

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

AUSGABE 2

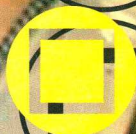
A-Z

PLAYSTATION
LOSUNGEN



**FINAL
FANTASY VIII**

**ÜBER
200
SEITEN!**

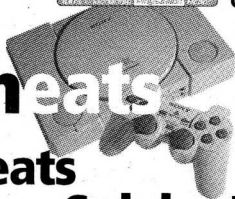


PLUS: CHEATS UND XPLODER-CODES!

DINO CRISIS, DRIVER, G-POLICE 2, TEKKEN 3 PLATINUM, WIP3OUT U.V.M.

A-Z der Cheats

Die besten Cheats zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:
PowerStation
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 – 43 08 564
Fax: (0031) 53 – 43 09 157

A-Z der PlayStation-Cheats, Nummer - 2

© 1999 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Cheats (Ausgabe 1) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

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

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Lourens Huizinga
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel,
Hugo Hazebroek, Maureen Kroep, Nico, Soldat, Karsten Rohloff,
Elisabeth, Kaffeemaschine und unseren treuen Lesern!

Titel: © 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved. Developed by Square.
Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Inhalt

PowerStation

Cheats A-Z

Komplettlösungen

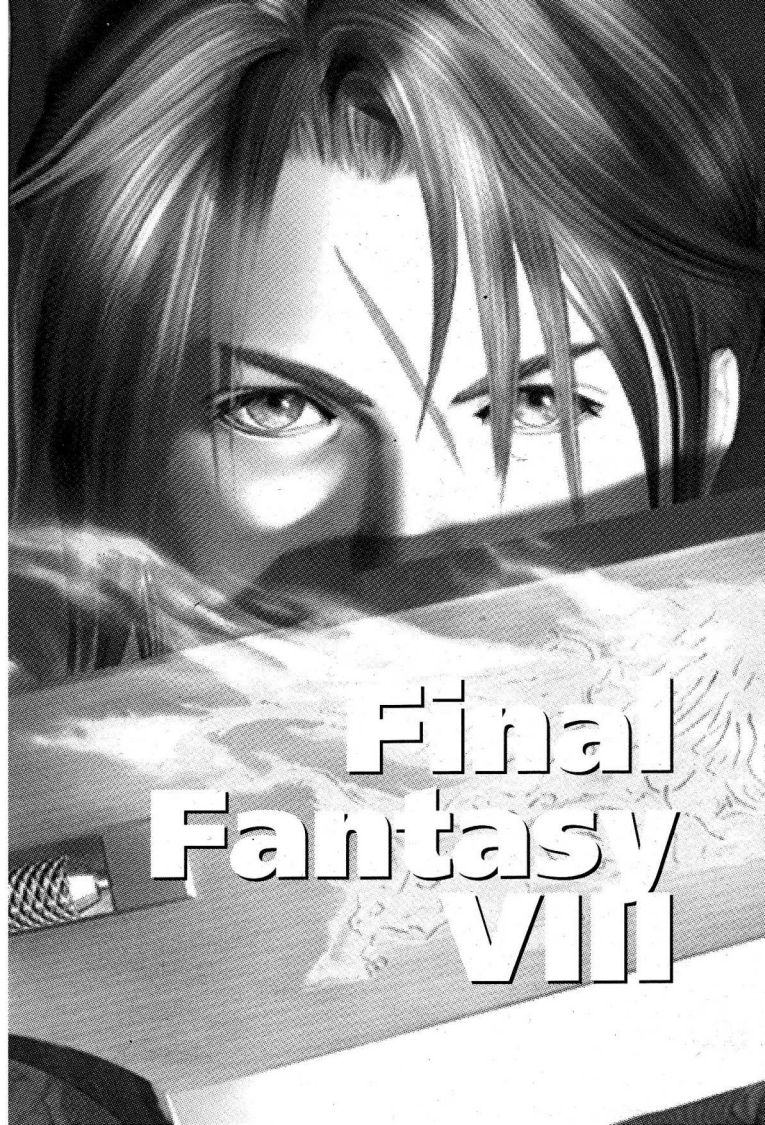
Final Fantasy VIII	007
Silent Hill	099
Soul Reaver: Legacy of Kain	115
Spyro The Dragon	145

Cheats

3Xtreme	174
Ace Combat 3	174
Bugs Bunny: Lost in Time	174
Destrega	176
Dino Crisis	176
Driver	176
Dynasty Warrior	177
Fisherman's Bait: A Bass Challenge	177
G-Police	178
G-police 2: Weapons of Justice	178
Madden 2000	179
NFL GameDay 2000	179
Puma Street Soccer	180
Resident Evil	181
Sled Storm	181
Soul Reaver: Legacy of Kain	182
Street Sk8ter	184
Syphon Filter	184
T'ai Fu	184
Tekken 3 (Platinum)	185
Test Drive: Off Road 2	187
Wip3out	188
WWF Attitude	189

Xploder-Codes

191

A black and white promotional image for the video game Final Fantasy VIII. The image features a close-up of Tifa Lockhart, a character with long, dark hair and bangs. She is looking directly at the viewer with a slight smile, her face partially obscured by a horizontal surface she is leaning over. The lighting is dramatic, with strong highlights and shadows. The title "Final Fantasy VIII" is overlaid in a large, stylized font at the bottom.

Final Fantasy VIII

Final Fantasy VIII

Final Fantasy VIII ist der bisher letzte Teil dieser phantastischen Rollenspielerreihe. Die Hauptfigur nennt sich Squall, und es ist Deine Aufgabe, ihn durch die Welt zu führen, auf der Suche nach besonderen Gegenständen und im ständigen Kampf mit furchtbaren Gegnern. Squall wird für die SeeD ausgebildet, d.i. eine Söldnertruppe, die von reichen Leuten angeheuert werden kann. Das Spiel beginnt im Krankbereich. Du begleitest Squall durch die Aufnahmeprüfung und führst ihn auf Weisung des Ausbildungsleiters in den Kampf.

Gleich von Beginn des Spiels an stehst Du unter Beobachtung durch die SeeD-Ausbilder. Deine Handlungen entscheiden, welchen SeeD-Rang Du später erhalten wirst und wie hoch Dein monatlicher Sold ausfallen wird. Und nur so kannst Du zu Geld kommen. Viel Kohle brauchst Du allerdings ohnehin nicht, denn die meisten Dinge können gewonnen oder einfach geklaut werden.

Die Aufnahmeprüfung

Während Deiner SeeD-Prüfung werden verschiedene Deiner Eigenschaften beurteilt. Wie Du abschneidest, erfährst Du jedoch erst, wenn Du von der Feldübung in Dollet zurückkehrst. Um Dir gleich zu Beginn einen hohen SeeD-Rang zu sichern, solltest Du einige Dinge beachten. Normalerweise mußt Du in Rollenspielen mit anderen Personen ein gepflegtes Schwätzchen halten, wenn Du Informationen brauchst. In Final Fantasy VIII ist das nicht anders, doch erst nach Beendigung der Prüfung. Für jedes Gespräch, das Du vor der Verleihung Deines Dienstgrades führst, wird Dir 1 Punkt abgezogen. Auch

Abkürzungen sind ungebührlich und werden mit 5 Punkten geahndet. Und wenn Du den Hund in Dollet nicht retten kannst (oder willst), gibt's satte 10 Punkte Abzug. Die Flucht vor dem Feind wird selbstverständlich auch bestraft. Eine Ausnahme macht hier der erste Kampf gegen X-ATM092, wo Du einfach fliehen mußt.

Es geht aber auch andersherum: Durch gutes Timing, besiegte Gegner usw. kannst Du Dein Punktekonto aufstocken. Die Feuerhöhle ist ebenfalls Teil der Prüfung, und je weniger Zeit Du am Ende der Mission übrig hast, desto besser. Für optimale Ergebnisse wählst Du die kürzeste Zeitspanne aus und setze erst in den letzten Sekunden zum entscheidenden Schlag an. Je mehr Gegner Du während der Prüfung besiegst, desto mehr Punkte erhältst Du, vorausgesetzt, Du verwendest nicht die GFs. Den Hauptgewinn in Höhe von 100 Punkten gibt's schließlich für die Zerstörung des X-ATM092 in Dollet. Ein echt harter Kampf, der eine ganze Weile dauern kann! Deshalb empfehlen wir auch, beim ersten Aufeinandertreffen besser die Kurve zu kratzen.

So wirst Du befördert

Dein Rang kann sich ändern, je nachdem, wie Du Dich im Kampf verhältst. Normalerweise geht's aufwärts, aber Du kannst auch degradiert werden, wenn Du einen falschen Schritt machst oder eine unkluge Entscheidung triffst. Auch nach erfolgreich abgelegten schriftlichen Prüfungen kannst Du befördert werden. Diese Prüfungen sind nicht sonderlich schwer. Es geht um Fragen zu Final Fantasy VIII, die Du mit Ja oder Nein beantwortest. Mit jeder richtig gelösten Aufgabe steigt Dein SeeD-Rang um eine Stufe.

Falls es Probleme gibt, hier die richtigen Antworten:

- Test 1 : J N J J J N N J N N
- Test 2 : J N J J J N J J N N
- Test 3 : N N J N J J J N J N
- Test 4 : N J J J N N J J N N
- Test 5 : N N N J J N N J J J
- Test 6 : J N J J N N J J N J
- Test 7 : J J J J J N J J N
- Test 8 : N J N N J J N N J N
- Test 9 : N J N N N N N N J J
- Test 10: J N N N N N N N J N
- Test 11: J J N J J N J N N J
- Test 12: N J N N J N J N J N
- Test 13: J N N N J N N N N N
- Test 14: J J J J N J J N J N
- Test 15: J J N N N N N J N J
- Test 16: J N N J N J N N J N
- Test 17: J N N N J N N J N N
- Test 18: J N N N J N N N N N
- Test 19: J N N J N N N N N J
- Test 20: J J N J N J J J N N
- Test 21: J J J J N N J J J N
- Test 22: N N N J N N N J J N
- Test 23: J N N N N J J J J J
- Test 24: J J N N J J N N N J
- Test 25: J N J J J N N J N N
- Test 26: J J N J N J N J N N
- Test 27: N J N N N N J N J N
- Test 28: J N N J J J N J N N
- Test 29: N N N J J N N N J N
- Test 30: N J N N N N J N N N

Steuerkreuz
Analogstick links



Figur bewegen
Figur bewegen
Auswahl
Menü aufrufen
Auswahl aussuchen – Gehen
Kartenspiel aktivieren
Trigger
Fliehen, wenn mit L2
Zielfenster anzeigen
Fliehen, wenn mit R2

DISC 1

LEVEL 1 Balamb Garden Academy

Du erwachst im Krankbereich, und die Schwester fragt, wie Du Dich fühlst. Antworte ihr. Sie fragt nach Deinem Namen. Wenn Du ihr einen Namen genannt hast, geht sie, um Deine Ausbilderin Quintis zu holen. Bevor Quintis eintrifft, schaut ein junges Mädel bei Dir vorbei, doch sie bleibt nicht lange. Naja, vielleicht fühlst Du Dich jetzt besser. Die Ausbilderin erwähnt das Manöver, das für diesen Tag anberaumt ist, und stellt weitere Fragen, während ihr durch die Halle geht.

Im Klassenzimmer erläutert Quintis den nachmittäglichen Dienstplan und setzt für alle Prüfungsteilnehmer ein Treffen um 16.00 Uhr in der Halle an. Nachdem der Unterricht beendet ist, möchte sich Quintis mit Dir unterhalten. Gehe also hin und sprich mit ihr. Sie erklärt, daß Du zunächst die Feuerhöhle aufsuchen mußt, bevor Du die Seed-Prüfung ablegen kannst. Dann geht sie fort durch das Haupttor. Bevor Du den Raum verläßt, kehre zu Deinem Platz zurück und schnapp Dir Dein Studienpult, um mehr über die Spielsteuerung zu erfahren.

Wenn Du das Tutorial wählst, meldest Du Dich am System an, und Deine Guardian Forces (GFs) werden angezeigt. Guardian Forces sind Naturgeister, mit deren Hilfe Du Zauberkräfte und andere wichtige Fähigkeiten erlangst. Du beginnst das Spiel mit 2 GFs, Quezacotl und Shiva. Diese Kräfte werden Dich bei Deinen Aufgaben unterstützen.

Verlasse das Klassenzimmer und gehe in südlicher Richtung den Korridor entlang, wo Dich eine junge Dame anrennelt. Frage, wie's ihr geht. Sie erzählt, daß sie neu an der Akademie sei und bittet Dich, ihr den ganzen Laden mal zu zeigen. Wenn Du den Job übernimmst, folgt sie Dir in die Eingangshalle im unteren Stock. Gehe den Gang entlang, aus dem die Frau kam, und Du siehst vor Dir einen Aufzug. Sprich mit dem Mann rechts neben der Brücke, bevor Du in den Aufzug gehst. Er wird Dir einige Karten geben. Mit diesen Karten kannst Du an einem Kartenspiel teilnehmen, bei dem Du weitere Karten hinzugewinnen kannst. Die Karten stellen Monster dar, denen Du auf Deiner Reise begegnen wirst. Weitere Karten findest Du auch oft nach Kämpfen.

Jetzt ist jedoch keine Zeit für ein Spielchen. Gehe in den Aufzug und fahre nach unten in die Eingangshalle. Gehe die Stufen hinunter zum Wegweiser. Hier steht, wo's lang geht in der Akademie. Das Mädchen bedankt sich und haut ab. Gehe zum Globus und speichere das Spiel, dann weiter nach Süden den Gang entlang zum Empfangsbereich.

Gehe hinten rechts durch das Tor und ein paar Stufen hinunter. Laufe immer noch in südlicher Richtung, bis Du Quintis triffst, die am Tor auf Dich wartet. Sie erklärt Dir die Sache mit den GFs etwas genauer und bringt Dir bei, wie Du Dich mit ihnen verbinden kannst, um spezielle Fähigkeiten oder Power-Ups zu erlangen. Nach dieser kleinen Lehrstunde gehst Du ins Menü und verbindest Dich mit Deinen GFs. Anschließend verläßt Du das Akademiegelände in Richtung Süden.

Kartenspiel

Wenn Du einige Karten besitzt, kannst Du andere Personen zu einem Spiel auffordern, indem Du den Quadrat-Knopf drückst. Hier spielen zwar nicht alle Karten, aber die, die's können, werden Dir das schon mitteilen. Die Spielregeln sind ziemlich einfach, obwohl sie je nach Spielbereich unterschiedlich sein können. Jede Karte stellt einen Gegner dar und trägt eine Nummer auf jeder der vier Seiten (1=am schwächsten - A=am stärksten). Einige Karten repräsentieren auch Elemente; sie können in bestimmten Spielbereichen verwendet werden. Auf dem Spielbrett gibt es neun solcher Bereiche, von denen einige mit Elementen versehen sind. Jeder Teilnehmer muß fünf Spielkarten wählen, die er jeweils einzeln auf das Spielbrett legt. Wenn Du eine Karte mit einem höheren Wert ablegst, nehmen die Karten des Gegenspielers Deine Spielfarbe an. Die Regeln sind von Bereich zu Bereich unterschiedlich; schau sie Dir an, bevor Du zu spielen beginnst. Wer die meisten Karten hat, wenn das Spielbrett voll ist, gewinnt. Der Gewinner darf dann eine Karte des Gegners an sich nehmen. Die Karten, die Du für den Anfang erhältst, haben einen ziemlich geringen Wert. Viel kannst Du damit nicht reißen. Unterdrücke Deine Spielsucht, bis Du ein paar bessere Karten aufgetrieben hast.

Guardian Forces (GFs)

Guardian Forces sind mächtige Verbündete, die Dir in den Kämpfen zur Seite stehen. Jeder GF stellt ein anderes Element oder eine andere Energiequelle dar. Sie verleihen Dir Zauberkraft. Um diese Kraft anzuwenden, mußt Du einen Guardian Force beschwören, damit Du dessen Fähigkeiten übernimmst. Du kannst die Fähigkeiten auswählen, sie sind jedoch auf die Anzahl der freien Fähigkeitsfelder begrenzt.

DISC 1

Level 2 Feuerhöhle

Wenn Du die Akademie verlassen hast, gelangst Du zu einer Weltkarte, auf der verschiedene Monster verteilt sind, um Deiner Reise den nötigen Pep zu geben. Die Feuerhöhle befindet sich genau östlich der Akademie hinter einem kleinen Wäldchen. Doch bevor Du jetzt losläufst, solltest Du Deine Guardian Forces beschwören. Sicher ist sicher! Spazier ein bißchen ums Wäldchen herum und durch das angrenzende Gelände und laß Dich in ein paar Kämpfe verwickeln, um die Kampfsteuerung kennenzulernen. Hier gibt's überwiegend schwächere Monster, bei denen Du einen guten Vorrat an Zaubersprüchen abziehen kannst. Du solltest besonders auf die Cure- und Blizzard-Sprüche scharf sein, die brauchst Du nämlich in der Höhle.

Du fühlst Dich bereit? Dann hinein in das Loch! Quintis zeigt Dir, wie Du Zauber mit Deinen Statistiken verbinden kannst. Hör Dir auch genau an, wie Du Dein Gunblade verwendest, um höheren Schaden zu verursachen. Wenn Du die erforderlichen Änderungen an den Einstellungen Deines Helden vorgenommen hast, gehe den Pfad hinunter und sprich mit den beiden Typen am Eingang. Wähle die maximale Zeitspanne, damit Du die Sache auf jeden Fall zu Ende bringst, und gehe dann in die Feuerhöhle. Mach die Monster nieder, die Du unterwegs triffst. Ideal ist hier der Blizzard-Spruch, da die meisten Monster mit Feuer angreifen.

Wenn Du das Innere der Höhle erreicht hast, stößt Du auf einige kleine Abzweigungen beiderseits des Hauptweges. Nimm den ersten Pfad nach rechts und gehe bis ans Ende. Dort hast Du Gelegenheit, Dich mit ein paar Fire-Sprüchen zu versorgen. Kehre dann wieder um gehe auf dem Hauptweg weiter. Halte

Dich nicht zu lange mit den Kämpfen auf, sonst läuft Dir die Zeit davon. Du erreichst schließlich den Mittelpunkt der Höhle. Jetzt solltest Du die Gesundheit Deines Teams ggf. voll wiederherstellen, denn Du triffst auf den ersten Boß.

Ifrit

Der Guardian Force des Feuers ist ziemlich schwach; mit der richtigen Technik hast Du ihn in nullkommanix abgefertigt. Verwende den Blizzard-Spruch, um ordentlich Schaden anzurichten, und außerdem den Guardian Force Shiva. Führe diese beiden Attacks aus, bis Ifrit aufgibt und sich Dir anschließt. Jetzt hast Du einen Guardian Force mehr auf Deiner Seite. Ifrit hat zwei Hauptattacks: eine eher harmlose Feuerkugelattacke und einen kräftigen Schlag, der für 170 Schadenpunkte gut ist. Nach dem Kampf erhältst Du einige G-Returners, die einen bewußtlosen GF wiederbeleben können, sowie eine Karte mit Ifrits Konterfei.

Nach dem Kampf plaudert Quintis noch ein wenig über das Beschwören von Naturgeistern. Anschließend machst Du Dich auf den Heimweg. Du triffst zwar immer noch auf Gegner, doch diesmal stehst Du nicht unter Zeitdruck und kannst Dir mit ihnen etwas mehr Mühe geben. Wenn der GF Quezacotl die entsprechende Fähigkeit erlernt hat, kannst Du in dieser Höhle noch ein paar gute Karten ergattern. Verlasse die Höhle und kehre zur Balamb Garden Academy zurück, wo Quintis Dir beibringt, wie Du Dich um die Guardian Forces kümmern mußt. Anschließend sollst Du die Uniform wechseln, um Dich dann mit ihr zur SeeD-Prüfung zu treffen. Gehe in die Unterkunft, wechsele die Klamotten und speichere das Spiel.

Vor dem Kampf

Bevor Du ein gefährliches Gebiet betrittst, solltest Du Dein Team sorgfältig vorbereiten. Dazu mußt Du zunächst einen Guardian Force koppeln, der im Notfall mit anpackt. Hast Du einen GF gekoppelt, kannst Du drei zusätzliche Befehlsfähigkeiten auswählen, die Deine Figur im Kampf anwenden kann. Der Draw-Befehl ist ein sehr wichtiger Befehl, weil Du damit Deinen Gegnern Zauberkraft abziehst, die Du sofort oder später bei Bedarf einsetzen kannst. Der GF-Befehl ruft Deinen Guardian Force im Kampf zu Hilfe. Diese Attacks sind äußerst mächtig und werden im Kampf gegen stärkere Gegner und Boß-Monster unerlässlich. Mit dem Objekt-Befehl kannst Du Objekte benutzen, die sich im Inventar Deines Kämpfers befinden. Der Zauber-Befehl wird verwendet, um Zaubersprüche aus Deinem Inventar hervorzukramen und zu aktivieren. Zaubersprüche lernst Du jedesmal, wenn Du einem neuen Monster begegnest.

Naturgeister beschwören

Einige der Guardian Forces ermöglichen es Deiner Figur, Elementenzauber mit Fähigkeiten zu verbinden. Durch das Verbinden von Naturgeistern mit einer Attacke oder Abwehr kannst Du den Schaden erhöhen, der den Gegnern zugefügt wird. Der neben dem gebündelten Zauber angezeigte Wert ist der Prozentsatz des Schadens, den die Attacke oder die Abwehr zufügen wird. Wenn 100 % erreicht sind, zeigt ein grüner Stern an, daß Elementenschäden absorbiert werden können.

Level 3 Die Befreiung von Dollet

Wenn Du die Unterkunft verläßt, befindest Du Dich wieder in der Eingangshalle. Quintis macht Dich mit Zell Dincht bekannt, der sich Dir für die SeeD-Prüfung anschließt. Sie erklärt, daß

Dein Gruppenführer während der Mission Seifer heißt und wünscht Dir Glück für die Prüfung. Nach einer kurzen Ansprache von Akademieleiter Cid startet das Team zu den Fahrzeugen, und eine unbequeme Reise beginnt. Außerhalb der Stadt übernimmst Du das Fahrzeug, aber mach jetzt keine Mätzchen, denk immer an die Prüfung. Fahre zum nächsten Ort, durch das vordere Tor und herunter zu den Docks. Folge dem übrigen Team auf das wartende Schiff. Lehne Dich zurück und genieße die Kreuzfahrt.

Sobald das Schiff zu seiner kurzen Ozeanreise abgelegt hat, wirst Du mit Xu bekanntgemacht. Sie erläutert die Lage und gibt Dir ein kurzes Missionsbriefing. Die Stadt Dollet liegt seit 72 Stunden unter Beschuß, die Truppen der Stadt mußten ihre Stellungen aufgeben und haben sich in die nahegelegenen Berge zurückgezogen. Dein Auftrag lautet, die Stadt zu befreien und noch verbliebene feindliche Kräfte zu eliminieren. Nach dem Briefing schaut Du Dich auf dem Schiffsdeck um und genießt den Blick auf Lapin Beach, während das Schiff sich dem Festland nähert.

Zu Beginn der Mission ermahnt Dich Quintis, Deine GFs zu beschwören, und gibt Dir den Auftrag, den Hauptplatz in Dollet zu sichern. Laufe über den Strand und klettere rechts die Stufen hinauf. Der Speicherpunkt steht auch nicht nur zum Spaß da herum! Folge anschließend Seifer in die Stadt. Auf Deinem Weg zum Hauptplatz stößt Du zwar auf Widerstand, aber für Dich sind das keine Gegner, sondern Opfer, oder? Sobald Ihr am Ziel seid, gibt Seifer den Befehl, die nähere Umgebung nach feindlichen Einheiten zu durchkämmen. Nimm den rechten Pfad und gehe langsam vorwärts. Huchwasndas?! – Ein einzelner Soldat greift an. Okay, laß ihn anschließend liegen und kehre zum Platz zurück. Nach einer Weile entdeckst Du feindliche Soldaten, die den Platz überqueren. Seifer will ihnen folgen.

Ein Stück den Pfad hinauf entdeckst Du verwundete Soldaten

aus Dollet. Sprich mit ihnen. Sie schicken Dich zum Kommunikationsturm. Während Du die Stufen Richtung Turm hinaufsteigst, wirst Du von einem Anacondaurus angegriffen. Bei schwacher Gesundheit könnte das ein gefährliches Zusammentreffen sein. Klettere weiter. Vereinzelte Monster kreuzen Deinen Weg. Schließlich erreichst Du einen Vorsprung, von dem aus Du den Kommunikationsturm überblicken kannst. Seifer macht sich in Richtung Gegner davon. Selphie, das Mädel aus Balamb Garden, bleibt bei Dir. Folge ihr über den Vorsprung und betrete die Tür am Fuß des Turms.

Wende Dich innen nach links und hol Dir ein paar Blind-Sprüche am Draw-Punkt. Am Speicherpunkt wird wie immer gespeichert, dann geht's in den Aufzug und ganz nach oben. Oben angekommen triffst Du auf einen gewissen Biggs, der hier einige Reparaturarbeiten durchführt. Hier wird's gleich heiß hergehen, sei gut vorbereitet.

Biggs und Wedge/Elvoret

Hier stehen zwei Kämpfe an, aber solange Du Dein Team bei guter Gesundheit hältst, dürfte es hier keine hässlichen Szenen geben. Zunächst geht's gegen Biggs zu Felde, später stößt dann sein Kollege ins wilde Getümmel. Diese beiden Gestalten sind nicht aus Zucker, hau immer feste drauf und hol Dir dabei ein paar Esuna-Sprüche von Biggs. Nach einer Weile wird der Kampf durch Elvoret unterbrochen, der die beiden Soldaten vom Turm fegt. Dieser Boß ist ziemlich mächtig und verfügt über zwei Hauptattacken: einen starken Schlag und eine üble Wind-Attacke, die Deinem kompletten Team einen 180er Schaden zufügt. Verwende den Draw-Befehl, um den Guardian Force Siren anzuheuern und hole Dir dann einige Double-Sprüche. Belege Deinen Hauptkämpfer mit diesem Zauberspruch, und er kann bei jeder Attacke zwei Zaubersprüche anwenden. Laß diesen Kämpfer einen Double-Spruch auf die beiden anderen

Mitglieder der Gruppe ausführen, so daß Du zwei Zaubersprüche für Heilmagie anwenden kannst. Damit kannst Du Deine Trefferpunkte hochhalten, und Deine Guardian Forces können ordentlich Schaden anrichten. Elvoret ist ziemlich unempfindlich gegen Zaubersprüche, also solltest Du physischen Attacken den Vorzug geben. Wenn Du dieses fliegende Monster bezwungen hast, erhältst Du zwei Elixiere, einen G-Returner und ein Weapons Mon Mar-Magazin.

Wenn der Kampf vorüber ist, verbreitet Selphie, daß sich alle Einheiten aus Dollet zurückziehen und in 30 Minuten am Strand neu formieren sollen. Sofort beginnt die Uhr zu ticken, also nichts wie rein in den Aufzug und nach unten. Dort kannst Du wieder speichern. Vergewissere Dich, daß Du den neuen GF beschworen hast, prüfe ihre Lernfähigkeiten und stelle sie auf Bewegen-Suchen ein. Sie findet so versteckte Draw- und Speicherpunkte. Sobald Du das Gebäude verläßt, taucht der Boß auf und legt sich mit Dir an.

X-ATM092

Dieses riesige Metallmonster ist ziemlich flink unterwegs, wenn man seine Größe bedenkt. Der Kerl hat verschiedene mittelstarke Attacken auf Lager. Zu allem Unglück kann er sich auch noch selbst reparieren und jagt Dich schließlich zurück zum Strand. Das beste Rezept: Wende Double-Sprüche auf Dein Team an, die dann Thunder-Sprüche auf den Roboter abläßt. Das Biest kann eine Menge einstecken, werfe also alles in die Schlacht, was Du hast. Wenn Deine Freunde vorschlagen, es sei an der Zeit, einen Abgang zu machen, hältst Du R2 und L2 gedrückt. Der Boß hat Euch schnell eingeholt, und alles geht wieder von vorn los. Deine Hauptsorge sollte zwar das Zeitlimit sein, aber wenn's Dir Freude bereitet, hol Dir ein paar Protect-

Sprüche, sobald der Roboter schwächer wird. Auf dem Weg zum Strand wirst Du viermal kämpfen müssen. Vergeude also keine Zeit und rück dem Monster ordentlich auf die Pelle.

Wenn Ihr den Strand erreicht, eilt Euch Quintis zu Hilfe und erledigt den Blechkerl. Nun beginnt die Rückreise über das Meer. Sicher angekommen ist erst mal ein bißchen Freizeit angesagt. Gegen Sonneruntergang sollen dann im Garden die Prüfungsergebnisse verkündet werden. Verlasse das Dock und steige den Hügel hinauf. Gehe in das Hotel und links die Stufen empor. Hier speicherst Du das Spiel.

Fahrstunde

In Final Fantasy VIII gibt es Fahrzeuge, mit denen Du von Monsterkontakten verschont über die Landkarte brausen kannst. In dieser Mission darfst Du nur kurz ans Steuer, aber später im Spiel kannst Du Dir Fahrzeuge mieten.

Steuerkreuz

Lenken

Analog-Pad

Lenken



Gas geben



Rückwärts



Einsteigen/Aussteigen



Kameraperspektive ändern

Level 4 Das Trainingsgelände

Zurück in der Akademie geht Deine Gruppe auseinander, und Du bist wieder allein. Gehe zurück durch das Tor und untersuche dann das Gebiet links. Du findest einen Draw-Punkt, wo Du Cure-Sprüche abzapfen kannst. Quintis, Cid und Xu

erwarten Dich in der Eingangshalle und bitten Dich, auf das Eintreffen der Prüfungsergebnisse zu warten. Laufe an der Gruppe vorbei und gehe nach rechts, wo Du Seifer triffst. Sieht so aus, als hätte er seine Prüfung vermasselt, wegen Befehlsmißachtung. Cid erteilt ihm einen Verweis. Anschließend folgst Du Cid zurück in die Eingangshalle, wo eine Interkom-Meldung eintrifft, die besagt, daß sich alle Prüfungsteilnehmer in die Halle im zweiten Stock zu begeben hätten. Steige die Treppen hinauf und nimm den Aufzug in den nächsten Stock. Begib Dich in den Klassenraum, wo die anderen schon alle warten.

Kurz darauf werden Du und Zell vor den Akademieleiter Cid zitiert. Du erfährst, daß Du die Prüfung bestanden hast und nun Mitglied der SeeD-Truppe bist. Nach dem Akt wirst Du aus der Akademie verabschiedet. Sprich jedoch noch einmal mit Cid, und er gibt Dir ein Battle Meter. Kehre zurück in die Unterkunft und speichere das Spiel. Dann darfst Du Dir für die Abschlußparty die schicke, neue Uniform anziehen. Die Feier ist in vollem Gange, und Du entdeckst auf der Tanzfläche Deine Traumfrau. Sie bittet Dich zum Tanz, Du willigst zögernd ein, und dann verschwindet sie wieder. Du kennst nicht einmal ihren Namen! Quintis fordert Dich auf, die Klamotten zu wechseln und sich mit ihr vor dem Trainingsgelände zu treffen.

Bevor es in den Trainingsbereich geht, erklärt Dir Quintis, wie Du Deinen Status verbinden kannst. Betrete anschließend den Bereich und suche nach einem geheimen Abschnitt. Du findest dort zahlreiche Monster, halte also Deine Gesundheitsanzeigen im Auge. Gehe rechts durch die Tür und den Pfad entlang, dann über die kleinen Brücken bis zur anderen Seite des Wassers. Im linken Gebiet findest Du einen Draw-Punkt, wo Du Dir ein paar Blizzards für spätere Zwecke abzapfst. Folge weiter dem Pfad, und Du gelangst zu einem Speicherpunkt. Wenn Du gespeichert hast, gehst Du rechts durch die Tür: dort befindet sich der geheime Abschnitt. Quintis erzählt Dir etwas von ihren Fehlern.

Nach dem Gespräch verläßt Du den geheimen Abschnitt und begibst Dich auf den Weg zurück zur Akademie. Gerade als Du das Trainingsgeländer verlassen willst, hörst Du einen Schrei. Deine Hilfe wird gebraucht. Bereite Dich auf ein Treffen mit dem Boß vor.

Granaldo und Raldo

Diese Monsters sind nicht allzu stark, und Du müßtest den Kampf problemlos gewinnen können. Achte auf die Gesundheitsanzeigen und verwende die stärksten Attacken. Dem fliegenden Granaldo kannst Du Blind-, Shell- und Sleep-Sprüche abnehmen sowie einige Protect-Sprüche dem kleineren Raldo. Knöpf Dir erst die kleineren Gegner vor, denn sie greifen nicht an, solange Granaldo noch lebt. Wenn Du Granaldo zuerst tötest, schalten die drei kleinen Biester in den Hyper-Modus und zerlegen Dein Team in Sekundenschnelle. Bringe Granaldo zum Einschlafen, besorge Dir ein paar Sprüche von ihm und gib ihm dann den Rest. Wenn Du die Bande niedergemacht hast, bekommst Du einen Zauberstein.

Nach dem Kampf verläßt Du das Trainingsgelände und kehrst zur Unterkunft zurück, um Dir eine Mütze Schlaf zu gönnen und den Fortschritt zu speichern. Auf dem Schreibtisch findest Du die April-Ausgabe eines Waffenmagazins. Lies darin. Selphe kommt hinzu und erzählt Dir, daß Deine erste Mission bevorsteht.

Status koppeln

Das Koppeln von Zaubersprüchen mit Deinem Status kann Statusänderungen auf Deine Angriffs- und Abwehrfähigkeiten bewirken. Wenn Du Schlaf mit Deinem Attack-Status koppelst,

besteht eine gewisse Möglichkeit, daß der Gegner durch die Statusänderung beeinträchtigt wird. Dazu gehst Du ins Menü, wählst die Koppel-Funktion und anschließend Zauber und drückst zweimal links, um in den Statusbildschirm zu gelangen. Du kannst den Status auch mit der Abwehr koppeln, wodurch das Risiko gemildert wird, daß Statusänderungen Deinen Kämpfer beeinträchtigen.

Level 5 Timber

Verlasse die Unterkunft und laufe zum vorderen Tor, wo Cid bereits auf Dich wartet. Er beauftragt Dich, nach Timber zu gehen, um der dortigen Widerstandsbewegung zu helfen. Man werde Dich am Bahnhof von Timber abholen. Die Person, die Du treffen wirst, wird sagen: "The forests of Timber sure have changed." Und Deine Antwort muß lauten: "But the owls are still around." Sprich nach diesem Gespräch noch einmal mit Cid, und er gibt Dir eine magisch Lampe, die den GF Diablos enthält. Reise nach Balamb Town und nimm den rechten Abzweig zum Balamb Hotel. Gehe links an der Rezeption die Treppe hinauf und speichere an geeigneter Stelle Deinen Fortschritt. Rechts auf dem Schreibtisch findest Du eine alte Ausgabe des Timber Maniacs. Nimm die Lampe und sieh Dich um.

Diablos

Dieser Boß ist nicht ganz ohne. Speichere unbedingt das Spiel, bevor Du ihn aus der Lampe läßt. Du solltest gleich zu Beginn des Kampfes anfangen, ihm Demi-Sprüche abziehen und sie wieder gegen ihn zu verwenden. Wenn Du ihn mit seinem eigenen Zauber triffst, wird er das Feuer mit Curaga erwidern, worüber sich wiederum Deine Gesundheitsanzeige freut. Werfe

alles in den Kampf, was Du auftreiben kannst, und er wird letzten Endes klein beigegeben. Als Siegesprämie gibt's G-Returner und die Diablo-Karte.

Achte darauf, daß Du den neuen Guardian Force koppelst und laufe zurück zur Kreuzung. Folge dem linken Pfad zum Bahnhof. Auf der rechten Seite gibt es einen Laden, wo Du ein paar wichtige Objekte einkaufen kannst. Hau aber nicht die ganze Kohle auf den Kopf, sondern heb Dir 3000 Gil für die Fahrkarte auf. Löse anschließend beim Posten Dein Ticket und steig in den Zug nach Timber. Im Zug kannst Du gleich speichern und anschließend nach vorn durchgehen. Zell zeigt Dir das Seed-Abteil, und Du erhältst eine Ausgabe des Magazins Pet Pals. Zell erzählt ein bißchen was über Timber, worauf das ganze Team in einen tiefen Schlaf fällt. Während Du träumst, übernimmst Du die Steuerung von Laguna, Ward und Kiros, drei neuen Figuren. Gehe den Waldweg entlang bis zum Draw-Punkt. Besorge Dir hier Cure-Sprüche und gehe weiter. Vereinzelt tauchen Monster auf. Mit dem dünnen Holzstamm gelangst Du über den Fluß. Dann geht's wieder in einen Wald. Hol Dir am Draw-Punkt einige Water-Sprüche, springe dann in den Wagen und fahre in die Stadt. Wenn Du wieder aussteigst, gehst Du nach Süden bis zum Galbadia-Hotel. Gehe durch die Tür und speichere drinnen das Spiel ab. Wende Dich nach rechts, gehe einige Stufen hinunter bis in die Bar. Dort klimpert eine verdammt hübsche Frau auf dem Piano herum. Julia kommt, spricht mit Laguna und bittet ihn in ihr Zimmer. Sie zieht erst mal wieder davon. Gehe die Stufen zurück zur Rezeption und rede mit dem Typ hinterm Tresen. Er bringt Dich zu Julias Zimmer. Nach einem Schwätzchen schläft Laguna ein. Rede erneut mit Julia, wenn Laguna aufwacht. Kiros platzt herein und faselt was von neuen Befehlen. Sag der Hübschen auf Wiedersehen und mach Dich davon. Selphie, Zell und Squall

wachen auf. Der Zug läuft soeben in Timber ein. Es scheint, als hätten alle den gleichen Traum gehabt. Doch jeder versteht ihn anders. Seltsam... aber es gibt jetzt wichtigere Dinge zu tun. Du wirst bereits von einem Mann erwartet, dem Du das Paßwort sagst. Er bittet Dich, ihm zu folgen.

Du steigst in einen anderen Zug und wirst mit Zone, dem Anführer der Forest Owls, bekannt gemacht. Er bittet Dich, die Prinzessin von der Tür am Ende des Ganges abzuholen. Also, marsch durch den Zug! Hinter der ersten Tür links gibt's einen Speicherpunkt. Gehe dann weiter durch den Zug und wecke die Prinzessin.

Sie kommt Dir irgendwie bekannt vor, aus Deinem Traum und von der letzten Party. Sie hat vor einiger Zeit um Hilfe gebeten, und freut sich, daß Du gekommen bist. Ihr Name ist Rinoa, und ihr Hund heißt Angelo. Sie erzählt von ihrem Limit Break, bei dem Angelos Fähigkeiten genutzt werden, und wie man dem Hund neue Fähigkeiten beibringt. Wenn Rinoa das Abteil verläßt,kehrst Du zu Deinen Kumpels zurück und folgst ihnen anschließend in den Briefingraum. Offenbar haben sie streng geheime Informationen über den Erzfeind und galbadianischen Präsidenten Vinzer Deling erhalten.

Die Forest Owls erklären ihre Mission und wie sie den Präsidentenwagen durch einen gleichartigen ersetzen wollen. Anschließend übst Du das Eingeben von Codes und entscheidest, wer Dich auf Deiner Mission begleiten wird. Hinten an der Wand im Briefingraum findest Du übrigens mehrere Ausgaben des Anarchist Monthly, in denen einiges über Präsident Deling steht. Lies Dir die vier Artikel durch, verlasse den Raum, rede mit Watts und beginne Deine Mission.

Rinoa bittet Dich, ihr in den zweiten Begleitwaggon zu folgen. Drücke X, um hinüberzuspringen. Meide auf dem Wagen die Sensoren, indem Du unten die Fenster im Auge behältst. Nach dem Streit der Wachen kletterst Du über den Waggon und auf den Präsidentenwagen. Wenn Du den ersten Begleitwaggon

erreichst, werden Zell und Selphie Schmiere stehen, während Du am Seil hinabkletterst und die Sicherheitscodes eingibst. Konzentriere Dich, denn Du hast für die Eingabe jedes Codes nur fünf Sekunden. Nach den ersten beiden Codes steigst Du wieder aufs Dach, denn die Wachen nähern sich. Wenn die Luft rein ist, gibst Du den dritten Code ein und deaktivierst die Schaltung. Sobald der erste Wagen abgekuppelt ist, geht's weiter zum zweiten Begleitwagen. Zell und Selphie können Dir keine Rückendeckung mehr geben, sei also vorsichtig. Bei diesem Waggon benötigst Du fünf Codes. Verwende R1: Seile Dich ab und gib die ersten beiden Codes ein. Anschließend wieder rauf aufs Dach, bis die Wachen fort sind. Gib anschließend die übrigen drei Codes ein.

Wenn Du zur Basis der Forest Owls zurückkehrst, wird man Dir gratulieren, und Du erhältst einen höheren SeeD-Rang. Bevor Du zum Präsidentenwagen weitergehst, schaut Du kurz in Rinoas Schlafzimmer, um die Ausgabe 2 des Pet Pals zu finden und das Spiel anschließend zu speichern. Gehe zurück zum Anfang des Zugs, rede mit Rinoa, koppele Deine GFs und folge ihr in den Präsidentenwagen. Hier stellst Du fest, daß die Forest Owls hereingelegt wurden. Trotzdem gut, daß Du hier bist, denn Rinoa steht nun dem Boß gegenüber.

Falscher Präsident/Gerogero

Bei diesem Boß handelt es sich eigentlich um zwei Monster, die jedoch abwechselnd auftauchen. Der falsche Präsident ist ziemlich schwach und geht nach einigen Treffern bereits zu Boden. Nun übernimmt Gerogero, ein untotes Monster, den Kampf. Dieser Kerl verwendet hauptsächlich Statusattacken und wird Deine Figuren ständig blenden und lähmen. Mit Esuna-Sprüchen kannst Du Dein Team heilen, wenn die knapp werden, kannst Du auch einige von Gerogero abziehen. Außerdem

kannst Du Dir von ihm Double-, Berserk- und Zombie-Sprüche holen. Heilsprüche sind hier wichtig, aber beenden kannst Du den Kampf mit Phoenix Down, Elixir oder X-Potion, dann ist sofort Feierabend. Zuvor solltest Du jedoch ausreichend Esunas und Doubles besitzen, die brauchst Du später.

Kaperung des Präsidentenwagens

Diese Mission muß in sieben Schritten erledigt werden. Und das alles darf keine fünf Minuten dauern.

Schritt 1: Springe vom Dummy-Waggon auf des Dach des zweiten Begleitwagens.

Schritt 2: Gehe vorsichtig über das Dach und hüte Dich vor den Sensoren.

Schritt 3: Klettere über das Dach des Präsidentenwaggon.

Schritt 4: Kuppel den ersten Begleitwagen ab (dies muß vor dem ersten Schaltpunkt geschehen sein).

Schritt 5: Dummy-Wagen und Chassis werden nach dem Abkuppeln positioniert.

Schritt 6: Kuppel den zweiten Begleitwagen ab.

Schritt 7: Fliehe mit dem Präsidentenwaggon.

Sensoren

Die Wachen im zweiten Begleitwagen haben zwei Sensoren, einen Geräuschsensor und einen Temperaturfühler. Der Geräuschsensor wird durch Laute aktiviert; der blaue Posten hat ihn. Um nicht entdeckt zu werden, mußst Du Dich sehr langsam bewegen. Der Temperaturfühler, den der rote Posten trägt, löst Alarm aus, wenn Du stillstehst. Wenn die Wachen die Blenden des Zuges öffnen, dann prüfen sie die Sensoren. Der Meßbereich beträgt nur eine Fensterbreite. Also achte auf die Fenster unter Dir. Wenn Du den blauen Posten siehst, bewege Dich nicht, wenn Du den roten siehst, läufst Du los.

Abkuppeln der Waggon

Um die Waggon abzukuppeln, mußt Du an dem jeweiligen Steuerungssystem herumfummeln. Wenn Du den Schaltkreis unterbrichst, wird der Waggon automatisch abgekuppelt. Zuvor mußt Du jedoch einige Codes eingeben. Die Codes erfährst Du von Rinoa. Um sie einzugeben, mußt Du an der Seite des Zuges hinunterklettern. Die Codes bestehen aus den Ziffern 1 bis 4 und sind vierstellig. Wenn Rinoa die Codes aufsagt, mußt Du sie innerhalb von fünf Sekunden eingeben, sonst ändern sich die Codes, und alles ist im Eimer.

- 1
- ⊗ 2
- 3
- △ 4

Angelo-Karte

Für das Kartenspielen erhältst Du in dieser Mission eine seltene Karte. Nachdem Du dem Anführer der Forest Owls vorgestellt wurdest, sprichst Du mit Watts und forderst ihn zu einem Spielchen auf. Hier wird nach den SAME-Regeln gespielt. Wenn Du gewinnst, bekommst Du die Angelo-Karte, eine GF-Karte der Stufe 8 (sehr selten).

Level 6 Timber

Nach dem Kampf trifft Ihr Euch wieder im Briefingraum, und Du entdeckst den Anlaß der Reise des Präsidenten nach Timber. Er plant offenbar eine Rundfunkübertragung von der TV-Station des Ortes. Selphie sieht eine Verbindung mit dem Kommunikationsturm. Sprich mit Selphie. Sie erzählt von

einem Vertrag, den Squall natürlich sehen möchte. Offenbar sollt Ihr in dieser Gegend bleiben, bis Timber die Unabhängigkeit erlangt hat.

Wähle ein Team und stelle sicher, daß alle GFs gekoppelt sind. Schlage Watts vor, zur TV-Station zu gehen. Verlasse den Zug. Watts erzählt, wo sich die Station befindet. Gehe nach Norden und schau beim Zoogeschäft vorbei, wo Du die Hefte 3 und 4 des Pet Pals-Magazins für je 1.000 Gil kaufen kannst. Nebenan befindet sich ein kleiner Souvenirladen, der leider ausverkauft ist. Aber auf Nachfrage erhältst Du dort eine kleine Karte. Gehe nach Süden und in den Waffenladen. Wenn Du die entsprechenden Objekte besitzt, kannst Du hier eine Waffe aufrüsten.

Im Hotel befindet sich ein Speicherpunkt. Gehe weiter die Straße entlang, und Du stößt auf einige Sicherheitskräfte und Elitesoldaten. Sie greifen an, können aber leicht besiegt werden. Die Sicherheitskräfte lassen Dich nicht vorbei, also gehe zurück Richtung Bahnhof und biege in den kleinen Pfad rechts vor dme Bahnsteig ein. Hier entdeckst Du das Timber Maniacs-Gebäude. Wende Dich nach rechts und gehe weiter, bis Du an eine Treppe kommst, die nach unten führt. Dort angekommen gibt's ein Scharmützel mit einigen G-Soldaten, und Du findest einen Draw-Punkt mit Cure-Sprüchen. Gehe in den Pub und rede mit dem Saufkopf an der Hintertür. Gib ihm einen aus, und er gibt Dir eine Karte und läßt Dich passieren.

Nun findest Du wieder einen Speicherpunkt sowie einen Draw-Punkt mit Scans. Auch hier läuft ein Saufbold herum, Du kannst ihn zum Kartenspielen auffordern, wenn Du magst. Er hat's nicht drauf. Weiter geht's bis zum Eingang zur Fernsehstation. Gehe durchs Tor und nach links die Treppe hinauf zum Hauptgebäude. Das Team bleibt an einem großen Bildschirm stehen und zankt sich ein wenig. Rinoa stürzt davon, und Selphie taucht kurz vor Sendebeginn auf. Seid Ihr etwa zu spät gekommen? Doch plötzlich, während der

Anmoderation, tauchen Seifer und Quintis auf und nehmen den Präsidenten als Geisel. Quintis braucht drinnen dringend Deine Hilfe, also nichts wie hinein!

