

Exploder Codes

**Alle Codes die programmiert werden,
müssen in Hexadezimalzahlen dargestellt
werden!**

Ein Code besteht immer aus 12 Zeichen!!!

v1.0 vom 6. November 1999 by Roman Domel (ex.cathedra@freenet.de)

Ich veröffentliche dieses Tutorial nicht kommerziell, sondern kostenlos, so wie es ist. Kein Support, kein Anspruch auf Aktualität, Korrektheit und oder Vollständigkeit!

PlayStation® and SONY® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc..

Xploder® and Blaze® are registered trademarks of Fire International.

Alle Copyrights & Warenmarken sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber!

Niemand ist berechtigt dieses Tutorial oder Teile davon ohne meine eindeutige Zustimmung zu veröffentlichen! Ich übernehme keine Haftung für den Inhalt, für Beschädigung oder Verlust, wie auch immer verursacht, in Verbindung mit meinen Produkten, Services, Informationen oder Materialien, erhalten über meine Website oder über herunter geladene Produkte oder Inhalte verlinkter Webseiten.

Ich gebe zudem keine Garantie! Ich repräsentiere außerdem weder ausdrücklich noch impliziert Warenmarken und oder Inhaber kommerzieller Produkte oder verlinkte Webseiten.

Mir ist Fairness sehr wichtig! Bevor jemand rechtliche Schritte oder andere kostenverursachende Maßnahmen gegen mich einleitet, bitte ich folgendes zu beachten: Dieses Tutorial entstand in privater Arbeit für die Sony® PlayStation®-Community und wurde mit bestem Wissen und Gewissen erstellt. Sollte jemand eine Urheberrechtsverletzung, andere Verletzungen von Rechten Dritter oder Rechtswidrige Inhalte verlinkter Webseiten feststellen, bitte ich um eine Information. Berechtigte Mängel werde ich sofort abstellen oder dieses Tutorial entfernen! Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar.

Inhalt:

- 1.) Resident Evil 2
- 2.) Resident Evil 1 & Directors Cut
- 3.) Command & Conquer Gegenschlag
- 4.) KKND Krossfire
- 5.) Driver
- 6.) Resident Evil 3, JP

1. Resident Evil 2

Leon, Unverwundbar: **800C6F1200AA**

Claire, Unverwundbar: **800C6EAA00BE**

Inventarcode für Items, Leon : 800CBC..

Code für die Position im Gepäck:

00	04
08	0C
10	14
18	1C

Der Code für die Position oben links lautet also **800CBC00**

Man beachte das Gegenstände aufsteigend von 00 nach 1C programmiert werden, da untere Gegenstände von unten nach oben nach rutschen!!!

ACHTUNG, Leon kann Claires Waffen nicht benutzen (außer die Browning HP), das Spiel stürzt sonst ab!!!

Die nächsten beiden Positionen geben die Menge des jeweiligen Items an. Bei Munition z. B. 8 Schuß. Der Code für ein Item auf Position 00 mit 8 „Stück“ lautet also:

800CBC00 08..

ACHTUNG: Der Code für unendlich lautet: **FF**. Ein Gegenstand den man auf Position 00 unendlich programmieren möchte hätte also den Code: **800CBC00 FF.. !!!**

Die letzten beiden Stellen definieren das Item.

Der Code für die Magnum mit 8 Schuß auf Platz 00 lautet also: **800CBC00 0805**

ACHTUNG: Man beachte die Programmierung der Waffen die zwei Plätze im Inventar benötigen, so z. B. die Gatling Gun !!! In diesem Fall programmiert man die selbe Waffe auf zwei verschiedene Positionen (nur Wagerecht, d. H. 00 und 04 oder 08 und 0C usw)!!!

Der Code für die Gatling Gun lautet also:

800CBC00 FF12

800CBC04 FF12

Programmieren in der Kiste:

Der Inventarcode für die Kiste geht von 2C bis FC immer in Vierschritten (d. H. 2C, 30, 34, 38, 3C, 40, 44 usw.).

ACHTUNG: Bei den Sonderwaffen müssen auch wieder zwei Plätze programmiert werden, diese aber in Zweierschritten!!!! Der Code für die Gatling Gun lautet also:

800CBC30 FF12

800CBC32 FF12

Diese Variante darf nur bei diesen Sonderwaffen benutzt werden, da alle anderen regulären Gegenstände immer in Vierschritten programmiert werden !!!!

Beispiel:

2C	
30	32
34	36
38	

Inventarcode für Items, Claire : **83F344..**

Code für die Position im Gepäck:

67	63
5F	5B
57	53
4F	4B

Der Code für die Position oben links lautet also **83F34467**

Man beachte das Gegenstände absteigend von 67 nach 4B programmiert werden, da untere Gegenstände von unten nach oben nach rutschen!!!

