

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

A-Z
PLAYSTATION
LÖSUNGEN

Ausgabe 6



**KOMPLETT
GELOST**



**KOMPLETT
GELOST**



VAGRANT STORY

**KOMPLETT
GELOST**



SUIKODEN 2

**KOMPLETT
GELOST**



**STAR WARS:
JEDI POWER BATTLES**

**KOMPLETT
GELOST**



**ARMY MEN:
SARGE'S HEROES**

**ÜBER
200
SEITEN!**

AKTUELLE CHEATS IN RAUEN MENGEN!



A-Z der Cheats

Lösungen und 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-Lösungen und Cheats, Nummer - 6

© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats (Ausgabe 4) 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

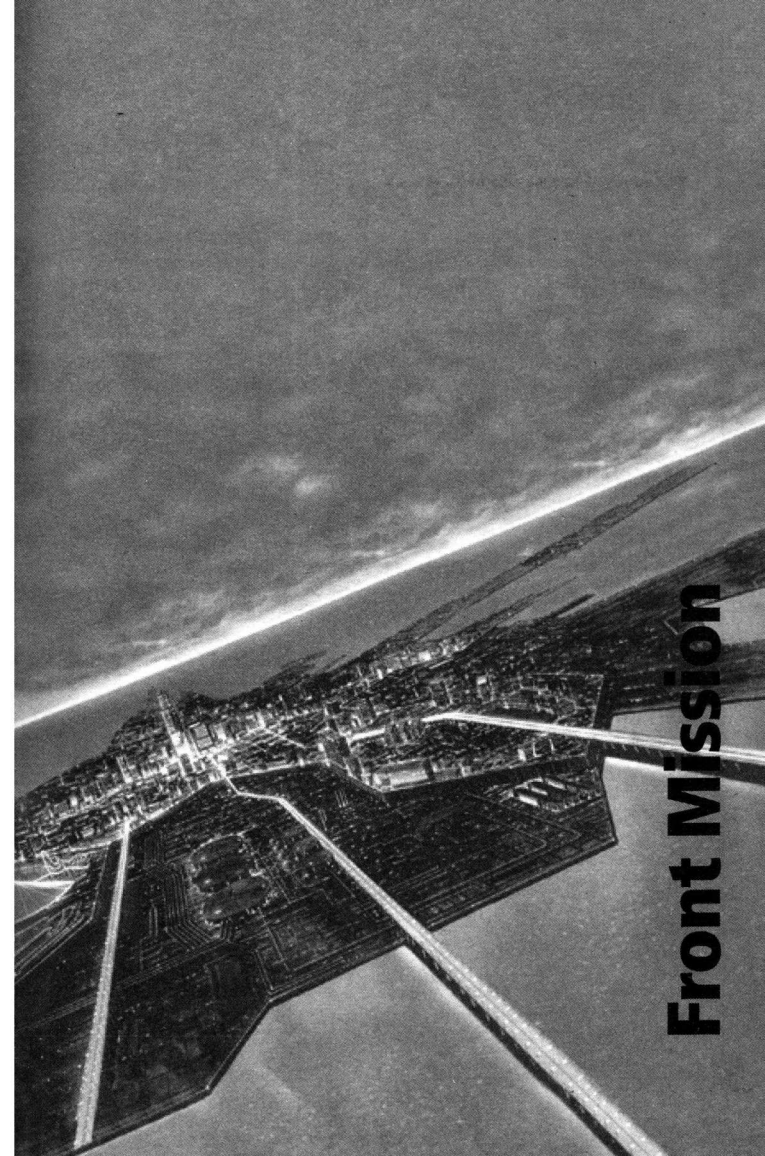
Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Hugo Hazebroek, Harmen van 't Loo
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel,
Lourens Huizinga, Arjan Bos, Karsten Rohloff,
Elisabeth, und unseren treuen Lesern!

Gehört zu PowerStation Ausgabe 05/2000

Titel: © Square Soft 2000

Komplettlösungen

Front Mission	005
Star Wars Episode I	074
Suikoden II	087
Vagrant Story	138
Army Men Sarge's Heroes	162
Cheats	197

A black and white aerial photograph of a city at night. The city is illuminated by streetlights, with a prominent grid pattern of roads. A bright, glowing line, possibly a river or a highway, runs diagonally across the image. The sky is dark with some clouds, and a bright horizon line is visible in the upper left. The overall mood is dramatic and futuristic.

Front Mission

Front Mission – Lösung

Abschnitt 1: Yokosuka-Stützpunkt

Wanzer-Testgelände

Bevor du dich auf den Weg zur Bauzone machst, solltest du einen Abstecher zu dem Testgelände für Wanzer machen. Dort erhältst du sowohl wichtige Informationen über Wanzer im Allgemeinen und ihr Verhalten im Kampf, als auch die Möglichkeit, dein neu erworbenes Wissen bei Übungskämpfen in die Praxis umzusetzen. Das alles hilft dir beim Bewältigen des nächsten Abschnitts und überhaupt des ganzen Spieles, denn du weißt doch, nur Übung macht den Meister.

Sobald du der Meinung bist, du beherrscht alles Notwendige, kannst du dich zur Bauzone begeben.

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle Kanonen.

Kampfstrategie

Alle vier Waffen müssen zerstört werden, aber solange Ryogo und Kazuki zusammenhalten und jeweils ein 12-mm-MG nach dem anderen ausschalten, hast du deine erste Platin-Medaille so gut wie sicher. Achte nur darauf, dass du während eines Angriffes auf ein Geschütz nicht in die Schusslinie eines anderen gerätst. Diese erste Aufgabe ist nicht sonderlich schwer und du solltest es schaffen, mit jedem Mal eines der Geschütze zu erledigen.

Platin-Statistik

Eliminierte Feinde:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	8
Durchschnittlicher Schaden:	93
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	1
Anzahl der Spielzüge:	5 oder weniger

Abschnitt 2: Yokosuka-Stützpunkt

Ziele/Aufgaben

Alle Gegner müssen zerstört oder zur Aufgabe gezwungen werden.

Kampfstrategie

Benutze Emmas Raketenangriffe, solange sich der Gegner noch in einiger Entfernung zu dir befindet. Die feindlichen Wanzer sind nahkampftauglich (Melee-Typ), achte deshalb darauf, dass immer ein Feld Abstand zwischen dir und deinen Feinden bestehen bleibt, wenn du dich in den unvermeidlichen Nahkampf stürzt. Schalte in diesem Kampf zuerst die Kasel M2 aus, bevor du dich den weniger furchteinflößenden Jinyo MK 110 widmest.

Denke immer daran, dass deine Trefferquote um einiges größer und besser ist, wenn du deinen Gegner von einem höher gelegenen Standort aus unter Beschuss nehmen kannst. Es ist in jedem Kampf von Vorteil, wenn du dich in eine Position bringst, die höher ist als die deines Gegners. Gerade in diesem Level kannst du durch das Benutzen der einzelnen Plattformen schnell die Oberhand gewinnen und somit deinem Gegner keine Chance lassen.

Platin-Statistik

Eliminierte Feinde:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	32
Durchschnittlicher Schaden:	53
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	1
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 3: Yokosuka-Stützpunkt

Ziele/Aufgaben

Erreiche entweder mit all deinen Piloten den Aufzug, oder erledige unterwegs so viele Gegner wie möglich bzw. bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Du hast hier zwei Möglichkeiten zur Auswahl, entweder schaltest du alle feindlichen Wanzer aus, oder du erreichst mit all deinen Teammitgliedern den

Aufzug. Durch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit von Emmas Wanzer, der nur zwei Felder pro Zug machen kann, ist es sehr schwer den Aufzug in sieben Spielzügen oder weniger zu erreichen. Dadurch ist sie natürlich leichte Beute für die feindlichen Kasel M2 und Jinyo MK 110, die beide einen enormen Bewegungsspielraum zur Verfügung haben.

Falls du dich dazu entscheiden solltest, alle deine Teamgefährten zum Aufzug zu bringen, solltest du das Äußerste aus Emma herausholen und bei jedem Zug die weitestmögliche Entfernung zurücklegen. Sobald sich ein Gegner in Schussweite zu ihr aufhalten sollte, benutzt du ihren Raketenangriff (Missile-Attack). Lasse Kazuki und Ryogo hinter ihr in Stellung gehen, um ihr die notwendige Deckung zu geben.

Die ersten beiden Spielzüge bilden dabei eine Ausnahme; denn zu diesem Zeitpunkt sollten entweder Kazuki oder Ryogo die erste Tür öffnen, indem sie einen ihrer Züge direkt vor dem roten Schalter beenden und danach die Option "Öffnen" (Open) wählen.

Beim sechsten Spielzug gelangen ein feindlicher Kasel M2 und ein Jinyo MK 110 durch die Tür in den Aufzugsraum, falls du dir zu diesem Zeitpunkt gerade einen heftigen Kampf mit den anderen gegnerischen Wanzen lieferst, könnte das äußerst gefährlich für dich werden und du solltest blitzschnell eine Entscheidung treffen, entweder schnell in den Aufzug zu gelangen oder alle Gegner in einem harten Kampf erledigen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	3 oder mehr
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35 oder weniger
Durchschnittlicher Schaden:	40
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	1
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 4: Yokosuka-Stützpunkt

Ziele/Aufgaben

Entweder erledigst du alle Gegner bzw. zwingst sie zur Aufgabe oder du schaffst es, dass alle deine Piloten vom Stützpunkt entkommen.

Kampfstrategie

Deine erste Aufgabe besteht darin, den Jinyo MK 110 auszuschalten, der sich zwischen dir und den beiden MK9 AFV in der Nähe der Blockade befindet. Der Jinyo MK 110 ist mit einem Achin 51-Maschinengewehr und mit einer Hardbl原因-Nahkampfwaffe ausgerüstet. Greife ihn zuerst aus sicherer Entfernung mit Emmas Raketen an, bevor du aus der Nähe Kazuki und sein Odin-Geschoss einsetzt.

Am besten ist es, wenn sich niemals zwei Wanzer mit der gleichen Bewaffnung in einem Kampf gegenüberstehen (Ryogo und der feindliche Jinyo MK 110). Bewege Ryogo deshalb beim ersten Zug als letzten, mit etwas Glück verliert der gegnerische Jinyo MK 110 durch diesen Angriff seinen Gewehrraum.

Als Nächstes nimmst du erst den einen und dann den anderen der MK9 AFV unter Beschuss und hast sie hoffentlich vor dem fünften Zug erledigt, denn zu diesem Zeitpunkt erscheinen zwei feindliche Wanzer als Verstärkung. Nachdem diese Wanzer auf der Bildfläche erscheinen, benutzt du deine Luftunterstützungsgranaten während du darauf achtest, dass sich immer zwei Felder zwischen dir und den gegnerischen Wanzern befinden. Die Unterstützung der Granaten erhältst du beim sechsten Zug.

Ziele damit auf die Mitte der Luftangriff-Felder, um größtmöglichen Schaden anzurichten. Es dürfte dir leichter fallen, alle Gegner zu beseitigen, als die wirklich recht langsame Emma zu der Blockade zu bewegen und zu entkommen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	3
Gesamtanzahl der Kämpfe:	23
Durchschnittlicher Schaden:	45
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	1
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 5: Kamariya JC

Ziele/Aufgaben

Schalte sämtliche Gegner aus oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Nachdem du dich im Vorfeld mit nützlichen Gegenständen, Medi-Packs und Waffen-Upgrades eindecken konntest, bist du gut gerüstet für die Aufgaben, die

vor dir liegen. Es befinden sich zwei Hubschrauber auf der anderen Seite der geteilten Autobahn und einer auf deiner Seite. Lasse Emma näher an die Barriere vorrücken und die beiden Hubschrauber drüben angreifen, während Ryogo und Kazuki sich um den Hubschrauber am Berg auf ihrer Seite kümmern.

Danach widmest du dich den beiden Kyohei MK 108. Der Polizei-Wanzer, der sich zu Beginn in deiner unmittelbaren Nähe befunden hat, enthält den Kommandostab, versuche deshalb, ihn zuerst auszuschalten. Bleibe dabei immer zwei Felder von ihm entfernt und greife ihn aus der sicheren Distanz an. Falls nötig kannst du auch die Mittelteilplanke zwischen den Autobahnen mit gut platzierten Schüssen zerstören.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	20
Durchschnittlicher Schaden:	50
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	2
Anzahl der Spielzüge:	5 oder weniger

Abschnitt 6: Kamariya JC

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwing sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Der MK9 AFV auf der Straße direkt vor dir kann leicht in einem Spielzug von einem Spieler ausgeschaltet werden. Danach beeilst du dich, den Hügel nach oben zu gelangen und dort den Polizei-Kyohei MK 108 anzugreifen, er ist im Besitz eines Maschinengewehrs und eines Schutzschildes. Hat du ihn erledigt, bahnst du dir einen Weg zur anderen Seite und attackierst dort die beiden feindlichen Enyo MK 109, bevor sie die Gelegenheit nutzen und dich mit ihren Raketenwerfern angreifen.

Der Enyo MK 109 verfügt über keine besonders starken Nahkampfwaffen, deshalb kannst du dich ihm nähern und ihn aus geringer Nähe angreifen, auf diese Weise kannst du noch genauer zielen. Mit dem Bone Buster von Kazuki sind die beiden sowieso sehr schnell aus dem Weg geräumt.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	20
Durchschnittlicher Schaden:	48
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	3
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 7: Kamariya JC

Ziele/Aufgaben

Alle Gegner müssen beseitigt oder zur Aufgabe gezwungen werden.

Kampfstrategie

Mache dich mit Emma auf den Weg und greife zuerst den MK9 AFV mit Raketen und dann den Enyo MK 109 mit einem ähnlichen Angriff an. Versucht Emma, bei ihrem ersten Zug auf den Jinyo MK 110 zu feuern, schießt sie normalerweise vorbei. Bringe Kazuki und Ryogo dazu, sowohl den MK9 AFV als auch den Jinyo MK 110 anzugreifen, dadurch sind die Kräfte besser verteilt.

Nachdem Emma den MK9 erledigt hat, lässt du sie den feindlichen Wanzer auf der anderen Seite der Zahlstelle angreifen. Einer der anderen Mitstreiter sollte daraufhin die Blockade zerstören und Emma zur Hilfe eilen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	18 - 20
Durchschnittlicher Schaden:	43 - 44
Durchschnittlicher Level der Waffel:	3
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 8: Yokohama

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Nachdem du im Vorfeld die Gelegenheit hattest, deinen Wanzer und die HP

deines Wanzers aufzurüsten, kannst du dich unbesorgt den nächsten Kämpfen stellen. Beim ersten Zug schießt du mit einer Rakete auf einen der Jinyo MK 110 und lässt danach deine anderen beiden Teamgefährten den gleichen Wanzer aus nächster Nähe angreifen. Wenn du dich ganz auf die Jinyo MK 110 konzentrierst, ziehen sich die Kasel M2 erst einmal etwas zurück und warten brav darauf, dass sie an der Reihe sind.

Die Kasel M2 sind besonders für den Nahkampf geeignet, achte darauf, dass du immer genügend Abstand zu ihnen hältst, um so dem recht heftigen Konterangriff zu entgehen. Als Nächstes hast du die Wahl, ob du die beiden Sikida-Lastwagen zerstörst oder nicht. Auf jeden Fall kannst du dir einige extra Bonuspunkte sichern, wenn du sie erwischst, bevor sie den Kampfplatz verlassen, je ein Schuss dürfte dabei ausreichen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:		4 - 6
Gesamtanzahl von Kämpfen:	20 - 25	
Durchschnittlicher Schaden:		40
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4	
Anzahl der Spielzüge:		8 oder weniger

Abschnitt 9: Honmokufuto

Ziele/Aufgaben

Zwingen alle deine Gegner zur Aufgabe oder erledige sie.

Kampfstrategie

Eliminiere zuerst die beiden mit Raketen bestückten Enyo MK 109 aus nächster Nähe, dabei kannst du die hohen Plattformen zu deinem strategischen Vorteil nutzen. Hast du die beiden Enyo MK 109 ausgeschaltet, kannst du den Kasel M2 aus sicherer Entfernung heraus angreifen, nimm dich nur vor seiner Nahkampfstärke in Acht. Zuletzt widmest du dich dann dem Jinyo MK 110, der mit einem Maschinengewehr bestückt ist.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	20
Durchschnittlicher Schaden:	40

Durchschnittliches Niveau der Waffen:
Anzahl der Spielzüge:

4
5 oder weniger

Abschnitt 10: Honmokufuto

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur bedingungslosen Kapitulation.

Kampfstrategie

Die Gegner in diesen höher und tiefer gelegten Abschnitten befinden sich so weit auseinander, dass du keine Probleme dabei haben solltest, einen Gegner nach dem anderen auszuschalten. Konzentriere dich mit allen drei Spielern jeweils nur auf einen Gegner, bis du dich zu dem mit Raketen bestückten Laiying Typ 1 vorgekämpft hast, der sich in der hinteren Ecke des obersten Abschnittes befindet.

Greife zuerst den Wanzer an, der dir am nächsten ist, dabei handelt es sich um einen Jinyo MK 110, der mit einem Maschinengewehr bewaffnet ist und auch im Nahkampf nicht zu verachten ist. Fange damit an, ihn mit einer Rakete zu beschießen und lasse dem einen Angriff mit dem Bone Buster folgen. Danach setzt du noch Ryogos Maschinengewehr-Attacke gezielt ein, um dem gegnerischen Wanzer den Rest zu geben. Dazu brauchst du einen Zug und einen halben.

Der nächste Gegner, dem du dich zuwendest, ist der Tiandong 3, bei dem sich übrigens der Versuch, ihn zu kapern, wirklich lohnt. Der Tiandong 3 wirft sich in das Kampfgeschehen, sobald der erste Gegner beseitigt ist. Bleibe in diesem Kampf immer zwei Felder entfernt von ihm und versuche, ihn von einer erhöhten Position aus anzugreifen, denke dabei immer an seine enorme Nahkampfstärke. Feuere zuerst mit einer Rakete auf ihn, bevor du ihn von einer erhöhten Plattform aus mit dem Maschinengewehr und der Schrotflinte angreifst. Lasse dich nur auf keinen Fall auf einen Nahkampf mit diesem Gegner ein.

Beim vierten Zug beginnt der Laying Typ 4, dich aus großer Entfernung anzugreifen. Zu diesem Zeitpunkt schickst du Emma nach vorne, um den lästigen Gegner ein wenig zu schwächen, bevor du die anderen losschickst, um ihn zu erledigen. Der Jinyo MK 110 wird sich immer mehr zurückziehen, um so einer direkten Konfrontation aus dem Weg zu gehen. Am besten hebst du ihn dir auf bis zum Schluss. Es sei denn, du hattest die Gelegenheit, ihn auszuschalten, als du auf dem Weg zum Laying Typ 1 warst.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	28 - 30
Durchschnittlicher Schaden:	40 - 45
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4 - 5
Anzahl der Spielzüge:	8 - 9

Abschnitt 11: Wilson Cliffs (Ein wichtiger Wendepunkt in der Handlung)

Nach dem Austausch einiger E-Mails, solltest du unbedingt deinen Spielstand abspeichern, bevor du dich deiner neuen Aufgabe widmest. Anderenfalls ist es dir im Nachhinein unmöglich, beide Handlungsstränge durchzuspielen, die sich von dieser Aufgabe bis hin zur fünfzehnten Aufgabe ziehen. Der eigentliche Knackpunkt, an dem sich die Handlung teilt, ist der, ob du in der Lage sein wirst, Cadenza zu zerstören, oder ob ihm die Flucht gelingt.

Falls du es schaffen solltest, den Cadenza, ein gut gepanzertes Fahrzeug, zu zerstören, führt dich deine nächste Aufgabe nach Sumatra und Choa Chu Kang, kurz danach wird Yun (Money Maker) zu deiner Truppe stoßen.

Gelingt dem Cadenza die Flucht, führt dich deine nächste Aufgabe nach Barilar Farm, Sumatra, und zu der Waffenfabrik. Yun wird sich daher erst viel später deiner Truppe anschließen können, nach Erledigung der Aufgabe in Yizhang.

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Deine Hauptaufgabe liegt darin, den Cadenza zu zerstören. Ein harter Kampf liegt vor dir, obwohl oder gerade weil der Cadenza schon mit seinem ersten Zug zu entkommen versucht. Bewege dich nicht gerade auf den Gegner zu, sondern begeben dich zur anderen Seite und warte darauf, dass der Cadenza erscheint und sich dir nähert. Während du deine Angriffe auf den Cadenza konzentrierst, solltest du darauf achten, dass einer deiner Mitstreiter seine Raketen auf die verbleibenden feindlichen Wanzer richtet und mit jedem Zug eine Rakete abfeuert.

Es gibt zwei Stufen der Zerstörung beim Cadenza, zuerst wird seine

Vorderhülle zerbrechen und er wird versuchen, mit dem noch intakten Hinterteil zu entkommen, deshalb musst du beide Teile des Cadenza zerstören.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4 - 5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	29 - 30
Durchschnittlicher Schaden:	60 - 65
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

DEIN WEITERER WEG, WENN DU DEN CADENZA ZERSTÖRT HAST:

Abschnitt 12: Sumatra

Vor diesem Kampf solltest du Dennis mit einem gekaperten Wanzer aufrüsten, falls du einen besitzt, und diesen gut ausrüsten.

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Es ist fast unmöglich, deine Verbündeten, die sich mit den roten Wanzen vorwärtsbewegen, am Leben zu erhalten, aber es ist auf jeden Fall einen Versuch wert. Sie werden wahrscheinlich einige feindliche Wanzer erledigen können und dir so etwas Arbeit abnehmen. Allerdings verfügen deine Verbündeten über nicht allzu viele HP und ihre Züge sind manchmal auch nicht sonderlich durchdacht, so dass sie dir nicht immer hilfreich zur Seite stehen können.

Platziere den Wanzer mit dem Maschinengewehr auf gleicher Höhe mit den beiden Bäumen, die sich neben dem Startpunkt befinden. Ziele anschließend auf den weiter entfernten Baum, um so beide Bäume aus dem Weg zu räumen. Den entstandenen Weg kannst du dann dazu benutzen, um zum Kampfgeschehen zu gelangen.

Ziele zuerst auf die Genies, denn ihre Raketen können deine Verbündeten schnell dezimieren. Nachdem die Gefahr der Raketen gebannt ist, kannst du dich zusammen mit den verbliebenen Verbündeten den feindlichen Wanzen zuwenden. Versuche, einige Genies zu fangen und auszuprobieren, ob du diese Wanzer verwenden kannst.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	5 - 7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 - 38
Durchschnittlicher Schaden:	60
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger
Verbleibende NPC:	1 oder mehr

Abschnitt 13: Choa Chu Kang

Vor Choa Chu Kang triffst du einen Mann, der dir einige Tipps gibt und dich über neue Aufrüstmöglichkeiten informiert. Rüste danach deine Wanzer so gut es geht auf und kaufe wenn möglich auch ein paar neue Waffen im City Shop. Wahrscheinlich musst du dazu einige deiner Wanzer, die du gesammelt hast, verkaufen, um dir all das leisten zu können.