Im Studio erklärt Dir Quintis die Lage. Nach einer kurzen Diskussion verläßt Seifer mit dem Präsidenten den Ort. Folge Quintis, und Du erlebst eine Begegnung zwischen der Zauberin und Seifer. Er läßt den Präsidenten schließlich frei und läuft durch ein Portal, die Zauberin folgt ihm. Rinoa taucht auf und fragt nach Seifer, bevor alle den Ort verlassen. Gehe wieder die Treppe hinunter. Galbadianische Kräfte haben die Basis der Forest Owls entdeckt und zerstört. Folge Quintis und Rinoa zurück durch die Allee. Speichere das Spiel, bevor Du wieder den Pub betrittst. Rinoa zeigt Euch den Weg zu ihrem Haus, und Du triffst Forest Fox. Vorsicht! Galbadianische Soldaten klopfen an die Tür, und alles hastet nach oben, um sich zu verstecken. Nach einer Weile taucht Forest Fox auf und erklärt, daß sich die galbadianischen Kräfte zurückziehen. Ihr könnt nun hinaus. Gehe die Treppe hinunter Richtung Tür. Die Gruppe plant nun den nächsten Schritt.

Level 7 Galbadianischer Garten

Gemäß dem Garten-Code muß das nun zum galbadianischen Garten, der sich westlich des East Academy-Bahnhofs befindet. Wähle ein Team für die Reise aus. Forest Fox gibt Dir einen Trank, Phoenix Down, Soft, Antidote und Remedy. Verlasse das Gebäude und sprich mit der Wache im Hof. Es ist der verkleidete Watts. Er sagt, daß ein letzter Zug in Deine Richtung abfährt. Auf dem Weg zurück zum Pub stößt Du auf Zone. Du erhältst Tickets für den letzten Zug. Gehe an der Treppe vorbei und um die Ecke und einige Stufen hinauf. Gehe über die Brücke und speichere das Spiel. Weiter geht's zum Bahnsteig und in den Zug.

Sobald Du die Tür öffnest, läuft Selphie in den Gang. Wenn Du ihr folgst, singt sie ein Lied. Kehre zum Team zurück und rede mit Zell. Laß ihn allein, und der Zug läuft in den East Academy-Bahnhof ein. Steige aus und überprüfe noch einmal Deine GFs, denn hier gibt's möglicherweise Monster. Gehe rechts über die kleine Brücke, dann nach links und auf das kleine Wäldchen zwischen den Klippen zu. Auf der Weltkarte kannst Du an beliebiger Stelle speichern. Tu es, bevor Du in diesen Wald gehst.

Sobald Ihr im Wald seid, werden alle bewußtlos, und Du betrittst wieder die Traumwelt. Laguna, Kiros und Ward haben die falsche Karte mitgebracht und wissen nicht, wie's weitergehen soll. Laß Dich nicht verwirren, kopple Deine GFs und gehe einfach weiter. Holt Euch an einem Draw-Punkt einige Sleeps und geht dann über die Brücke. Esthar-Soldaten greifen an. Kein Problem für Dich und Dein Team. Nimm nach der Brücke den Pfad links. Anschließend geht's nach rechts bis zur Kreuzung. Hier gibt's wieder einen Draw-Punkt, diesmal mit Confuses. Gehe zurück zur Gabelung und schlage den Hauptweg ein. Dort findest Du eine Leiter, die in die Bergwerkstollen führt.

Klettere hinunter und gehe langsam durch den Schacht, bis Du zu drei Falltüren kommst. Das Schloß der zweiten Tür kannst Du so manipulieren, daß es eine Falle wird. Vermine den Schacht und gehe weiter bis zu einer Kreuzung. Rechts im Schutt findest Du einen alten Schlüssel, den Du aber bald schon wieder verlierst, weil Du ein Loch in der Tasche hast. Gehe nach links und folge dem Gang zu einer anderen Kreuzung. Gehe hier geradeaus, bis Du auf dem Boden einen Schalter entdeckst. Aktiviere den roten Schalter, und ein Esthar-Soldat muß dran glauben. Drücke den blauen Schalter, und es gibt einen weiteren Trauerfall. Steige die Stufen hinauf und folge dem Gang nach links herum. Schiebe den Felsblock links etwas an, damit er einige weitere Esthar-Soldaten niederwalzt. Hol Dir am

versteckten Draw-Punkt einige Cures. Weiter den Gang entlang kommst Du an eine Kreuzung, wo Du speichern kannst. Gehe nach links und die Treppe hinauf. Hier nehmen Dich zwei Esthar-Cyborgs in die Zange. Nach dem Kampf stößt Laguna die Kameraden vom Felsvorsprung und springt dann selbst hinunter.

Du bist jetzt wieder bei Squall und seinen Freunden, die ihre Reise zum galbadianischen Garten fortsetzen können. Im Garten spurtet Quintis plötzlich Richtung Headmaster davon. Folge ihr durch das Tor und speichere rechts das Spiel. Gehe weiter zur Platzmitte. Dort gibt's einen versteckten Draw-Punkt mit Hastes. Gehe geradeaus weiter und dann rechts die Stufen hinauf. Wieder geradeaus bis zur Rezeption. Dort wartest Du auf Quintis. Vielleicht gibt's ja Neuigkeiten. Balamb Garden wurde für den Angriff auf den Präsidenten nicht verantwortlich gemacht, und Seifer hat alle Schuld auf sich nehmen müssen.

Squall stürmt aus dem Raum. Die richtige Zeit, Dich ein wenig umzusehen. Gehe zurück die Stufen hinunter und an den Soldaten vorbei, die gerade Liegestütze machen. In der Nähe des Tennisplatzes findest Du einen Draw-Punkt, wo Du einige Shell-Sprüche bekommst. Hinter der nächsten Tür befindet sich ein Speicherpunkt, doch die Wachen lassen Dich nicht vorbei. Kehre zu den Sportlern zurück, und Raijin und Fuujin tauchen auf. Sie haben eine neue Mission für Dich. Gehe wieder zum vorderen Tor und folge Quintis zu den anderen.

Karten

Im galbadianischen Garten laufen einige Kartenspieler herum, denen Du ein paar Boß-Karten abziehen kannst. In einem kleinen Hörsaal sitzen drei Kartenspieler, die sich über seltene Karten unterhalten. Spiele gegen alle, besonders gegen das Mädchen. Von ihr kannst Du Elvoret, Grinaldo und einige andere sehr interessante Karten erhalten.

Level 8 Das Grab des unbekannten Königs

Headmaster Martine taucht kurz auf und macht Dich mit Irvine bekannt, Dein Scharfschütze für die neue Mission.

Anschließend bespricht Squall die Mission. Mit Hilfe von Irvine sollt Ihr die Zauberin aus dem Hinterhalt ermorden. Ihr trefft Euch in Deling City mit General Caraway, wo die Einzelheiten besprochen werden. Wähle ein Dreierteam aus und kopple Deine GFs. Wenn Ihr den Garten verlassen habt, geht's zum Bahnhof und auf den Bahnsteig. Die Tickets kosten zwar 3.000 Gil, aber Ihr spart Euch so einen langen Fußmarsch. Wenn alle im Zug sitzen, beginnt die Reise. Unterwegs versucht Irvine bei sämtlichen Frauen sein Glück, ohne Erfolg. Schließlich kommt Ihr in Deling City an.

Gehe die Rolltreppe hinunter, verlasse den Bahnhof und rede mit dem Typ am Straßenrand. Wenn der Bus eintrifft, sprich erneut mit ihm, und er setzt Dich vor General Caraways Haus ab. Drücke den Dreiecks-Knopf, um den Bus bei der ersten Haltestelle zu verlassen und sprich rechts mit der Wache. Um eine Audienz beim General zu bekommen mußt Du zuvor Deine Eignung beweisen, indem Du das Grab des unbekannten Königs aufsuchst. Du sollst dort die ID-Nummer eines Studenten auftreiben, der am Vortag dorthin gesandt wurde. Er zeigt Dir eine Karte des Gewölbes und bietet einige Waren zum Kauf an. Kauf den Location Displayer, der ist ziemlich wichtig und bei 5.000 Gil auch noch echt günstig.

Bitte die Wache, Dich aus der Stadt zu führen. Er verweist Dich an einen Autoverleih am Stadtrand. Die Miete kostet saftige 3.500 Gil, aber Du sparst Zeit und unnötige Auseinandersetzungen mit Monstern. Außerhalb der Stadt wendest Du Dich nach rechts und folgst der Küste. Am Ende findest Du den Eingang zum Grab des unbekannten Königs.

Links steht ein Draw-Punkt mit Protect-Sprüchen, rechts ein

Speicherpunkt. Gehe anschließend über die Brücke und in das Grabgewölbe. Hier sehen alle Gänge gleich aus, wie in einem Labyrinth. Hoffentlich hast Du den Location Displayer gekauft, Du Geizkragen! Deine Position wird mit einem Kreuz angezeigt. Nimm den ersten Pfad nach rechts und gehe weiter um die Ecke. Gehe nun wieder rechts und um die nächste Ecke herum. Gehe dann rechts in den Gang. Im folgenden Raum entdeckst Du eine seltsame Statue, die Dich angreift, sobald Du sie näher untersuchst.

Sacred

Dieses Monster ist ein ziemlich harter Brocken, denn er heilt sich selbst und hat einige mächtige Attacken parat. Er wirft regelmäßig Earthquakes, die Deinem Team einen 100er Schaden zufügen, und seine Keule ist sogar für 160 gut. Er ist immun gegen Erdattacken und regeneriert sich bei Bodenkontakt. Wende Protects auf Dein Team an und entziehe dem Wesen einige Life-Sprüche. Die brauchst Du vielleicht später noch. Wenn Du bereit bist, dem Kerl den Rest zu geben, versuch's mit Doubles für das gesamte Team, die dann mehrmals Aeros beschwören. Bevor der Kampf beendet ist, läuft das Monster davon, und Du bekommst acht G-Hi-Potions, Deine GFs erhalten rund 20 AP.

Wenn Sacred fort ist, bemerkst Du, daß offenbar ein Schalter aktiviert wurde. Laufe zurück zur ersten Kreuzung und halte Dich rechts. Nimm die erste Abbiegung nach rechts und gehe durch einen kurzen Gang, bis Du in einen kleinen Raum gelangst. Am Draw-Punkt rechts holst Du Dir einige Floats, untersuchst dann links die Kette und gibst den Verschluß frei. Während Wasser in das Rost fließt, wird anscheinend ein weiterer Schalter aktiviert. Du mußt herausfinden wo. Laufe

zurück zur Kreuzung, nimm den rechten Abzweig und dann wieder rechts. Am Ende des kurzen Ganges kannst Du rechts Curas holen. Hinten im Raum kannst Du das Spiel speichern. Links in der Ecke entdeckst Du einen kleinen Schalter. Gehe zurück in das Labyrinth und nimm die erste Abzweigung nach rechts. Gehe geradeaus und dann die zweite links. Gehe über die Brücke und in den mittleren Raum. Hier triffst Du erneut auf Sacred. Diesmal meint er's ernst und hat seinen Bruder mitgebracht.

Sacred und Minotaur

Sacred hat sich seit dem letzten Treffen nicht sonderlich verändert, bringt aber diesmal seinen Bruder mit. Minotaur ist ein sehr starker Gegner, der blitzschnell eine Menge Schaden zufügen kann. Seine Keule ist für einen 450er Schaden gut, und er verwendet liebend gern seine patentierte Sensenattacke, die dem gesamten Team 250 Schadenspunkte einbringt. Life-Sprüche sind hier durchaus angesagt, und die holst Du Dir am besten gleich bei Sacred. Also: Double auf das ganze Team und dann mit Aeros gegen Minotaur. Wenn Du die Monster mit Float belegst, können sie sich nicht mehr regenerieren. Floats für Dein Team schützen dagegen vor der mächtigen Mad Cow Special-Attacke. Beide Jungs können Winds und Waters nicht leiden, wende diese Sprüche also klug an. Wenn Minotaur seine Kampflust an den Nagel gehängt hat, geht's auf der gleichen Schiene mit Sacred weiter. Am Ende des Kampfes erhältst Du acht G-Returners, acht G-Hi-Potions, den Brothers-GF und die Sacred-Karte. Schließlich quatscht Dich noch ein Geist an und dankt Dir für seine Befreiung. Dafür steckt er Dir die Minotaur-Karte zu.

Kehre um und gehe geradeaus zurück. Links entdeckst Du

schließlich einen silbernen Gegenstand. Untersuche ihn. Es ist die gesuchte ID-Nummer, die Du der Wache des Generäls bringen sollst. Bleibe auf diesem Weg, verlasse das Gewölbe und speichere den Fortschritt. Kehre zurück nach Deling City und zu General Caraways Haus. Rede mit der Torwache und nenne ihm die ID-Nummer – aber mit umgekehrter Ziffernfolge. Die Wache führt Dich zum General.

Teammitglieder wechseln

Wenn Du die Wechselfunktion auswählst, kannst Du entweder Mitglieder oder die Koppelung wechseln. Falls Du Teammitglieder ersetzen möchtest, wählst Du die zu ersetzenden Personen aus und wählst anschließend die Ersatzfiguren. Manchmal sind bestimmte Charaktere nicht wählbar. Mit der Funktion zum Austauschen der Koppelung kannst Du alle gekoppelten Guardian Forces, sowie alle Magie- und Fähigkeits-Setups austauschen. Hier kannst Du zum Beispiel neuen Teammitgliedern einige Sprüche zuteilen.

Level 9 Deling

Im Haus gelangst Du in ein kleines Empfangszimmer. Sprich mit Rinoa. Sie holt den General – es ist ihr Vater. Er erklärt, daß Rinoa an der nächsten Mission nicht teilnehmen kann. Anschließend kannst Du ein Dreierteam zusammenstellen. General Caraway geht voran und hält einen Vortrag über die Zauberin Edea. Er berichtet von einer Zeremonie, die in der Residenz des Präsidenten stattfindet, und erklärt den Plan. Dann kannst Du Dich in Deling City umschauchen. Hübsches Örtchen. Wenn Du bereit bist, kehrst Du zurück zu General Caraways Haus. Speichere zuvor das Spiel.

Ihr teilt Euch im Empfangszimmer in zwei Gruppen. Kurz vor

Eurem Abflug taucht Rinoa auf. Sie hat einen Odine Bangle aufgetrieben, der das Team vor der Zauberin schützen kann. Alle verlassen den Raum, und Rinoa bleibt allein zurück. Gehe durch das Torgebäude. General Caraway gibt letzte Anweisungen. Folge ihm zum Tor. Wenn Euch der General verläßt, verspürt Quintis den Drang, zu Rinoa zurückzukehren. Als sie in Caraways Haus ankommen, werden sie im Empfangsraum eingeschlossen. Von Rinoa keine Spur!

Rinoa hat sich zum Präsidentengebäude durchgeschlagen und findet einen Weg, um hineinzugelangen. Speichere das Spiel, bevor Du zum Lkw gehst. Klettere ganz nach oben, damit Rinoa hinüberspringen kann. Rinoa versucht, der Zauberin das Odine Bangle zu geben, aber Edea ist zu stark und widersteht. Statt dessen verletzt sie den Präsidenten vor den Augen der Massen. Sie macht sich aus dem Staub und beschört zwei furchtbare Wesen, die sie auf Rinoa ansetzt. Wenn nur Squall und Irvine helfen könnten!

Jetzt steuerst Du Quintis. Das Team ist im Empfangsraum eingeschlossen und muß sich befreien. Nimm ein Glas aus dem Regal und stecke es in die Hand der Statue. Nun öffnet sich ein Geheimgang. Gehe durch den Gang, speichere an der Treppe das Spiel und steige die Leiter hinab in die Kanalisation. Gehe auf die Brücke, springe auf das drehende Rad und schlage Dich zum Eingang durch. Gehe durch das Tor und weiter den schmalen Gang entlang. Auf den Straßen über Dir beginnen derweil die Festlichkeiten.

Squall und Irvine können nun zum Tor sprinten, um Rinoa im Kampf zu Hilfe zu kommen. Im Inneren des Geländes findest Du einen Speicherpunkt und den Laster, über den Du auf das Dach gelangst. Klettere von dort auf das Hauptdach und rechts die Stufen hinauf. Kümmere Dich nicht weiter um den toten Präsidenten, der dort müßig herumliegt. Du betrittst das Gebäude und entdeckst Rinoa im aussichtslosen Kampf gegen zwei Riesenechsen.

Die Iguions

Diese beiden Echsenwesen können ziemlich gefährlich werden, denn Ihr seid nur zu zweit. Beginne den Kampf, indem Du Dir den neuen GF Carbuncle von diesen Typen holst und anschließend mit Mug einige G-Returners klast. Fire-Sprüche richten hier nichts aus, deshalb solltest Du physische Attacken verwenden. Die Iguions verfügen über mehrere Angriffstechniken, darunter die Magma Breath-Attacke, die Deine Teammitglieder schlimmstenfalls versteinern kann. Wenn's einen erwischt hat, solltest Du ihn mit Esuna heilen, sonst ist die Niederlage so gut wie besiegelt. Außerdem beherrschen sie die sogenannte Resonance-Attacke, die die Augen schädigt und 300 Schadenpunkte verursacht. Wenn einer der Iguions besiegt ist, kannst Du ihm eine ordentliche Portion Esunas abzwacken sowie Break-Sprüche, die sich recht nett koppeln lassen. Rufe dann die Brothers herbei, um ihm den Rest zu geben.

Nach dem Kampf rettetest Du Rinoa, und alles ist wieder gut. Gehe den Gang zurück und suche die kleine Falltür auf der rechten Seite, klettere hinein. Am Fuß der Leiter findest Du ein Scharfschützengewehr. Squall gibt es an Irvine weiter. Das Sniper-Team ist nun in Stellung. Es kann weitergehen.

Die Kamera wechselt zu Quintis, Zell und Selphie. Sie müssen aus der Kanalisation herausgelangen. Prüfe noch einmal, ob Du GFs gekoppelt hast, die Dich im Kampf unterstützen, denn wer weiß, was hier unten alles herumstieft? Gehe den Gang entlang und durch das Tor am Ende. Gehe nach links und über die Brücke, dann wieder links und erneut durch ein Tor. Als Du versuchst, über die Leiter aus der Kanalisation zu klettern, brechen die Halterungen, und das Teil rasselt herunter. Gehe an der anderen Seite des Kanals weiter und öffne das Tor am Ende.

Gehe weiter bis ans Ende durch und über die kleine Brücke zum Draw-Punkt. Hier gibt's Esunas. Gehe zurück zur abgestürzten Leiter und steige darüber hinweg. Gehe den Pfad weiter nach links, um die Ecke herum und öffne das nörliche Tor.

Halte Dich nördlich, bis Du an ein weiteres Tor gelangst. Gehe über die kleine Brücke und durch das Tor auf der rechten Seite. Nun weiter den Weg entlang, wieder über eine Brücke und dann ein Stückchen in die umgekehrte Richtung. Dort ist ein Draw-Punkt mit Zombies. Gehe zurück, dann nach rechts und bis ans Ende, wo sich ein Bio-Draw-Punkt befindet. Gehe zur Brücke zurück und klettere auf das Rad in der Mitte, um zum nächsten Vorsprung hinüberzuspringen. Halte Dich rechts und benutze das zweite Rad, um hinunterzuspringen. Folge dann dem Pfad, der schließlich in südliche Richtung führt. Am Ende des Pfades kannst Du über ein weiteres Rad nach rechts unten springen. Gehe wieder südlich und durch das nächste Tor. Mit Hilfe eines Rades springst Du auf die rechte Seite. Weiter geht's Richtung Süden bis in die Nähe der Stelle, an der Ihr in die Kanalisation gelangt seid. Gehe an der Leiter vorbei, und sie fällt um und bildet eine Brücke. Nicht hinübergehen! Öffne statt dessen rechts das Tor. Gehe weiter und springe über das Rad hinüber ins Zentrum. Halte Dich jetzt nördlich, und Du findest einen Speicherpunkt sowie eine Leiter, die zum Torgebäude führt.

Die Leiter führt Dich ins Erdgeschoß, doch hier geht's nicht weiter. Nimm also die Leiter in den ersten Stock. Zell schaut aus dem Fenster und bemerkt, daß sich der Festumzug nähert. Gehe zum Schalter hinüber und drücke X, um ihn zu betätigen. Wenn die Zauberin eingeschlossen ist, wechselt die Kamera wieder zum Sniper-Team. Squall überzeugt Irvine zu schießen, doch Edea fängt die Kugel vor dem Aufprall ab. Jetzt ist die Zeit, Deine GFs für den bevorstehenden Kampf zu formieren. Die erste Auseinandersetzung mußt Du allein überstehen, doch Rinoa und Irvine helfen Dir beim zweiten Streich. Jeder aus

Deinem Team sollte Sprüche bereithalten, dann geht's wieder zum Torbogen. Dort rasselt Squall mit Seifer zusammen, und ein kurzes Gefecht wird ausgetragen. Doch dann heißt es: Auf in den Kampf!

Seifer

Seifer ist ein Weichei und hat keine echten Attacken auf Lager. Er kommt regelmäßig mit Fire für 200 Schadenpunkte, aber wenn Du ihn schnell und hart triffst, klappt er zusammen. Mit der Mug-Fähigkeit kannst Du Seifer einen Helden klauen, und da er außerdem Curas mit sich trägt, kannst Du Dich regenerieren, wenn's eng wird. Setze ihm mit Attacken Deines stärksten GFs sowie mit physischen Angriffen zu, und die Sache ist schon bald gelaufen. Nach dem Kampf werden sich Rinoa und Irvine Dir anschließen, um gegen Edea zu kämpfen.

Edea

Die Zauberin ist sehr stark und verfügt über diverse magische Attacken. Jeder der Sprüche verursacht normalerweise einen 300er bis 400er Schaden. Das kann ganz gefährlich reinhauen, wenn Du nicht vorbereitet bist. Verwende zu Beginn des Kampfes den GF Carbuncle, den Du soeben erhalten hast, um Dein Team vor Zauber zu schützen. Edea nimmt sich nun die Zeit, jedes Teammitglied mit Dispel zu belegen, bevor sie ihre magischen Attacken fortsetzt. Keine schlechte Taktik, also. Den GF kannst Du bei Bedarf ja wieder herbeirufen. Ziehe ein paar Doubles und Lifes von Edea ab, sobald sich die Gelegenheit ergibt, und bearbeite sie mit physischen Attacken. Nach dem Kampf wird Edea einen Speer aus Eis auf Squall schleudern. Dieser verliert das Gleichgewicht und stürzt. Dies ist das Ende von Disk 1.

DISK 2

Level 1 Winhill

Du befindest Dich wieder bei Laguna. Offenbar möchte Dich jemand sprechen. Ellone sagt, dieser jemand erwarte Dich im Pub, und stürzt davon. Untersuche den Raum. Nahe der Tür findest Du einen Draw-Punkt. Hol Dir einige Curagas und gehe dann die Treppe hinunter. Rede in der Küche mit Ellone und laufe dann hinaus auf die Straße. Der Pub ist gleich nebenan. Dort sitzt Kiros. Ihr redet über alte Zeiten, und Du fragst, wie es Ward geht. Angeblich arbeitet er jetzt als Torwächter im D-District-Gefängnis. Auf die Frage nach Julia, erfährst Du von ihrer Gesangskarriere sowie von einigen Gerüchten über ihren derzeitigen Aufenthaltsort. Redet später weiter; Kiros wird eine Weile bleiben.

Während Du die Brücke überquerst, erklärt Dir Laguna, daß es seine Aufgabe ist, die Monster zu zerstören, die die Stadt heimsuchen. Folge weiter dem Weg und denke daran, Deine GFs zu koppeln – man weiß ja nie. Die Monster hier sehen zwar alle recht vertraut aus, doch diesmal haben sie stärkere Sprüche. Achte also darauf, welchen Zauber sie besitzen. Nach einer Weile findest Du einen Draw-Punkt mit Drains und ein kleines Häuschen. Am Ende des Weges liegt der Dorfladen. Laguna hat noch 3.000 Gil dabei, also rein in den Laden. Besorgt Euch einige wichtige Dinge. Nach dem Einkauf geht's den Weg wieder zurück bis zum Dock, das sich gegenüber dem Pub befindet. Am Fuß der kleinen Treppe findest Du einen Draw-Punkt mit Dispel.

Gehe zurück über den Platz zum Pub und durch die Tür. Gehe die Treppe hinauf, und Du überraschst Raine und Ellone, die sich übers Heiraten unterhalten. Rede mit Raine und gebe ihr den Tagesbericht in Sachen Monsterjagd durch. Sie meint, Du

bräuchtest dringend ein bißchen Ruhe. Kehre nach nebenan zurück und gehe über die Treppe ins Schlafzimmer. Mach's Dir bequem.

Level 2 D-District-Gefängnis

Die Kamera wechselt zu Zell, Rinoa, Quintis und Selphie. Es scheint, als hätten sie wieder geträumt. Rede mit jedem. Schließlich stellt Zell fest, daß Ward in diesem Gefängnis arbeitet. Squall befindet sich ebenfalls hier, jedoch in schlechter Verfassung und in einer Einzelzelle. Bald schon kommen einige Wachen, geben Zell was auf die Mütze und nehmen Rinoa mit. Squall wird von Seifer verhört; die Zauberin möchte mehr über SeeD erfahren.

Selphie versucht verzweifelt, Zell zu heilen, aber in diesem Gefängnis scheint es eine Art Zauberbarriere zu geben. Wenn Du zu Squall zurückkehrst, stellt Seifer weitere Fragen und überläßt Dich dann der Aufsicht. Nach einer Weile hast Du Gelegenheit, sie durch eine Lüge von der Fährte abzubringen. Nicht weich werden, dann erhältst Du später zusätzliche Bonusse. Zell hat einen Plan, um an die Waffen zu kommen, und ruft die Wache in die Zelle. Wenn die Wache am Boden liegt, gehen Zell und ein komischer Typ die Waffen suchen.

Nach Verlassen der Zelle gehst Du die Treppe hinauf in den achten Stock und holst Dir die Waffen von den beiden Wächtern links. Nach einem kurzen Kampf kehrst Du zu den anderen zurück und kannst die Flucht vorbereiten. Denke an die GFs und heile das gesamte Team, denn bald werdet Ihr Biggs und Wedge ein zweites Mal begegnen.

Biggs und Wedge

Die beiden sind noch immer sauer wegen der Tracht Prügel im

Kommunikationsturm in Dollet und sinnen auf Rache. Wenn Du Magie und GFs gekoppelt hast, wirst Du hier keine Probleme bekommen, denn sie haben keine gefährlichen Attacken. Dafür kannst Du ihnen aber ein paar nette Sprüche klauen, z.B. Reflect, Haste und Regen. Belege zu Beginn das ganze Team mit Regen. Dann kannst Du dem Duo weitere Sprüche abziehen. Fertigmachen kannst Du sie auf verschiedenste Weise. Die lustigste Methode: Greife einen von beiden mit Confuse an und schau Dir an, wie sie sich gegenseitig fertigmachen. Bevor Du sie tötest, solltest Du mit der Mug-Fähigkeit beiden je ein Objekt klauen. Biggs hat einen Regen Ring und Wedge eine Strength Love.

Nach dem Kampf können alle die Zelle verlassen und nach Squall suchen. Ein Durchsage meldet, daß sich Ausbrecher auf dem Gelände befinden und Monster freigelassen werden, um sie aufzustöbern. Gehe die Treppe hinunter in den sechsten Stock zum Speicherpunkt. Gehe in einem Bogen durch das Stockwerk und dann hinunter in den nächsten Stock. Hier sitzt in einer der Zellen ein Kartenspieler. Das Spiel gegen ihn kostet Geld, aber wenn Du gewinnst, erhältst Du eine Karte und ein Geschenk. Gehe über die nächste Treppe weiter und suche nach der ersten Zelle. Dort steht eine Kiste mit einem Zelt. Im dritten Stock findest Du ein weiteres Paket mit einem Pet House. Gehe weiter hinunter. In den Zellen des zweiten Stocks gibt's weitere Dinge für Dich: in der ersten Zelle ein Pet Name Tag und in der zweiten ein Strength Up. Im Erdgeschoß entdeckst Du, daß es keinen Ausweg gibt. Squall ist auch nirgendwo zu sehen. In der ersten Zelle gibt es einen Speicherpunkt, in der zweiten eine Ausgabe des Combat King 001.

Nachdem Du die Extras eingesammelt hast, speicherst Du das Spiel und steigst über die Treppe in den achten Stock. In der ersten Zelle neben der Treppe sitzt ein Mann, der vorgibt, von

Balamb zu kommen. Du kannst Dich an ihn nicht erinnern, aber er hat immerhin was zu verkaufen. Steige weiter hinauf. Im nächsten Stock findest Du einen Draw-Punkt mit Berserks. Weiter hinauf. Du findest wieder einen Kartenspieler, der Dein Battle Meter aufstocken will, wenn es Dir gelingt, ihn zu schlagen. Der Spieleinsatz ist 300 Gil, aber mit der Character Report-Funktion erhältst Du zusätzliche Daten zu Deinem Team. Eine Zelle weiter kannst Du speichern. Im nächsten Stock entdeckst Du einen Draw-Punkt mit Thundagas sowie einen Kartenspieler, der nur 200 Gil für das Spiel sehen will.

Gehe die letzte Treppe hinauf. Ein kleines Wesen geht voran und öffnet die Tür. In der Folterkammer ist Squall zusammengebrochen, aber das Team kommt gerade noch rechtzeitig. Zell reicht ihm seine Waffe, und Du bist frei. Beim Brüten über einen Fluchtplan entdeckt Zell den Transporter. In seinem Traum hatte Ward ihn gefahren. Zell erzählt Dir, wie man mit der Maschine umgeht, und Squall und die Mädels machen sich auf den Weg nach unten. Leider führt kein Weg hinaus, und das Team hört bereits Schüsse von den oberen Stockwerken. Gehe schnell zurück zum Transporter, bevor es zu spät ist.

Kämpfe gegen einige Wachen, dann erscheint der Aufseher, der dem Treiben ein Ende bereitet. Squall rettet die Lage, und das ganze Team taucht auf. Rinoa und Irvine sind eingetroffen und berichten, daß das gesamte Gefängnis unter der Erde liege, der Ausgang folglich oben sein müsse. Irvine will mit drei Leuten die Stellung halten und schlägt vor, daß Ihr Euch in zwei Gruppen teilt. Squalls Team kämpft sich nach oben in den dreizehnten Stock durch. Anschließend versucht Irvine, mit seinem Team den Transporter zu erreichen.

Gehe hinunter in den dritten Stock und bekämpfe unterwegs einige Gegner. Kopple GFs an Dein Team, um zusätzliche AP und Zauberkräfte zu erlangen. Wenn Irvines Team den dritten

Stock erreicht, übernimmst Du wieder die Steuerung von Squall. Sprich mit Moomba in der Ecke; er gibt Dir ein Cottage. Gehe dann die Treppe hinauf zum Steuerpult. Gehe weiter hinauf, durch den kleinen Raum und den Gang auf der entfernten Seite entlang. Wenn Du die Brücke betrittst, wird Alarm ausgelöst, und einige kräftige Wachen greifen an.

Gefängniswächter

Hier gibt es zwei GIM52As sowie einen Elitesoldaten, die Dich angreifen – nimm sie bloß nicht auf die leichte Schulter, denn das kann tödlich enden. Die beiden Mechanoiden werfen ständig Raketenattacken, die einem Mitglied Deines Teams bis zu 1.100 Schadenpunkte zufügen können. Rückendeckung gibt ihnen der Elitesoldat, der sie auch heilt und sie mit Zaubersprüchen schützt. Knöpf Dir also zuerst den Elitesoldaten vor und verwende dann Dispel, um mögliche Protect-Sprüche oder Zauberbarrieren zu eliminieren. Um die GIM52As zu töten, nimm sie Dir einzeln vor und hau ihnen Thundaras oder Thundagas um die Ohren. Vom Elitesoldaten kannst Du einen Cottage klauen, und von den beiden GIM52As Raketen.

Nach dem Kampf meldet sich Irvine über Interkom bei Dir und bittet Dich, den Transporter zu bedienen. Zell startet die Maschine, und Ihr könnt über die Brücke entkommen. Auf der Mitte der Brücke beginnt das Gefängnis, sich zu bewegen, und Squall hängt plötzlich am Brückengeländer. Benutze jetzt sorgfältig das Steuerkreuz, damit er sich noch so eben in Sicherheit bringen kann. Das Team kommt zusammen und bespricht die an einer nahen Kreuzung auszuführenden Aktionen. Hol Dir an dem Draw-Punkt einige Aeros und sprich mit Selphie, um die beiden Teams zu bilden. Ein Team soll sich nach Balamb durchschlagen, während das zweite versucht, in die Raketenbasis zu gelangen. Squall und sein Team kommen an einen Bahnhof, wo zufällig ein Zug in die richtige Richtung

wartet. Gehe am Zug entlang. Der Fahrer verläßt den Führerstand – eine einmalige Gelegenheit! Schnell einsteigen und ab nach Balamb. Einige Wachen versuchen, an Euch dranzubleiben.

Kartenspielen im Gefängnis

Einige der Insassen hier wollen erst Kohle sehen, bevor sie sich auf ein Spiel mit Dir einlassen. Jede dieser Figuren gibt Dir jedoch auch ein Extraobjekt, z.B. einen Trank, ein Heilmittel oder sogar ein Upgrade für das Battle Meter. Der Typ im fünften Stock hat ein paar gute Karten auf der Hand. Hier kannst du Iguion, Biggs und Wedge sowie Gerogero gewinnen. Allerdings kostet jeder Versuch unverschämte 500 Gil.

Level 3 Raketenbasis

Springe aus dem Wagen, speichere das Spiel und halte Dich dann links. Folge der Straße um die Ecke nach Deling. Wenn Deling rechts vor Dir auftaucht, gehst Du nach links. In der Ferne erkennst Du einige Gebäude. Es ist kein Problem, in die Basis einzudringen, und Dein Team kann mit der Sabotage der Raketen beginnen. Betrete das Gebäude, steige die Stufen hinauf und speichere das Spiel. Drehe Dich herum und untersuche links die beiden Türen. Ein Mitglied Deines Teams besitzt eine ID-Karte, mit der sich die linke Tür öffnen läßt. Gehe still an der Wache auf dem Flur vorbei. Er hält inne und macht eine Bemerkung über Dein Verhalten. Gehe weiter in die Basis hinein. Am Fuß des nächsten Treppenhauses findest Du einen Speicherpunkt. Folge anschließend dem Gang unterhalb der Treppe; dort gibt's einen Draw-Punkt, wo Du Blinds bekommst. Rede mit den Wachen auf der rechten Seite. Sie bitten Dich, den Kollegen im Raketenabschußraum eine Meldung zu

überbringen.

Gehe den Gang zurück und durch die Tür rechts des Speicherpunkts. Sprich mit dem zweiten Wartungssoldaten. Er schickt Dich wieder mit der Mitteilung zurück, er sei zu beschäftigt, um die Aufgabe auszuführen. Suche links nach einem Draw-Punkt mit Full Life-Sprüchen. Gehe dann zurück zu den Wachen unter der Treppe. Sie überlegen kurz, dann schicken sie Dich in den Schaltraum, um die notwendigen Überprüfungen vorzunehmen. Gehe zum Speicherpunkt zurück und steige die Treppe hinauf in den Schaltraum. Rede mit dem Posten an der Tür, und er eilt davon, um seine Ablösung zu suchen. Du kannst jetzt in den Schaltraum gehen.

Hole Dir am Draw-Punkt auf der rechten Seite ein paar Blizzards und schau Dir anschließend die Steuerinstrumente sorgfältig an. Drücke alle Knöpfe, die Du meinst drücken zu müssen, und dann versuche mit aller Gewalt, die Konsole zu zerstören. Drücke ständig den Quadrat-Knopf, um die Konsole so weit zu zerstören, daß die Stromversorgung unterbrochen ist. Entferne Dich schnell aus dem Schaltraum. Zwei Wachen nähern sich Dir. Versuche, sie zu bluffen. Wenn Du einen Kampf vermeiden kannst, darfst Du die Sabotage in aller Ruhe weiterführen. Gehe zurück zum Raketenabschußraum. Eine Wache fragt, was Du hier zu suchen hast. Er wird Dich bitten, ihm beim Ausrichten der Rakete zu helfen. Gehe an das Hinterende der Rakete und drücke wiederholt den Quadrat-Knopf, um sie richtig zu plazieren. Sprich anschließend mit dem wachhabenden Offizier. Er bittet Dich, das Steuerpult zu überprüfen. Du hast jetzt die Chance, den Angriff auf Balamb Garden zu sabotieren.

Verlasse den Raum und schau Dir das Steuerpult auf der rechten Seite an. Überprüfe die Geräte und sieh Dir die BAG0003A Cruise-Missiles genau an. Wenn Du die Zielfehlerrate auf Maximum einstellst, müßte die Rakete abgelenkt werden. Drücke "Rechts", um den Regler auf den Höchstwert zu stellen.

Drücke dann X, um zum Menü zurückzukehren. Wähle jetzt die Data Uplink-Funktion, um den Vorgang abzuschließen. Überprüfe die Simulation, ob auch alles planmäßig verlaufen wird. Sprich nun mit der Wache am Fuß der nächsten Treppe. Er läßt Dich schließlich in den Kontrollraum. Leider entdeckt Dich der wachhabende Offizier, und ein Kampf entbrennt.

Offizier und zwei Soldaten in der Basis

Diese Jungs sind nicht allzu problematisch. Dem Offizier kannst du Reflects abnehmen. Manchmal erteilt er seinen Männern Befehle, und sie stürzen sich auf einen Deiner Kollegen. Sie wollen das Team auseinanderbringen. Beginne den Kampf mit Carbuncle versorge das ganze Team mit Reflect, um Zauberattacken vorzubeugen. Bearbeite die Gegner mit Blind, um physische Attacken zu unterbinden. Nun kannst Du so viele Sprüche abziehen, wie Du möchtest, ohne über Abwehr nachdenken zu müssen. Einige Objekte haben die Gegner ebenfalls für Dich mitgebracht. Der Anführer hat einen Cottage, und die beiden Soldaten besitzen Hi-Potions. Zwing die Typen mit physischen Attacken in die Knie und gewinne schließlich den Kampf.

Nach dem Kampf mußt Du das richtige Steuerpult finden, mit dem die Raketen gestoppt werden können. Wenn Dir das gelungen ist, gehst Du durch die Tür in Richtung Norden und untersuchst die Tafel in der oberen linken Ecke. Hier kannst Du die Zeit wählen, dir Dir zur Flucht von der Basis bleibt. Die möglichen Werte reichen von 10 bis 40 Minuten. Wenn Du innerhalb von 10 Minuten hinauskommst und den Boß besiegst, gib'ts sogar noch einen Bonus. Du kannst aber auch auf Nummer sicher gehen, und die 20 Minuten wählen, das ist mehr als ausreichend. Verlasse den Raum durch die schmale

Tür auf der rechten Seite, laufe über die Treppe und verlasse dann das Gebäude. Laufe nach rechts. Nun stehst Du dem Boß der Raketenbasis gegenüber.

BGH251F2, der Hauptmann und zwei Wachen

Bei diesem Kampf darfst Du keine Zeit verlieren. Verteile also gleich zu Beginn einen Double auf das ganze Team. Mit Thundagas und Thundaras kannst Du die Blechkiste zerlegen. Das Teil hat eine fiese Chain-Gun, die für einen 400er Schaden gut ist. Aber wenn Du schnell und hart angreifst, hast Du keine Probleme. Anschließend stürmen der Hauptmann und die beiden Wachen hinzu. Du hast keine Zeit, Junge! Wirf also alles in den Kampf, was Du hast. Verwende möglichst keine Guardian Forces. Nach dem Kampf erhältst Du die Juni-Ausgabe des Weapons Monthly und einige AP.

Undercover-Einsatz

Wenn Du in Kämpfe verwickelt oder in der Basis geschnappt wirst, wird Alarm ausgelöst und ein Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert. Du hast dann noch 10 Minuten, um die Steuerung zu Klump zu hauen und zu verschwinden. Vermeide also Konfrontationen, wenn's eben geht. Schaffst Du's die Mission zu beenden, ohne geschnappt zu werden, steigt Dein SeeD-Rang.

Level 4 Balamb Garden

Squall und sein Team kommen in Balamb Garden an und wollen Headmaster Cid Bericht erstatten. Als sie das Gelände betreten, herrscht heillooses Durcheinander. Niemand scheint zu wissen, wo's langgeht. Offenbar war Garden-Master Norg

bemüht, seine Autorität durch ein Exempel zu unterstreichen. Als Du erklärst, daß Du von nichts weißt, wirst Du angegriffen. Töte schnell die Monster und laufe zur Hauptakademie, um Cid zu finden. Überall tauchen Monster auf – der Garden Master hat sie offenbar aus dem Trainingsgelände freigelassen. Rede mit dem Kerl am Tor. Er gibt Dir eine Mega Potion.

Gehe in den Garden und laufe zum Wegweiser, wo Du auf Fujin und Raijin triffst. Anschließend gehst Du nach rechts, um die SeeDs hier zu unterstützen. Fange in der Bibliothek an und besiege auf dem Flur den Garden Master. Die SeeDs in der Bibliothek werden sich bei Dir bedanken. Einer gibt Dir sogar einen Mega Phoenix. Laufe zurück zur Halle, halte Dich dann rechts und wieder rechts, um das Trainingsgelände zu erreichen. Hier mußt Du Dich mit einem T-Rexaur befassen. Wenn Du als erste Attacke Blind wählst, hast Du aber keine Probleme. Spreche nach dem Kampf mit den SeeDs, dann bekommst Du ein Remedy. Laufe zurück durch den Korridor, dann nach rechts und dann zu den Fahrzeugen. Kämpfe hier gegen ein Monster und gehe anschließend zu den Parkbuchten, wo Du ein Zelt erhältst. Laufe zurück ins Zentrum und folge dem Gang nach rechts bis in die Unterkunft. Nach einem weiteren kleinen Kämpfchen kannst Du das Spiel speichern und Dich erst einmal schön ins Bettchen legen.

Wenn Du aufwachst, gehst Du zurück durch die Halle zum Hauptweg und gehst im Gegenuhrzeigersinn um die Halle herum. Im nächsten Abschnitt des Gardens findest Du einen Bomb, der mit Selbstmord droht, wenn Du ihn nicht schnell tötest. Ziehe ihm einige Meltdown-Sprüche ab und töte ihn mit einem Blizzaga. In der Cafeteria holst Du Dir einige Demis-Sprüche vom Draw-Punkt und redest mit den Studenten. Du bekommst ein paar Gysahl Greens. Gehe zurück zum Hauptweg und im Gegenuhrzeigersinn in den nächsten Bereich. Gehe die Stufen hinunter und kloppe Dich mit weiteren Monstern. Die Bühne scheint unbeschädigt zu sein. Einige Mitglieder der SeeD-

Truppe kommen aus ihren Verstecken. Headmaster Cid hat befohlen, das Gelände zu evakuieren, denn der Kampf habe noch nicht begonnen. Von einem der SeeDs erhältst Du eine X-Potion. Gehe dann zurück zum Hauptweg.

Schließlich gelangst Du auch in den Krankenbereich. Hier gibt's weitere SeeDs, die Deine Hilfe benötigen. Helfe Deinen Freunden und kämpfe erneut gegen Granaldo, diesmal ist er allein. Ein leichter Kampf! Belege Dein Team mit Protect, der Rest ist ein Kinderspiel. Zieh dem Monster Pains und Shells ab. Sprich nach dem Kampf mit der Ärztin. Sie meint, mit Xu könntest Du vielleicht Headmaster Cid finden. Gehe zurück auf den Hauptweg und nach rechts zum Wegweiser.

Squall bemerkt, wie Xu gerade den Aufzug betritt. Laufe also die Treppe hinauf und folge ihr in den ersten Stock. Gehe über die Brücke, dann nach rechts, den Gang entlang bis zum Klassenzimmer. Squall unterbreitet Xu die Neuigkeiten. Sie bittet Dich, ihr in Cids Büro zu folgen. Laufe zurück zum Gang und nimm den Aufzug zu Cids Büro. Headmaster Cid hat einen Plan und gibt Dir einen Schlüssel, um den MD-Level zu öffnen. In diesem Bereich gibt es ein Kontrollsystem, mit dessen Hilfe man den Garden vor den nahenden Raketen retten kann. Überprüfe Deine GFs. Falls nicht geschehen, koppele sie. Dein Team muß voll geheilt sein, dann geht's in den Aufzug.

Squall benutzt den Schlüssel, und das Team beginnt die Reise zum MD-Level. Bevor Du das gewünschte Stockwerk erreichst, blockiert der Aufzug. Der einzige Ausweg ist eine kleine Tür im Boden des Aufzugs. Klettere über die Leiter nach unten; das Team ist in einem kleinen Tunnel eingeschlossen. Suche nach der Klappe im Boden. Squall kann sie öffnen. Sobald er sich unten im Oil Stratum befindet, erinnert Squall das Team daran, daß die Monster hier empfindlich auf Feuer reagieren. Bevor's losgeht, öffne das Koppel-Menü und rüste Deine Attacks mit Fire-Sprüchen aus.

Wenn Du bereit bist, gehe durch den Tunnel bis ans Ende und

steige links die Leiter hinunter. Gehe dann durch den Raum und durch die gegenüberliegende Tür. Dort findest Du ein großes Rad, das Du sofort untersuchst. Squall muß es bewegen - drücke den Quadrat-Knopf. Wenn's nicht klappt, wird Zell Dir helfen und das Ventil öffnen. Gehe zurück durch die Tür und die Leiter auf der linken Seite hinunter. Gehe unten weiter durchs Treppenhaus, und Du findest einen Draw-Punkt mit Full Lifes. Hol Dir ein paar, gehe um die Ecke und über die Leiter.

Als Squall oben auf der Leiter steht, stürzt sie ab. Squall wird in einen kleinen Kontrollraum geschleudert. Schalte rechts den Computer ein. Die Erde bebt und gibt neue Gebiete frei. Untersuche die Leiter und suche bei dem grünen Blinklicht nach einer neuen Leiter. Am Fuße dieser Leiter kannst Du speichern. Untersuche rechts den Hebel. Rechts öffnet sich ein Tor. Als Du über die Brücke gehen willst, wirst Du angegriffen.

Oilboyles

Diese beiden schmierigen Monster können einen ziemlichen Schaden anrichten und Statusänderungen wie Blind oder Poison bewirken. Achte besonders auf die Oil-Attacke mit 900 Schadenspunkten und die Snog-Attacke, die man einfach gesehen haben muß, sonst glaubt man's nicht. Kurz vor dem Ableben wenden die Wesen einen Oil Burst Strike an, der 1800 Schadenspunkte verursachen kann. Sei vorbereitet! Wende Double auf alle Teammitglieder an, anschließend Regen, um deren Gesundheit zu optimieren. Nun greifst Du mit Fira-, Doppel-Fira- und Firage-Sprüchen an, um die Monster zu besiegen. Wenn sie bei einem Teammitglied eine Statusänderung hervorrufen, kannst Du mit Esuna heilen. Das erhältst Du übrigens von den Oilboyles. Wenn Du die Mug-Fähigkeit hast, kannst Du den Wesen Treibstoff entziehen. Für einen Sieg erhältst Du etwa 20 AP.

