

PlayStation *Classic* GAMES

Classic Nr. 7

Beilage zur PSG 9/99

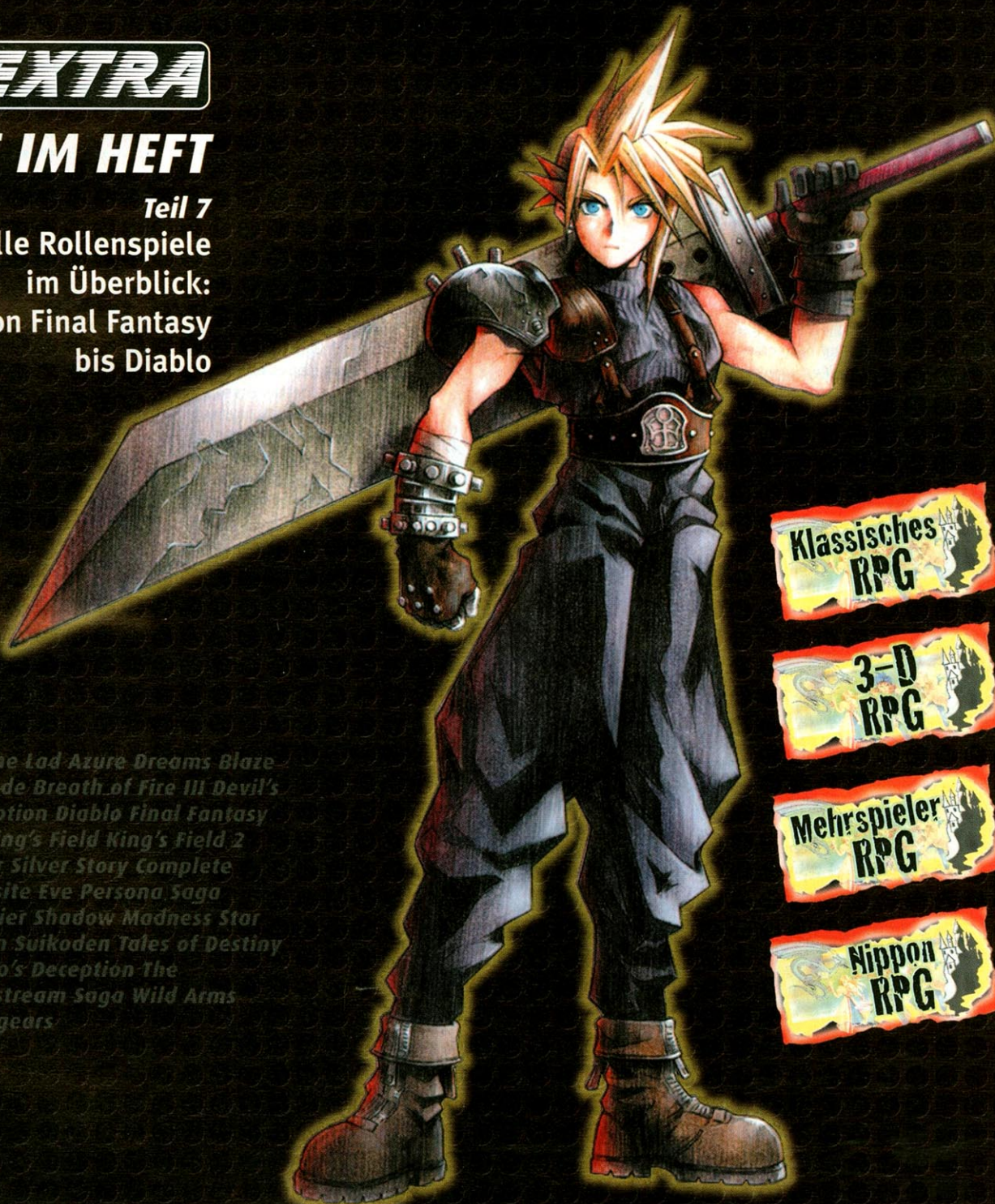


HEFT IM HEFT

Teil 7

Alle Rollenspiele
im Überblick:
von Final Fantasy
bis Diablo

Arc the Lad Azure Dreams Blaze
& Blade Breath of Fire III Devil's
Deception Diablo Final Fantasy
VII King's Field King's Field 2
Lunar Silver Story Complete
Parasite Eve Persona Saga
Frontier Shadow Madness Star
Ocean Suikoden Tales of Destiny
Tetmo's Deception The
Granstream Saga Wild Arms
Xenogears



Klassisches
RPG

3-D
RPG

Mehrspieler
RPG

Nippon
RPG

ROLLENSPIELE-STAMMBAUM

Auch wenn wir euch nur wenige Rollenspiele für **deutsche** PlayStations vorstellen können, möchten wir dem sehr **interessanten** Genre und dessen treuer **Fangemeinde** eine ganze Beilage widmen.

Die Wurzeln der Rollenspiele reichen bis weit vor die Zeit der Computerspiele. Die sogenannten **LARPs** (Live Action Role Plays) sind nichts weiter als eine fantasievolle Variante. Warum die Betonung auf „fantasievoll“ liegt, hat etwas mit dem Aufbau zu tun. Eine LARP-Gruppe besteht aus einem Spielleiter und den Spielern. Während die Spieler in die Rolle der Spielfiguren, spricht der Charaktere einer Handlung, schlüpfen, übernimmt der Spielleiter die Handlung selbst. Er verkörpert für die Charaktere den Rest der Welt. Er beschreibt Räumlichkeiten wie die Dungeons, die Landschaft und die Geschehnisse um die Charaktere herum. Im Gegensatz zu Computer-Rollenspielen sind hier die Aktionen und Folgen total offen. Es gibt so viele Möglichkeiten, wie der Spielleiter sie zulässt. Man richtet sich dabei nur nach einem der zahlreichen Regelwerke. Die bekanntesten davon sind AD&D (Advanced Dungeons & Dragons), das wir euch gesondert vorstellen, da auch viele Computer-RPGs auf diesem Regelwerk aufbauen, Forgotten Realms und DSA (Das Schwarze Auge). Diese Regelwerke geben vor, welche Eigenschaften und Talente ein Charakter haben kann und wie sich seine Attribute (zum Beispiel Stärke oder Geschwindigkeit) nach einer neuen Erfahrungsstufe verbessern. Die Zufallselemente, wie der Ausgang von Kämpfen, werden dabei mit Hilfe von Würfeln ermittelt. Der Vorteil dieser sehr kommunikativen Form der Rollenspiele ist die absolute Freiheit, eine Handlung zu gestalten. Dieser Vorteil gefällt auch solchen RPG-Fans, die sich nicht an ein

Computerspiel setzen würden. Der Nachteil: Ihr benötigt neben sehr viel Zeit (allein für das Erstellen eines Charakters ca. 3 Stunden) vor allem mehrere Gleichgesinnte, die sich regelmäßig treffen. Im gleichen Maßstab, wie die Fantasy-Literatur sich etablierte, gelangten auch die LARPs zu Ruhm und Ehren. Sie führen heute nach wie vor ein hartnäckiges Dasein. Und es ist nicht absehbar, dass diese



besondere Form jemals in diesem unseren Land der Mittelalter-Festivals aussterben wird. Bei den ersten Computer-Rollenspielen hat man zunächst versucht, die extrem umfangreichen Richtlinien der einzelnen Regelwerke umzusetzen. Durch ihre Komplexität war man aber schnell gezwungen, die Regeln stark zu vereinfachen. Daher dauerte es auch nicht allzu lange, bis die Computer-Rollenspiele zu einer eigenständigen Variation der LARPs mutierten und sich bald nach eigenen Regelwerken richteten. Das älteste uns bekannte Rollenspiel stammt aus dem Jahre 1980 und war für das Apple-II-System geschrieben worden. Der Schöpfer des Akalabeth genannten Spiels war ein kleines Team namens California Pacific Company. Das Aussehen

dieses Spiels war natürlich extrem simpel: Ein paar Linien stellten die Welt dar, daher konnte man kaum von Grafik oder Design reden. Doch zwei grundlegende Sachen, die ein ganzes Genre prägten, waren schon in diesem rudimentären Versuch vorhanden: Eine Story, auch wenn diese sich nur auf kurze Worte und benannte Lokalisationen beschränkt, gehörte ebenso dazu wie ein einfaches Regelwerk. Akalabeth hat in der Rollenspiel-Geschichte noch eine zweite wichtige Bedeutung: Viele Jahre später wurde das Spiel für den Commodore 64 neu aufgelegt und erschien dort unter dem Namen Ultima (auch: Ultima o). Veröffentlicht hatte diese Neuauflage eine Firma, die auch heute noch zu den besten Adressen gehört: Origin. Die sich daraus entwickelnde Serie gibt es bis heute. Ihr augenscheinlichstes Merkmal ist zunächst, dass eure Party auf einer aus der Vogelperspektive, später isometrisch dargestellten Welt Britannia zu sehen ist. Inzwischen gehören sage und schreibe 21 Titel zu der erfolgreichsten Serie um Lord British und seine Mannen. Origin hat es bis heute geschafft, mit der Serie Innovationen zu setzen. Während die eigentliche Ultima-Serie auf bewährte Ideen zurückgreift, wurde mit Zweigprodukten experimentiert. Zwei davon waren besonders sehenswert. Bei den zwei Ultima-Underworld-Folgen (1992 und 1993 für PC), die zeitlich zwischen dem (da sind sich die Ultima-Fans einig) am besten gelungenen sechsten und dem schwachen siebten Teil angesiedelt sind, wurde zum ersten Mal

Genre-Unterteilungen:

Rollenspiele kann man hervorragend anhand ihres Aussehens unterscheiden. Diese Unterteilung verdeutlicht auch die Entwicklung, die die Rollenspiele im Moment nehmen. Allerdings sind hier nur die für die PlayStation relevanten Teilbereiche aufgeführt. RPG steht übrigens für Role Play Game, also Rollenspiel.

3D-RPGs

Wie der Name schon sagt, wurden diese Rollenspiele mit einer mehr oder minder funktionstüchtigen 3D-Engine ausgestattet. Zumeist waren die Helden Einzelkämpfer, die in zunehmendem Maße einer vollwertigen Party weichen.

Nippon-RPGs

Mit dem ungebremsen Erfolg der Final-Fantasy-Teile VII und VIII hat sich innerhalb kurzer Zeit ein neues Konzept auf dem Markt etabliert: Auf hochwertigsten vorgerenderten Grafiken laufen Polygon-Charaktere umher. Dieses Prinzip ist aus den klassischen RPGs hervorgegangen und beherbergt noch viele derer Ideen.