ACHTUNG, Claire kann Leons Waffen nicht benutzen (außer die Heckler & Koch), das Spiel stürzt sonst ab!!!

Die nächsten beiden Positionen geben die Menge des jeweiligen Items an. Bei Munition z. B. 8 Schuß. Der Code für ein Item auf Position 67 mit 8 „Stück“ lautet also:

83F34467 08..

ACHTUNG: Der Code für unendlich lautet: **FF**. Ein Gegenstand den man auf Position 67 unendlich programmieren möchte hätte also den Code: **83F34467 FF.. !!!**

Die letzten beiden Stellen definieren das Item.

Der Code für die Browning HP mit 8 Schuß auf Platz 67 lautet also: **83F34467 0803**

ACHTUNG: Man beachte die Programmierung der Waffen die zwei Plätze im Inventar benötigen, so z. B. die Gatling Gun !!! In diesem Fall programmiert man die selbe Waffe auf zwei verschiedene Positionen (nur Wagerecht, d. H. 67 und 63 oder 5F und 5B usw)!!!

Der Code für die Gatling Gun lautet also: **83F34467 FF12**

83F34463 FF12

Programmieren in der Kiste:

Der Inventarcode für die Kiste geht von:

83F34437 bis

83F34403

und von

800CBC00 bis

800CBCAC

Immer in Vierschritten (d. H. 6F, 6B, 67, 63, 5F, 5B, 57 usw.).

ACHTUNG: Bei den Sonderwaffen müssen auch wieder zwei Plätze programmiert werden, diese aber in Zweierschritten!!!! Der Code für die Gatling Gun lautet also:

83F3442B FF12

83F34429 FF12

Diese Variante darf nur bei diesen Sonderwaffen benutzt werden, da alle anderen regulären Gegenstände immer in Vierschritten programmiert werden !!!!

Beispiel:

2F	
2B	29
27	25
23	

Die Items definieren sich wie folgt (Claire´s sind identisch):

01	Messer	33	Roter Edelstein
02	Heckler & Koch	34	Rote Key Card
03	Browning HP	35	Blaue Key Card
04	Heckler & Koch Automatik	36	Schlangenstein
05	Magnum (Desert Eagle)	37	Jaguarstein
06	Spezial Magnum (Desert Eagle)	38	1. Hälfte Jaguarstein
07	Schrotgewehr	39	2. Hälfte Jaguarstein
08	Spezialschrotgewehr	3A	Adlerstein
09	Granatwerfer Spreng	3B	Läuferstecker
0A	Granatwerfer Brand	3C	Turmstecker
0B	Granatwerfer Säure	3D	Springerstecker
0C	Armbrust	3E	Königsstecker
0D	Colt S.A.A.	40	Zünder
0E	Blitzwaffe (2 Pos.)	41	Sprengstoff
0F	MG (2Pos.)	42	Zünder + Sprengstoff
10	Flammenwerfer (2 Pos.)	43	Kurbel
11	Raketenwerfer (2Pos.)	44	Film
12	Gatling Gun (2 Pos.)	45	Film
13	Kleines MG (Entwicklerzeit, 2 Pos)	46	Film
14	Pistolen Munition	47	Einhornmedaille
15	Schrotpatronen	48	Adlermedaille
16	Magnum Munition	49	Wolfsmedaille
17	Benzin für Flammenwerfer	4A	Goldenes Zahnrat
18	Sprengmunition	4B	Gullystange
19	Kerosinmunition	4C	Hauptsicherung
1A	Säuremunition	4D	Sicherungsklemme
1B	MG Magazin	4E	Impfstoff
1C	Blitzwaffenladung	4F	Impfstoffbehälter
1D	Armbrustbolzen	50	Film
1E	Farbbänder	51	Grundstoff
1F	Kleiner Schlüssel	52	G-Virus
20	Waffenteile Heckler & Koch	53	Sonderschlüssel
21	Waffenteile Magnum	54	Kupplungsstecker S
22	Waffenteile Schrotgewehr	55	Kupplungsstecker N
23	Heilspray	56	Kabel
24	Chemical FRW 09	57	Photo
25	Chemikal ACW 24	58	Kabinenschlüssel
26	Grüne Kräuter	59	Pikschlüssel
27	Rote Kräuter	5A	Karoschlüssel
28	Blaue Kräuter	5B	Herzschlüssel
29	Gem. Kr. grün, grün	5C	Kreuzschlüssel
2A	Gem. Kr. rot, grün	5D	R Schlüssel
2B	Gem. Kr. blau, grün	5E	H Schlüssel
2C	Gem. Kr. grün, grün, grün	5F	E – Raum Schlüssel
2D	Gem. Kr. blau, grün, grün	60	Sicherheitsdiskette
2E	Gem. Kr. rot, grün, grün	61	Laborschlüssel
2F	Feuerzeug	62	Hauptschlüssel
30	Dietrich	63	Plattformschlüssel
31	Photo		
32	Ventilgriff		

2. Resident Evil 1 & DC

Unverwundbar, alle: **3662A804 599E** oder **800C51AC 0060**

Das Spiel läuft sehr schnell: **300AD21C3 A2C**

Inventarcode für Items, alle : 800C87..