Nach dem Kampf mußt Du Dich schnell vom Acker machen. Kehre also zurück auf die andere Seite der Brücke und klettere die Leiter hinunter. Du findest den Steuermechanismus, den zu suchen Cid Dir aufgetragen hat. Jetzt mußt Du nur noch herausfinden, wie er funktioniert. Ein bißchen an den Hauptkonsolen herumfingern, und das Ding ist in Betrieb. Der Kontrolltisch steigt auf bis in Cids Büro. Die Raketen nähern sich bereits dem Ziel, aber gerade noch rechtzeitig hebt der Garden ab und verschwindet.

Cid bittet Dich, nach den übrigen SeeDs zu schauen. Gehe hinunter zum Aufzug. Fahre hinab zum zweiten Stock, gehe über die Brücke und rechts um die Ecke. Schau Dich um und kehre anschließend zu Cids Büro zurück. Verhindere, daß der Garden in das Balamb stürzt. Wenn sich Rinoa im Team befindet, wird sie Squall wecken und ihn bitten, ihr den Garden zu zeigen. Wenn Du den Wegweiser erreichst, bittet Dich ein Garden-Mitarbeiter, im Zentralbüro auf Ebene B1 Bericht zu erstatten.

Wenn Du in B1 ankommst, beobachtest Du, wie Headmaster Cid von einigen Garden-Mitarbeitern verprügelt wird. Du wirst zu Norg hereingerufen, um Bericht zu erstatten. Norg ist nicht sonderlich glücklich und würde der Zauberin am liebsten Deinen Kopf auf einem silbernen Tablett servieren. Darauf hast Du natürlich keinen großen Bock.

Norg

Norg hat zu seinem Schutz eine gewaltige Maschine konstruiert und verfügt außerdem über einige hochwirksame Zaubерattacken. Die beiden Orbs an den Seiten des Geräts können allerdings nur dann Zaubersprüche absondern, wenn sie erwärmt sind. Zuerst haben sie eine blaue Farbe, die bei Erwärmung gegen Gelb geht. Wenn sie rot werden, beginnen

sie, Magie anzuwenden. Wenn Du aufpaßt, wird es jedoch erst gar nicht so weit kommen. Zu Beginn des Kampfes wendest Du Mug auf die beiden Kugeln an. Dafür erhältst Du Magic Up und Spr Up. Greife jetzt jeden der Orbs an, um sicherzustellen, daß sie die blaue Farbe behalten. Verwende die fähigste Figur im Team, um das Mittelteil der Maschine zu zerstören. Behalte jedoch die Orbs im Auge. Wenn einer seine Farbe ändert, muß einer Deiner Kollegen sofort angreifen, damit der Orb seine ursprüngliche Farbe wiedererhält. Die Orbs sind immun gegen Zauberattacken und bestens gerüstet. Zum Glück mußt Du sie nicht zerstören. Solange die Orbs blau sind, kannst Du getrost das Norg-Pod in der Mitte attackieren. Wenn Du genug Schaden angerichtet hast, erscheint Norg persönlich und greift Dich mit Zaubersprüchen und einer physischen Attacke an. Sobald sich das häßliche Monster zu erkennen gibt, mußt Du ihm den GF Leviathan abziehen. Versorge Dein Team mit einem Double und verwende dann Aero-Sprüche, um Norg anzugreifen. Behalte dabei die Orbs im Auge, sie können noch immer die Farbe ändern, was ein beherztes Eingreifen erfordert. Bleibe im Kampf nur immer cool, dann können die Orbs nicht viel gegen Dich ausrichten, und Du sparst Deine Kräfte für den Boß.

Stelle Dich nach dem Kampf neben den linken Orb und hole Dir von dem dahinter versteckten Draw-Punkt einige Bio-Sprüche. Gehe zurück zum Aufzug und fahre ins Erdgeschoß. Speichere im Schlafsaal den Fortschritt und gehe zum Krankenbereich, wo Du Headmaster Cid findest. Kehre nach dem Gespräch zurück zum Wegweiser, wo Du Xu triffst. Sie berichtet, daß sich ein Schiff nähert. Du sollst es Dir mal ansehen. Steige in den Aufzug und fahre in den zweiten Stock. Gehe dann hinüber zum Deck. Das Schiff der Zauberin Edea liegt längsseits, und man bittet Dich an Bord. Headmaster Cid möchte, daß Du Ellone findest, das Mädchen aus Squalls Traumwelt.

Ellone hockt still in der Bibliothek. Squall hat keine Ahnung, was hier vorgeht. Xu kommt hinzu, und Ellone wird auf Edeas Schiff entführt. Rinoa kommt herein und nervt Dich. Sie möchte nicht allein im Garden spazierengehen. Der Garden droht auf ein kleines Fischerdorf zu stürzen, und Du wirst augenblicklich ins Büro des Headmasters beordert.

Seltene Karten

Wenn Du Rinoa den Garden zeigst, kannst Du mit einigen anderen Studenten Karten spielen. In der Cafeteria hocken zwei Typen; sprich mit dem hinteren, und er gesteht seine Zuneigung für Quintis. Fordere ihn zum Kartenspiel heraus – als Sieger winkt Dir die Quintis-Karte. Der joggende Student besitzt eine sehr seltene GF-Karte namens Mini Mog. Außerdem gibt es noch einen Kartenclub, wo Du zum Spielen herausgefordert wirst. Jedes Clubmitglied ist ein hervorragender Kartenspieler, und mancher besitzt seltene Karten.

Level 5 Fisherman's Horizon

Headmaster Cid bittet Dich, nach Fisherman's Horizon zu gehen und den Bürgermeister für die Ungemach um Entschuldigung zu bitten. Nutze im Dorf die Gelegenheit und schau Dich nach ungewöhnlichen Dingen um. Das vordere Tor ist jetzt geschlossen. Gehe also auf das zweite Deck und in den Ort. Einige Männer begrüßen Dich und erklären, daß in der Stadt nicht gekämpft werden darf. Squall versichert ihnen, daß diese Mission friedlicher Natur sei. Gehe dann rechts über die Brücke und anschließend die Stufen hinunter bis ans Ende. Gehe weiter nach rechts und die Leiter auf der linken Seite hinunter. Gehe immer weiter nach links, über ein paar Leitern, bis Du einen

Fischer triffst. Sag ihm, daß Du nicht weißt, wovon er redet, und er gibt Dir das Magazin Occult Fan III. Steige wieder die Leiter hinauf und gehe nach rechts weiter. Rede mit dem Kerl am Ende des Weges, um mit dem Aufzug zu fahren. Gehe unten angekommen nach rechts und über einige Stufen hinunter zum Haus des Bürgermeisters, das sich inmitten des steinernen Kreises befindet.

Gehe in das Haus und die Stufen hinauf. Der Bürgermeister erwartet Dich bereits. Er bittet Dich, so schnell wie möglich zu verschwinden. Einige Techniker erklären Dir, wie sich der Garden bewegt. Auf der rechten Seite des Raumes befindet sich ein Draw-Punkt, dort gibt's Ultimas. Du kannst nun den Bürgermeister zum Kartenspiel herausfordern. Verlasse das Haus und schau Dich auf der rechten Seite gut um. Martine wurde aus dem galbadianischen Garten verbannt und wohnt nun in diesem Ort. Im Garden hat er sämtliche Karten der Studenten beschlagnahmt und verfügt jetzt über ein ansehnliches Sortiment. Wenn Du bereit bist, gehe den Pfad zurück. Galbadianische Kräfte nähern sich. Bürgermeister Dobe ist Dir gefolgt und versucht nun, mit den Soldaten zu reden. Squall versucht, ihn aufzuhalten.

Speichere das Spiel am Speicherpunkt und hole schnell einige Regens vom Draw-Punkt. Gehe nun die Straße hinunter und an der Gabelung nach links. Hier treiben sich galbadianische Soldaten herum, rechne also mit kleinen Zwischenfällen. Der Bürgermeister steckt in dicken Schwierigkeiten. Eile ihm zu Hilfe. Nach dieser Auseinandersetzung triffst Du auf BGH251F2, das elektrische Monster, gegen das zu kämpfen Du bereits auf der Raketenbasis die Ehre hattest.

BGH251F2

Dieses Monster hat sich seit dem letzten Kampf noch nicht wieder erholt und besitzt auch keine Upgrades. Sofern Du Deine

Gesundheitsanzeige im Auge behältst, kann Dir hier nicht viel passieren. Stehle diesem Monster Adamantine, das Du für spätere Waffenaufrüstungen gut gebrauchen kannst. Verwende Quezacotl- und Thundara-Sprüche zusammen mit Deinen besten physischen Attacken, dann hast Du's schnell hinter Dir.

Selphie, Irvine und Quintis konnten der Explosion auf der Raketenbasis entkommen und stoßen nun wieder zum Team. Das Team teilt sich wieder. Squall soll die Stadt auf eigene Faust erkunden. Rede mit Rinoa. Hm, verlegen? Rede mit dem Bürgermeister, um zu prüfen, ob er noch sprechen kann. Verlasse das Gebiet und kehre zurück zu den Bahngleisen. Gehe dann in Richtung Stadtmitte. Gehe rechts am Pier entlang. Dort findest Du einen Laden, wo Du Deine Waffen umbauen lassen kannst, wenn Du die nötigen Teile besitzt. Gehe anschließend weiter in Richtung Stadt. Speichere unterwegs das Spiel. Kehre jetzt wieder zum Aufzug zurück und fahre ganz nach oben, wo Dich Irvine erwartet. Er berichtet, daß Selphie niedergeschlagen ist und an der Bühne wartet. Vielleicht solltest Du nach ihr sehen und mit ihr reden.

Selphie ist aufgebracht, weil die Bühne bei der Kollision zerstört wurde. Du versuchst, Sie aufzumuntern, erreichst offenbar aber das Gegenteil. Du wirst ins Büro des Headmasters bestellt. Cid verkündet über Interkom, daß Squall von nun an den Oberbefehl im Kampf gegen die Zauberin hat. Irvine und Selphie planen eine kleine Fete für den Abend. Die Gäste sollen Instrumente in einer Band spielen.

Es gibt acht verschiedene Instrumente, und jedes Musikstück wird von vier Instrumenten gespielt. Versuche, die Instrumente zusammenzustellen, die auch zusammen klingen. Wenn Squall aufwacht, speicherst Du das Spiel und gehst in die Halle, wo Dich Rinoa erwartet. Sie lädt Dich zu dem Konzert ein. Du wirst dringend zum Haus des Bürgermeisters bestellt. Folge Selphie

und Irvine hinunter zur Bühne, wo die Vorstellung gerade beginnt. Rechts neben der Bühne hat Irvine Dir ein Schmutdelmagazin hinterlassen. Rinoa beginnt eine Unterhaltung. Plötzlich hört sie auf zu erzählen, und Du bekommst gerade noch den letzten Song der Band mit. Rinoa geht nach Hause ins Bettchen.

Am nächsten Morgen wirst Du per Interkom geweckt. Gehe zu Cids Büro. Alle gratulieren Dir zu Deiner Beförderung zum Kommandeur. Nida berichtet, der Garden sei wieder instandgesetzt und daß er in der Steuerung des Gardens geschult worden sei. Xu schlägt vor, der Garden solle nach Balamb zurückkehren, bis die Lage geklärt sei, und überläßt Dir die Entscheidung. Rede mit Nida, wähle ein Dreierteam aus und mach Dich auf nach Balamb.

Seltene Karten

Bevor Du zu Deiner Mission aufbrichst, kannst Du Cid zum Kartenspiel herausfordern, aber Du mußt schnell sein. Wenn Du gut bist, kannst Du ihm die Seifer-Karte abluhsen. Auch den Bürgermeister kannst Du herausfordern. Von ihm kannst Du die GF-Karte Quezacotl gewinnen, aber das ist kein leichtes Unterfangen. Möglicherweise mußt Du ihn mehrmals herausfordern, bis Du die Karte endlich hast. Vor dem Haus des Bürgermeisters triffst Du Martine, der aus dem galbadianischen Garten verbannt wurde. Er hat sämtliche Karten der galbadianischen SeeDs konfisziert und besitzt alle Level 7-Boßkarten. Ein Versuch kann nicht schaden... Er ist ein sehr bedächtiger Spieler und schwer zu schlagen. Paß auf Deine Karten auf!

Vollendeter Wohlklang

Für die Feier mußt Du Instrumente für Zell, Selphie, Irvine und

Quintis auswählen. Zwei verschiedene Musikstücke können gespielt werden. Und hier sind die Instrumente, die zu den Stücken gehören:

Irish Jig

Gitarre

Rhythmus

Flöte

Violine

Slow Song

Baßgitarre

Electrische Gitarre

Piano

Saxophon

Level 6

Balamb

Du befehlighst nun den Garden und kannst reisen, wohin Du magst. Starte in Richtung Balamb, das befindet sich genau auf der anderen Seite des Wassers. Über Dir siehst Du einen weiteren Garden herumfliegen. Mache Dich auf in die Stadt und sieh zu, daß Du irgendwie an der Torwache vorbeikommst. Gehe in der Stadt zu Zells Haus. Es befindet sich auf der rechten Seite vor der Kreuzung. Rede mit Zells Mutter, verlasse das Haus wieder und gehe rechts die Straße entlang. Rede mit den Wachen vor dem Hotel. Du erfährst, daß sich der Captain gerade auf einer Patrouille befindet. Gehe weiter bis zum Dock und dann geradeaus auf die Pier. Links auf dem Anleger findest Du Cures. Rede mit der Wache mit dem Hund.

Kehre zurück zu Zells Haus und unterhalte Dich mit Ma Zincht, die berichtet, ein Mann habe in ihrer Küche Fisch

zubereitet. Wenn Du höflich fragst, läßt Dich Zell nach oben in sein Schlafzimmer, wo Du speichern und Dich ausschlafen kannst. Anschließend verläßt Du Zells Haus und begibst Dich zum Bahnhof. Dort laufen zahlreiche kranke Wachen herum – Fischvergiftung? Der Captain war zwar da, ist soeben aber wieder fortgegangen. Gehe wieder zum Dock und rede mit dem Hund, der Dich daraufhin anbellt. Folge dem Hund zum Bahnhof. Dort springt er in den Zug und jagt Raijin heraus. Folge ihm schnell zurück zum Hotel. Bereite Dich schon mal auf einen Kampf vor.

Raijin

Raijin hat einige Wachen, die ihn im Kampf unterstützen, aber das sollte Dir kein Kopfzerbrechen bereiten. Greife Raijin mit Blind an und töte dann schnell die beiden Wachen. Raijins Attacken sind nun nahezu wirkungslos. Mit seiner mächtigen physischen Attacke ist er allerdings immer noch für 500 Schadenpunkte gut. Demi-Sprüche und starke Fira- und Firaga-Sprüche richten ebenfalls ernstzunehmenden Schaden an. Verwende hier keine Thunder-Sprüche oder den GF Quezacotl, da Raijin elektrischen Schaden absorbieren kann.

Fujin und Raijin

Dieser Kampf könnte ziemlich hart werden, denn Raijin hat eine neue Spezialattacke, die 800 Schadenpunkte verursacht. Außerdem wird er im Notfall von Fujin geheilt. Ziehe zunächst einmal den GF Pandemona von Fujin ab und belege Dein Team mit Protect. Nun holst Du Dir mit der Mug-Fähigkeit von beiden Bossen Str Up und ein Megalixir. Anschließend greifst Du Fujin an. Konzentriere das Feuer auf den kleineren der Bosse und verwende hier viele Sprüche auf Thunder-Basis, um ordentlich Schaden anzurichten. Wenn Fujin sich davonmacht, wird die

Sache wesentlich einfacher. Mit Firagas und Demis kannst Du Raijin mächtig zusetzen. Meide jedoch die Thunder-Attacken. Wenn Du den Kampf gewinnst, erhältst Du das Magazin Combat King 002 und 12AP.

Steuerung des Gardens

An diesem Punkt des Spiels übernimmst Du die Steuerung des Balamb Gardens und hast nun Zugang zur ganzen Welt. Hier noch einmal die einzelnen Steuerelemente:

D-Pad	Steuern
Analog-Pad	Steuern
	Beschleunigen
	Rückwärts
	Ein-/Aussteigen
	Kameraposition wechseln

Seltene Karte

Wenn Zell zu Deinem Team gehört, kannst Du seine Mutter zu einem Kartenspiel herausfordern. Mit ein bißchen Glück kannst Du von ihr Zells Karte bekommen. Es kann aber einige Versuche dauern, bis sie diese Karte einsetzt. Wenn Du die Stadt von Raijin und Fujin befreit hast, kannst Du sie erneut betreten, um mit dem Hotelbesitzer ein Kartenspielchen zu zocken. Hier winkt eine Pandemona GF-Karte. Die Card Queen hängt hier ebenfalls im Bahnhofsbereich herum. Wenn Du ihr 30.000 Gil zahlst, will sie für das Gebiet eine neue Spielregel einführen. Du kannst gegen sie spielen, aber achte auf ihre Regeln, denn die ändern sich ständig.

Level 7 Trabia Garden

Fliege um die Gebirgskette herum zum Norden von Balamb und dann in nördlicher Richtung über das Meer. Mit Select kannst Du Deine Position auf der Karte anzeigen. Trabia Garden befindet sich hinter einem kleinen Wäldchen nordöstlich des Strands. Bei Eurer Ankunft ist Selphie sprachlos angesichts des Ausmaßes der Verwüstung. Folge ihr, auch die anderen werden nach Selphie Ausschau halten. Du findest sie im Gespräch mit einer befreundeten Person neben einem Draw-Punkt. Hol Dir hier einige Thundagas und rede dann mit Selphie. Sie bittet Dich, sie am Basketballplatz zu erwarten. Beginne mit Deinen Erkundigungen und rede mit allen Überlebenden, um weitere Informationen zu erhalten.

Gehe geradeaus am Brunnen vorbei und dann nach rechts. Dort befindet sich der Friedhof. Untersuche die Steine, und Du findest einen versteckten Draw-Punkt mit einem Zombie. Hol Dir einige Sprüche und kehre zum Brunnen zurück. Auf dem Boden liegt die Augustausgabe der Weapons Monthly; schau sie Dir gut an. Gehe dann nach links und weiter den Weg entlang bis zu einigen Notunterkünften. Halte Dich hier rechts und speichere das Spiel. Schau Dich im Klassenzimmer um. Kehre zurück zu den Unterkünften, wo Selphie mit einigen Kindern spricht. Gehe an ihr vorbei, und Du entdeckst eine Bühne mit einer Rakete. Stelle Dich neben die Rakete und hol Dir einige Auras vom versteckten Draw-Punkt. Gehe dann weiter zum Basketballplatz. Das übrige Team erwartet Dich dort.

Als das Team wieder vereint ist, spricht Irvine von der gemeinsamen, hier verbrachten Vergangenheit – alle Teammitglieder sind von Kindesbeinen an Freunde gewesen und im gleichen Waisenhaus aufgewachsen. Dort ist jetzt allerdings nichts für Euch zu holen, deshalb geht's wieder zurück zum Strand. Das ganze Team schwelgt in Erinnerungen, und Du beginnst, Dich an einst vertraute Gesichter zu erinnern.

Schließlich stellt sich heraus, daß die Zauberin Edea Eure damalige Hausmutter war, die sich nun offenbar verändert hat. Es scheint als hätten die GFs eine merkwürdige Wirkung auf Dich – Du wirst vergeßlich. Das Team beschließt, nach den Überresten des alten Waisenhauses zu sehe. Bilde ein Dreierteam und gehe in nördlicher Richtung zu Edeas Haus.

Seltene Karte

Nachdem das Team Trabia Garden verlassen hat, kehre noch einmal kurz zu Selphies Freundin zurück. Sie steht am Brunnen und hat Selphies Karte im Blatt. Sei bei dieser Auseinandersetzung vorsichtig, denn die Regeln sind anders, und Selphies Freundin ist eine hervorragende Zockerin. In diesem Gebiet wird nach der Zufallsregel gespielt, d.h. Du kannst nicht wählen, welche Karten Du einsetzt. Ein recht spannendes Spiel, aber speichere unbedingt vorher den Fortschritt. Du willst doch keine Deiner schönen Karten verlieren, oder?

Nebenjobs

An diesem Punkt werden eine Reihe von Zusatzaufgaben verfügbar. Diese Aufgaben sind für das Beenden der Mission zwar nicht von entscheidender Bedeutung, aber sie bergen einige wichtige Objekte und neue GFs. Diese Aufgaben werden später genauer beschrieben. Hier zunächst die beim augenblicklichen Spielstand verfügbaren Aufgaben: Winhill, Centra Ruins, Shumi Village, Timber, Dollet, Deling und der erste der Chocobo Forests.

Level 8 Galbadianische Attacke

Halte Dich eine Weile in nordwestlicher Richtung und folge dann der Küste, bis Du neben einem Leuchtturm ein kleines Gebäude erblickst. Verlasse den Garden und sieh Dir das Gebäude genauer an. Irgendetwas stimmt hier nicht! Gehe zurück an Bord und fliege zur Mitte des nahen Waldes. Der galbadianische Garden ist jetzt ebenfalls mobil und greift Dich an. Squall muß nun die richtigen Befehle erteilen, bevor er mit dem Aufzug zu seinen Freunden hinunterfährt.

Wähle ein Dreierteam und fahre mit dem Aufzug in den zweiten Stock. Gehe den Gang entlang und bringe jeden in Position. Suche nach einem kleinen, blonden Jungen. Rede mit ihm. Er gibt Dir einen Cottage. Anschließend gehst Du wieder zum Aufzug. Fahre in den ersten Stock und gehe nach links. Rede mit Zell und leih ihm Deinen Ring. Rede mit Rinoa und verlasse diesen Bereich wieder. Squall wird auf die Brücke gerufen, während die beiden Gardens kollidieren. Der galbadianische Angriff ist im Gange.

Du steuerst nun Zell und sein Team. Die Invasion beginnt. Kopple einen GF mit jedem Teammitglied und gehe die Stufen hinunter. Bei der Kollision der Gardens wurde ein Stück des Bodens aufgerissen, und Rinoa klammert sich verzweifelt am Rand der Spalte fest. Zell muß schnell helfen, er findet jedoch keine geeigneten Geräte. Gehe zum vorderen Tor, wo der galbadianische Garden gerade zum zweiten Angriff ansetzt. Das Klassenzimmer im zweiten Stock liegt unter Beschuß, und Squall erteilt einige Anweisungen, bevor er zum Aufzug läuft. Bereite Deine GFs vor, denn im Klassenzimmer erwarten Dich vier Fallschirmjäger.

Mit Deinen GFs kannst Du die Bande schnell loswerden. Rede anschließend mit den eingeschüchterten Kadetten auf der rechten Seite. Sie ziehen ab, um nach einem sicheren Ort zu suchen. Squall wird per Interkom zur Berichterstattung auf die

Brücke gerufen. Dr. Kudowski erwartet Dich und schlägt vor, selbst zum Angriff überzugehen, statt sich nur zu verteidigen. Squall stimmt zu und hält vor der Truppe eine markige Ansprache, um sie auf den Kampf vorzubereiten. Zell und die anderen machen sich bereits auf den Weg zum Feind, doch Squall muß zunächst Rinoa retten. Laufe schnell zum Aufzug und fahre in den zweiten Stock, wo einer der jüngeren Schüler verschwunden ist. Gehe durch die Halle Richtung Deck. Dort liegt er auf dem Boden. Ein Fallschirmjäger greift an und drängt Dich an die Notausgangstür. Schau Dich kurz um und drücke dann den Knopf für den Notausstieg. Nun startet ein kleines Mini-Spiel: eine Auseinandersetzung zwischen Squall und dem Fallschirmjäger.

Nach dem Kampf rettet Squall Rinoa, und sie gibt ihm seinen Ring zurück. Laufe zum galbadianischen Garden. Im Innern warten bereits Zell und das Team. Wähle ein Dreierteam und kopple Deine GFs, dann speichere das Spiel. Nimm den rechten Gang und gehe dann rechts durch die Tür zu einigen Stufen. Im ersten Stock warten Raijin und Fujin, aber sie wissen auch nicht mehr, was Seifer da so alles treibt. Laufe an ihnen vorbei, dann nach links und dann rechts durch die Tür. Der versteinerte Student gibt Dir den ersten Zugangsschlüssel. Anschließend geht's wieder zurück zum Speicherpunkt.

Nimm jetzt den linken Gang und öffne die Tür auf der linken Seite. Dort findest Du die Eishockeybahn. Laufe über das Eis und hole Dir einige Protects am Draw-Punkt im Tor. Verlasse das Eis an der entfernten Seite, gehe durch den Korridor und durch eine Tür. Der Student gibt Dir den zweiten Zugangsschlüssel, und Du kannst wieder zu Speicherpunkt zurück. Laufe jetzt zur Treppe und gehe in den dritten Stock. Öffne die Tür und gehe auf die Tennisplätze. Am Draw-Punkt rechts gibt's Shells. Anschließend geht's die Stufen hinauf und in das Gebäude. Gehe den Korridor entlang zum Hauptplatz, wo Dich ein Boß-Monster erwartet. Du mußt nicht gegen diesen Gegner antreten.

Wenn Du's aber möchtest und gewinnst, bekommst Du einen neuen GF namens Cerberus.

Cerberus

Dieses Monster absorbiert elektrische Attacks und verwendet einige sehr mächtige Sprüche. Seine Schwanzattacke kostet rund 500 Schadenspunkte, seine Sprüche sogar bis zu 1.000. Beginne den Kampf, indem Du dem Gegner einige Triple-Sprüche klaust und sie auf Dein Team verteilst. Jetzt gibst Du dem Team noch Protect und Regen und holst Dir dann weitere Triples. Wenn sich Cerberus mit einem Triple belegt, verwende sofort Dispel, um den Spruch aufzuheben. Greife dann mit physischen Attacks an, um diesen GF niederzuringen. Du kannst ihm nach Deinem Sieg einen Speed Junction Scroll sowie 30 AP klauen.

Wenn Cerberus geschlagen ist, geht's nach Süden. Speichere das Spiel. Nimm nun den Pfad nach Westen. Gehe durch die Tür auf der linken Seite, und Du triffst wieder einen hilfreichen Studenten, der Dir die dritte und letzte Schlüsselkarte überreicht. Gehe wieder zurück zum Hauptraum. Nimm dann den Weg nach Norden bis zu einer Treppe. Steige die Treppe hinauf, gehe nach links und öffne mit der dritten Schlüsselkarte den Aufzug. Fahre nach oben und laufe dann nach rechts hinüber, um das Spiel zu speichern. Eine erneute Begegnung mit Seifer steht an.

Seifer

Seifer ist immer noch alles andere als unbesiegbar. Er hat einige neue Tricks drauf, von denen der gefährlichste wohl der Demon Slice mit gut 1.400 Schadenspunkten ist. Seifer knöpft sich in

erster Linie Squall vor und verwendet zunächst sein Schwert, bevor er auf Magie zurückgreift. Versorge ein Mitglied Deines Teams mit Triple und laß ihn dann die übrigen mit Protect belegen. Dies mindert den Schaden, den Seifers Schwertattacken anrichten. Mit Bio-Sprüchen und Deinen besten physischen Attacken zwingst Du ihn dann in die Knie. Hol Dir von ihm anschließend einige Mega Phoenixe.

Edea verspottet Dich und verschwindet dann wieder. Sie befindet sich jetzt im Hörsaal im darunterliegenden Stock. Bringe Deine Gesundheit auf Vordermann und speichere das Spiel, bevor Du in den Aufzug gehst. Gehe geradeaus und um den runden Balkon über der Haupthalle herum. Im Hörsaal inszeniert Edea einen beeindruckenden Auftritt, und der Kampf kann beginnen.

Seifer und Edea

Seifer steht zwischen Dir und der Zauberin, deshalb muß Du ihn zuerst kaltstellen. Er hat seit dem letzten Treffen nichts dazugelernt, hat sogar weniger Trefferpunkte wegen der Tracht Prügel von vorhin. Versorge ein Mitglied Deines Teams mit Triple und laß ihn dann das ganze Team mit Protect und Regen belegen. Jetzt wendest Du Deine stärksten physischen Attacken sowie Bios an, um ihn fertigzumachen. Wenn Du's geschafft hast, kommt Edea hinzu und beginnt mit einigen mächtigen Zaubersprüchen. Versuche, Dich mit Sleep oder Stop zu wehren, um Zeit zu gewinnen. Reflect ist hier nicht zu empfehlen, denn die Zauberin verwendet Sprüche, die dadurch nicht beeinträchtigt werden. Klaue ihr den GF Alexander und besiege sie dann mit physischen Mitteln. Außerdem kannst Du ihr noch eine Royal Crown stehlen und für den Sieg 50 AP einsacken.

Squalls Prügelei

Wenn Du den verschwundenen Schüler im zweiten Stock findest, greift ein Fallschirmjäger an. Du hast hier zwar mehrere Optionen, doch schließlich entdeckst Du den Knopf für den Notausstieg. Drücke den Knopf, und Du gelangst in ein Mini-Spiel. Hier mußt Du dem Fallschirmjäger so viel Schaden wie möglich zufügen und dabei seine Angriffe abwehren. Die Knopfbelegung für die Prügelei ist wie folgt:

- Blocken
 - △ Schlagen
 - × Treten
 - Todesschlag
-

DISK 3

Level 1 Edeas Haus

Squall schreckt aus dem Schlaf auf und rennt zum Krankenzentrum, um nach Rinoa zu sehen. Dort berichtet ihm Quintis per Interkom, daß die Zauberin zum Waisenhaus zurückgekehrt ist. Gehe zur Brücke und sprich mit Nida. Dann mache Dich auf die Reise. Halte in der Nähe des Waisenhauses an und verlasse den Garten. Gehe zum vorderen Tor. Alle warten darauf, daß Du die Führung übernimmst, also geh voran und öffne das Tor. Drinnen wartet Headmaster Cid, doch bevor Du mit ihm sprichst, holst Du Dir am Draw-Punkt links unten an der Treppe Curaga ab.

Rede mit Cid und folge ihm dann zum Strand. Dort fragst Du die Zauberin Edea, was eigentlich passiert ist. Sie war von einer sehr mächtigen Zauberin aus der Zukunft namens Ultimecia

besessen. Edea erklärt, daß Ultimecia es auf Ellone abgesehen hat und weitere Verbündete hat, darunter die Zauberin Adel von Esthar. Nach dem Gespräch gehst Du zurück zum Garden und erzählst den Schülern die Neuigkeiten.

Gehe zurück in den Krankenbereich zu Rinoa. Nun steuerst Du wieder Laguna. Du hast soeben einen neuen Job als Schauspieler angenommen und spielst die Rolle eines Ritters, der eine Jungfrau retten muß. Kiros und Ward ziehen das Drachenkostüm über, und der Regisseur startet die Kamera. Nun muß der Drache auftreten, doch an Stelle von Kiros und Ward taucht ein echter Drache auf. Alles flüchtet. Nur Du bleibst zurück mit Deinem albernen Schwert. Dieser Kampf ist ein kleines Mini-Spiel; mit dem Dreiecks-Knopf greifst Du an, und mit dem Quadrat-Knopf verteidigst Du Dich. Wenn Du erfolgreich bist, kannst Du den Hügel hinunterlaufen und Dich Deinen Freunden anschließen, bevor der Drache wieder auftaucht.

Der Drache

Dies ist kein wirklicher Boß, aber es wird auch kein Spaziergang. Wenn Du nicht optimal vorbereitet bist, kannst Du eine Menge Schaden einstecken. Nimm Dir vor dem Kampf die Zeit, das Spiel zu speichern und Deine GFs zu überprüfen. Du solltest keinen Fire- oder Aero-Zauber mit Deinen Attacken koppeln, denn dadurch wird der Drache nur geheilt. Verwende statt dessen Blizzaga und anschließend Deine physischen Attacken, um dieses Monster zu erledigen. Du kannst ihm einen Inferno Fang stehlen, mit dem Du Quintis die Fire Breath-Attacke beibringen kannst.

Laguna versucht, Squall die Situation zu erklären. Dieser ist beunruhigt über Rinoas derzeitigen Zustand und beschließt,

zum Waisenhaus zurückzukehren, um Edea nach der Position des weißen SeeD-Schiffes zu fragen. Gehe zurück zur Brücke und zu Edeas Haus. Rechts auf dem Boden findest Du eine alte Ausgabe der Timber Maniacs. Lies darin, gehe dann zum Strand und rede mit Edea. Sie erzählt, das Schiff liege in einer Bucht auf dem Centra-Kontinent vor Anker, und gibt Dir einen Brief, damit du an Bord gelassen wirst. Laufe zurück zum Garden und suche das Schiff, bevor jemand anderes Ellone in die Finger kriegt.

Waffen-Upgrades

Bevor Du Edea im Waisenhaus einen Besuch abstatteest, solltest Du Dich im nahegelegenen Wald umsehen. Es gibt dort zwar eine Menge Gegner, aber alle besitzen Spezialobjekte, die für das Aufrüsten Deiner Waffen nützlich sind. Halte besonders nach Blitz Ausschau; er hat die Betrayal Swords, mit denen Du Squalls Waffe zum Flame Saber aufrüsten kannst.

Seltene Karten

Wenn Du die Seifer-Karte noch nicht besitzt, kannst Du hier Headmaster Cid herausfordern. Und wenn Du Edea herausforderst, kannst Du ihre eigene Karte gewinnen. Sie ist allerdings eine Meisterin im Spiel, deshalb solltest Du speichern, bevor Du Jagd auf diese seltene Karte machst. Du kannst Dich hier auch an der Kartenclub-Nebenaufgabe beteiligen. Darin trittst Du gegen einige der besten Spieler des Gardens an. Gewöhnlich hängt in der vorderen Eingangshalle ein Typ herum, der Dir mehr darüber erzählen kann.

Level 2 Der große Salzsee

Stelle ein Dreierteam zusammen und mache Dich nach Norden auf den Weg, um das weiße Seed-Schiff zu suchen. Der einfachste Weg, das Schiff zu finden: Gehe auf der anderen Seite des Waldes ins Wasser und fahre zwischen zwei Inseln hindurch. Folge der Küste auf der rechten Seite, und Du entdeckst das Schiff, das hinter einer Klippe festgemacht hat.

Wenn Du an Bord gehst, erklärt Squall den Anlaß des Besuchs, doch man schenkt Dir keinen Glauben. Auf dem Schiff triffst Du Zone und Watts von den Forest Owls. Squall berichtet kurz von Rinoa, dann machen sich die beiden wieder an ihre Arbeit. Folge Zone hinauf zur Brücke und rede kurz mit ihm. Wenn Du seinerzeit in Timber ein Exemplar von The Girl Next Door aufgesammelt hast, wird er Dich darauf ansprechen und Dich bitten, es ihm zu geben. Gib ihm das Schmuddelblatt und nimm dafür eine Rename-Karte und eine GF Shiva-Karte entgegen.

Gehe zurück an Deck und rechts die Stufen hinunter zum Kapitän. Squall zeigt den Brief, und die beiden unterhalten sich. Anschließend kannst Du vom nahen Draw-Punkt einige Holys abziehen. Sprich erneut mit dem Kapitän. Er berichtet, wie Ellone während eines schweren Gefechts mit den Galbadianern auf ein Esthar-Schiff gesprungen ist. Du glaubst, sie befinde sich in Esthar und beschließt, dorthin zu reisen.

Sprich mit Quintis. Sie erzählt von einer Bahnverbindung von Fisherman's Horizon direkt nach Esthar. Rede mit Nida und stelle dann ein Dreierteam zusammen. Fahre nun mit Hilfe der Karte nach Osten, um Fisherman's Horizon zu finden. Dort wird Rinoa von Squall zum Bahnhof gebracht, wo er einige der anderen trifft. Edea schließt sich an. Sie ist ein spielbarer Charakter, hat aber keine Sprüche mehr auf Lager und wird Euch bald wieder verlassen. Selphie und Irvine haben das Gebiet ausgekundschaftet, und das Team beschließt, sich in östlicher

Richtung auf den Weg zu machen. Folge den Schienen, und Du befindest Dich wieder auf der Karte.

Gehe nach Osten in einen großen, weißen Krater und folge dem Weg ins Zentrum. Klettere rechts an dem riesigen Skelett empor und halte Dich weiterhin rechts. Rechts ist ein versteckter Draw-Punkt, wo es Meteors gibt. Überquere anschließend die Brücke und folge wieder dem Pfad. Bei einem weiteren Draw-Punkt bekommst Du Thundagas. Drücke dann X, um über den Vorsprung zu springen. Schließlich gerätst Du in eine Sackgasse. Gehe nach rechts und speichere das Spiel. Gehe dann nach links zum nächsten Boß.

Abadon

Dieses untote Monster tritt während des Kampfes in zwei Zuständen auf. In geduckter Haltung ist es schwach, und Deine physischen Attacken sind recht wirkungsvoll. In gestreckter Haltung ist Abadon jedoch nahezu unverwundbar. Obwohl dieses Wesen eine ziemlich hohe Zahl von Trefferpunkten hat, solltest Du problemlos damit fertigwerden. Beginne den Kampf mit einer Blind-Attacke, lege dann eine ordentliche Packung Flares nach, dadurch wird deine HP, sofern gekoppelt, ohne Ende erhöht. Verwende Feuerzauber und Holy-Sprüche, und klaue während des Kampfes ein Power Wrist. Wenn Abadon sich ausstreckt, kümmere Dich besser um Dein Team. Heile alle Statusbeeinträchtigungen mit Esuna, das Du von Abadon bekommst. Wenn Dein GF Leviathon die Recover-Fähigkeit beherrscht, kannst Du Abadon großen Schaden zufügen. Du kannst aber auch Alexanders Revive-Fähigkeit nutzen und den Kampf so mit einem Schlag beenden. Für den Sieg gibt's 40 AP.

Stelle nach dem Kampf Deine Gesundheit wieder her und folge anschließend weiter dem Pfad. Der Hintergrund gerät plötzlich

in Bewegung! Untersuche den Rand der Klippe. Du entdeckst eine versteckte Tür. Klettere über die unsichtbare Leiter, gehe über die Brücke und am Ende durch die Tür. Steige in den Aufzug und fahre nach oben. Offenbar hast Du Esthar gefunden.

Seltene Karten

Zone, den Du zuvor bereits getroffen hast, ist an Bord des weißen SeeD-Schiffes und braucht dringend anspruchsvollen Lesestoff. Wenn Du bei Deinem Besuch bei den Timber Maniacs ein Exemplar von The Girl Next Door mitgenommen hast, entdeckt er es in Deinem Inventar. Wenn Du ihm das Magazin schenkst, zeigt er sich erkenntlich und revanchiert sich mit der Shiva-Karte und einer Rename-Karte, mit der Du die Namen Deiner GFs ändern kannst.

Level 3 Esthar

Du triffst im Stadtzentrum ein, wirst plötzlich ohnmächtig und gelangst in die Traumwelt. Offenbar sind Laguna und seine Kollegen kräftig bei der Arbeit, und die Wachen sind von Deiner Redseligkeit nicht sonderlich beeindruckt. Wenn sie sich umdrehen, rede mit den anderen Arbeitern und helfe ihnen heraus. Die Wachen kehren zurück, und ein Kampf beginnt. Ward und Kiros treffen ein, verfolgt von einem weiteren Wächter. Bereite Dich vor und wehre die Wächter ab, um Deinen Fluchtweg zu sichern.

Nimm den Aufzug und fahre ins Erdgeschoß, wo Du Dr. Odine triffst. Achte auf den Ausgang an der rechten Seite. Deine neuen Freunde warten draußen auf Dich und bieten hilfreiche Informationen an. Offenbar weiß Dr. Odine, wo sich Ellone aufhält, und Laguna beschließt, ihm einen Besuch abzustatten.

Vor dem Rückweg speicherst Du das Spiel neben der Tür und holst Dir vom Draw-Punkt einige Death-Sprüche.

Wenn Du das Gebäude wieder betrittst, ist der Doktor nirgendwo zu erblicken. Links auf dem Boden findest Du die erste Ausgabe des Weapons Monthly. Gehe zurück in den Aufzug. Unten wartet Dr. Odine. Du wirst sofort von Esthar-Wachen angegriffen. Nach dem Kampf nimmt Dr. Odine den Aufzug und ist wieder verschwunden. Verfolge ihn nach oben und nach draußen. Er erzählt schließlich, daß sich Ellone im O-Lab befindet. Der Assistent gibt eine wirre Wegbeschreibung zum besten, und Ihr setzt Euch alle ins Fahrzeug. Vor einem anderen Gebäude werdet Ihr wieder herausgelassen. Esthar-Wachen kommen herbei und greifen an.

Nach dem Kampf suchst Du nach einem Draw-Punkt und holst Dir dort Doubles. Untersuche das Objekt in der Mitte des Raumes. Es bewegt sich etwas. Steig auf und fahre zu einer anderen Tür. Untersuche die linke Seite des Raumes nach einem versteckten Draw-Punkt. Hier gibt's Flares. Öffne die Tür und gehe in den nächsten Raum. Die Soldaten bemerken Dich, und es kommt erneut zu einem Kampf.

Nun gehst Du nach rechts zu dem Steuerpult und fummelst daran herum. Die Türen zu Ellones Zimmer werden geöffnet, und wenn Du ans Ende des Raumes gehst, kannst Du sie sehen. Fahre zurück zum darunterliegenden Raum und gehe beim Draw-Punkt durch die Tür zu Ellone. Laguna entschuldigt sich für seine Verspätung, und der Traum ist zu Ende.

Als das Team aufwacht, kommt ein Vertreter der Stadt herbei und bittet sie, ihn zum Präsidentenpalast zu begleiten. Bald trifft auch Dr. Odine ein und erzählt, daß er Edea heilen könne. Schließlich willigt er auch ein, Euch zu Ellone zu führen. Dafür will er aber Rinoa unter ärztlicher Aufsicht halten, während Ihr Eure Reise vorbereitet. Du bist einverstanden, verläßt den Palast und gehst in die Stadt. Du kannst Dich hier ein bißchen umsehen und mit vielen neuen Kartenspielern zocken, wenn

Du möchtest. Außerdem kannst Du Einkäufe erledigen.

In Esthar City kann jeder Ort mit Hilfe der kleinen, runden Lifter erreicht werden. Stelle Dich neben einen Lifter, und Du kannst das gewünschte Ziel auswählen. Die Stadt ist zwar recht groß, aber nicht sonderlich interessant. Besuchen solltest Du auf jeden Fall die Einkaufszone, wo Du Magazine, Nachschub und Upgrades für Deine Waffen kaufen kannst. Über die Stadt sind ein paar Draw-Punkte verteilt, die ebenfalls einen Besuch wert sind, denn dort findest Du Quakes, Tornados und Deaths. Nach dem Bummel gehst Du zum Autoverleih und holst Dir für 3.000 Gil einen Wagen.

Es führt nur ein Weg aus der Stadt hinaus, der jedoch gesperrt ist. Wenn Du ein Loch im Zaun entdeckst, erkennst Du direkt vor Dir Dr. Odines Labor. Suche auf der Karte das Lunar Gate, steig aus dem Wagen und gehe hinein. Du wirst begrüßt. Angelo taucht auf und bellt einige Male. Squall beruhigt den Hund und folgt der jungen Dame in den nächsten Raum. Squall muß jetzt ein Einsatzteam für die Reise ins All zusammenstellen und seinen Stellvertreter ernennen. Zell scheint für diesen Job geeignet zu sein, denn Du wirst da oben nicht Deine besten Kämpfer benötigen. Steige in die Kapsel, und los geht's!

Als Zell und seine Freunde das Lunar Gate verlassen, hören sie ein lautes Krachen und beschließen, zur Stadt zurückzukehren, um nach Dr. Odine zu sehen. Steige in den Mietwagen und fahre zurück zum Haupttor. In der Stadt steigst Du auf den nächsten Lifter und fährst zum Labor. Rede mit dem Kerl an der Tür und gehe in das Gebäude. Am Draw-Punkt gibt's Doubles. Steige auf den Lifter und fahre zu einer anderen Tür. Dort gibt es einen Draw-Punkt mit Flares. Schließlich gehst Du durch die Tür und sprichst mit dem Doktor.

Odine erläutert das gewaltige Gebilde und fragt, ob das Team an Bord kommen und sich umsehen möchte. Zell ist einverstanden. Dr. Odine erklärt, daß es drei Punkte in der Stadt

gibt, wo man an Bord gehen kann. Der erste Punkt ist das Stadtzentrum. Hier benötigt man 12.00 – 15.00 Minuten, um an Bord zu gehen. Der zweite Punkt liegt an der Kreuzung der beiden Fluglinien. Wenn die Pandora eintrifft, zeigt die Uhr 10.00 – 15.00 an. Der dritte Kontaktpunkt befindet sich nördlich der Einkaufszone. Die Uhr muß weniger als 3.00 anzeigen. Am besten ist es, die Lunatic Pandora am ersten Kontaktpunkt zu besteigen, so hast Du mehr Zeit für Erkundungen. Bevor Du an Bord gehst, überprüfe Deine GFs und bringe Deine Gesundheit auf den Maximalwert.

Verlasse das Labor und gehe nach rechts und weiter an den beiden Zeichen vorbei. An der nächsten Kreuzung gehst Du nach Norden und gehst links die Treppe hinauf. Halte Dich links, und Du gelangst zum ersten Kontaktpunkt. Einige galbadianische Soldaten wollen Dich aufhalten. Mache kurzen Prozeß. Die Lunatic Pandora nähert sich, und eine kleine Tür wird geöffnet. Zwei Soldaten kommen heraus und greifen Dich an. Töte sie möglichst schnell und gehe dann an Bord.

Wenn die Zeit knapp wird, mußt Du weiter zum zweiten Kontaktpunkt, wo Dich noch mehr Soldaten erwarten. An Bord der Lunatic Pandora untersuchst Du die rechte Seite der Stufen nach einem Draw-Punkt für Meteors. Hol Dir ein paar dieser Sprüche und gehe die Stufen hinauf zu einem weiteren Draw-Punkt, diesmal mit Curaga. Steige in den blauen Aufzug und fahre in den nächsten Stock. Gehe dort den Korridor entlang. Gehe an der ersten Kreuzung nach links und folge dem Gang zu einem roten Aufzug. Gehe nach rechts, eine versteckte Treppe hinunter und steige die Leiter nach unten hinab. Hier steht ein Draw-Punkt mit Confuses. Gehe anschließend nach rechts, und Du stößt auf LuvLuv G.

Kehre zurück zum roten Aufzug und fahre in die Eingangshalle. Nimm jetzt links den grünen Aufzug. Am Ende der kurzen Reise findest Du eine weitere frostige Passage mit einem Draw-Punkt

für Holys auf der linken Seite. Gehe weiter und speichere das Spiel. Halte Dich jetzt nördlich, und Du stößt auf ein merkwürdiges Objekt, das Dich aus der Lunatic Pandora hinausbefördert. Zell ist enttäuscht, daß die Reise bereits beendet ist.

Magazine

Leseratten finden in Karen's Bookstore ein hervorragendes Sortiment an Magazinen. Weapons Monthly enthält sämtliche Informationen über die zum Aufrüsten von Waffen erforderlichen Objekte. Und in Combat King erfährt Zell neue Moves für seine Limit Break. Auch einige neue Magazine sind im Angebot. Der Sekretär des Präsidenten klagt über die Unmengen von Magazinen, die seine Lordschaft zu kaufen pflegen. Er hinterläßt Dir eine Ausgabe des Occult Fan IV. Dann gibt's da noch auf der höchsten Brücke einen Soldaten, der Dir sein Exemplar von Combat King 004 vermachst, wenn Du ihn nur genügend damit nervst.