Klassische RPGs

Sind sie nicht süß, die kleinen Sprites, die da auf dem Bildschirm herumwuseln? Eigentlich mehr ein Relikt aus vergangenen 16-Bit-Tagen, sind es aber meist genau solche Rollenspiele, die am kurzweiligsten erscheinen und somit am meisten Spaß machen. Hauptmerkmale sind die häufig verwendete Vogelperspektive und die kindliche Grafik für die Charaktere.

Mehrspieler-RPGs

Der Bereich, der den Real-Life-Rollenspielen am ehesten entspricht, sind die Mehrspieler-RPGs. In ihnen können mehrere Personen mitspielen, indem jeder eine andere Figur der Party übernimmt. Je nach Spielkonzept wird die Party gegebenenfalls mit computergesteuerten Charakteren aufgefüllt oder als kleinere Party gespielt. Die Verbreitung solcher Rollenspiele hält sich bislang noch in Grenzen, doch Vertreter wie Ultima Online oder Baldur's Gate (PC), die per Internet oder Netzwerk geockt werden, verdeutlichen deren begeisterten Anklang bei der Rollenspielgemeinde.



Final Fantasy I war 1987 der erste Vertreter der erfolgreichsten japanischen Rollenspiel-Familie.



Sechs Spieler miteinander im Netzwerk: AD&D's Baldur's Gate (PC) macht es vor.



Gibt es Internet-Rollenspiele bald auch auf den Konsolen, so wie hier Ultima Online (PC)?



Mit den neuen Grafikprozessoren werden die Rollenspiele in der Ego-Perspektive präsentiert.



Die ersten Rollenspiele, so wie hier Ultima III, bestanden nur aus Alibi-Figuren.

mit einer 3D-Engine gearbeitet. Dafür wurde das ebenfalls von Origin kommende Wing Commander 2 geplündert. Das Ergebnis sorgte für viel Anklang bei den Fans, die die Welt des Avatars, dem königlichen aller britannischen Ritter, mit eigenen Augen sehen konnten. Durch die gelungene Ego-Perspektive gab es genügend Fans, die dieses actionreiche Rollenspiel mehrmals durchzockten. Der zweite Meilenstein in der Rollenspiel-Geschichte, der hier aufgeführt werden soll, ist Ultima Online (PC, 1998), das inzwischen auch in die zweite Runde geht. In diesem erfolgreichen Experiment erlebt jeder Mitspieler eine möglichst realistische Welt mit möglichst realen Figuren. Dazu wurde ein Internet-Server zur Verfügung gestellt, der die Welt verwaltet, also der Spielleiter ist. Jeder Interessierte kann sich nun eine Spieler-Version von Ultima Online besorgen und sich dann per Internet daran beteiligen. Die Idee der Schöpfer Origin war es, dass außer den höchsten Mäch-

ten des Landes Britannia und den Monstern keine Figur vom Computer gesteuert wird. Das bedeutet, dass sich die Tausenden Nutzer, die sich in den Ultima-Online-Server eingeloggt haben, selbst um die Versorgung von Waffen, Nahrung und Rohstoffen kümmern müssen – „real life“ im Internet. Allerdings waren die Vorbereitungen mit einigen Pannen verbunden: So wurde beispielsweise Lord British, der König von Britannia, bereits im Beta-Test von einer Gruppe Banditen, die von Testern der Origin-Crew gestellt wurden, getötet – dumm gelaufen. Zum Leidwesen vieler Fans hat Origin angekündigt, dass Ultima IX, das nächste Jahr erscheinen soll, die letzte Folge der Saga wird. Die Geschichte der Rollenspiele ist vor allem eine Geschichte von Serien. So auch die wegberühmte Wizardry-Saga. Der erste Teil erschien immerhin schon

1981, damit gehört die Sir-Tech-Saga zu den ältesten Serien. Im Gegensatz zu Ultima ging Wizardry vor allem im Erscheinungsbild einen anderen Weg: Die Welt war in einzelne quadratische Felder aufgeteilt, über die sich die Party bewegte. Kommandos wie „vor“, „zurück“ und „drehen“ waren dabei üblich, um sich von einem Feld zum nächsten vorzuarbeiten. Während in Ultima der Spieler mehr als Taktiker die Party verwaltet, kommt durch die Ego-Perspektive in Wizardry mehr das Zugehörigkeitsgefühl zum Tragen. Als besonders gelungen gelten die letzten beiden Teile Bane of the Cosmic Forge (Wizardry VI, PC 1990, Mega Drive 1994) und Crusaders of the Dark Savant (Wizardry VII, PC 1994). Vor allem der siebte Teil gilt nach

wie vor als das schwerste Rollenspiel aller Zeiten. Das Konzept der Wizardry-Saga diente als Vorlage für unzählige weitere Rollenspiele. So baute die erfolgreiche Eye-of-the-Beholder-Trilogie (PC, Mega Drive, 1990-1993) auf dieser feldorientierten Ego-Perspektive auf. Mitte der 80er-Jahre gab es lange Zeit eine gewisse Innovationsflaute, da sich das Genre erst einmal auf dem Markt etablieren musste. Erst mit dem massiven Vorstoß der Japaner in den Spielmarkt wurden wieder frische Ideen eingebracht. Dabei wurden typisch



Akalabeth
(1980)

Archon
(1983)

Wizardry
(1981)

Final Fantasy
(1990)

Wizardry VII
(1992)

Ultima Underworld
(1992)

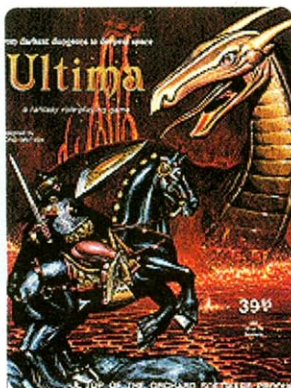
Secret of Mana
(1992)

Baldur's Gate
(1998)

Ultima Online
(1997)

Final Fantasy VIII
(1999)

japanische Lebenseinstellungen, wie gewisse Sichtweisen, integriert, mit denen Europäer und Amerikaner Verständnisschwierigkeiten hatten. Daher benötigte es gut und gerne zehn Jahre, bis diese für hiesige Lande ungewöhnlichen Vorstellungen angenommen wurden. Ein besonderes Kennzeichen japanischer Rollenspiele sind die Knuddelfiguren, die sich inzwischen sogar zum Markenzeichen entwickelt haben. Die berühmteste Softwareschmiede ist wohl Square mit ihrem Aushängeschild Final Fantasy. Der erste Vertreter dieser erfolgreichen Serie erschien 1987 auf Nintendos NES. Diese Art von Rollenspiel unterscheidet sich deutlich von den westlichen Vertretern des Genres. Eure Party wandelt als schematisches Bildchen über eine dreigeteilte Welt. Zunächst gibt es eine Weltkarte, auf der die Figuren überdimensional groß dargestellt sind. Auf der Karte sind verschiedene Locations eingetragen. Diese Ortschaften und Dungeons unterscheiden sich von der Weltkarte. Hier ist die Party nämlich auf eine normale Größe geschrumpft. Meist seht ihr in diesen Rollenspielen nur den Anführer des Teams stellvertretend für alle anderen Charaktere, in einigen rennen je-



Schon 1980 begann die erfolgreiche Saga um den Avatar von Britannia.

doch die anderen Party-Mitglieder dem Führenden hinterher. In der Normalansicht könnt ihr aktiv die gestellten Rätsel lösen, ähnlich wie bei den westlichen Vertretern des Genres. Doch der Hauptunterschied liegt in den Kämpfen. Während RPGs wie Wizardry und Ultima die Kämpfe im Standardspiel verwalten, schalten die japanischen Rollenspiele in einen Extra-Modus um, einen Kampfscreen. Die Fights selbst sind rundenbasiert, jedoch werden (wie in Final Fantasy) manchmal die Runden jedes Charakters in Abhängigkeit des Attributs Geschwindigkeit aufgerufen. Final Fantasy III für Super Nintendo war fraglos der Durch-

bruch der klassischen japanischen Rollenspiele auf den bis dahin von westlichen Konzepten dominierten europäischen und amerikanischen Märkten. Grund dafür war neben einer spannenden Geschichte vor allem die warmherzige Atmosphäre, die das Spiel vermittelt. Das Beispiel machte Schule. So folgten direkt aus dem Hause Square die Hits Secret of Mana und Chrono Trigger (beide SNES), die ebenso überzeugten. Auch andere Serien etablierten sich, zum Beispiel die Breath-of-Fire-Saga von Capcom. Mit der Durchsetzung der Polygongrafiken auf der PlayStation entwickelten sich die klassischen japanischen Rollenspiele weiter, auch wenn viele bewährte Ideen beibehalten wurden. Die neuen Nippon-RPGs im Stile von Final Fantasy VII und VIII überzeugen vor allem durch die stark aufgewertete Grafik. Fantastisch gerenderte Hintergründe gehören dabei zum guten Ton. Auch wenn diese aufwändige Spielart der Rollenspiele noch in der Entwicklung begriffen ist, solltet ihr sie im Blickwinkel behalten, vor allem da noch in diesem Jahr mit Jade Cocoon und Final Fantasy VIII gleich zwei hervorragende RPGs die PlayStation erobern. Mit der Einführung der PlayStation 2

und der Anbindung an Netzwerke und Internet werden auch für Konsolenbesitzer bald die echten Multiplayer-Rollenspiele interessant. So wie in dem AD&D-Rollenspiel Baldur's Gate (PC, 1998), in dem jeder Mitspieler eine eigene Figur der sechsköpfigen Party übernehmen kann (Voraussetzung ist ein Computer pro Spieler und ein verbindendes Netzwerk), dürften auch für das bald kommende neue Flaggschiff von Sony solche kommunikativen RPGs auf den Konsolen ihre Daseinsberechtigung erhalten. Das trifft auch auf Internet-Rollenspiele à la Ultima Online zu, die sich ebenso bald auf Konsolen breit machen dürften, die an das weltweite Netz angeschlossen sind.

(Tom S.)