Nach Sentosa wählst du City Streets, bevor du dich auf den Weg machst zum Gefängnis. In der Bar hast du die Gelegenheit, deinen Schriftverkehr zu erledigen.

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder bringe sie dazu zu kapitulieren.

Kampfstrategie

Durch das Aufrüsten bist du nun in der Lage, deine AP so zu verändern, dass deine Verteidigung gegen einige Angriffe besser wird. Für diesen Kampf rüstest du deine Verteidigung mit einem Schutz gegen durchdringende Angriffe (P) aus.

Bliebe außerhalb des Tores und warte darauf, dass die feindlichen Wanzer zu dir kommen. Erschieße den Infanteristen, der dir am nächsten ist, und ein Wanzer nähert sich dir. Eliminiere die gesamte Infanterie, die Wanzer und den Panzer, der dir am nächsten ist, ohne dass du die Basis betrittst. Danach bewegst du dich, um im hinteren Teil die übrigen Panzer auszuschalten.

Laufe auf die Panzer zu und nähere dich ihnen so weit wie möglich, denn sie sind mit Kanonen bestückt, die für den Nahkampf nicht geeignet sind. Hast du einen feindlichen Panzer umzingelt, ist er nicht mehr in der Lage, einen Konterangriff zu machen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	40
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Weiter bei Abschnitt 15

DEIN WEITERER WEG, WENN DER CADENZA ENTKOMMEN IST:

Abschnitt 12: Barilar Farm

Nachdem du dich im Palopo Shop mit neuen Waffen eingedeckt und deine Wanzer ausgerüstet hast, solltest du noch deinen Schriftverkehr in Ordnung bringen, bevor du dich in das Kampfgetümmel begibst.

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Nachdem du deine Wanzer ausgerüstet hast, kann deine Verteidigung bei bestimmten Angriffen durch deine AP verbessert werden. In diesem Kampf rüstest du deine Verteidigung gegen Aufprallangriffe (I) aus.

Ein lustiger, kleiner Abschnitt, denn die Kommentare der Familie sind nicht von schlechten Eltern. Die Methan-Wanzer sind leicht zu zerstören. Mit etwas Geschick schaffst du es, bei jedem Zug zwei zu eliminieren. Außerdem richten sie im Gegenzug kaum Schaden bei deiner Truppe an: Sobald du die feindlichen Wanzer erledigt hast, schalten sich Pham und Pierre in den Kampf ein.

Pierres Schrotflinte ist äußerst gefährlich, komme ihm deshalb nicht zu nahe. Genauso solltest du dich Phams Wanzer nicht zu sehr nähern, denn sie ist die stärkste deiner Gegner, was nicht bedeutet, dass du sie nicht schlagen kannst.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8 - 10
Gesamtanzahl der Kämpfe:	25 - 26
Durchschnittlicher Schaden:	44 - 45
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	4 oder weniger

Abschnitt 13: Sumatra

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Bei all den Bäumen und dem Teich in diesem Abschnitt muss jede Bewegung doppelt durchdacht werden. Deine erste Aufgabe besteht darin, den Genie in deiner Nähe auszuschalten, denn die Raketen können zu einer wirklichen Gefahr für dich werden. Bleibe in dem Gebiet, in dem du diesen Abschnitt beginnst, und warte, bis der Gegner sich dir nähert. Aus dem hinteren Teil des Abschnittes kommen ein Jinyo mit Maschinengewehr, ein Kasel M2-Nahkampf-Melee-Wanzer, ein Jinyo MK 110 mit Maschinengewehr und ein weiterer Kasel M2-Wanzer auf dich zu.

Lasse die feindlichen Wanzer sich einzeln durch das Nadelöhr quetschen und schalte sie der Reihe nach aus. Zum Schluss steht dir nur noch ein weiterer Genie, der mit Raketen bestückt ist, im hinteren Teil des Abschnittes im Weg. Greife ihn im Nahkampf an und achte darauf, dass er gegen Feuer (F) gesichert ist, dennoch sind deine Raketen effektiv genug.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	31 - 35
Durchschnittlicher Schaden:	44 - 50
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4 - 5
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 14: Weapon Factory (Waffenfabrik)

Ziele/Aufgaben

Serov muss sterben.

Kampfstrategie

Eigentlich ist es das Ziel dieses Abschnittes, dass du Serov beseitigst, aber um möglichst viele Punkte zu erzielen, musst du zusätzlich alle feindlichen Wanzer zerstören. Wenn du beim ersten Zug die Angriffe aller deiner Teamgefährten auf

Serov richtest, treibt ihn das in den Wahnsinn und er greift beim nächsten Spielzug seine eigenen Kameraden an.

Erledige danach den Jinyo MK 110 und richte deine Aufmerksamkeit anschließend wieder auf Serov, dessen Gesundheit sich in der Zwischenzeit regeneriert hat. In diesem Abschnitt ist es nicht sonderlich schwer, alle Wanzer auszuschalten, also nimm es in Angriff, um bessere Punkte und höhere Geldpreise zu erhalten.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 - 35
Durchschnittlicher Schaden:	70
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 15: Taal Naval Base (zugleich zweiter Wendepunkt der Geschichte)

An der Taal Naval Base musst du dich zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden, um in die Basis zu gelangen, entweder Weg 1 (der gebirgige Umweg) oder Weg 2 (gerade durch das Vordertor). Wenn du dich für den gebirgigen Umweg entscheidest, wird sich deiner Truppe ein neuer Mitstreiter (Jose) anschließen und euch im letzten Kampf hilfreich zur Seite stehen. Wählst du den Weg durch das Vordertor, wird Jose auf der Seite deiner Feinde kämpfen.

Der gebirgige Umweg ist einfacher zu meistern, hat einen Abschnitt weniger, den man hinter sich bringen muss, und zusätzlich schließt sich deiner Truppe ein neues Mitglied an. Falls du trotzdem den anderen Weg wählen solltest, musst du den mit A gekennzeichneten Abschnitten bis zu Abschnitt 20 folgen, während du bei der anderen Route den mit B beschriebenen Abschnitten folgst. Zuerst wird der gebirgige Umweg (B) beschrieben und danach der Weg durch das Vordertor (A).

Abschnitt 15 B: Taal Base – Gebirgiger Umweg

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Feinde oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Bleibe in dem Anfangsgebiet und konzentriere deine Angriffe auf die beiden Jinyo MK 110, die mit Maschinengewehren bewaffnet sind. Beginne mit einem Raketenangriff und bringe danach deine anderen Kampfgefährten ins Geschehen mit ein. Achte darauf, dass du nicht in das Schussfeld der beiden 40-mm-Geschütze in diesem Gebiet gerätst. Sobald es bei diesem Kampf ans Eingemachte geht, gesellt sich ein gegnerischer Kasel M2 mit einer Spaltaxt dazu.

Hast du diese brenzlige Situation geklärt, kannst du dazu übergehen, die beiden Geschütze auszuschalten, die dich nicht treffen können, wenn du genau neben ihnen stehst. Außerdem musst du mit deinen Raketen zusätzlich zwei Hanninger (Hubschrauber) erledigen, bevor du diesen Abschnitt erfolgreich abschließen kannst.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	40
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 16 B: Taal Base – Gebirgiger Umweg

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Bleibe stehen und benutze deinen ersten Zug dazu, den Breno zu zerstören, der dir am nächsten ist. Warte, bis sich der Gegner nähert, und schalte nacheinander den Kasel M2 und den zweiten Breno aus. Jose wird sich gleich in das

Kampfgetümmel werfen, sei auf seinen Maschinengewehrangriff vorbereitet. Am Ende des ersten Zuges erscheint der Kodomari, der mit einer gefährlichen Strahlenwaffe ausgerüstet ist, die eine enorm große Reichweite hat und bei einem Treffer schweren Schaden anrichtet.

Diese Strahlenwaffe verbraucht eine große Menge an AP, so kann sie nur bei jedem zweiten Zug eingesetzt werden. Bleibe aus ihrem Schussfeld und hinter den Gebäuden in diesem Abschnitt und versuche, den Gegner mit Raketen zu treffen. Sobald die Strahlenwaffe eingesetzt wurde, kannst du dich schnell nähern und den Augenblick nutzen. Nachdem der Kodomari beseitigt ist, erhältst du einiges Zusatzmaterial.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	50 - 58
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	5
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 17 B: Taal Lake – Gebirgiger Umweg

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Piloten, außer denen an den Kanonen, oder zwing sie zur Aufgabe.

Voraussetzung für deine Niederlage

Der Tod von Lukav oder Alisa oder die Eliminierung aller deiner Spielerpiloten.

Kampfstrategie

Mit deinem ersten Zug lässt du den Wanzer mit Raketen auf die 40-mm-Kanone auf dem Felsen in deiner Nähe feuern. Danach machst du einen gezielten Präzisionsschuss mit großer Reichweite, um den Kasel M2 in der Nähe des Strandes zu erledigen. Bewege keinen deiner Mitstreiter, damit die Wissenschaftler vor dir nicht entkommen können.

Nachdem die Kanone auf dem Felsen aus dem Weg geräumt ist, greifst du mit dem Wanzer, der mit Raketen bestückt ist, den Genie unten am Strand an, der ebenfalls mit Raketen bewaffnet ist. Die Kasel M2 werden deine Verbündeten als

Zielscheibe benutzen und zu allem Übel auch noch ein paar gute Treffer landen. Feuere auf den Kasel M2, der dir am nächsten ist, damit er den Wissenschaftlern nicht zu nahe kommt. Um diesen Abschnitt abzuschließen, musst du nur die Gegner beseitigen, die sich am Strand aufhalten, das heißt, du brauchst dich um die zwei weiteren Kanonen auf den Felsen nicht zu kümmern.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4 - 7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	28 - 35
Durchschnittlicher Schaden:	30 - 38
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	5 - 8
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger
Verbleibende NPC:	3 - 4

Abschnitt 18/19 B: Taal Base – Gebirgiger Umweg

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Bleibe in der Ecke, in der du diesen Abschnitt beginnst, und verteile deine Truppe auf keinen Fall zu weit in die einzelnen Richtungen. Die Hubschrauber werden dich anvisieren, sobald du dich vorwärts bewegst, und die Monster haben dich in der Schusslinie, sobald du dich auf die Gebäude zu bewegst. Jose, der an deiner Seite kämpft, wird sich vielleicht alleine den Monstern widmen. Falls er das macht, solltest du ihm hilfreich zur Seite stehen, ihn bei Bedarf heilen und ihm sehr dankbar sein.

Benutze den Wanzer, der mit Raketen bestückt ist, um die beiden Hubschrauber auszuschalten. Danach kannst du bei der Beseitigung der Monster helfen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	31 - 43
Durchschnittlicher Schaden:	100

Durchschnittliches Niveau der Waffen:	5
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 15 A: **Taal Base – Vordertor**

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Zuerst zerstörst du die Panzer in deiner Nähe und dann die Männer von der Infanterie. Bewege dich so nah wie möglich an die Panzer heran, denn sie können keinen Konterangriff starten, wenn du dich genau neben ihnen befindest. Nutze deine Chancen, sowohl den Feind als auch die Monster ins Visier zu nehmen, während du eigentlich noch damit beschäftigt bist, die Panzer und die Soldaten zu beseitigen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30
Durchschnittlicher Schaden:	49 – 50
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 16 A: **Taal Base – Vordertor** **Ziele/Aufgaben**

Beseitige alle Gegner oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Beginne damit, auf die Panzer zu feuern, die sich in der Nähe der feindlichen Wanzer links und rechts von dir befinden. Mit dem ersten Zug der verbleibenden zwei Mitspieler schließt du auf die Wanzer, die am meisten abbekommen haben, und versuchst so, die Grüppchen der Gegner gleich mit den ersten Zügen zu zerstreuen.

Nachdem du die vier Wanzer in deiner Nähe zerstört hast, kannst du die beiden Wanzer im Hintergrund in Angriff nehmen, indem du auf den Benzintank

neben ihnen zielst. Sammele deine Streitkräfte. Ordne sie neu und gebe den gegnerischen Wanzen den Rest.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30
Durchschnittlicher Schaden:	50 - 55
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 17 A: Taal Base – Vordertor

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwingen sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Bliebe auf der linken Seite des Gebietes und gehe hinter der mittleren Plattform in Deckung. Lasse den Wanzer, der mit Raketen bewaffnet ist, die hängenden Brunos zerstören. In dieser Position kann dich außerdem der Kodomari nicht angreifen, aber er bewegt sich die Rampe im Hintergrund hinauf und schießt auf jeden deiner Wanzer, der sich nicht hinter einem Gebäude in Sicherheit gebracht hat.

Daher solltest du versuchen, dir zuerst mit allen Kräften den Kodomari vorzunehmen und ihn zu zerstören, noch bevor er die Gelegenheit hat, auf deine Truppe mit seiner Strahlenwaffe zu feuern. Bist du schnell genug, schaffst du es vielleicht, den Kodomari außer Gefecht zu setzen, so dass er keine Chance hat, seine AP erneut aufzuladen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45 - 50
Durchschnittlicher Schaden:	65 - 80
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	4
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 18 A: **Taal Lake – Vordertor**

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner, außer denen an den Kanonen, oder zwinge sie zur Aufgabe.

Voraussetzung für deine Niederlage

Die Zerstörung deiner Spielerpiloten oder der Tod von Lukav oder Alisa.

Kampfstrategie

Beim ersten Zug lässt du den Wanzer, der mit Raketen bestückt ist, auf die 40-mm-Kanone auf dem Felsen in deiner Nähe feuern. Danach zielst du mit einem Präzisionsschuss mit großer Reichweite auf den Kasel M2 in der Nähe des Strandes. Ändere deine Position auf keinen Fall, damit die Wissenschaftler vor dir nicht entkommen können.

Nachdem die Kanone auf dem Felsen beseitigt ist, kannst du mit deinen Raketen den Genie unten am Strand angreifen, der selbst auch über Raketen verfügt. Beide Kasel M2 werden auf deine Verbündeten zielen und auch leider sehr gute Treffer landen, deshalb solltest du zuerst den Kasel, der dir am nächsten ist, zerstören, damit er von den Wissenschaftlern ferngehalten wird. Du musst nur die Gegner am Strand beseitigen, um diesen Abschnitt erfolgreich beenden zu können. Die beiden Kanonen auf den Felsen kannst du dabei völlig außer Acht lassen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4 - 6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	27 - 35
Durchschnittlicher Schaden:	30 - 35
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6 - 8
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger
Verbleibende NPC:	3 - 4

Abschnitt 19 A: **Taal Base – Vordertor**

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur bedingungslosen Kapitulation.

Kampfstrategie

Bliebe in der Ecke, in der du diesen Abschnitt beginnst, und lasse deine Truppenmitglieder sich nicht zu weit in die einzelnen Richtungen verstreuen. In der einen Richtung wartet ein Hubschrauber auf dich und in der anderen ein Monster. Warte darauf, dass sich der Feind dir nähert, dabei nährst du dich mit deinem Raketen-Wanzer langsam dem Hubschrauber und schaltest ihn in zwei Zügen aus.

Hebe dir den Kampf gegen die Monster für zuletzt auf und achte auf Jose, der diesmal auf der anderen Seite steht. Am besten greifst du ihn aus der Entfernung mit Raketen an. Sind die Jinyo MK 110 erledigt, kannst du dich den Monstern widmen, wobei du versuchen solltest, das Monster, das deiner Truppe am nächsten ist, zu treffen, während du hinter den Kisten in Deckung gehst. Um das andere Monster zu erledigen, begibst du dich zur anderen Seite und suchst an der Wand Deckung. Von dort aus kannst du nun angreifen und dieselbe Taktik verfolgen wie zuvor.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40 - 43
Durchschnittlicher Schaden:	80 - 100
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	5
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 20: Ba Kui-Damm – Erneuter großer Wendepunkt in der Geschichte

Falls Jose deiner Truppe nun angehört, solltest du dir überlegen, ob du nicht einige Teile austauschst und ihn ein wenig aufrüstest, bevor es mit der Handlung weitergeht.

Am Damm angekommen stehst du vor der Entscheidung, entweder den Damm zu zerstören und so alle feindlichen Wanzer flussabwärts von der Flutwelle mitreißen zu lassen oder den Damm in Frieden zu lassen und dich unentdeckt weiterzubewegen. Falls du dich dazu entscheidest, den Damm zu zerstören, achte darauf, dass die feindlichen Wanzer flussabwärts eine Linie mit dem Tor bilden, auf das du schießen musst. Es wäre zu schade, wenn das Wasser sein Ziel verfehlt und du deine Deckung umsonst aufgegeben hättest.

Deine Entscheidung ist maßgebend für deinen weiteren Weg, denn nach diesem Abschnitt teilt sich der Handlungsstrang einmal mehr und du hast mehrere Möglichkeiten zur Auswahl, z.B. ob du dich nach Xinzhu oder Yinko begibst. Doch davon später mehr.

Ziele/Aufgaben

Zwingen alle Gegner zur Aufgabe oder eliminiere sie.

Kampfstrategie

Wenn du dich dazu entscheidest, die Fluttore des Damms zu zerstören, erledigst du zwar einige gegnerische Wanzer, aber machst gleichzeitig auch viele deiner Gegner auf dich aufmerksam. Doch falls du den Damm nicht zerstören möchtest, liegt ein heftiger Kampf vor dir. Stelle deine Verteidigung um auf den Schutz gegen Waffen, die aus nächster Nähe aufprallen (!), denn die meisten deiner Feinde benutzen Schrotflinten oder Nahkampfwaffen.

Falls du den Damm verschonen möchtest, sendest du zwei deiner Wanzer nach oben auf den Felsen und lässt sie das Tor zerstören. Dann benutzt du deine Raketen, um die feindlichen Wanzer, die vor dem Damm in Stellung gegangen sind, zu beseitigen. Oben auf dem Damm erledigst du zuerst die beiden Yongsai 3 und den Laiying Typ 1, noch bevor sie zu großen Schaden anrichten können.

Hast du die Zerstörung des Damms ins Auge gefasst, zerschießt du das Fluttor, das dir am nächsten ist. Auf diese Weise werden die feindlichen Wanzer von einer Flutwelle mitgerissen. Wenn du auf Nummer sicher gehen willst, solltest du vor diesem Abschnitt deinen Spielstand speichern, so kannst du, wenn nicht alles nach Plan läuft, den Vorgang wiederholen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40
Durchschnittlicher Schaden:	105
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	5
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Xinzhu oder Yingko ?

Wohin dich dein Weg als nächstes führt, liegt daran, ob du den Damm zerstört hast oder nicht. Falls du den Damm zerstört hast, wirst du bei den Abschnitten weitermachen, die mit A gekennzeichnet sind und wenn der Damm noch steht,

machst du bei den mit B markierten Abschnitten weiter.

Weiterhin entscheidend für deinen weiteren Weg ist die Entscheidung, ob du dich nach Xinzhu oder Yingko begeben möchtest, im folgenden sind die Xinzhu-Abschnitte mit einer 1 gekennzeichnet und die Yingko-Abschnitte mit einer 2. Möchtest du alle nachfolgenden Wege durchspielen, ist es ratsam den Spielstand vor dem letzten Abschnitt zu speichern, so dass du immer wieder die freie Wahl der Zusammenstellung hast.

Abschnitt 21 A-1: Xinzhu (der Damm ist zerstört und du möchtest nach Xinzhu)

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwing sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Dein erstes Ziel ist es, die beiden Chixuan 6-Hubschrauber zu erledigen. Falls deine Truppe nur über einen Wanzer verfügt, der mit Raketen bewaffnet ist, stelle ihm einen Wanzer zur Seite, der über eine Präzisionswaffe oder ein Maschinengewehr verfügt. Bleibe in sicherer Entfernung zu den Tiandong 3, die in diesem Gebiet einen eindeutigen Vorteil besitzen, da die Booster nicht besonders gut geeignet sind bei all den Bäumen.

Benutze deine stärkeren Wanzer, damit sie den Schaden absorbieren, während die anderen in Deckung bleiben. Beim vierten Zug stoßen zwei weitere Tiandong 3 zu deinen Gegnern, die ihnen Rückhalt geben. Doch zu diesem Zeitpunkt solltest du die gegnerische Anfangsformation erledigt haben. Falls du dir nicht sicher bist, ob du alle nötigen Wanzer erledigt hast, schickst du einen deiner Wanzer als Köder auf den Weg. Sobald die gegnerischen Wanzer ihm folgen, beseitigen deine übrigen Teamgefährten den Gegner aus sicherer Entfernung.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	3
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	55
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 22 A-1: Taipei Suburb (Vorort)

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Schalte zuerst den Shangfeng 5 und den Chixuan 6 in deiner Nähe aus, beide stellen keine wirkliche Herausforderung dar, dennoch ist es am besten, sie zu Anfang zu erledigen. Bleibe in dem Gebiet, in dem du diesen Abschnitt begonnen hast, und greife die Tiandong 3 an, die auf dich zukommen. Sowohl der Laiying Typ 1 als auch der andere Shangfeng 5 bewegen sich erst dann, wenn du dich ihnen näherst.

Erst wenn alle Gegner in deinem Gebiet beseitigt sind, solltest du dich den Hügel hinabgeben und den verbliebenen Laiying Typ 1 und den letzten Shangfeng 5 zerstören.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30
Durchschnittlicher Schaden:	45
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 21 A-2: Yingko (der Damm ist zerstört und du möchtest nach Yingko)

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle Gegner oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Halte deine Truppe zusammen und ziehe dich erst einmal in den Schutz der Bäume zurück. Benutze die Lichtungen dazu, die Gegner einzeln zu erledigen, denn immer nur ein feindlicher Wanzer nach dem anderen kann sich dir auf

diese Weise nähern. Lasse den Gegner den ersten Schritt machen und auf dich zukommen, platziere außerdem deinen Raketen-Wanzer so weit wie möglich entfernt am Strand. Von dort aus kann er die Yongsai 3 anvisieren, sobald sie sich dem Rest deiner Truppe nähern.

Die Yongsai 3 sind sehr gut im Nahkampf, daher solltest du darauf achten, dass immer mindestens ein Feld zwischen deiner Truppe und deinen Wanzen Spielraum bleibt.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	65
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	5
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 22 A-2: Taiwan Farm

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwingen sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Bleibe formiert zu einer Gruppe, so wie du es in den vergangenen Kämpfen gelernt hast, und greife die MK54 MBT zuerst an, denn die 30-mm-Kanone, mit der sie bewaffnet sind, kann sehr viel Schaden anrichten. Sie sind schnell besiegt, da ihr Schutzschild nicht das Allerbeste ist und du einen Vorteil aus ihrer niedrigen HP ziehen kannst. Greife sie aus der Nähe an, auf diese Weise sind sie nicht zu einem Konterangriff in der Lage. Wenn du es schaffst, sie vollständig zu umzingeln, sind sie sogar unter Umständen zu gar keinem Angriff mehr fähig.