Seltene Karten

In Esthar gibt es ziemlich viele Kartenspieler, aber nur einer besitzt seltene Karten. Nachdem Du Dich einverstanden erklärt hast, daß Dr. Odine sich um Rinoa kümmert, redest Du mit ihm und forderst ihn zum Spiel heraus. Wenn Du gut genug bist, kannst Du Wards Karte gewinnen.

Level 4 Die Mondbasis

Squall und sein Team treffen sicher auf der Mondbasis ein und werden in einer kleinen Kammer aufgetaut. Nach einer Weile kommt ein gewisser Piet und schlägt vor, Rinoa sofort in den

Krankenbereich zu bringen. Folge Piet durch die Tür und speichere dann links das Spiel. Gehe durch die rechte Tür und lege Rinoa aufs Bett. Gehe dann zurück zum Speicherpunkt. Gehe rechts durch die Tür hinaus und dann nach Norden zu einer kleinen Treppe. Gehe hinauf und über die Brücke. Hier triffst Du auf Ellone. Squall bittet sie um Hilfe. Dann geht's zurück, die Treppe hinunter und direkt geradeaus zum Kontrollraum.

Sieh Dir die Schalttafel rechts genau an: Alle Monster auf dem Mond finden sich zum Lunar Cry zusammen. Befrage andere Personen zu diesem ungewöhnlichen Ereignis und gehe dann zurück in den Krankenbereich. Du kommst jedoch nicht weit: Es wird Alarm ausgelöst, und die Crew gerät in Panik. Squall eilt zu Rinoa, doch als er eintrifft, sieht er eine geisterhafte Figur vorbeigehen. Wenn Du sie zu berühren versuchst, wirst Du von einem Energiefeld fortgeschleudert. Folge Rinoa in den Kontrollraum und warte, bis sie die erste Schleuse deaktiviert hat. Anschließend geht Rinoa in den Umkleideraum im zweiten Stock.

Schau rechts in den Monitor: Die Monster kommen näher. Verlasse den Kontrollraum und laufe über die Treppe nach oben. Das Lunar Cry-Ereignis hat begonnen. Gehe links in den Umkleideraum, und Du siehst Rinoa, die sich in die Luftschleuse begibt, um nach draußen zu gelangen. Springe rechts in eine der Kabinen und zieh den Raumanzug über. Folge Rinoa in die Luftschleuse. Leider schließen sich die Türen, und Du kannst nicht heraus. Kehre zurück in den Kontrollraum und sprich mit Piet. Der Lunar Cry ist unterdessen in vollem Gange, und Rinoa treibt ohne Halt durchs All.

Bitte Ellone um Hilfe und folge ihr in einen kleinen Aufzug. Speichere unten angekommen das Spiel und gehe rechts durch die Tür, um zu fliehen. Squall fragt Ellone, was vor dem Unglück mit Rinoa geschehen sei. Offenbar hat Ultimecia Rinoas Körper in Besitz genommen, nachdem sie Edeas Körper

verlassen hatte. Rinoa steckt noch immer in Schwierigkeiten. Squall hat eine letzte Chance, sie zu retten. Tollkühn klettert er die Leiter hinauf und begibt sich nach draußen. Du hast jetzt 90 Sekunden Zeit, um Rinoa einzufangen. Mit dem Dreiecks-Knopf kannst Du Deine Bewegungen beschleunigen. Aber Vorsicht: Du hast nur eine begrenzte Menge an Treibstoff! Wenn Squall Rinoa erreicht hat, hängen sich beide an ein Schiff in der Nähe an.

Seltene Karten

Auf der Mondbasis hast Du die einmalige Gelegenheit, einige äußerst seltene Karten zu bekommen. Die Spielregeln auf der Mondbasis gefallen Dir zwar überhaupt nicht, aber wenn Du vorher speicherst, wirst Du damit schon zurechtkommen. Fordere zunächst Piet im Kontrollzentrum heraus. Von ihm kannst Du eine GF Alexander-Karte gewinnen. Die hier gültige Zufallsregel besagt, daß Du ihn möglicherweise mehrmals auffordern mußt, bevor Du die Karte gewinnen kannst. Das zweite Schätzchen ist die Laguna-Karte, die sich derzeit in Ellones Besitz befindet. Fordere sie heraus, bevor Du mit ihr sprichst, dann hast Du die Chance, diese gefragte Karte zu schnappen.

Level 5 Ragnarok

Speichere das Spiel am nahegelegenen Speicherpunkt und gehe dann durch die Tür Richtung Norden. Du bist jetzt bereit, die Ragnarok zu erkunden. Kopple Deine GFs und gehe durch die nächste Tür. Halte an, um ein wenig über die Besatzung des Schiffes zu erfahren. Gehe weiter zum Ende der Halle, halte Dich dann rechts und schleiche vorsichtig die Stufen hinab, um nicht entdeckt zu werden. Dort unten erwartet Dich ein großes Monster, das Dich angreift, sobald Du mit dem Fuß den Boden

berührst.

Töte den Alien und gehe durch die Tür nach Norden, wo du einen roten Alien findest. Du willst nicht kämpfen, weil Du zunächst den Zwilling des lilafarbenen Monsters auftreiben mußt. Spurte also links durch die Tür, bevor der Alien Dich in die Finger kriegt. Kriegt er Dich dennoch, mußt Du wieder durch die Tür nach Süden zurückkehren und den lila Alien erneut bezwingen. Im nächsten Raum findest Du den Zwilling des ersten Aliens und kannst ihn fertigmachen. Dies bewirkt denn auch das endgültige Ableben des ersten lila Monsters.

Kehre zurück nach rechts und kämpfe mit dem ersten roten Alien im Gang. Nun mußt Du den Zwilling suchen. Gehe nach Süden und dann die Treppe hinauf in den ersten Stock. Wenn das rote Paar gekillt ist, kannst Du die Treppe wieder hinuntersteigen und nach einer kleinen Tür in der rechten oberen Ecke suchen. Dort wartet schon ein grüner Alien auf Dich. Speichere nach dem Kampf das Spiel und heile eventuelle Statuswirkungen. Anschließend geht's nach Süden und dann durch die nördliche Tür, wo Du den ersten roten Alien getroffen hast.

Am Ende des Ganges befindet sich ein Draw-Punkt mit Cura. Gehe anschließend links durch die Tür. Gehe geradeaus über den Gang und durch die gegenüberliegende Tür, wo Du den zweiten grünen Alien findest. Nach dem Kampf sind die Türen geöffnet, und Du hast Zutritt zu anderen Bereichen des Schiffes. Gehe durch die linke Tür, dort findest Du in einem kleinen Kontrollraum den ersten gelben Alien. Untersuche den Computer am anderen Ende des Raumes, und ein Bericht über Monster und wie sie zu töten sind wird angezeigt.

Jetzt fehlt Dir nur noch ein Monster. Gehe also zurück zur Treppe und hinauf in den ersten Stock. Am Draw-Punkt auf der linken Seite holst Du Dir Life-Sprüche und gehst dann zurück zur Luftschleuse. Auf dem Flur triffst Du den zweiten gelben Alien. Wenn der dann bezwungen ist, kannst Du die Ragnarok

unbekümmert erforschen, Du kannst sogar das Kommando übernehmen. Gehe zurück durch die Halle und öffne oben an der Treppe die Tür. Hier ist der Aufzug, der vom zweiten grünen Alien bewacht wurde. Fahre mit dem Aufzug nach oben zur Brücke, und Du kannst über das Schaltpult Kontakt mit der Heimat aufnehmen.

Folge den Anweisungen zur Eingabe der Steuerungsdaten und bringe die Ragnarok sicher nach Hause. Bei der Ankunft werdet Ihr begrüßt, und Rinoa wird gleich fortgeführt, um sie vor dem erneuten Zugriff Ultimecias zu schützen. Von den Wachen erfährst Du, daß Rinoa nach Sorceress Memorial gebracht wird. Kehre zur Ragnarok zurück und gehe durch die linke Tür. Du erreichst einen kleinen Kontrollraum. Quintis und der Rest der Gang schließen sich an. Ihr plant, Rinoa aus den Händen der Entführer zu befreien. Gehe zurück zur Brücke und bereite Dich auf die nächste Reise vor.

Aliens im Doppelpack

Die Aliens an Bord der Ragnarok sind immer paarweise vorhanden. Es gibt sie in den Farben Lila, Rot, Grün und Gelb. Wenn Du einen Alien besiegst, ist er nur vorübergehend inaktiv, sofern Du nicht auch seinen Zwilling tötest. Du mußt die Aliens also immer paarweise, einer nach dem anderen töten, sonst können sie sich selbst wiederbeleben. Der eigentlich Kampf ist nicht besonders hart, solange Du Sleep mit Deiner Verteidigung gekoppelt hast.

Level 6 Zauberin-Gedenkstätte

Du kannst nun mit der Ragnarok durch die Welt navigieren und viele Orte besuchen, die zuvor nicht erreichbar waren. Suche mit Hilfe der Karte den Ort Sorceress Memorial und parke

dann draußen die Ragnarok. Speichere das Spiel und kopple alle GFs, die Du hast, denn hier könnten Monster lauern. Wenn Du die Treppe erreichst, steigst Du nach oben und holst Dir links am Draw-Point einige Stop-Sprüche. Rede mit den Wachen an der Tür, und sie lassen Dich in die Gedenkstätte.

Squall und seine Freunde quatschen einige Arbeiter an und berichten ihnen, daß sie Rinoa befreien wollen. Ein Arbeiter spurtet nach links davon. Folge ihm schnell, und Squall kann mit seiner Gunblade Rinoa aus der Zelle befreien. Als das Team den Ort verlassen will, stellt sich ihnen eine riesige Gestalt in den Weg, die aber nicht angreift. Das Team erreicht sicher die Ragnarok. Rinoa bittet darum, erneut das Waisenhaus aufzusuchen. Alle halten das für eine gute Idee.

Fliege nach Süden über das Meer und zum Waisenhaus neben dem Leuchtturm. Folge Angelo nach links zu einem Feld voller Blumen. Rinoa schließt sich Squall an, und beide reden über Rinoas augenblickliche Situation. Squall versichert ihr, daß Ultimecia die Zauberin ist, die er sucht. Zell platzt dazwischen und bringt die Meldung, daß der Palast in Esthar die SeeD-Truppe für eine weitere Mission engagieren möchte. Als Ihr das Waisenhaus verlassen wollt, erscheint Edea. Sie ermahnt Euch, niemals aufzugeben.

Klettere wieder an Bord der Ragnarok und fliege zurück nach Esthar City. Halte über der Airstation an, um den langen Fußweg in die City zu vermeiden. Gehe die Straße hinunter bis zur ersten Kreuzung und dann nach rechts, wo Du einen Speicherpunkt findest. Die Lifter sind zur Zeit nicht in Betrieb, ihr müßt also zu Fuß zum Palast gehen. In der Stadt lungern außerdem einige Monster herum. Gehe weiter die Straße entlang und nimm dann den Weg nach Norden. Gehe an der Treppe vorbei und an der nächsten Kreuzung nach rechts. Versorge Dich links am Draw-Punkt mit Blizzards. Gehe dann weiter nach Norden zum Palast von Esthar.

Gehe am ersten Raum vorbei und weiter durch die Halle, bis

Du einige Türen erreichst. Rede mit den Wachen und betrete dann den Raum. Du findest dort Ward, Kiros und Laguna, die Dich bereits erwarten. Laguna ist der Präsident von Esthar und hat alle Informationen, die Du benötigst. Du kannst ihn z.B. nach Ellone und Raine fragen oder aber gleich zur Sache kommen und die Mission ansprechen. Dr. Odine taucht auf und erklärt, warum Ultimecia hinter Ellone her ist und wie sie mit einer Maschine andere Zauberinnen in ihre Gewalt bringt. Dann verkündet er, daß Ihr, um die Welt zu retten, Ultimecia in der Zukunft aufsuchen und auch dort vernichten müßt.

Der Doktor stellt den Plan vor, und alle stimmen zu. Rede also mit Laguna und gehe dann zur Ragnarok zurück. Laguna erklärt den Plan ein weiteres Mal und bietet seinen Rat an, um dem Team zu helfen, mit den Kräften umzugehen, denen sie sich gegenübersehen werden. Wenn alles soweit klar ist, kopple Deine GFs, speichere das Spiel auf der Weltkarte und begib Dich dann nach Tears Point, um die Lunatic Pandora zu erreichen.

Ragnarok

Von nun an kannst Du die Ragnarok als Hauptverkehrsmittel verwenden. Dieses Schiff kann jeden beliebigen Ort auf der Weltkarte erreichen und muß, anders als die Mietwagen, nicht ständig neu betankt werden. Hier die Steuerelemente für die Ragnarok:

D-Pad	Steuern
Analog-Pad	Steuern
	Beschleunigen
	Rückwärts
	Ein-/Aussteigen
	Kameraposition ändern

Seltene Karten

Wenn Du nach Esthar zurückkehrst, wird Squall im Präsidentenpalast mit Laguna, Kiros und Ward zusammentreffen. Ihr könnt über die anstehende Mission oder über vergangene Heldentaten plaudern. Mit Laguna kannst Du aber auch gar trefflich zocken. Laguna besitzt Squalls Karte und ist im übrigen ein hervorragender Spieler. Speichere den Spielstand und sprich ihn dann auf der Brücke der Ragnarok an, bevor Ihr Tears Point erreicht.

Level 7 Lunatic Pandora

Als Du in Tears Point eintriffst, siehst Du über Dir bereits die Lunatic Pandora schweben. Ramme dieses riesige Gerät. Die Ragnarok wird ein Loch in die Pandora brechen, durch das das Team hinübergelangen kann. Verlasse das Schiff durch die Tür hinter der Brücke und gehe die Stufen hinunter in die Lunatic Pandora. Bevor Du Dich umsehen kannst, wirst Du schon von Fujin und Raijin begrüßt, die Dich aufzuhalten versuchen. Schon wieder kämpfen!

Fujin und Raijin

Die beiden haben seit der letzten Begegnung ihr Training verschärft und einige neue Techniken erlernt. Fujin ist immer noch der Heiler des Duos und versorgt Raijin mit Regen, wenn dieser schwer getroffen wurde. Die zwei greifen mit schweren physischen Attacken an, die gut 800 Schadenpunkte bewirken können. Daneben verfügen Sie auch über Zaubersprüche wie z.B. Meteor. In den ersten paar Runden des Kampfes solltest Du Dich um den Schutz Deines Teams kümmern. Ein Mitglied des Teams erhält Triple und belegt dann das ganze Team mit Protect und Regen. Jetzt greifst Du sowohl Fujin als auch Raijin

mit Reflect an, so daß sämtlicher Heilzauber der beiden auf ein Mitglied Deines Teams abgelenkt wird. Behalte die Gesundheitsanzeigen im Auge. Verwende physische Attacken, um die Gegner zu ermüden. Du kannst ihnen Megalixirs stehlen und erhältst für den Sieg 20 AP.

Nimm Dir nach dem Kampf die Zeit, Dein Team zu heilen, und gehe weiter die Stufen hinunter in die Lunatic Pandora. Im Innern des Schiffes gehst Du nach links und gelangst zu einer Treppe und einem Speicherpunkt. Gehe dann links in den Korridor. Gehe bis ans Ende durch und nimm den blauen Aufzug in die Eingangshalle. Dort findest Du einen Draw-Punkt mit Curaga. Das Innere der Lunatic Pandora ist noch immer so angeordnet, wie Du es in Esthar kennengelernt hast. Du wirst Dich also zurechtfinden.

Gehe in den grünen Aufzug und fahre nach unten. Gehe dann den Gang entlang und suche links eine kleine Nische. Hier findest Du eine Speed Junction Scroll, dann geht's weiter bis zum Speicherpunkt. Gehe weiter bis zur Kreuzung und dann in nördlicher Richtung. Du triffst schon wieder auf Fujin und Raijin. Die beiden haben allerdings inzwischen die Nase voll von Dir und machen Dich, statt anzugreifen, mit Mobile Type 8 bekannt.

Mobile Type 8

Dieses Monster kann sich zu einem wahren Alptraum entwickeln, wenn man es nicht richtig anpackt. Mobile Type 8 verfügt über zwei unterschiedliche Angriffspositionen, und die mußt Du unbedingt beachten. Während des Kampfes werden sich die beiden seitlichen Droiden plötzlich von dem Hauptgegner lösen. Dann solltest Du sofort sämtliche Attacken gegen Mobile Type 8 einstellen. Der Boß wendet nun seine

Superwaffe an, die das gesamte Team auf nur einen Trefferpunkt herunterschraubt. Heile Dich schnell mit Curaga-Sprüchen, damit die nächste Angriffswelle nicht die letzte ist. Während die beiden Droiden von der Haupteinheit getrennt sind, kannst Du diese angreifen, ohne daß sie mit Zielsuchraketen reagiert. Beginne den Kampf mit Regen für das gesamte Team. Außerdem sollte einer die Fähigkeit besitzen, in einer Runde drei Sprüche abzulassen. Konzentriere Deine gesamte Feuerkraft auf das Monster in der Mitte, denn wenn dieses erst einmal zerstört ist, sind auch die Droiden hinüber. Wenn der Kampf schließlich gewonnen ist, erhältst Du 40 AP. Außerdem kannst Du dem Kerl sehr nützliche Dinge klauen, z.B. Str Up, Vit Up und eine Laserkanone.

Nach der Schlacht gehst Du den Gang weiter bis ans Ende und in den Aufzug. Fujin und Raijin warten mit Ellone und beschließen, Seifer und Squall die Differenzen unter sich ausmachen zu lassen. Squall bittet Ellone, draußen auf Laguna zu warten. Fujin und Raijin machen sich aus dem Staub. Jetzt ist Seifer wieder am Zuge.

Seifer

Seifer hat wieder etwas dazugelernt, ist aber immer noch kein ernstzunehmender Gegner für Dich. Er verläßt sich hauptsächlich auf seine physischen Stärken, mit denen er einen 800er Schaden anrichten kann. Manchmal verwendet er aber auch Firagas und Flares. Weise einem Mitglied Deines Teams zunächst eine ordentliche Portion Triple zu, und dann gib'ts Protect und Regen für das ganze Team. Nun ziehst Du von Seifer ein paar Aura-Sprüche ab und reichst sie an Dein Team weiter. Mit Aura können Deine Kämpfer Limit Break-Techniken anwenden, die maximalen Schaden anrichten, ohne daß Deine

Gesundheit beeinträchtigt wird. Ansonsten kannst Du von Seifer noch den Holy War klauen. Für den Sieg winken Dir 40 AP.

Rinoa ist ziemlich aufgewühlt ob des zähen Kampfes und entfernt sich, um Einkehr zu halten. Schon sieht Seifer seine Chance, springt auf und verfolgt sie. Er bringt sie zur Zauberin. Jetzt nur nichts überstürzen. Um Dich etwas abzulenken, solltest Du eine neue – die letzte – Disk einlegen.

DISK 4

Level 1 Zeitrafferwelt

Wenn Du Seifer bezwungen hast, gehst Du zurück an den Ort, wo Du Mobile Type 8 getroffen hast, und kletterst auf das Gebilde auf der rechten Seite. Klettere die zweite Leiter hinauf und hol Dir am versteckten Draw-Punkt einige Break-Sprüche. Anschließend steigst Du wieder herunter und gehst weiter durch die geneigte Röhre nach oben. Hier geht's nach rechts und über eine Brücke und weiter in eine Höhle. Hier befinden sich Seifer und Rinoa sowie die Zauberin Adel. Adel schnappt sich Rinoa, und der Kampf beginnt.

Adel

Dieser Kampf ist sehr schwierig, denn Du mußt Dein Feuer auf Adel konzentrieren und NICHT auf Rinoa, hinter der sie sich verbirgt. Sollte Rinoa während der Schlacht zu Tode kommen, ist das Spiel für Dich gelaufen, und Du mußt neu starten. Verzichte also auf Zauberattacken, die ihr schaden könnten. Adel hat einige äußerst mächtige Zauberattacken drauf und greift

regelmäßig mit Ultima an, was für Dich gleichbedeutend ist mit bis zu 2.500 Schadenpunkten. Halte Deine Gesundheit im grünen Bereich, indem Du das Team mit Regen belegst. Dies solltest Du auch mit Rinoa tun, denn Adel versorgt ihre eigene Gesundheit mit der Rinoas. Verwende physische Attacken gegen Adel und Curaga-Sprüche, um Dein Team bei Bedarf zu heilen. Schließlich wird Adel schwach, und Du kannst zum tödlichen Schlag ausholen. Du kannst ihr übrigens eine Samantha Soul klauen.

Anschließend tauchen Laguna und Ellone auf. Ellone schickt Rinoa in die Vergangenheit. Kurz darauf wird sie sie wieder in die Gegenwart holen, und die Zeitrafferwelt entsteht. Squall und seine Freunde reisen eine Weile lang durch die Zeit und fragen sich, was als nächstes passieren wird. Squall schlägt dem Team vor, zu Edeas Haus zu gehen. Speichere am Speicherpunkt und folge dem Gang in einen dunklen Raum, wo der nächste Kampf bevorsteht.

Zauberinnen

Bei diesem Kampf geht es gegen zwei schwächliche Zauberinnen, die verschwinden und in anderen Zeitzonen wieder auftauchen. Du wirst keine Probleme damit haben, sie niederzuringen. Sie greifen Dich mit leichten Zaubersprüchen an, aber mit Regen für das ganze Team kannst Du darüber nur lachen. Klaue Dir von den beiden möglichst viele Meteor Stones – jedesmal wenn sie auftauchen, haben sie eines dieser wertvollen Objekte für Dich mitgebracht. Schließlich triffst Du dann auf den wahren Boß – ein häßliches Wesen, das über starke Zauberkräfte gebietet. Diese Zauberin ist reichlich clever, denn sie beantwortet Deine Angriffe mit einer Tastattacke, wenn Du sie getroffen hast. Später wechselt sie dann zu Ultima, und ein Fünfsekunden-Countdown beginnt. Während dieser

Zeit wird sie Deine Attacken nicht erwidern, und Du hast Zeit, um Dein Team zu heilen. Greife dann schnell wieder an, und zwar mit allem, was Du auf der Pfanne hast. Sehr empfehlenswert ist es, ein Mitglied Deines Teams mit Triple zu belegen, so daß alle in einer einzigen Aktion geheilt werden können. So erhältst Du zwei Ersatzfiguren, die der Zauberin ernsthaften Schaden zufügen können. Bei einem Sieg gibt es einige Flare Stones und 55AP.

Nach dem Kampf trifft sich das Team vor Edeas Haus. Gehe nach rechts und durch die Tür, dann durch die nördliche Tür wieder hinaus zum Strand. Wenn Du am Strand eintriffst, ändert sich die Szenerie, und Du siehst zum ersten Mal Ultimecias Schloß. Gehe nach Norden zum Draw-Punkt mit Triples und weiter nördlich zu einer großen Kette. Klettere hinauf und speichere das Spiel.

Drei Portale

Während Du die Kette hinaufkletterst, siehst Du auf der linken Seite drei Portale. Wenn Du durch diese Portale springst, gelangst Du zur Weltkarte, und Du kannst einige weitere Objekte einsammeln. Rüste Deine Waffen auf und hol Dir noch ein paar Karten. Hier sind die Orte, zu denen die Portale führen:

- | | |
|-----------------|----------------------|
| Portal 1 | Deling |
| Portal 2 | Centra Plains |
| Portal 3 | Esthar Coast |

Level 2 Ultimecias Schloß

Bevor Du das Schloß betrittst, teilst Du Dein Team in zwei

Gruppen. Bei allen Kämpfern mußt Du Magie mit HP und Attacken koppeln. Dann geht's die Stufen hinauf ins Schloß. Im Innern trifft Ihr auf Ultimecias Diener. Sie werden Euch alle Kräfte rauben. Euch bleibt keine andere Wahl, als zu kämpfen. Gehe die Treppe hinauf, und Du triffst auf den ersten von Ultimecias Dienern, Sphinxara.

Sphinxara

Dieses Monster sollte kein Problem darstellen, vorausgesetzt Du hast vorm Schloß die Statistiken Deiner Teammitglieder entsprechend angepaßt. Sphinxara wird andere Monster zu Hilfe rufen, konzentriere jedoch Deine gesamte Feuerkraft auf den Boß. Hier können wir Dir leider keine nennenswerten Taktiken an die Hand geben, hau einfach immer nur drauf; irgendwann hat sie die Nase voll und stirbt. Für den Sieg bekommst Du zwei Wizard Stones, ein Megalixir und 30 AP.

Wenn der Kampf vorbei ist, kannst Du Dir aussuchen, welche Deiner Kräfte Du wiederhaben möchtest. Die Zauber-Fähigkeit ist hier keine schlechte Wahl, denn Du kannst Dich mit den zuvor eingesammelten Sprüchen heilen. Gehe oben an der Treppe durch die Türen und über den Gang, bis plötzlich ein Leuchter herabfällt. Du gerätst in den darunterliegenden Raum. Gehe vorwärts und öffne die Luke im Boden. Klettere die Wendeltreppe hinunter, und Du triffst Ultimecias zweiten Diener, Tri-Point.

Tri-Point

Dieser Kampf ist eine Nummer härter als der letzte, aber er ist zu schaffen, wenn Du Deine Magie richtig koppelst. Wenn Du Tri-Point triffst, antwortet er mit seiner Mega Spark-Attacke, die

dem gesamten Team 3.000 Schadenpunkte zufügen kann. Du solltest Thunder-Zauber mit Deiner Verteidigung koppeln, um den Schaden dieser Attacke zu mildern oder sie zu absorbieren. Seine andere Spezialität ist die Peitschenattacke, die einer einzelnen Figur 4.000 Schadenpunkte zufügen kann. Nimm Deine stärksten Attacken und verwende Fire- und Ice-Sprüche, um die fliegende Bestie zu töten. Du erhältst eine Rocket Engine und 30 AP.

Wenn der zweite Diener erledigt ist, kannst Du eine weitere Kraft auswählen, die Deinem Team zurückgegeben wird. Anschließend holst Du Dir in der entfernten rechten Ecke einige Aura-Sprüche vom versteckten Draw-Punkt. Gehe wieder die Wendeltreppe hinauf und dann zur Tür links. Folge dem Gang bis ans Ende und gehe dann rechts durch die Tür in die Eingangshalle. Steige wieder die Treppe hinauf und halte Dich dann rechts. Dort findest Du eine andere Tür. Gehe hindurch und die Treppe hinunter. Gehe dann durch die nördliche Tür in eine Bildergalerie. Untersuche die Gemälde im ersten Stock. Gehe dann die Treppe hinauf in die obere Galerie. Wenn Du Dir alle Bilder gut angesehen hast, gehst Du die Treppe hinunter und untersuchst das große Gemälde auf der linken Seite. Der Text ist ziemlich unleserlich, aber wenn Du den Namen errätst, triffst Du unten an der Treppe einen weiteren von Ultimecias Dienern. Der Titel des Gemäldes lautet VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM, VIATOR.

Trauma

Dieses Monster greift mit einer fiesen Megapulskanone an, die jedem im Team 1.500 Schadenpunkte zufügt. Außerdem kann er Miniversionen seiner selbst herbeibeschwören, Droma genannt, die ihm zu Hilfe eilen, und das Feuer mit einer etwas

schwächeren Pulskanone eröffnen. Du solltest hier keine großen Probleme haben. Achte nur darauf, daß Du zu Beginn des Kampfes Regen auf Dein Team verteilst und Deine ganze Feuerkraft auf Trauma konzentrierst. Die kleineren Wesen kannst Du ignorieren. Wenn Trauma die Löffel abgibt, sind sie auch verschwunden. Bei einem Sieg erhältst Du einen Elem Atk und 30 AP.

Heile nach dem Kampf das ganze Team und gehe durch die nördliche Tür. Dort findest Du eine dunkle Treppe, die in ein kleines Gewölbe führt. Gehe hinunter und links in die Zelle. Die Tür schlägt hinter Dir ins Schloß, und Du mußt den Schlüssel auftreiben. Den Schlüssel hat das Skelett in der Ecke. Wenn Du ihn nimmst, taucht wieder einer aus Ultimecias Gefolgschaft auf.

Red Giant

Dieses riesige Monster ist schwer bewaffnet und kann blitzschnell einen sehr hohen Schaden bewirken. Der Kerl hat zwei Hauptattacken: eine Chop-Attacke mit 1.200 Schadenpunkten für ein Teammitglied und eine Slice-Attacke, die alle drei Kämpfer gleichzeitig erwischt. Hier sind Deine physischen Attacken nutzlos, verwende Zauber und GF-Attacken. Entscheidend für diesen Kampf sind Demi-Sprüche, die Du Dir bei Red Giant holen kannst, wenn Du wieder über die Draw-Fähigkeit verfügst. Belege das ganze Team mit Regen und feuere Demis ab, bis sie nur noch 200 Schadenpunkte verursachen. Erst jetzt solltest Du Deine physischen Attacken einsetzen. Für den Sieg gibt es die Diamond Armour und 30 AP.

Heile nach dem Kampf das Team und öffne mit dem Schlüssel

die Zellentür. Für die Zelle rechts brauchst Du den Schlüssel der Rüstungskammer. Gehe wieder die Stufen zurück und dann auf der nächsten Treppe oben links in einen Gang. Hinter dem Schutt liegt ein Draw-Punkt mit Curas. Gehe weiter und speichere das Spiel am Speicherpunkt. Fahre mit dem kleinen Aufzug in das Erdgeschoß, nimm dann den Gang nach Süden, der wieder in einen dunklen Raum führt. Steige links die Treppe hinauf. Dann folge der Biegung des Ganges und gehe nach rechts in die Passage. Du befindest Dich in der Eingangshalle des Schlosses, kehre also zum Fuß der Treppe zurück und gehe in den Schaltpunkt, um zum anderen Team zu wechseln.

Ändere Deine gekoppelten GFs, so daß ein Mitglied des neuen Teams Diablos.Encounter None-Fähigkeit verwendet, die den Schaden bei Begegnungen mit Monstern im Schloß reduziert. Gehe jetzt links durch die Tür und den Gang entlang bis zur Stelle mit dem Kronleuchter. Stelle das Team in die Mitte des Schaltpunkts und drücke einen versteckten Schalter. Kehre zurück zum anderen Team und gehe die Treppe hinauf. Jetzt kannst Du über den Kronleuchter gehen, ohne daß er zu Boden stürzt. Gehe durch die gegenüberliegende Tür zu einem weiteren Angestellten der Zauberin.

Krysta

Jedesmal wenn Du diesen Boß verletzt, holt er zum Gegenangriff aus. Dieser Gegenangriff kann 3.000 Schadenpunkte kosten. Hoffentlich seid Ihr alle bei guter Gesundheit! Verteile Regen auf das Team und greife mit Meltdown an, um Krystas Abwehr zu schwächen. Verwende nun Deine stärksten GFs und Demi-Sprüche. Kurz vor Ende des Kampfes bäumt sich Krysta noch einmal mit Ultima auf, sei also vorbereitet. Du erhältst anschließend einen Elem Guard und 30 AP für den Sieg.

Gehe zurück zur Eingangshalle des Schlosses und die Treppe hinunter nach unten. Gehe durch die Tür auf der linken Seite und bis in den Raum unter dem Kronleuchter. Gehe durch die nördliche Tür in einen kleinen Hof, dann nach links, wo Du einen Draw-Punkt mit Slow-Sprüchen findest. Untersuche den Brunnen, um den Schlüssel für die Schatztruhe zu finden, dann steige rechts die Treppe hinauf. Drücken den Dreieck-Knopf, um über die hölzerne Brücke zu gehen und nimm den Schlüssel für die Rüstungskammer mit. Wenn Du rennst, verlierst Du den Schlüssel und mußt ihn wieder suchen. Gehe zurück zum Brunnen im Hof und wechsele am Schaltpunkt zum anderen Team. Gehe mit ihnen zur Eingangshalle. Gehe die Treppe hinauf und rechts in den Gang, zurück in das Gewölbe.

Öffne die Tür mit dem Schlüssel und gehe hinein. Hinten im Raum hockt ein Vysage. Vor dem Kampf solltest Du das Team heilen und Deine Magie koppeln. Schütze Dich vor Statuseffekten.

Gargantua

Nachdem Du das Trio Vysage, Lefty und Right besiegt hast, taucht der nächste Diener der Zauberin auf und greift an. Der Kerl ist nicht zu unterschätzen, er kontert mit einem Counter Twist-Move mit 2.500 Schadenpunkten. Ansonsten verwendet Gargantua eine unangenehme Augenattacke, die in Deinem Team zahllose Statusänderungen hervorrufen kann. Versorge ein Mitglied des Teams mit Triple, anschließend gibt's für alle Regen, Protect und Aura. Greife nun Gargantua mit Deinen Limit Breaks an, und der Kampf ist ziemlich schnell vorüber. Du erhältst einen Life Ring, ein Magic Armlet und 42 AP.

Heile das Team und kuriere mögliche negative Statuseffekte.

Untersuche dann die vielen Rüstungen nach einem Ultima-Draw-Punkt. Hol Dir ein paar dieser mächtigen Sprüche und verlasse das Gewölbe. Gehe links die Treppe hinauf und den gewundenen Gang entlang. Speichere das Spiel am Speicherpunkt. Fahre mit dem Aufzug ins Erdgeschoß. Im nächsten Gang untersuchst Du die linke Wand. Dort befindet sich ein versteckter Zugang zur Schatzkammer. In der Schatzkammer findest Du vier Särgе, die sich öffnen und schließen, wenn Du sie untersuchst. Schließlich öffnen sie sich alle gleichzeitig, und der nächste Diener steht vor Dir.

Catoblepas

Auf diesen Kerl solltest Du gut vorbereitet sein. Er hat eine Klauenattacke mit 2.000 Schadenpunkten und verwendet die starken Thunder-Sprüche. Belege das Team mit Regen und Aura und schlage dieses Monster dann mit Deinen Limit Breaks zu Klump. Kurz vor Ende des Kampfes setzt Catoblepas als letzte Attacke Meteor ein – Eure Gesundheit sollte jeweils mindestens 4.000 betragen. Du kannst ihm einige Meteors abluchsen, die für spätere Kämpfe nützlich sind. Du erhältst einen Status Atk und 30 AP für den Sieg sowie eine weitere Fähigkeit zurück.

Hole Dir von dem Sarg in der Mitte einige Holys und kehre dann zurück zum Brunnen im Hof. Gehe durch die Tür auf der entfernten Seite, dann rechts die Treppe hinauf und über die Brücke. Gehe durch die Tür, die direkt vor Dir liegt und steige die Wendeltreppe hinauf zur Turmspitze. Oben siehst Du, wie eine Glocke hin und her schwingt. Drücke X, um auf die Glocke zu hüpfen. Steige an einer kleinen Plattform auf der anderen Seite wieder hinunter. Gehe rechts durch den schmalen Spalt, und Du findest Tiamat, den letzten Diener der Zauberin.

Tiamat

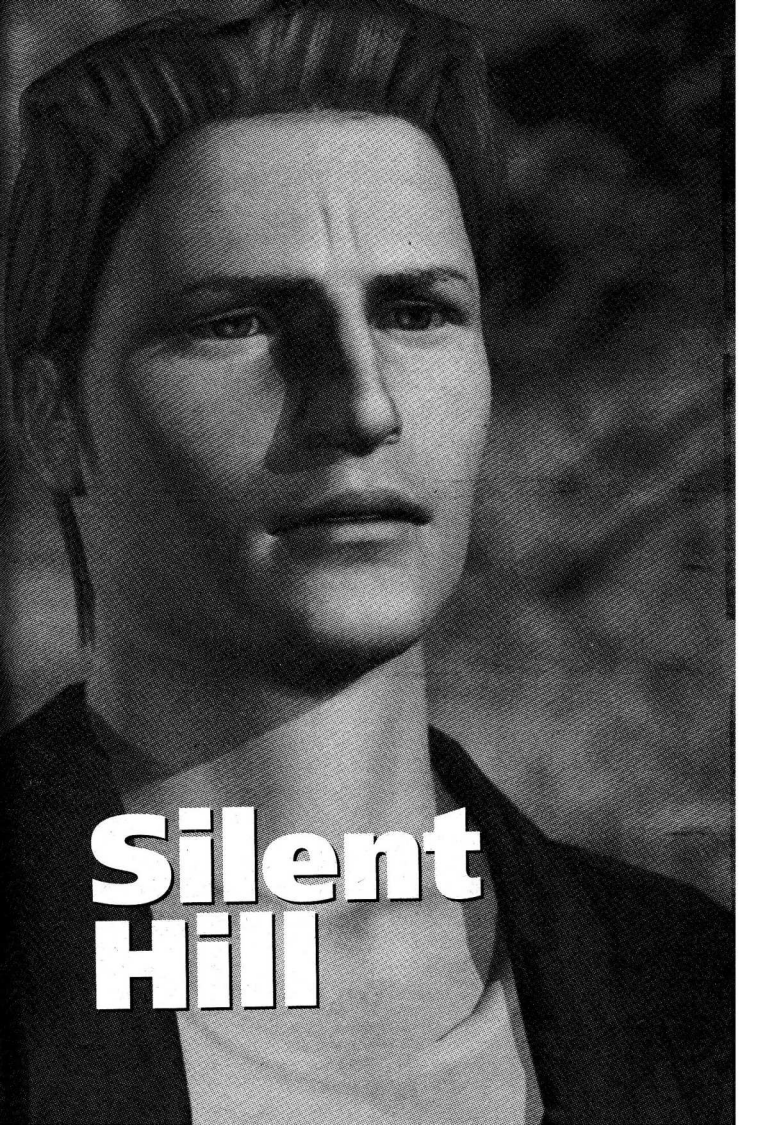
Dieses Riesenmonster sieht furchterregend aus, ist mit der richtigen Technik aber relativ leicht zu besiegen. Tiamat greift nur mit Dark Flares an, die zwar viel Schaden verursachen, aber doch einer gewissen Vorbereitungszeit bedürfen. Während der Boß den nächsten Angriff vorbereitet, belegst Du das gesamte Team mit Shell, Regen und Aura. Bevor Du Tiamat angreifst, solltest Du ihm den neuen GF Eden klauen. Verwende dann Deine Limit Breaks und starke GF-Attacken, um ihn zu töten. Der Kerl hat ziemlich viele Trefferpunkt, und der Kampf dauert schon ein Weilchen. Aber wenn Du Shell und Regen bereitliegen hast, bist Du vor den Dark Flare-Attacken gut geschützt. Als Siegprämie winken ein Status Guard, 30 AP und die letzte der verlorenen Fähigkeiten.

Gehe zurück in den Turm mit der Uhr. Springe über die Glocke wieder zurück zur Wendeltreppe. Klettere nun nach ganz oben, um links am Vorsprung einige Stop-Sprüche zu laden. Wende Dich nach Süden und klettere über das Zifferblatt. Eine Leiter führt nach unten. Klettere hinunter und gehe dann den Gang entlang. Am Speicherpunkt auf der linken Seite kannst Du das Spiel speichern. Achte darauf, daß Du mit jedem Kämpfer einen GF gekoppelt hast und das gesamte Team vollständig geheilt ist.

Ultimacia

Das ganze bisherige Spiel kannst Du als Training für diesen einen entscheidenden Superkampf betrachten. Ultimacia ist mit Abstand der härteste Gegner, und Du wirst sämtliche Fähigkeiten und Objekte gebrauchen, die Du während des Spiels eingesammelt hast. Ultimacia verwendet Ultimas, Meteors, Holys und viele andere starke Sprüche, außerdem kann sie GFs

gegen Dich heraufbeschwören. Du kannst nicht wählen, welcher Kämpfer antritt. Die schwächeren werden aller Wahrscheinlichkeit nach dabei draufgehen. Wenn ein Kämpfer stirbt, geht er in der Zeit verloren, und ein anderes Teammitglied wird an Deine Seite rücken. Wenn Ultimecia ein paar auf die Mütze bekommen hat, ruft sie Griever herbei und verläßt vorläufig die Szene. In diesem Kampf kannst Du die üblichen Techniken anwenden. Du solltest jedoch Deine Gesundheit immer im Auge behalten. Mit Shell, Regen und Aura kannst Du den Kampf zwar überstehen, beenden kannst Du ihn jedoch nur geschicktes Vorgehen. Wenn Griever weich wird, eilt Ultimecia dem GF zur Hilfe, und alles beginnt wieder von vorn. Ärgere das Monster weiter mit Deinen Limit Breaks und starken Sprüchen wie Ultimas und Meteors. Wenn Griever stirbt, hast Du eine kleine Verschnaufpause, bevor die wahre Ultimecia das Schlachtfeld betritt. Sie verfügt über eine gewaltige Anzahl an Trefferpunkten und einige höchst unschöne Attacks wie z.B. Hells Judgement, das Dein Team auf einen Trefferpunkt reduziert. Wende Deine umfangreiche Megalixier-Sammlung an, um die Gesundheit schnell wieder aufzubauen. Greife die Zauberin dann mit Limit Breaks an. Nach einem langen, zähen Ringen hat die Gute dann die Nase gestrichen voll von Dir. Herzlichen Glückwunsch! Du hast Ultimecia besiegt und kannst Dir nun in aller Ruhe die Endsequenz anschauen.



Silent Hill

Silent Hill

Nach dem Mega-Erfolg der Resident Evil-Reihe aus dem Hause Capcom, wagte sich auch Konami an das immer beliebter werdende Genre der Horrorspiele. Wir sagen Dir, wie Du es heil überstehst.

Allgemeine Tips zum Spiel

Du solltest auf jeden Fall einen Dual-Shock-Controller verwenden. Erstens steigert der Rumbleeffekt ungemein den Spielspaß und zweitens kannst Du fühlen wann Harry verarztet werden muß ohne das Inventar aufrufen zu müssen.

Die Karte wird aufgrund der schlechten Sicht durch Dunkelheit und Nebel lebenswichtig!

Ohne Karte wirst Du schnell die Orientierung verlieren. Also, werfe mal einen Blick auf die Karte. Immer? Nicht immer, aber immer öfters.

Per -Button versetzt Du am Boden liegenden Gegnern Munitions sparende Tritte.

Das Licht Deiner Lampe zieht das Monstergesindel an wie Mücken. Falls möglich solltest Du das Licht ausschalten. Im Dunkeln erledigte Gegner wirken sich außerdem gut auf Dein Ranking aus.

Silent Hill kann einem schon hin und wieder einige "Problemchen" bereiten, nicht wahr? Aber zum Glück hast Du ja uns. Wir werden Dir mit Rat und Tat zur Seite stehen, wenn Du Dich denn traust, das neblige Städtchen zu erkunden.

Nach Harrys Crash und der Attacke der kleinen Monster triffst Du in einem Cafe erstmals die nicht unattraktive Polizistin Cybil. Von ihr erhältst Du eine Pistole. Nach der Sequenz schnappst Du Dir die Gegenstände (2Heilgetränke, Lampe, Stadtkarte, Messer und Radio) und verläßt das Cafe. Links neben dem Cafe befinden sich 2 Schachteln Munition auf einer Bank. Bediene Dich dieser und gehe in Richtung Bachman Rd. Auf dem Weg dort hin solltest Du einen Stop am Convenience Store einlegen. Hier findest Du 3Heilgetränke, einem Verbandskasten, den Telepathiestein (nur im Next Fear-Modus) und ein Save Pad. Weiter geht es in nördlicher Richtung. Hier findest Du Harrys demolierten Unfallwagen. Der verbirgt einen Heiltrank. Jetzt gehst Du in die, auf der Karte rot markierte Straße. Na, kommt Dir die Gasse bekannt vor? Richtig, hier warst Du schon einmal. Keine Angst, die kleinen Monster sind nicht mehr da. Jedoch findest Du hier zwei Schachteln Munition. Nun gehst Du die Gasse weiter, so wirst Du einen Zettel mit der Aufschrift "to school" finden. Dein nächstes Ziel ist also die örtliche Grundschule. Vergiß' die Eisenstange nicht. Verlasse die Gasse nun wieder und laufe die Finney St. entlang bis zur Abbiegung Levin St. Bis zur Kreuzung Matheson bleibst Du auf dieser. Jetzt biegst Du in Richtung Midwich St. ab. Die Straße ist durch ein riesiges Loch blockiert, jedoch findest Du hier einen weiteren Hinweis. Suche in der Levin St. auf der linken Seite nach dem Haus mit der Hundehütte. Nehme Dich aber vor dessen Besitzer in Acht. Hast Du die Hundehütte durchsucht, so bist Du im Besitz des Hausschlüssels. Öffne mit diesem die Tür und bediene Dich der Goodies. Links neben der Hintertür hängt eine Karte an der Wand. Schau sie Dir an. Die markierten Stellen zeigen Dir die Positionen der drei Schlüssel an, mit denen Du die Tür öffnen kannst. Speichere nach Belieben ab und verlasse das Haus wieder. Begebe Dich zurück zur Kreuzung Matheson St. Gehe hier nach links und statt der ersten Gasse rechts einen Besuch ab. Hier befindet sich ein

Verbandskasten der jedoch von zwei Hunden bewacht wird. Ein vielleicht zu hoher Preis....Weiter geht es auf der Matheson St. Überquere dann die Bachman St. Folge der Straße bis zur markierten Stelle. Falls Du noch Munition benötigst, gehe in die kleine Gasse auf der rechten Seite. Danach in die gegenüberliegende markierte Gasse. Folge dieser bis zu einem Tor. Öffne es. Vor dem Basketballkorb liegt der Holzfällerschlüssel. Halte Ausschau nach Items und renne zurück zur Finney St. Begehe diese in östlicher Richtung und überquere die Brücke. Hier steht ein kaputtes Polizeiauto. Neben der Munition findest Du noch den Löwenschlüssel im Kofferraum des Wagens. Die fliegenden Monster scheinen hier besonders gierig zu sein. Also-schnell, schnell.....die Finney St. zurück und links in die Ellroy St. einbiegen. Gehe die immer weiter bis zum Abgrund. Gehe nun an der Häuserwand entlang und Du wirst einen Baumstamm entdecken über den man hervorragend den Briefkasten mit dem Vogelscheuchenschlüssel erreichen kann. Vergiß den Heiltrank auf den Stufen nicht. Da alle guten Dinge drei sind, kannst Du jetzt die Hintertür des Hauses in der Levin St. öffnen. (In der Süd Levin St. kannst Du noch einen Heiltrank ergattern.) Jetzt betrittst Du den Garten des Hauses. Jetzt kommt Deine Lampe zum Einsatz. Schnappe Dir die Heilgetränke und verlasse den Garten durch das Tor. Sprinte die Seitenstraße hoch und biege nach links in die Finney St. und dann in die Midwich St. ein. In nördlicher Richtung findest Du einige Extras. Flugs in die Matheson und nun in die Gasse zwischen Midwich St. und Levin St. Halte die Augen nach Goodies offen. Jetzt gehst Du zur Bloch St. und biegst links in die erste Gasse. Hier findest Du eine Schachtel Patronen. Jetzt zurück zur Midwich St. und Richtung Schule. Laß diese zunächst außer Acht und betrete den Schulbus. Nimm die beiden Heilgetränke und speichere Deinen Spielstand. Die erste Etappe wäre geschafft.