AD&D - ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Das Regelwerk des AD&D gehört zu den wichtigsten der Rollenspielszene und dient als Grundlage für unzählige LARP-Sitzungen sowie für zig RPGs für Computer und Konsole. AD&D wurde in den 70er-Jahren in Amerika entwickelt. Ursprünglich sollte es als Therapieform die Psychiater unterstützen. Die führenden Leute sitzen in Lake Geneva, Wisconsin. Der AD&D-Guru heißt Gary Gygax, der die wichtigsten Regelbücher veröffentlicht hat. Ein AD&D-Spiel besteht wie die anderen LARPs aus einem Dungeon-Master (dem Spielleiter) und mehreren Charakteren (Spielfiguren, die von Mitspielern gesteuert werden). AD&D lässt den Spielern nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, ihre Charaktere zu gestalten. Ganz nach den eigenen Präferenzen wählt man eine Charakterklasse (quasi den Beruf): Man kann wählen zwischen Kleriker (Priester), Druide, Kämpfer

(Krieger), Ranger (Waldläufer), Zauberer, Illusionist, Dieb, Assassine (Meuchelmörder) und Mönch. Danach folgt die Wahl der Rasse: Es gibt Menschen, Elfen, Gnome, Halblinge (Hobbits), Halb-Orks und Zwerge. Jede Rasse hat Eigenarten, Vor- und Nachteile. Die Rasse ist meist Geschmackssache. Einzige Einschränkung: Nicht jede Rasse kann jeden Beruf lernen (zum Beispiel Halb-Orks sind keine Magier). Nun werden noch die Attribute der Charaktere (Stärke, Weisheit, Intelligenz, Geschick, Konstitution und Charisma) ausgewürfelt. Die Werte liegen dabei zwischen 3 und 18. Je nach Klasse und Rasse werden zudem noch Boni und Abzüge verteilt (ein Krieger benötigt für einen Beruf mehr Stärke, ein Magier mehr Intelligenz). Nun wird noch die Gemütslage des Charakters geklärt: Gut, neutral und böse sind die groben Ausrichtungen, die mit ehrenvoll, neutral und

chaotisch verfeinert werden. Der edelste Charakter ist ehrenvoll gut (beispielsweise ein Ritter nach Vorbild König Arturs), der mieseste ist chaotisch böse (kommt einer satanischen Ausrichtung am nächsten). Im Laufe der Zeit lernen die Charaktere dazu und steigen in ihren Fähigkeiten auf. Zu diesem Zweck werden für jedes Abenteuer Erfahrungspunkte auf die Charaktere verteilt. Wird eine gewisse Summe überschritten, steigt der Charakter eine Stufe auf. Er bekommt zusätzliche Treffer- und Manapunkte (Anzahl, wie viele Treffer ein Charakter aushält, bevor er stirbt, bzw. Anzahl der Punkte, die zum Zaubern aufgewendet werden können). Das Wichtigste im Regelwerk ist das Auswürfeln der Kämpfe. Dazu wird meist ein 20-seitiger Würfel (Ikosaeder) verwendet. Prinzipiell wird ermittelt, ob der Schlag getroffen hat. Ein erfahrener Charakter trifft natürlich besser

als ein Neuling. Die Trefferchance hängt auch von dem Geschick des Gegners und von dessen Panzerung ab (Leder ist leichter zu durchbohren als Eisen). Dann wird die Anzahl der Trefferpunkte ermittelt, die dem Gegner abgezogen werden. Ein Dolch verursacht nur 1 bis 4 Punkte Schaden, ein Langschwert immerhin 1 bis 8 Punkte. Bei Geschoss- und Pfeilwaffen wie Pfeil und Bogen spielt zudem noch die Entfernung zum Ziel eine Rolle. Insgesamt fließen so viele Faktoren in einen Kampf ein, dass nicht mit der Thematik Vertraute leicht den Überblick verlieren. Und das alles nur, damit der Kampf möglichst realistisch ausgetragen wird. Das Regelwerk besteht aus zwei Teilen: einen für die Spielleiter und einen für die Spieler. Leider konnten wir euch aus den jeweils 500 Seiten nur einen kurzen Überblick geben. Wen es aber interessiert: Die Regelwerke stehen überall im Internet zum Downloaden zur Verfügung.



Spektakuläre Zauber gehören zum guten Ton unseres Referenzspieles.



Jedes Dorf sieht anders aus und ist in einer anderen Kultur angesiedelt.



Die frei drehbare Welt kann wie in jeder FF-Folge mit einem Fluggerät erkundet werden.

FINAL FANTASY VII

Das bislang **erfolgreichste** Rollenspiel auf der PlayStation überzeugt auch heute noch durch sein **unnachahmliches** Spielprinzip und Squaresofts technisches **Leistungsvermögen**.

Als 1996 die ersten Demos zu Final Fantasy VII erschienen, ging ein Aufschrei durch die Welt der Fantasy-Freaks. Mit fulminanten Grafiken und hochgesteckten technischen Anforderungen sollte das kritische RPG-Volk überzeugt werden. Die Rechnung ging auf: Noch in der ersten Woche brach die japanische Version alle Verkaufsrekorde. Auch in Deutschland erhielt die Geschichte um Cloud Strife und seine Freunde breiten Anklang. Zu der gelungenen Mischung aus altbewährten Rollenspielbestandteilen, wie vielen Rätseln, einer Party mit aus-

tauschbaren Charakteren, dem statischen Kampf und einem relativ einfachen Erfahrungspunkt-Konzept gesellen sich viele neue und sehr eigene Ideen: So wurde Magie personenunabhängig gestaltet. Die "Substanzen" genannten Fähigkeiten lassen sich in speziellen Shops kaufen oder werden in den zahlreichen Dungeons gefunden. An den Ausrüstungsgegenständen gibt es dann Vorrichtungen, in denen die Substanzen eingesetzt werden – ein Charakter kann nur so die Substanzen verwenden. Der Vorteil dieses Magiekonzepts: Nicht nur Magier und Priester, sondern

jeder Charakter kann dadurch beispielsweise Heilzauber aussprechen, was überlebenswichtig ist. Dieses Konzept gipfelt im Beschwören von Dämonen. Diese speziellen Zauber sind Unikate, d.h., die benötigte Substanz existiert nur einmal. Die Dämonen helfen euch gegen besonders schwere Gegner aus der Patsche. Für jeden Zauber erhält der Anwendende Erfahrungspunkte. Dadurch verbessert sich im Laufe der Zeit die Stärke des Zaubers. Ein anderes Highlight von FFVII sind die vielen

Spiele im Spiel, die die Handlung extrem auflockern. Neben einem einfachen Strategiespiel findet sich sogar eine ganze Spielhöhle (Golden Saucer). Aus technischer Sicht gibt es nicht viel auszusetzen. Fantastische Hintergrundgrafiken und sehenswerte Zwischensequenzen sprechen eine eigene Sprache. Nur die deutsche Übersetzung ist etwas misslungen.

Fazit: FFVII bleibt zumindest bis zum Erscheinen des achten Teils unsere Referenz. Die Stärken sind offensichtlich: kurzweilig, 100 Stunden Spielspaß, interessante Story, überragende Technik und viele gute Ideen. Wer es bis jetzt also immer noch nicht geschafft hat, sich das RPG zu holen, sollte nun endlich damit anfangen. (Tom S.)



Die vielen Zwischensequenzen sind einfach sehenswert.

TEST
Classic
SPIELSPASS
92%

FINAL FANTASY VII

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/SCED
Erschienen: Dezember 97
Erhältlich bei: überall
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt

Top
Game

Fakten

- über 100 Stunden Spielspaß
- deutsche Untertitel
- sehr gute Technik
- 3 CD-ROMs
- sanfte Niveausteigerung

THE GRANSTREAM SAGA

Den Weg eines **Action-RPGs** versuchte THQ zu gehen.

Recht ungewöhnlich zeigt sich RTHQs Rollenspiel. Statt stilisierter Kämpfe verhält sich The Granstream Saga wie ein Mantel- und Degen-Abenteuer. Die Kämpfe hängen von eurem eigenen Geschick ab. Die zugehörige Geschichte dreht sich um eine

Welt mit vier schwebenden Kontinenten, die in das darunterliegende Meer zu versinken drohen. Aus diesem Grund muss der Hauptheld Eon die Schwebeländer erneuern. Dabei müssen in den schwierigen Dungeons zahlreiche Monster besiegt und knifflige Rätsel gelöst werden. Als Hilfe steht euch Eons Zepher zur

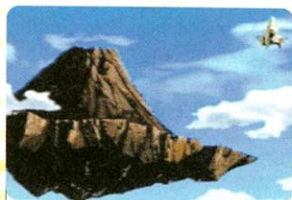
Verfügung, das einen beliebigen Gegenstand kopieren oder reparieren kann und für viele Rätsel die Lösung präsentiert. Die annehmbare Polygongrafik ist der bewegten Kamera angepasst, allerdings führt eine Bewegung während der Kämpfe durchaus zu Irritationen.

Fazit: Insgesamt spielsenswertes Rollenspiel, doch bleibt die Frage



Die Kämpfe werden im Infight ausgetragen und hängen von eurem eigenen Geschick ab.

offen, ob Kämpfe, die ihr selbst austragen müsst, nicht dem grundlegenden Würfel-Konzept der RPGs widersprechen. (Tom S.)



Der Zauber der schwebenden Kontinente muss erneuert werden, bevor sie abstürzen.

Fakten
• ca. 40 Stunden Spielspaß
• deutsche Untertitel
• gute Bedienung
• interessante Storyline
• teilweise nervige Kämpfe

TEST
Classic
SPIELSPASS
74%

THE GRANSTREAM SAGA

Hersteller/Vertrieb: THQ/SCED
Erschienen: Februar 99
Erhältlich bei: Fachhändler
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt

Klassisches RPG

Durch Drehen der Perspektive findet ihr viele verdeckte Gegenstände.



Nur drei Charaktere gleichzeitig können sich den zahlreichen Monstern und Bossen der ungemütlichen Welt stellen.



Kleine Spielereien und Nebenhandlungen abseits der eigentlichen Story gehören zum guten Ton von Breath of Fire III.

BREATH OF FIRE III

Eines der **Highlights** unter den PlayStation-Rollenspielen ist der **dritte Teil** von Capcoms **Erfolgsserie**.