Vom Ende des zweiten bis zum vierten Zug, erhältst du einen zusätzlichen Bonus für deine Unterstützung. Ziele am besten auf ganze Gruppen deiner Gegner und achte darauf, dass du dem Luftangriff entgehst. Hast du die MK54 MBT erledigt, kannst du dich denjenigen deiner Gegner widmen, die schon etwas Schaden davongetragen haben. Versuche, wenn möglich, einen Wanzer nach dem anderen außer Gefecht zu setzen und erst am Schluss, wenn alle betriebsunfähig sind, kannst du dir überlegen, ob du die gegnerischen Wanzen

zerstört oder kaperst.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45
Durchschnittlicher Schaden:	85
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 21 B-1: Xinzhu (der Damm ist intakt und du möchtest nach Xinzhu)

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Zu Beginn dieses Abschnittes verfügst du über eine extra Zeitspanne, die du verplanen kannst. Benutze deinen ersten Zug dazu, die MK59 APC anzugreifen, denn ihre Granatwerfer können dir enormen Schaden zufügen, besonders, wenn du als Gruppe unterwegs bist. Beide APC haben Infanteriesoldaten an Bord, die sie beim ersten Zug hinauslassen. Versuche, die APC mit dem ersten Zug zu zerstören, auf diese Weise schlägst du zwei Fliegen mit einer Klappe, denn die Infanteriesoldaten befinden sich zum Zeitpunkt der Zerstörung noch im Inneren der APC.

Halte genügend Abstand zwischen dir und den Tiandong 3 und versuche, wenn möglich, hinter einigen der Bäume Schutz zu finden. Wenn du es schaffen solltest, einen dieser Wanzer zu kapern, wäre das ein fabelhafter Fang, denn du hast in diesem Abschnitt die Möglichkeit, den Eject Punch von deinen Gegnern zu lernen. Diese Fähigkeit ist sehr nützlich und kann dir im weiteren Verlauf des Spieles sehr helfen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	3
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	55
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 22 B-1: Taipei Suburb (Vorort)

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deine Verteidigung speziell auf den Schutz gegen Schrotflinten oder andere Nahkampfwaffen ein (!), denn du wirst einigen bössartigen Tiandong 3 begegnen. Ihr Nahkampfangriff haut dich ziemlich aus den Socken, falls du deine Verteidigung nicht richtig gewählt hast. Natürlich solltest du auch in diesem Kampf die Ersatzteile nicht vergessen.

Beginne damit, die beiden Chixuan 6 anzugreifen und sie schnell auszuschalten, damit du dich nur noch um die verbleibenden Tiandong 3 kümmern musst. Bleibe in den Wäldern und achte darauf, dass du nicht umzingelt wirst, denn das könnte schlecht für dich enden. Am Ende des dritten Zuges erscheinen zwei weitere Tiandong 3 und ein Laiying Typ 1. Erledige den Laiying Typ 1 zuerst, denn er verfügt über weniger HP und stellt so ein leichteres Ziel dar.

Danach kannst du dich voll und ganz auf die Tiandong 3 konzentrieren, dabei heilst du die Wanzer, die am meisten abbekommen haben, oder versteckst sie. Achte darauf, dass du nur mit deinen gesündesten Wanzern in die Schlacht ziehst, um unnötige Verluste zu vermeiden.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45
Durchschnittlicher Schaden:	80
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	7
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 21 B-2: Yinko (der Damm ist intakt und du möchtest nach Yingko)

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Bleibe auf dem Felsen in der Ecke mit dem Wald und benutze deinen ersten Zug dazu, den nächsten Wanzer am Strand mit Raketen zu beschießen. Die restlichen Spieler verbleiben in einer geschlossenen Formation in der Ecke. Greife die feindlichen Wanzer an, während sie sich den Felsen hinaufbewegen, um sich dir zu nähern. Beginne deinen Angriff immer mit dem Abschuss einiger Raketen und bringe danach Schrotflinte und Maschinengewehr ins Spiel.

Die Mehrzahl der gegnerischen Wanzer folgt einem identischen Weg nach oben, Ausnahmen bilden der verbleibende Tiandong 3 und Hans, die zuletzt ankommen und einen anderen Weg weiter entfernt im Wald einschlagen. Auch hier solltest du zuerst mit Raketen angreifen, bevor du zu den anderen Waffen übergehst. Zwei der Tiandong 3 sind nur auf den Nahkampf ausgerichtet und sind aus der Entfernung leicht zu bekämpfen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40 - 45
Durchschnittlicher Schaden:	80 - 90
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6 oder 7
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 22 B-2: Ländliches Dorf

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwingen sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deine Verteidigung um auf den speziellen Schutz (I) und beginne deinen Zug, indem du Raketen auf den Weg zu dem mit einer Schrotflinte ausgerüsteten Yongsai 3 schickst. Danach ziehst du dich mit deiner Truppe zurück zur Kante der Karte, nur ein paar Felder von der Stelle entfernt, an der du begonnen hast.

Bilde eine Kampfreihe und greife den MK54 MBT an, der dir am nächsten ist. Zugleich wartest du darauf, dass dein Gegner heranrückt und dich mit dem ersten Zug angreift. Diesen Angriff wird der Yongsai 3 durchführen, deshalb sollte jeder deiner Truppe beim nächsten Zug diesen Wanzer im Visier haben. Nachdem der Yongsai 3 und einige andere feindliche Einheiten eliminiert sind, formiert sich der Rest hinten auf der Karte und greift dich als eine Einheit an.

Schalte die gefährlichsten zuerst aus, nämlich den Nahkampf-Tiandong 3 und Han, der besonders trickreich vorgeht, zusätzlich über die Fähigkeit zu Fliehen verfügt und dir über mehr als zwei Runden hinweg zusetzen kann.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45 - 49
Durchschnittlicher Schaden:	73 - 85
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	5 oder 6
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 23: DHZ-Fabrik

Bevor du dich mit der Erfüllung deiner neuen Mission beschäftigst, solltest du deinen Schriftverkehr überprüfen und dich im Geschäft in der Stadt mit allem Notwendigen (Waffen, Computer und Aufrüstungen) versorgen. Falls dir dazu das nötige Kleingeld fehlt, kannst du deine Haushaltskasse auffrischen, indem du den Simulator herausforderst.

Ziele/Aufgaben

Schalte alle Gegner aus oder bringe sie dazu, dass sie sich ergeben.

Kampfstrategie

Zu Beginn dieses Abschnittes findest du dich eingekesselt von zwei Panzern wieder. Die Zerstörung dieser Panzer wird einige Spielzüge Zeit in Anspruch nehmen, da ihre Stellung sich in ziemlicher Entfernung befindet und viele Bäume zusätzlich den Weg versperren. Nach der Beseitigung der Panzer wendest du dich der anderen beiden Panzern auf deiner Seite des Tores zu, welches die feindlichen Wanzen von den Wanzen deiner Truppe trennt.

Positioniere einen deiner Männer mit einem Maschinengewehr auf dem Gebäude, um den Infanteriesoldaten dort zu erledigen und schließlich zu einem höheren Standort zu gelangen, damit du eine bessere Prozentpunktzahl für deine Treffer erhältst. Mit demselben Wanzen begibst du dich anschließend zur Kante des Daches und erschießt den verbleibenden Infanteriesoldaten auf der anderen Seite des Tores. Falls du über einen Zoom verfügst, ist es eine Kleinigkeit für dich, diesen Soldaten in nur einem Zug zu erledigen.

Lasse das Tor so lange wie möglich geschlossen, so kannst du erst einmal mit

deinen Langstreckenwaffen die Wanzer auf der anderen Seite auseinander nehmen. Sobald du die meisten Wanzer erwischt hast, zerschießst du das Tor und begibst dich hindurch, um zum letzten vernichtenden Schlag auszuholen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	50 – 55
Durchschnittlicher Schaden:	18
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6
Anzahl der Spielzüge:	11 oder weniger

Abschnitt 24: DHZ-Fabrik

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Ein harter Kampf wartet in diesem Abschnitt auf dich. Bevor du beginnst, überprüfe, ob du alle verfügbaren Gegenstände dabei hast, ob jeder in deiner Truppe über die bestmögliche Waffe verfügt und ob du alle Wanzer so weit wie möglich aufgerüstet hast. Wenn du dazu in der Lage bist, rüste jeden deiner Kämpfer mit einem Buckler-Schild aus und blocke die Angriffe damit ab, wenn du die Chance dazu erhältst.

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (I) und kümmere dich nicht weiter um die Napalm-Behälter, du wirst sie nicht zu deinem Vorteil nutzen können. Halte dich von ihnen fern, so dass deine Wanzer zu keinem Zeitpunkt in Gefahr geraten, durch sie Schaden davonzutragen. Zu Beginn jedes Spielzuges wird einer der Napalm-Behälter explodieren. Bleibe in dem Anfangsraum und lasse den Feind zu dir kommen.

Benutze zum Angriff zuerst Raketen und dann andere Waffen, die dir zu Verfügung stehen. Bleibe in sicherer Distanz zu den Nahkampf-Wanzern und versuche, die Plattformen zu deinem Vorteil zu nutzen. Nachdem die ersten vier zerstört sind, hast du Gelegenheit, kurz durchzuatmen und deine Gesundheit aufzufrischen.

Han erscheint auch wieder auf der Bildfläche, diesmal ist er mit einem Taita 4 unterwegs, der mit einem Granatwerfer ausgerüstet ist. Solange du den Gegner auf dich zukommen lässt, wird Han bei diesem Kampf keine allzu große Rolle

spielen und erst am Ende eingreifen. Sollte er jedoch in Schussweite zu deiner Truppe geraten, musst du ihn sofort umzingeln und zügig beseitigen. Falls du es nicht schaffen solltest, Han zu umzingeln, löst du am besten deine Gruppenformation auf, denn er wird unzählige Granaten auf deinen Verband hageln lassen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40
Durchschnittlicher Schaden:	115
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 25: USN-Botschaft

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur bedingungslosen Kapitulation.

Kampfstrategie

Schalte zuerst den Hubschrauber hinter dir in der Ecke in der Nähe des Gebäudes aus. Dabei wird deine gesamte Truppe zusammenarbeiten müssen, aber diese Ecke bildet einen wirklichen guten Ausgangspunkt für dich und deine Truppe. Beim nächsten Zug wird sich dein Gegner neu formieren und höchstens einen Nahkampfangriff starten, den du bequem mit dem Schutzschild abblocken kannst.

Visiere den MK54 APC und die beiden Hubschrauber daneben an, denn die haben es auf deinen MK20 AFV abgesehen. Zerstöre die Hubschrauber so schnell wie möglich, bevor sie dem Gefährten des USN-Kommandeurs größeren Schaden zufügen können. Der feindliche MK59 APC ist mit einem Granatwerfer ausgerüstet und kann damit immensen Schaden anrichten. Schicke zwei deiner Wanzen aus, um diesem Spuk schnell ein Ende zu bereiten. Die drei Infanteriesoldaten, die den MK59 APC umgeben, kannst du entweder mit Granaten oder dem Maschinengewehr ausschalten.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	32 – 35

Durchschnittlicher Schaden:	65 – 69
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6 oder 7
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger
Verbleibende NPC:	0 oder 1

Abschnitt 26: Taipei

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwing sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deine Verteidigung um auf den Schutz gegen Feuer (F), denn du wirst es in diesem Abschnitt mit vielen Panzern und Haolong 4 zu tun bekommen. Sei jedoch unbesorgt, die spinnenartigen Haolong sehen stärker aus, als sie in Wirklichkeit sind. Beginne damit, deinen Raketenwerfer in der Anfangsecke aufzustellen und mit jedem Zug auf den Haolong auf der nächsten Straße zu feuern. Dies gibt dir die nötige Zeit, um die Panzer anzugreifen, mit deiner gesamten Truppe hinüberzugelangen und den übrig gebliebenen Rest zu vernichten.

Bleibe so lange wie möglich auf der Hauptstraße und warte darauf, dass die Panzer zu dir kommen. Dann greifst du sie aus der Nähe an und benutzt deine Schutzschilder, wann immer es notwendig ist. Danach visierst du die Haolong 4 an und nährst dich ihnen, aber denke daran, dass sie außer den Raketen, auch noch mit Maschinengewehren bewaffnet sind. Sie verfügen über 695 HP im Körper und dazu noch über 556 HP in den Beinen. Feuere mit Raketen auf diese Wanzer und lasse anschließend deine übrigen Wanzer den Rest im Nahkampf erledigen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40 – 50
Durchschnittlicher Schaden:	63 – 70
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	6 oder 7
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 27: Futai-Tunnel

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz um auf (I) und ziehe dich zurück zur Kante des Abschnittes, in dem du beginnst. Dabei solltest du darauf achten, dass du nicht in die Schusslinie der beiden Gegner gerätst, die mit Schrotflinten bewaffnet sind. Greife zuerst die Tiandong 3 an, denn das sind die Gegner, die dir am nächsten und die obendrein am stärksten sind. Du wirst einige Züge brauchen, um die beiden Tiandong 3 zu zerstören, denn das sind wirklich zwei harte Brocken.

Nach einigen Spielzügen schalten sich die beiden Yongsai 3 in den Kampf ein, mit etwas Glück hast du zu diesem Zeitpunkt die Tiandong 3 schon besiegt. Sind auch diese beiden Gegner erledigt, bleibst du solange in diesem Gebiet, bis sich die letzten beiden gegnerischen Wanzer zeigen, die du aus der Nähe angreifen solltest.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35 – 43
Durchschnittlicher Schaden:	62 – 65
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	7
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 28: Futai-Tunnel

Ziele/Aufgaben

Schalte alle Gegner aus oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Stelle den Verteidigungsschutz deines mobilsten Wanzer auf (I) oder (P) und bewege ihn zu dem Zug, damit er ihn im Alleingang zerstört. Eine ausgewählte Einheit deiner Wanzer bewegst du schnell auf das gepanzerte Auto zu und greift es aus nächster Nähe an. Das gepanzerte Fahrzeug ist nicht in der Lage einen Konterangriff zu starten, so dass es mehrere Spielzüge hindurch einfach

passiv bleibt.

Der Rest deiner Truppe sollte sich den Weg zur linken Seite der geteilten Autobahn bahnen und dort unter den Yongsai 3 aufräumen. Der gepanzerte Zug bildet in diesem Abschnitt die kleinste Gefahr, deshalb stellst du auch nur einen deiner Wanzer ab, um ihn anzugreifen. Lasse die übrigen Wanzer so nahe wie möglich beisammen, damit sie sich gegenseitig Deckung geben und einander mit Gesundheit versorgen können. Es befinden sich zwei MK54 MBT an einem Ende des Tunnels und drei Yongsai 3 in der Mitte, die dir einen harten Kampf liefern werden.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30
Durchschnittlicher Schaden:	65 – 80
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	7
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 29: Futai-Tunnel

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (I) und bereite dich auf einen schweren Kampf vor. Die vier Qibing 0 besitzen eine enorme Nahkampfstärke, sind mit Schrotflinten ausgerüstet und verfügen obendrein noch allein über 741 HP am Körper. Sie besitzen exzellente Wanzer, sehr gute Waffen und eigentlich stehen ihre Chancen gar nicht schlecht. Jeder deiner Gegner ist außerdem mit der Double Assault Battle-Fähigkeit ausgerüstet, dadurch werden in diesem Kampf deine Schutzschilde und deine Reparaturfähigkeiten vermehrt zum Einsatz kommen. Merke dir, dass du ohne deine Schilder und ohne notwendige Reparaturen diesen Kampf nicht gewinnen kannst.

Benutze die ersten Züge, die dein Gegner benötigt, um sich dir zu nähern, dazu, Raketen auf einen der Gegner zu feuern und ihn hoffentlich zu zerstören. Falls einer deiner Gegner früher bei dir ankommen sollte als der Rest, umzingele ihn und beseitige ihn schnell. Achte bei jedem Angriff darauf, dass du nicht ihre enorme Nahkampfstärke zu spüren bekommst. Sobald die übrigen gegnerischen

Wanzer in deine Nähe kommen, musst du versuchen, das Umfeld zu deinem Vorteil zu nutzen, in dem du dir einen höher gelegenen Standort suchst. Versuche auf jeden Fall, einen der Quibing 0 zu kapern, denn er wird dir nirgendwo zum Kauf angeboten.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	25
Durchschnittlicher Schaden:	103
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	8
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 30: Das Ölfeld

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle deine Gegner oder zwingen sie zur bedingungslosen Kapitulation.

Kampfstrategie

Alle gegnerischen Wanzer sind in diesem Abschnitt mit Schrotflinten ausgerüstet, also stellst du deinen Verteidigungsschutz am besten auf (I). In diesem Abschnitt hast du die Wahl, ob du mit einer Gruppe in den Kampf ziehst oder deine Truppe in einzelne Teams aufteilst.

Die beiden Doppelkanonen sind schnell zerstört, wenn du den Verteidigungsschutz eines deiner Wanzer auf (P) stellst und ihn mit dem Aufzug nach oben schickst, um die Geschütze zu beseitigen. Versuche erst gar nicht, die beiden Kanonen von unten zu treffen, das ist ein sinnloses Unterfangen. Deine Verbündeten können dir mit ihren Langstreckenflinten hilfreich zur Seite stehen und sind unter Umständen sogar in der Lage, noch vor dir anzugreifen. Schütze ihr Leben so gut es geht, und du wirst mit einer besseren Punktzahl belohnt werden.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 – 33
Durchschnittlicher Schaden:	95 – 100
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	8

Anzahl der Spielzüge:
Verbleibende NPC:

8 oder weniger
1 oder 2

Abschnitt 31: Yizhang

Die folgenden Abschnitte unterscheiden sich leicht voneinander, abhängig davon, ob du damals den Cadenza zerstört hast oder nicht. Die Unterschiede sind sehr gering, so dass es sich nicht lohnt, separate Beschreibungen der einzelnen Abschnitte anzufertigen, aber doch immerhin so groß, dass es einem auffallen kann. Besonders wenn es sich um Yun handelt, wird der Unterschied der einzelnen Abschnitte zueinander deutlich, dennoch dient diese Anmerkung nur zur Information des Spielers.

Ziele/Aufgaben

Zwingen alle Gegner zur Aufgabe oder zerstöre sie.

Kampfstrategie

Eine ziemlich große gegnerische Armee wartet unten an den Schienen auf dich, die aus zwei mit Kanonen bestückten MK54 MBT, zwei mit Granaten bestückten MK59 APC und vier Infanteriesoldaten der Changli-Armee, die mit Scharfschützengewehren bewaffnet sind, besteht. Dazu kommen ein Shangdi 1, der mit einer Flinte ausgestattet ist und ein Wude 3 mit Raketen, die beim dritten Zug dazukommen. Konzentriere deine Angriffe auf die APC, die über einen Granatwerfer verfügt.

Danach kannst du dich gebührend um die Panzer und zu guter Letzt um die Infanteriesoldaten kümmern. Benutze deine Konterangriffe, um die Männer während dieser Zeit anzugreifen, es sei denn, du verfügst über einen Granatwerfer, der sie bearbeiten kann. Zu diesem Zeitpunkt, zu Beginn des dritten Zuges, ist die Verstärkung deiner Gegner eingetroffen und bahnt sich ihren Weg um den Berg in deine Richtung. Erledige die Panzer und widme dich anschließend dem Shangdi 1 und dem Wude 3, ignoriere die Infanterie bis zu einem späteren Zeitpunkt. Versuche, während der Kämpfe so viele verschiedene feindliche Wanzer zu kapern wie möglich.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:
Gesamtanzahl der Kämpfe:

8 – 10
50 – 60

Durchschnittlicher Schaden:	65
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	8
Anzahl der Spielzüge:	12 oder weniger

Abschnitt 32: Wuzhou-Stützpunkt

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz um auf (P), damit du gegen die feindlichen Angriffe in diesem Abschnitt gewappnet bist. Beginne deinen Kampf, indem du deine gesamte Truppe den Nahkampf-Wanzer gleich hinter der Brücke angreifen lässt. Das kostet dich zwar zwei Runden Zeit, aber dafür hast du diesen Wanzer aus dem Weg geräumt, der nächste Nahkampf-Wanzer begegnet dir erst wieder auf der zweiten Brücke.

Als Nächstes schaltest du den gerade dazugestoßenen Wude 3 aus, dabei agierst du am besten aus der sicheren Entfernung heraus. Danach greifst du den Shangdi 1 an, der versucht, die Brücke zu überqueren. Falls du dich noch immer in derselben Ecke befinden solltest und auch allen anderen Hinweisen gefolgt bist, wird ein weiterer Shangdi 1, der mit einer Flinte ausgerüstet ist, sich auf den Weg über die zweite Brücke machen.

Heile zuerst deine Truppenmitglieder, die angeschlagen wirken, und greife dann nach dem altbewährten Schema an. Erst leistest du Vorarbeit mit deinen Raketen und dann bringst du Langstreckenwaffen mit in den Kampf ein und deine Nahkampfspezialisten erledigen den Rest. Hast du den zweiten Shangdi 1 auf der Brücke beseitigt, bleiben noch zwei Wanzer dieser Art auf der anderen Seite der Brücke übrig. Bewege dich schnell auf sie zu und schalte sie in einem Nahkampf zügig aus.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30
Durchschnittlicher Schaden:	42 - 60
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	8
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 33: Longsheng

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle Feinde oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Vor dem Kampf stellst du als Erstes deinen Verteidigungsschutz auf (I) und greifst danach sofort Rosavia Gray in dem Shunwang an, die ihrerseits mit ihrem ersten Zug beginnt, Xiang Mei Li anzugreifen. Führe einige Reparaturen beim Getty durch, natürlich nur, wenn er sie auch wirklich benötigt, aber achte darauf, dass er am Leben bleibt. In diesem Abschnitt triffst du auf einige ernst zu nehmende Gegner, nämlich zwei Lenghe 1, die beide für den Nahkampf ausgerüstet sind und dazu noch über 696 HP allein am Körper verfügen, zwei Mingtian 1, bewaffnet mit Raketenwerfern, und zwei Shunwang 1.

Versuche, auch im nächsten Zug einige Treffer bei Rosavia zu landen, Xiang Mei Li wird sie sehr wahrscheinlich dann bei seinem nächsten Zug ausschalten können. Danach kümmerst du dich zuerst um die Mingtian 1, dann um die restlichen Shunwang 1 und zuletzt um die Nahkampf-Wanzer. Versuche, alle deine Kräfte zu mobilisieren, um einige dieser Wanzer zu kapern, denn auf einem anderen Weg sind sie nicht zu erwerben.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 - 35
Durchschnittlicher Schaden:	60 - 64
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	8
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger
Verbleibende NPC:	1

Abschnitt 34: Guilin

Ziele/Aufgaben

Serov muss sterben und obendrein müssen alle gegnerischen Wanzer besiegt werden.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (I), denn die unterschiedlichen Angriffsarten von Serov sind nicht zu verachten und außerdem können die Yongsai 3, die mit Schrotflinten ausgerüstet sind, großen Schaden bei allen Mitgliedern deiner Truppe anrichten.