Midwich Schule

Auf geht's in die Schule, aber nicht des Lernens wegen, sondern Du hast eine Mission. Gleich rechts liegt die Karte. Begebe Dich nun zur Rezeption. Lese die Nachricht und bediene Dich der Patronen. Gehe zurück auf den Flür und von dort ins Krankenzimmer. Hier findest Du ein Verbandskasten, ein Heiltrank und ein Save Pad. Verlasse den Flur und gehe auf den Pausenhof hinaus. Erledige die Knilche und werfe einen Blick auf die Turmuhr. Sie zeigt 10.00 Uhr. Überquere jetzt den Pausenhof und öffne die Tür. Betrete nun den Flur. Laufe diesen westlich bis an das Ende. Du betrittst jetzt einen Gang in dem alle Türen verschlossen sind. Benutze jetzt die Treppe in den zweiten Stock. Im Zimmer rechts neben der Treppe findest Du einen Heiltrank. Gehe jetzt in die Mädchen Toilette (ts ts ts..) und nehme Dir die Munition. Zurück zur Treppe und durch die östliche Tür in den nächsten Flur. Gehe in den Labor-Stauraum und hole Dir die Flasche. Im Chemischen-Labor entdeckst Du eine Hand die etwas verbirgt. Gieße die Flüssigkeit über die Hand und sie gibt die goldene Medaille frei. Dein nächstes Ziel ist die Bibliothek. Ein Verbandskasten ist des Weges Lohn und durch die Verbindungstür stößt Du noch auf Munition. Gehe nun in den Umkleideraum. Setze danach die Medaille in die Turmuhr ein. Jetzt zeigt sie 12.00 Uhr. Erklimme erneut den zweiten Stock und begebe Dich in das Musikzimmer. Der Text verrät Dir die Tastenkombination:

(von links) zweite weiße Taste, sechste weiße Taste, fünfte schwarze Taste, fünfte weiße Taste, erste schwarze Taste.

Die nun erworbene Medaille Plazierst Du ebenfalls an der Turmuhr. Gehe wieder durch die gegenüber des Turms liegende Tür in das Gebäude. Benutze die Treppe und gehe hinab bis zum Boilerraum. Drücke den Knopf. Die Tür der Turmuhr im Pausenhof ist jetzt offen. Klettere in diesem die Leiter hinab und die andere wieder hinauf. Du bist erneut im Pausenhof, doch alles ist anders....

Alternative Schule

Und wieder in die gegenüberliegende Tür. Vergiß die Extras nicht und hole Dir aus der Vorratskammer den roten Gummiball. Gehe durch den Flur in das Klassenzimmer und hole Dir die Bildkarte. Suche nun die Bücherei auf und bediene Dich der Goodies. Begebe Dich zur Rezeption. Hier wirst Du noch etwas Munition finden. Außerdem ist hier noch ein weiterer Durchgang. Setze die Bildkarte ein und betrete den neuen Gang. Gehe in die Jungen-Toilette und öffne die Klotür. Bewaffne Dich mit der Shotgun und eile ins-Lehrerzimmer.(am nächsten an der Treppe) Jetzt benutzt ein weiteres Mal die Treppe und geht in den zweiten Stock. Im Zimmer unterhalb der Treppe findest Du eine weitere Munitionsbox. Durch die Verbindungstür erreichst Du einen weiteren Raum. Hier findest Du noch mehr Blei. Benutze jetzt die Doppeltür des Gangs, um in den nächsten Flur zu gelangen. Im Umkleideraum findest Du den Goldschlüssel. Die Treppe führt Dich nun auf das Dach der Schule. Benutze im Next Fear-Modus hier den Telepathiestein um etwas Axte-X-Action zu erleben. Schau Dich um und Du wirst einen Schlüssel im Loch des Rinnsteins entdecken. Benutze hier Deinen Gummiball. Stopfe ihn in das andere Loch und drehe das Ventil. Hob, zurück in den Pausenhof. Halte Ausschau nach der Dachrinne, denn hier liegt logischerweise der Schlüssel. Hast Du ihn gefunden, öffne mit ihm das Büchereilager. Greife Dir den Verbandskasten und checke die Bibliothek. Lese die nette Story und bessere Dein Munitionsinventar auf. Schnuppere jetzt in dem neuen Gang umher. Hier und in dem nächsten Klassenzimmer findest Du je ein Heiltrank. Benutze die Treppe und plündere den Lagerraum. Nach getaner Arbeit gehst Du in den Heizraum. Um durch den Durchgang zu gelangen, drehst Du das linke Rad einmal nach rechts, das rechte zweimal nach links.

Der erste Boss stellt sich Dir vor. Züge Deine Shotgun und stopfe im das Maul. (mit Blei)

Schlummert das Biest im Polygonjenseits, gelangst Du wieder in die "normale" Welt, genauer in den Heizraum. Hier liegt der K. Gorden-Schlüssel. Verlasse den Raum und gehe die Treppe hoch.

Zentral Silent Hill

Dein nächstes Ziel wird die Kirche sein. Laufe die Midwich in südlicher Richtung, dann die Bradbury in nördlicher Richtung bis zur Querstraße. Auf halber Höhe bemerkst Du eine offene Tür. Bereichere Dich an den Items, und speichere am besten mal ab. Jetzt gehst Du zur Kirche. Hier triffst Du zum ersten Mal auf die geheimnisvolle Dahlia Gillespie. Schände (ähem) den Altar und nehme auch den Heiltrank neben dem Altar mit. Jetzt rennst Du zur Tankstelle. Hier wirst Du im Next Fear Modus das Benzin für die Kettensäge finden. Aber dafür mußt Du erst mal den normalen Modus durchspielen. Also, auf auf, gehe durch die offene Tür und nimm die Munition an Dich. Benutze nun die Ellroy St, auf der Du ein Fahrzeug findest. Hier findest Du wiederum Munition. In Richtung der Brücke könnte noch das ein oder andere Extra versteckt sein. Im

Brückenkontrollzentrum angekommen, nimmst Du die Karte und speicherst. Lasse die Brücke runter und überquere die Crichton St. In der Koontz St. kommst Du ins Alchemilla Hospital herein. Durchsuche die Koontz St. erst noch nach Goodies. Viel Spaß mit den "Wachhunden!"

Alchemilla Hospital

Nimm die Karte und begeben Dich gleich in die Tür um die Ecke. Nach der Begegnung mit Kaufmann, gehst Du hinter die Rezeption. Nimm alles Brauchbare mit und kehre in das Zimmer zurück aus dem Du eben gekommen bist. Durchquere die noch nicht benutzte Tür und laufe durch das Arzeneizimmer auf den Flur. Jetzt gehst Du in das Arztzimmer und studierst den Plan auf dem Tisch. Im Konferenzraum findest Du den Kellerschlüssel. Weiter in die Küche. Hier

nimmst Du die Plastikflasche mit. Die ist wichtig, wenn Du ein gutes Ende erleben möchtest. Im Büro des Direktors füllst Du die Flasche mit der Flüssigkeit aus dem zerbrochenen Behälter. Warum nur? Im Keller gehst Du in den Generatorraum und betätigst die Knopf. Jetzt kannst Du mit dem Fahrstuhl in den zweiten Stock fahren. Stelle fest, daß die Tür hier verschlossen ist. Das selbe wirst Du im dritten Stock feststellen. Gehe zurück in den Fahrstuhl. Jetzt ist mysteriöser weise ein vierter Stock aufgetaucht. Der ist auch prompt begehbar. Hier benutzt Du die Treppe um eine Etage tiefer zu gelangen. Du befindest Dich nun im alternativen Krankenhaus. Die Zombiiekrankenschwestern vertragen eine Menge Blei. Versuche Kämpfen mir ihnen aus dem Wege zu gehen. Schalte Deine Lampe nur ein, wenn es wirklich nötig ist. Zimmer 302 findest Du Munition und ein Save Pad und in 304 einen Heiltrank. In der Herrentoilette(Westflügel) findest Du eine Metallplatte (Schildkröte) und im Geräteraum(Ostflügel) eine Blutkonserve, einen Verbandskasten und Munition. In Raum 306 findest nochmals eine Metallplatte (Katze). Öffne als nächstes die Tür zum Aufzug und fahre hinab in den zweiten Stock. In Zimmer 201 bekommst Du ein Feuerzeug. In Raum 204 erwartet Dich ein Tentakel, das Dich nicht an die Metallplatte an der Wand lassen möchte. Füttere es mit der Blutkonserve und bediene Dich der Platte (Hutmacher). Gehe nun auf der Treppe hinunter in den ersten Stock. In der Küche erwartet Dich ein Heiltrank. Im Büro findest Du auch Extras. An dem Getränkeautomaten bekommst Du auch noch 3 extra Heilgetränke. Im Schwesternzimmer erklärt Dir der Text, wie Du die vier Platten einzusetzen hast: Rot links oben, blau rechts oben, gelb links unten und grün rechts unten.

Jetzt hast Du Zugang zum Ostflügel des ersten Stocks. Durchquere den Vorbereitungsraum und gehe in den Operationssaal. Hier bekommst Du den für den Vorratsraum im Keller. In der Intensivstation besorgst Du dir den

Desinfektionsalkohol und findest in Raum 206 ein Verbandskasten. Besuche nun den Keller und mache einen Ausflug in das (schluck) Leichenzimmer. Die Ampulle und der Heiltrank werden von zwei bösen Krankenschwestern bewacht. Mach sie nieder! Im Generatorraum schnappst Du Dir den fetten Hammer. Öffne jetzt den Vorratsraum und nehme die Extras in Dein Inventar auf. Um weiter zu kommen, verschiebst Du nun den Schrank an der Wand. Durchquere die freigelegte Öffnung und verbrenne das Verdeck der Öffnung mit Hilfe des Alkohols und des Feuerzeugs. Rein in die Öffnung. Begehe den Gang bis zum Ende und öffne die seitliche Tür. Benutze jetzt die Tür rechts von Dir und nehme Dir die Videocassette. Gehe nun zur letzten Tür in diesem Gang und hole Dir den Schlüssel zum Untersuchungszimmer. In Zimmer 302 im dritten Stock kannst Du Dir das Video anschauen. (Ist aber für den Spielverlauf nicht wichtig) Im ersten Stock läufst Du nun in das Untersuchungszimmer. Hier triffst Du auf Lisa Garland und Dahlia Gillspie.

Nimm den Schlüssel für den Antiquitätenladen an Dich, speichere und verlasse das Krankenhaus.

Rufe jetzt mal wieder die Karte auf und Suche den Antiquitätenladen. Dieser befindet sich in der Nähe des "Silent Hill Town Center" (Simmons St.) Gehe nun direkt dort hin. Öffne die Tür des Ladens. Speichere und verschiebe dann den Schrank an der Wand. Plötzlich taucht Cybil auf. Nachdem sie weg ist steigst Du in das Loch in der Wand. Erkunde den Gang und bewaffne Dich im Altarraum mit der Axt. Untersuche den Altar. Versuche den Raum zu verlassen und die Ereignisse werden sich überschlagen. Nachdem Dir Lisa etwas über die Stadt erzählt hat bist Du wieder im Antikladen. Verlasse diesen und Suche das Towncenter. Laufe immer zu die Simmons St. entlang bis der Kameranischweig Dir eine Öffnung im Gitter des Centers zeigt. Beeile Dich bevor die Monster Dir ans Leder gehen.

Town Center

Wenn Du auf die Rolltreppen zu gehst, werden auf den Großbildschirmen Aufnahmen von Cheryl zu sehen sein. Benutze nun die Rolltreppe und statte dem Juwelierladen links der Rolltreppe einen Besuch ab. Statt an Gold und Silberschmuck bereicherst Du Dich an Munition und einem Verbandskasten. Speichere Deinen Spielstand. Gehe nun links und lasse das Gitter unter Dir ruhig einbrechen. Schnappe Dir fix das Jagdgewehr und bediene den Riesenwurm mit einer Ladung Blei. Das Bürschchen kommt mit Vorliebe hinter Dir aus dem Sand. Per gleichzeitigen Druck auf L1 und R1 machst Du einen Quickturn und drückst ab. Hat der Wurm genug, bricht er durch die Tür und flüchtet. Lauft jetzt so schnell es geht zurück zum Hospital. (immer auf die Karte schauen, ansonsten verirrst Du Dich) Die Kreaturen aus den Straßen Silent Hills werden immer übler! Beeile Dich! Wenn Du Mumm hast, machst Du noch einen Abstecher zur Polizeistation. Hier warten noch ein paar Goodies.

Am Hospital angekommen gehst Du erneut in das Untersuchungszimmer. Plaudere mit Lisa und verlasse das Krankenhaus wieder. Du hast keine andere Wahl, als auf das Dach des Postgebäudes zu klettern. Der Wurm war allen Anschein nach eine Larve. Jetzt ist er ein riesiges Insekt. Und es will Revanche! Gib es ihm mit Deiner Flinte und achte immer auf Deine Gesundheit. Ist das Vieh verschieden, kehrst Du in die normale Welt zurück.

Laufe jetzt über die Brücke zurück nach "Old Silent Hill" und Du wirst automatisch beim Eingang der Kanalisation ankommen.

Kanalisation

Das Gittertor zum Eingang der Kanalisation ist schon etwas marode. Schwing Deinen Hammer und zerschlage das Schloß. Sei dort unten immer in Bewegung. Die Kanalisationsbewohner

scheinen noch nicht gefrühstückt zu haben! Laufe den Kanal bis zum Ende. Schwenke nun nach links und finde am Ende des Stegs Munition. Gehe nun über die Metallplanke auf die andere Seite und ergattere die Extras. Laufe jetzt wieder über das Gitter zur anderen Seite und gehe links weiter bis zum nächsten Gitter. Jetzt wieder auf die andere Seite und rechts zum Gittertor. Durchschreite es und folge dem Weg bis in das Büro. Ziemlich besch...eidener Arbeitsplatz.... Auf dem Tisch befindet sich die Karte der Kanalisation und ein Save Pad. Links neben dem Schreibtisch findest Du den Kanalisationsschlüssel. Die Karte sollte Dich zur nächsten Leiter führen. Die blau markierte Stelle auf der Karte ist der Einsatzort des Schlüssels. Schnappe Dir noch den Verbandskasten bevor Du die Leiter auf die nächste Ebene hochsteigst. Am Ende des linken Stegs befindet sich noch ein Verbandskasten. Benutze die Karte und gehe in die nordöstliche (oben rechts) Kammer. Hier wirst Du mit Munition und einem Heiltrank belohnt. Jetzt solltest Du die Kanalisation bis zum Ende gehen um den Schlüssel für den Kanalisationsausgang zu finden. Dieser befindet sich auf der Karte links unten. Dort angekommen, mußt Du am Ende des Stegs etwas genauer in der Blutlache nachschauen. Nachdem Deine Gäste erledigt sind, gehst Du in die, auf der Karte rechts unten zu findende, Kammer und öffnest sie. Speichere und verlasse die den wirklich ungemütlichen Platz wieder durch den Ausgang.

Erholungsgebiet

In der Hausruine findest Du Pistolenmunition, Gewehrmunition und einen Verbandskasten. An der Straße hängt eine Touristenkarte. Werfe einen Blick darauf und Du wirst eine Karte des Erholungsgebietes bekommen. Statte nun Anni's Bar einen Besuch ab. Hier beegnest Du Deinem alten Freund Kaufmann wieder. Nachdem der komische Kautz weg ist, solltest Du den Heiltrank an Dich nehmen und etwas

zwischen den Pooltischen umher schnüffeln. Und siehe da, ein Schlüssel und eine Quittung. Der Schlüssel öffnet Kaufmanns Motelzimmer und die Zahlenkombination ist der Code für die Tür des Indian Runner. Suche diesen auf Deiner Karte und schaue Dich darin etwas um. Die Gewehrmunition und der Heiltrank gehören Dir. Außerdem findest Du eine Art Tagebuch. Beim Safe hängt eine Notiz. Darauf ist der Code für den Hintereingang vermerkt. Öffne erst noch die Schublade des Schrankes und nehme den Safeschlüssel. Jetzt kannst Du den Safe öffnen. Drogen!

Dein nächstes Ziel ist Haerbey's Inn. Hier wendest Du den 0-8-8-6 Code an. (Enter drücken nicht vergessen) Auf dem Sofa findest Du einen Magneten und in der Garage Munition und einen Heiltrank. Schaue Dir das Motorrad an und begeben Dich rechts zu den Mietwohnungen. Öffne Raum 3. Das Regal in der Ecke mußt Du verschieben und ein Loch im Boden freilegen. Um den Schlüssel darin zu bekommen verwendest Du den Magneten. Jetzt bist Du im Besitz des Zündschlüssels für das Motorrad. Gehe in die Garage zurück und verwende den Schlüssel. Du findest ein Fläschchen und einen Beutel. Plötzlich taucht Kaufmann wieder auf und nimmt das Fläschchen an sich. Verlasse die Garage und laufe auf der Stanford St. über die Brücke. Jetzt machst Du Dich auf den Weg zum Leuchtturm. An der Brücke warten noch Munition und ein Heiltrank auf Dich. Um auf das Hausboot zu gelangen gehst Du links die Stufen hinab. Hier triffst Du wieder auf Cybil und Dahlia. Falls Du im nächsten Modus im Besitz des Telepathiesteins bist, kannst Du hier erneut eine wahrlich außerirdische Erfahrung machen. Der Weg zum Leuchtturm stellt sich als sehr abenteuerlich heraus. Benutze immer die Treppen um die Ebenen zu wechseln. Auf dem Leuchtturm triffst Du Alessa. Mehr gibst hier für Dich nicht zu tun. Vom Hausboot aus geht es nun zur Stanford St. Dann links in die West Stanford St. Wenn Du Dich rechts hältst, findest Du eine Öffnung im Gittertor. Steige

erneut in die Kanalisation hinab. Dein Ziel ist die andere Leiter. Dort angekommen steigst Du nach oben und schlüpfst durch die Lücke im Zaun. Folge nun dem Zaun bis zum ersten Karussell. Gehe jetzt links zur Bude und laufe um diese herum. An der Bude findest Du ein Save Pad. Suche jetzt das Pferde Karussell. Hier tiffst Du auf Cybil. Vorsicht, sie ist besessen! Jetzt hast Du zwei Möglichkeiten. Entweder Du erschießt sie, oder Du erlöst sie. Letzteres funktioniert nur, wenn Du im Hospital das Fläschchen mit der Flüssigkeit mitgenommen hast. Du weichst ihren Kugeln aus bis sie keine mehr hat. Jetzt wird sie Dir an den Hals gehen wollen. Warte bis sie Dich würgt und benutze dann schnell das Fläschchen. Hast Du dieses nicht wirst, Du sie wohl oder übel erschießen müssen. Nach der Sequenz befindest Du Dich wieder im Krankenhaus.

Nirgendwo

Verlasse den Raum und benutze den Lift und gehe in den Raum rechts. Hier ist ein Vogelkäfig und Munition. Gegenüber des Lifts ist ein Zimmer. Gehe hinein und nehme Dir die Munition, den Verbandskasten und speichere. Gehe nun den Gang bis zum Ende. Nehme rechts die Tür und gehe die Treppe hinunter. Im Hinterzimmer der Klasse findest Du einen Schraubenzieher und eine Zange. Gehe wieder in die höhere Ebene. Betrete nun das Zimmer rechts vor dem Lift. den Schlüssel aus dem Wasserhahn bekommst Du mit Hilfe der Zange. Es ist der Schlüssel des Ophiel. Öffne die Ophieltür mit dem Schlüssel und gehe den Gang entlang. Gehe hier nun in die zweite Tür links: Im Sternzeichenraum mußt Du folgende Zahlen in den Standturm eingeben: linkes Bild "6", mittleres Bild "4", rechtes Bild "8". Jetzt hast Du den Zeitstein. Jetzt gehst Du den Gang rechts bis zum Ende. Tippe das Wort "ALERT" ein und die Tür öffnet sich. Durchgehe die beiden nächsten Türen und Du bist im Leichenraum. Hier schnappst Du Dir das Amulett des Salomon von der Wand. Hast Du den Raum verlassen, triffst Du auf Lisa.

Hattest Du nicht schon früher den Verdacht, daß sie nicht mehr ganz dicht ist?

Jetzt gehst Du durch die zweite Tür links. Gehe wieder nach links und benutze wieder die zweite Tür links. Setze in die Uhr den Zeitstein ein und Du erhältst den Schlüssel des Hagith. Verlasse den Raum und gehe rechts an das Ende des Gangs. Benutze den Schlüssel und steige in den Lift um in den um in das zweite Stockwerk zu gelangen. Der dritte Raum links ist Dein Ziel. Neben Munition findest Du hier das Emblem des Merkur und einen Vertragsring. Verlasse den Gang und beschreite den nächsten Gang. Gehe um die Ecke in den nächsten Raum rechts. Hier sind eine Kamera und Munition versteckt. Wieder auf dem Gang gehst Du in den letzten Raum auf der linken Seite. Benutze den Schraubenzieher um die Metallplatte ab zu schrauben. Der Schlüssel der nun zum Vorschein kommt, steht aber unter Strom. Finger weg! Gehe jetzt rechts bis zur letzten großen Tür auf der rechten Seite. Gehe hindurch. Du bist wieder im ersten Gang. Gehe erneut durch die Tür des Hagith um in den Lift zu kommen. Fahre in den dritten Stock. Du befindest Dich in einem Altarraum mit zwei Bildern und zwei Türen. des Rätsels Lösung ist das Blitzlicht des Fotoapparats. Fotografiere die Bilder und es werden Symbole sichtbar. Benutze die Knöpfe um die Symbole einzugeben. Die Türen sollten nun offen sein. Im einem Raum findest Du den Vogelkäfigschlüssel und im anderen einen Heiltrank und ein Buch über eine Pflanze. Fahre jetzt wieder in den ersten Stock. Gehe bis zum Ende des Gangs und dann in den Raum links. Hier ist der Vogelkäfig. Dieser verbirgt den Schlüssel des Phaleg. Jetzt gehst Du in das Zimmer neben an. Verwende den Ring um den Dolch von der Kette zu entbinden. Ansonsten bist Du Mus. Nimm den Dolch des Melchior. Im Zimmer rechts nebenan findest Du Munition und einen Heiltrank. Im Regal neben der Tür findest Du den Schlüssel des Bethor. im Nebenraum kannst Du Dir das Video erneut

ansehen, aber ohne Bildstörung. Wieder auf dem Gang betrittst Du das Zimmer gegenüber. An der Wand befindet sich das Ankh-Kreuz. Im Bethorzimmer links nebenan betätigst Du den Generatorschalter. Der Strom ist nun abgeschaltet. Da der Aufzug nicht mehr funktioniert solltest Du die orange Doppeltür in der Hauptgang benutzen um in den zweiten Stock zu gelangen. Jetzt holst Du Dir den Schlüssel des Aratron. Gehe den selben Weg zurück hinter den Gang durch die Phaleg-Tür. Die letzte Tür auf der rechten Seite des Ganges ist die Aratron-Tür. Nach der Sequenz nimmst Du Dir den Obelisk aus Alessas-Raum mit. Betrete den Raum gegenüber und speichere im Kinderzimmer ab. Setze die Symbole, die Du gesammelt hast in die Tür und schaue Dir die Sequenz an. Der Endgegner ist niemand anderes als die kleine Alessa die allerdings ein mächtiger Dämon ist. Um sie zu besiegen, solltest Du aus allen Rohren feuern und ständig in Bewegung sein. Achte auch öfters als sonst auf Deine Gesundheit. Du solltest den Ziegendämon erledigt haben, bevor Deine Munition Zuneige geht.

Lehne Dich zurück und genieße "eine" Endsequenz.

Warte den gesamten Abspann ab! Es erscheint eine Wertung und ein Spielstand, der sich NEXT FEAR nennt. Speichere ihn und spiele in diesem Modus ein anderes Ende und finde die Extrawaffen.

Extras im NEXT FEAR-MODE

Die Kettensäge findest Du im Cut Ride Laden. Mit der Wahl dieser, wird allerdings der Presslufthammer blockiert und umgekehrt.

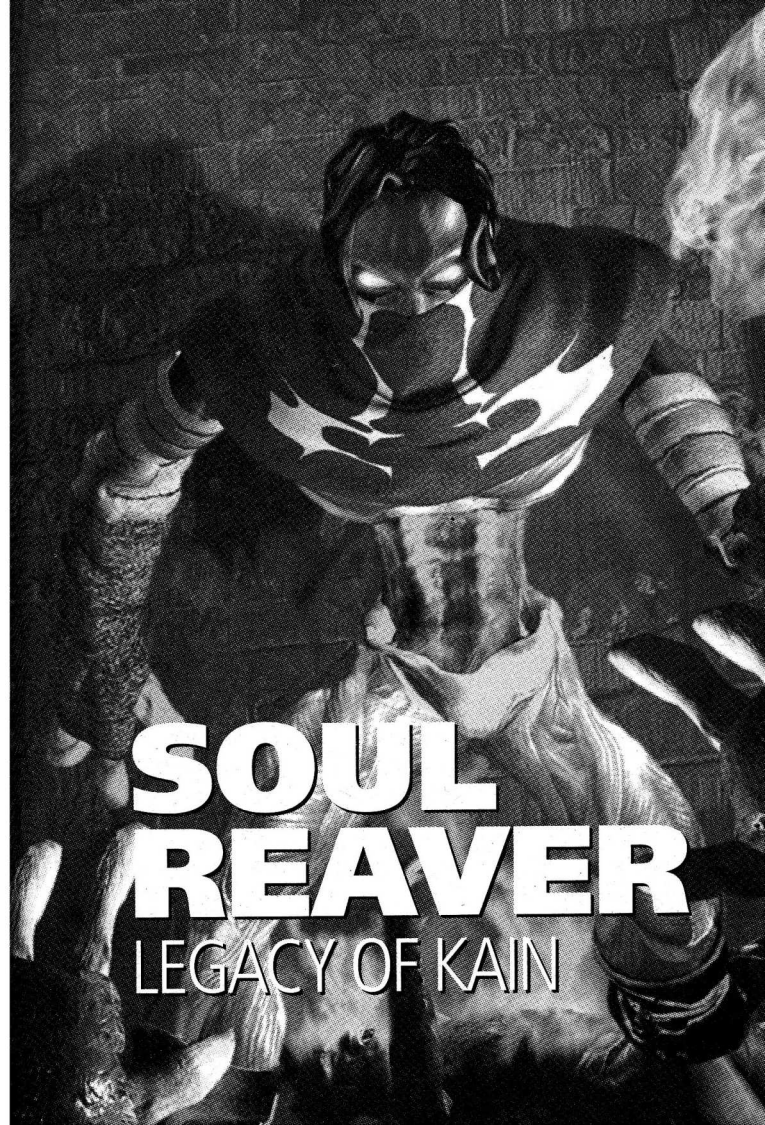
Das Benzin für die Kettensäge findest Du an der Tankstelle.

Den Hyperblaster erhältst Du von den Aliens. Um mit diesen Kontakt auf zu nehmen, benötigst Du den Telepathiestein aus

dem Convenience Store.

Das Katana ist hinter der zweiten Tür des Hauses mit der Hundehütte versteckt. Im Next-Fear-Mode kannst Du diese öffnen.

Den Presslufthammer findest Du im Kontrollzentrum der Zugbrücke.



SOUL REAPER

LEGACY OF KAIN

SOUL REAPER LEGACY OF KAIN

Das Land von Nosgoth ist düster und gefährlich. Für Deine Reise brauchst Du einen guten Führer an Deiner Seite. Wir reichen Dir die helfende Hand!

Kenne Deinen Feind

Nosgoth ist die Heimat vieler blutsaugender Kreaturen. Die Vampire des Landes haben sehr eigenwillige Angewohnheiten. Doch sie alle teilen das gleiche Schicksal. Wenn Du die Schwächen eines jeden Clans kennst, wird es Dir leichter fallen, die Brut des Bösen auszuräuchern. Eine Niederlage kommt für Dich nicht in Frage!

MELCHAHIM

Die Melchahim sind die schwächsten aller Vampire. Sie haben Kains dunkles Geschenk zuletzt erhalten und damit am wenigsten Macht abbekommen. Die hautlosen Freaks können keine echte Gefahr für Raziel darstellen. Dennoch haben sie die nervige Angewohnheit, sich im Erdreich zu vergraben. Halte nach kleinen Erdhaufen Ausschau, darin halten sich oft Melchahim versteckt. Weiche ihnen aus, es sei denn, Du willst den Kampf.

DUMAHIM

Dumahin sind von einer starken physischen Natur geprägt. Wenn Du zweien von ihnen begegnest, könnte der Kampf sehr schwierig werden. Mit ihren langen Zungen treffen sie Raziël schon aus großer Distanz. Halte also die Waffe bereit, bevor Du Dich ihnen nherst. Die Dumahim sind ziemlich intelligent, bewegen sich oft um Raziël herum und versuchen, seinen wunden Punkt zu treffen. Bleibe mit dem Rcken an einer Wand, wenn Du gegen mehrere von ihnen kmpfst.

ZEPHONIM

Diese spinnenhnlichen Vampire sind sehr schnell und agil. Als solche sind sie natrlich schwer zu tten. Am liebsten hngen sie sich an die Decke und versuchen, sich auf Raziels Kopf fallen zu lassen. Zephonim haben die Angewohnheit, wie aus dem Nichts aufzutauchen und sich auf ihre Beute zu strzen. Am besten luft man auf sie zu und schgt dabei mit einer Waffe drauf. So hinderst Du sie daran, auf Raziël zu springen.

RAHABIM

Die Rahabim-Vampire knnen sowohl im Wasser als auch auf dem Land leben. Sie feuern mit gefhrlichen Energiekugeln, die Raziël viel Schaden zufgen. Doch erwischt man sie auerhalb des Wassers, sind sie eine leichte Beute. Weiche einfach den Feuerkugeln aus und schlage Dich mit dem Soul Reaver durch. Unter Wasser sind sie unmglich zu tten. Lhme sie am besten mit einem Projektil.

TURELIM

Die Turelim stammen von Morlock ab. Dadurch besitzen sie die gleichen telekinetischen Fhigkeiten wie ihr Meister. Ihre Angriffe knnen der physischen Form Raziels viel Schaden zufgen. Die Turelim sind sehr resistent gegen krperliche Angriffe. Der Soul Reaver eignet sich bei ihnen besonders gut. Raziels Klauen bringen hier kaum etwas. Benutze immer eine

Waffe im Kampf gegen Turelim!

Vampire und ihre Schwächen

Die Vampire haben ebenso ihre schwachen Stellen wie Raziel. Du mußt sie alle kennen, um gegen die Horden des Bösen eine Chance zu haben.

Die Feuer der Hölle

Jeder Vampir fürchtet sich vor den Flammen eines Krematoriums. Die reinigenden Flammen stehlen ihnen ihr Fleisch von den Knochen und öffnen den Zugang zur Seele. Selbst die wärmende Hitze eines Lagerfeuers kann den Vampiren zum Verhängnis werden.

Das Wasser des Lebens

Wasser bringt selbst in die verlassensten Gegenden von Nosgoth Leben. Doch für die, die den Fluch des Vampirs in sich tragen, bringt das feuchte Element nur Verderben. Halte Dich vom Wasser fern – es richtet die Haut des stärksten Vampirs zugrunde. In der Geisterwelt hat Wasser kaum Bedeutung – Raziel kann unbeschadet hindurchwaten.

Die Hitze der Sonne

So tief Nosgoth auch in Dunkelheit getaucht ist, hin und wieder gelangen Sonnenstrahlen in das Land. Für Vampire bedeutet Tageslicht den sofortigen Tod. Viele schwache Kreaturen der Nacht lassen sich in ihrer Blutlust leicht ins Sonnenlicht locken.

Das durchbohrte Herz

Piercing mag zwar modisch sein, doch bei Vampiren kann ein solches Piercing an der falschen Stelle tödliche Folgen haben. Nach der Durchbohrung eines Vampirherzens wird zunächst der Blutfluß gestoppt. Später setzt eine Lähmung ein. Eine

Wunde am Herz ist nicht unbedingt fatal, doch auf Dauer versinkt die Seele im Nichts. Verwundete Vampire müssen sich so schnell wie möglich Nahrung suchen.

Seitensprünge

Als ätherische Kreatur kann Razel zwischen der spirituellen und der physischen Welt hin und her springen. Mit seinen Transformationskräften wechselt er spontan von der physischen Form in die eines Geistwesens. Man kann diese Art des Reisens auch als Seitensprung bezeichnen. Ältere Vampire finden diese Bezeichnung allerdings gar nicht so witzig. Durch einen Seitensprung kann Razel Dinge sehen, die er in der realen Welt vielleicht nicht sehen kann. In der Geisterwelt kann er sich zudem ausruhen und neue Kraft schöpfen. Die Struktur beider Welten muß sich nicht ähneln. Veränderungen im Aufbau der Umgebung sind möglich.

Du stehst vor einem schier unüberwindbaren Hindernis? Versuch's mal in der Geisterwelt und schau genauer hin. Die Landschaft kann sich sehr verändern, und oft eröffnen sich neue Wege.



- 1 **Mache einen Seitensprung, indem Du Select drückst und dann Morph Power wählst.**
- 2 **Schöpfe in der Geisterwelt neue Energie, so daß sich Razel in der realen Welt voll und ganz durchsetzen kann.**
- 3 **In frühen Levels benötigt Razel noch Portale, um zur realen Welt zurückzukommen.**

Raziel's Suche

Die Hallen der Verdammten

Während Du Dich durch die dunklen Gänge schlägst, erzählt Dir der Elder von seinen neu entdeckten Kräften. Folge dem Verlauf der Passage zu den Warp-Toren. Stelle Dich auf den Kreis, um die Tore zu aktivieren. Sie bringen Raziel in ein Gebiet zurück, nachdem er in die Hallen verbannt wurde.

Laufe weiter durch die Passage. Der Elder weist Raziel in das Soul Reaving ein. Stelle Dich auf den Stein und sammle Geisterenergie. Nach der Ladeprozedur geht es weiter durch die nächste Passage. Lasse Dich in den Hof fallen. Greife hier die Geisterwesen an. Sauge aus ihnen die Seelenenergie und klettere zur nächsten Etage. Laufe zwischen den Säulen hindurch und aktiviere den Warp, um zur körperlichen Welt zurückzukehren.

Heimreise

Laufe durch den Korridor und gleite über das Wasser. Weiter geht es durch den Graben. Greife unterhalb des Grabens die beiden Vampire an. Raziel hat für diesen Kampf keine Waffen – Du mußt mit List und Tücke die Gegner besiegen. Am besten lockst Du sie in die Sonnenstrahlen.

Drücke gegen die Steinblockwand auf der anderen Seite. Stelle Dich auf sie, um den Korridor darüber zu erreichen. Schnapp Dir die Fackel von der Halterung an der Wand und gehe durch die Tür am Ende des Tunnels.

Vernichte die beiden Vampire, die die Stufen bewachen. Raziel kann die Fackel am Lagerfeuer wieder anzünden. Auch eine Waffe von den Wänden kann sich als nützlich erweisen. Laufe über die Stufen hinab und kümmere Dich um den nächsten Dumahim-Vampir. Nimm seine Seele an Dich. Bleibe auf dem Pfad. Untersuche rechts die Tür. Du findest ein Warp-Tor. Kehre

zum Pfad zurück.

Überquere die Brücke und springe über den Spalt. Falle nicht, oder Raziel muß zum Start zurück. Laufe weiter durch den Tunnel. Töte den Dumahim-Wächter. Gehe durch die Clantüren. Sie schließen sich hinter Raziel. Schleudere dem angreifenden Dumahim Deine Waffen entgegen. Nimm Dir weitere von der Wand nahe den Stufen mit. Locke die Gegner in den Hof, so daß Du Dich einzeln um sie kümmern kannst.

Wenn beide Dumahim erledigt wurden, kannst Du über die Stufen hinauf und durch das nun offene Fallgitter laufen. Weiter geht's zum Abschnitt mit den Säulen. Erledige den Dumahim-Wächter. Untersuche die Tür auf der rechten Seite. Du findest ein Warp-Tor. Gehe durch die linke Tür, ignoriere das Wasser und gehe rechts durch die Passage.

Laufe zum ersten Vampir-Wächter und erledige ihn an Ort und Stelle. Vernichte auch den nächsten mit der Fackel von der Wand. Gehe links durch das Fallgittertor in Richtung Wendeltreppe. Schnapp Dir vor dem Aufstieg noch eine Fackel. Töte den Wächter und lege im Turm den Hebel um, um die Zugbrücke herabzulassen.

Der Hof der Enthäuter

Lasse Dich nach unten in den Hof fallen und gehe rechts über die Stufen nach oben. Rutsche nach unten in den Hof. Attackiere die beiden Melchahim. Öffne das schmiedeeiserne Tor. Weiche dem Vampirjäger aus oder töte ihn. An der Klippe dahinter geht es hinauf. Schiebe den Block zur Klippenwand, die zum Friedhof führt. Springe auf den Block und mit einem kräftigeren Sprung auf die Plattform darüber. Weiter geht's über den Friedhof. Wecke bloß nicht die Skinner auf.

Über die Rampen geht es weiter nach oben. Locke die beiden Skinner ins Sonnenlicht und mache Dich an ihren Seelen zu schaffen. Gehe durch das schmiedeeiserne Tor auf der linken Seite. Auf der Wendeltreppe geht es nach unten. Aktiviere unten

angekommen das Warp-Tor. Gehe durch die Tür. Schnapp Dir die Kriegsaxt und springe über die Steine im Wasser. Erledige den Vampir, der die Tore bewacht. Betrete die Gruft vor Dir.

In der Gruft

Erlöse die beiden Skinner auf der oberen Plattform. Lasse Dich nach unten fallen und untersuche die Arbeit des Vampirjägers. Du findest eine Waffe. Gehe durch die Türen. Vergiß für einen Moment Deine Waffe und nimm die Fackel aus der Halterung an der Wand, um den Korridor zu erhellen. Folge dem Verlauf des Pfades in die Sackgasse.

Laufe nach links und wechsele in die Geisterwelt. Klettere über die Blöcke nach oben zur Plattform. Kehre am Portal in die Realwelt zurück. Gehe rüber zum Steinblock. Schiebe ihn zum Loch in der Wand. Drehe ihn nach oben zur Plattform beim Loch und schiebe ihn hinein. Rechts öffnet sich das Tor. Gehe hindurch.

Klettere auf die höchste Plattform. Springe auf die Plattformen auf irgendeiner Seite. Sie agieren wie eine Art Waagschale. Laufe zum Ende des Raums. Ziehe den farblosen Block aus der Wand. Schiebe ihn ins Loch und zu den Stufen auf der anderen Seite. Drücke ihn auf die obere Stufe. Ziehe ihn zum unteren geschlossenen Tor. Schiebe ihn ins Loch. Das Tor steht nun offen. Gehe hindurch und wechsele in die Spektralwelt. Kehre so zur Plattform darüber zurück.

Kehre zur physischen Form zurück und springe auf die Plattform, die sich bewegt, nahe bei der Decke. Laufe weiter zur hohen Plattform auf der anderen Seite des Raums, bevor sich die Plattform senkt. Kraxele nach oben und gehe durch die Tür. Schiebe die Blöcke auf beiden Seiten in die Löcher, so daß an ihren Außenseiten das N-Symbol zu sehen ist. Gehe durch die Tore, wenn sie geöffnet sind.

Fahrstuhl zur Hölle

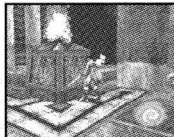
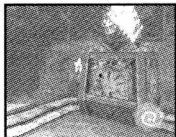
Schiebe den Block von der Plattform und lasse Dich nach unten fallen. Schiebe die beiden Blöcke rechts. Stapele sie unter der Höhle in der Felswand. Klettere über die Blöcke in die Höhle. Laufe durch die Höhle und locke die Vampire ins Wasser. Gehe über den rechten Weg, um dem Wasser auszuweichen. Gehe oben durch das Eisentor.

Laufe durch den Korridor und nutze die Sonnenstrahlen, um die Skinner zu erledigen. Suche in der Kammer mit den Säulen nach einem Hebel und einem Schalter. Drücke den Schalter und fahre mit dem Lift nach oben. Über eine der Rampen geht es weiter hinauf, wenn der Lift anhält. Im Raum mit den Zahnrädern findet Raziell einen Schalter an einer Wand. Betätige ihn, um die Zahnräder zu bewegen. Laufe zur Wand auf der anderen Seite. Ziehe am Hebel, um den Motor anzulassen. Kehre zum Lift zurück und fahre damit in die obere Etage.

Ziehe den Hebel. Lasse Dich ins Loch fallen. Ziehe den Block, der in der Wand hängt. Suche in den Nischen nach einer geheimen Passage, die nach unten führt. Laufe durch die Passage in eine große Kammer hinein. Klettere nach oben zu einem der brennenden Blöcke in der Galerie über dem Raum. Schleppe die brennenden Blöcke an den Schienen entlang. Positioniere sie unterhalb der hölzernen Stütze an der Decke.

Die Stütze fängt Feuer und bricht zusammen. Wiederhole diesen Vorgang bei allen Stützen in diesem Raum, bis die Decke nachgibt. Lasse Dich wieder in die untere Etage fallen. Ziehe den nächsten brennenden Block an den Schienen entlang und positioniere ihn in der Ecke der Bodenplatte (den Rand auf dem dreieckigen Feld). Mache das Gleiche mit den anderen drei Blöcken. Der Boden gibt dann nach. Laufe durch die Passage hinab zu Melchiah's Kammer.

Gewußt wie



- ❶ Schiebe die brennenden Blöcke auf den Schienen entlang zu den Stützpfeilern.
- ❷ Die Flamme nagt am Holz, bis der Pfeiler zerbricht. Zerstöre so alle vier Pfeiler.
- ❸ Platziere sie in den dreieckigen Löchern an der Plattform, um den Fahrstuhl zu aktivieren.

Level-Boß: Melchiah's Kammer

Nach dem anfänglichen Spott versucht Melchiah, Razel von seinen Gliedmaßen zu befreien. Du mußt diesen Freak besiegen, indem Du die Tore an der Seite des Raums benutzt. Renne in einen Raum mit einem Hebel. Stelle Dich in die Nähe des Hebels und warte, bis Melchiah seinen Kopf durch die Tür streckt. Lege den Hebel um. Das Fallgitter fällt ihm auf die Birne. Fliehe durch das obere Fenster und lasse Dich in die innere Kammer fallen. Laufe zum anderen Hebel-Raum. Warte wieder auf Melchiah und besorge es ihm erneut mit dem Fallgitter. Gehe auch jetzt wieder durch das obere Fenster. Laufe in den mittleren Ring beim Fleischwolf. Locke Melchiah in den Ring. Er kommt nicht mehr heraus. Klettere über die Stangen und drehe die Kurbel. Melchiah wird zu Sushi verarbeitet und beendet damit mehr oder weniger unfreiwillig seine Karriere als Vampir. Razel bekommt daraufhin die Fähigkeit, durch Barrieren zu gehen.

Schrein der Macht

Nutze Deine neue Fähigkeit, um durch das Eisentor zu gelangen, daß Dir vorher den Weg versperrt hat. Laufe durch den Tunnel ans andere Ende des Raums. Klettere auf den Block, den Du vorher herausgezogen hast. Springe auf die nächste Ebene. Kehre in die Realwelt zurück. Gehe durch die Passage, die zur Außenwelt führt. Wenn Raziel den Ort durch das Eisentor verläßt, erzählt ihm der Elder, daß er zu Kains Thronsaal zurückkehren soll (Schloß mit den Fahnen).

Raziel kann mit seiner neuen Fähigkeit den Force Glyph erreichen. Kehre über den ersten Pool mit Wasser zurück. Lasse Dich von der Felswand zum nächsten Pool fallen. Wechsele in die Spektralwelt. Gehe in das Wasser. Am Grund des Sees gibt es zwei geheime Höhlen. Beide enden in einer Sackgasse, doch in einer stößt Du auf ein verschlossenes Tor. Suche nach der Höhle mit zwei verschlossenen Toren. Laufe hinüber zum linken. Mit Deiner neuen Fähigkeit, Barrieren zu überwinden, gelangst Du hindurch. Folge dem Verlauf der Passage nach oben in den Raum. Raziel erreicht den Schrein der Macht.

Kehre zurück in die materielle Welt. Stelle Dich hinter jede der drei Säulen und bringe sie zum Einsturz. Sie formen das Symbol des Force Glyph. Die Schnitzerei an der Wand ergibt dann das Force Glyph. Kehre mit Raziel zurück an die Oberfläche des Sees und betrete nahe des Wirbels Kains Palast.

Gewußt wie



- ❶ Drücke jede der drei Säulen im Schrein so, daß sie umstürzen.
- ❷ Sie formen dann das Bild des Force Glyph auf dem Boden.

- ③ Das Glyph kann jetzt eingesetzt werden, um Gegner aus großer Distanz zu erledigen.

Auferstehung des Kain

Über die Stufen geht es hinauf zum Palast. Vernichte hier alle Vampire, um Raziels Stärke aufzuladen. Laufe hinüber zum verschlossenen Tür auf der rechten Seite. Betrete die Geisterwelt. Passiere das Tor. Laufe hinüber zur Brücke und kehre zurück zur realen Welt. Schubse die beiden Typen von der Brücke ins Wasser. Nimm ihre Seelen an Dich. Sobald sie tot sind, öffnet Kain die Tür am Ende des Raums.

Passiere sie, töte die Wächter und wechsele zur Spektralebene, um durch die Tore am Ende der Passage zu laufen. Laufe durch den Korridor und wechsele die Welten, wenn Du das Portal erreichst. Betrete die Säulen Nosgoths.

Kain: Das Ende des Reavers

Kain ist mit dem furchterregenden Soul Reaver ausgestattet. Das Schwert, mit dem er die Macht über Nosgoth an sich riß. Der Reaver braucht einige Sekunden für die Aufladung, bevor er eine Kugel aus magischem Feuer abschießt, die Raziell trifft, egal wo er steht. Es gibt keine Fluchtmöglichkeit. Nachdem Kain mit seinem Reaver geschossen hat, teleportiert er sich an eine andere Stelle der Kammer. Du mußt ihn kriegen, bevor er die Waffe auflädt und Raziell abfackelt. Renne schnell zu ihm und dresche auf ihn ein. Das sollte den Soul Reaver am Aufladen hindern und Kain zum Teleportieren zwingen. Wenn Kain dreimal getroffen wurde, zerbricht er den Soul Reaver auf Raziels Schädel und verschwindet.

Die Kathedrale der Stille

Wechsele nach Kains Verschwinden in die Spektralwelt. Schnapp Dir den Soul Reaver und höre Ariel zu. Kehre zur Realwelt zurück.

- *Hinweis:* Du kannst jederzeit hierher zurückkehren und Glyph-Energie tanken oder auch Tips von Ariel holen.

Kehre zum Zentrum zurück, wo Du das Spiel begonnen hast. In der Nähe des Säulenkreises in diesem Gebiet findest Du eine Tür. Passiere sie mit Melchiah's Kraft. Laufe weiter bis zu einem kleinen Graben. Gehe nach rechts und überquere die Brücke. Öffne mit dem Soul Reaver das Tor der Kathedrale und kehre zur Spektralebene zurück, um durch die zweite Tür zu kommen.

Laufe wieder nach rechts. Springe über den Spalt und wechsele über das Portal in die Realwelt. Laufe zurück nach links und springe erneut über den Spalt. Weiche den Vampirjägern aus (einer von ihnen schleppt einen verdamnten Flammenwerfer mit sich rum!). Laufe weiter nach links und über die Plattform. Gehe am Ende der Passage mit Melchiah's Geschenk durch das Tor.

Weiter geht's nach Norden zum kleinen Wachhäuschen. Kehre in die materielle Welt über das Portal zurück. Laufe zurück zum Tor. Untersuche das Objekt links vom Tor, und Du entdeckst einige Stufen. Gehe über die Stufen und springe über das Loch rechts an der Wand. Schau von dieser Plattform aus nach links auf das Gebäude. Springe hinüber und lande auf dem Dach. Klettere auf das angrenzende Gebäude. Drehe Dich oben um zu der Mauer, von der Du gerade gesprungen bist, und Du siehst den Eingang zur Kathedrale. Da geht's hin...