Schon die ersten beiden Teile für Super Nintendo fanden schnell eine Fangemeinde. Die Rollenspiele um den Drachenwächter Ryu überraschten damals viele RPG-Liebhaber, die ein solches Werk dem Hersteller Capcom gar nicht zugetraut hatten. Auch der dritte Teil überzeugt auf der ganzen Linie. Ryu, der in einem Berg die Zeit überdauerte, wurde von Minenarbeitern unsanft aus seinem Drachenschlaf gestört. Nachdem er sich ausgetobt hatte, erwachte er als Kleinkind, das von zwei diebischen Jugend-



lichen aufgenommen wird. Auf der Suche nach seiner Bestimmung (also die Welt retten) durchstreift er seine Heimat. Dabei begleiten ihn sechs weitere Gesellen, die ihr zu einer Party von drei Leuten kombinieren könnt. Die Stärke von Breath of Fire III liegt vor allem im Detail. Neben kniffligen Rätseln und abenteuerlichen Aufträ-

gen erwartet euch vor allem eine liebevoll gestaltete Atmosphäre. So dürft ihr mit eurem kleinen Helden fischen gehen, oder ihr kocht ein fantastisches Mahl für Leute, die keinen Fisch mehr sehen wollen. Die Zutaten sind natürlich über die ganze Welt verstreut. Besonders niedlich: Ihr werdet zum Herrscher des Feendorfs gekrönt. Dies geht natürlich mit der Verpflichtung einher, die ebenso lieblichen wie kopflosen Wesen zu hegen und zu pflegen. Technisch bewegt sich BoF III nur



In die Villa nahe des Dorfes McNeil kommt ihr durch einen dummen Zufall: Ein frisch gemauertes Stück des Walls bricht ein.

auf durchschnittlichem Niveau, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut.

Fazit: Goldiges Rollenspiel, bei dem sich aufgrund der relativ simplen Bedienung auch Genre-Einsteiger richtig wohl fühlen dürften. (Tom S.)

Classic SPIELSPASS
87%

BREATH OF FIRE III

Hersteller/Vertrieb: **Capcom/Laguna**
Erschienen: **Juli 98**
Erhältlich bei: **überall**
Spieler: **1** Mehrspielerspaß: **entfällt**

Top Game

Fakten

- ca. 70 Stunden Spielspaß
- deutsche Untertitel
- für Einsteiger geeignet
- vielseitige Rätsel
- viele Nebenhandlungen

AZURE DREAMS

Monster müssen nicht immer **böse** sein. Dass es auch **anders** geht, zeigt Konamis RPG.

Koh will wie sein Vater Schatzsucher werden. Das beste Betätigungsfeld dafür ist der mysteriöse Turm nahe seiner Heimatstadt. Zusammen mit seinen Monstern, die er im Übrigen als Eier im Turm findet, fightet sich der kleine

Held durch die 100 Etagen des Turms. Das Besondere daran: Die einzelnen Stockwerke verändern sich von Mal zu Mal und müssen daher erneut erkundet werden. Für die im Rundenmodus bestrittenen Kämpfe erhalten nur die für Koh kämpfenden Monster

Erfahrungspunkte, so dass Kohs Anwesenheit dabei weniger gefragt ist. Eine echte Story sucht man allerdings vergebens und die Technik präsentiert sich als Überbleibsel aus vergangenen 16-Bit-Tagen.

Fazit: Fades Abenteuer, bei dem die Lust auf das Weiter-



Die rundenbasierenden Kämpfe werden auf einem Quadratraster ausgetragen.

spielen spätestens nach dem dritten Betreten des Turms erlischt. Grund dafür sind die fehlende Story und die simple Umsetzung. (Tom S.)



In der Stadt warten allerlei skurril gezeichnete Figuren auf euch.

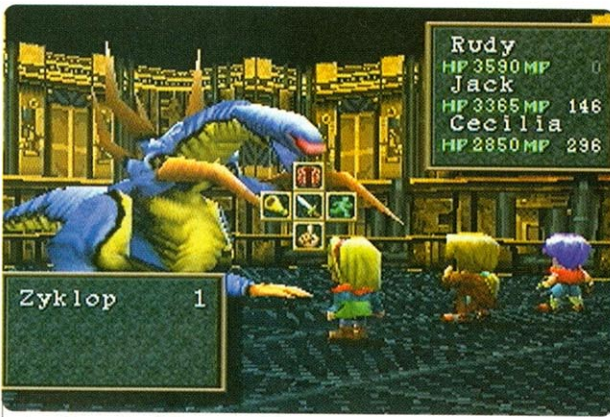
Fakten

- 100 Levels
- schwache Technik
- fehlende Story
- originelle Stadtbewohner
- nur kurzfristiger Spielspaß

TEST Classic SPIELSPASS
46%

AZURE DREAMS

Hersteller/Vertrieb: **Konami/Konami**
Erschienen: **September 98**
Erhältlich bei: **Fachhändler**
Spieler: **1** Mehrspielerspaß: **entfällt**



Die teilweise knüppelharten Kämpfe werden in einem gesonderten Modus aus Polyongrafik ausgetragen.



Viele Rätsel und Aufgaben fordern euch mehr als 100 Stunden heraus.

WILD ARMS

Auch wenn die **Aufmachung** sehr an die alten **SNES-RPGs** erinnert, gehört es doch zum **Besten**, was die PlayStation in diesem **Genre** bietet.

Die Geschichte dieses typischen klassischen Rollenspiels dreht sich um die Welt Filgaia, die von böartigen Metaldämonen heimgesucht wird. Zusammen mit der Magierin Cecilia und dem Schatzsucher Jack nimmt der junge Rudy den Kampf gegen die Ungetüme auf. Jeder Charakter setzt dabei seine besondere Stärke ein. Jack kann wie kein anderer mit dem Schwert umgehen, Rudy benutzt Schusswaffen (ein Überbleibsel einer untergegangenen Kultur) und Cecilia beschwört Zauber in allen Varianten. Wild Arms ist vor allem sehr solide. Euch er-

wartet also eine sehr ausgewogene Mischung aus allen großen RPG-Serien: ein Kampfsystem wie in Final Fantasy, interessante Rätsel wie in Lufia und eine Charaktersteuerung wie in Zelda. Entwickler SISA ist an keiner Stelle ein Risiko eingegangen und hat auf viele bewährte Mittel zurückgegriffen. Die einzigen eigenen Ideen sind die schöne Geschichte mit vielen über-

raschenden Wendungen und die vielen interessanten Puzzles, die gelöst werden wollen. Das Spielniveau hält sich auf einem vernünftigen Mittelmaß, in dem sich sowohl Genre-Einsteiger als auch Cracks wohl fühlen.

Fazit: Die Mischung macht's! Die Ideen von Wild Arms wurden aus allen anderen Serien frech übernommen. Doch es hat sich gelohnt: Zusammen mit der schönen Story ergibt das ein wunderschönes Rollenspiel, das zu den ganz Großen des Genres gehört. Aus technischer Sicht kann das Spiel leider heutzutage kaum noch überzeugen. (Tom S.)



Wie in Final Fantasy wird euch auch in Wild Arms irgendwann ein Fluggerät zur Verfügung gestellt.

TEST
Classic
SPIELSPASS
87%

WILD ARMS

Hersteller/Vertrieb: SISA/SCED
Erschienen: August 98
Erhältlich bei: überall
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt

Top
Game

Fakten

- ca. 80 Stunden Spielspaß
- wunderschöne Story mit vielen überraschenden Wendungen
- viele bewährte Elemente
- altertümliche Technik

SUIKODEN

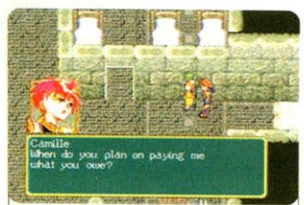
Das Rollenspiel mit den wohl **meisten Charakteren** ist leider viel zu kurz.

Kaum zu glauben: Ganze 106 Charaktere stehen zur Auswahl, mit denen ihr eure sechs Mann starke Party bestücken dürft. Hintergrundgeschichte dieses ungewöhnlichen RPGs ist eine Revolution, die ihr anführt. Ihr bewegt

euch dabei durch die 2D-Welt, um Anhänger anzuwerben. Stellvertretend für die tausenden Soldaten, die ihr in die Schlachten gegen die sechs Generäle des bitterbösen Königreiches führt, helft ihr den (fast) zahllosen Charakteren, die sich dann auf eurer

Insel, eurem Hauptquartier, einfinden. Technisch gibt das Rollenspiel heute nicht mehr viel her. Außerdem ist es mit 20 Stunden Spielspaß viel zu kurz.

Fazit: Wunderschönes Rollenspiel, das sich jeder schon aufgrund der hohen Anzahl von Charakteren anschauen



Den meisten Charakteren müsst ihr einen Gefallen erfüllen, bevor sie sich euch anschließen.

sollte. Da tut es weh, dass das Spiel so schnell vorbei ist. (Tom S.)



Die Grafik hält sich auf gutem 16-Bit-Niveau.

Fakten
• nur 20 Stunden Spielspaß
• 106(!) Charaktere
• interessante Story
• viele bewährte Elemente
• Uralt-Technik

TEST
Classic
SPIELSPASS
76%

SUIKODEN

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Erschienen: Januar 97
Erhältlich bei: Fachhändler
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt



Die Magier sind vor allem in den unteren Levels mit ihren starken Zaubern am widerstandsfähigsten.



Die Karte könnt ihr geschickterweise über die normale Spielgrafik blenden, was sich als sehr nützlich herausstellt.



Um einen langen Auf- und Abstieg zum Dorf und zurück zu vermeiden, zaubert ihr ein Stadtportal.

DIABLO

Mit Diablo ist **Blizzard** ein Rollenspiel gelungen, das ein wenig aus der **Reihe** fällt.

Mehr ein Hack & Slay als ein Rollenspiel ist der PC-Hit Diablo. Für viele dort das Spiel des Jahres 1997, liegen die Stärken dieses ungewöhnlichen RPGs im Detail. Ihr kämpft wahlweise als Krieger, Bogenschützin oder Zauberer gegen die Inkarnation des Bösen, Diablo. Euer Spielfeld ist ein Dungeon, der aus 16 Ebenen besteht. Das Besondere daran: In jedem Spiel sieht die Grotte anders aus. Verantwortlich dafür ist ein Level-

Creator. Damit ihr diesen Umstand auch richtig ausnutzt, dürft ihr euren Charakter mit allen Erfahrungspunkten, Fähigkeiten und Gegenständen in ein neues Spiel übernehmen. Der ganze Spielablauf ist sogar so aufgebaut, dass ihr davon Gebrauch macht, da der Schwierigkeitsgrad des Dungeons schneller ansteigt als die Fähigkeiten eures Helden. (In Diablo gibt es nur zwei sichere Stellen. Die eine ist die Oberfläche, die andere eine leerräumte Ebene des Dungeons.) Trotz des sehr brachialen Auftretens eurer Charaktere finden sich sehr viele Rollenspielelemente.