Serovs Ausrüstung

Waffe	Typ	Körperteil
17,5 mm MG		Maschinengewehr Körpermitte
Miner AT 1		Raketen Linker Arm
130mm Gun		Kanone Linker Arm
Miner AT 1		Raketen Rechter Arm
GGR 52	Granaten	Rechter Arm

Kampfstrategie und Kampffähigkeiten

Fähigkeiten +3, E-Acc2

Beginnst du gleich mit dem Angriff auf Serov, vermindert sich seine HP um ein Vielfaches, weiterhin dreht er dann fast durch und greift nicht nur dich in seinem blinden Zorn an, sondern auch seine eigenen Verbündeten. Zu diesem Zeitpunkt erholt sich die HP in seinen Armen und steigt wieder auf 600 HP. Lasse ihn nun für eine Weile in Frieden, denn auf diese Art und Weise, greift er seine eigenen Leute mehr an als dich und fügt ihnen dadurch beträchtlichen Schaden zu.

Es wird einige Zeit dauern, die Yongsai 3 auszuschalten, denn ihre Schrotflinten machen es ziemlich schwer, sich ihnen zu nähern, ohne erhebliche Verluste davonzutragen. Benutze zuerst Langstreckenwaffen und nähere dich erst, wenn sie schon ein wenig geschwächt sind. Hast du alle Yongsai 3 erledigt, nimmst du jeden Mann, der dir zur Verfügung steht, und gibst Serov den Rest.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	85
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	9
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 35: Xiamen

Checke deinen Schriftverkehr vor diesem Abschnitt. Bei einem erneuten Besuch im Guangzhou-Geschäft findest du heraus, dass sie nun auch Level 5 HP zum Aufrüsten in ihrem Sortiment haben.

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle den Verteidigungsschutz aller deiner Wanzer um auf (P), außer einem, mit dem du in diesem Abschnitt zuerst ziehst. Dieser Wanzer stellt für deine Gegner das Hauptziel dar, es sollte sich also am besten um deinen stärksten Wanzer handeln, dessen Verteidigungsschutz du auf (F) stellst.

Bewege dich schnell auf die gegnerische Gruppe zu, die aus einem Mingtian 1, einem MK 73 MBT und einem Shunwang 1 besteht. Greife zuerst den Mingtian 1 an und lasse danach deinen Haupt-Wanzer einen Angriff auf die Gruppe der beiden Mingtian 1 durchführen. Mit etwas Glück verursachen die Raketen der beiden feindlichen Wanzer keinen allzu großen Schaden an deinem Haupt-Wanzer, du solltest aber auf Nummer sicher gehen und bei jedem Angriff gegen dich den Buckler-Schild benutzen. Wenn du dich nicht beeilst, werden es alle drei Gruppen deiner Gegner schaffen, dich anzuvisieren und einige gut platzierte Schüsse abzugeben.

Erledige die erste gegnerische Gruppe und wende dich dann der letzten Gruppe deiner Feinde zu, zu der auch der Shunwang 1 gehört, der wahrscheinlich gefährlichste deiner Gegner. Diese Wanzer verfügen über unglaublich gute Kampfeigenschaften, zu denen der Avoid 40 (Jared Gogdanof), der Revenge II, der Topple Shot (Rosavia Gray) und der Pilot DMG II gehören.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	50 - 60
Durchschnittlicher Schaden:	60 - 80
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	9
Anzahl der Spielzüge:	12 oder weniger

Abschnitt 36: Yuping

Eliminiere alle Gegner oder zwingen sie zur bedingungslosen Kapitulation.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (I) und bekämpfe zuerst den mit Raketen bewaffneten Whisk, bevor du dich dem Grezex zuwendest. Halte immer ein Feld Abstand zwischen dir und dem Whisk, um so seine Melee-Angriffe nicht zu spüren zu bekommen. Der Grezex verfügt über eine sehr gute Laohu 3-Flinte, achte deshalb auf deine Gesundheit, wenn du dich ihm näherst. Beim vierten Zug werden einige weitere neue Wanzer auf der anderen Seite der Brücke in das Kampfgeschehen eingreifen.

Bleibe auf der Seite der Brücke, auf der du diesen Abschnitt begonnen hast, und gehe hinter den Säulen in Deckung. Schalte deine Gegner einen nach dem anderen aus, während sie sich nacheinander durch die Säulen auf dich zu bewegen. Schaffen es deine Gegner, alle beim nächsten Zug herauszukommen, benutzt du mit jedem Konterangriff deine Schilde und deine Reparaturfähigkeiten, denn deine Feinde haben viele HP.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	3 - 5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35 - 50
Durchschnittlicher Schaden:	80 - 90
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	10
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 37: Foshan

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwingen sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Jose ist Wanzer-los, zerschleße die Mauer zwischen dir und Jose, damit er zu dir gelangen kann. Danach schickst du einen Wanzer, der mit einem Maschinengewehr ausgerüstet ist, in den Hof und führst deine Angriffe von innen nach außen durch. Lasse die anderen beiden Wanzer den Whisk, der mit einem Raketenwerfer bestückt ist, angreifen, dazu eignen sich ein

Langstreckenraketen-Wanzer und ein Nahkampf-Wanzer, der mit einer Schrotflinte ausgerüstet ist.

Durch deinen Angriff mit dem Maschinengewehr im Hof sind deine Gegner dazu gezwungen, ihre Infanteriesoldaten beim nächsten Zug zu bewegen. Versuche weiter, Jose aus der Gefahrenzone zu bringen, und benutze bei deinem Kampf gegen die Soldaten während eines Konters dein Maschinengewehr und nicht deinen Schild. Zusätzlich erhältst du nützliche Informationen, wenn du Rebecca und Rudolf beseitigst.

Im späteren Verlauf des Kampfes greifst du den Lanze an, der als Verstärkung zusammen mit einem Whisk und einem Vinedrai erschienen ist, erst danach wendest du dich den übrigen gegnerischen Wanzen zu und erledigst deine Arbeit.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	62 - 65
Durchschnittlicher Schaden:	70 - 75
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	10
Anzahl der Spielzüge:	15 oder weniger

Abschnitt 38: Huanggoushu

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Versuche erst gar nicht, den Methan WZR zu retten, das wäre ein zweckloses Unterfangen. Deine Booster funktionieren auch in diesem unebenen und rauen Gebiet, aber deine Laufwege beschränken sich hier auf nur ein oder zwei Felder pro Spielzug. Das kann zu einem Nachteil werden, wenn man sieht, wie viele deiner Gegner über Raketenwerfer verfügen. Bleibe auf deiner Seite des Flusses und schalte den MK 59 APC in der Nähe des Wasserfalls aus. Mit nur zwei Einsätzen des Boosters gelangst du dorthin und kannst ihn so noch beim ersten Zug erledigen. Der andere MK 59 APC wird auf einen Einsatz seiner Granaten verzichten, da zu viele Soldaten sich in seiner Umgebung befinden.

Schicke zwei Einheiten hinter den Wasserfall und über die Brücke, um dort Emelios Whisk anzugreifen. Die beiden Haita 4 verhalten sich noch ausgesprochen

ruhig. Lasse die übrigen beiden Wanzer sich der anderen Seite der Brücke zu nähern. Auf diese Weise verteilen sich die Angriffe der Haita 4 auf verschiedene Richtungen und du hast eine viel höhere Chance, lebend aus diesem Kampf hervorzugehen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	44
Durchschnittlicher Schaden:	95 - 120
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	8 - 10
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 39: Tianlei

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwing sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

In Hengshan musst du dich im Vorfeld entscheiden, ob du bereit bist oder nicht. Falls du noch nicht alle deine Wanzer auf Level 5 aufgerüstet hast, nicht die allerneuesten oder stärksten Waffen für jeden deiner Wanzer besitzt, dann bist du leider noch nicht bereit. Begebe dich deshalb in den Simulator und verdiene dir genügend Geld, um alle Verbesserungen durchführen zu können. Weiterhin solltest du jeden deiner Wanzer mit einem Buckler-Schild versehen. Im Simulator verdienst du am meisten Geld, wenn du die Wanzer verwendest, die du normalerweise nicht so oft benutzt. Außerdem werden ihre Kampffertigkeiten so besser und sie können auf die Stufe der anderen aufrücken.

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (P) und bleibe erst einmal im Anfangsgebiet, damit deine Gegner sich auf dich zubewegen. Die meisten gegnerischen Wanzer sind nahkampftaugliche Wude 3. Versuche, zwei davon vor dich zu locken, so dass sie dich vor den Angriffen der anderen Gegner ungewollt schützen. Bemühe dich, die vordere Kanone ins Visier zu nehmen, und lasse dabei den Raketenwerfer im Hintergrund, du solltest während des ganzen Kampfes darauf achten, nicht in sein Schussfeld zu gelangen.

Bei deinem ersten Zug schaltest du mit deinem Raketenwerfer die Kanone in deiner Nähe aus, dabei formierst du dich zu einer geschlossenen Gruppe und beendest den Zug. Sobald der Gegner auf dich zukommt, beginnst du ihn zu

vernichten. Mache die gegnerischen Wanzer zuerst mit deinem Raketenwerfer mürbe, bevor du deine anderen Waffen aus der Nähe einsetzt. Bei einem Konter benutzt du dein Buckler Schild, sofern dein Gegner noch über seinen Nahkampfarm verfügt, falls nicht, kannst du auch mit deinen Waffen kontern. Wenn alle deine Gegner eliminiert sind, hast du diesen Abschnitt erfolgreich abgeschlossen. Ein paar extra Punkte kannst du dir außerdem ergattern, in dem du zuerst die Kanonen zerstörst und dich dann den feindlichen Wanzern zu wendest.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6 - 10
Gesamtanzahl der Kämpfe:	50 - 70
Durchschnittlicher Schaden:	46 - 75
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	9 oder 10
Anzahl der Spielzüge:	11 oder weniger

Abschnitt 40: Tianlei

Ziele/Aufgaben

Schalte alle Gegner aus, oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

In diesem Abschnitt geht es fast zu, wie in einem Boxing. Greife immer einen feindlichen Wanzer nach dem anderen an, dann wird dieser Abschnitt keine bösen Überraschungen für dich bereithalten. Stelle deinen Verteidigungsschutz um auf (I), denn die vier Shangdi 1 verfügen über eine Flinte und einen Hardblow, haben also entweder E-Acc 2 Down- oder Leg Smash-Kampfeigenschaften. Merke dir, dass du auch ohne Beine kämpfen kannst.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30
Durchschnittlicher Schaden:	100
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	9
Anzahl der Spielzüge:	5 oder weniger

Abschnitt 41: Tianlei

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Dieser Abschnitt ähnelt dem letzten, bis auf die Tatsache, dass ein Shangdi 1 durch einen Tiegdi 4, der mit einem Flammenwerfer ausgerüstet ist, ersetzt wurde. Greife diesen Wanzer zuerst an und zerstöre wenn möglich sein Huosai 2. Die Shangdi 1 gleichen in allen Punkten denen aus dem letzten Abschnitt, halte dich deshalb an die gleiche Taktik, indem du immer nur einen gegnerischen Wanzer nach dem anderen angreiffst. Lasse von einem Gegner erst dann ab, wenn er entweder völlig zerstört ist oder mindestens sein Waffenarm nicht mehr intakt ist.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30
Durchschnittlicher Schaden:	78 - 100
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	8 oder 9
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 42: Tianlei

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe in nur 11 Spielzügen.

Kampfstrategie

In diesem Abschnitt hast du es mit vier Wude 3 zu tun, die mit MK 18 Spike Melee-Waffen ausgerüstet sind. Dementsprechend stellst du deinen Verteidigungsschutz um auf (P). Halte bei deinen Angriffen immer ein Feld Abstand und greife mit all deinen Wanzen immer nur einen gegnerischen Wanzer an. Feuere zuerst mit einigen Raketen, bevor du dazu übergehst, deine Schrotflinten und Gewehre zu benutzen. Konzentriere dich jeweils nur auf einen Gegner, bis er zerstört ist oder wenigstens sein Waffenarm ausgeschaltet ist.

Wenn der Waffenarm deiner Gegner beseitigt ist, kannst du sie bequem bei einem Konterangriff erledigen, obwohl du dazu wohl eine ganze Weile brauchen

wirst, da ihr Körper über 1053 HP verfügt. Vergesse nicht, dass du dazu nur 11 Spielzüge Zeit hast, ansonsten hast du verloren.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	25 - 35
Durchschnittlicher Schaden:	86 - 100
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	9
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 43: Wuhan-Brücke

Ziele/Aufgaben

Eliminiere alle Gegner oder zwingen sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Lasse deinen Verteidigungsschutz entweder auf (P) gestellt, damit du vor den Angriffen der MBT 2 Kuarve-Panzer geschützt bist, oder stelle ihn auf (I), dadurch bist du für eine Begegnung mit den Tiandong 3 und den Nilong 1 gewappnet. Schalte zuerst in deiner Nähe den Laiying Typ 1 aus, der mit Raketen bewaffnet ist, denn er kann großen Schaden bei deinen Wanzen anrichten. Begebe dich danach zur linken Seite der Brücke und greife die Panzer dort an, dennoch sollte die Zerstörung des Laiying Typ 1 oberste Priorität haben.

Falls du über zwei Wanzen verfügst, die mit Raketen bewaffnet sind, kannst du damit die räumliche Distanz in diesem Abschnitt ganz überbrücken. Bleibe solange im Anfangsgebiet, bis die Panzer zerstört sind. Deine nächste Aufgabe beinhaltet die Zerstörung der anderen beiden Laiying Typ 1, die sich auf der anderen Seite des Lastwagens befinden. Schicke deshalb einen oder zwei deiner schnelleren Wanzen aus, um diese Aufgabe zu erledigen.

Die beiden Tiandong 3, die sich weiter oben befinden, sind auf den Nahkampf spezialisiert und mit MK 10 Fists und Hardblow ausgestattet. Sie beschützen den Nilang 1, der zusammen mit den beiden Tiandong erst dann in das Kampfgeschehen eingreift, wenn fast alle anderen ihrer Verbündeten ausgeschaltet oder komplett zerstört sind. Du musst nur den nötigen Abstand zu ihnen halten, damit sie sich nicht in die Enge getrieben sehen. Der Nilong 1 müsste in einem Zug auszuschalten sein, dafür werden dir die Tiandong wahrscheinlich einen wirklich harten Kampf liefern.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	10
Gesamtanzahl der Kämpfe:	59 - 60
Durchschnittlicher Schaden:	64 - 80
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	12
Anzahl der Spielzüge:	11 oder weniger

Abschnitt 44: Wuhan-Stützpunkt

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwing sie zur Aufgabe.

Voraussetzung für deine Niederlage

Hua Lian muss nach dem vierten Zug eliminiert sein, oder deine Piloten sterben.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (F), denn dich erwarten viele Raketenangriffe in diesem Abschnitt. Du brauchst mindestens zwei Wanzer, die mit auffüllbaren Raketenwerfern ausgerüstet sind. Außerdem solltest du genügend Gegenstände zur Reparatur mit in den Kampf nehmen, damit du bei Bedarf die Wanzer der Ingenieure von Hua Lian reparieren kannst.

Zuerst schaltest du die drei MK 42 Quad-Türme an der Wand aus, dazu benötigst du Schrotflinten oder Maschinengewehre. Raketen sind hier nicht geeignet. Falls eine feindliche Rakete deine Leute trifft, solltest du nötige Reparaturen sofort ausführen, damit die Brücke fertiggestellt werden kann. Nach der Fertigstellung verschwinden sie allerdings, also übertreibe es mit den Reparaturen nicht, mache nur das Notwendige. Nachdem du die Türme ausgeschaltet und die Brücke überquert hast, schicke ein Team nach unten an die vordere Kampflinie. Dabei lässt du den Wanzer, der mit Raketen bewaffnet ist, in der Mitte an der Wand, um von dort aus auf den Taita 4 und andere gefährliche Gegner zu feuern.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	52 - 60
Durchschnittlicher Schaden:	56 - 110
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	12
Anzahl der Spielzüge:	12 oder weniger

Abschnitt 45: Lake Poyang

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Ein Kampf ohne Wanzer ist mal was Neues. Die Trefferprozentzahl ist recht niedrig und jeder Spieler nimmt den gleichen Schaden. Halte deine Truppe zusammen und greife einen deiner Gegner nach dem anderen an. Falls bei einem deiner Leute die HP-Punkte auf ein bedrohliches Maß zusammenschrumpfen sollten, bewege diese Person in den Hintergrund, wo sie entweder noch vereinzelte Schüsse abgeben oder ganz passiv auf das Ende des Kampfes warten kann.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	21 - 25
Durchschnittlicher Schaden:	2 oder 3
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	0 - 13
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 46: Huangshan

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (F), da du es im folgenden Abschnitt mit einigen Hubschraubern und Wanzern, die mit Raketen ausgerüstet sind, zu tun bekommst. Für dich wäre es außerdem von erheblichem Vorteil, wenn du starke Schilde und extra Raketen zur Verfügung hättest. Ohne dich zu bewegen, benutzt du den Raketenwerfer, um den Chixuan 6-Hubschrauber, der sich in deiner Schussweite befindet, anzugreifen. Bahne dir mit dem Rest deiner Truppe einen Weg die Brücke nach oben und an den Felsen entlang zur zweiten Brücke.

Dein Weg führt dich an einigen Gegnern vorbei, die es alle zu zerstören gilt. Locke die Hubschrauber in die Nähe des Vorsprunges, damit sie auf diese Weise

in Reichweite deiner Schrotflinten und Gewehre gelangen. Sobald die feindlichen Hubschrauber zerstört sind, beginnst du, die gegnerischen Wanzer anzugreifen. Dabei versuchst du, zuerst den Laiying Typ 1 auszuschalten und die Yongsai 3 zu stoppen. Halte deine Truppe so gut es geht zusammen und kümmere dich zum Schluss um die beiden Infanteriesoldaten, die dir während der ganzen Zeit gefolgt sind.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40
Durchschnittlicher Schaden:	67 - 100
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	9
Anzahl der Spielzüge:	13 oder weniger

Abschnitt 47: Nanjing-Brücke

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

In diesem Abschnitt sollte dein Verteidigungsschutz auf (P) gestellt sein. Sammele deine Truppe sofort unter der Brücke und schalte den Whisk aus, der mit einem Granatwerfer ausgestattet ist. Sobald dieser Wanzer erledigt ist, dürfte der restliche Kampf recht glatt verlaufen. Richte deine Angriffe auf den Lanze und danach auf den Vinedrai, dabei ignorierst du die lästigen MK 20 AFV, bis alle Wulong zerstört sind. Versuche zum Abschluss, die MK 20 AFV mit deinen Konterangriffen zu beseitigen, um auf diese Art und Weise Spielzüge zu sparen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35 - 45
Durchschnittlicher Schaden:	68 - 120
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	12 oder 13
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 48: Huangshan

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (F) und Sorge dafür, dass deine Truppe mit starken Schutzschilden ausgerüstet ist, damit sie sich gegen die häufigen Raketenangriffe schützen kann. Lasse die Hälfte deiner Truppe den MK 59 APC angreifen, allerdings gelangst du nicht eher dorthin, als dieser Wanzer zwei Infanteriesoldaten ausgespuckt hat. Den anderen Teil deiner Truppe schickst du in die andere Richtung, um es dort mit dem Laiying Typ 1 und dem MK 20 AFV aufzunehmen.

Bringe beide Gruppen dazu, sich im hinteren Teil der Karte zu treffen, um dann gemeinsam die restlichen Gegner zu beseitigen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35 - 40
Durchschnittlicher Schaden:	65 - 90
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	9
Anzahl der Spielzüge:	9 oder weniger

Abschnitt 49: Nanjing City

Ziele/Aufgaben

Schalte alle Gegner aus oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Voraussetzung für deine Niederlage

Die Zerstörung von Hua Lians Hubschraubern oder die deiner Piloten.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz entweder auf (I) oder auf (P) und teile deine Truppe in zwei Teile, damit jede davon den nächsten Haolong 4 angreifen kann. Außerdem musst du die beiden Shangfeng 5 vor deinem Gegner beschützen, wobei nur einer der Transporter das Ganze überstehen muss, um am Ende des

vierten Spielzuges das Gebiet zu verlassen.

Während du die Haolong 4 bekämpfst, mache einige Konterangriffe auf die MK 54 MBT, welche die Eigenschaft haben, ihr Ziel des Öfteren zu verfehlen, was nur zu deinem Vorteil sein kann. Nachdem die Haolong eliminiert sind, kannst du die restlichen Gegner angreifen, beginnend bei dem, der am meisten Schaden davongetragen hat. In diesem Abschnitt müsste es sich dabei um den Yongsai 3 handeln.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 - 45
Durchschnittlicher Schaden:	65 - 80
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	12 oder 13
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 50: Huangshan

Ziele/Aufgaben

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (F) und bewege deine gesamte Truppe nach rechts auf die andere Seite der Brücke, dort schaltest du zuerst den Panzer und danach den Laiying Typ 1 aus. Verteile deine Leute, bis du den MK 59 APC und den lästigen Granatwerfer daneben zerstört hast. Der zweite Laiying Typ 1 auf der anderen Seite des Flusses benutzt bei jedem deiner Angriffe seinen Schild, daher wird die Zerstörung dieses Wanzers einige Zeit in Anspruch nehmen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 - 40
Durchschnittlicher Schaden:	65 oder 66
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	12 - 13
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 51: Shanghai, Flughafen

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (P), dadurch werden die Angriffe des MK 20 AFV absorbiert, wobei deine Schutzschilde die gegnerischen Raketenangriffe abblocken können. Schicke einen starken Wanzer zu den Zügen, damit er diese aus kurzer Distanz zerstört, während der Rest der Truppe den Whisk zuerst angreift. Halte dich dabei ganz auf der rechten Seite, so weit wie möglich entfernt von dem gepanzerten Auto.

Lasse Rudolf entkommen, während du den MK 20 AFV zerstörst, danach folgst du ihm und gehst in den Nahkampf. Er hat eine gute Verteidigung, deshalb ist er schwer zu treffen. Du benötigst die Mithilfe aller deiner Wanzer, um ihn außer Gefecht zu setzen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40 - 42
Durchschnittlicher Schaden:	61 - 85
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	14
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Abschnitt 52: Ravnui Embassy (Botschaft)

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz um auf (P), damit du wenigstens halbwegs gegen die Angriffe der Shangdi 3 und der Wude 3 geschützt bist. Die feindlichen BiHu 1 werden im Hintergrund bleiben und von dort aus mit Raketen auf dich schießen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem du sie aus nächster Nähe

herausforderst. Achte aber darauf, dass du ein Feld zwischen dir und den Bihu 1 freilässt, da sie über einen enorm starken Body Slam verfügen.

Du kannst es innerhalb eines Zuges schaffen, dass jemand aus seinem Wanzer in das gepanzerte Auto hineinbefördert wird, danach werden die Bihu 1 allerdings damit beginnen, das Auto mit Raketen anzugreifen. Um die Raketen ein wenig abzuschwächen, bewegst du einen deiner Wanzer, der über ein sehr starkes Schild verfügt, neben das Auto, so dass die Bihu 1 nun zwei Ziele in der Schusslinie haben. Benutze einen anderen deiner Wanzer, der sich in der Nähe befindet, um die gegnerischen Wanzer, die zwischen den Häusern hervorkommen, auszuschalten.