Kapelle der Ruhe

Laufe ans Ende der Passage zum Zephonim-Vampir. Bringe ihn zu Boden und klettere an der gegenüberliegenden Seite hinauf. Schnapp Dir von der linken Wand die Stabaxt und laufe weiter durch den Korridor. Du erreichst einen Raum mit Dampfrohren. Wechsele in die Spektralwelt. Laufe hinüber zur Röhre auf der linken Seite. Klettere auf das Rohr. Kehre oben angekommen in die Realwelt zurück und benutze das Portal.

Springe auf die Plattform darüber. Folge dem Pfadverlauf nach rechts. Gehe an der Tür vorbei und laufe über den Weg zu einem Schalter. Betätige den Schalter, um die Plattform nach unten zu bewegen. Weiter geht's nach rechts. Passiere die Tür am Ende des Gangs. Wechsele die Welt und gehe durch das Tor am Ende der Passage. Kämpfe in der materiellen Welt mit den Zephonim-Vampiren. Töte sie alle, indem Du zwischen den Welten hin und her springst und Dir den Soul Reaver zunutze machst. Widme danach den Blöcken in diesem Gebiet Deine Aufmerksamkeit.

Die Bilder der Blöcke müssen mit den Löchern in der Wand übereinstimmen. Drehe die Blöcke und schiebe sie so, daß sie in den richtigen Löchern sitzen. Im Anschluß daran wird ein Schalter aktiviert.

Der Glockenturm

Verlasse den Raum und kehre zum ersten Weg zurück. Laufe zur ersten Tür auf dem Weg. Passiere sie und gehe nach unten. Du findest einen Schalter. Betätige ihn und laufe auf der Rampe nach oben. Stelle Dich auf jede der Holzplattformen, die die Schalter aktiviert haben. So schaltest Du die Belüftung ein.

Springe von der Kante und rutsche in das Loch. Der Luftstrom drückt Raziel nach oben in den Raum. Laufe oben angekommen nach rechts bis zu einer Tür. Passiere sie. Danach geht es nach links durch die zweite Tür. Wechsele zur Spektralebene. Gehe durch den Korridor und passiere das Tor. Kehre zur materiellen Welt zurück und erledige die Vampire. Widme Deine Aufmerksamkeit den Blöcken im Zentrum des Raums. Diese müssen gedreht werden, so daß die Rohre in den Blöcken mit den Löchern in den Wänden abschließen. Verlasse den Raum und gehe zurück zur ersten Tür auf der linken Seite.

Schiebe den Stapel Blöcke nach unten auf die Plattform und schiebe sie nacheinander runter, um sie zu trennen. Mache das gleiche wie im Raum davor, und Du zerstörst eine Glastafel.

Verlasse den Raum und laufe über die Rampe zur zweiten Glocke. Schlage sie schnell und springe über das Loch. Rutsche zur ersten Glocke und schlage auch diese. Das kombinierte Läuten beider Glocken sollte genügen, um das Glashindernis vor Dir zu sprengen.

Kehre zurück nach oben auf dem spiralförmigen Pfad an der zweiten Glocke vorbei. Untersuche links das Rohr nach einer Druckplatte. Stelle Dich auf die Platte, um eine Tür bei der ersten Glocke zu öffnen. Sie schließt sich bald wieder. Wechsele also in die Spektralebene, um die Zeit einzufrieren. Gehe dann über das zerbrochene Glas durch die Tür.

Die Orgel

Untersuche rechts die Wand. Drehe das achteckige Zifferblatt: Die Tür wird geöffnet. Ignoriere die Tür auf der linken Seite, es sei denn, Du bist auf der Suche nach einem Energiedreieck. Laufe durch den schmalen Spalt gegenüber dem Eingang des Raums. Lasse Dich in den Raum darunter fallen. Laufe am Rohr entlang, bis Du eine Passage erreichst. Folge ihrem Verlauf bis zur ersten Gabelung. Über den linken Gang erreichst Du ein Fallgitter und vier Schalter auf dem Boden. Aktiviere die beiden zugänglichen Schalter und passiere das Tor.

Gehe durch die Linkskurve und betrete am Ende des Weges den Raum. Auf dem erhobenen Podium im Raum entdeckst Du drei runde, braune Deckel. Stelle Dich neben die beiden Deckel auf der rechten Seite, wenn Du durch die Tür kommst. Drehe sie um, und Du entdeckst einen vierten Schalter.

Kehre zur Gabelung zurück und gehe diesmal in die rechte Passage. Sie führt Dich in einen anderen Raum mit drei braunen Deckeln. Öffne die beiden Deckel rechts, wenn Du den Raum betrittst. So sprengst Du den dritten Deckel. Kehre zum Gittertor zurück und passiere es.

Wechsele zur materiellen Form und aktiviere die übrigen Schalter. Springe in den Luftschacht, der aktiviert ist. Schweben

nach oben zur Passage. Stelle Dich an den Rand des Pfades und schaue nach unten in den Schacht. Du bemerkst zwei Risse in den Rohren. Schweben dorthin und schiebe die grauen Rohre in die richtige Position. Kehre zur Passage am oberen Ende des Schachts zurück. Laufe weiter, bis Du einen Raum mit zwei Spinnen erreichst. Erledige sie beide. Aktiviere die beiden Bodentafeln. Klettere nach oben in den Raum hinein. Gehe dort durch die Tür.

Klempnerjob

Wechsele in die Spektralwelt und passiere das Tor. Lasse Dich in den Raum darunter fallen und kehre zur materiellen Welt zurück. Drehe das Rad der Orgel. Wechsele in die Geisterwelt. Klettere rechts an den Rohren hinauf, die wie eine Treppe angeordnet sind. Springe in die Passage darüber. Passiere dort das Tor und kehre zurück zur realen Welt.

Laufe auf den Rohren hinauf, die den Raum umgeben. Lasse Dich nach unten in den Gang fallen. Ziehe den Steinblock aus der Wand. Schiebe ihn hinüber zum Block mit dem Steinrad. Stelle Dich auf den Block und drehe das Rad, um das zweite Rohr zu aktivieren. Laufe hinüber zu den Blöcken, die auseinandergebrochen sind, und klettere an ihnen hinauf. Gehe durch die Passage. Betrete den Raum am Ende. Besteige die Rohre, die den Raum umgeben. Schiebe das zerbrochene Rohr zurück an seinen Platz. Weiter geht's über die Rohre nach oben. Drehe das Rad. So aktivierst Du das letzte Druckventil.

Kehre zurück zum Raum mit dem dampfenden Rohr. Klettere nach oben und weiter durch das Loch in der Decke. Folge dem Verlauf der Passage und gehe an der ersten Kurve nach rechts. Aktiviere das Warp-Tor. Kehre zurück zur Passage und betrete die Kammer des Bosses.

Zephon

Nachdem sich Zephon tüchtig aufgeregt hat, wird es Zeit, ihn

zur Strecke zu bringen. Nähere Dich ihm, so daß er mit einem seiner Beine zum Angriff ansetzt. Weiche dem Bein aus. Es bleibt im Boden stecken. Bearbeite es mit Deinen Klauen und entferne Dich dann aus der Gefahrenzone. Warte, bis Zephon ein Ei legt. Schnapp es Dir sofort. Sprinte zum toten Vampirjäger. Wende den Flammenwerfer auf das Ei an. Werf das Ei gut gezielt auf Zephons Gesicht. Mache dies solange, bis er tot ist. Wenn Du es schaffst, jedes seiner Beine zu zerstören, bekommst Du neue Eier, indem Du auf seinen Bauch schlägst.

Stein-Glyph

Wenn Zephon tot ist, erhält Raziel die Fähigkeit, an Wänden emporzuklettern. Kehre zurück zum Pool mit Wasser, wo Du zuvor das Force Glyph gefunden hast. Gehe diesmal in die linke Höhle. Laufe bis ans Ende des Tunnels. Klettere an den Steinblöcken hinauf. Kehre oben angekommen in die materielle Welt zurück. Klettere über die cremefarbene Wand nach oben zur Plattform.

Laufe durch die Passage, bis Du ein offenes Gebiet mit einem Schädel entdeckst (diesen Ort erkennst Du als Zufluchtsort Nupraptors). Laufe hinüber zum Schädel und springe durch die linke Augenhöhle.

Folge dem weiteren Verlauf der Passage bis zum Kliff. Klettere an der Felswand nach oben. Springe von der Plattform auf den Holzbalken. Springe von dort aus zur linken Plattform. Wechsele in die Spektralwelt. Springe auf den Balken. Laufe ans andere Ende. Springe hinüber zum nächsten Balken. Gelange auf die nächste hölzerne Plattform und springe auf den Balken darüber. Laufe auf diesem entlang bis zur Steintreppe auf der mittleren Säule. Besteige die Stufen und überspringe den Spalt. Klettere rechts an der Wand hinauf. Betrete die braune Passage. Laufe bis an ihr Ende, um nach draußen zu gelangen. Stelle Dich auf die Plattform beim Loch. Gehe nach links und gleite

dort über die Plattform.

Laufe über den Gebirgspfad hinab zum Schrein. Gehe hinter den zwei brennenden Fackeln nach rechts und klettere an der Wand hinauf. Schiebe dort den Block in den Korridor und schiebe ihn in den Schrein.

Plazierte den Block im Spalt im Mosaik. Mache das gleiche mit dem zweiten Block. Klettere hoch zum Rang an der Seite des Schreins. Hier entdeckst Du vier Löcher im Mosaik. Schiebe den Stein vom Rang durch das Loch. Laufe in den Raum an der Rückseite des Schreins. Hier siehst Du vier Quader, doch nur drei mit Bildern darauf. Schiebe zwei Quader rüber zum erhobenen Block auf der rechten Seite des Schreins, um eine Reihe zu bilden. Drehe den Block so, daß er die untere Ebene erreicht. Plazierte die drei Blöcke in den entsprechenden Löchern. Ignoriere den kahlen Block. Nimm das Stone Glyph und laufe zu den Säulen von Nosgoth (wo Du gegen Kain gekämpft hast).

Morlock

Schaue Dich bei den Säulen nach einer erklimmbaren Wand um, die zum äußeren Rang auf dem Dach darüber führt (es ist die einzige Säule, die nicht rund ist). Erklimme die Wand und laufe am Rang über den Säulen entlang. Betrete die Passage. Gehe durch eine der beiden Türen. Lasse Dich in den Hof fallen. Passiere die Passage. Du erreichst das Grab von Serafan. Betrete es mit der Fähigkeit, durch Wände zu gehen. Kehre am ersten Portal zurück zur materiellen Welt. Laufe weiter und ziehe den Block aus der Wand.

Betrete das Grab. Stelle Dich in die Mitte des Spiralmusters auf dem Boden. Wechsele in die Geisterwelt. Laufe die Passage entlang und kehre zurück zur realen Welt, indem Du links das Portal benutzt.

Du stehst jetzt Morlock gegenüber. Dieser Typ ist leichter zu töten als Hundewelpen in einem Sack. Springe einfach zu ihm

hin. Betätige den Dreiecksknopf, wenn er gelähmt ist. Morlock übergibt Dir dann telekinetische Fähigkeiten.

Sound-Glyph

Verlasse die Gruft und kehre zur stillen Kathedrale zurück. Laufe zum ersten Lüftungsschacht und springe hinein. Schweben hier nicht, sondern lasse Raziel zum Grund hinabsegeln. Laufe durch die Passage und zielen mit dem Projektil auf das Ziel am Ende des Tunnels. Schieße, um das Glas zu brechen. Erklimme die Wand und laufe oben angekommen durch den Tunnel. Wechsle in die Spektralwelt und passe das Tor. Laufe zum Ende der Passage. Kehre am Portal in die Realwelt zurück. Schnapp Dir den Hammer beim Portal.

Erklimme die Wand über dem Tor, durch das Du gegangen bist. Drehe Dich und schaue auf die Säulen. Wirf den Hammer in eine der beiden Nischen, die an die erste Säule angrenzen. Wechsle zur Spektralwelt. Springe auf die erste Säule. Wechsle zur Realwelt. Springe in die Nische und schnapp Dir den Hammer. Kehre zur Säule zurück und springe auf die dritte Säule. Wirf den Hammer in die obere Passage. Wechsle zur Geisterwelt. Überspringe den Spalt und kehre zur materiellen Welt zurück. Nimm den Hammer. Laufe zum Ende der Passage und schlage dort die Glocke. Nimm das Sound Glyph und kehre zurück zu Serafans Gruft.

Außerhalb des Klosters

Gehe zu der Plattform, auf der Du Morlock bekämpft hast. Schieße zweimal auf den Block mit dem Ziel. Springe durch den so entstehenden Spalt. Laufe in das Wasser und folge dem Verlauf der Höhle. Wechsle beim ersten Portal zur Realwelt. Schaue zur Kletterwand. Springe dorthin und klettere hinauf. Drehe Dich oben angekommen um.

Springe nach links zur Säule. Schieße den Steinblock von der Säule davor. Springe dann zur Säule. Springe von hier zum

Durchgang und passiere ihn. Über die rechte Passage erreichst Du ein Tor. Gehe durch das Tor, kehre zur materiellen Welt zurück und töte die beiden Wächter. Wende das Force-Projektile an, um den Block im Käfig zu verschieben. Schieße zweimal darauf, um ihn an die hintere Wand zu drücken. Gehe durch das Tor. Klettere auf den Block. Wechsele in die materielle Welt. Springe auf das Boot im Wasser. Laufe zum höchsten Teil des Bootes. Es trägt Dich zur gegenüberliegenden Plattform. Springe auf die Plattform. Gehe weiter nach links durch die Tür.

Versunkenes Kloster

Wechsele zur Geisterwelt. Passiere das Tor am Ende der Passage. Fliege rechts über die Säule im Wasser. Halte Dich weiter rechts und nutze die Säulen und Plattformen, um das trockene Land zu erreichen. Gehe durch die zwei Türen. Laufe weiter bis zum Wasserbecken. Gehe zur gegenüberliegenden Passage. Gehe durch das Tor.

Springe im offenen Abschnitt von Säule zu Säule zur anderen Seite. Gehe danach durch die Tür. Laufe weiter durch die Passage, bis sie ins Wasser führt. Laufe unter Wasser entlang, bis Du einen Raum mit einem Schachbrettmuster auf dem Boden erreichst. Gehe nach rechts und halte Dich an der Wand. Du entdeckst einen Vorsprung. Springe hinauf und verlasse so das Wasser.

Wechsele zur Realwelt und klettere an der Wand zur oberen Plattform. Springe auf die Balken über Dir. Schlage Dich bis zur anderen Raumseite durch. Gehe durch die Passage und zerstöre das Fenster mit einem Projektil. Springe durch das entstehende Loch. Gehe zur runden Konstruktion in der Mitte des Sees. Weiter geht es nach rechts um das Gebäude herum. Fliege hinüber zum Glockenturm. Ziehe am Seil, um die Glocke zu läuten. Gehe über die Wendeltreppe hinab. Sobald Du den Boden erreichst, triffst Du hinter der nächsten Treppe auf Rahab.

Rahab

Du erreichst Rahabs Unterschlupf. Klettere über die Säulenspirale nach oben zum Portal. Kehre zur materiellen Welt zurück und unterhalte Dich ein bißchen mit dem Fischgesicht. Nach dem Gespräch solltest Du sofort Deine Projektile einsetzen und auf die acht Glasscheiben der Kammer schießen. Wenn sie alle zerstört sind, erliegt Rahab den tödlichen Sonnenstrahlen. Raziel bekommt sein Freischwimmerabzeichen.

Wasser-Glyph

Da Raziel nun endlich schwimmen kann, darf es auch mit der Jagd nach den letzten drei Glyphs losgehen. Kehre zurück zum Wirbel. Springe über den Spalt zum Wirbelplateau. Gehe nach links und springe über das Wasser. Laufe durch das flache Wasser. Tauche, wenn es etwas tiefer wird. Schwimme durch den Tunnel und wieder an die Oberfläche, wenn Du einen schmaleren Tunnel erreichst. Gehe durch die Holztür auf der unteren Ebene.

Erklimme die Stufen. Ziehe die beiden Blöcke aus der Wand und erreiche über sie die Plattform darüber. Erreiche das Ende der Plattform und springe hinüber zur "Menschenstadt". Weiter geht's nach links und über die Rampe nach unten. Folge dem Verlauf der Passage über die Treppe nach oben zu einer hölzernen Tür: passiere sie. Laufe vorwärts und springe in das Wasser links von der Brücke. Wechsele zur Spektralform über und passiere den blockierten Tunnel. Kehre zur Realwelt zurück und schwimme nach oben zum Rohr. Oben angekommen geht es in das kleine Rohr. Schwimme nach unten und weiter durch das nächste kleine Rohr. Du gelangst in einen Raum mit einigen Stufen. Laufe darauf nach oben.

Gehe zur Statue und rechts durch die Tür. Laufe weiter, bis Du eine Kammer mit einem Graben erreichst: springe über den Graben. Ziehe den farblosen Block aus der Wand. Schiebe ihn in den Graben. Schiebe ihn stromabwärts und vom Rand des

Grabens. Lasse ihn danach in das Loch fallen. Schiebe den Block in das Zentrum des Raums, um das Loch zu stopfen. Nachdem der Wasserstand gestiegen ist, findest Du bei der Statue das Water Glyph.

Sunlight Glyph

Laufe fröhlich zurück zur stillen Kathedrale. Springe in den Graben vor dem Haupttor. Schwimme nach rechts. Wechsele auf die Geisterebene und passiere das Unterwassertor. Laufe weiter und wechsele beim nächsten Portal zurück zur materiellen Ebene. Schwimme weiter durch die Höhle und gehe durch die Passage.

Klettere an der Felswand hinauf und springe zum Fuß des Leuchtturms. Bewege Dich nach rechts und über die Steine hinweg. Springe hinüber zum Vampir und schubse ihn ins Wasser. Halte Dich weiter rechts und klettere über die Felsen. Passiere den Tunnel. Stelle Dich auf die Plattform über dem Leuchtturm. Gleite dorthin. Laufe über den linken Pfad und an der nächsten Gabelung wieder nach links. Jetzt geht es weiter über die Plattform und links durch die Tür. Betrete den Raum mit dem großen Zahnrad. Erklimme das große Gerüst. Schiebe dort den Quader so, daß er in die Mitte des Raumes fällt. Springe zurück nach unten und schiebe den Block so, daß er in der Nähe des Zahnrads zu liegen kommt. Drehe die Kurbel an der Wand. Warte, bis sich das Zahnrad bewegt, und entzünde die Fackeln im Raum. Schiebe den Block an seinen Platz, damit das Zahnrad nicht zurückspringt. Laufe nach draußen bis unten zur Tür. Dahinter findest Du das Sunlight Glyph.

Schreineingang

Drehe Dich um und schaue in Richtung See. Springe zur ersten kreisrunden Plattform. Überquere den See und gehe durch die Tür am Fuße des Leuchtturms.

Laufe weiter, bis Du eine Wendeltreppe findest. Lasse Dich

nach unten fallen. Gehe dort durch die Tür. Laufe weiter bis zur dreieckigen Tür. Wechsele zur Spektralwelt und passiere die Tür. Laufe weiter in diese Richtung. Kehre am Portal zurück in die materielle Welt. Gehe durch die nächsten Türen und weiter, bis Du vor einem großen Loch stehst.

Springe in das Loch und schiebe die vier Blöcke umher, um sie mit den zerbrochenen Rohren abschließen zu lassen. Verlasse das Loch und folge dem Verlauf des langen Rohres in eine Passage. Drehe das Zahnrad am Ende, um ein Wasserrad zu aktivieren. Gehe zum Wasserrad und untersuche die Dampfrohre. Über die Rohre gelangst Du zum oberen Teil des Schachts. Stelle Dich auf die auf- und absteigende Plattform. Springe am höchsten Punkt auf das Gerüst. Halte Dich auf der linken Seite und laufe zum Ende des Raums. Passiere den Durchgang, der zum Kolbenraum führt. Lasse Dich durch die Löcher im Boden hinabfallen. Gehe zurück zur Wendeltreppe im Leuchtturm. Gehe nach oben und verlasse den Turm. Du solltest jetzt auf einem See mit runden Plattformen stehen. Überquere sie und gehe zum Raum mit den Säulen (die zweite Tür auf der Gebirgsseite), um an das Sunlight Glyph zu gelangen.

Fire Glyph

Kehre zurück zum Wirbel und laufe weiter nach links. Laufe zum Heimatort von Raziels Clan. Passiere den Durchgang am Ende der ersten Passage, die zum ersten Clan-Abschnitt mit der Treppe führt. Gehe links von der Treppe durch die Tür. Laufe weiter ins nächste Clan-Gebiet. Du entdeckst das Wasser dort, wo Du das versunkene Kloster verlassen hast.

Springe ins Wasser und schwimme durch die Passage im oberen Abschnitt der Wand. Betrete den runden Raum. Nimm eine Fackel aus der Halterung an der Wand. Schwimme nach oben und springe aus dem Wasser. Gehe durch den offenen Durchgang und durch die Tür.

Laufe zum Ende der Plattform. Wirf die Fackel in die Passage auf der anderen Seite der Kammer. Kehre zum Raum mit dem Wasser zurück. Öffne die Tür und gehe durch die Passage. Drehe die Kurbel am Ende des Raums und wechsele in die Geisterwelt. So frierst Du geöffnete Türen ein. Gehe durch sie hindurch und kehre zurück in die reale Welt. Bewege Dich vorwärts und springe in den nächsten Raum mit einer Kurbel. Öffne damit die Tür. Gehe zurück in die Höhle, in die Du die Fackel geworfen hast. Wechsele in die Spektralwelt. Klettere an den Säulen hoch zur Fackel. Gehe in die reale Welt. Nimm die Fackel und zünde sie an. Gehe mit der Fackel zurück zum Raum, wo Du mit der Kurbel das zweite Tor geöffnet hast. Nähere Dich der Statue mit den vier Armen. Im Korb findest Du das Fire Glyph.

Der Ascheregen

Kehre zum Wirbel zurück und springe über dem eingestürzten Teil der Brücke in das Wasser. Springe aus dem Wasser heraus auf die Plattform. Gehe durch die Passage. Raziell gelangt in ein Gebiet, in dem es Asche regnet. Laufe hinüber zur Säule auf der rechten Seite. Erklimme sie mit Deiner Spezialfähigkeit. Gleite zur anderen Seite der Schlucht und lande auf der Plattform. Lasse Dich nach unten in den Hof fallen. Gehe durch die Doppeltür. Gehe in die Spektralwelt und durch das Tor. Bewege Dich durch das eingeschlossene Gebiet zum Portal am anderen Ende des Raums. Kehre zurück in die materielle Welt. Schieße auf den Block im Zentrum des Abschnitts, bis er am anderen Ende das Tor erreicht. Gehe in die Spektralwelt und passiere das eingeschlossene Gebiet. Renne hoch zum Block, auf den Du gerade geschossen hast. Klettere hinauf und nutze hier das Portal. Laufe vorwärts und lasse Dich in die Passage fallen.

Folge ihrem Verlauf nach links. Ziehe den Block aus der Wand und erreiche über ihn die Plattform auf der rechten Seite. Gleite hinüber zum Gebäude. Laufe weiter, bis Du einen Raum mit zwei Teichen entdeckst. Über die Kurbel läßt Du das Wasser ab.

Gehe zum Teich der am weitesten vom Eingangsbereich entfernt ist. Stapele zwei Quader übereinander und schiebe sie rüber zum zentralen Weg. Lasse Dich ins andere Loch fallen. Stapele die Blöcke so, daß Du einen auf den mittleren Weg kippen kannst. Schiebe diesen Block auf die beiden, die Du am gegenüberliegenden Teich gestapelt hast. Lasse Dich in den Teich fallen und ziehe den Stapel mit drei Blöcken hinüber zur hohen Plattform. Klettere an ihr hinauf.

Betrete den Ofen und lasse Dich nach unten auf den runden Weg fallen. Laufe rüber zur anderen Seite des Raums und bewege den Schalter, um das Gas aufzudrehen. Bewege den Hebel auf der anderen Seite, um den Ofen zu aktivieren.

Drehe Dich um und passiere die Tür hinter Raziell. Schiebe den Block in das Loch und springe danach hinein. Stapele die beiden Blöcke an der Wand, um damit die Plattform erreichen zu können. Wechsele auf die Spektralebene. Springe nach links auf die Plattform und schlage Dich bis zum Hebel in diesem Raum durch. Springe vom Hebel aus über den Spalt und gehe über das Portal in die Realwelt. Gleite zurück zum Hebel und lege ihn um. Gehe durch die Tür, die sich öffnet. Folge dem Verlauf der Passage nach rechts. Ziehe den Block von der Wand und platziere ihn beim Zaun. So blockierst Du die Säule. Springe über den Zaun und kippe die Säule um. Gehe durch das Tor zu Dumah.

Dumah

Laufe zu Dumahs Körper, der im Stuhl sitzt. Ziehe die drei Pfähle aus seinem Körper. Dumah wird wieder lebendig. Er zeigt sich sehr dankbar. Danach hast Du die Gelegenheit, ihn für immer ins Grab zu befördern. Dumah attackiert Dich mit einer Fähigkeit, die Dich lähmt und Dir Energie entzieht. Bleibe auf großer Distanz. Deine Waffen können Dumah keinen Schaden zufügen. Anstatt ihn zu attackieren, mußt Du ihn aus seiner Kammer in den Ofen locken, den Du bereits gut vorgeheizt hast.

Versuche, ihn möglichst nah an Dich heranzulassen. Entfernst Du Dich zu weit von ihm, kehrt er in seine Kammer zurück. Sobald Du ihn in den Ofen gelockt hast, fängt Dumah Feuer.

Höhle des Orakels

Gehe dorthin zurück, wo Du zuvor das Dorf betreten hast, auf das es Asche regnet. Untersuche die Ruinen, bis Du eine Sonnenuhr findest. Nutze Deine neue Fähigkeit, um das Zifferblatt zu drehen. Gehe durch die nun geöffneten Türen. Bewege Dich durch die Passage und gehe durch die nächste Tür. Wechsele in die Spektralwelt, wenn Du die Tür in der Sackgasse erreichst. Gehe links durch den Spalt. Laufe hinüber zum Portal und kehre zurück zur Realwelt. Nutze auch hier Deine Fähigkeiten, um das Zifferblatt zu drehen.

Gehe rechts durch die Tür. In der Spektralwelt gelangst Du durch die Tür am Ende der Passage. Folge links der Spur. Wenn Du einen Raum mit zwei Blöcken erreichst, ziehe den linken heraus. Schiebe ihn in das flache Gebiet auf der rechten Seite. Ziehe den Block aus dem rechten Loch heraus. Schiebe den Block nach links in das Loch.

Gehe zurück zur Sonnenuhr und durch die andere Passage, die geöffnet wurde. Gehe am Ende durch das Tor. Ziehe den Block heraus, den Du vorher verschoben hast. Platziere ihn in das Loch mit dem Z-Symbol. Weiter geht es zurück zur Sonnenuhr und durch die rechte Passage. Ziehe den Block heraus und platziere ihn im Loch mit dem O-Symbol.

Kehre zurück zum Raum mit der Sonnenuhr und drehe sie noch einmal. Weiter geht's durch den Spalt und durch die soeben geöffnete Tür.

Die Orakelkammer

Gehe nach rechts, dann nach links. Laufe weiter nach oben und passiere das Tor. Bewege Dich nach vorne. Gleite über das Kliff. Gehe nach rechts und springe in die Nische. Kehre zurück in die

Realwelt. Bewege Dich beim Kliff zum Raum mit den zwei Quadern und der Tür. Positioniere die Quader vor dem Loch und nutze Deine telekinetischen Kräfte, um sie in Position zu bringen. Gehe durch die nun geöffnete Tür.

Nutze Deine Fähigkeiten, um die Säulen im Raum zu drehen. Bewege sie so, daß die weißen Dreiecke auf den Säulen alle auf das Symbol im Zentrum des Raums zeigen. Springe durch das Loch im Boden und gehe durch die Tür.

Betrete die Kammer des Orakels und bewege den Kessel im Zentrum des Raums. Gehe durch die Tür. Laufe nach unten zu den zwei Schaltern. Bewege sie so, daß die Uhr an der Wand sechs Uhr zeigt. Lasse Dich durch das Loch nach unten fallen.

Untersuche die vier Linsen. Drehe die Linsen so, daß sie die Farben der Plattformen reflektieren. Laufe zu den beiden Linsen in Reihe. Ändere ihre Ausrichtung so, daß sie blaue und rote Strahlen erzeugen, um ein Lila entstehen zu lassen. Wende Deine Fähigkeiten auch auf die zentrale Stütze an, um Licht für den Raum zu erzeugen. Bewege sie so, daß alle Linsen beleuchtet sind. Die mittlere Tür steht nun offen.

Gehe hinter der Tür durch eine Doppeltür. Betrete den nächsten Puzzleraum. Untersuche die Symbole, die an den Wänden von Kreisen umgeben sind. Wende Deine Fähigkeiten auf die drei Räder an, um die Zeiger der Uhr zu bewegen. Bewege sie so, daß sie den Symbolen auf dem Boden entsprechen. Verlasse den Raum durch die Tür.

Das Uhrwerk

Gehe nach unten und nach rechts. Bewege Dich in den Raum mit den beiden Zahnrädern. Bewege den großen Steinblock so, daß sich die Zahnräder bewegen. Springe auf die Säule bei den Zahnrädern. Wechsele in die Spektralwelt. Springe auf die Plattform und laufe auf ihr entlang. Kehre über das Portal in die materielle Welt zurück. Springe auf das schwingende Pendel, wenn es nahe genug ist, und springe beim Durchgang wieder

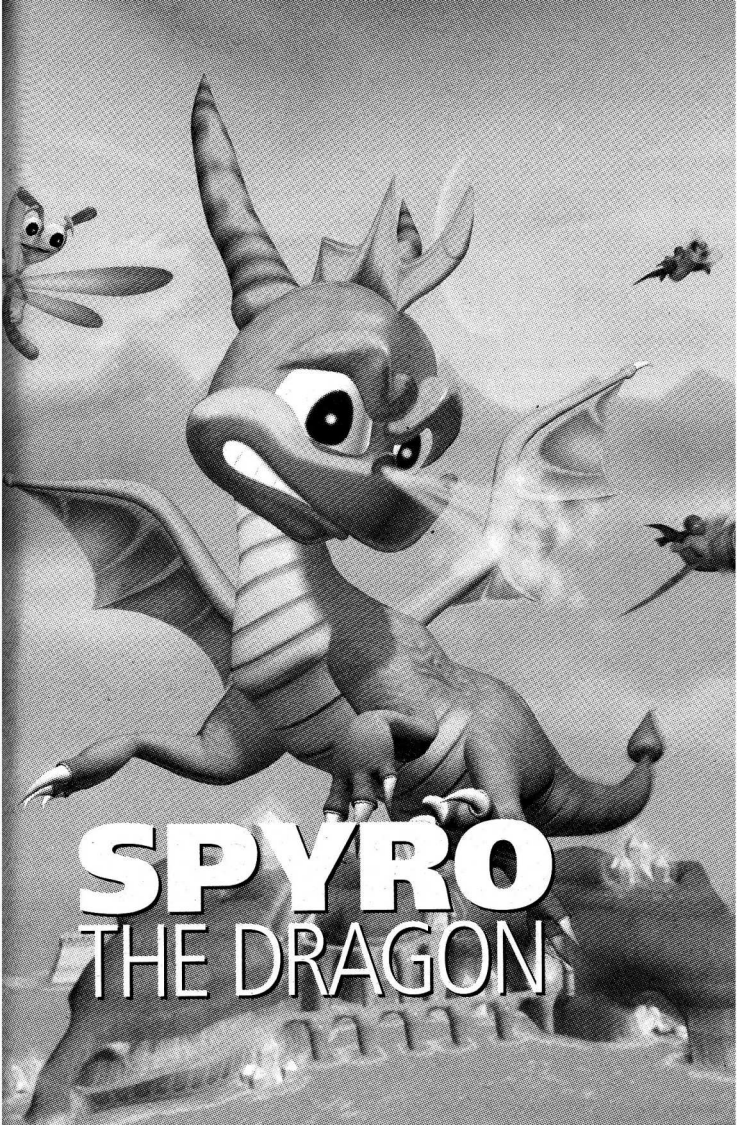
hinab. Gehe in die nächste Passage.

Gehe hinüber zur Uhr auf der anderen Seite des Käfigs. Nutze Deine telekinetischen Kräfte, um sie vom Rand zu schieben. Gehe weiter zum nächsten Zaun und mache das gleiche. Arbeite Dich so nach unten vor. Arrangiere die vier Blöcke so, daß sie zum Symbol auf dem Boden passen. Gehe durch die Tür, wenn sie offen steht. Laufe durch die Passage. Springe in das Loch.

Betrete das Gebiet mit den drei runden Räumen. In jedem Raum ist ein Symbol in die Wand geritzt. Drehe die Räder in jedem Raum so, daß sie zu den Symbolen passen. So aktivierst Du die drei Plattformen über Dir. Springe auf jede der Plattformen und lege die Hebel um. Gehe durch die Tür. Du begegnest Kain ein letztes Mal.

Das bittere Ende

Jetzt stehst Du mit dem Soul Reaver in der Hand Kain gegenüber. Greife ihn damit an, wenn er sich im ersten Abschnitt des Raums aufhält. Er läuft dann zum anderen Ende des Raums. Bearbeite ihn weiter mit dem Soul Reaver. Kain stellt sich auf das Sternenportal und beendet damit das Spiel.



SPYRO

THE DRAGON

SPYRO

THE DRAGON

Wenn die gesamte Population des Drachenlandes gekidnappt und im Eis eingesperrt wurde, wieviel Hoffnung bleibt da noch? Sehr viel, dank unserer Komplettlösung!

Generelle Tips

Unschätzbare Ratschläge zur Bewältigung der schwierigen Welten von Spyro...

Dracheneier

Als wenn es nicht schon schlimm genug ist, daß Dein Drachen-Clan im ewigen Eis gefangengehalten wird, haben sich auch noch Diebe über die Dracheneier hergemacht. Sie finden in einigen Levels Unterschlupf. Erblickst Du einen Dieb, gehe so nah wie möglich an ihn heran und gib ihm Feuer. Wer Probleme hat, dem Dieb zu folgen, sollte bei der Verfolgung mehrmals den Sprungknopf betätigen. So bekommst Du einen kleinen Geschwindigkeitsschub.

Feuer oder Kraft

Spyro hat zwei Angriffsmethoden auf Lager. Entweder er rammt seine Gegner, oder er heizt ihnen ordentlich ein. Verschiedene Gegner sterben auch auf verschiedene Art und Weise. Lerne ihre Verhaltensmuster kennen und suche nach Hinweisen, wie sie schnell auszuschalten sind. Einige von ihnen tragen eine Rüstung zum Schutz vor Feuer.

Das große Krabbeln

Spyros Energie wird von einer Libelle angezeigt, die permanent um seinen Kopf herumschwirrt. Wenn Spyro getroffen wird, wechselt die Libelle ihre Farbe. Das macht sie einige Male, bis sie endgültig verschwindet und Spyro schon nach einem weiteren Treffer gekillt wird. Die Libelle fängt golden an, wird dann blau und grün, bevor sie verschwindet. Achte auf die Farbe und reagiere dementsprechend. Um die Libelle aufzuladen, mußt Du die harmlosen Tiere eines Levels umbringen. Sie lassen nach ihrem Ableben Schmetterlinge frei, die die Libelle auffrißt. Das gibt ihr neue Kraft.

Rampen

In bestimmten Levels entdeckt Spyro einige Rampen. Das sind sehr wichtige Objekte, auf denen Spyro Anlauf nimmt und nach dem Absprung ungeahnte Höhen erreicht. Sie lassen sich für zwei Dinge gebrauchen: zum einen lassen sich mit der höheren Geschwindigkeit Metallkästen besser zerstören, zum anderen können so Plattformen im Flug erreicht werden, die man sonst vielleicht nicht einmal sehen kann. Nimm Anlauf und drücke am höchsten Punkt der Rampe den Sprungknopf. Spyro fliegt dann hoch in die Luft. Um auf sehr weit entfernte Plattformen zu gelangen, muß Spyro so hoch wie möglich fliegen und dann elegant im Gleitflug zum Ziel segeln. Übung macht hier den Meister!

Schnapp Dir alles!

Manche Schätze in Spyro lassen sich ohne Umwege mitnehmen, andere sind verteuftelt schwer zu entdecken. Einige Gegenstände liegen einfach frei herum, andere Sachen liegen auf Plattformen oder versteckt in den verschiedensten Behältnissen. Suche stets zu Lande und in der Luft, und Du wirst alles finden. Denke auch daran, jeden Gegner umzuhauen, denn nur so gelangst Du an sämtliche Wertgegenstände. Sammle alles ein,

bevor Du ein Level verläßt. Jedesmal wenn Du eine neue Welt betrittst, solltest Du zuerst sämtliche Objekte suchen, bevor Du in die Miniwelten springst.

Ziele

Es gibt zahlreiche Dinge, nach denen man Ausschau halten sollte. Hier eine Zusammenfassung...

- Rote Juwelen – 1 Punkt
- Grüne Juwelen – 2 Punkte
- Blaue Juwelen – 5 Punkte
- Gelbe Juwelen – 10 Punkte
- Lila Juwelen – 25 Punkte

Kristalldrachen

Berühre die im Kristall eingesperrten Drachen, um sie zu befreien. Jedes Level hat eine bestimmte Anzahl von Drachen. Mit unserer Hilfe findest Du alle.

Schlösser und Schlüssel

In einigen Levels findest Du eine Kiste, für die Du einen Schlüssel brauchst. Die Schlüssel liegen meistens sehr gut versteckt. Suche also an den unmöglichsten Plätzen nach ihnen.

Dracheneier

Einige Levels haben eins, andere zwei und manche gar keine. Insgesamt sind zwölf im Spiel zu finden. In unserer Spielhilfe kannst Du die Fundorte der Eier nachlesen.

Verschlossene Behälter

In den meisten Levels stehen Behälter, die man mit normalen Ramm- oder Feuerattacken nicht öffnen kann. Du zerstörst sie mit Hilfe von Geschwindigkeitsrampen, mit dem erweiterten Liebesfeuer oder indem Du mit Kanonen oder Raketen auf sie schießt.

Cheats!

99 Leben

Drücke im Inventar 6 x        .

Levelauswahl

2 x           .

Welt 1: Artisans

Schätze: 100

Zu rettende Drachen: 4

Nestor

Argus

Delbin

Tomas

Die Heimat der Artisans ist eine kunterbunte Landschaft voller grüner Wiesen, voller Täler, Wasserfälle, Strände und Klippen. Oben auf den Hügeln kannst Du bis auf die andere Seite der Welt blicken und auch aufs offene Meer. An den Stränden entdeckst Du versteckte Höhlen voller Schätze. Gehe aber nicht auf Tauchstation: Drachen vertragen kein Wasser!

Level 1: Stone Hill

Schätze: 200

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 1

Zu rettende Drachen: 4

Lindar

Gildas

Astor

Gavin

Die meisten Schätze des Levels sind schnell entdeckt. Die klügeren Spieler lassen sich sofort in den Brunnen in der Mitte der Welt fallen und entdecken ein verschlossenes Kästchen. Den Schlüssel dafür findet man leider nicht so leicht. Wenn Du durch die Passage gehst, die zum Ausgang führt, springe über die Wand dahinter und lasse Dich auf den Strand fallen. Hinter der Ecke stößt Du auf einen gut versteckten Höhleneingang. Drinnen liegen der Schlüssel und einige Schätze. Um das Drachenei zu finden, mußt Du durch eine der Passagen laufen und durch den Turm auf der anderen Seite nach oben gehen. Stürze Dich von oben auf die Wiese, die das Gebiet umgibt, und jage den Dieb. Dort findest Du auch Schätze.

Level 2: Dark Hollow

Schätze: 100

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 3

Darius

Oswin

Alban

Dieses Level ist eines der einfacheren. Hier erwarten Dich keine echten Herausforderungen. Lediglich den Eingang der Passage zu den Katakomben könntest Du leicht übersehen. Das Gebiet wird von riesigen Ogern bewacht, die Du nur von hinten abfackeln kannst. In der Höhle findest Du den Schlüssel für die Schatulle in der Nähe des Startpunktes sowie einen Drachen und versteckte Schätze.

Level 3: Town Square

Schätze: 200

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 1

Zu rettende Drachen: 4

Nils

Devlin

Alvar

Thor

Noch ein einfaches Level. Arbeite Dich einfach über die nach oben führenden Stufen durch das Level und gleite über die Schluchten. Die meisten Schätze sammelst Du problemlos ein, doch später erwartet Dich eine kleine Herausforderung. Wenn Du über die rosafarbene Treppe nach oben gehst und dort alle Schätze einsammelst (auch den Ausgang findest Du dort), gehe zurück auf die obere Stufe und springe auf die grüne Plattform. Springe nun von den Stufen in Richtung Brunnen und gleite nach rechts an der Wand entlang – Du landest auf einer Grasplattform direkt vor dem Eierdieb. Verfolge ihn und sammle auf dem Weg alle Schätze ein. Rette den letzten der Drachen und verlasse das Level.

Boß-Level: Toasty

Schätze: 100

Zu rettende Drachen: 1

Nevin

Dieses Level wird von böartigen Hirten bevölkert, die ihre Hunde auf Dich hetzen. Nähere Dich jedem schlafenden Hund vorsichtig und fackle ihn aus sicherer Entfernung ab. Renne dann schnell fort, damit sie Dich nicht plätten können. Bist Du schnell genug, kannst Du sie auch mit zwei Feuerstößen gleich

zur Strecke bringen. Einige versteckte Schätze sind zu finden, wenn Du durch das Fenster im Bogengang gehst. Den Rest solltest Du ohne Probleme finden können. Jetzt geht es dem Kürbiskopf an den Kragen. Töte zuerst die Hunde, nähere Dich dann dem Boß und bade ihn im Feuer.

Bonus-Level: Sunny Flight

Schätze: 300

Um Zugang zu diesem Level zu bekommen mußt Du zunächst auf alle runden Steine im See springen. Sie blinken dann gelb, und im Hintergrund wird der Zugang zum Leveltor frei. Gleite zu Beginn des Levels hinunter in die Höhle und öffne alle Schatullen. Fliege dann hinaus und nach links durch die Bögen. Stoppe bei den Bogen und fackle die Flugzeuge ab, bevor es weitergeht. Gleite zu guter Letzt zur Schienenstrecke und öffne die Fässer.

Welt 2: Peacekeepers

Schätze: 200

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 1

Zu rettende Drachen: 3

Titan

Magnus

Gunnar

Laufe ein bißchen umher und sammle alle Schätze ein. Das gesamte Gebiet wird von Soldaten gesichert, die gerne sterben möchten. Einige suchen Schutz unter den Zelten – kein Problem! Brenne zuerst die Zelte nieder und kümmere Dich dann um die Feiglinge. Die schwierig zu findenden Schätze

liegen in den Schatullen versteckt. Zunächst scheinen sie unzerstörbar zu sein. Drehe einfach die Kanonen und zerschiesse die Kisten, indem Du die Lunte mit Deinem Odem anzündest. Eine der Felsformationen hat sogar eine aufgemalte Zielscheibe. Schieße mit einer Kanone darauf, um einen Weg zur gegenüberliegenden Plattform zu öffnen. Dort angekommen geht es rechts gleich dem Eierdieb an die Wäsche. Danach geht es zurück zum bogenförmigen Felsen, über den Du nach unten in eine Höhle rutschen kannst. Darin findest Du Schätze und eine verschlossene Truhe.

Level 4: Dry Canyon

Schätze: 400

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 1

Zu rettende Drachen: 4

Conan

Boris

Maximos

Ivor

Sammle gleich zu Beginn die zahlreichen Schätze ein und laufe durch den Spalt in der Wand nach links zum Eierdieb. Laufe dann wie gewohnt weiter und erledige die Schützen auf dem Weg. Nachdem Du Boris befreit hast, geht es auf der weit entfernten Plattform nach unten und hinauf in den Turm. Drinnen führt eine Plattform nach draußen zu einer Reihe roter Juwelen. Halte Dich links an der Wand, springe hinaus und gleite nach links. Bleibe weiterhin an der Wand, und Du landest auf einem Weg, der zu einem Schlüssel und zu einem Drachen führt. Gleite anschließend nach unten zum Turm mit dem Ausgang und sammle weitere Schätze ein. Verlasse den Ort über

den Weg und laufe zurück zu dem Punkt, wo Du zuerst einem Drachen begegnet bist. Hinter ihm kannst Du eine neue Plattform erreichen und über einige Stufen hinablaufen. Hier findest Du zahlreiche Schätze. Klettere also über die Plattformen hinauf zum Turm, springe rechts über die höheren Plattformen und gleite hinüber zur weit entfernten Plattform im Hintergrund. Dort entdeckst Du eine verschlossene Schatulle.

Level 5: Ice Cavern

Schätze: 400

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 5

Todor

Andor

Ragnar

Ulric

Sammele die Juwelen beim Startpunkt ein und laufe volle Pulle geradeaus. Springe bei der Höhle auf die Plattformen und gleite hinaus in das Gebiet mit der verschlossenen Truhe. Von hier aus kannst Du in weiter Ferne eine Plattform mit einem Schlüssel sehen. Gleite nach unten, schnapp ihn dir und kehre zurück zur verschlossenen Truhe. Einige Juwelen bekommst Du, indem Du die Laternen rammst. Laufe nicht an ihnen vorbei, oder Du stürzt ins Verderben. Der Rest des Levels ist schnell gemeistert und sollte Dir keine großen Probleme bereiten.

Level 6: Cliff Town

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 1

Zu rettende Drachen: 3

Halvor

Enzo

Marco

Ein relativ einfaches Level, das es hier zu bestehen gilt. Einige Schätze sind jedoch gut versteckt. Laufe geradewegs durch die Stadt und nimm auf Deinem Weg alles mit. Zahlreiche Soldaten und Kesselschieber sind zu killen (zerstöre auch die Kessel für weitere Schätze). Den Eierdieb findest Du auf dem Weg zu den großen Stufen. Erledige ihn, bevor Du Dich in die Höhe wagst. Gehe oben auf dem Kliff zum höchsten Punkt und gleite über den Fluß zu den Klippen in der Ferne. Töte alle Vögel und nutze den Höhenvorteil, um zu den Dächern zu gleiten. Auf dem Dach entdeckst Du Feuerwerkskörper. Entzünde die Lunte und sieh Dir an, wie ein Feuerwerkskörper die Truhe auf der Treppe zerstört. An die meisten Schätze gelangst hier Du ohne Umwege, doch einige von ihnen liegen gut versteckt hinter dem Gebäude, bei dem Du das Level gestartet hast. Segele von den nahen Klippen nach unten und lasse Dich hinter das Gebäude fallen.

Boß-Level: Doctor Shemp

Schätze: 300

Zu rettende Drachen: 1

Trondo

Laufe weiter durch das Tal und töte alles in Sichtweite. Einige Wächter stürmen auf Dich zu. Ramme sie oder warte, bis sie

von der Klippe rennen. Danach kannst Du kräftig zulangen. Du gerätst in einen Luftwirbel, der Dich nach oben trägt. So erreichst Du ein paar neue Truhen. Von oben kannst Du zudem rüber zu den Ogern auf den hohen Plattformen segeln. Läufst Du am ersten Aufwind vorbei und weiter hinter den Turm am anderen Ende, entdeckst Du einen weiteren Wirbel, der Dich noch höher trägt. Von ganz oben erreichst Du im Flug eine noch weiter entfernte Plattform mit 25 Juwelen. Wenn Du alle Juwelen eingesammelt hast (insgesamt 198) geht es zurück zum ersten Aufwind und dahinter durch das Tor. Den Doc selbst bringst Du schnell zur Strecke. Warte auf der ersten Plattform, bis er auf Dich zustürmt und feue dann auf sein Hinterteil. Warte auf der zweiten Plattform, bis er seinen Stab geschwungen hat, und verbrenne ihn dann von hinten. Auf der letzten Plattform wird es etwas schwieriger. Springe über den Stab, wenn er geschwungen wird, und röste ihn danach. Nutze den Schlüssel, den Du vorher aufgehoben hast, um Dich nach unten am Ausgang vorbeifallen zu lassen und öffne die Truhe mit den 25 Juwelen.