Die Charaktere sammeln Erfahrungspunkte. Pro neue Stufe gibt es dann fünf Punkte, die frei auf die Attribute Stärke, Magie, Geschick und Vitalität verteilt werden. Des Weiteren rüstet ihr euren Charakter mit Waffen und Rüstungen aus. Nicht jeder kann alles tragen. Viele Gegenstände setzen Mindestanforderungen an die Attribute des Charakters voraus – sehr realitätsnah. Interessant ist auch der Zweispieler-Modus. Hier kämpft ihr gemeinsam gegen die Monster. Der Nachteil der PlayStation-Version: Ihr müsst euch beide innerhalb eines Bildschirms bewegen, was eure Bewegungsfreiheit immens einschränkt. In Sachen Grafik hat sich Blizzard viel Mühe gegeben. Transparenzeffekte und sehenswerte Zaubersprüche müssen sich aber mit pixeligen Sprite-Figuren den Fernseher teilen. Insgesamt



Glücksfall: An einem Schrein wird das gesamte Inventar mit Gold gefüllt.

ist Diablo sehr dunkel gehalten, was die düstere Atmosphäre noch verstärkt.

Fazit: Kurzweilige Schlachtereien, mit der man auch zu zweit sehr viel Spaß hat. Diablo stellt jedoch wegen der dunklen, pixeligen Grafik hohe Anforderungen an eure Augen. (Tom S.)



Im Dorf an der Oberfläche kauft und verkauft ihr beim Schmied Rüstungen und Waffen.

TEST Classic
SPIELSPASS
85%

DIABLO
Hersteller/Vertrieb: Blizzard/EA
Erschienen: Mai 98
Erhältlich bei: überall
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 88%

Top game

Fakten

- 30 Stunden Spielspaß
- Zweispieler-Modus
- Level-Creator
- mäßige Grafik
- deutsche Sprachausgabe

BLAZE & BLADE

Multiplayer-Rollenspiel mit hohem **Action**-Anteil.

Ein Schritt in Richtung Life-Rollenspiel ging T&E Soft mit Blaze & Blade. In diesem Rollenspiel übernehmt ihr gerade einmal einen der vier Party-Mitglieder. Ihr stellt

sie euch zu Beginn zusammen oder ladet sie von der Memory-Card ein. Die restlichen Charaktere werden von der CPU gesteuert. Treibt ihr noch zwei oder drei Freunde

zum Spielen auf, werden ihnen per Multitap ebenfalls Charaktere ganz nach ihrem Geschmack verpasst. Das Quartett wuselt dann durch die unterschiedlichen Dungeons des Spiels. Die Gegner könnt ihr übrigens sehen und ihnen gegebenenfalls ausweichen. Die Polygongrafik von Blaze & Blade hält sich im Mittelfeld der Möglichkeiten und der Sound macht nicht sonderlich viel her.

Fazit: Nett gemeinte Idee, aus der jedoch ein mäßiges RPG

mit dem Flair eines Jump & Runs geworden ist. Ohne vernünftige Story fehlt vor allem dem Einzelspieler schnell die Motivation, aber auch mit mehreren Spielern kann das Game nicht richtig überzeugen. (Tom S.)



Die Monster bekämpft ihr nur mit eurer eigenen Figur, den Rest übernimmt die CPU.



Zwischen den Dungeons wandert ihr per Landkarte.

TEST Classic
SPIELSPASS
61%

BLAZE & BLADE
Hersteller/Vertrieb: T&E Soft/Funsoft
Erschienen: November 98
Erhältlich bei: Fachhändler
Spieler: 1-4 Mehrspielerspaß: 73%

Fakten

- ca. 30 Stunden Spielspaß
- echtes Multiplayer-RPG
- kaum Story
- mittelmäßige Technik
- gute Charaktergenerierung



Gegen den Musketier besteht ihr auf zwei Weisen: Entweder ihr prügelt euch mit ihm herum oder ihr lockt ihn in eine eurer Fallen.



Auf der Übersichtskarte seht ihr, wo sich die Fallen befinden und wo ihr euer Schloss erweitern könnt.



DEVIL'S DECEPTION

Wollt ihr mal so richtig **hinterhältig** sein? Da seid ihr mit Devil's Deception genau **richtig**.

Weniger ein echtes Rollenspiel als mehr eine Mixtur aus RPG und Strategie stellt Devil's Deception dar, das uns aufgrund des ungewöhnlichen Spielprinzips ans Herz gewachsen ist. Dem Prinzen von Zemer-kia wird von seinem Bruder der Mord an seinem leiblichen Vater in die Schuhe geschoben. Der nach Rache Sinnende wird vom Teufel gerettet und soll im Schloss der Verdammten Unruhe stiften. Er macht nun aus purer Bosheit Jagd auf Schatzsucher,

die sein neues Reich betreten. Dabei greift er tief in die Trick-kiste, beschwört Monster und errichtet hinterhältige Fallen. Ziel ist es, die Fallen so geschickt zu drapieren, dass die gutgläubigen Helden nicht den Hauch einer Chance haben und dem bösen Geist nicht auf die Pelle rücken können. Mit den einen könnt ihr eure Feinde einfangen, andere sind schlichtweg auf Töten aus. Neben Giftfallen gibt es lähmende, einschläfernde und andere Hinterhalte. Doch damit die cle-

veren Gegner hineinmarschieren, müsst ihr sie meist auf euch aufmerksam machen und sie hineinlocken, was gar nicht so einfach ist. Für einen gefangenen Helden erhaltet ihr entweder Geld oder Baupunkte, die ihr in neue Fallen oder Schlosserweiterungen investiert.

Fazit: Kurzweiliges actionhaltiges Vergnügen für den kleinen Teufel in uns. Es macht richtig Spaß, die

gesamte Bösartigkeit des auch grafisch ansehnlichen Spiels in sich aufzunehmen. (Tom S.)



Erwischt! Der Ritter ist uns in die Falle gelaufen und wird nun geröstet.

TEST
Classic
SPIELSPASS
78%

DEVIL'S DECEPTION

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Funsoft
Erschienen: Januar 98
Erhältlich bei: Fachhändler
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt

Fakten

- kurzweiliges Vergnügen
- voll purer Bosheit
- gute technische Gestaltung
- deutsche Untertitel
- hoher Strategie-Anteil

und sonst...?

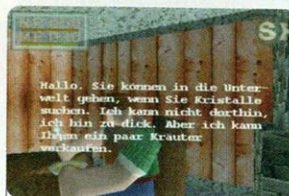
Arc the Lad	G-Craft	69%
King's Field 2	From Softw.	63%
Parasite Eve	Squaresoft	72%
Persona	Atlus	64%
Saga Frontier	Squaresoft	71%
Tales of		
Destiny	Namco	73%
Tecmo's		
Deception	Sunsoft	74%
Xenogears	Squaresoft	81%

KING'S FIELD

Das einzige **3D-Rollenspiel** auf deutschen PlayStations fordert all euer **Geschick**.

Mit gerade einmal einem Dolch bewaffnet, werdet ihr auf einer mysteriösen Insel abgesetzt, um das sagenumwobene Schwert der Hoffnung zu finden. Per Ego-Perspektive müsst ihr dabei das gewaltige

Labyrinth erkunden und euch in neue Bereiche vorarbeiten. Eure Hauptaufgabe ist natürlich die exzessive Monsterbeseitigung. Die Monster bekämpft ihr direkt mit eurem Schwert. Für jeden Kampf gibt es Erfahrungspunkte und



Hin und wieder bekommt ihr per Text ein wenig Story angeboten.

-stufen, durch die ihr eure Waffen und eure Magie immer leichter verwenden könnt. Die in Schatztruhen gefundenen Items setzt ihr in den immer wieder auftauchenden Wohn-

stätten in nützliche Gegenstände und Rüstungen um. Ein Blick auf die Technik: Die 3D-Grafik ist recht gut gelungen, man sieht ihr aber inzwischen das Alter von mittlerweile über drei Jahren an.

Fazit: Nette Action-Variante eines Rollenspiels, dessen Story aber ein wenig zu kurz kommt. Durch den direkten Infight mit den schwierigen Monstern werden weniger geschickte RPG-Fans ihre Probleme haben. (Tom S.)



Die Monster sind ziemlich heftig und fordern eure letzten Kräfte.

Fakten

- ca. 40 Stunden Spiel Spaß
- schwierige Gegner
- brauchbare 3D-Engine
- wenig Story
- sehr actionlastig

TEST
Classic
SPIELSPASS
63%

KING'S FIELD

Hersteller/Vertrieb: From Software/SCED
Erschienen: März 97
Erhältlich bei: Fachhändler
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt

FINAL FANTASY VII

Wie wir **festgestellt** haben, besteht bei dem zur Zeit besten Rollenspiel noch immer ein **riesiger Bedarf** an Lösungsideen. Daher haben wir für euch die **wichtigsten Rätsel** noch einmal **gelöst**.



Für die Lösung von Final Fantasy VII benötigt ihr gut und gerne 100 Stunden. Diese auf zwei Seiten unterkriegen zu wollen, halten wir für vermessenen. Wir verzichten daher auf die lineare Handlung in der Stadt, die ihr selbst relativ problemlos schaffen dürft (das Passwort beim Bürgermeister lautet MAKO) und geben euch einen kurzen Überblick über die wichtigsten Rätsel. Ein paar Schmankerl der Nebenhandlungen findet ihr in der aktuellen PSG, wie die Zucht des goldenen Chocobos.

ALLGEMEINE TIPPS

Probiert so viel wie möglich selbst aus. Auch wenn ihr nicht auf die Lösung eines Problems kommt, erhalten eure Charaktere wichtige Erfahrungspunkte, die euch im Kampf gegen den nächsten Boss immens weiterhelfen. Gerade im späteren Spielverlauf solltet ihr die Charaktere des Öfteren durchwechseln. So bleiben alle auf einer Stufe. Hin und wieder müsst

ihr nämlich nur einen bestimmten inaktiven Charakter mitnehmen, und schon ist das Rätsel gelöst.

CHOCOBOS

Habt ihr die Stadt verlassen, geht ihr nach Kalm im Osten. Hier wird im Gasthaus erst einmal in Erinnerungen geschwelgt. Nachdem ihr den Reaktor mit Sephiroth besucht habt, findet ihr ihn in der Villa. Er hat sich im rechten oberen Flügel hinter einem Geheimgang verkrochen. Wieder zurück in der Gegenwart, geht's nach Süden zur Chocobofarm. Tanzt dort mit den Chocobos. Laut Choco Billy könnt ihr euch wilde Chocobos fangen. Dazu benötigt ihr die Materia "Chocobo-Köder", die gibt es für 2000 Gil bei Billy. Zudem braucht ihr noch ein wenig Gemüse. Rennt ein bisschen in der Umgebung herum. Findet ihr ein Chocobo, füttert ihr es mit Gemüse und tötet die begleitenden Monster, solange das Chocobo beschäf-

tigt ist (teureres Gemüse fordert das Tier länger). Mit dem Chocobo geht's durch den Sumpf. Doch aufgepasst: Steigt ihr ab, flüchtet euer Reittier sofort.