Sobald das gepanzerte Fahrzeug zu viel Schaden davon getragen hat, lässt du den Insassen wieder in seinen Wanzer steigen, er ist jetzt ausgeruht und frisch und kann den Kampf wieder aufnehmen. Begebe dich die Straße hinunter und fordere die Nahkampf-Wanzer zu einem Tänzchen auf. Wenn du dann die Beseitigung der Bihu 1 in Angriff nimmst, solltest du versuchen, sie so zu ködern, dass sie hinter den zivilen Fahrzeugen, die den Weg blockieren, hängen bleiben und so ein besseres Ziel für dich abgeben.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45 - 50
Durchschnittlicher Schaden:	82 - 95
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	12 - 14
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 53: Ravnui Embassy

Ziele/Aufgaben

Schalte alle Gegner aus oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

In diesem Abschnitt musst du auf Emma verzichten, wenn du sie also normalerweise in dein Team wählst, musst du diesmal jemand vergleichbares wählen. Stelle deinen Verteidigungsschutz entweder auf (I) oder auf (P), am besten wäre eine Mischung aus beiden. Außerdem brauchst du für diesen Abschnitt einige zusätzliche Raketen, die sehr wichtig zur Erhaltung deines Lebens sind.

Zu Beginn versuchst du, alle deine Gegner hinter der Ecke durch Raketenangriffe etwas zu schwächen. Bewege dich anschließend auf sie zu und setze deine Gewehre

und andere vergleichbare Waffen ein. Hier gibt es viele Ecken, die es zu umfahren gilt, bis du Liu im letzten Raum erreichst. Zu Beginn des achten Zuges erscheint Liu in einem Shangdi 1, der mit einem starken Maschinengewehr, das mit Leichtigkeit angeschlagene Gegner ausschaltet, ausgestattet ist. Kümmere dich erst um die Infanteriesoldaten in diesem Raum, nachdem alle Wanzer erledigt sind.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8 oder 9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	51 - 65
Durchschnittlicher Schaden:	61 - 65
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	13 oder 14
Anzahl der Spielzüge:	15 oder weniger

Abschnitt 54: Yancheng Base

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur bedingungslosen Kapitulation.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (P), da dich die meisten deiner Gegner mit diesen Angriffen schwächen wollen. Benutze weiterhin bei den Konterangriffen die starken Schutzschilde. Lasse die gegnerischen Wanzer zu dir kommen, so dass die Panzer nicht mit in den Kampf einbezogen werden, bis zu dem Zeitpunkt, an dem sie wirklich gebraucht werden.

Schicke den Wanzer, der die besten Treffer landet, auf Konfrontationskurs mit den beiden Shunwang 1, in der Zwischenzeit greift der Rest die Lenghe 1 an. Versuche, sie aus sicherer Entfernung zu treffen, um so den 400 und mehr HP-Schadenspunkten durch ihre Konterangriffe auszuweichen. Hast du alle gegnerischen Wanzer beseitigt, kannst du dich auf einen Nahkampf mit den restlichen Panzern einlassen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	55 - 59
Durchschnittlicher Schaden:	59 - 90
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	14
Anzahl der Spielzüge:	11 oder weniger

Abschnitt 55: Yancheng Base

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder bringe sie dazu aufzugeben.

Voraussetzung für deine Niederlage

Liu erreicht Alisa und Emma, oder alle deine Piloten werden erledigt.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz in diesem Abschnitt entweder auf (I) oder auf (P). Beseitige zuerst die beiden Shunwang 1, die mit Maschinengewehren ausgerüstet sind und die dir schon im ersten Raum Kopfschmerzen bereiten. Greife am besten einen nach dem anderen an und hoffe darauf, dass einer deiner Leute seinen Wanzer verlassen kann. Die gegnerischen Wanzer im anderen Raum greifen erst dann in den Kampf ein, wenn der erste der Shunwang 1 zerstört ist. Bleibe in der Nähe dieses Gebietes und Lukav wird noch keine Bedrohung für dich darstellen, denn er hält sich während des ganzen Kampfes nur an einer Stelle auf.

Sobald die beiden nahkampftauglichen Lenghe 1 in den Raum kommen, wendest du dich ihnen zu und benutzt die gleiche Taktik wie bei den Shunwang 1. Zusätzlich musst du nur darauf achten, dass immer ein Feld zwischen dir und den Lenghe 1 frei bleibt. Lasse dich während des Kampfes auf keinen Fall in irgendeine Ecke drängen, bleibe in der Mitte des Raumes immer in Bewegung.

Wenn du in den nächsten Raum kommst, findest du Lukav alleine und bewegungslos vor, so dass du ihn aus sicherer Entfernung gut mit Raketen oder Gewehren angreifen kannst. Nutze diese Zeit weiterhin, um dich und deine Leute zu heilen und mal kräftig durchzuatmen. Nachdem Lukav ausgeschaltet ist, erscheint Liu und bewegt sich schnell auf die Zelle zu, in der Emma und Alisa gefangen gehalten werden.

Voraussetzung für deine Niederlage

Liu erreicht das blinkende Feld.

Sobald Liu erscheint, untersuchst du die Zielsetzungen dieses Abschnittes noch einmal, damit du im Folgenden genau weißt, wohin du dich stellen musst. Bewege einen Wanzer vor die blinkenden Felder, die sich vor den Zellen befinden, so dass er seinen Zielort unmöglich erreichen kann. Versuche, Lius

Beine zu zerstören, bevor er es schafft, den Laufsteg zu erreichen, damit er erst gar nicht in der Lage ist zu klettern. Dieser Abschnitt endet erst dann, wenn Liu beseitigt ist.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45
Durchschnittlicher Schaden:	76 - 115
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	15
Anzahl der Spielzüge:	13 oder weniger

Abschnitt 56: Lianyungang

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz entweder auf (I) oder auf (P). Deine Gegner sind auf der rechten und der linken Seite der Karte verteilt. Begebe dich zuerst nach rechts und nimm die beiden nahkampftauglichen Grapple M1 ins Visier, benutze die Gebäude, um einen Höhenvorteil gegenüber diesen Wanzern zu erlangen. Als Nächstes triffst du auf einige Rekson M4F, die sowohl mit Gewehren ausgestattet als auch für den Nahkampf geeignet sind. Schalte sie schnell aus, bevor deine Gegner von der anderen Seite ihren Leuten zu Hilfe eilen.

Die HP der Rekson M4F ist nicht sonderlich hoch, deshalb dürfte es kein Problem darstellen, sie zu erledigen, bevor die Verstärkung eintrifft. Achte darauf, dass bei diesem Kampf jeder deiner Schüsse sitzt, um unnötigen Zeitverlust zu vermeiden.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	50 - 60
Durchschnittlicher Schaden:	52 - 65
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	15
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 57: Off-Shore Japan (Vor der Küste Japans)

Ziele/Aufgaben

Halte deine Verteidigung über 9 Spielzüge aufrecht.

Kampfstrategie

In diesem Abschnitt musst du nur aus der Verteidigung heraus agieren, du kannst zwar einige Gegner zerstören, aber anderer werden mit Sicherheit folgen. Wähle für diesen Kampf deine Wanzer sorgfältig aus und achte darauf, dass sie mit Langstreckenwaffen wie Raketen oder Präzisionsgewehren ausgestattet sind. Nimm außerdem zusätzliche Raketen und Schildreparaturmöglichkeiten mit in diesem Kampf und stelle deinen Verteidigungsschutz um auf (F).

Obwohl dieser Abschnitt nicht richtig knifflig wirkt, hat er es dennoch in sich. Versenkst du die drei MMG 3-Schiffe, erscheinen zwei Oceanhahn-Hubschrauber, zerstörst du nun diese, erscheinen wieder drei neue MMG 3-Schiffe und immer so weiter. Du musst dieses Spielchen bis zur Beendigung des neunten Spielzuges mitspielen und dafür sorgen, dass du lebendig aus diesem Schlamassel herauskommst. Einen Extra-Bonus erhältst du, wenn du es schaffst, mehr als sieben deiner Gegner auszuschalten. Benutze fortwährend deine Schutzschilde, um die feindlichen Raketenangriffe abzublocken und zu überleben.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7 oder mehr
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35 - 40
Durchschnittlicher Schaden:	58 - 75
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	13 - 16
Anzahl der Spielzüge:	10

Abschnitt 58: Observatory (Observatorium)

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Die feindlichen Shunyo MK 111 werden den Zaun rund um das Observatorium

herum zerstören, um so den Kasel M2 den Weg zu ebnen. Während des ersten Zuges formierst du deine Truppe auf einer Seite des oberen Vorsprunges des Observatoriums. Die Shunyo MK 111 bleiben außen und feuern Schüsse auf dich ab, während die Kasel M2 Nahkampf-Wanzer deine Wanzer von innen angreifen. Halte zu den Kasel M2 immer den nötigen Sicherheitsabstand, wenn du in einen Kampf mit ihnen verwickelt wirst.

Versuche, dich außerdem von der Schusslinie der Shunyos draußen fern zu halten und wenn möglich durch gezielte Schüsse ihre Waffenarme außer Gefecht zu setzen. Der richtige Kampf aber tobt auf der Plattform. Die Shunyo MK 111 bleiben außerhalb des Tores, bis einige der Kasel M2 zerstört sind. Wenn du es schaffst, die Waffenarme der Kasel M2 lahm zu legen, bist du in der Lage diesen Kampf zu deinem Vorteil zu nutzen. Leider kannst du bei deinem Kampf nicht vorgehen wie bisher, du musst es mit allen Gegnern zugleich aufnehmen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35 - 70
Durchschnittlicher Schaden:	43 - 75
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	16
Anzahl der Spielzüge:	15 oder weniger

Abschnitt 59: Mt. Shutendoji

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Platziere deine Raketenwerfer oben auf dem Hügel, denn auf diese Weise bist du klar im Vorteil. Bewege den Rest deiner Truppe nach unten, um zuerst die mit Raketenwerfern ausgerüsteten Enyo MK 109 und dann die Jinyo MK 110 anzugreifen. Die Kämpfe gegen die Jinyo MK 110 gestalten sich nicht so leicht wie gedacht, da sie über sehr gute Schutzschilde verfügen. Du musst es schaffen, zuerst die Schilde zu durchbrechen, bevor deine Angriffe irgendetwas bewirken können. Solange du bis zum Level 7 aufgerüstet hast und obendrein bei jedem Konter deine Schutzschilde benutzt, dürfte dieser Abschnitt trotzdem leicht zu gewinnen sein.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40 oder weniger
Durchschnittlicher Schaden:	88 - 100
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	16
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 60: Nagahama

Nachdem du deinen Schriftverkehr auf den neuesten Stand gebracht hast und im örtlichen Geschäft bessere Waffen, Schutzschilde und andere nützliche Sachen erworben hast, kannst du dich voll und ganz dem nächsten Abschnitt widmen. Vergesse nicht, alle deine Wanzer bis auf Level 7 aufzurüsten.

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Beginne damit, dich auf den Dächern nach links zu bewegen, um den Enyo MK 109 zu zerstören. Versuche auch, den Shunyo MK 111 von Kuroi auszuschalten, denn wenn sich ihm die Möglichkeit bietet, dich ins Visier zu nehmen, wird er mit seinem Arm Smash Battle Skill unter deinen Wanzen großen Schaden anrichten. Am sichersten ist es, wenn du ihn so schnell wie möglich erledigst.

Nachdem Yuji Kuroi beseitigt ist, beginnst du, die beiden Kasel M2 anzugreifen. Blocke ihre starken Nahkampfangriffe ab und greife sie mit mindestens zwei Feldern Zwischenraum an. Die übrigen zwei Shunyo MK 111 kannst du einfach durch deine Konterangriffe ausschalten.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45 - 60
Durchschnittlicher Schaden:	60 - 70
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	14 - 16
Anzahl der Spielzüge:	10 oder weniger

Abschnitt 61: Mt. Aso

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Deine Gegner in diesem Abschnitt beschränken sich auf Panzer und gepanzerte Fahrzeuge, deshalb solltest du deinen Verteidigungsschutz auf (P) stellen. Bewege dich schnell den Abhang hinauf und bekämpfe die Panzer aus unmittelbarer Nähe. Deinen Raketenwerfer platzierst du am Strand, hältst dich aus allem Ärger heraus und zielst auf jeden, der in dein Schussfeld gerät.

Zwei Panzer und der Lastwagen werden versuchen, über die Brücke zu entkommen, sie werden aber das Gebiet nicht verlassen und du wirst zu einem späteren Zeitpunkt wieder auf sie stoßen. Beseitige alle Panzer in Strandnähe und hebe dir den Lastwagen bis zuletzt auf. Die Panzer sind stärker als jeder Panzer, mit dem du es bisher aufnehmen musstest. Die Körper-HP des MK9 AFV beträgt 630 und die des MBT 2 Kuarve 1071.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40
Durchschnittlicher Schaden:	33 - 60
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	14 - 16
Anzahl der Spielzüge:	7 oder weniger

Abschnitt 62: Omuta

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (P), denn alle deine Gegner in diesem Abschnitt benutzen Gewehre. Es gibt zwar auch drei Hubschrauber, die versuchen werden, dir das Leben schwer zu machen, aber wenn du so weit wie möglich aufgerüstet hast, können ihre Raketen unter deinen Leuten keinen allzu großen Schaden mehr anrichten.

Halte deine Truppe zusammen und begebe dich weiter nach oben, indem du

deine Truppe auf das höchste Gebäude springen lässt. Von dort aus kannst du die meisten deiner Gegner angreifen, bis du am Ende wieder hinunter musst, um die Straßen völlig zu säubern. Benutze deinen Raketenwerfer und das Präzisionsgewehr oder andere Langstreckenwaffen, um es mit den Hubschraubern aufzunehmen, während der Rest deiner Truppe sich um Yuji Kuroi und seine Männer kümmert. Nachdem von ihnen keine Gegenwehr mehr zu erwarten ist, forderst du die MK9 AFV heraus.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	45 - 60
Durchschnittlicher Schaden:	82 - 95
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	15 oder 16
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 63: Misumi, Hafen

Ziele/Aufgaben

Zerstöre alle deine Gegner oder zwing sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Da sich dir einige Qibing 0 und Tiandong 3 in diesem Abschnitt in den Weg stellen werden, solltest du deinen Verteidigungsschutz auf (I) stellen und dich erst einmal hinter das Lagerhaus zurückziehen und dort sammeln. Auf diese Weise befindest du dich außerhalb der Reichweite des Quinghuayu 1 und seiner Raketen, die größeren Schaden in deinen Reihen anrichten können.

In diesem Abschnitt musst du als große Truppe agieren und dich nicht in mehrere kleinere Gruppen aufteilen. Fordere zuerst die Qibing 0 heraus, da sie sowieso die ersten sein werden, die dich richtig begrüßen wollen. Benutze zwei Wanzer, die mit Raketen bewaffnet sind, falls du zwei gute zur Verfügung hast, und feuere mit deinen Raketen auf die Qibing 0. Danach lässt du die anderen vorrücken und die Gegner mit den anderen Waffen aus der Nähe angreifen. Achte dabei darauf, das es besser wäre, wenn du dich auf den Gebäuden weiter oben befinden würdest.

Zu dem Zeitpunkt, an dem du sie erledigt hast, werden dich die Tiandong 3 bereits gefunden haben. Bekämpfe sie mit den gleichen Mitteln wie die Qibing 0, aber halte dabei immer ein Feld Abstand, um so ihrem starken Nahangriff

auszuweichen. Schicke nun deine besten und härtesten Schützen nach vorne, um die Quinghuayu 1 aus nächster Nähe anzugreifen, während dein Wanzer mit Raketenwerfer den Quibing 0 den Rest gibt oder dir aus der Ferne hilft, die hohe HP-Anzahl der Quinghuayu 1 zu verringern.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40
Durchschnittlicher Schaden:	75 - 110
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	16
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 64: Okinawa-Brücke

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz entweder auf (I) oder auf (F). In diesem Abschnitt musst du zur rechten Seite der Brücke gelangen, um von dort hinter dem Hovercraft aus nächster Nähe auf die beiden Laiying Typ 1 zu schießen. Benutze deinen ersten Zug dazu, das Tor, das die Straßen trennt, zu zerschießen und auf jeden Gegner in Reichweite, z.B. die Panzer, mit Raketen zu feuern.

Beim nächsten Zug bringst du jeden in deiner Truppe auf die andere Seite des Zaunes und machst dich bereit, mit deinem Booster nach unten an das äußerste Ende der Brücke zu gelangen. Greife die Yongsai 3 an, falls sie versuchen sollten, dir durch den Zaun zu folgen. Beim darauf folgenden Zug bewegst du dich schnell durch den Zaun, den du am anderen Ende der Brücke zerstören musst, und schießt aus nächster Nähe auf die Laiying Typ 1, die mit Raketen bewaffnet sind.

Ignoriere die übrigen Yongsai 3, bis beide Laiying Typ 1 zerstört sind, danach kannst du zurückkehren und sie bekämpfen. Auf diese Art und Weise haben sie keine Rückendeckung durch die mit Raketen bewaffneten Laiying Typ 1. Zu guter Letzt schaltest du noch die Panzer aus, um diesen Abschnitt zu beenden.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	6
Gesamtanzahl der Kämpfe:	25 - 30
Durchschnittlicher Schaden:	150 - 155
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	16
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 65: Ocean City

Ziele/Aufgaben

Erledige alle Gegner oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz bei jedem deiner Wanzer auf (P), dadurch bist du gegen die Angriffe der Kexi 1 und ihrer Konterangriffe mit Maschinengewehren besser geschützt. Auch die Kanonen der drei Yongsai 3 können dir so nicht viel anhaben. Gegen die Raketenangriffe der Kexi schützt du dich, indem du diese Angriffe mit deinen Schutzschilden abblockst.

Lukav flieht noch während des ersten Zuges, also wird dieser Kampf nicht ganz so hart wie gedacht. Die Kexi 1 verfügen über hohe HP-Werte und greifen dich mit ihren Raketen an, die nicht von ihren Armen gesteuert werden, sondern an ihrem Körper befestigt sind. Greife die beiden auf der Straße nacheinander an und zerstöre danach die übrigen Wanzer. Begebe dich auf die Gebäude, sobald du die letzten drei Wanzer bekämpfst. Von dort aus versuchst du, sie in der Gasse zu erwischen und kannst sie von beiden Seite unter Beschuss nehmen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	35
Durchschnittlicher Schaden:	38 - 140
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	17
Anzahl der Spielzüge:	8 oder weniger

Abschnitt 66: Ocean City

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle deine Gegner oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

In diesem Abschnitt musst du deinen Verteidigungsschutz auf (I) stellen, damit du gegen die Schrotflinten der Yongsai 3 und gegen den Melee-Punch der Tiandong 3 besser geschützt bist. Mache Raketenangriffe bei den Tiandong 3, dadurch gelingt es dir, einige gegnerische Piloten aus ihren Wanzern zu befördern, die du dann leichter mit deinen Schrotflinten erledigen kannst. Begebe dich hinunter zum Boden, bleibe in der Nähe des vorderen Abschnittes und lasse deine Gegner auf dich zukommen.

Sobald sich deine Gegner nähern, begibst du dich weiter nach oben und bist so in der Lage, höhere Trefferpunkte zu kassieren. Du müsstest drei oder vier Gegner nach vorne locken können, denn dann werden zwei der Brenos, die den Raum umkreisen, in deine Schussbahn gelangen. Mit ein paar Raketen oder einem gezielten Schuss mit der Schrotflinte aus nächster Nähe werden sie schnell erledigt. Danach, wenn du die unmittelbare Gefahr beseitigt hast, begibst du dich nach oben zur rechten Seite des Raumes und forderst dort die beiden Yongsai 3 heraus.

Der folgende Kampf ist recht leicht, sofern du über gute Raketenwerfer mit zusätzlichen enormen Kampfeigenschaften und über die neuesten Waffen und Aufrüstungen verfügst. Falls du dir noch nicht alles Erwähnte zugelegt hast, ist es zwingend notwendig, dass du einige Übungsrunden im Simulator verbringst, um das nötige Kleingeld aufzutreiben und deine Kampfeigenschaften zu verbessern.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	9
Gesamtanzahl der Kämpfe:	40 - 51
Durchschnittlicher Schaden:	41 - 70
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	19
Anzahl der Spielzüge:	11 oder weniger

Abschnitt 67: Ocean City

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwinge sie zur Kapitulation.

Kampfstrategie

Wähle entweder (I) oder (P) für deinen Verteidigungsschutz aus, außerdem sind Wanzer mit hoher Beweglichkeit sehr hilfreich in diesem Abschnitt. Hier gibt es riesige Kolben, die sich bei jedem zweiten Spielzug bewegen. Ein Wanzer, der nicht mehr als ein Stockwerk Höhenunterschied überwinden kann, läuft daher Gefahr, bei einem Sprung auf diesen tiefer gelegten oder ausgefahrenen Kolben hängen zu bleiben und dort ausharren zu müssen, bis der Kolben sich das nächste Mal bewegt. Du benötigst also Wanzer, die über ein großes Sprungvermögen verfügen, denn bleibst du hängen, kann das für dich bedeuten, dass du mehr Spielzüge benötigst, eine niedrigere Punktzahl erhältst und deinen Teamgefährten keinerlei Hilfestellung geben kannst. Das kann bis zur Zerstörung deiner Truppe führen.

Am besten schickst du jemanden voraus, der sich um die Laiying Typ 1 kümmert oder du erledigst sie mit Raketenangriffen aus der Ferne, während der Rest deiner Truppe sich der anderen Gefahren annimmt. Achte darauf, dass sich keiner deiner Truppe zu weit vorwagt, so dass er keine Feuerdeckung mehr erhalten kann. Dein letzter Gegner in diesem Abschnitt ist der Shunwang 1, der über Move: 3, AP: 21, Evade: 32%, Def-C: Anti-F, 986 Körper-HPs, 752 Arm-HPs, 730 Bein-HPs, Backpack: MK8 E-Pack, Waffen: Shunda 4, MG und einen SN-107G-Schild verfügt.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	8
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 - 65
Durchschnittlicher Schaden:	58 - 110
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	19
Anzahl der Spielzüge:	15 oder weniger

Abschnitt 68: Ocean City

Ziele/Aufgaben

Erledige alle deine Gegner oder bringe sie dazu, sich zu ergeben.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (P). In diesem Abschnitt triffst du auf zwei Kexi 1 und einen Quinghuayu 1. Ihre Körper-HP beträgt zusammen 5.325, deshalb benötigst du unbedingt Reparatursachen für deine Schutzschilde und deine Körper und natürlich zusätzliche Raketen, falls du einen Raketenwerfer mit in diesen Abschnitt genommen hast. Begebe dich zur anderen Seite des Bootes, um einen der Kexi 1 alleine anzutreffen und ihn in einigen Zügen, während der du nicht gestört wirst, zu beseitigen. Nach einiger Zeit treffen die Yongsai 3 und MK 54 MBT an dieser Stelle ein und machen dir dein Leben schwer.

