodieren dann die restlichen Feinde erledigen. Durch das Lagerhaus die Treppe hoch oben die Feinde erledigen. An einem Pfeiler ist ein Schalter, betätigen, ein Aufzug fährt rauf und runter. Reinspringen und nach oben, Bosskampf Löw. Auf die gelben Fässer achten die unten stehen am beste wird sein sie zur Explosion zubringen damit du nicht selbst gefährdet bist.

Kapitel 5 In den Armen des Anführers

Einsatzbericht

Ich habe Nachforschungen über Helmut Koch angesetzt und kann nicht glauben das wir ihn nicht schon vorher aufgegriffen haben. Koch war Anführer in der SS und ist nach dem Krieg nach Kolumbien geflüchtet. Wenn er wirklich der Gründer des La Valedora Kartells ist, hat er Europa offensichtlich nicht mit leeren Händen verlassen. Hauptmann Enterador will alle verfügbaren Einheiten Aktionsbereit wissen. Wenn wir es schaffen, Koch zufangen, ist der Kopf des La Valodora Kartells abgeschlagen!

Einsatzziel: Neutralisieren Sie das Luftabwehrsystem

Du bist auf einer Insel, vorwärts die Feinde erledigen. Die Feinde im Bunker erledigen reingehen und Sprengladung platzieren (gelbe Makierung). Dann in das Gebäude die Feinde erledigen und hinten raus. Ein Hubschrauber setzt Kameraden ab.

Einsatzziel: Setzen Sie die Operation fort und gelangen sie zur Villa

Durchs Hauptor eindringen, durch den Garten Feinde erledigen nach links dann ins Haus.

Filmscene.

Einsatzziel: Stürmen Sie die Verteidigung des Haupthofes

Die Feinde im gegenüber liegendem Gebäude erledigen, ins Haus eindringen und alles abknallen.

Einsatzziel: Besetzen Sie Helmut Kochs Villa

Achtung vor dem Villen Eingang 2 Automatische MGs. In den Hof Feinde erledigen und auf der linken Seite durch die Tür. Kameras mit der Schrotflinte abschiessen (ob es was Nützt weiss ich nicht). Wenn die Räume gesäubert sind raus in den Garten, einige Feinde.

Einsatzziel: Nehmen Sie Helmut Koch gefangen

In das Haus reingehen. Filmscene. Durch die Räume gehen die wie eine Wehrmachtsausstellung aussehen Feinde beseitigen. Wenn die Halle gesäubert ist rechts durch die Tür durch die Räume zu einem Raum mit einem Panzer und V2 Rakete, Feinde erscheinen. Dann durch den Roten Vorhang gehen links ist eine Tür, Treppe hoch.

Einsatzziel: Elemenieren Sie Helmut Koch

Bosskampf Koch.

Kapitel 6 Feuer auf dem Wasser

Einsatzbericht

Unser Hauptziel im Hafen von Cartagena ist das Frachtschiff Uljanovsk, das La Valedora von russischen Waffenschmugglern bekommen hat. Geheimdokumenten aus Kochs Tresor zufolge befinden sich etwa 80 Tonnen Kokain an Bord des Schiffes. Hauptmann Enterador selbst wird den Angriff auf den Hafen leiten. Sein Team besteht aus Mitgliedern kolombianischer Kommandotruppen, die er alle aus seinem Dienst bei Spezialeinheiten kennt. Sie haben den Ruf, höchst vertrauenswürdig zusein. Die Zerschlagung des La Valedora Kartells ist jetzt nur noch eine Frage der Zeit!

Im Hafen. In die Halle eindringen Feinde erledigen, Achtung wenn du durch das Lager durch bist und zur Treppe kommst werfen die Feinde Explosive Fässer herunter. Bosskampf Captain Gurov. Durch die Lagerräume gehen und sie säubern.

Einsatzziel: Erreichen Sie den Pier

Vorwärts, an der Gittertür Vorhängeschloss zerschliessen. In einem Aufzug nach oben fahren, oben angekommen Feinde erledigen und über die Rohre auf die andere Seite. Achtung hinten in der Halle ein automatisches MG. Durch die Halle in den Lüftungsschacht, am Ende kommt eine Sprungeinlage. Über die hängenden Luftschacht Teile auf die andere Seite springen, im Luftschacht weiter. Bosskampf mit einem Unbekannten. Filmszene wo du erfährst das Hauptmann Enterador das Kokain für sich selber haben will. Du bist in einer Halle, nach oben gehen und durch eine Tür. Treppe hoch Feinde erledigen. Durch den gekacheleten Raum nach links raus auf den Pier Feinde erledigen. Heftiger Beschuss durch die Feinde, auf dem Pier nach vorne kämpfen. Bosskampf Gomez. Nach dem Bosskampf gelangst du auf das Schiff, schnell nach vorne rennen jemand wirft massenhaft Handgranaten. Treppe hoch zur Kommandobrücke. Ganz nach oben auf das Schiff, Filmszene.

Einsatzziel:Eliminieren Sie Carlos Enterador

Auf dem Schiff Uljanowsk. Vorwärts Feinde erledigen dann Treppe runter dann links Feinde erledigen. In den Laderaum runter Feinde erledigen, wenn der Laderaum gesäubert ist in den Nächsten, auf die Feinde im Oberen Deck achten. In den Maschinenraum weiter Treppe hoch dann Treppe auf der linken Seite hoch. Immer weiter vorwärts, jedemenge Feinde. Treppe hoch und wieder ins Schiff hinein. Durch die Gänge und wieder aufs Deck hinaus, auf Feinde im oberen Deck achten durch die Tür links und Treppe hoch. Nach draussen dann wieder ins Schiff hinein. Treppe hoch durch die Gänge weiter, raus zu einem Aufzug seitwärts fahren zu einer Öffnung. Wieder nach draussen Feinde erledigen, Achtung Feinde kommen von allen Seiten. Danach Treppe hoch, nächste Treppe hoch und noch eine Treppe hoch. Bosskampf Carlos. Wenn er erledigt ist Filmszene. Spiel zuende.

Ende.