Code für die Position im Gepäck:

84	86
88	8A
8C	8E
90	92

Der Code für die Position oben links lautet also **800C8784**

Man beachte das Gegenstände aufsteigend von 84 nach 92 programmiert werden, da untere Gegenstände von unten nach oben nach rutschen!!!

ACHTUNG, Chris verfügt nicht über Position 90 und 92 !!!

Die nächsten beiden Positionen geben die Menge des jeweiligen Items an. Bei Munition z. B. 8 Schuß. Der Code für ein Item auf Position 84 mit 8 „Stück“ lautet also:

800C8784 08..

ACHTUNG: Der Code für unendlich lautet: **FF**. Ein Gegenstand den man auf Position 84 unendlich programmieren möchte hätte also den Code: **800C8784 FF.. !!!**

Um unendlich programmieren zu können, muß man erst eine Sonderwaffe mit unendlich Munition erspielt haben, da ein Freischaltcode für das unendlich Symbol benötigt wird!!!

Die letzten beiden Stellen definieren das Item.

Der Code für die Magnum mit 6 Schuß auf Platz 84 lautet also: **800C8784 0605**

Programmieren in der Kiste:

Der Inventarcode für die Kiste geht von:

800C8724 bis

800C8778

Immer in Zweierschritten (d. H. 24, 26, 28, 2A, 2C, 2E, 30, 32, 34, 36 usw.).

Die Items definieren sich wie folgt (ACHTUNG: 1 Unterschied zu RE1!!!):

01	Messer	32	
02	Beretta	33	HH Schlüssel Schwert
03	Schrotflinte	34	HH Schlüssel Rüstung
04	Beretta Stainless (Bei RE1 ist 04 die Dum Dum Magnum)	35	HH Schlüssel Schild
05	Magnum (Colt Phytion)	36	HH Schlüssel Helm
06	Flammenwerfer	37	Laborschlüssel
07	Granatwerfer Spreng	38	
08	Granatwerfer Säure	39	
09	Granatwerfer Brand	3A	
0A	Raketenwerfer	3B	Kontrollraumschlüssel
0B	Beretta Munition	3C	Laborschlüssel
0C	Schrotmunition	3D	
0D	Dum Dum Munition	3E	
0E	Magnum Munition	3F	
0F	Benzin	40	
10	Spreng Munition	41	
11	Säure Munition	42	Serum
12	Brand Munition		
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
1A			
1B	V Jolt		
1C			
1D	Viereck Kurbel		
1E	Sechseck Kurbel		
1F	Holz Wappen		
20	Gold Wappen		
21	Blaues Juwel		
22	Rotes Juwel		
23			
24	Wolf Medaillon		
25	Adler Medaillon		
26	Chemikalie		
27	Batterie		
28	MO Disk		
29	Windwappen		
2A	1. Hälfte des Mondwappens		
2B	2. Hälfte des Mondwappens		
2C	Mondwappen		
2D	Sternwappen		
2E	Sonnenwappen		
2F	Farbband		
30	Feuerzeug		
31			

3. Command & Conquer Gegenschlag

Allierte:

Unendlich Geld: **8002A3D4 C350**
Volle Energie:
Keine Strombelastung:
Sehr schnell bauen:

Sowjets:

Unendlich Geld: **8019E100 C350**
Volle Energie:
Keine Strombelastung:
Sehr schnell bauen:

Geplänkel:

Unendlich Geld: **8002CD40 C350**
Volle Energie: **8002CD5C 06A4**
Keine Strombelastung: **8002CD60 0028**
Sehr schnell bauen: **8002984C 149D**

4. KKND Krossfire

Alle unendlich Geld:

800A52A4 6027

5. Driver

Unendlich Zeit im Test: **83E1BDB7 0130**
Kein Schaden: **83F653EF 0005**
Im Spiel unendlich Zeit: **83F39A79 4444**
83F76A4B 4444

6. Resident Evil 3 Japan Import

Startcode:

801840E2 1040

801840E2 1000

Alle, Unverwundbar: **800CC33800C8**

Inventarcode für Items, Jill, Mercenaries : 800D17..