Umkreise sie aus nächster Nähe und feuere, bis sie erledigt sind, danach kannst du dich um die restlichen zwei Yongsai 3 und zwei Panzer kümmern, wobei du gleichzeitig nötige Reparaturen und Heilungen durchführen solltest. Anschließend machst du dich auf den Weg, um den Quinghuayu 1 anzugreifen und danach den letzten Kexi 1. Benutze die kleinen Gebäude, um dir einen winzigen Höhenvorteil zu verschaffen und so eine bessere Trefferpunktzahl zu bekommen. Deine Schutzschilde sind während des gesamten Kampfes außerordentlich wichtig für deine Konterangriffe, die einzigen Ausnahmen bilden dabei die Panzer, denn die scheinen ihre Ziele des Öfteren zu verfehlen.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	7
Gesamtanzahl der Kämpfe:	30 - 90
Durchschnittlicher Schaden:	101 - 140
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	14 - 19
Anzahl der Spielzüge:	17 oder weniger

Abschnitt 69: Ocean City

Ziele/Aufgaben

Schalte alle Gegner aus oder zwinge sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Der härteste Kampf des gesamten Spieles wartet auf dich. Hoffentlich bist du gut gerüstet und verfügst über die besten Waffen, Computer, Kampfeigenschaften, Reparaturfähigkeiten an Wanzern und Schutzschilden, Raketen und Aufrüstungen. Falls du noch Zweifel an deinen Fähigkeiten hast, steige in den Simulator und lasse dich gebührend auf diesen Kampf vorbereiten.

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (F), um die Raketenangriffe der Kexi 1 zu absorbieren. Solange deine Körper-HP bei ungefähr 1000 liegt, du über SN-107G-Schilde mit Shield Max. und Qualitätswaffen wie die Chongta 3, Desoto M300 oder die Arc Barrel 4 verfügst, ist es nicht übermäßig wichtig, welche Kampfeigenschaften du zu diesem Zeitpunkt besitzt. Dennoch kann es nicht schaden, wenn du über nette Kampfeigenschaften wie den Arm Smash, den Eject Punch oder den Zoom II verfügst, auch wenn du sie nicht unbedingt brauchst, um den Boss und seine Handlanger zu beseitigen.

Greifst du Lukav aus nächster Nähe an, kontert er mit einem Melee anstatt mit einem seiner gefährlichen Laserangriffe, die einfach durch dich hindurchgehen und enormen Schaden anrichten. Achte darauf, dass jeder deiner Wanzer seine Schutzschilde benutzt, und behalte ihren Gesundheitszustand jederzeit im Auge, so dass du rechtzeitig eingreifen und sie heilen kannst. Falls du in diesem Abschnitt wiederholt besiegt wirst, bleibt dir nichts anderes übrig, als den Simulator immer wieder zu benutzen, damit deine Kampfeigenschaften sich mit denen von Lukav messen können und du deine Wanzer bis zur letzten Stufe aufrüsten kannst.

Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	5
Gesamtanzahl der Kämpfe:	60 – 80
Durchschnittlicher Schaden:	66 – 70
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	19
Anzahl der Spielzüge:	12 oder weniger

Abschnitt 70: Convention Center

Ziele/Aufgaben

Beseitige alle Gegner oder zwing sie zur Aufgabe.

Kampfstrategie

Stelle deinen Verteidigungsschutz auf (P), um die Angriffe der Polizei-Maschinengewehre zu kontern. Greife nach dem Prinzip "Einer für alle und alle für einen" deine Gegner einen nach dem anderen an. Dieser Kampf dürfte nicht sehr lange dauern. Verglichen mit einigen anderen Abschnitten, durch die du dich hindurchgekämpft hast, wirkt dieser letzte Abschnitt wie ein Waldspaziergang.

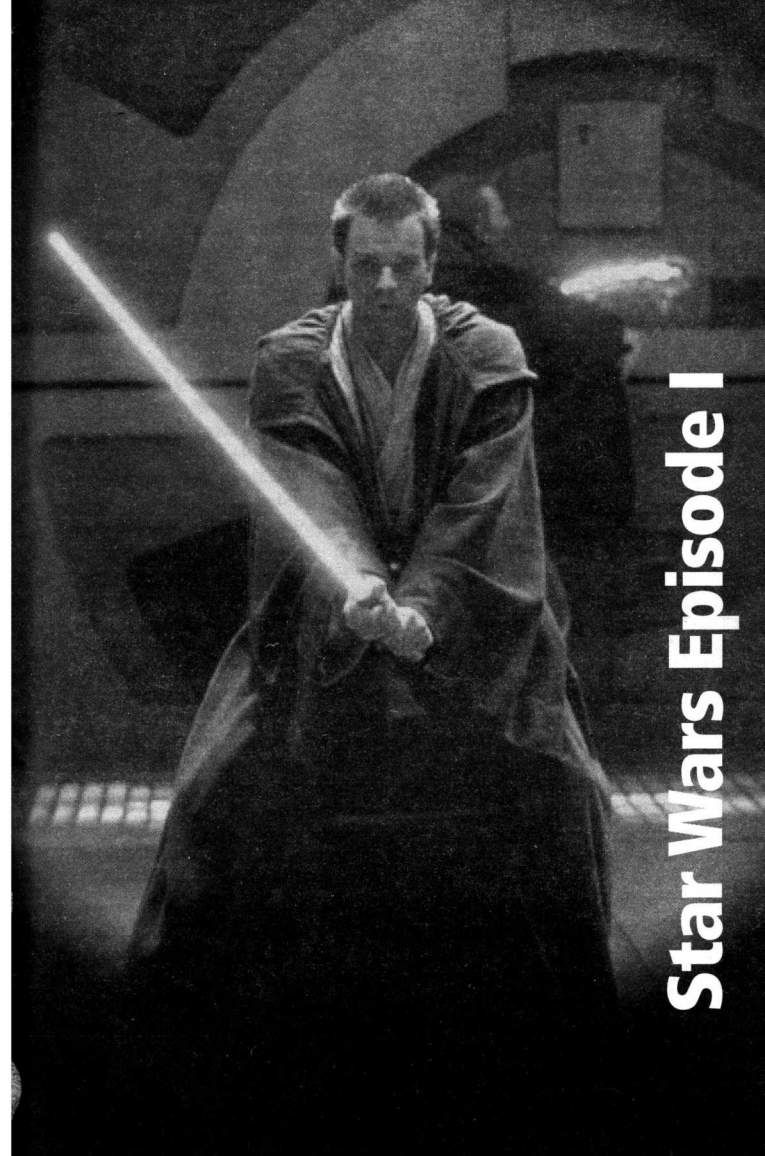
Platin-Statistik

Eliminierte Gegner:	4
Gesamtanzahl der Kämpfe:	25 - 30
Durchschnittlicher Schaden:	109 - 200
Durchschnittliches Niveau der Waffen:	21
Anzahl der Spielzüge:	6 oder weniger

Der finale Speicherpunkt

Nachdem du den letzten Abschnitt erfolgreich durchspielt hast, erhältst du die letzte Möglichkeit, deine Fortschritte zu speichern. Danach bist du in der Lage, diesen Spielstand wieder aufzurufen und das gesamte Spiel von vorne zu beginnen, diesmal mit all deinen erworbenen Kampfeigenschaften im Gepäck.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

A black and white photograph of Yoda, the green-skinned character from Star Wars, holding a glowing lightsaber. He is wearing his characteristic brown robes and is positioned in the center of the frame. The background is dark and industrial, with some light sources visible. The text "Star Wars Episode I" is written vertically on the right side of the image.

Star Wars Episode I

Star Wars Episode I – Jedi Power Battles

DIE GRUNDLAGEN

Standard-Nahkampf

Du benutzt den Lock-On-Modus meistens dann, wenn du einen einzelnen Gegner in einen Nahkampf verwickeln möchtest. Wenn du dich auf einen Kampf vorbereitest, kommt das Lock-On-Prinzip zum Tragen, denn dein Jedi passt sich dann automatisch den Bewegungen deines Gegners an. Du läufst mit seitlichen Schritten um deinen Gegner herum, anstatt sinnlos deine Kreise zu ziehen, dabei richtet sich dein Blick immer auf deinen Gegner und deine Figur achtet auf alles, was er macht. In diesem Modus kannst du alle Combos durchführen, denn du hast permanent die richtige Entfernung zu deinem Gegner und stehst eigentlich immer günstig.

Solltest du bemerken, dass sich ein Gegner an dich anschleicht, drücke den Lock-On-Knopf, sobald sich der Anschleicher genau hinter dir befindet, damit du dich umdrehst und ihm sofort in die Augen schaut. Dabei ist es unwesentlich, ob du schon im Lock-On-Modus bist oder nicht.

Lock-On-Angriff im Laufen

Dabei handelt es sich um die wohl stärkste Form des Lock-On-Modus und gleichzeitig um die beliebteste unter den Kämpfern dieses Spieles. Die Kombination von verschiedenen Bewegungen erlaubt es dir, deine zumeist sehr starken Angriffe während des Laufens durchzuführen und dabei auch noch eine Trefferquote von fast 100 % zu erzielen.

Um diese Form des Angriffs richtig und effektiv durchzuführen, rennst du auf deinen Gegner zu und führst im Lauf einen der drei Angriffe aus, sobald du nahe genug bist. Drücke den Lock-On-Knopf kurz nachdem du mit der Kampfbewegung begonnen hast, dann dreht sich dein Jedi automatisch mit dem Gesicht zu deinem Gegner und führt seinen Angriff mit höchster Präzision durch.

Natürlich werden einige deiner Gegner ab und an versuchen, diese Angriffe abzublocken. Falls das geschieht, musst du den Angriff so oft wiederholen, bis die Verteidigung deines Gegners zusammenbricht.

Lock-On-Angriff mit der Macht oder mit Gegenständen

Falls dein Jedi über eine bestimmte Macht oder Wurfgegenstände verfügt, kann dir der Lock-On-Modus dabei helfen, dein Ziel besser zu treffen.

Um sicherzustellen, dass dieser Angriff auch sein Ziel erreicht, benutzt du bei dem Gegner, den du treffen willst, den Lock-On-Modus. Damit hilfst du deinem Geist, das Ziel anzuvisieren und richtig zu treffen. Diese Technik ist besonders dann zu empfehlen, wenn sich dein Gegner nicht mehr innerhalb der Reichweite deines Lichtschwertes befindet.

Falls sich der Gegner, den du auf diese Weise anvisiert hast, bewegt, nachdem du deine Macht oder deine Wurfgegenstände auf den Weg geschickt hast, ist es nicht sicher, dass der Angriff sein Ziel erreicht.

Wenn der Lock-On-Modus nicht benutzt wird

Während der Lock-On-Modus gegen einzelne Gegner kaum Schwächen aufweist, ist er bei einem Kampf gegen mehrere Gegner nicht so empfehlenswert. Ohne den Lock-On-Modus bist du in der Lage, gleich mehrere Gegner auf einmal mit deinen Schwertangriffen zu bedenken.

Falls deine Energieanzeige sehr niedrig ist, möchtest du dich obendrein nicht unbedingt an einen einzigen Gegner ketten. Deaktiviere in einer solchen Situation deshalb den Lock-On-Modus und laufe vor dem Angreifer davon, bis du ein Medipack gefunden hast. Danach kannst du dich wieder mit voller Kraft in den Kampf stürzen.

Außerdem solltest du es unterlassen, im Lock-On-Modus waghalsige Sprünge zu machen, denn dieser Modus bewegt dich immer in Relation zu deinem nächsten Gegner. Falls du durch Sprünge schwierige Gebiete zu durchqueren hast, ist es am besten, wenn du dich so frei wie möglich bewegen kannst.

DIE JEDI-RITTER

Obi Wan

Obwohl Obi-Wan immer noch dabei ist zu lernen, wie ein Jedi-Ritter zu kämpfen, ist er als Kämpfer nicht zu verachten und verfügt schon jetzt über eine große Macht.

Gegenstand: Thermo-Detonator

Obi-Wan benutzt diesen kleinen Explosivgegenstand in Gebieten, in denen zu viele Gegner auftauchen.

Saber Dash

Benutze die Macht, damit sie dich bei diesem nach vorne gerichteten Schwertstoß unterstützt. Der Gegner wird durch die Luft gewirbelt und es wird ihm großer Schaden zugefügt.

Protection Bubble

Benutze diese Macht zur Verteidigung, wenn du von zu vielen Gegnern umringt bist. Sie werden zurückgestoßen und du hast etwas Zeit, deine Kräfte neu zu sammeln.

Force Thrust

Dabei handelt es sich um eine aus nächster Nähe anzuwendende offensive Macht, die nach ihren Feinden sucht. Am besten eignet sich dieser Angriff, um Gegner zu erwischen, die aus einiger Entfernung mit Distanzwaffen angreifen.

Qui-Gon

Qui-Gon hat sich im Laufe der Zeit einen einzigartigen Kampfstil angeeignet. Falls du dich für diesen Jedi entscheidest, kämpfst du mit einem wunderschönen Stil und einer bemerkenswerten Ruhe.

Gegenstand: Elektro-Detonator

Diese elektrische Bombe ist besonders geeignet im Kampf gegen Droiden und andere mechanische Kampfeinheiten. Triffst du den Gegner damit, wird er durch einen elektrischen Schlag nach hinten geschleudert.

Shockwave

Dieser sehr kraftvolle Angriff ist Qui-Gons spezieller Machtstoß. Dabei handelt es sich um einen 360°-Angriff, der die meisten Gegner weit zurückschleudert.

Healing

Wenn dieser Jedi genug Energie in seinem Energiebalken übrig hat, kann er sich selbst davon ein wenig zurückgeben.

Force Burst

Genau wie Obi-Wans Force Thrust schaltet dieser Angriff die nächsten Gegner aus. Doch da Qui-Gon der Meister ist und Obi-Wan nur sein Schützling, fällt Qui-Gons Version ungleich stärker und schneller aus.

Mace Windu

Mace Windus Schwerttechnik, kombiniert mit seinen Fähigkeiten die Macht zu nutzen, macht aus diesem Kämpfer den wohl stärksten der fünf Jedi in diesem Spiel.

Gegenstand: Thermo-Detonator

Mace trägt immer einen kleinen Vorrat an Thermo-Detonatoren in seinem Gepäck mit sich herum. Damit ist er manchmal in der Lage, den Gegner auszuschalten, noch bevor der überhaupt bemerkt hat, dass Mace in der Nähe ist.

Saber Shield

Wenn du überrannt oder von deinen Gegnern umringt wirst, lasse sie in dein Saber Shield rennen. Es reflektiert zudem auch Laserstrahlen und schickt sie zurück zu ihrem Versender.

Force Absorb

Mace baut eine Barriere um sich herum auf, die ihn schützt und zugleich Energie der Angreifer, die mit dieser Barriere in Kontakt kommen, absaugt und damit seinen Energiebalken füllt.

Saber Throw

Die wahre Stärke von Mace liegt im Nahkampf, denn er kann sein Lichtschwert so befehlen, dass es Gegner auf die Distanz hinweg heimsucht. Dieser Angriff fordert Maces gesamte Konzentration und verhindert daher, dass er sich bewegt, während sich sein Lichtschwert nicht bei ihm befindet.

Adi Galli

Adis Geschwindigkeit ist unglaublich und löst bei jedem Gegner blankes Erstaunen aus. Ihr Kampfstil dagegen ist recht einfach, in den Mann gehen, zuschlagen, so oft es geht, und sich dann zurückziehen. Ihre Macht besteht hauptsächlich aus der Defensive, die aber sehr stark ist. Benutze diese Macht wohl überlegt, um Fehler der Gegner sofort zu strafen.

Gegenstand: Energieschild

Adis persönlicher Energieschild hält ihre Angreifer fern, reflektiert die Schüsse und schickt sie zurück zum Schützen.

Mesmerize

Diese Macht verwirrt und schläfert den Gegner ein. Anschließend können die Jedi hineinrennen und zuschlagen.

Force Cloak

Adi kann sich für ihre Gegner unsichtbar machen. Aber sei vorsichtig, wenn du jemanden in diesem Zustand angreifst, wird er den Braten riechen und zurückschlagen, auch wenn er dich nicht sehen kann. Benutze diese Fähigkeit hauptsächlich, um dich aus brenzlichen Situationen zu retten.

Piercing Gaze

Diese Energiestrahlen schwächen und zerstören Ziele in deiner Nähe.

Plo Kloon

Plo Kloon ist der Schläger in dieser Gruppe. Greifst du als Plo Kloon an, denke immer daran, dass er nicht sonderlich schnell ist, deshalb solltest du größere feindliche Gruppen meiden. Plo hat eine enorme Macht, zögere nicht und gebrauch sie, so oft es geht.

Gegenstand: Stimulationspack

Plo Kloon benutzt dieses Stimulationspack, um schneller zu rennen, mehr Schaden anzurichten und selbst nicht verletzt zu werden. Leider hat das Pack keine allzu lange Lebensdauer, deshalb benutze es mit Bedacht.

Saber Cyclone

Plo ruft die Macht, damit sie ihm bei seinem starken Lichtschwertangriff unterstützt. Dabei dreht er sich, um alle Gegner in der Nähe zu treffen. Du hast Plo während dieser Zeit nicht vollständig unter Kontrolle.

Protection Bubble

Wenn sich Plo in einer gefährlichen Situation befindet, kann er sich durch diese Energiehalbkugel schützen, die jeden zurückschleudert, der mit ihr in Berührung kommt. Dadurch hat Plo genug Zeit, um durchzuatmen und sich zu sammeln.

Electric Judgement

Plo blickt auf viele Jahre zurück, in denen er Jedis trainiert hat und dabei auch mit der dunklen Seite der Macht in Berührung gekommen ist. Electric

Judgement ist eine dunkle Macht, die nur von einem wahren Jedi-Meister und Inhaber der Macht richtig angewendet werden kann. Plo ist einer davon.

Das Kampfschiff

Bevor du das Kampfschiff verlassen kannst, musst du zuerst einem Starfighter-Droiden entkommen. Diese Droiden sind dazu da, angreifende Raumschiffe in interstellare Kämpfe zu verwickeln und auszuschalten. Sie verfügen über zwei Energietorpedo-Werfer und vier Blaster-Kanonen. Sie sind extrem schnell und feuern mit äußerster Präzision.

Bleibe in Bewegung. Der Starfighter-Droide beginnt, indem er an dir vorbeifliegt und die Plattform unter Beschuss nimmt, auf der du dich befindest. Wenn du die Schüsse gut reflektierst, müsstest du in der Lage sein, einen der Schüsse direkt zu dem Starfighter zurückzuschicken. Falls du getroffen werden solltest, werden Kampf-Droiden in der Nähe in Alarmbereitschaft versetzt. Erledige sie, bevor der Starfighter-Droide sich wieder an dir vorbeibewegt. Versuche, genug Schüsse zu reflektieren, um seinen Antrieb zu unterbrechen, damit er nicht mehr richtig fliegen kann.

Nachdem du genug Schüsse reflektiert hast, sind seine Triebwerke so geschwächt, dass der Droide gezwungen ist, sich zu transformieren und dich aus dem Hover-Modus heraus anzugreifen. Dieses Mal schießt er unzählige Schüsse in deine Richtung, die du nur mit dem richtigen Timing reflektieren und zurückschicken kannst. Halte immer ein Auge auf den Piloten und den Kampf-Droiden, die alles versuchen, um dich daran zu hindern, deine Mission auszuführen. Hast du die Triebwerke des Droiden komplett zerstört, explodiert er.

Naboo

Zuerst greift der Wurm dich mit seinem feurigen Atem an, dabei zieht er seinen Kopf zurück und lässt Flammen auf dich regnen. Du bist leider nicht in der Lage, diese Flammen mit deinem Schwert abzublocken, du kannst nur eines machen: das Weite suchen. Nach diesem Angriff wird der Wurm versuchen, dich mit seinem Body-Slam zu erwischen. Weiche ihm aus und versuche, seinen verletzlichen Unterleib zu treffen, wenn er sich wieder aufrichtet.

Die zweite Angriffsphase des Wurmes ist sein Schwanzschlag. Sobald du nahe genug bist, um ihn mit deinem Schwert zu schlagen, dreht er sich herum und versucht, dich mit seiner Schwanzschere zu erwischen. Springe entweder nach hinten oder ziehe dich zurück. Nach diesem Angriff hebt der Wurm seinen Kopf

und entblößt seinen Bauch. Wende einen starken Laufangriff an und wiederhole diesen Vorgang noch einmal, dann zieht sich der Wurm in sein Lock zurück.

Aus der Defensive heraus versucht der Wurm, dich mit seinem Feueratem zu treffen. Diesmal ist es ein wenig schwerer, dem Angriff auszuweichen, da das Kampffeld kleiner ist. Nach dem Angriff schaut du dich nach der Öffnung um, während der Wurm sich zurückzieht, und stürze mit einem weiteren Laufangriff hinein.

Nachdem du den Wurm in seiner Höhle getroffen hast, spuckt er dir kleinere Maden vor die Füße, die so lange an deinen Füßen nagen, bis du sie beseitigst. Sind die kleinen Plagegeister erledigt, gibt dir der Wurm eine weitere Öffnung, die du nutzen solltest, wenn du nahe genug bist. Nach einigen gut gezielten Schwertstichen bist du schon wieder draußen.

Der Turm-Droide

Der Kampf gegen diesen Droiden beginnt recht einfach. Du läufst im Kreis um ihn herum, bis er aufgehört hat, seine Doppelschüsse abzufeuern. Die Schüsse vermindern seine Energie und führen manchmal sogar dazu, dass sein Schutzschild versagt. Falls dies eintritt, nutze die Chance, um ihn hart zu treffen.

Nachdem du den Droiden einmal getroffen hast, entscheidet er sich dafür, dich ein für allemal zu erledigen. Der Droide entfaltet sich und feuert mit Thermo-Detonatoren aus seinen Armen auf dich. Weiche diesen Geschossen auf jeden Fall aus, denn erreichen sie ihr Ziel, kosten sie dich die Hälfte deiner Energie.

Hat der Droide einige seiner Thermo-Detonatoren gezündet und hast du ihn oft getroffen, explodiert einer seiner Arme. Der Droide wird alles nur Erdenkliche versuchen, um dich daran zu hindern, den Palast zu betreten. Er wird es mit Laserstrahlen und schließlich auch mit seinen Augenstrahlen versuchen, die sich in Kreisen um den Kampfplatz bewegen. Treffe den Droiden, wenn er seinen Augenstrahl benutzt, aber achte darauf, dass du nicht mit dem Strahl in Berührung kommst, denn er verursacht mehr Schaden, als dir lieb ist.

In der letzten Runde des Kampfes benutzt der Droide seinen verwegensten und zugleich abgefahrensten Angriff. Er dreht einfach durch und feuert mit seinen Augenstrahlen auf alles, was sich bewegt. Für dich wird es deshalb umso schwerer, du musst ein bewegliches Ziel treffen und dabei den gefährlichen Strahlen ausweichen. Falls du Thermo-Detonatoren oder Macht-Angriffe mit größerer Reichweite zur Verfügung hast, benutze sie, um den Droiden zu erledigen.