DAS SHINRA-SCHIFF

In Junon trefft ihr auf Priscilla, der ihr nach dem Kampf mit einem Boss das Leben retten müsst. Dazu sollte Cloud etwa achtmal seine Lunge komplett mit Luft füllen, bevor die Anzeige ganz oben ist, und dann erst die Luft weitergeben. Anschließend muss sich Cloud in die Basis einschleichen. Auf dem Gerüst ist ein wenig Maßarbeit nötig, aber nicht weiter schwierig. In der Basis folgt ihr den anderen Paradesoldaten, bis ihr im Schiff seid. Im Frachtschiff müsst ihr gegen einen Boss kämpfen, der euch den Geist Ifrit als Materia hinterlässt – sehr nützlich, weil stark und billig.

GOLD SAUCER

Schaut euch in Costa del Sol um und sprecht mit Professor Hojo über Sephiroth. Anschließend geht es weiter zum Mt. Corel und Nord Corel. Dort lauft ihr dem oberen Schienenstrang nach. Legt den Schalter für die Brücke um und geht dann selbst unten entlang. Ihr landet in Nord Corel. Hier befindet sich die Bodenstation der Schwebbahn nach Gold Saucer, dem Spielerparadies. Oben angekommen, geht ihr zum Wonder

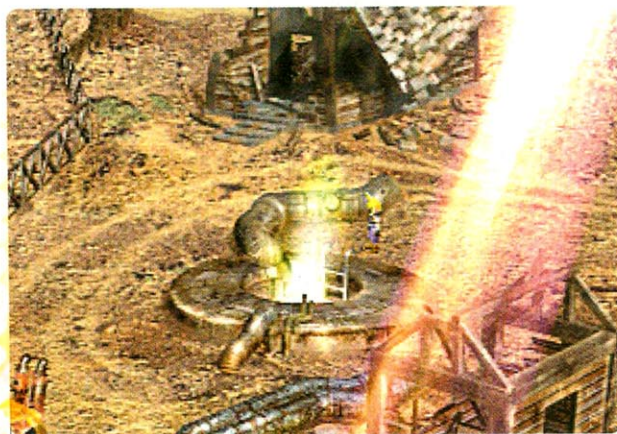
Square zu Cait Sith. Hier könnt ihr auch ein wenig Gold-Saucer-Geld gewinnen, als Einsatz genügen herkömmliche Gil (Basketball ist recht einfach). Am Battle Square findet ihr tote Shinra-Soldaten. Ihr werdet verhaftet und ins Wüstengefängnis transportiert. Cloud sammelt hier seine Party ein (rechts in einem Haus). Findet den Toten. Durch das Tor hinaus zum Autofriedhof, wo Barret Dyne bekämpft. Geht zu Mr. Coates (ganz im Süden des Gefängnisses). Cloud wird nun Chocobo-Jockey. Chocobo-Rennen sind einfach. Lauft die Idealinie und beschleunigt beim Überholen. Hebt euch jedoch etwas Energie für den Endspurt auf – der Sieg ist Pflicht!

COSMO CANYON

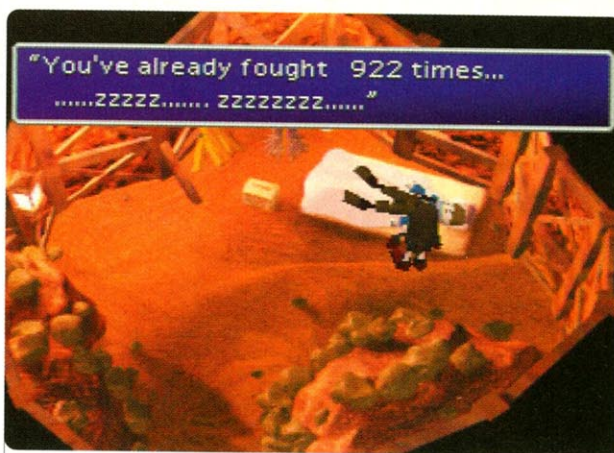
Reist nun mit dem Buggy nach Gongaga südlich des Flusses. Im Westen ist ein Wald in Flusnähe. Gurkt ein wenig darin herum, bis ihr gegen einen Ninja kämpft. Dahinter verbirgt sich Yuffie, ein weiteres Party-Mitglied. Beantwortet die Fragen richtig, sonst beginnt das Spiel von vorn (Antworten: Gleichgültigkeit, Bewunderung, abwechselnd untere und obere Antwort). Folgt der südlichen Küste nach Westen und erreicht die Heimat von Red XIII, den Cosmo Canyon. Sprecht mit Bugenhagen (Großvater von Red XIII) und den anderen Einwohnern, zum Schluss mit Red XIII. Folgt Bugenhagen in die tiefe Höhle. Bekämpft hier den Boss ganz im Norden (mit Blitz und Eis).



Der Bürgermeister von Midgar lässt euch ein Passwort aus der Bibliothek herausuchen. Für die Faulen unter euch: Es heißt MAKO.



Für einen Mord, den ihr nicht ausgeführt habt, werdet ihr kurzerhand verurteilt, im Wüstengefängnis zu leben.



Ruft so häufig wie möglich die Materia-Geister. Sie verbessern sich dadurch im Laufe der Zeit.

den Lücken ausweicht. Dahinter erhaltet ihr eine Vision. Als Nächstes kommt ihr in einen Uhrenraum. Die Zeiger für Stunde und Minute öffnen euch Wege zu verschiedenen Kammern. Nach Kammer 1, 3, 4, 5, 7 und 8 geht's zu Kammer VI. Fangt hier den Geist, um an den Schlüssel zu kommen. Zur nächsten Tür gelangt ihr unten auf dem rechten Weg. In dem Saal trifft ihr Sephiroth, der euch mit einem Drachen stoppen will (kein Feuer verwenden!). Am Altar will sich Cait Sith opfern, was er besser nicht tut. Zurück an der Uhr besiegt ihr das Dämonentor. Cait Sith führt danach seine Rettungsaktion durch, in deren Folge Cloud in eine Art Trance verfällt. Er erwacht im Gonggagadorf.

Wenn ja, dann gibt es eine hübsche Zwischenstory. Steuert mit dem Wasserbronco zur östli-





Frägt auf dem Luftschiff alle Leute aus. Dadurch erfahrt ihr, wie ihr das nützliche Gefährt verwenden könnt.

DIE VERGESSENE STADT

Mit dem Bronco geht es dann zum nördlichen Kontinent. In Bone Village spricht ihr den Verkäufer wegen der Mondharfe an. Die müsst ihr in Zeltnähe ausgraben. Nach Zünden der Suchbombe grabt ihr beim Schnittpunkt aller Blicke der Arbeiter (links vom Zelt). Nun kommt ihr in den Schlafenden Wald und anschließend in die Vergessene Stadt. Findet Aeris südlich einer zerbrochenen Glaskuppel. Tränen über Aeris Tod. Folgt nach dem erdschwachen Jenova-Leben-Boss dem Mörder Sephiroth nach Nordosten. Auf der Weltkarte geht's dann nach Osten.

DIE GLETSCHER-REGION

Im nächsten Dorf findet ihr im Haus mit dem Schneemann eine Gletscherkarte. Schaut euch die Interviews von Prof. Cast an und lasst euch von dem Mann im Norden das Snowboards beibringen. Beweist Elena, dass es euch egal ist, wie steil der Gletscher ist. Snowboards erhaltet ihr vom verletzten Jungen im mittleren Haus. Lauft dann zum Schild Ice Gate. Erstes Ziel ist

der mittlere Berg auf der Karte. Dort kann Cloud nur mittlere und große Eisschollen betreten. Nach Clouds Zusammenbruch müsst ihr einen Berg besteigen. Auf den Plattformen muss er sich wieder erwärmen. Nach der Höhle geht es den linken Weg nach oben und ihr gelangt zur Halle mit Eiszapfen an der Decke. In der Höhle darunter wird der Weg frei nach Norden. Nach der dritten Kletterpartie (links halten) kommt ihr zu zwei Bossen (der linke eisempfindlich, der rechte feuerempfindlich).

DAS LUFTSCHIFF

Im Krater lauft ihr nach Westen und durch die Windenergiefelder nach Norden. Erobert euch die Schwarze Materia zurück. Nun gibt es ein kleines Durcheinander mit Hinrichtungen und so. Fahrt mit der Plattform zum Flughafen. Angelt euch den Schlüssel. Weapon rettet letztendlich Tifa, die dann Scarlett in die Arme läuft. Cid und die anderen holen sie mit einem Luftschiff heraus. Lasst Tifa mit der Besatzung sprechen und das Luftschiff ist euer.



Die Welt ist unfair und gemein: Die goldige Aeris wird hinterrücks ermordet. Schande über das Haupt des Täters!



Der unnahbare Sephiroth ist der Bösewicht der Handlung, doch eigentlich ist er nur ein bisschen durchgeknallt.

DER KRANKE CLOUD

Fliegt nach Mideel auf der südöstlichen Insel. In der Klinik trifft ihr den makovergifteten Cloud. Tifa bleibt bei ihm, während der Rest weiterzieht. Nehmt Kurs auf Nord Corel. Holt mit dem zweiten Zug den ersten ein. Kämpft euch nach vorn durch und stoppt den Zug. Anschließend geht's nach Fort Condor in der Junon-Region. Löst dort das kleine Strategical, in dem vor allem die Wege überwacht werden müssen. Zurück in Mideel besucht ihr Cloud, wo euch Weapon angreift. Steuert Tifa durch Clouds Gedanken und die Party ist wieder vollständig.

U-BOOTE

In Junon lässt die Wache euch für 10 Gil hochfahren. Folgt den Soldaten in die Unterwasserwelt. Stürmt das graue U-Boot und fahrt hinter dem roten hinterher. Beschießt es mit Torpedos, bis ihr es entern könnt. Alsdann gehört das rote U-Boot euch. Auf dem Flugplatz von Junon entert ihr die Rakete. Der Frühstart der Rakete lässt euch drei Minuten Zeit zum Eintippen eines Zufalls-codes in der oberen Etage. Weiter geht's im Cosmo Canyon: Brainstorming mit Bugenhagen. Nehmt ihn mit zur Vergessenen Stadt. Der benötigte Schlüssel befindet sich in einer Ozeanhöhle zwischen Costa del Sol und dem Gasthaus zum Eiszapfen. In der Vergessenen Stadt wird deutlich, dass Sephiroth entscheidend die Rettung des Planeten blockiert.