Code für die Position im Gepäck:

DC	E0
E4	E8
EC	F0
F4	F8

Der Code für die Position oben links lautet also **800D17DC**

Man beachte das Gegenstände aufsteigend von DC nach F8 programmiert werden, da untere Gegenstände von unten nach oben nach rutschen!!!

Die nächsten beiden Positionen geben die Menge des jeweiligen Items an. Bei Munition z. B. 8 Schuß. Der Code für ein Item auf Position DC mit 8 „Stück“ lautet also:

800D17DC 08..

Die letzten beiden Stellen definieren das Item.

Der Code für die Magnum mit 8 Schuß auf Platz DC lautet also: **800D17DC 0805**

Programmieren in der Kiste:

Der Inventarcode für die Kiste geht von 04 bis FC immer in Vierschritten (d. H. 04, 08, 0C, 10, 14, 18, 1C usw.).

Kistencodes:

800D1804 bis

800D18FC

04
08
0C
10

Wie bei den Codes für das Inventar folgen in den letzten vier Codestellen wieder Anzahl des Items und Definition des Items!

Beim öffnen der Kiste befindet sich die Markierung auf Code **800D1884 !!!**

Merceraries Codes:

Beim Beenden immer Rang S mit 4500\$ gewinn:

800D163A 2328

800CBEFA 2328

Guthaben 65000\$:

800D1C94 FFFF

Zeitstop bei 81 Minuten:

800D1640 1314

Codes für Carlos:

Maschinengewehr:

800D191C FF0F

Die Items definieren sich wie folgt :

1	Messer	33	Kabel
2	Clock 17	34	Sicherung
3	Beretta	35	Feuerlöschschlauch
4	Schrotgewehr	36	Ölkonzentrat
5	Magnum	37	Polizeimarke
6	Bazooka Spreng	38	STARS Ausweis
7	Bazooka Brand	39	Kanister für Öl
8	Bazooka Säure	3A	Öl
9	Bazooka Eis	3B	Draht
0A	Raketenwerfer	3C	Rohrzange
0B	Gatling Gun	3D	Stange
0C	Explosivgewehr	3E	Muffe
0D	Eagle 6.0	40	Feuerlöschschlauch
0E	MG Manuell	41	Feuerzeugbenzin
0F	MG Automatik	42	Feuerzeug ohne Benzin
10	Winchester	43	Feuerzeug mit Benzin
11	SIGPRO	44	Kristall grün
12	92F	45	Kristall blau
13	Kroppschrotflinte	46	Smaragt gelb
14	Aufschlagzündgewehr	47	Smaragt braun
15	Pistolenpatronen	48	Smaragt weiß
16	Magnum Munition	49	Fernbedienung ohne Batterie
17	Schrotmun	4A	Fernbedienung mit Batterie
18	Sprengmun	4B	Batterie
19	Brandmun	4C	Zahnrad gold
1A	Säuremun	4D	Zahnrad silber
1B	Eismun	4E	Zahnrad komplett
1C	Explosivmun	4F	Stein Buch
1D	MG Mun	50	Stein Münze
1E	SIGPRO Mun	51	Probebehälter
1F	Kroppschrotmun	52	Spritze
20	Heilspray	53	x
21	Kräuter grün	54	x
22	blau	55	Impfstoff gegen Virus
23	rot	56	x
24	grün, grün	57	x
25	grün, blau	58	? Flüssigkeit
26	grün, rot	59	Bausatz Eagle A
27	grün, grün, grün	5A	Bausatz Eagle B
28	grün, grün, blau	5B	Bausatz M37A
29	grün, blau, rot	5C	Bausatz M37B
2A	Medizintasche mit 3x Heilspray	5D	x
2B	Kurbel	5E	Schlüsseleinsatz
2C	Münze rot	5F	Kurbel
2D	Münze blau	60	Key Card rot
2E	Münze gelb	61	Pulver A
2F	STARS Key Card	62	Pulver B
30	? Blechbüchse	63	Pulver C
31	Batterie	64	Pulver AA
32	Gullystange	65	Pulver BB

66 Pulver AC
67 Pulver BC
68 Pulver CC
69 Pulver AAA
6A Pulver AAB
6B Pulver BBA
6C Pulver BBB
6D Pulver CCC
6E Bausatz alle Waffen unendlich Mun
6F Reagenzglas
70 MO Disk
71 Schlüssel
72 Dietrich
73 Schlüssel
74 Schlüssel
75 STARS Schlüssel
76 Schlüsselbund
77 Schlüssel
78 Schlüsseleinsatz
79 Schlüssel
7A x
7B Schlüssel
7C Schlüssel
7D Schlüssel klein
7E Schlüssel ohne Code
7F Schlüssel mit Code
80 Sonderschlüssel
81 Farbbänder
82 Munitionsherstellmaschine
83 How to play A
84 How to play B