Tatooine

Der gepanzerte Krakiss

Sobald dich das Untier entdeckt, wird es versuchen, dich auf die schnellstmögliche Weise zu beseitigen, nämlich indem es dich wiederholt in den Sand von Tatooine quetscht. Es gibt glücklicherweise einige Möglichkeiten, diesem Angriff auszuweichen.

Das Wüstenbiest hört auf zu rollen, wenn du dich ihm genähert hast, und versucht nun, dich mit einem kräftigen Schlag mit dem Schwanz mürbe zu machen. Führe einfach einen doppelten Sprung durch, um diesen Angriff zu übergehen. Nachdem der Angriff mit dem Schwanz beendet ist, solltest du aus dem Weg gehen, denn dein Gegner geht erst einmal auf Distanz, um dich aus der Ferne mit einem heftigen Gebrüll einzuschüchtern. Folge ihm und fange an, dein Lichtschwert zu schwingen, sobald dein Gegner seinen Kopf hebt. Dies ist der einzige Zeitpunkt, an dem das Untier verletzlich ist, nutze ihn gut. Nach einigen Schreien rollt er sich wieder zusammen und versucht erneut, dich zu zerquetschen.

Landet jeder deiner Treffer und lässt du deinen Gegner sich nie zu weit entfernen, ist alles andere lediglich eine Sache der Ausdauer. Falls es deinem Gegner doch gelingen sollte, sich weiter zu entfernen, und du bemerkst, dass er mit seinem Schwanz auf den Boden schlägt, versuche erst gar nicht, dich ihm zu nähern. Achte lieber auf herunterfallende Steine und konzentriere dich auf geschickte Ausweichmanöver. Die Steine können dir, wenn sie dich treffen, großen Schaden zufügen, achte deshalb besonders gut auf deine Gesundheit. Dein Gegner rollt sich nach seinem Lawinenangriff wieder zusammen und erst dann kannst du versuchen, den Angriffszyklus von vorn wieder aufzunehmen.

Nachdem du das Untier oft genug getroffen hast, sucht es sein Heil in der Flucht, indem es durch die rechte Seite der Kampfarena bricht und dir damit einen Weg nach draußen ebnet.

Darth Maul – Erste Begegnung

Darth Maul verfügt über eine große Bandbreite an Schwert-Combos, die er alle mit enormer Geschwindigkeit abspulen kann. Deine beste Verteidigung besteht darin, die Angriffe abzublocken und dann einen Konterangriff zu starten. Maul füllt deine Blockanzeige sehr schnell, deshalb darfst du niemals unschlüssig sein. Achte auf Löcher in seiner Deckung und initiiere selbst einige Combos. Setze möglichst keine Einzeltreffer-Angriffe ein, denn durch sie erzielst du lange nicht die Punktzahl, die du durch die Combos erhältst.

Jeder Treffer, den du landen kannst, wird mit 100 Punkten belohnt. Greife

Darth Maul mit Combos an, damit deine Punkte schneller ansteigen, doch sei trotz allem vorsichtig, denn er kann deine Angriffe kontern. Du musst ihn genau beobachten und dann im richtigen Moment den Block-Knopf drücken.

Eines solltest du unter keinen Umständen machen: Laufe nicht um Darth Maul herum, um so die Zeit totzuschlagen. Dann wird Maul einen Machtstrahl losschicken, der dich aus den Schuhen haut. Er hat nämlich keinerlei Sympathien für Angsthasen, außerdem bevorzugt er einen guten Schwertkampf. Er provoziert dich, indem er dich umhaut, und möchte dadurch erreichen, dass du ihn zu einem Schwertkampf Mann gegen Mann herausforderst.

Darth Maul benutzt außerdem eine Blastwave-Technik, die ähnlich der Shockwave von Qui-Gon ist, mit dem kleinen Unterschied, dass sein Angriff gemeingefährlicher ist und dich immer dann trifft, wenn es dir eigentlich gut geht. Das geht so schnell, dass du es gar nicht richtig vorausahnen kannst, bevor es zu spät ist. Versuche, ihn mit einigen Macht-Angriffen zu schwächen, bevor er den Kampf vollends kontrolliert.

Halte Darth Maul ungefähr eine Minute hin, damit Anakin genug Zeit hat, dem Schiff zu sagen, dass es dich abholen und retten soll.

Coruscan Der Schläger-Boss

Um diesen Gegner zu schlagen, musst du sehr schnell mit allen deinen Angriffen sein. Zugleich musst du immer wissen, wann der richtige Zeitpunkt gekommen ist, um sich zurückzuziehen, was des Öfteren bei diesem Kampf vorkommen kann. Die ersten beiden Stufen des Kampfes verbringst du meistens in der Defensive, bis du in der Lage bist, die Verteidigungsschilde des Bosses zu beschädigen.

Während der ersten Stufe wird sich der Boss oft in der Gegend herumteleportieren und dabei Thermo-Detonatoren werfen. Deine Aufgabe besteht darin herumzulaufen, seinen Angriffen auszuweichen und darauf zu warten, dass er sich an eine Stelle teleportiert, an der sich eine Öffnung befindet. Siehst du auch nur den Hauch einer Gelegenheit, nutze sie sofort aus. Thermo-Detonatoren und starke Schwertangriffe sind am besten dazu geeignet.

Während der zweiten Stufe des Kampfes benutzt der Schläger-Boss seinen Blaster und wiederum seine Thermo-Detonatoren. Dieses Mal jedoch zeigt er sich öfters verletzlich und sobald du eine Gelegenheit erspähist, schlage zu.

Wenn er geschwächt ist und ihm Bedenken kommen, dass er schließlich als Verlierer aus diesem Kampf hervorgehen könnte, teleportiert sich der Boss nach

außen vor den Jedi-Tempel und hetzt dir seine Kumpanen auf den Hals. Nachdem diese dir dann einigen Schaden zugefügt haben, teleportiert er sich wieder zurück in das Kampfgeschehen. Zu diesem Zeitpunkt ist er sehr angeschlagen und leistet dir kaum noch Gegenwehr, nutze den Moment.

Entweder du triffst ihn so oft, dass ihm die Energie ausgeht, du benutzt deine Macht oder du zündest einen Thermo-Detonator, um ihn auszuschalten und von der Plattform zu werfen. Achte darauf, dass du ihn endgültig erledigst, indem du ihn von der Plattform stößt. Nur dafür erhältst du Punkte, ein normaler Sieg beschert dir dagegen gar nichts.

Die Ruinen

Der Gungan-Sicherheits-Chef

Nachdem er beobachten musste, wie du die anderen Gungan erledigt hast, entscheidet der Sicherheits-Chef, dass du in jedem Fall einen Kampf wert bist. Fordert er dich heraus, kannst du dich auf eine exzellente Auseinandersetzung vorbereiten.

Zuerst mustert dich der Sicherheits-Chef genauestens. Nachdem du ihm deine Meinung über Elektroden in Jedi-Rittern erzählt hast, zieht er sich auf die Spitze eines heiligen Gungan-Kopfes zurück.

Hast du die beiden Gungans beseitigt, die der Sicherheits-Chef zu dir geschickt hat, springt er hinunter und ist zu einem Kampf bereit, da er weiß, dass du ein wenig geschwächt bist. Zeige ihm, dass sich ein Jedi nicht so schnell geschlagen gibt. Anschließend zieht er sich wieder auf seinen Kopf zurück. Dort befiehlt er einem weiteren Paar Gungans, dich anzugreifen. Nach drei Wiederholungen dieses Vorganges gibt er auf.

Er schickt Kaadu ins Getümmel, um Verwirrung zu stiften, und wirft währenddessen mit Energiekugeln nach dir. Weiche den Kugeln aus, da sie enorm großen Schaden anrichten können.

Sobald der Sicherheits-Chef meint, dich fast erledigt zu haben, stellt er sich endlich selbst zum Kampf mit dir. Zeige, was für Reserven in dir stecken, und besiege diesen Gegner.

Der finale Kampf

Der Kampf gegen Darth Maul gestaltet sich wie ein Katz-und-Maus-Spiel. Sobald du ihm Schaden zufügst, flieht er, dann triffst du ihn erneut und so weiter.

Im ersten Korridor hältst du dich noch etwas zurück und studierst Mauls Bewegungen. Du kannst schon hier und da einige Schläge einstecken, aber du befindest dich noch am Anfang des Levels und du wirst noch viele Medipacks finden. Der Kampf und dein Gegner sind zu diesem Zeitpunkt ziemlich identisch mit dem, was du auf Tatooine erlebt hast. Blocke so viel wie möglich ab und warte auf eine günstige Gelegenheit. Wenn du die Chance erhältst, schlage zu und benutze deine Combos.

Lasse Maul sich nicht zu weit von dir entfernen, jage ihn den Gang entlang und greife immer wieder an. Benutze dazu die Taktiken, die du auch im ersten Gang verwendet hast, und, falls möglich, setze Thermo-Detonatoren oder die Macht ein, um ihn zu schwächen.

Das nächste Mal, wenn du auf ihn triffst, stehst du auf einer elektrischen Brücke, die Hunderte von Metern über den Kühltanks liegt. Vorsicht sollte hier dein ständiger Begleiter sein, denn einige von Mauls Angriffen können dich problemlos über das Gelände und in den Tod stürzen.

Nachdem du tapfer weitergekämpft hast, begibst du dich nach unten zu den vier Ringen. Bleibe bei jedem Medipack unterwegs stehen, denn du kannst alle gut gebrauchen, wenn du im letzten Teilabschnitt gegen Maul auf dem schmalen Laufsteg antreten musst.



Suikoden II

Suikoden II - Komplettlösung

ZWEI FREUNDE

Die Anfänge

Das Spiel beginnt im Lager der Einhorn-Brigade, einer Division der Highland-Jugendarmee. Es ist der Abend vor der geplanten Rückkehr der Truppen nach Hause in ihre Heimatstadt Kyaro. Der junge Hero und sein Freund Joei warten voller Aufregung auf den nächsten Sonnenaufgang und die damit verbundene Heimreise.

Sobald du die Kontrolle übernimmst, hast du die Möglichkeit, entweder ins Bett zu gehen oder in der Gegend herumzustreifen. Entscheidest du dich, ein wenig die Gegend zu erkunden, brauchst du keinerlei Bedenken zu haben, denn auf dich kommen noch keinerlei Gefahren zu. Du kannst dich in aller Ruhe umsehen, mit den Leuten sprechen, die du unterwegs triffst, und sogar deine Vorräte aufstocken. Durch das westliche Tor des Lagers gelangst du in nordwestlicher Richtung zu einer Klippe, von der aus du einen Wasserfall bewundern kannst. Im Gebiet östlich des Lagers geleiten dich eine Reihe von Wachen zum Anfang eines dunklen Waldes. Joei wird dir nicht erlauben weiterzulaufen, auch wenn eine seltsame Person im Unterholz dein Misstrauen erweckt.

Leider kannst du zu diesem Zeitpunkt nur herumlaufen und dieselben Unterhaltungen über und über führen. Das eigentliche Geschehen beginnt, sobald du dich ins Bett gelegt hast. Du erwachst durch die Schreie deiner Kameraden, ziehst dich schnell an und stürzt aus dem Zelt. Auf dem Weg nach Osten findest du an den Seiten des Weges viele sterbende Soldaten der Jugendarmee. Am Ende des Weges drängt dich Joei dazu, zurück ins Lager zu laufen, zu diesem Zeitpunkt sind alle deine verletzten Kameraden bereits tot.

Zurück im Lager belauschst du eine Unterhaltung, in der Captain Rowd mit einem anderen Mann (Prinz Luca Blight) über den Erfolg der Verschwörung spricht, nämlich der Stadt Allianz den Angriff auf das Lager anzuhängen. Beide bemerken deine Gegenwart nicht und du hast nun die Wahl, entweder davonzurennen oder Captain Rowd mit der eben gehörten Wahrheit zu konfrontieren.

Stellst du den Captain zur Rede, musst du damit rechnen, dass beide Männer

alles versuchen werden, dich als belastenden Zeugen zum Schweigen zu bringen. Nachdem du die Highland-Soldaten besiegt hast, kannst du nach Norden entkommen. Hast du dich sowieso zur Flucht entschlossen, ist dir dieser Kampf erspart geblieben. Im Norden endet deine Flucht erst einmal und du überlegst gemeinsam mit Joei, was ihr für Möglichkeiten habt. Doch Captain Rowd ist euch gefolgt und schickt einige seiner Soldaten aus, um dich zu erledigen. Nachdem du die Soldaten ausgeschaltet hast, entfernt sich Captain Rowd, um Verstärkung anzufordern. Deine einzige Chance liegt in einem Sprung in den Fluss unter dir.

Joei markiert den Felsen und drängt dich, das Gleiche zu tun, damit ihr euch hier wiedertreffen könnt, falls der Sprung in das Wasser euch trennen sollte. Sobald du bereit bist, solltest du den Sprung wagen, denn sonst musst du nur noch einmal gegen die Soldaten des Captains antreten.

Eine Zufallsbekanntschaft

Nach der Anfangssequenz wirst du von einer seltsamen Gruppe Söldner gefunden. Falls du schon das Originalspiel *Suikoden* gespielt hast, erkennst du ihren Anführer als Viktor wieder. Er stellt dir viele Fragen, um genau herauszufinden, wer du bist und warum du den Fluss hinuntergetrieben bist. Ob du der Gruppe jetzt reinen Wein einschenkst oder nichts von dir preisgibst, ist eigentlich unerheblich, denn du wirst Flik als neuer Gefangener vorgestellt und zurück zu ihrer Festung gebracht.

Nach dem Abendessen und einer kleinen Verschnaufpause wirst du unter die Beobachtung von Pohl gestellt, der dich zu dem Lagerhaus bringt, in dem du einige kleinere Reinigungsarbeiten durchführen musst. Drücke dich gegen die Kisten, um sie gegen die Wand zu schieben, dann kannst du das Seil auf deinem Weg nach draußen mitnehmen.

Als Nächstes wirst du eingesetzt, um kleine Erledigungen zu machen. Du bekommst den Auftrag, folgende Sachen in der Umgebung der Festung zusammenzutragen: zwei Paar Stiefel (bekommst du von Barbara), drei Feuersteine (rede dazu mit dem Schmied), zwei Säcke Mehl (gibt es im Item-Laden in der oberen Etage). All diese Dinge sind leicht zu beschaffen, außer dem Mehl, das dem Ladenbesitzer ausgegangen ist. Bringe zunächst einmal alle Sachen, die du eingesammelt hast, zu Pohl, der bei deinem Eintreffen wohl an einer akuten Gedächtnisstörung leidet. Er trifft nämlich alle notwendigen Vorbereitungen für dich, um zum nahe gelegenen Dorf Ryube zu reisen.

Der Trip nach Ryube

Pohl schickt dich mit Unterstützung von Leone nach Ryube, dabei wirst du begleitet von Gengen (einem Kobold) und Tuta (einem jungen Mädchen). Auf deinem Weg zu dem Dorf, ist es dir erlaubt, frei in der Gegend herumzulaufen. Nutze diese Gelegenheit, um dich an dein Kampfsystem zu gewöhnen, Kampferfahrung zu sammeln und schon einmal ein wenig Geld zu verdienen. Ryube befindet sich in nordöstlich von der Festung der Söldner und ist eigentlich nur einen Katzensprung entfernt. Das benötigte Mehl erhältst du im Geschäft, zusammen mit einigen anderen Sachen. Wenn du alles erledigt hast, kehrst du zur Festung zurück und erstattest Pohl Bericht.

Ein Besucher in der Nacht

Deine nächste Aufgabe in der Festung besteht darin, das Öl vom Boden zu entfernen. Pohl gibt dir einen Lappen und bringt dich mitten in die Festung, in der du dich frei bewegen kannst. In der Festung befinden sich fünf verschiedene Stellen, die von dir sauber gemacht werden müssen. Eine davon findest du im Befehlszimmer von Flik und eine in dem Zimmer von Viktor. Schaffst du es, alle Ölflecken zu entfernen, besitzt du einen ölverschmierten Lappen und erlebst eine Überraschung.

Zurück in deiner Zelle hörst du die leise Stimme von Joei, der gekommen ist, um dich zu befreien. Bei deinem Versuch zu fliehen wirst du allerdings von Viktor und Flik geschnappt. Doch die nächste Gelegenheit zur Flucht erhältst du schon in der folgenden Nacht, in der Joei es schafft, die Tür zu deiner Zelle zu öffnen. Zusammen benutzt ihr die Gegenstände, die du während deiner Arbeit für die Söldner gesammelt hast, um ungesehen zu entkommen. Den Feuerstein benutzt du dazu, den öligen Lappen in Brand zu setzen, um die Söldner damit abzulenken. Währenddessen bindest du das Seil um das Geländer des Balkons im zweiten Stockwerk und lässt dich daran hinab in die Freiheit gleiten. Am besten beeilst du dich und gibst Fersengeld, bevor die Söldner den Braten riechen und herausfinden, wohin du verschwunden bist.

Heimweh

Bevor du dich zu der Mündung des North Swallow-Passes begibst, über den du nach Hause nach Kyaro gelangst, kehrst du am besten noch einmal nach Ryube zurück, um dich dort mit den nötigen Vorräten zu versorgen und dich nach möglichen Begleitern umzusehen. Die Zirkusartisten, die dir schon bei deinem ersten Besuch im Dorf aufgefallen sind, brauchen einen Freiwilligen. Das ist eigentlich genau das, wonach du gesucht hast, und du sprichst bei der Truppe

vor. Kneife nur nicht bei der Messerwurfnummer, denn Feiglinge können die Leute vom Zirkus überhaupt nicht vertragen. Nach der Vorstellung erhältst du die Möglichkeit, Eilie, Rina und Bolgan zu fragen, ob sie nicht mit dir auf Reisen gehen wollen. Es ist sowieso unbestritten sicherer, in einer größeren Gruppe zu reisen, als alleine, benutze deine ganze Überzeugungskraft.

North Swallow-Pass

Der Zugang zu dem Pass, der zu dem Gebiet um Kyaro führt, wird von Wachen kontrolliert, die hier regelmäßig patrouillieren. Die Wachen haben die Anweisung, niemanden durchzulassen. Zum Glück befindet sich Rina in deiner Gruppe, denn sie schafft es, die Wachen mit einigen Augenaufschlägen dazu zu bringen, die Gruppe passieren zu lassen. Ohne Rina in deiner Gruppe wäre dein Unterfangen zum Scheitern verurteilt gewesen.

Der North Swallow-Pass ist recht geradlinig. Nach ungefähr einem Viertel des Weges entdeckst du eine Wasserfläche, die heilende Wirkung hat, und nach ungefähr dem halben Weg gelangst du zu einem Kristall, an dem du deinen Spielstand speichern kannst. Es ist wichtig, dass du an dieser Stelle deinen Spielstand speicherst, denn eine Begegnung mit dem Mist Shade steht bevor.

Der Pass wird nämlich von einem Monster bewacht, das Mist Shade genannt wird. Dieses Ungeheuer erscheint in zwei verschiedenen Formen, einer männlichen und einer weiblichen. Jede dieser Erscheinungsformen hat ihre individuellen Schwächen und Stärken. Während die männliche Form mit ihren körperlichen Angriffen, die sie pro Runde zwei bis drei Mal durchführt, großen Schaden anrichten kann, verlässt sich die weibliche Form auf ihre Blitzangriffe, die alle Mitglieder der gegnerischen Gruppe auf einmal treffen.

Kämpfst du gegen die männliche Form, benutze vorwiegend Angriffe, die auf dem Element Feuer basieren und von Eilie und Rina ausgeführt werden, Bolgans Zirkusangriff oder Zaubersprüche von Rinas Feuerrune. Zudem ist die Fire Wall-Schriftrolle, die du im Vorfeld gefunden hast, eine gute Möglichkeit, dem Monster zu schaden. Füge dem Mist Shade, egal in welcher Form, etwa 800 HP Schaden zu, damit es dir erlaubt, deinen Weg zum Ende des Passes fortzusetzen.

Home, Sweet Home

Nach dem kräftezehrenden Trip über den North Swallow Pass fühlt es sich unbeschreiblich an, wieder zu Hause zu sein. Leider sind schlimme Gerüchte im Umlauf, die besagen, dass zwei junge Männer ihre Einheit verraten und dazu beigetragen hätten, die gesamte Einhorn-Jugendbrigade zu vernichten. Zunächst einmal begibt sich Joei auf den Weg zu seinem Haus, das sich im

nördlichen Teil der Stadt befindet, und du machst dich auch auf den Weg zu deinem Zuhause. Genakus Dojo ist das einzige Heim, das du besitzt, und liegt westlich des Tores, durch das du die Stadt betreten hast.

Du triffst Nanami außen vor dem Haus, wo sie gerade an Genakus Grabstein betet, du gelangst allerdings nur durch den Dojo dorthin. Ihre überschwängliche Freude, dich zu sehen, kennt keine Grenzen, obwohl sie sich große Sorgen um dich macht und nicht davon ausgeht, dass du hier in Sicherheit bist. Sie erklärt dir, dass du und Joei verdächtigt werden, für das Massaker an der Einhorn-Brigade verantwortlich zu sein. Nach diesen niederschmetternden Nachrichten entscheidet ihr euch dazu, aus der Stadt zu fliehen. Doch während ihr euch noch im Vorgarten befindet, kommt euch Rowd zuvor und lässt euch durch seine Soldaten abführen.

Ähnlich geht es auch Joei, der auch verhaftet wird, nachdem ihn sein Vater zusätzlich enterbt hat. Falls du die Stadt vor dem Gespräch mit Nanami verlassen hast, kannst du als Zeuge beobachten, wie die Dinge bei Joei ablaufen, der dann im Gefängnis auf dich wartet. Hast du die Stadt vor dem Zusammentreffen mit Nanami nicht verlassen, wird Joeis Geschichte erst erzählt, wenn du schon im Gefängnis bist und dort dann auf deinen Freund wartest.

Im Gefängnis werdet ihr zusammengeführt, auch wenn die Anweisungen eigentlich anders lauten. Dein alter Freund Captain Rowd erweist dir zudem seine Ehre und besucht dich, dabei weiht er dich in seine dunklen Machenschaften ein. Nämlich um in der Highland-Armee eine steile Karriere zu verfolgen, hat er sich dazu entschieden, euer Desertieren zu seinem Vorteil zu nutzen.

Nun seid ihr verurteilte Häftlinge und zittert als mutmaßliche Täter des Massakers der Todesstrafe entgegen. Da Tote nichts mehr erzählen können, denkt Rowd, dass die Wahrheit hinter seinem Verrat und Lucas Grausamkeit niemals an das Licht der Öffentlichkeit gelangen wird.