Bonus-Level: Night Flight

Schätze: 300

Starte das Level, indem Du durch die Ringe fliegst. Gleite dann geradewegs nach links und sammle die Truhen ein. Nachdem Du alle eingesammelt hast, geht es nach links durch die ersten drei Bögen. Weiter geht es um das Gebiet herum zu den ersten Leuchten. Fliege durch die Bögen und abwechselnd an den Lichtern vorbei, wenn Du welche erreichst. Das sollte kein allzu großes Problem darstellen.

Welt 3: Magic Crafters

Schätze: 300

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 1

Zu rettende Drachen: 3

Cosmos

Zantor

Boldar

Zu Beginn des Levels geht es durch die ersten Bögen hindurch. Geradewegs vor Dir erblickst Du einen Eierdieb. Gehe geradeaus und links an der Wand entlang. Du solltest ihn so erwischen können, gleich nachdem er zu rennen beginnt. Laufe weiter auf dem schmalen Weg entlang und an der Hügelseite hinauf. In der Nähe einer Turborampe stößt Du auf einen weiteren Eierdieb. Nutze die Rampe, um den Zauberer auszuschalten, und halte die Geschwindigkeit aufrecht, um durch die Höhle und rechts durch den Ausgang zu flitzen. Rase mit hoher Geschwindigkeit in die Truhe und schnapp Dir die Schätze. Auf dem nächsten Hügel geht es hinauf und im Gleitflug über die Plattform auf die andere Seite des Sees. Du erblickst eine Höhle mit einem versteckten Schlüssel darin. Gehe mit diesem Schlüssel zur Plattform, auf der Du dem zweiten Eierdieb begegnet bist, stelle Dich an den Rand und halte nach einer Höhle in großer Entfernung Ausschau. Gleite zur Höhle. In ihr findest Du eine verschlossene Truhe. Der Rest des Levels ist einfach.

Level 7: Alpine Ridge

Schätze: 500

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 1

Zu rettende Drachen: 4

Zane

Eldrid

Zander

Kelvin

Ein sehr einfaches Level, da alle Objekte in offener Landschaft verteilt herumliegen. Laufe einfach vorwärts und töte alles in Sichtweite. Wenn Du den ersten Drachen erreichst, kannst Du entweder links an der Wand hinaufklettern und ins weiter entfernte Gebiet gleiten oder geradeaus laufen und auf die andere Plattform gleiten. Einzig schwierig im Level ist das Gleiten vom Ausgang aus zu den drei Plattformen mit Feuerwerkskörpern. Du mußt nach und nach die Kisten anzünden und anschließend weiter voranspringen, bevor sie explodieren. Von der ersten Plattform aus kannst Du in die Höhle springen und den Drachendieb erledigen. Springe und gleite dann einfach nach rechts unten, um in den letzten Abschnitt zu gelangen.

Level 8: High Caves

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 2

Zu rettende Drachen: 3

Cyrus

Ajax

Cedric

Drehe Dich zu Beginn des Levels um und gehe in die Spinnenhöhlen. Weiche den Spinnen zunächst aus, da Du sie noch nicht töten kannst. Arbeite Dich in den Tunneln vor. Du erreichst zwei Höhlen mit Spinnen und Zauberern. Töte die Zauberer und gehe hinten durch das Loch. Du begegnest zum ersten Mal der Liebesfee. Sie küßt Dich, und Du läufst rot an. Wenn Spyro rot angelaufen ist, hat er eine doppelt so starke Feuerkraft. Nun kann er auch die Spinnen töten. Lasse Dich also von der Fee küssen, springe von der Plattform und gleite zurück zum Startpunkt. Betrete die Höhle und fackle die erste Spinne ab, um alle Juwelen nehmen zu können. Später im Level erreichst Du zudem eine Turborampe; mit ihr erreichst Du die Höhlen hinter dem Canyon. Die ersten beiden Höhlen lassen sich gut erreichen, doch um auf die weiter entfernte Plattform mit den Schätzen zu gelangen, mußt Du den Sprungknopf direkt nach dem Absprung drücken und im höchsten Punkt zum Gleitflug ansetzen.

Level 9: Wizard Peak

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 2

Zu rettende Drachen: 3

Jarvis

Hexus

Lucas

Gleich zu Beginn siehst Du links eine versteckte Plattform. Springe und gleite zu ihr hin. Folge dann den Pfaden zu den zahlreichen Schätzen. Von den höchsten Punkten kannst Du hinunter zu den Zauberer-Nischen gleiten, die Du von unten niemals erreichen kannst. Nutze die Turborampen, um genügend Geschwindigkeit für den Flug zu den weiter entfernten Plattformen zu bekommen. Drücke immer den

Sprungknopf beim Absprung, um weiter nach oben zu fliegen. Schaue Dich auf den entfernten Plattformen gut um. Du findest so alle Juwelen und einen Eierdieb. Die verschlossene Truhe kannst Du auch nur öffnen, indem Du von der Turborampe gerannt kommst. Den Rest des Levels solltest Du ohne Probleme bewältigen können.

Boß-Level: Blow Hard

Schätze: 400

Zu rettende Drachen: 1

Altair

Das ist mit Abstand der schwächste Levelendgegner im Spiel. Auch der Level an sich ist leicht zu lösen, da alle Schätze offen herumliegen. Nähere Dich einfach dem Boß und verbrenne ihn mit Deinem Feueratem. Falls Du doch von ihm getroffen wirst, dann bist Du wohl ein sehr schlechter Spieler. Na ja, egal, schieße einfach weiter auf ihn. Wie schon gesagt, keine echte Herausforderung.

Bonus-Level: Crystal Flight

Schätze: 300

Ein schwieriges Flug-Level. Gleite zunächst durch alle Reifen und weiter durch möglichst viele Bögen, bevor Du Dich um die Truhen kümmerst. Nimm sie alle mit und widme Deine Aufmerksamkeit den Flugzeugen. Fliege dann weiter durch alle anderen Bögen, und Du hast es geschafft.

Welt 4: Beast Makers

Schätze: 300

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 2

Bruno

Cleetus

In diesem Level gibt es einige Verstecke. Arbeite Dich durch die Sümpfe bis aufs Trockenland vor. Töte alles in Sichtweite. Klettere über die Stufen des Tempels hinauf und schnapp Dir die Juwelen von der Plattform. Gleite dann über den Sumpf zur entfernten Plattform mit dem Schlüssel. Gehe mit ihm zum bereits besuchten Brunnen und öffne die verschlossene Truhe. Es liegen einige Juwelen darin. Die restlichen Juwelen liegen alle angehäuft offen in der Gegend herum. Finde sie alle, bevor Du in ein Unterlevel springst.

Level 10: Misty Bog

Schätze: 500

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 4

Rosco

Damon

Zeke

Bubba

Gehe zu Beginn hinter die Wand und erledige den Schläger, bevor Du Dich an seinen Schätzen vergreifst. Laufe weiter über

das trockene Land und töte alles, was sich bewegt (auch die Bäume können sich als Gegner herausstellen). Irgendwann erreichst Du einen Abschnitt mit sehr vielen Wächtern. Lege sie alle um und springe hinüber zur kleinen Insel auf der linken Seite. Springe daneben über die Baumstümpfe und betrete die versteckten Höhlen – Vorsicht vor den Ochsenfröschen und ihren Zungen! In der Höhle findest Du eine ganze Menge Juwelen und einen Drachen. Nach der Befreiung des Drachens geht es über die Stufen hinauf. Gleite danach nach unten zum Startpunkt, bevor es auf dem ursprünglichen Weg weitergeht. Hüpfе auf die Baumstümpfe und lasse Dich ins Loch fallen. Springe beim Ausgang auf einen der Pfosten und gleite nach links zur Wand der Ruine. Gleite von dort aus weiter nach links auf die Ruine, die aussieht wie ein paar Stufen. Über diese erreichst Du ein Dach, wo Du sämtliche Schätze einsammeln kannst. Fliege vom Dach aus hinüber zu den Inseln in weiter Ferne und nimm den letzten der Schätze, bevor es zurück zum Ausgang geht.

Level 11: Tree Tops

Schätze: 500

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 3

Lyle

Jed

Isaak

Wohl eines der schwierigsten Levels des ganzen Spiels. Zahlreiche Turborampen und ausgedehnte Sprünge machen Dir hier das Leben zur Hölle. Zum Glück sind die ersten Diebe schnell entdeckt – der grüne ist sofort zu erkennen. Folge ihm

nach oben (sei auf der Hut, denn er weckt im Laufen alle Monster) und durch das zweite Fenster auf der linken Seite. Er springt auf eine Insel mit einem Drachen. Folge ihm und befreie den Drachen. Verfolge ihn dann auf der Turborampe und bleibe an seinem Schwanz. Beim letzten Sprung mußt Du so hoch wie möglich springen und dann auf die entfernte Plattform gleiten. Den zweiten Dieb findest Du sehr schnell, wenn Du am Start geradeaus weiter an den Fenstern vorbeigehst. Du siehst ihn schon aus großer Ferne auf einer Plattform. Gleite zu ihm herunter und verfolge ihn. Er führt Dich zu einer anderen Geheimplattform mit zahlreichen feinen Sachen. Der Rest ist schnell abgehandelt: Schnappe Dir die Juwelen und nutze die Turborampen, um die verschlossenen Truhen aufzubrechen.

Level 12: Terrace Village

Schätze: 400

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 2

Claude

Cyprin

Das Level ist voller Gebäude, die tonnenweise Juwelen bergen. Untersuche das gesamte Gebiet und töte alle Gegner. Das größte Problem erwartet Dich erst, nachdem Du Cyprin befreit hast. Über die Stufen geht es hinauf und über die nachfolgenden Plattformen hinweg. Erreiche über den Aufwind den höchsten Punkt. Segele oben angekommen hinunter nach rechts zur Plattform mit den Stufen, die farblich kaum auszumachen sind. Erklimme die Treppe und gleite um die Ecke herum zur neuen Plattform. Von dort aus wirst Du in der Lage sein, über die Dächer zu springen und die Feuerwerkskörper anzuzünden, die

die übrigen Schatullen aufsprengen. Über den Aufwind geht es dann zurück nach oben zur Plattform mit dem Ausgang.

Boß-Level: Metalhead

Schätze: 500

Zu rettende Drachen: 1

Sadiki

Sammle alle sichtbaren Schätze ein und schaue kurz vor der Holzbrücke nach unten. Du entdeckst im Schlamm darunter eine Kiste in der Wand. Gleite dorthin, und Du findest ein geheimes Gebiet voller Juwelen und mit einem Schlüssel. Über den Aufwind geht es hinauf auf ein Dach voller Juwelen. Gleite von dort aus weiter zum nächsten und schnapp Dir die Juwelen aus dem Gebiet, bevor Du Dich dem Obermottz gegenüberstellst. Er ist leicht zu plätten: Ramme einfach die elektrischen Pfosten – aber nur dann, wenn sie grün sind. Hast Du sie alle zerstört, rennt er in die nächste Halle. Verfolge ihn. Untersuche die Gänge auf Juwelen. Oben auf der Treppe angekommen, die in die zweite Halle führt, drehe Dich nach links und springe auf die Plattformen. Sie führen Dich zu einer verschlossenen Truhe mit einigen Juwelen. Töte den Boß, indem Du in die zweite Reihe aus Pfosten rennst. Sammle die übrigen Juwelen ein und verlasse den Ort.

Bonus-Level: Wild Flight

Schätze: 300

Ein sehr einfaches Flug-Level. Segle einfach hinab und zerstöre das Boot. Fliege etwas umher und schließlich zu dem anderen Boot, bevor es nach links durch die Wasserpassage geht – zerstöre unterwegs auch die übrigen Boote. Fliege oben angekommen durch die ersten beiden Bögen und versenke die

Boote. Wende dann und fliege durch die anderen Bögen und durch die nächste Wasserpassage. Du gelangst zum Start zurück. Zerstöre die Kiste und fliege nach links in die Passage zu den nächsten Kisten. Du endest in einem Gebiet mit Flugzeugen und Kisten. Lasse hier Deiner Zerstörungswut freien Lauf!

Welt 5: Dream Weavers

Schätze: 300

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 3

Lateef

Zikomo

Mazi

Eine Welt voller Korruption, Schwerter und Magie. Die meisten Schätze sind mal wieder leicht aufzuspüren, doch einige liegen besser versteckt. Arbeite Dich auf den Plattformen vor und zerstöre alles in Sichtweite. Ein Lasergeschütz im Zentrum des Levels wird sich bestens für die größeren Gegner auf der Ebene eignen – die kannst Du dann leichter zur Strecke bringen. Gehe zum Geschütz und schieße damit auf die Wächter vor der Treppe. Das einzige andere Problem sind die Wichtelmännchen. Die kannst Du nicht töten, doch wenn Du mit Feuer auf sie schießt, lassen sie die Plattformen weiter herab. Springe schnell auf sie hinauf, bevor die Wichtel wieder zum Leben erwachen und sie nach oben befördern.

Level 13: Haunted Towers**Schätze:** 500**Zu findende Schlüssel:** 0**Zu findende Eier:** 0**Zu rettende Drachen:** 3

Kosoko

Lutalo

Capano

Laufe geradeaus und fackle die Tür ab. Töte alle Gegner, die getötet werden können (die Ritter tragen eine Schutzrüstung). Laufe weiter bis zum letzten Turm. Drinnen findest Du eine Liebesfee, die Dich küßt und Dir die Kraft gibt, auch mit den Rittern klarzukommen. Sogar die verstärkten Türen sind jetzt kein Hindernis mehr. Also, ran an die Arbeit! Fliege im Aufwind hinauf und weiter zum nächsten Gebiet mit der Burg. Dort findest Du Juwelen und die Liebesfee. Aufgeladen geht es den nächsten Rittern an die Rüstung und über die Rampe hinauf zur Burg. Zerbräche per Turborampe alle Türen; für die Türen des Raumes eignet sich das Liebesfeuer. Jetzt wird es etwas kompliziert. Gehe nach oben auf die Turborampe und renne darauf zurück in die Halle. Flitze dann durch die zweite Tür in der Haupthalle auf der rechten Seite in das Gebiet mit dem Teich. Du erreichst offenes Gebiet. Gehe nach links und springe zurück nach unten zum Fuße der Rampe. Laufe weiter über die Rampe nach oben und springe vom Gipfel ab hoch in die Luft. Gleite hinab in einen völlig neuen Abschnitt. Nutze die Aufwinde und gehe in den Gang. Du mußt schnell die Stufen erklimmen, bevor die Ritter zum Leben erwachen. Töte oben den Zauberer und gehe in den nächsten Raum für das unsterbliche Liebesfeuer. Gehe zurück nach unten und zerstöre die übriggebliebenen Kisten, bevor es durch das Loch im Boden

hinab zur Haupthalle geht. Gehe nach rechts durch die erste Tür zum Ausgang.

Level 14: Dark Passage

Schätze: 500

Zu findende Schlüssel: 0

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 5

Kasiya

Azizi

Bakari

Apara

Obasi

Einer der linearen Levels, in dem Du alles findest, wenn Du nur die Augen offen hältst. Laufe einfach ohne Umwege durch die gewundenen Passagen. Einige Gegner sind ganz schön hart, vor allem die Hunde – verbrenne einfach ihre Halter und die Sache ist geritzt. Aber wie gesagt, halte die Augen offen und Du wirst alles finden.

Level 15: Lofty Castle

Schätze: 400

Zu findende Schlüssel: 1

Zu findende Eier: 0

Zu rettende Drachen: 3

Mudada

Baruti

Useni

Klettere zu Beginn über die Plattformen und befreie die Feen aus ihren Käfigen. Wenn Du drei befreit hast, formen sie einen Lift, mit dem Du zu den höher gelegenen Plattformen kommst. Das einzige echte Problem in diesem Level ist die Turborampe. Laufe auf ihr hinab, springe vom Rand ab und halte Dich rechts an der Wand. Erreiche eine Gleitposition und segle hinab zur weit entfernten Plattform, die vorher noch außer Reichweite war. Hier findest Du den Schlüssel und einige Juwelen. Die verschlossene Kiste befindet sich in einem schmalen Tal im hinteren Bereich des Levels. Wenn Du die Hauptburg erreichst, geht es mit dem Aufwind nach oben. Gleite vom Rand und fackle die Käfige der Feen ab. Du gelangst dann zur Turborampe, über die Du die versteckte Plattform erreichst.

Boß-Level: Jacques

Schätze: 500

Zu rettende Drachen: 2

Unika

Revilo

Töte die ersten Gegner. Du hebst so die Plattform an. Gehe auf der höheren Plattform nach rechts und erledige den Gegner. Gehe dann nach links und töte noch einen der Gegner. Über die erste Plattform erreichst Du jetzt die nächste und siehst links eine tiefere Plattform. Gleite dorthin und warte, bis sie erneut angehoben wird und Du über das Tal gleiten kannst. Sobald Du dort alles eingesammelt hast, segle zurück über den Sims mit der hohen Plattform und springe hinüber zur etwas kleineren. Erledige die zwei Gegner, um die Säulen anzuheben, die Dir genug Höhe geben, um in die Höhle dahinter zu gleiten, in der Du den Schlüssel nehmen kannst. Die verschlossene Schatulle findest Du gleich beim Boß-Eingang. Der große Boß selbst ist

schnell besiegt. Verfolge ihn einfach und verbrenne ihn jedes Mal, wenn er anhält.

Bonus-Level: Icy Flight

Schätze: 300

Ein relativ simpler Flugabschnitt. Schnapp Dir zu Beginn alle Kisten und zünde die Fackeln an. Fliege dann über die Schienenstrecke den Zügen entgegen – so gelangst Du an die meisten Fässer. Fliege in den offenen Gebieten etwas umher und schieße auf die Hubschrauber. Schnapp Dir dann die restlichen Fässer, um das Level zu beenden.

Welt 6: Gnasty's World

Schätze: 200

Zu rettende Drachen: 2

Delbin

Magnus*

In diesem Hauptlevel gibt es kaum etwas Besonderes, nur eine Plattform mit einigen Schätzen darauf und ein einzelner Drache im Zentrum. Du kannst jetzt noch nicht alle Schätze mitnehmen, da Du zuerst einige Tore öffnen mußt. Also geht es zuerst in die anderen Levels.

– Wenn Du Gnasty Gnorc besiegst und das Spiel zum ersten Mal durchspielst erscheint Magnus im Zentrum des Hauptlevels.

Level 16: Gnorc Cove**Schätze:** 400**Zu findende Schlüssel:** 1**Zu findende Eier:** 0**Zu rettende Drachen:** 2

Lateef

Tomas

Wieder ein sehr simples Level. Die Schätze liegen direkt vor Dir. Wenn Du also durch die Gänge läufst, solltest Du keine Probleme, haben alles zu finden. Am interessantesten sind die hochspringenden Fässer, auf denen Du die größeren Gegner töten kannst. Richte Dich einfach am Gegner aus und ramme ihn, um die Fässer durch die Luft fliegen zu lassen, die dann wiederum die Oger töten. Im Schlußgebiet findest Du in einer Passage den Schlüssel, und die Schatulle in einer anderen. Kombiniere die beiden und gehe durch die dritte Passage zum Ausgang.

Level 17: Twilight Harbour**Schätze:** 400**Zu findende Schlüssel:** 0**Zu findende Eier:** 0**Zu rettende Drachen:** 2

Cosmos

Cleetus

Habe Respekt vor den Gegner in diesem Level. Wenn sie Feuer schießen, springe über die Patronen und ramme sie daraufhin. In den Nischen liegen zahlreiche Schatullen. Lasse auf Deiner

Reise keine aus. Gehe an der Brücke ans andere Ende und verbrenne den Griff, um sie anzuheben. Schnapp Dir dann den Drachen und gehe über die Turborampe hinauf, bevor es zurück nach unten geht. Katapultiere Dich über die angehobene Brücke in das versteckte Gebiet. Schnapp Dir dort alle Schätze, inklusive des Haufens auf der kleinen Insel, zu der Du gleiten kannst. Gehe dann zurück nach unten und lasse die Brücke herab. Gehe wieder über die Turborampe hinauf und renne über die Brücke zur anderen Seite. Halte die Geschwindigkeit aufrecht und ramme die verschlossenen Truhen. Jetzt kannst Du weitergehen.

Boß-Level: Gnasty Gnorc

Schätze: 500

Zu rettende Drachen: 0

Was für ein einfacher Weg, das Spiel zu beenden! Den letzten Endgegner bringst Du schnell zu Boden, doch Du mußt dafür vorher einiges in die Wege leiten. Nimm zuerst die Schätze auf und verfolge den Dieb durch die Passagen. Wenn Du in ihn hineinstößt, bekommst Du einen Schlüssel, den Du mit der verschlossenen Tür im Hauptbereich verwenden kannst. Öffne sie und jage einen zweiten Dieb für einen weiteren Schlüssel. Der macht Gnorcs Plattform zugänglich. Folge Gnorc dann auf den Hügel und schieße auf ihn, wenn er sich niederläßt. Er stürzt in das neue Gebiet – folge ihm nach unten und springe so schnell wie möglich über die Plattformen. Am Ende brauchst Du noch einen Treffer, und Du hast das Spiel geschafft.

Ende 1:

So, Du denkst also, Du hättest Spyro geschafft? Falsch! Sobald Du 100 % des Levels geschafft hast, also 80 Drachen gerettet und alle zwölf Eier gefunden hast, bekommst Du Zugang zu einem neuen Level, genannt Gnastys Loot. Du hast also das erste Ende gesehen und willst noch mehr? Dann gehe einfach durch den anderen Durchgang in Gnastys Welt und stelle Dein Können unter Beweis.

Bonus-Level: Gnastys Loot

Schätze: 2000

Sehr viele Schätze liegen hier herum! Du beginnst das Spiel auf einer einzelnen Plattform. Doch keine Angst! Springe einfach und gleite nach unten. So überquerst Du die anderen Plattformen. Sammle dort die Schätze ein und jage den Dieb für einen Schlüssel. Öffne damit einen höher gelegenen Abschnitt und sammle unterwegs alle neuen Juwelen ein. Die Schwierigkeit dieses Levels liegt darin, höher und höher zu fliegen, um zu den neuen Plattformen zu gelangen. Solange Du Dich nach oben durcharbeitest, sollte es keine Probleme geben. Schwierig ist die Verfolgung des Flugzeugs durch die Lavatunnel. Fliege einfach in die entgegengesetzte Richtung des Flugzeugs, und Du schnappst den Flieger schnell. Die letzten Juwelen findest Du in der Passage hinter dem Ausgang.

Ende 2:

Sobald Du Gnastys Loot geschafft hast, bekommst Du das wahre Ende von Spyro zu sehen. Spyro sitzt dort mit Sonnenbrille, und Drachen spielen Basketball. Danach beginnt das Spiel erneut mit einer Leistung von 120 %, doch warum eigentlich?

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

A-Z

Playstation Cheats

3Xtreme

Code-Bildschirm

Wähle im Hauptbildschirm "Memory Card Selection". Drücke links oder rechts, um die Code-Optionen aufzurufen, und drücke dann **X**.

Alle Aliens

Gib im Code-Bildschirm ASTROMEN ein.

Alle Freestyle-Strecken

Gib im Code-Bildschirm TRIXXY ein.

Alle Exhibition-Strecken

Gib im Code-Bildschirm VOUYEUR ein.

Ace Combat 3:

Electrosphere (Japan NTSC)

Missions-Simulator

Spiele alle 5 Endsequenzen frei, indem Du mit einem Piloten alle 52 Missionen durchspielst und abspeicherst. Lade nun im Titelsbildschirm die abgespeicherte Datei. Mit der neuen Option "S-File" kann man nun alle Missionen bei beliebigem Schwierigkeitsgrad und mit jedem Flugzeug spielen.

Replay-Kontrolle

Drücke **□**, **△**, **○**, **X**, **L1** (oder **R2**), um den Kamerawinkel zu ändern. Mit **L2** gibst Du einen Filter hinzu, und mit **R2** gibt's noch mehr "Motion Blurring". Schön anzusehen.

Bugs Bunny: Lost In Time (PAL)

Alle Cheats werden im Level Select- oder im Time Select-Bildschirm eingegeben.

Maximale Anzahl Karotten

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, □, □, ○**

Levelauswahl

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, □ (x3)**

Alle Fähigkeiten

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, □, ○, □**

Volle Energie

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, □, ○, ○**

Suizid

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, ○ (x3)**

Extra-Schlüssel

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, ○, □, □**

Vollständiger Abspann

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, ○, □, ○**

Unvollständiger Abspann

Halte **L2 + R1** gedrückt und drücke **X, □, R2, L1, ○, X, ○, ○, □**

Destrega (PAL) **Alternative Outfits**

Beende das Spiel mit einem beliebigen Kämpfer und bei beliebigem Schwierigkeitsgrad. Wähle den gleichen Kämpfer danach mit START im Charakterausswahl-Bildschirm aus.

Dino Crisis (Japan NTSC) **Andere Outfits**

Beende das Spiel erfolgreich, um die Army- und Battle-Outfits zu bekommen. Beendest Du das Spiel ein zweites Mal erfolgreich, erhältst Du die Ancient-Outfits.

Superwaffe

Beende das Spiel dreimal erfolgreich, um alle drei Endsequenzen zu sehen. Du erhältst den Super-Granatwerfer mit unbegrenzter Munition.

Operation: Wipeout-Modus

Beende das Spiel erfolgreich, ohne Continues zu benutzen.

Driver (PAL) **Bessere Zeiten im Survival-Modus**

Benutze alles mögliche als Barrikade. Die Polizei wird immer auf direktem Weg versuchen, Dir zu folgen, und dabei alles niedermähen, was sich ihr in den Weg stellt. So sind andere Autos etc. wunderbar geeignet, um sie aufzuhalten. Nicht so viel nützen aber zum Beispiel Telefonhäuschen oder Parkuhren. Sehr wirkungsvoll ist auch das Fahren über den Bürgersteig oder in den Gegenverkehr. Allerdings ist hierfür etwas Übung gefragt.

Dynasty Warrior

Wie oben, doch diesmal statt  **R2** drücken.

Zufälliger Level

Drücke  im Bildschirm "Level Select"

Fisherman's Bait:

A Bass Challenge (Japan NTSC)

Concave Dam Lake

Spiele das Spiel mehr als 50 mal.

Center Lakes

Spiele das Spiel 100 mal.

Zusammenfassung der Leistung:

Drücke im Titelschirm , , , , **L1**, **R1**, **L1**, **R1**,  und . Wechsle in den Optionsbildschirm und drücke SELECT. Ein Fenster mit der Zusammenfassung der bisher erzielten Leistungen wird angezeigt.

Mehr Fische fangen

Drücke im Titelschirm , , , , , ,  und . Ein Platschen bestätigt die richtige Eingabe des Cheats.

Tip: Fische untersuchen

Wenn Du einen Fisch gefangen hast, öffnet sich ein Fenster mit Typ und Gewicht. Benutze die Richtungstasten, um die Ansicht zu verändern.

G-Police (PAL)

Alle Waffen und unbegrenzte Munition

Im Bildschirm "Weapon-Loadout" hältst Du

L1 + **L2** + **R1** + **R2** + l + s + n gedrückt und drückst dann ←.

Unbegrenzte Schilde

Während des Briefings hältst Du **L1** + **R2** + X gedrückt und drückst dann ←.

Bonus-Levels

Gib PANTALON als Paßwort ein.

Cheats

Versuche mal folgende Paßwörter:

SUPACAM	neuer Kamerawinkel
BENIHILL	schnellere Autos
ALSECRET	alle Geheimnisse (sehr schön!)
WOOWOO	Sirenen

G-Police 2: Weapons Of Justice (PAL)

Unbegrenzte Munition

Starte ein neues Spiel und halte im Bildschirm "Weapon

Loadout" **L1** + **L2** + **R1** + **R2** gedrückt. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe.

Levelcodes

2	OCTOPI.	9	DUNDEE	16	STAPLE
3	BRAINS	10	TEAPOT	17	SHIRTS
4	FINGER	11	BUTTER	18	APPLES
5	BANANA	12	INDIGO	19	GADGET
6	JUNGLE	13	STROUD	20	TANUKI
7	VOODOO	14	ELIXIR	21	SALADS
8	SQUEAK	15	LIQUID	22	DUFFCO

23	PHONES	26	JOYPAD	29	WINDOW
24	ASSERT	27	ACTIVE	30	AGENDA
25	OXYGEN	28	MENACE		

Madden 2000 (US NTSC)

Gib einen der Codes in den Bildschirm "Code Entry" ein:

CODE	Effekt
PAINFUL	mehr Verletzungen
MINIME	großes gegen kleines Team
FIRSTIS20	erstes Down erst nach 20 Yards
EXPRESSBALL	keine Interceptions
REFISBLIND	weniger Strafen
XMASGIFT	Antarktis-Stadion
WILDWEST	Dodge City-Stadion
ISINTHEGAME	EA Sports-Stadion
COWBOYS	Marshall-Phantasiemannschaft
MOJOBABY	60er Team
LOVEBEADS	70er Team

NFL GameDay 2000 (US NTSC)

Cheat-Modus

Gehe ins Menü "Easter Egg" und gib einen der folgenden Codes ein.

CODE	Effekt
BETTIS	besserer Runningback
BIG_HITS	härtere Tackles
DAVIS	Runningback ist besoffen
EVEN_TEAMS	alle Spieler haben die gleichen Attribute
FLEA_CIRCUS	winzige Spieler
GD_CHALLENGE	versteckter Schwierigkeitsgrad

GLOVES	Der Receiver fängt fast alles
GOLIATH	riesige Spieler
HANGTIME	höhere und weitere Punts
HOME_COOKING	keine Strafen für das Heimteam
JUICE	Superpower
PENCILS	lange und dünne Spieler
PISTON	starker Wurfarm
SLIDE_SHOW	Cheerleader-Slideshow nach dem Spiel
SLOW_CPU	langsame Computerspieler
STAMINA	Spieler werden nicht müde
STEEL_LEG	längere Field Goals

Puma Street Soccer (PAL)

Superstars

Im Bildschirm "Press Start" gibst Du folgenden Code ein: **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **R2**, **R1**, **L2**, **L1**. Nun ist die Superstars-Option im Hauptmenü freigeschaltet. Um einen der Spieler in Dein Team aufzunehmen, wähle aus den Symbolen im Hauptmenü "Team Tactics" aus und tausche Deinen Spieler gegen den Superstar aus der rechten Liste.

Extra-Teams

Wenn Du den Superstars-Code eingegeben hast (im Bildschirm "Press Start"), gib diesen Code ein:

L1, **X**, **X**, **△**, **X**, **X**, **△**, **X**.

Nun findest Du im Bildschirm "Select Team" drei neue Teams (zwischen Wales und Argentinien): Alpha Star, Bravo Star und Pixelstorm. Wichtig: Du mußt unbedingt den Superstars-Code eingegeben haben!

Puma Sports Garden

Für den Puma Sports Garden mußt Du im Bildschirm "Press Start" siebenmal **L1** und dann **R1** drücken.

Resident Evil

Munition sparen als Jill

Wenn Du als Jill spielst, versuche, den ersten Zombie, der an Kenneths Leiche steht, nicht zu erschießen. Renne statt dessen zurück in den Speisesaal. Barry spricht zuerst mit Jill, dann kommt der Zombie durch die Tür. Barry erschießt ihn.

Sled Storm (PAL)

Du hast schon alle Rennen gewonnen? Das einzige, was Dir fehlt, sind die Stunts? Wir haben sie alle:

One Footed CanCan	Halte R2 + ↓, ←
No Hander	Halte L2 + ↓
Nosedive Suicide No Hander	Halte R2 + ↘
Indian Air (Airwalk)	Halte L2 + ↗, ↘
Look Back	Halte L2 + ↑
Heel Kicker	R2 + ←, ↑
One Footed CanCan One Hander	R2 + ↙
CanCan (Kick Out)	L2 + →, ←
Parellel CanCan	L2 + ←, →
One Handed Superman	Halte R2 + ↖, →
Saran Wrap	L2 + ↙, ↓
Backflip	R2 + L2 , ↖, ↑, ↗
Decade (Chocolate Swirl)	L2 + ↘, ↓, ↙
Nac Nac	Halte R2 + →, ↓
Nothing	Halte R2 + ↗, →
Recliner	L2 + ↖

Tip: Bonus-Punkte

Überfahre die Hasen, die auf der Strecke auftauchen, und kassiere 7.500 Punkte.

Soul Reaver: Legacy Of Kain (PAL) **Malchia besiegen**

Um Malchia zu besiegen, locke ihn unter eine der Falлтüren und lasse sie im richtigen Augenblick herunter. Wiederhole das mit der anderen Tür auf der anderen Seite. Dann locke ihn in den Käfig in der Mitte, spring schnell heraus und renne zu der Stelle, von der Malchia am Anfang startete. Betätige den Hebel, und die Speere sausen von der Decke herab. Matsch!

Soulreaver: Legacy Of Kain **Cheat-Modus**

Um einen der unten beschriebenen Cheats einzugeben, drücke START um das Spiel zu pausieren. Halte **L1** und **R1** gedrückt, während Du die Cheats eingibst. Ein Geräusch zeigt Dir die richtige Eingabe an. Wenn Du das Spiel wieder mit START freigibst, ist der Cheat aktiviert.

Tip: Einige der Codes arbeiten nicht mit den anderen zusammen. Andere Cheats bringen nur einen Effekt, wenn Raziel im "Material Realm" ist. Probier einfach drauflos.

Health-Anzeige auffüllen

↓, ⊙, ↑, ←, ↑, ←

Health-Anzeige auf den nächsten Level

→, ⊗, ←, △, ↑, ↓

Health-Anzeige auf den höchsten Level (4)

→, ⊙, ↓, ↑, ↓, ↑

Verletzter Raziel

←, ⊙, ↑, ↑, ↓

Glyph/Magic-Anzeige auffüllen

→, →, ←, △, →, ↓

Glyph-Anzeige auf höchsten Wert (52 Pkt.)

△, →, ↓, →, ↑, △, ←

Durch Wände gehen

↓, ⊙, ⊙, ←, →, △, ↑

Soul Reaver-Fähigkeit

↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →

Wände erklettern

△, ↓, L2, →, ↑, ↓

Force-Fähigkeit

←, →, ⊙, ←, →, ←

Schwimmfähigkeit

↑, ⊙, ↓, →, ⊙, ←, ↑

"Constrict"-Fähigkeit

↓, ↑, →, →, ⊙, ↑, ↑, ↓

Schmiede Soulreaver mit Feuer

↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ⊙, →, ↓

Fülle Reaver=Fire

△, →, ↓, ⊙, ↑

Fülle Reaver=Ariel

⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑

Fülle Reaver=Kain

⊗, ⊙, →, △, ←, ←, →, ↑

Force Glyph-Spruch

↓, ←, △, ↓, ↑

Stone Glyph-Spruch

↓, ⊙, ↑, ←, ↓, →, →

Sound Glyph-Spruch

→, →, ↓, ⊙, ↑, ↑, ↓

Water Glyph-Spruch

↓, ⊙, ↑, ↓, →

Fire Glyph-Spruch

↑, ↑, →, ↑, △, L2, →

Sunlight Glyph-Spruch

←, ⊙, ←, →, →, ↑, ↑, ←

Umschalten immer erlaubt

↑, ↑, ↓, →, →, ←, ⊙, →, ←, ↓

5

Street Sk8er

Einfache Qualifikation

Pausiere das Spiel und drücke **→, ←, →, →, ↑, ↓, ←, ○, △**, um die benötigte Anzahl an Trickpunkten im aktuellen Level auf 10 herunterzusetzen.

Syphon Filter (PAL)

FMVs ansehen

Betrete im ersten Level die Bar und schieße auf den Kerl in dem kleinen Raum. Zerschlage das Fenster und klettere hindurch. Halte Dich auf dem Weg geradeaus und suche das Kino (wo Du auch die Sniper Rifle findest). Bleibe in der Mitte des Gangs stehen und pausiere das Spiel. Wähle Options und markiere die Sound-Option. Halte **SELECT**, **□**, **L2**, **R2** und **×** gedrückt. Gabe sagt: "Got it!", wenn alles funktioniert hat. Starte das Spiel wieder, um das Kino zu betreten. Gehe durch das Foyer in den Gang, um die FMV des Spiels zu sehen. (Mit **×** springst Du ins nächste Video, **▶** beendet alles.)

Tai Fu (PAL)

Als erstes muß der "In-Game-Cheat"-Modus aktiviert werden. Dann kannst Du die anderen Codes eingeben.

In-Game-Cheat-Modus:

R2, **△**, **R2**, **△**, **○**, **×**, **□**

Gegner bluten:

R2, **△**, **R2**, **→**, **←**, **→** im laufenden Spiel

Unbegrenzte Leben:

R2, **△**, **R2**, **←**, **→**, **×**

Tekken 3 Platinum (PAL)

Versteckte Kämpfer

Kuma

Beende das Spiel im Arcade-Modus.

Julia

Beende das Spiel zweimal im Arcade-Modus.

Gun Jack

Beende das Spiel dreimal im Arcade-Modus.

Mojukin

Beende das Spiel viermal im Arcade-Modus.

Anna

Beende das Spiel fünfmal im Arcade-Modus.

Bryan

Beende das Spiel sechsmal im Arcade-Modus.

Heihachi

Beende das Spiel siebenmal im Arcade-Modus.

Ogre

Beende das Spiel achtmal im Arcade-Modus.

True Ogre

Beende das Spiel neunmal im Arcade-Modus.

Panda

Wähle Kuma im Kämpferauswahl-Bildschirm und drücke  oder .

Tiger

Beende das Spiel mit allen Hauptkämpfern. Wähle dann Eddy im Kämpferauswahl-Bildschirm und drücke s.

Doctor B

Beende viermal den Tekken Force-Modus. Besiege Doctor Boskonovitch, wenn er erscheint. Nun kannst Du ihn im Arcade-Modus auswählen. Seine Stage ist jetzt ebenfalls wählbar.

Gon

Zu Gon kommt man auf zwei Wegen. Entweder Du beendest

den Arcade-Modus als Doctor B, oder du besiegst Gon im versteckten Tekken Ball-Modus. Um Gon auszuwählen, bewege den Cursor im Kämpferauswahl-Bildschirm entweder nach links außen oder rechts außen.

Tekken Ball

Schau Dir alle 10 Endfilme der Hauptkämpfer an, um in den Ball-Modus zu kommen.

Theatre-Modus

Schalte jeden Kämpfer (auch Panda, Tiger, Doctor B und Gon) frei und schaue Dir alle Endfilme an. Die Disc- und Sound-Optionen sind nun unter dem Theatre-Modus wählbar.

Versteckte Intro-Sequenzen

Beende das Spiel mit allen 10 Hauptkämpfern, um die neue Intro-Sequenz zu sehen. Alle Kämpfer haben in dieser Sequenz ihre Zweit-Outfits an. Für ein drittes Intro mußt Du das Spiel mit allen Kämpfern beenden, auch den versteckten.

Outfit wählen

Jeder Kämpfer hat zwei Standard-Outfits. Drücke bei der Auswahl den Kick-Knopf für das eine, den Punch-Knopf für das andere. Treten im Zweispielermodus die gleichen Kämpfer an, gibt es automatisch zwei verschiedene Outfits.

Versteckte Outfits

Einigen Kämpfern steht sogar ein drittes Outfit zur Auswahl. Drücke START, um sie im Kämpferauswahl-Bildschirm auszuwählen. Um überhaupt das dritte Outfit auswählen zu können, mußt Du mit ihnen einige Male im Arcade-Modus spielen, ohne Pause und ohne Reset. Am besten stellst Du den Timer auf 20 Sekunden, die Rundenzahl auf 1 und läßt Dich auch besiegen, ohne Continue zu wählen.

Als DISCO-Gon kämpfen

Beende das Spiel zehnmal als Gon, dann beende den Tekken Force-Modus viermal. Kämpfe Dich als Gon noch einmal durch das Spiel. Wenn Du alles richtig gemacht hast, hat Gon nun eine Afro-Frisur.

Eine Combo aufzeichnen oder wiedergeben

Gehe in den Practice-Modus und wähle Freestyle. Drücke im Bildschirm "Freestyle Options" **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **○**. Dann drücke **↓** + **SELECT**, um eine Combo zu speichern oder wiederzugeben.

Alternative Siegerposen

Drücke im Replay **×** oder **○**. Dein Kämpfer zeigt nun eine neue Siegerpose.

Test Drive: Off Road 2 (US NTSC)

Alle Autos, alle Strecken

Halte im Hauptbildschirm **SELECT** gedrückt, und drücke

L1, **←**, **L2**, **→**, **L2**, **←**, **L1**, **L1**

Schulbus

Wähle den Single Race- oder World Tour-Modus. Dann halte **SELECT** im Bildschirm Transmission Select gedrückt und drücke

L1, **↑**, **L2**, **↓**, **↓**, **L2**, **L2**, **R2**

Eiswagen

Wähle den Single Race- oder World Tour-Modus. Dann halte **SELECT** im Bildschirm Transmission Select gedrückt und drücke

R2, **L2**, **L2**, **↓**, **↓**, **L2**, **L2**, **R1**

"Black Widow"-Wagen

Wähle den Single Race- oder World Tour-Modus. Dann halte  im Bildschirm Transmission Select gedrückt und drücke

R1, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1

Nitrocar

Wähle den Single Race- oder World Tour-Modus. Dann halte  im Bildschirm Transmission Select gedrückt und drücke

L1, ↓, ↑, L2, L2, R1, ←

Programmierer ansehen

Wähle die umgekehrte Mojave-Strecke. Starte das Rennen und fahre in Gegenrichtung zurück zum Start. Halte Dich rechts von der Sanddüne und fahre so weit, bis Du das Accolade-Schild mit den Gesichtern findest.

Wip3out (PAL) Phantom-Klasse

Wenn Du einen Rekord erreichst, gib als Namen JAZZNAZZ ein. So gelangst Du an die Phantom-Klasse.

Link-Up für vier Spieler

Es ist zwar etwas verwunderlich, daß es keinen direkten Weg in den Vierspielermodus gibt, aber er existiert.

1. Du brauchst 2 PSX, 2 Fernseher, zweimal die Wipe3Out-CD und natürlich ein Link-Kabel. Verbinde beide PSX und starte auf beiden Konsolen das Spiel.
2. Auf beiden Konsolen wählst Du Options, Game Setup, Default Names und Default Name Player One aus. Als Namen gibst Du LINK ein. Der Bildschirm flackert einmal, um anzuzeigen, daß Du alles richtig gemacht hast.
3. Gehe zurück in den Optionsbildschirm. Hier findest Du die neue Option "Establish Link".

4. Wähle auf beiden Konsolen "Establish Link" aus. Die erste Konsole, auf der Du das tust, wird der Master, die zweite wird der Slave.
5. Wähle die Anzahl der Spieler, in diesem Fall auf beiden 2 für den Vierspielermodus. Danach wählst Du auf dem Master entweder den Single-Race- oder den Eliminator-Modus aus. Wählst Du Single Race, mußt Du noch die Klasse und die Strecke wählen. Nachdem jeder Spieler seinen Gleiter gewählt hat, geht's los.

Hinweis: Wenn Du das Link-Up für den Vierspielermodus verwendest, sind nur vier Gleiter auf der Strecke. Das Link-Up kann man aber auch prima für zwei Spieler benutzen. Dann fliegt Ihr gegen CPU-Gegner und habt beide den vollen Bildschirm.

Link-Up für vier Spieler (Alternative 1)

Schalte die PSX ein und halte sofort **R1**, **R2**, **L1**, **L2**,  und  gedrückt. Halte die Tasten bis nach dem Ladevorgang gedrückt. (Du kannst  drücken, um die FMV-Sequenz zu überspringen). Gehe nun im Optionsbildschirm zu Records (vor Load/Save), und Du findest eine neue Link-Up-Option.

Link-Up für vier Spieler (Alternative 2)

Und noch ein Weg. Gehe in den Optionsbildschirm, halte  gedrückt und drücke zusätzlich .

WWF Attitude (PAL)

Zufälliger Kämpfer

Drücke **R1** in der Kämpferauswahl, um einen zufälligen Kämpfer zu wählen.

Grundsätzliche Tips

Versuche, so viele verschiedene Moves wie möglich

auszuführen. Wenn Du immer nur trittst und schlägst, wird das Publikum Dich ausbuhen. Wendst Du hingegen viele verschiedene, und vor allem gefährliche Moves an, werden sie Dir zujubeln, und Deine Lebensanzeige steigt.

Wenn Du zu Boden gehst, kannst Du mit einem Move schnell zurück in den Kampf kommen. Drücke in die entsprechende Richtung und halte den richtigen Knopf, bis Du wieder stehst. Ist der Gegner nah genug und Dein Timing war gut, führst Du automatisch den Move beim Aufstehen aus.

Wenn Du im Karriere-Modus spielst, solltest Du oft abspeichern. Verlierst Du mal einen Kampf, kannst Du so das Spiel schnell neu laden und verlierst keine Ranglistenplätze.