SHOWDOWN

Fliegt nach Midgar. Wartet an der Küste auf Weapon. Weapon muss so lange aufgehalten werden, bis Rufus' Sister-Ray-Kanone fertig ist. Fliegt mit dem Luftschiff zum Nordkrater und nach der Sequenz nach Midgar. Springt über Sektor 8 ab. Lasst Cait Sith eine Klappe zum Untergrund öffnen. Auf den Schienen angelangt, geht's nach Süden zu Barret und weiter zu Red XIII. Erwischt nun Heidegger und Scarlett in ihren Rüstungen. Anschließend müsst ihr noch Hojo besiegen. Fliegt nun zum Nordkrater. Folgt dem Pfad. Am Mittelpunkt der Erde angekommen, erwarten euch noch drei knüppelharte Fights gegen Jenova, Bizarro und Sephiroth. Und danach kommt nur noch der Abspann...



BREATH OF FIRE III

Auch für den dritten Teil um den **Drachenkämpfer** Ryu liefern wir euch einen Hint-Guide mit den **wichtigsten** Rätseln.



In Breath of Fire III müsst ihr nicht viel beachten: Wenn ihr mehr als drei Charaktere habt, müsst ihr den für das Rätsel wichtigen auswählen und mitnehmen. Für Technik ist Momo verantwortlich. Habt ihr es mit Krys-Magie zu tun, ist Nina die Richtige. Sind Steine im Weg, nehmt ihr Teepo oder die Zwiebel Peco mit, mit großen Felsbrocken oder Quadern wird aber nur Garr fertig. Peco kann sich zudem mit vielen Pflanzen, unter anderem dem Lebensbaum Yggdrasil, unterhalten. Zu guter Letzt knackt Rei als geschickter Dieb jedes Schloss. Wenn ihr einen der vielen Endgegner nicht beim ersten Mal schaffen solltet, dann rennt lieber noch ein Weilchen herum und sammelt gefahrlos ein paar weitere Stufen, bis ihr stark genug seid. Wichtig ist auch, dass ihr die **Drachengene** für Ryu einsammelt. Ihr benötigt sie, um ihn in die besonders starken Drachen zu verwandeln (siehe Trix-Seiten der aktuellen PSG). Den Drachen braucht ihr vor allem bei den Bossen. Überlegt bei denen immer, gegen was diese empfindlich sind (nur ein oder zwei haben keine Schwächen).

LEHRER UND MEISTER

Ihr habt die Möglichkeit, neue Fähigkeiten (Zauber) im Kampf und bei einem Meister zu erlernen. Ihr solltet diese Chance nutzen und regelmäßig nach ein paar Erfahrungsstufen bei den Lehrmeistern vorbeischaun. Für die Wahl des Meisters gilt, was

gefällt, doch ist irgendwann die Lehrfähigkeit des Meisters erschöpfen (Faustregel: nach acht bis zehn Stufen). Einige Meister stellen Forderungen für die Aufnahme: Yggdrasil will eine Klugfrucht, Emitai und Mygas wollen Geld. D'Lonzo erwartet von euch den Besitz von mindestens zehn verschiedenen Waffen. Die Position der Meister und deren Wirkung auf den Charakter entnehmt ihr der Tabelle. Das Lernen im Kampf ist ebenfalls sehr einfach: einfach ein zauberndes Monster inspizieren. Das Lernen klappt selten beim ersten Versuch, daher mehrmals probieren.

DER ANFANG

Nachdem Ryu in der **Mine** gefangen genommen wurde, wird er mit der Minenbahn verschleppt. Ryu muss nun an seinem Käfig rütteln. Das geschieht über die Richtungstasten und den Action-Knopf. Danach kommt der **Glausberg** an die Reihe. Oben in der Höhle angekommen, springt ihr oberhalb des Wasserfalls ins Wasser.

MCNEILS LANDSITZ

Hier müsst ihr euch an den **Wachen** vorbeischieben. Schnappt euch ganz links den Dieb, der euch 50 Goldstücke gibt. Gebt diese dem ersten Wächter. Treppe rauf und dann links. Mit der dort liegenden Geldbörse geht's zum nächsten Wachmann. Die folgende Wache ist einfach: Rennt an ihr vorbei, wenn sie

nach links schaut. Klettert nun, nachdem ihr unterhalb der Treppe immer geradeaus gelaufen seid, auf das Türmchen und läutet die Glocke. Der Wachmann am Turm geht nun heim. Nun zur rauchenden Wache am Brunnen: Deren Köter müsst ihr besiegen. Sprecht dann mit den Zivilisten an der Hecke. Berichtet der Wache am Schuppen von ihnen.

WYNDIA

Nachdem Ryu allein durch die Welt gewandert ist und von Nina aus dem königlichen Gefängnis befreit wurde, müsst ihr euch durch die **Gruft** schlagen. Betrachtet alle Grabsteine. Drückt die grünen Wörter und merkt euch die roten. Habt ihr alle sieben grünen Wörter gedrückt, geht ihr über den Steinweg zum großen Grabstein und drückt

dort den Knopf (ein Schatz). Geht dann zu dem Grabstein, der euch nach den roten Wörtern fragt ("Roten", "Hochzuklettern", "Ich", "Ist", "Such", "Unter", "Dies"). Dann ist der Weg nach Wyndia frei. Dort müsst ihr mit den Kindern **Verstecken spielen**. Das erste ist rechts hinter den Bäumen, das zweite hinter dem Bettler an der Treppe, das dritte bei den Wachen am Tor, das vierte am Café hinter einem Baum.

AUF DER FLUCHT

Nach der Verschleppung nach Genmel könnt ihr zum Bumorberg flüchten und mit der Seilbahn übersetzen. Am **Turm** leert ihr eine Schatztruhe, wenn ihr es schafft, innerhalb von 30 Sekunden zuerst den großen Kristall innerhalb des Gebäudes und dann die vier kleinen außerhalb mit Ninas Stab zu bestäuben. Weiter oben findet ihr ein Rätsel mit Bodenplatten. Folgt dem Pfad im Bild und die Tür zum Schatz öffnet sich. Eine Etage höher müsst ihr eine Stelle mit einer Falle überwinden. Drückt den Schalter an der zweiten und vierten Statue von links. Das nächste Hindernis überwindet ihr, wenn ihr den roten Hebel drückt. An der nächsten Stelle müsst ihr den Kristall aufladen (mindestens achtmal mit Ninas Stab berühren). Danach kommen Lichtschranken, die ihr überwindet, indem ihr mit Ninas Stab die Positionen der Schranken verändert. In der Bibliothek



Drückt ihr alle grünen Wörter, gelangt ihr in eine Schatzkammer.



Folgt dem Weg, und die Tür im Hintergrund öffnet sich.



Über die Seilbahn entkommt ihr, wenn Nina die Steuerkonsole mit Krys aktiviert.

angekommen, drückt ihr den Knopf auf dem Schreibtisch und verlässt den umgestellten Turm. Anschließend geht's nach dem Besuch des Cafés zur **Anlage** und zur **Müllhalde**. Dort sind Kisten auf einem Förderband. Verschiebt sie so weit nach links, bis ihr an ihnen vorbeikommt.

RHAPALA

Wieder in der Arena von Gennel, nehmt ihr an dem Wettstreit teil. Ihr müsst gegen alle Gegner bestehen, außer gegen den Champion Garr. Nachdem die Einhörner Sunder und Balio besiegt wur-

den, geht ihr wieder nach Wyndia. Verfolgt Maudi und marschier dann nach Osten zum Checkpoint und nach Rhapala. Dort sollt ihr den Gildenbuchhalter Beyd trainieren. Kauft ihm eine Rüstung und ein Schwert. Trainiert ihn so lange wie möglich (nicht gleich umnieten!). Im Kampf gegen Angeber Zig hilft ihr ihm nur, wenn dieser mit seiner Hand herumfuchtelt. Anschließend geht's in den **Leuchtturm**. Dort steht eine Maschine, die mit Feuer-Krys betrieben wird. Am Pult, das dort steht, müsst ihr den Schalter auf Maximumamplitude umlegen. Das ist recht schwierig, nehmt



Ihr könnt im Kampf die Zaubersprüche von Monstern lernen. Dazu muss der Charakter mit der Aktion „Fragezeichen“ das Monster beobachten.

also genügend Krys mit. An den zwei Schaltern steuert ihr die Energie nach oben. Schaltet nach dem knackigen Boss den Schalter ein und der Job ist erledigt – bis die Feen ihren Tribut fordern.

VERRAT

Durch den Zubloberg geht's nach **Urkanien**. Ihr müsst euch beim Patriarchen von Urkan Tapa erst eine Eintrittserlaubnis für den Engelsturm abholen. In der Gruft schaut ihr euch die Frau an und betretet dann den Turm. Nur Garr kann die Steine verschieben. Dort kommt es zum Showdown zwischen Ryu und Garr. Jahre später erwacht Ryu als Jüngling in seiner Mine. Zusammen mit dem geläuterten Garr kommt ihr zu einem Waggon, den ihr durch geschicktes Weichenumlegen auf den Stein lenken müsst. Nach dem extrem schweren Drachenzombie müsst ihr noch den Schalter finden, und der Weg in ein neues Leben beginnt.

WERTIGER

Nach Verlassen der Mine kommt ihr zur Ogerstraße, auf der euch ein angriffs-lustiger Tiger auf-lauert. Über den Levettberg geht's nach **McNeil** in den Gasthof. Neuer Auftrag: Den Wertiger ausschalten. Auf zum abgebrannten Versteck in den Zedernwäldern. Nach einem Besuch bei den Feen, die nun Ryu zum Herrscher wählen, unterhaltet ihr euch mit der geknickten Loki-Gestalt. Die Soldaten berichten euch vom Anwesen, wo ihr von der designierten Königin Nina empfangen werdet. Nun zurück über den Levettberg zum Schwarzmarkt. Dort gibt es einen Hinweis auf einen nahen Checkpoint.

KÖNIGLICHES CHAOS

Geht nun die Pflanzung besuchen. Dort findet sich Momo wieder ein. Am Baum Yggdrasil schließt sich auch Peco der Party wieder an. In der **Anlage** muss Peco die vergasten Glashäuser mit Steinen zerstören (Steine in Position rollen und mit Schmackes dagegen treten). Erkundet dann den Ofen, den Momo zerschießt. Nehmt Momo und Garr mit in das Versteck. Hinter den Computern, in denen ihr Türen öffnet, befindet sich der wichtige Ruheraum. Folgt nun den Hinweisen, die ihr findet. In einem Raum mit einem Förderband findet ihr ein Passwort. Besiegt den Mutanten-Boss hinter Tür 3. Nach Tür 4 gebt ihr die Reihenfolge der Generatoren, geordnet nach ihrer Leistung, an (1-3-2-5-4). Danach kommt ihr zu Palet und dem nächsten ziemlich üblen Endgegner. Alsdann besucht ihr mal wieder die Feen und dann Wyndia. Spielt mit den "Kindern" erneut Verstecken und organisiert euch vom König einen Pass. Doch bald müsst ihr flüchten und beamt euch zu Durandals verlassenen Haus.