Gamemodul Codes

A Bugs Life

UE Leben
 300A91B0 0005
 UE Energie
 300A91A4 0004
 50 Samen
 300A91B1 0032
 FLIK
 300A91B2 000F
 Alle Level anwählbar
 30082914 000F
 Unverwundbar
 300A91A2 0021
 UE springen Kreis-Taste
 D0082974 2000
 300A9141 00F9
 Starte mit Blauer Beere
 800A6596 0100
 oder mit Gruener Beere
 800A6596 0200
 oder mit Goldener Beere
 800A6596 0300
 Alle Widersacher erledigt
 800A658E 0000
 22 Filmclips
 80084E94 000F
 8009E488 0707
 8009E48A 0707
 8009E48C 0707
 8009E48E 0707
 8009E490 0707
 8009E492 0707
 8009E494 0707
 8009E496 0707
 8009E498 0707
 8009E49A 0707
 8009E49C 0707
 8009E49E 0707

Ace Combat 2

UE Geld

80010C1C 967F
 80010C1E 0098
 Level Up
 80010C20 7530
 UE Raketen
 8002E140 0000
 8002E142 0000
 Alle Flugzeuge
 80010C44 0101
 80010C46 0101
 80010C48 0101
 80010C4A 0101
 80010C4C 0101
 80010C4E 0101
 80010C50 0101
 80010C52 0101

Actua Pool

Aiming Linie an O+L1
 D0145074 2400
 8015FE1C 0001
 Aiming Linie aus O+L2
 D0145074 2100
 8015FE1C 0000
 Sight Linie an O+R1
 D0145074 2800
 8015FFEA 0001
 Sight Linie aus O+R2
 D0145074 2200
 8015FFEA 0000

Agile Warrior

UE Leben
 800D43DC 0064
 UE Sidewinders
 80060F26 0020
 UE Rockets
 80060F28 0020
 UE Mavericks
 80060F2A 0020
 UE Napalm

80060F2C 0020
 UE Bunker Busters
 80060F2E 0020
 UE Cluster Bombs
 80060F30 0020
 UE Fuel Air Explosives
 80060F32 0020
 UE B61 SRAM
 80060F34 0020
 UE AMRAAM
 80060F36 0020

Air Race

Immer Erster
 801E91E0 0001
 UE Checkpoint Zeit
 801DE894 1693
 Runden Zeit 00:00
 801D91DC 0000
 801D91E0 0000
 801D91E4 0000
 Habe F-16 L2 + R2
 D01DD5CA 0003
 801DE68E 000A
 Habe Stealth L1 + R1
 D01DD5CA 000C
 801DE68E 000B

Anna Kournikova Tennis

40 Spielpunkte
 Sp1 L1+L2
 D00D0DC4 0005
 8007A658 0003
 0 Spielpunkte Sp2
 8007A65C 0000
 Set 1 Win Sp1
 Select+L1+L2
 D00D0DC4 0105
 8015C380 0005

5 punkte Set 2 Sp1

8015C384 0005

5 punkte Set 3 Sp1

8015C388 0005

5 punkte Set 4 Sp1

8015C38C 0005

5 punkte Set 5 Sp1

8015C390 0005

0 punkte Set 1 Sp2

8015C394 0000

Ape Escape

UE Kekse

800EC2E8 0005

UE Leben

800F44B4 0064

99 Energie-Chips

D00F44E0 0000

800F44E0 0063

1 Affe reicht fuer Level-

Ende

800F44DE 00CE

Timer bleibt bei 0

800F44B8 0000

Besitze alle Geraete

D00F51E4 0003

300F51E4 00FF

Alle Spectar-Muenzen

800F44E2 003C

Moon Jump R1 Jump-R2

normal

D00E5498 0008

800EC25E 0008

UE Luft

800F4DE8 0258

Alle Level geschafft

50001101 0000

300DFC91 0002

50000301 0000

300DFCA4 0002

300DFCA8 0002

300DFCAE 0002

Attack Of The Saucerman

UE Leben

80055F74 000F

UE Energie

80055F7A 0009

UE Blaster-MUN

80055FFC 03E7

Bonus Level OK

D0055FBA 0064

80055FBA 0001

D0055FBE 0000

80055FBE 0063

UE Explosives

80056000 03E7

UE Bubble-Bombs

80056004 03E7

UE Love Bombs

80056008 03E7

UE HoverNed-Traps

8005600C 03E7

Battle Arena Toshinden 3

Habe Leon

3017D298 0001

Habe Ten Count

3017D29A 0001

Habe Zola

3017D29C 0001

Habe Adam

3017D29E 0001

Habe Cuiling

3017D2A0 0001

Habe Toujin

3017D2A2 0001

Habe Balga

3017D2A4 0001

Habe Atahua

3017D2A6 0001

Habe Tau

3017D2A8 0001

Habe Rachael

3017D2AA 0001

Habe Schultz

3017D2AC 0001

Habe Judgement

3017D2AE 0001

Habe Vermilion

3017D2B0 0001

Habe Miss Til

3017D2B2 0001

Habe Shop

3017D2B4 0001

Habe Abel

3017D2B6 0001

Habe Veil

3017D2B8 0001

Habe Naru

3017D2BA 0001

Blast Radius

*Immer diesen Code mit

aktivieren*

nocode

*Sonst bootet das Spiel

nicht*

nocode

Kill Xploder Check

7658A37A 65A9

5658A37C B956

B809B805 1B55

*Die folgenden Cheats

koennen*

nocode

*An und Ab geschaltet

werden*

nocode

UE Schild

36644138 599C

UE ENG	300F0150 0003	Karakter 2 aus
36644136 5998	Waldlaeufer	nocode
UE Treibstoff	300F0150 0004	UE TP
36642A4A 599A	Elf	800F214C 270F
100000 Kredite	300F0150 0005	Max TP
86642AF8 D7FA	Zwerg	800F2148 270F
86642AF6 5959	300F0150 0006	UE MP
UE MU	Fee m	800F214E 270F
3664413E 598B	300F0150 0007	Max MP
Keine Ueberhitzung	Kaempferin	800F214A 270F
8660010A 595A	300F0150 0008	Max Level
	Priesterin	300F2144 0063
Blaze & Blade	300F0150 0009	Kaempfer
255 Bonus L1+L2+R2	Diebin	300F2150 0000
D0054A18 0700	300F0150 000A	Priester
30054C12 00FF	Zauberin	300F2150 0001
0 Bonus R2+L2+R2	300F0150 000B	Dieb
D0054A18 0B00	Waldlaeuferin	300F2150 0002
30054C12 0000	300F0150 000C	Zauberer
UE Geld	Elfin	300F2150 0003
800F026C 869F	300F0150 000D	Waldlaeufer
800F026E 0001	Zwergin	300F2150 0004
Karakter 1 aus	300F0150 000E	Elf
nocode	Fee w	300F2150 0005
UE TP	300F0150 000F	Zwerg
800F014C 270F	Feuer	300F2150 0006
Max TP	300F0151 0000	Fee m
800F0148 270F	Wasser	300F2150 0007
UE MP	300F0151 0001	Kaempferin
800F014E 270F	Erde	300F2150 0008
Max MP	300F0151 0002	Priesterin
800F014A 270F	Wind	300F2150 0009
Max Level	300F0151 0003	Diebin
300F0144 0063	Licht	300F2150 000A
Kaempfer	300F0151 0004	Zauberin
300F0150 0000	Nacht	300F2150 000B
Priester	300F0151 0005	Waldlaeuferin
300F0150 0001	Goetter	300F2150 000C
Dieb	300F0151 0006	Elfin
300F0150 0002	Bosheit	300F2150 000D
Zauberer	300F0151 0007	Zwergin

300F2150 000E	Elf	800F614C 270F
Fee w	300F4150 0005	Max TP
300F2150 000F	Zwerg	800F6148 270F
Feuer	300F4150 0006	UE MP
300F2151 0000	Fee m	800F614E 270F
Wasser	300F4150 0007	Max MP
300F2151 0001	Kaempferin	800F614A 270F
Erde	300F4150 0008	Max Level
300F2151 0002	Priesterin	300F6144 0063
Wind	300F4150 0009	Kaempfer
300F2151 0003	Diebin	300F6150 0000
Licht	300F4150 000A	Priester
300F2151 0004	Zauberin	300F6150 0001
Nacht	300F4150 000B	Dieb
300F2151 0005	Waldlaeuferin	300F6150 0002
Goetter	300F4150 000C	Zauberer
300F2151 0006	Elfin	300F6150 0003
Bosheit	300F4150 000D	Waldlaeufer
300F2151 0007	Zwergin	300F6150 0004
Karakter 3 aus	300F4150 000E	Elf
nocode	Fee w	300F6150 0005
UE TP	300F4150 000F	Zwerg
800F414C 270F	Feuer	300F6150 0006
Max TP	300F4151 0000	Fee m
800F4148 270F	Wasser	300F6150 0007
UE MP	300F4151 0001	Kaempferin
800F414E 270F	Erde	300F6150 0008
Max MP	300F4151 0002	Priesterin
800F414A 270F	Wind	300F6150 0009
Max Level	300F4151 0003	Diebin
300F4144 0063	Licht	300F6150 000A
Kaempfer	300F4151 0004	Zauberin
300F4150 0000	Nacht	300F6150 000B
Priester	300F4151 0005	Waldlaeuferin
300F4150 0001	Goetter	300F6150 000C
Dieb	300F4151 0006	Elfin
300F4150 0002	Bosheit	300F6150 000D
Zauberer	300F4151 0007	Zwergin
300F4150 0003	Karakter 4 aus	300F6150 000E
Waldlaeufer	nocode	Fee w
300F4150 0004	UE TP	300F6150 000F

Feuer	80139A48 0001	Bomani
300F6151 0000	Sp1+Sp2 immer	800DF284 0006
Wasser	Kontrolle aus	Angor
300F6151 0001	80138E28 0001	800DF284 0007
Erde	801392E4 0001	Jon Quixote
300F6151 0002	8013958C 0001	800DF284 0008
Wind	80139A48 0001	Daria
300F6151 0003	Alle Extras 1 von 2	800DF284 0009
Licht	800DEE90 0000	J.O.E.
300F6151 0004	800DEE92 0000	800DF284 000A
Nacht	800DEE94 0000	Scotia
300F6151 0005	800DEE96 0000	800DF334 0000
Goetter	800DEE98 0000	Terra Nova
300F6151 0006	800DEE9A 0000	800DF334 0001
Bosheit	800DEE9C 0000	Omahr
300F6151 0007	800DEE9E 0000	800DF334 0002

Blood Lines

UE Zeit	Alle Extras 2 von 2	The Bunker
800EA90C 0000	800DEEA4 0000	800DF334 0004
Sp1 hat 2 Lichter vorteil	800DEEA6 0000	Honshu
D0139110 0000	800DEEA8 0000	800DF334 0005
80139110 0002	800DEEAA 0000	Xenobia
Sp2 hat 2 Lichter vorteil	800DEEAC 0000	800DF334 0006
aus	800DEEAE 0000	Sagar Plateau
D0139874 0000	800DEEB0 0000	800DF334 0007
80139874 0002	800DEEB2 0000	Santa Marta
Sp1 UE Leben	Expert Mode	800DF334 0008
80139126 00C8	800DF3D0 0003	Subterranea
Sp2 UE Leben aus	Alex	800DF334 0009
8013988A 00C8	800DF284 0000	Technopolis
Sp1 hat immer Kontrolle	Maya	800DF334 000A
80138E28 0001	800DF284 0001	
801392E4 0001	Khafka	
8013958C 0000	800DF284 0002	
80139A48 0000	Lupo Kahuna	
Sp2 hat immer Kontrolle	800DF284 0003	
aus	Walker	
80138E28 0000	800DF284 0004	
801392E4 0000	Reiko	
8013958C 0001	800DF284 0005	

B-Movie

UE Komponenten
8008558C 0066
80085590 0066
80085594 0066
UE Forscher
80085588 0066
UE Schilde nicht im

Basisstrahl	Mondphase	80076D24 503A
80015F30 2400	800711D4 0010	Manta Ray
UE Zeit	Chaos an Absturzstelle	80076D60 54F6
8003E942 2400	800711D4 0011	Tsunami
Missionsanwahl	Marsianische Wut	80076D9C 8586
nocode	800711D4 0012	Kobra
Fluglizenz	UE Schild	80076DD8 AAEF
800711D4 0000	nocode	B-62 MK
Kornfeld	Silverfish	80076E14 DDED
800711D4 0001	80076C30 03E8	Bulldog
Victorville	Red Devil	80076E50 E8B1
800711D4 0002	80076C6C 04F6	Schwarzkopf
Tohuwabohu	HHIPLASH - MK II	80076E8C EBDA
800711D4 0003	80076CA8 04CE	
Littleton	Cargo Master	
800711D4 0004	80076CE4 0E10	
Tiny Town	Mud Skipper	
800711D4 0005	80076D20 06C2	
Stadtrevakuierung	Manta Ray	
800711D4 0006	80076D5C 05D2	
Maulwurfsjagd	Tsunami	
800711D4 0007	80076D98 085C	
Biologischer	Kobra	
Zusammenbruch	80076DD4 0816	
800711D4 0008	B-62 MK	
Washingtons	80076E10 099C	
Ausradierung	Bulldog	
800711D4 0009	80076E4C 0B18	
Schnelle Rettung	Schwarzkopf	
800711D4 000A	80076E88 0CC6	
Bereit zur Rettung	UE Energie	
800711D4 000B	nocode	
Das Verlorene Plateau	Silverfish	
800711D4 000C	80076C34 0E7E	
Vernichtung des	Red Devil	
Mutterschiffs	80076C70 1E8B	
800711D4 000D	HHIPLASH - MK II	
Kolonie in der Klemme	80076CAC 2203	
800711D4 000E	Cargo Master	
Zerstörung der Mine	80076CE8 EBBC	
800711D4 000F	Mud Skipper	

Bomberman

UE Leben
8005EB7A 2400
UE Zeit
80061F2E 2400
Sp1 Max Bomb power
D0083A9E 0001
801D8C08 0009
D0083A9E 0009
801DFC38 0009
Sp1 UE Bombs
D0083A9E 0001
801D8C0A 0001
D0083A9E 0009
801DFC3A 0009
L2=Zeitbombe
D0093B76 0401
801D8C14 0001
R2=Power Bomb
D0093B76 0402
801D8C14 0002
L1=Slime Bomb
D0093B76 0404
801D8C14 0003
R1=Heavy Bomb
D0093B76 0408
801D8C14 0004

Civilization II

UE Geld aus Roemer
 Russen Kelten
 80118A40 FFFF
 Babylonier Zulus Japaner
 80118FB8 FFFF
 Deutsche Franzosen
 Wikinger
 80119530 FFFF
 Aegypter Azteken
 Spanier
 80119AA8 FFFF
 Amerikaner Chinesen
 Perser
 8011A020 FFFF
 Griechen Englaender
 Karthager
 8011A598 FFFF
 Inder Mongolen Sioux
 8011AB10 FFFF

Colony Wars 2

UE ZYX-Einheiten
 D00C57CC 0000
 800C57CC 0001
 UE Schilde
 8004647C 0064
 AS-Laser ueberhitzen
 nicht
 8012F31C 0000
 Laser ueberhitzen nicht
 8012F374 0000
 Seismische Lanze
 ueberhitzt nicht
 8012F3CC 0000
 8012F424 0000
 UE AS -Raketen
 8012F430 0005
 UE Plasma-Raketen
 8012F488 0005

UE Verteidigungskapseln
 8012F4E0 0005
 UE Zeit
 8011EDA8 FFFF
 UE AS Torpedos
 8012F538 0005
 UE Angriffskapseln
 8012F590 0005
 Feuere Laser schneller
 8012F378 0001
 Feuere AS Laser schneller
 8012F320 0001
 Alle Schiffe verfuegbar
 300343C0 0001
 Alle Waffen verfuegbar
 300343BF 0001
 UE Nachbrenner
 300343BD 0001
 UE sekundaere Waffen
 300343BA 0001
 Missionen/Filme
 anwaehlbar
 300343B9 0001

Crash B. Cortex Strikes Back

Zone 1 Turtle Woods
 nocode
 99 Fruechte
 300AD8D1 0063
 UE Leben
 300AD8D5 0004
 UE Voodoo Masken
 (Nach Aufnahme)
 300A0FE9 0002
 Alle Kisten Geoeffnet
 300AD8F5 0063
 Snow Go 99 Fruechte
 300AD95D 0063
 UE Leben
 300AD961 0004

UE Voodoo Masken
 (Nach Aufnahme)
 300A1075 0002
 74 Kisten Geoeffnet
 300AD981 004A
 Hang Eight 99 Fruechte
 300AD8B1 0063
 UE Leben
 300AD8A9 0004
 UE Voodoo Masken
 (Nach Aufnahme)
 300A0FBD 0002
 74 Kisten Geoeffnet
 300AD8B9 004A
 The Pits 99 Fruechte
 300ADA31 0063
 UE Leben
 300ADA35 0004
 UE Voodoo Masken
 (Nach Aufnahme)
 300A1149 0002
 53 Kisten Geoeffnet
 300ADA55 3500
 Crash Dash 99 Fruechte
 300AD655 0063
 UE Leben
 300AD659 0004
 44 Kisten Geoeffnet
 300AD679 2C00
 Zone 2 Snow Biz
 nocode
 99 Fruechte
 300ADB91 0063
 UE Leben
 300ADB95 0004
 UE Voodoo Masken
 (Nach Aufnahme)
 300A12A9 0002
 Alle Kisten Geoeffnet
 300ADB85 0063
 Air Crash Fruechte

300ADA31 0063	nocode	UE Leben
UE Leben	99 Fruechte	300ADC7D 0004
300ADA35 0004	300AD78D 0063	UE Voodoo Masken
UE Voodoo Masken	UE Leben	(Nach Aufnahme)
(Nach Aufnahme)	300AD791 0004	300A1391 0002
300A1149 0002	Alle Kisten Geoeffnet	Alle Kisten Geoeffnet
Alle Kisten Geoeffnet	300AD7B1 0063	300ADC9D 0063
300ADA55 0063	Road to Ruin	*Cold Hard Crash*
Bear It 99 Fruechte	nocode	nocode
300AD8D5 0063	99 Fruechte	99 Fruechte
UE Leben	300AD931 0063	300ADC7D 0004
300AD8D9 0004	UE Leben	UE Leben
Alle Kisten Geoeffnet	300AD935 0004	300ADC81 0004
300AD8F9 0063	UE Voodoo Masken	UE Voodoo Masken
Crash Crush 99 Fruechte	(Nach Aufnahme)	(Nach Aufnahme)
300AD7B5 0063	300A1049 0002	300A1395 0002
UE Leben	Alle Kisten Geoeffnet	Alle Kisten Geoeffnet
300AD7B9 0004	300AD955 0063	300ADCA1 0063
Alle Kisten Geoeffnet	Un-Bearable	Ruinaton 99 Fruechtes
300AD7D9 0063	nocode	300ADABD 0063
Eel Deal 99 Fruechte	99 Fruechte	UE Leben
300AD915 0063	300ADC5D 0063	300ADAC1 0004
UE Leben	UE Leben	UE Voodoo Masken
300AD919 0004	300ADC61 0004	(Nach Aufnahme)
UE Voodoo Masken	Alle Kisten Geoeffnet	300A11D5 0002
(Nach Aufnahme)	300ADC81 0063	Alle Kisten Geoeffnet
300A102D 0002	*Zone 4 Hangin Out*	300ADAE1 0063
Alle Kisten Geoeffnet	nocode	Bee-Having 99 Fruechtes
300AD939 0063	99 Fruechte	300ADC21 0063
Zone 3 Plant Food	300AD831 0063	UE Leben
nocode	UE Leben	300ADC25 0004
99 Fruechte	300AD835 0004	UE Voodoo Masken
300AD779 0063	UE Voodoo Masken	(Nach Aufnahme)
UE Leben	(Nach Aufnahme)	300A1339 0002
300AD77D 0004	300A0F49 0002	Alle Kisten Geoeffnet
UE Voodoo Masken	Alle Kisten Geoeffnet	300ADC45 0063
(Nach Aufnahme)	300AD855 0063	*Zone 5 Piston It Away*
300A0E91 0002	Diggin' It	nocode
Alle Kisten Geoeffnet	nocode	99 Fruechtes
300AD79D 0063	99 Fruechte	300AD9E9 0063
Sewer or Later	300ADC79 0063	UE Leben

300AD9ED 0004	Alle Level Anwaehlbar	UE Leben Temple Ruins
UE Voodoo Masken	30061628 0040	700B078C 000C
(Nach Aufnahme)	Habe Voodoo Maske Im	3009E32D 0063
300A1101 0002	Menue	UE Leben Road To
Alle Kisten Geoeffnet	300615D1 0002	Nowhere
300ADA0D 0063	UE Leben N. Sanity Beach	700B078C 000D
Rock It 99 Fruechtes	700B078C 0000	3009E301 0063
300AD771 0063	3009E219 0063	UE Leben Boulder Dash
UE Leben	UE Leben Jungle Rollers	700B078C 000E
300AD775 0004	700B078C 0001	3009E4E9 0063
Alle Kisten Geoeffnet	3009E27D 0063	UE Leben Sunset Vista
300AD795 0063	UE Leben The Great Gate	700B078C 000F
Night Fight	700B078C 0002	3009E4F9 0063
nocode	3009E431 0063	UE Leben Koala Kong
99 Fruechte	UE Leben Boulders	700B078C 0010
300AD951 0063	700B078C 0003	3009DE79 0063
UE Leben	3009E265 0063	UE Leben Heavy
300AD955 0004	UE Leben Upstream	Machinery
Alle Kisten Geoeffnet	700B078C 0004	700B078C 0011
300AD975 0063	3009E2BD 0063	3009E509 0063
Pack Attack 99 Fruechte	UE Leben Papu Papu	UE Leben Cortex Power
300AD76D 0063	700B078C 0005	700B078C 0012
UE Leben	3009DDB1 0063	3009E45D 0063
300AD771 0004	UE Leben Rolling Stones	UE Leben Generator
Alle Kisten Geoeffnet	700B078C 0006	Room
300AD791 0063	3009E2F1 0063	700B078C 0013
Spaced Out 99 Fruechte	UE Leben Hog Wild	3009E22D 0063
300AD955 0063	700B078C 0007	UE Leben Toxic Waste
UE Leben	3009E32D 0063	700B078C 0014
300AD959 0004	UE Leben Native Fortress	3009E1AD 0063
UE Voodoo Masken	700B078C 0008	UE Leben Pinstripe
(Nach Aufnahme)	3009E481 0063	700B078C 0015
300A106D 0002	UE Leben Up The Creek	3009DE71 0063
Alle Kisten Geoeffnet	700B078C 0009	UE Leben The High Road
300AD979 0063	3009E381 0063	700B078C 0016
	UE Leben Ripper Roo	3009E2A1 0063
	700B078C 000A	UE Leben Slippery Climb
	3009DDC1 0063	700B078C 0017
	UE Leben The Lost City	3009E2D1 0063
	700B078C 000B	UE Leben Lights Out
	3009E385 0063	700B078D 0001

Crash Bandicoot

Alle Level

865C6980 596F

99 Leben

865C6C22 59BB

3009E1E9 0063	99 Wumpa Fruechte	Boulder Dash
UE Leben Fumbling In	Upstream	700B078C 000E
The Dark Druecke L1	700B078C 0004	3009E4E5 0063
7005E400 0001	3009E2BD 0063	99 Wumpa Fruechte
3009E28D 0063	99 Wumpa Fruechte Papu	Sunset Vista
UE Leben Jaws Of	Papu	700B078C 000F
Darkness	700B078C 0005	3009E4F5 0063
700B078C 0019	3009DDAD 0063	99 Wumpa Fruechte
3009E459 0063	99 Wumpa Fruechte	Koala Kong
UE Leben Castle	Rolling Stones	700B078C 0010
Machinery	700B078C 0006	3009DE75 0063
700B078C 001A	3009E2E5 0063	99 Wumpa Fruechte
3009E56D 0063	99 Wumpa Fruechte Hog	Heavy Machinery
UE Leben Nitrus Brio	Wild	700B078C 0011
700B078C 001B	700B078C 0007	3009E505 0063
3009DE81 0063	3009E329 0063	99 Wumpa Fruechte
UE Leben The Lab	99 Wumpa Fruechte	Cortex Power
700B078C 001C	Native Fortress	700B078C 0012
3009E20D 0063	700B078C 0008	3009E459 0063
UE Leben The Great Hall	3009E4AD 0063	99 Wumpa Fruechte
700B078C 001D	99 Wumpa Fruechte Up	Generator Room
3009E049 0063	The Creek	700B078C 0013
UE Leben Dr. Neo Cortex	700B078C 0009	3009E229 0063
700B078C 001E	3009E37D 0063	99 Wumpa Fruechte Toxic
3009DDD9 0063	99 Wumpa Fruechte Ripp	Waste
99 Wumpa Fruechte N.	Roo	700B078C 0014
Sanity Beach	700B078C 000A	3009E1A9 0063
700B078C 0000	3009DDBD 0063	99 Wumpa Fruechte
3009E215 0063	99 Wumpa Fruechte The	Pinstripe
99 Wumpa Fruechte	Lost City	700B078C 0015
Jungle Rollers	700B078C 000B	3009DE6D 0063
700B078C 0001	3009E381 0063	99 Wumpa Fruechte The
3009E279 0063	99 Wumpa Fruechte	High Road
99 Wumpa Fruechte The	Temple Ruins	700B078C 0016
Great Gate	700B078D 000C	3009E29D 0063
700B078C 0002	3009E329 0063	99 Wumpa Fruechte
3009E42D 0063	99 Wumpa Fruechte	Slippery Climb
99 Wumpa Fruechte	Road To Nowhere	700B078C 0017
Boulders	700B078C 000D	3009E2CD 0063
700B078C 0003	3009E2FD 0063	99 Wumpa Fruechte
3009E261 0063	99 Wumpa Fruechte	Lights Out

700B078C 0018
3009E1E5 0063
99 Wumpa Fruechte
Fumbling In The Dark
nocode
(Druecke L2)
7005E400 0004
3009E288 0063
99 Wumpa Fruechte Jaws
Of Darkness
700B078C 0019
3009E455 0063
99 Wumpa Fruechte
Castle Machinery
700B078C 001A
3009E569 0063
99 Wumpa Fruechte
Nitrus Brio
700B078C 001B
3009DE7D 0063
99 Wumpa Fruechte The
Lab
700B078C 001C
3009E209 0063
99 Wumpa Fruechte The
Great Hall
700B078C 001D
3009E045 0063
99 Wumpa Fruechte Dr.
Neo Cortex
700B078C 001E
3009DDD5 0063

Croc 2

UE Leben
8007A16C 0063
8007A168 0063
Max Kristalle
D007A1F8 0000
8007A1F8 0064
Alle puzzle stuecke

8007A1F4 0004
99 Gold-Gobbos
8007A1EC 0063
Max Swap Meet Pete
Card
8007A170 270F
Habe Schluessel
8007A1D8 0001
Max Inventar nach
aufnehmen
D007A1FC 0001
8007A1FC 0009
D007A200 0001
8007A200 0009
D007A204 0001
8007A204 0009
D007A208 0001
8007A208 0009
D007A20C 0001
8007A20C 0009
D007A210 0001
8007A210 0009
Diamanten auf 99
8007A170 03E8
Geld" auf 1000
8007A16C 0014
8007A168 0014
Leben auf 20/20
8007A204 0009
Rote Wackelpudding auf
9
8007A208 0009
Braune Wackelpudding
auf 9
8007A20C 0009
Gruener Wackelpudding
auf 9
8007A214 0009
Aufziehpuppen auf 9
nocode

Descent

UE Energie
800D1816 0064
UE shields
800D181A 0064
All Schluessels + 4x
Laser
800D1810 06FF
Max Laser-End-Value
800D181E 0006
All primary-Waffens
active
800D1822 FFFF
Concussion-Missiles
800D182E 000F
Homing-Missiles
800D1830 000F
Proximity-Bombs
800D1832 000F
Smart Missiles
800D1834 000F
Mega Missiles
800D1836 000F
UE Vulcano Ammo
800D1826 9684

Driver

Einstellungstest UE Zeit
701E356E 0000
301E4248 0001
Kein Schaden
301E3588 0000
Alle Manoever E-Test
D01E3570 0000
801E3570 503C
D01E3572 0000
801E3572 3C3C
D01E3574 0000
801E3574 503C
D01E3576 0000
801E3576 503C

D01E3578 0000	L1&L2&R1&R2 gedrueckt	nocode
801E3578 0050	halten*	Druecke R1 & X
Burnout Geschafft	nocode	70096AEC 0048
701E3570 0000	*dann Kreis druecken*	8009AB84 3FFF
301E3570 003C	nocode	*LowRider*
Handbremstest Geschafft	*Ausschalten	nocode
701E3571 0000	L1&L2&R1&R2 gedrueckt	Druecke L1 & R1 & X
301E3571 0050	halten*	70096AEC 0045
Slalom Geschafft	nocode	8009AADA FFFF
701E3572 0000	*dann Kreuz druecken*	*Charger-Boost Im
301E3572 003C	nocode	Rueckwaertsgang*
180 Drehung Geschafft	Zeituhr stoppen Teil 1	nocode
701E3573 0000	70096AEC 002F	*kurz aktivieren sonst*
301E3573 003C	30000002 4D43	nocode
360 Drehung Geschafft	70096AEC 004F	*PKW unkontrollierbar*
701E3574 0000	30000002 0000	nocode
301E3574 003C	Zeituhr stoppen Teil 2	*Kombination mit
180 Drehung	D0000002 4D43	LowRider*
Rueckwaerts Geschafft	800C6B82 0FFF	nocode
701E3575 0000	D0000002 4D43	*fuer mehr Stabilitaet*
301E3575 0050	300C6B84 00FF	nocode
Geschwindigkeitstest	D0000002 4D43	Druecke L1 & Viereck
Geschafft	300C6B86 000F	70096AEC 0084
701E3576 0000	Kein Schaden	3009AB84 000F
301E3576 003C	3009AC10 0000	*Unzerstoerbar Ein*
Bremsentest Geschafft	Keine Verfolger	nocode
701E3577 0000	300970F8 0000	Druecke L1 & Oben
301E3577 0050	Ramm-Missionen 1	70096AEC 1004
Parkhausrunde Geschafft	Treffer Genuegt	30096230 0001
701E3578 0000	D109CFA4 0000	*Unzerstoerbar Aus*
301E3578 0050	8009CFA4 3FFF	nocode
*Undercover Missions-	*Charger-Boost*	Druecke R1 & Oben
Codes*	nocode	70096AEC 1008
nocode	*kurz aktivieren sonst*	30096230 0000
*Bei manchen Missionen	nocode	Immunitaet Ein Druecke
die*	*PKW unkontrollierbar*	L1 & Unten
nocode	nocode	70096AEC 4004
*Uhr wieder	*Kombination mit	30096234 0001
einschalten*	LowRider*	Immunitaet Aus Druecke
nocode	nocode	R1 & Unten
*Einschalten	*fuer mehr Stabilitaet*	70096AEC 4008

30096234 0000	Kein Grip-Modus Ein	Zahltag
Hinterradlenkung Ein	Druecke L1 & R2	800862F8 0003
nocode	70096AEC 0006	8009621C 0008
Druecke L1 & Dreieck	3009D2D8 0001	Superfly Drive
70096AEC 0014	Kein Grip-Modus Aus	800862F8 0003
3009D2CC 0001	Druecke L2 & R1	8009621C 0009
Hinterradlenkung Aus	70096AEC 0009	Eine Lieferung kommt
nocode	3009D2D8 0000	800862F8 0003
Druecke R1 & Dreieck	Skelett-Modus Ein	8009621C 000A
70096AEC 0018	Druecke L1 & L2	Lockmittel
3009D2CC 0000	70096AEC 0005	800862F8 0003
MiniCars-Modus Ein	3009D2E0 0001	8009621C 000B
nocode	Skelett-Modus Aus	Schalte DiAngios Wagen aus!
Druecke L1 & O	Druecke R1 & R2	800862F8 0003
70096AEC 0024	70096AEC 000A	8009621C 000C
3009D2D0 0001	3009D2E0 0000	Der Informant
MiniCars-Modus Aus	Aschenbahn Starte In	800862F8 0003
nocode	Runde 3	8009621C 000D
Druecke R1 & O	700C69C8 0000	SAN FRANCISCO Der
70096AEC 0028	300C69C8 0002	Casino-Auftrag
3009D2D0 0000	MIAMI Der Bankraub	800862F8 0003
Stelzen-Modus Ein	800862F8 0003	8009621C 000E
nocode	8009621C 0001	Der Aktenkoffer
Druecke L1 & X	Beweise verstecken	800862F8 0003
70096AEC 0044	800862F8 0003	8009621C 000F
3009D2D4 0001	8009621C 0002	Knarren im Kofferraum
Stelzen-Modus Aus	Fahrt mit Ticco	800862F8 0003
nocode	800862F8 0003	8009621C 0010
Druecke R1 & Viereck	8009621C 0003	Besuch im
70096AEC 0088	Schlüsselkasten	Einkaufszentrum
3009D2D4 0000	800862F8 0003	800862F8 0003
Australien Modus Ein	8009621C 0004	8009621C 0011
nocode	Die Saeuberung	Taxi
Druecke R1 & Rechts	800862F8 0003	800862F8 0003
70096AEC 2008	8009621C 0005	8009621C 0012
3009D2DC 0001	Tanner trifft Rufus	Nimm mich mit!
Australien Modus Aus	800862F8 0003	800862F8 0003
nocode	8009621C 0006	8009621C 0013
Druecke R1 & Links	Jean Pauls Rettung	Cosy fliegt gerne
70096AEC 8008	800862F8 0003	800862F8 0003
3009D2DC 0000	8009621C 0007	

8009621C 0014
Treffpunkt Chinatown
800862F8 0003
8009621C 0015
Mission aus Mitleid
800862F8 0003
8009621C 0016
Die Falle
800862F8 0003
8009621C 0017
Hyde Street Stress
800862F8 0003
8009621C 0018
Tanner und Slater
800862F8 0003
8009621C 0019
LOS ANGELES Klau ein
Polizeiauto
800862F8 0003
8009621C 001A
Lucky's Arztbesuch
800862F8 0003
8009621C 001B
Die Verfolgung
800862F8 0003
8009621C 001C
Maya
800862F8 0003
8009621C 001D
Der Maddox-Anschlag
800862F8 0003
8009621C 001E
Lucky zur Krippe
800862F8 0003
8009621C 001F
Die Flucht aus Beverly
Hills
800862F8 0003
8009621C 0020
Die Probefahrt
800862F8 0003

8009621C 0021
NEW YORK Grand Central
Station
800862F8 0003
8009621C 0022
Luthers Muell
800862F8 0003
8009621C 0023
Der Unfall
800862F8 0003
8009621C 0024
Die Rettung
800862F8 0003
8009621C 0025
Hallo Taxi !
800862F8 0003
8009621C 0026
Reifenriss
800862F8 0003
8009621C 0027
Granger und seine Jungs
800862F8 0003
8009621C 0028
Die Negative
800862F8 0003
8009621C 0029
Feierliche Fahrt
800862F8 0003
8009621C 002A
Die Ali Situation
800862F8 0003
8009621C 002B
Die Fahrt des
Praesidenten
800862F8 0003
8009621C 002C

Legacy of Kain Soul Reaver

UE Leben Spektrale Welt
Druecke L1 & L2

700CECF0 FAFF
800D5DA8 86A0
700CECF0 FAFF
300D5DAA 0001
UE Leben Materielle Welt
Druecke R1 & R2
700CECF0 F5FF
800D5DA8 A120
700CECF0 F5FF
300D5DAA 0007

Metal Gear Solid GER

UE Leben
800B61A6 0600
Max Leben
800B61A8 0600
UE Luft
800ACE2C 0400
Bekomme keinen
Schnupfen
800B61AA 0000
Radar nicht gestoert
wenn entdeckt
800ACDF8 0000
Alle Modi im VR Training
300B53AB 0020
Socom Pistole
800B61B2 03E7
800B61C6 03E7
Fa-Mas Sturmgewehr
800B61B4 03E7
800B61C8 03E7
Grenades Splittergranate
800B61B6 03E7
800B61CA 03E7
Nikita Lenkrakete
800B61B8 03E7
800B61CC 03E7
Stinger Stinger-Rakete
800B61BA 03E7

800B61CE 03E7	Bandana	Raenge-Codes Nie
Claymore Minen	800B61F0 0001	Entdeckt Being Found 0
800B61BC 03E7	Camera	300B622C 0000
800B61D0 03E7	800B61F2 0001	Keine Neustarts
C4 Plastiksprengstoff	255 Rationen	Continues 0
800B61BE 03E7	800B61F4 03E7	300B623E 0000
800B61D2 03E7	800B620A 03E7	Nie gespeichert Saved 0
Stun Grenades	255 Medicine Medizin	300B6240 0000
Blendgranate	800B61F6 03E7	Zeit 00.00
800B61C0 03E7	800B620C 03E7	300B6246 0000
800B61D4 03E7	255 Diazepam	300B6248 0000
Chaff Dueppel	800B61F8 03E7	Niemand getoetet
800B61C2 03E7	800B620E 03E7	Enemies Killed 0
800B61D6 03E7	PAL Schluessel PAL	300B622E 0000
PSG1	Schluessel	Keine Ration verbraucht
Scharfschuettengewehr	800B61FA 0001	Used 0
800B61C4 03E7	ID-Karte	300B623C 0000
800B61D8 03E7	800B61FC 0064	Radar bei jedem
Cigs Zigaretten	Besitze nie Zeitbombe	Schwierigkeitsgrad
800B61DA 0001	800B61FE 0000	800B6194 2410
Scope Fernglas	Minendetektor	Radar immer aus
800B61DC 0001	800B6200 0000	800B6194 2C10
C. Box A Karton A	MO Disc	*1 Schuss fuer Revolver
800B61DE 0001	800B6202 0001	Ocelot*
C. Box B Karton B	Rope Seil	nocode
800B61E0 0001	800B6204 0001	Oben & Dreieck
C. Box C Karton C	Handker Taschentuch	Druicken
800B61E2 0001	800B6206 0001	700ACD48 1010
N.V.G. Nachtsichtgeraet	Suppressor	300B7936 0000
800B61E4 0001	Schalldaempfer	Ninja Besiegen Oben &
Therm. G	800B6208 0000	Dreieck Druicken
Infratorsichtgeraet	*blauer PALKey Druecke	700ACD48 1010
800B61E6 0001	Dreieck+O*	3015B59C 0000
Gas Mask Gasmaske	nocode	*1 Schuss fuer Sniper
800B61E8 0001	Besitze cold	Wolf*
B. Armor Schutzweste	D00ACD48 0030	nocode
800B61EA 0001	800B6212 0002	Oben & Dreieck
Ketchup	roter PALKey Druecke	Druicken
800B61EC 0001	O+X Besitze hot	700ACD48 1010
Stealth	D00ACD48 0030	30173188 0000
800B61EE 0001	800B6212 0001	700ACD48 1010

3017318C 0000	nocode	800AD77C 0484
700ACD48 1010	Oben & Dreieck	Chain Saw
30172E44 0001	Druecken	800AD77C 0485
1 Schuss Fuer Hind D	700ACD48 1010	Katana
nocode	300B7B76 0000	800AD77C 0486
*Nach ersten FMV-	*Faustkampf Gegen	Axe
Sequenz waehrend*	Liquid Snake*	800AD77C 0487
nocode	nocode	Handgun
*Kampf einmal mit 1	Nur einen Code benutzen	800AD77C 04A0
Stinger treffen*	- UE Zeit	Hunting Rifle
nocode	800E5D5C 1518	800AD77C 04A1
Oben & Dreieck	*Liquids Lebensenergie	Shotgun
Druecken	Auf 0 Reduzieren*	800AD77C 04A2
700ACD48 1010	nocode	Hyper Blaster
30154CD4 0000	Oben & Dreieck	800AD77C 04A3
700ACD48 1010	Druecken	*Schnell laden*
30154E74 0000	700ACD48 1010	nocode
700ACD48 1010	3017997C 0000	*Im Save-Schirm
30154AB4 0000		L2+Hoch druecken dann*
*1 Schuss fuer Sniper	Silent Hill	nocode
Wolf II*	UE Gesundheit	*X um gespeichertes
nocode	300B96AD 0040	Spiel zu laden*
Oben & Dreieck	300B96AE 0006	D00BBD5C 0110
Druecken	Kein nachladen noetig	800BC2AC 0008
700ACD48 1010	800B95F8 0001	Blutfarbe - ROT
301701BC 0000	*Waffencodes setzte	D01E76A0 0000
700ACD48 1010	bitte in die*	801E76A0 0000
301701C0 0000	nocode	Blutfarbe - Gruen
700ACD48 1010	*letzten Slots ein - da	D01E76A0 0000
3016FE78 0001	eventuell*	801E76A0 0001
*Schneller Sieg Ueber	nocode	Blutfarbe - Violett
Vulcan Raven*	*Probleme im Spiel	D01E76A0 0000
nocode	auftreten*	801E76A0 0002
Oben & Dreieck	nocode	Blutfarbe - Schwarz
Druecken	Kitchen Knife	D01E76A0 0000
700ACD48 1010	800AD77C 0480	801E76A0 0003
30157408 0000	Steel Pipe	Nur einmal gespeichert
700ACD48 1010	800AD77C 0481	800BC0CA 0000
3015740C 0000	Rock Drill	Spielzeit immer 0:0:0
*Sieg ueber M.GearRex	800AD77C 0482	800BC274 0000
I&II*	Hammer	800BC276 0000

Sliden Glide Modus

800B9722 3800

Besitze Karte

800BC188 0002

Karte komplett

800BC1F8 FFFF

800BC1FA FFFF

800BC1FC FFFF

800BC1FE FFFF

800BC200 FFFF

Flashlight immer an

800BB94C 0100

*Im Demo-Modus

spielen koennen*

nocode

*Titelbildschirm L2

druecken und loslassen*

nocode

Dann nichts machen bis

Demo anfaengt

D00BBDD5C 0100

800BC2A2 00E0

D00BBDD5C 0100

800BB848 0004

Habe 40 Slots

300BC0CF 0028

Syphon Filter

Alle Missionen

anwaehlbar

D0131450 0000

80131450 0013

UE Zeit

80116E80 FFFF

Langer Arm Fun-Code

80197678 0AB3

UE Munition Waffen nach

Aufnahme

8004712A 2400

UE Panzerung

8006955E 2400

Immun fast alle

Explosionen/Feuer

8006A920 0000

8006A922 2401

8006A940 0008

8006A942 1029

Immun gegen fast alle

Kugeln

800692E4 0000

800692E6 2401

80069504 0016

80069506 1420

Wip3out

*Codes waehrend Laden

im Spiel*

nocode

*ausschalten - wegen

Problemen*

nocode

*Einschalten Select

druecken*

nocode

*Ausschalten

L1+L2+R1+R2*

nocode

Ein Ausschaltcode Sp1

7018DD02 0001

70000000 2312

7018DD02 0F00

70000000 0000

Ein Ausschaltcode Sp2

7018E092 0001

70000000 2312

7018E092 0F00

70000000 0000

Checkpoint-Timer

eingefroren Sp1

8018E010 2710

Immer Erster Sp1

3018DD2D 0001

Sp1 Autopilot

301F611E 0001

301F611F 0001

301F6120 0001

Sp1 Tarnung

301F611E 0001

301F611F 0002

301F6120 0002

Sp1 Energieentzug

301F611E 0001

301F611F 0003

301F6120 0003

Sp1 Powermauer

301F611E 0001

301F611F 0004

301F6120 0004

Sp1 Schwerkraftschild

301F611E 0001

301F611F 0005

301F6120 0005

Sp1 Minen

301F611E 0001

301F611F 0006

301F6120 0006

Sp1 Mehrfachraketen

301F611E 0001

301F611F 0007

301F6120 0007

Sp1 Plasmastrahl

301F611E 0001

301F611F 0008

301F6120 0008

Sp1 Erdbeben - Disruptor

301F611E 0001

301F611F 000A

301F6120 000A

Sp1 Reflektor

301F611E 0001

301F611F 000B

301F6120 000B

Sp1 Rakete

301F611E 0001	301F628B 000B	Viereck
301F611F 000C	301F628C 000B	7018DD02 8020
301F6120 000C	Sp2 Rakete	301F611E 0001
Sp2 Autopilot	301F628A 0001	7018DD02 8020
301F628A 0001	301F628B 000C	301F611F 000A
301F628B 0001	301F628C 000C	7018DD02 8020
301F628C 0001	40 Punkte Turniermodus	301F6120 000A
Sp2 Tranung	701879C8 0000	Habe Tarnung Druecke
301F628A 0001	301879C8 0028	Oben & Viereck
301F628B 0002	Vector-Klasse	7018DD02 8010
301F628C 0002	freigeschaltet	301F611E 0001
Sp2 Energieentzug	30187839 0001	7018DD02 8010
301F628A 0001	Rapier-Klasse	301F611F 0002
301F628B 0003	freigeschaltet	7018DD02 8010
301F628C 0003	30187842 0001	301F6120 0002
Sp2 Powermauer	Phantom-Klasse	*Habe
301F628A 0001	freigeschaltet	Schwerkraftschild*
301F628B 0004	3018784B 0001	nocode
301F628C 0004	40 Punkte im	Druecke Unten & Viereck
Sp2 Schwerkraftschild	Turniermodus	7018DD02 8040
301F628A 0001	701879C8 0000	301F611E 0001
301F628B 0005	301879C8 0028	7018DD02 8040
301F628C 0005	Checkpoint-Timer	301F611F 0005
Sp2 Minen	eingefroren Sp1	7018DD02 8040
301F628A 0001	70000000 2312	301F6120 0005
301F628B 0006	8018E010 2710	Habe Mehrfachraketen
301F628C 0006	Immer Erster Sp1	Druecke L1 & Links
Sp2 Mehrfachraketen	70000000 2312	7018DD02 0480
301F628A 0001	3018DD2D 0001	301F611E 0001
301F628B 0007	Habe Autopilot Druecke	7018DD02 0480
301F628C 0007	Links & Viereck	301F611F 0007
Sp2 Plasmastrahl	7018DD02 8080	7018DD02 0480
301F628A 0001	301F611E 0001	301F6120 0007
301F628B 0008	7018DD02 8080	Habe Reflektor Druecke
301F628C 0008	301F611F 0001	L1 & Rechts
Sp2 Erdbeben - Disruptor	7018DD02 8080	7018DD02 0420
301F628A 0001	301F6120 0001	301F611E 0001
301F628B 000A	*Habe Erdbeben-	7018DD02 0420
301F628C 000A	Disruptor*	301F611F 000B
Sp2 Reflektor	nocode	7018DD02 0420
301F628A 0001	Druecke Rechts &	301F6120 000B

Habe Minen Druecke L1 & Unten	7018E092 8080	301F611E 0001
7018DD02 0440	301F611E 0001	7018E092 0420
301F611E 0001	7018E092 8080	301F611F 000B
7018DD02 0440	301F611F 0001	7018E092 0420
301F611F 0006	7018E092 8080	301F6120 000B
7018DD02 0440	301F6120 0001	Habe Minen Druecke L1 & Unten
301F6120 0006	Erdbeben-Disruptor	7018E092 0440
Habe Plasmastrahl	Druecke Rechts+Viereck	301F611E 0001
Druecke L1 & Oben	7018E092 8020	7018E092 0440
7018DD02 0410	301F611E 0001	301F611F 0006
301F611E 0001	7018E092 8020	7018E092 0440
7018DD02 0410	301F611F 000A	301F6120 0006
301F611F 0008	7018E092 8020	Habe Plasmastrahl
7018DD02 0410	301F6120 000A	Druecke L1 & Oben
301F6120 0008	Habe Tarnung Druecke	7018E092 0410
Habe Energieentzug	Oben & Viereck	301F611E 0001
Druecke R1 & Links	7018E092 8010	7018E092 0410
7018DD02 0880	301F611E 0001	301F611F 0008
301F611E 0001	7018E092 8010	7018E092 0410
7018DD02 0880	301F611F 0002	301F6120 0008
301F611F 0003	7018E092 8010	Habe Energieentzug
7018DD02 0880	301F6120 0002	Druecke R1 & Links
301F6120 0003	Schwerkraftschild	7018E092 0880
Habe Power-Mauer	Druecke Unten & Viereck	301F611E 0001
Druecke R1 & Rechts	7018E092 8040	7018E092 0880
7018DD02 0820	301F611E 0001	301F611F 0003
301F611E 0001	7018E092 8040	7018E092 0880
7018DD02 0820	301F611F 0005	301F6120 0003
301F611F 0004	7018E092 8040	Habe Power-Mauer
7018DD02 0820	301F6120 0005	Druecke R1 & Rechts
301F6120 0004	Habe Mehrfachraketen	7018E092 0820
Checkpoint-Timer	Druecke L1 & Links	301F611E 0001
eingefroren Sp2	7018E092 0480	7018E092 0820
70000000 2312	301F611E 0001	301F611F 0004
8018E3A0 2710	7018E092 0480	7018E092 0820
Immer Erster Sp2	301F611F 0007	301F6120 0004
70000000 2312	7018E092 0480	
3018E0BD 0001	301F6120 0007	
Habe Autopilot Druecke	Habe Reflektor Druecke	
Links & Viereck	L1 & Rechts	
	7018E092 0420	

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

PLAYSTATION

LOSUNGEN

BS BriStein^{bv}

Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A - Z der Cheats (Ausgabe 2) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzausgabe. PlayStation und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Sony.