EIN KAPUTTES SCHIFF

In Rhapala gibt es erneut kein Schiff. Also geht's nach Urkanien. Dort betretet ihr den Engelsturm, verhandelt dann mit dem Patriarchen von Urkan Tapa. Er schickt euch durch die Gezeitenhöhle südlich des Vulkans. Klettert bei Ebbe bis zum Wasserspiegel hinunter und setzt mit dem Floß über. In der Siedlung Felsen trifft ihr auf Gaist, der euch fordert. Dadurch habt ihr Deis befreit. Betretet die Gruft am Engelsturm. Die energische Deis schickt euch zum Schrein am Zubloberg zum Runenlesen. In Rhapala erfahrt ihr, dass Beyd

in **Trödelstadt** nördlich von Urkan Tapa festsitzt. Am Dock liegt das kaputte Schiff, das Momo mit ein paar Ersatzteilen reparieren kann. Die benötigten Teile findet ihr am **Stahlstrand**. Sprecht dort den Chef mit Garr an. Beim nachfolgenden Test schnell auf die X-Taste hämmern. Hört auf, wenn die Zahlen rot werden. Sucht dann nach den Teilen (Ansicht des Öffern drehen). Vier Teile liegen am Strand. Drei weitere Teile liegen oben im Containerschiff, der Rest unten (insgesamt 15). Mit den Schalter bewegt ihr die Stahlträger und macht euch den Weg frei.

SHUSI

Fahrt nun mit dem Schiff nach Parch nördlich von Rhapala. Geht zum Bürgermeister, der erst mit euch redet, wenn er etwas zum Essen kriegt, was nicht nach Fisch schmeckt. Das Rezept erhaltet ihr in der Myrrschlucht. Ihr benötigt: **Makrelen** (angelt Ryu auf der anderen Seite der Schlucht), **Reis** (neben dem Haus, wächst auf einem Reisbaum, Peco muss dagegen treten), **Essig** (im Brunnen am Café, hilft dem Brunnenmann, Wasser zu schöpfen) und **Meerrettich** (die Pflanzen in der Pfütze auf der Ogerstraße). Fahrt zur Einöde und mixt dort das Shusi im Verhältnis eine Makrele zu neun Teilen Reis, zu zwei Teilen Essig und drei Teilen Meerrettich. Das Ganze gut durchkneten und der Bürgermeister ist glücklich.

DAS SCHWARZE SCHIFF

Fahrt mit dem Schiff nach Osten. Beim Fragezeichen müsst ihr mit dem Kutter innerhalb von 25 Se-

kunden durch das Riff manövrieren (sehr knapp bemessene Zeit). Der legendäre Kukuys berichtet euch von einem **schwarzen Schiff**, das ihr nun entern könnt. Beim zweiten Versuch soll das Schiff gerammt werden. Zielt mit dem Bug auf das Heck des Schiffs und drückt den Boost (Rennen-Taste). Lasst bei euren Versuchen nicht den Motor überhitzen. Auf dem fremden Schiff kommt ihr zu einer beweglichen Plattform, auf der ihr das Programm 2 einstellt. Findet die ID-Karte, stellt Programm 3 ein und schaltet den Kran ein. Platziert nun mit dem Kran drei Container zu einer Brücke. Folgt dem Gang zum Steuerpult, an dem sich Momo bald heimisch fühlt. Geht zum Antriebsmesser zwei Etagen tiefer und lauft bei spätestens 70 los. Nun gut mitzählen und bei genau 100 Momo anquatschen. Und siehe da: das Schiff läuft.

EINE ANDERE WELT

Hinter dem Stahlgrab betretet ihr die **Kolonie**. Schaut euch das Radar und das Zimmer darunter an. Springt dann durch das lila Glas durch. Dreht danach die Platten so, dass der Laserstrahl von der mittleren zur rechten, dann zur linken und anschließend zur Sicherung gelenkt wird. Oben rennt wieder Maus hinterher. Wieder im Containerschiff am Stahlstrand angekommen, betretet ihr den Raum mit den vier Schaltern. Legt die Schalter im Osten, Westen und Süden um. Ihr gelangt zu einer Truhe. Dann der Schalter im Norden. Klettert nun ganz nach oben zum Radar. Zuvor müsst



Die Kämpfe sind sehr logisch aufgebaut. Schlammmonster besiegt ihr, indem ihr sie vorher einfriert. Ebenso reagieren Feuerwesen auf Eiszauber und umgekehrt.

ihr noch einen Schalter inmitten eines Abgrunds betätigen. Betretet die Plattformen in der Reihenfolge: Die nördlichste von rechts, die südlichste von unten, dann die linke der drei außen herum bewegen, bis sie rechts neben der bisherigen rechten Platte liegt. Nun erneut von Norden betreten und ihr erreicht den Schalter. Das **Radar** muss nun justiert werden, bis der Pfeifton am klarsten zu hören ist. Nun endlich ist die Relaisstation A aktiv. Am Containerhof erhaltet ihr als Belohnung ein Gen. Nächster Stopp ist **Dragnier**. Der Dorfälteste fordert euch heraus und prüft euch hart, da sich Ryu nicht verwandeln darf. Geht mit dem euch zur Verfügung gestellten Führer zur Fabrik. Dort habt ihr es mit einem Krys-Roboter zu tun, mit dem ihr die Schalter umlegt. Der Trick ist hier, den Roboter am Anfang hinter das Podest zu bewegen. Die Tür am Schluss der Fabrik öffnet ihr mit Momos Hilfe.

CAER KHAN

Um in die sagenumwobene Stadt zu gelangen, müsst ihr die **Wüste des Todes** durchqueren. Hört euch an, was euer dragnischer Führer zu sagen hat. Nehmt euch am Fass eine Ration Wasser. Marschier dann drauflos. Folgt dann dem falschen (!) Polarstern (rechts neben dem echten). Kommt die Nachricht, dass ihr zu wenig trinkt, dann leert eine Flasche. Geht euch das Wasser aus, dann kehrt um und beginnt von vorn. Nach einer Weile taucht eine Oase auf. Dreht wieder nach Norden und marschier ein wenig links vom Polarstern. Eventuell müsst

ihr noch einen kälteempfindlichen Boss besiegen. Schlachtet danach das Rakda und ihr landet in der Oase. Bis **Caer Khan** ist es dann nur noch ein Katzensprung. In der legendären Stadt geht ihr nach Norden. Dort findet ihr mehrere Kristalle. Deren schädigende Strahlen macht ihr eine Etage tiefer sichtbar. Am anderen Ende gibt es einen Computerraum. Dort schaltet ihr den Lift zur Orbitalstation Myria ein. Deaktiviert die Sperre zum Lift (den Abhang hinunter). In der **Raumstation** angekommen, geht ihr zum Schalterpult an einem Fahrstuhl. Um diesen zu benutzen, muss der Schalter eine Etage höher umgelegt werden. Mit den Fahrstühlen nun auf die andere Seite des Arbeitsbereiches. Die rechte Treppe führt zu zwei Schaltern, die ihr betätigt. Dann die andere Treppe: Zurück bis zur Stelle, wo die Lichtschranken gewesen sind. Im Gefängnis verbirgt die letzte Tür einen weiteren Schalter, der die Tür zur Schlafgaskammer öffnet. Marschier durch das Elektroschock-Feld und besiegt das Monster. Als Belohnung erhaltet ihr eine Karte, die alle Türen der Sicherheitsstufe B öffnet. Mit dem Fahrstuhl unter dem Monster hinunter und holt die orangefarbenen Muscheln. Mit ihnen kann Momo Pflanzen vernichten. Die Schatzkammer betretet ihr nur mit Rei. Folgt mit den beiden den grünen Pfeilen. Hinter der grünen Höhle mit dem Fahrstuhl nach oben und das Ende ist nahe.

FÄHIGKEITEN ERLERNEN:

Abkürzungslegende: HP=Lebenspunkte, AP=Magiepunkte, St=Stärke, Def=Defensive, Int=Intelligenz, Agi=Agilität, Gen=Genauigkeit

Name	Position	Bonus	Negativbonus
Bais	Wyndia	St:+1	-
Bunyan	Zedernwälder	HP:+2, St:+2, Def:+1	AP:-2, Int:-3
Deis	Zubloberg	AP:+3, St:+1, Agi:+1, Int:+3	HP:-3, Def:-3
D'Lonzo	Café	St:+1, Agi:+1, Gen:+1	HP:-1, AP:-2
Durandal	Wyndia	-	-
Emitai	Duana-Gegend	AP:+4, Int:+4	St:-2, Def:-2
Fahl	Arena	HP:+4, St:+1, Def:+3	Agi:-3, Int:-3
Giotto	Rhapala-Region	HP:+4, AP+3	St:-1, Def:-1, Agi:-1, Int:-1
Hachio	Wyndia	HP:+2, St:+2, AP+2	Def:-1, Agi:-1, Int:-1
Hondara	Urkan Tapa	AP:+1, Int: +1	St:-2
Ladon	Dragnier	St:+2, Def:+2, Agi:+1, Int:+2	HP:-6, AP:-6
Lang	Wyndia	Def:+1	-
Lee	Wyndia	Int:+1	-
Meryleep	Ostwyndia	Agi:+2	HP:-1, St:-1, Def:-1
Mygas	Yrallien	AP:+1, Int:+2	St:-1, Def:-1
Wynn	Wyndia	HP:+1	-
Yggdrasil	Ostwyndia	AP:+1, Def:+1, Int:+2	HP:-1, St:-2, feuerschwach

Inhalt



1995

Seite

Wertung

Arc the Lad9 69%



1997

Final Fantasy VII5 92%
King's Field9 63%
King's Field 29 63%
Persona9 64%
Suikoden7 76%
Tecmo's Deception9 74%



1998

Azure Dreams6 46%
Blaze & Blade8 61%
Breath of Fire III6 87%
Devil's Deception9 78%
Diablo8 85%
Parasite Eve9 72%
Saga Frontier9 71%
Tales of Destiny9 73%
Wild Arms7 87%



1999

The Granstream Saga5 74%
Xenogears9 81%