Nach einiger Zeit werden Joei und du zum Galgen geführt, doch in allerletzter Minute vor der Vollstreckung der Todesstrafe erscheinen Viktor und Flik und retten euch. Bevor du anschließend aus der Stadt fliehst, erinnerst du dich daran, dass Nanami noch hinter Schloss und Riegel sitzt. Falls du dich dazu entscheidest, zurückzulaufen und sie zu holen, wirst du feststellen, dass sie schon auf eigene Faust ausgebrochen ist und nun die Wachen terrorisiert. Für den Fall, dass du dich nicht aufmachst, um sie zu befreien, versammelt sich die gesamte Gruppe am Tor und flüchtet zusammen aus Kyaro.

Die Rekrutierung

Du kehrst nun über den North Narrow-Pass zur Festung der Söldner zurück und erhältst freien Zutritt, da du nun als ein Verbündeter angesehen wirst und nicht mehr als ein gewöhnlicher Gefangener. Außerdem erhältst du die Erlaubnis, dich auf den Weg zu machen, um neue Rekruten anzuwerben. Mit diesem Bestreben begibst du dich zuerst nach Ryube, wo du zwei Menschen vorfindest, die dringend deine Hilfe benötigen.

Du stößt auf ein junges Mädchen mit dem Namen Millie, die vor dem Eingang zu dem Wald, der sich hinter dem Dorf befindet, hin- und herläuft. Sobald du dich dazu bereit erklärt hast, ihr dabei zu helfen, ihr entlaufenes Haustier zu suchen, wirst du sofort zu dem Gebiet, das sich um Tsais Haus erstreckt teleportiert, während Bonaparte sich in der südöstlichen Ecke des Waldes herumtreibt. Folge dem Weg und gehe an der ersten Abzweigung nach rechts, anstatt in nördlicher Richtung, und du läufst auf diesem Weg, der als Sackgasse endet, direkt in ihn hinein. Um ihn erneut einzufangen, musst du ihn in einem Kampf besiegen.

Es stellt sich heraus, dass Bonaparte ziemlich stark und gerissen ist für ein Haustier dieser Größe. Sein Vakuum-Angriff saugt eine Person ein und nimmt ihr ungefähr 30 - 40 % ihrer HP. Positiv für dich ist, dass er jede Person nur einmal pro Runde angreifen kann und zudem recht schwach gegenüber Feuerangriffen ist. In diesem Kampf hilft es dir enorm, wenn Rikimaru in deiner Gruppe ist und du außerdem über eine große Menge an Medizin verfügst. Wenn du es schaffst, Bonaparte zu besiegen, schließt sich Millie deiner Gruppe an.

Pirikas Auftrag

Sobald du das Dorf Toto betrittst und Joei deiner Gruppe angehört, wirst du Zeuge eines Zusammentreffens zwischen Joei und der Familie, die ihn aus dem Fluss gerettet hat. Ihre Tochter Pirika ist besonders angetan von Joei und fragt ihn, ob er sich für sie auf den Weg nach Muse macht, um dort ein spezielles Amulett für ihren Vater zu kaufen. Nimm diesen Auftrag als eine Art Gefallen für Joei an und überquere die Brücke nach Westen, um so zum Gebiet um Muse zu gelangen.

Folge dem Weg nach Westen, bis du eine große Stadt erreichst. Du befindest dich in Muse und das Geschäft für Gegenstände befindet sich links vom Eingang. Leider stimmt der Preis des Amulettes nicht mit dem geschätzten Betrag überein, den Pirika dir gegeben hat, daher musst du wohl oder übel ein wenig deines (oder Joeis) eigenen Geldes vorstrecken, um die Differenz auszugleichen. Mit dem Holzamulett im Gepäck kehrst du zurück nach Toto.

Bedeutet das Krieg?

Bei deiner Rückkehr findest du Toto zerstört und niedergebrannt von Streitkräften der Highland-Armee vor. Pirika wartet in den Ruinen auf dich, sie ist zutiefst erschüttert, ängstlich und sehr traurig, nachdem sie mit ansehen musste, wie ihre Familie und Freunde vor ihren Augen getötet wurden. Während sich Joei noch um Pirika kümmert, trifft ein Mädchen mit dem Namen Apple in dem verwüsteten Dorf ein. Apple erklärt dir, was geschehen ist, und bittet dich, sie zu Viktor in die Festung zu bringen. Kehre zur Festung zurück und geleite Apple nach oben, zum Büro von Viktor und Flik.

Nachdem sie sich über die alten Zeiten unterhalten haben, berichtet Apple über die Zerstörung von Toto. Du wirst gebeten, den Raum zu verlassen, während die anderen versuchen, sich einen Plan zurechtzulegen. Nachdem du Pirika ins Bett gebracht hast, beordern dich Viktor und Flik in ihr Büro. Es scheint, als hätten sie einen Auftrag für dich.

In dem bewaldeten Gebiet bei Ryube lebt Tsai von den heiligen Speeren. Er ist der einzige Mensch, der in der Lage ist, die Feuerspeere zu reparieren, die lebenswichtig für die Verteidigung der Festung gegen den Ansturm der Highland-Armee sind. Deine Aufgabe soll es nun sein, dich auf den Weg zu Tsai zu machen und ihn zur Festung zu bringen. Erkläre dich dazu bereit und Flik überreicht dir 2.000 P, die als Bezahlung von Tsai gedacht sind.

Der Weg zu Tsai

Wähle eine Gruppe aus, die dich begleitet, und begeben dich zu dem Wald hinter Ryube. Betrete den Wald durch die nordöstliche Ecke des Dorfes, denn während deiner Rekrutierungsversuche hast du dich mit der Gegend vertraut gemacht. Falls du im bisherigen Spiel noch keine Rekrutierung durchgeführt hast, solltest du unbedingt deine Chance nutzen und das nachholen. Es ist übrigens deine letzte Chance Millie, Kinnison und Shiro als Gruppenmitglieder zu gewinnen.

Nimm den Weg in nordwestlicher Richtung, um zu Tsais Haus zu gelangen und schaue dich innen ein wenig um. Wenn Tsai auftaucht und dich in seinem Haus vorfindet, ist er nicht gerade begeistert, dennoch entscheidet er sich dazu, mit zur Festung zu kommen. Auf deinem Rückweg zum Dorf kannst du Lucas Streitkräfte in Aktion erleben und zusehen, wie sie das Dorf in Schutt und Asche legen.

Ein Loyalitätstest

Nachdem du zusammen mit Tsai zur Festung zurückgekehrt bist, versuchen Flik und Viktor, dich gleich weiter nach Muse zu schicken. Falls du sie fragen solltest,

ob du nicht zu der Truppe stoßen kannst, anstatt nach Muse zu fliehen, testet Flik dein Stehvermögen in einem Duell.

Duelle sind interessante Herausforderungen, denn jede Kampfbewegung deines Gegners wird begleitet durch eine Gehässigkeit. Du musst nun lernen, was jede dieser Gehässigkeiten zu bedeuten hat, dann kannst du leicht als Sieger dieser Duelle vom Platz gehen. Gewinnst du das Duell, gibst dir Viktor die Erlaubnis, deine eigene Truppe anzuführen. Nachfolgend müssen Joei und du einen Namen für eure Truppe finden, Joeis Wahl fällt auf Orange Company, aber letztendlich liegt es in deiner Hand.

Hauptkampf 1

Drei Generäle von Luca, Solon Jhee, Culgan und Seed haben beschlossen, dem Treiben deiner rebellischen Söldnertruppe endgültig ein Ende zu bereiten. Daher warten sie erst gar nicht auf die Ankunft von Luca Blight, sondern schlagen früher als erwartet zu. Kurz vor dem Kampf rufst du draußen alle deine Leute zu einer kurzen Besprechung zusammen. Während des eigentlichen Kampfes erklärt Apple die grundlegenden Kommandos, die du auch während der folgenden Kämpfe anwenden wirst. Da die meisten der anderen Truppen vom Computer gesteuert werden, besteht deine einzige richtige Aufgabe darin, dich zurückzulehnen und das Spielgeschehen zu beobachten. Mit den Feuerspeeren auf deiner Seite ist dir der Sieg so gut wie sicher.

Hauptkampf 2

Auch dieser Kampf dient mehr dem Training und einigen Erklärungen, als dem reinen Spielvergnügen. General Kiba ist dieses Mal der Befehlshaber der Highland-Armee, Solon Jhee schließt sich ihm an und sinnt auf Rache. Viktors Befehl lautet, dass alle in der Festung zu bleiben und seinen Kommandos zu folgen haben. Erstaunlich bei diesem Kampf ist, dass die Feuerspeerer keinerlei Schaden bei den gegnerischen Truppen anrichten. Dazu kommt, dass die Streitkräfte von Luca aus einem Hinterhalt aus angreifen und damit jede Chance auf einen Sieg gleich Null ist, selbst ein richtiger Rückzug scheint unmöglich. Dieser Kampf kann nicht gewonnen werden, daher teilen sich die Söldner auf und nehmen die Straße, mit dem Gedanken, sich in Muse wieder zu treffen.

Du und Joei seid schon fast auf dem Weg, als Joei sich an Pirika erinnert. Oben triffst du auf Luca, der kurz davor steht, sowohl Pohl als auch Pirika zu

töten. Joei greift ein, wird aber von Luca überwältigt. Nur eine Explosion kann Schlimmeres verhindern und ermöglicht es Flik und Viktor, dich erneut zu retten.

Die Flüchtlinge

Ihr entkommt alle rechtzeitig, um mitanzusehen, wie die Feuerspeere explodieren und so die Festung zerstören. Deine Gruppe versammelt sich und Joei merkt zu diesem Zeitpunkt, dass Pirika einen Schock erlitten hat und nicht mehr sprechen kann. Begebe dich mit deiner zufällig zusammengestellten Truppe nach Toto.

Das Wiedererkennen

In Toto führt dich Pirika zu einem mysteriösen Schrein, der sich in der nordöstlichen Ecke der Stadt befindet. Innen in dem Schrein entdeckst du eine Säule mit einer Inschrift, die von Heros Adoptivvater, Genkaku und einem Mann mit dem Namen Han stammt. Sobald du und Joei diese Inschrift gelesen habt, werdet ihr an einen anderen Ort in dem Schrein gebracht. Leknaat, der Wächter der Tor-Runen erscheint und ermutigt euch weiter nach innen vorzudringen, um dem Schicksal zu begegnen. Deine Charaktereigenschaften werden erforscht und du wirst von den 27 Wahren Runen wiedererkannt. Auf diesem Weg erhält Hero die Macht der Leuchtenden Schild-Runen und Joei die, der Schwarzen Schwert-Runen. Danach ist es an der Zeit nach Muse aufzubrechen, um mit dem Rest der Söldner Gruppe zusammen zu treffen.

DER VERRAT

Die Flucht nach Muse

Nachdem du in Muse angekommen bist, um die anderen zu treffen, findest du die Tore der Stadt verschlossen und stark bewacht vor. Dadurch, dass die Highland-Streitkräfte immer näher kommen, wird eine Art Identifikationspass benötigt, um in die Stadt zu gelangen und etwaige Highland-Spione von vornherein auszugrenzen. Nanami versucht, den Wächter zu bezirzen, verärgert ihn aber schließlich nur, denn sie ist nun mal keine Verführerin wie Rina.

Zuflucht im Wald

Östlich von Muse befindet sich ein kleines familiäres Hotel, das malerisch in den Wald gebettet eine perfekte Zufluchtsstätte darstellt. Du beschließt erst einmal dorthin zu gehen, um dort in der relativen Abgeschiedenheit einen neuen Plan

zurecht zu legen. Dort angekommen, wirst du herzlichst von Hilda begrüßt. Kurz danach erscheint auch Alex ihr Mann, der von einem Streifzug zu den nahen Ruinen zurück kommt. Nach einer erholsamen Nacht redest du mit allen Leuten im Hotel und erledigst einige Einkäufe.

Der Vorschlag

Während einer Unterhaltung mit seiner Frau erwähnt Alex seinen Muse-Pass. Nanami hat darauf eine spontane Idee und macht mit Alex einen Deal. Da er niemanden in Muse finden konnte, der gewillt war ihm zu helfen in den Ruinen nach den Schätzen zu graben, erklärt ihr euch bereit ihm zu helfen und verlangt im Gegenzug den Pass, um in die Stadt zu gelangen.

In den Sindar-Ruinen

Mit Alex in deiner Gruppe verlässt du das Hotel und begibst dich nach Norden, in dem du dem Weg auf der östlichen Seite des Hotels folgst. Der Eingang zu den Ruinen liegt am Ende des hölzernen Weges. Alex öffnet die Tür und du kannst die Ruinen betreten. Um nun den Sindar Schatz zu entdecken musst du zuerst die unterschiedlich geformten Platten, die in den Ruinen herum liegen einsammeln. Dann kannst du sie dazu benutzen, die verschlossenen Türen zu öffnen und das Wasser aus den Gräben abzuleiten. Zwei der drei Platten werden nur einmal benutzt und verbleiben in ihren Steckplätzen, aber die eckige Platte kann an zwei unterschiedlichen Stelen benutzt werden. Einmal benutzt du sie, um das Tor auf der östlichen Seite des Komplexes zu öffnen, durch das du zu einer netten Sammlung seltener und sehr kostbarer Schätze gelangst und zum anderen, um die Tür im Schatz- und Bossraum zu öffnen.

Der Wächter des Sindar-Schatzes ist eine zweiköpfige Schlange mit dem Namen Doppelkopf. Du musst diese Schlange besiegen, um den Schatz zu erreichen, den Alex so lange Zeit gesucht hat. Erwarte einen harten Kampf, falls du schon viel Magie auf deinem Weg hierher verwendet hast. Wenn du auf Nummer sicher gehen willst, solltest du zurück zum Hotel laufen, dich dort eine Nacht lang erholen und deine Energie aufladen, um am nächsten Morgen frisch gestärkt in Richtung Ruinen aufzubrechen.

Doppelkopf ist ein wahrer Meister bei Angriffen, die deine gesamte Truppe treffen. Sie verfügt ebenso über heftige körperliche Angriffe als auch über starke Magie-Angriffe, die auf Feuer und Donner basieren. Falls du es geschafft haben solltest, bei deinem letzten Besuch in Muse eine Wasser-Rune aufzutreiben, solltest du sofort Protection Mist über deine ganze Truppe legen. Außerdem kannst du deinen Gegner mit Zauber, der auf Feuer basiert, am meisten Schaden

zufügen, deshalb verwende ihn so oft es geht. Auch Joeis Black Sword-Zaubersprüche sind sehr effektiv, alle anderen Strategien hängen voll und ganz von der Zusammensetzung deiner Gruppe ab.

Nachdem du die Schlange besiegt hast, findest du den Schatz, der "nur" aus Heilkräutern besteht. Alex ist so enttäuscht von dem Fund, dass er ihn frustriert vor den Ruinen ablegt. Als Hilda durch eine unbekannte Krankheit einen Schwächeanfall hat, wird dir erst der wahre Wert dieser Kräuter bewusst. Bringe diese Kräuter zu Nanami, damit sie den Hotelbesitzer damit heilen kann. Nach Hildas schneller Erholung erhältst du den Muse-Pass von Alex und dazu freie Kost und Logis. Jetzt steht deinem Weg nach Muse nichts mehr im Weg.

Endlich in Muse

Wie Nanami es geplant hat, gebt ihr euch als Alex und seine Familie aus, um mit Alex' Pass Einlass in die Stadt zu erhalten. Leider funktioniert der Plan nicht wie gehofft und du wirst mitsamt deiner Truppe für eine Nacht in eine Zelle gesperrt. In dieser Nacht beobachtet Joei den Mond und schwört, dass er alles daran setzen wird, die Welt wieder sicher zu machen für Kinder wie Pirika. Am nächsten Morgen erreichen Viktor und Flik die Stadt und bestätigen die Identität deiner Gruppe, daraufhin wirst du freigelassen. Sie ermutigen dich dazu, zu Leonas neuer Taverne zu gehen und wollen dich dann später in der Stadthalle treffen.

Lady Annabelle

Du triffst Viktor in der Stadthalle, die sich am nördlichen Ende der Stadt befindet. Ihr habt eine Audienz bei Lady Annabelle, die auf seltsame Weise über deinen Familienhintergrund Bescheid zu wissen scheint. Viktor bittet sie um Schutz, daher gibt sie Jess den Befehl auf euch zu achten. Wenn du in eines der Archive der Stadthalle läufst, findest du Jess, der sich gerade mit einer anderen Person unterhält. Sie bitten dich und Joei darum, in das Lager der Highland-Armee zu schleichen, in dem ihr die Jugend Brigade Uniformen benutzt, die sie gefunden haben. Ihr sollt heraus finden, wie viele Vorräte sie zur Verfügung haben. Du willst ein und kehrst zur Taverne zurück, um dort eine Gruppe zu wählen, die mit dir kommt.

Vor dem Verlassen der Stadt

Nachdem du Tuta gefunden hast, die durch die Stadt streift, bringt sie dich zu Dr. Huan. Tuta gesellt sich später auch dazu und als Resultat später im Spiel folgt Huan dir automatisch. Huan gibt dir das Rezept 3, sobald du erneut mit ihm

sprichst.

Rekrutiere Anita ! Sie ist zwar ein zäher Brocken, aber gerade jetzt alle Mühen wert. Sobald sie in Leonas Bar erscheint, redest du mit ihr und hilfst ihr, wenn möglich aus, in dem du ihr Gegengift gibst, ihr Glas Wein auffüllst und ihr Komplimente machst. Du wirst Muse ungefähr drei oder vier Mal verlassen müssen, um die Sachen um die sie dich bittet zu erledigen. Erst nach einiger Zeit fragt sie dich nach deinen Motiven und du kannst sie dazu überreden, sich deiner Gruppe anzuschließen. Falls du sie verpasst oder momentan nicht die Lust verspürst sie weich zu klopfen, erscheint sie später noch einmal in Banner.

Treffe dich mit Elza, sie fragt dich, ob du ihr nicht einige ihrer Päckchen abnehmen kannst, da ihr jemand folgt. Clive erscheint und bemerkt die Nähe von Stern und Mond. Kehrst du nun zum Eingang der Stadt zurück tauscht Elza ihre Päckchen gegen das Sound Set 1 aus. Als Clive auf der Bildfläche erscheint, geraten die Dinge ein wenig aus dem Ruder.

Die Highland-Garnison

Nimm den Weg von Muse nach Nordwesten, bis du die Mauer mit ihren Toren zur neutralen Zone erreichst. Rede dort mit dem Wächter, damit er dich auf einer Abkürzung durch die Wälder zur Garnison führt. Erreichst du das Lager, nachdem du die sehr schlecht sitzenden Uniformen übergestreift hast, kannst du nur mit Mühen einige Soldaten davon überzeugen, dass du ein legitimes Mitglied der Highland-Armee bist. Du untersuchst das Zelt mit den Vorräten und rennst wie es der Zufall will beim Verlassen des Lagers in Captain Rowd hinein. Dieser erkennt dich sofort wieder und ruft die Wachen. Du versteckst dich in einem der Zelte und triffst dabei auf Prinzessin Jillia, die dich versteckt. Leider entdeckt Rowd dich erneut und ruft seine Wachen wieder herbei.

Joei opfert sich, damit du entkommen kannst. Da du ihn nicht von dieser Idee abringen kannst, läufst du davon und hilfst den anderen dabei einige Wachen auszuschalten. Wenn Nanami dich fragt, wo Joei ist, ermahnst du sie, den Kampfschauplatz zu verlassen, es sei denn du möchtest einigen weiteren Wachen im Kampf gegenüber stehen.

Wo ist Joei?

Zurück in Muse befinden sich Jess und Annabelle in einer Besprechung, deshalb begibst du dich zum Hotel und triffst dort Flik und Viktor. Danach macht ihr euch alle auf den Weg zur Stadthalle, in der Viktor in das Büro von Annabelle eingelassen wird. Nachdem du deinen Bericht abgelegt hast, drückt die Abwesenheit von Joei die allgemeine Stimmung auf den Nullpunkt. In der Nacht

kannst du dich Pirika und Nanami anschließen, die außen bei den Mauern der Stadt auf Joei warten, der gerade noch rechtzeitig zur Hilltop Konferenz erscheint. Du begibst dich in Richtung Joston Hill und triffst dich dort mit Viktor und Flik.

Wie schon erwartet nehmen alle Vertreter der Städte, die zusammen die Joston City Allianz bilden an dieser Konferenz teil, in der Lady Annabelle um Hilfe gegen Luca Blight und die Highland-Armee bittet. Die meisten Vertreter der Städte bringen jedoch ihre Zweifel zum Ausdruck, bis ein Bote herein stürzt und den Beteiligten berichtet, dass die Highland-Armee durch die bewachte Grenze gebrochen ist und sich nun auf Muse zu bewegt. Daraufhin wird die Konferenz sofort unterbrochen und du kehrtst zu Leona zurück.

Hauptkampf 3

Bei Leona angekommen, fragt Annabelle, ob Viktor und Flik nicht versuchen könnten, die Highland-Armee einige Tage aufzuhalten, bis der Rest der Allianz seine Streitkräfte zusammengerufen hat. Der Kampf, der dich erwartet, ist sehr schwer, denn deine Gegner sind dir zahlenmäßig weit überlegen und obendrein musst du vor dem Ende des Kampfes viele Aufgaben erledigt haben.

Vornweg erklärt, du kannst diesen Kampf nicht gewinnen, versuche es erst gar nicht, da du sowieso nur deine Einheit kontrollieren kannst. Du musst Gilbert dazu bringen, sich dir anzuschließen und es schaffen, ihn bis zum Ende des Kampfes am Leben zu erhalten. Dazu müssen entweder Viktor oder Flik ihn angreifen und danach dazu überreden, dass er sich anschließt. Er wird sich rechtzeitig dazu entschließen der Gruppe zu helfen, leider sind bis dahin aber mehrere Runden vergangen, welche die Streitkräfte von Solon Jhee dazu genutzt haben, die Entfernung zwischen den beiden Armeen zu überbrücken. Jetzt kommst du ins Spiel. Du musst alles daran setzen, deine Hauptgruppe schnell zu Gilberts Armee zu führen, damit du ihn und seine Anhänger mit der Bright Shield-Rune heilen kannst. Um alle 108 Sterne zu erhalten musst du Gilbert rekrutieren und ihn danach beschützen. Falls er in diesem Kampf sterben sollte, bekommst du keine zweite Chance.

Miklotov, der Anführer der Blue Knights, schließt sich dir zudem mit zwei seiner Truppen für über die Hälfte des Kampfes an. Zu diesem Zeitpunkt erscheint sein Landsmann Camus, der ihm den Befehl von Lord Gorudo überbringt, sich aus dem Kampfgeschehen zurück zu ziehen. Nachdem das passiert ist, bleibt nur noch eine Runde in diesem Kampf übrig. Du musst dafür sorgen, dass alle deine Haupttruppen (Viktor, Flik, Gilbert und du selbst) am Leben bleiben, bis Jhee kapituliert.

Zeichen des Verrates

Leider verursacht der Befehl zum Rückzug aus dem Kampf von Gurodo einiges Gerede und Misstrauen, man beginnt an der wahren Loyalität der Allianz zu zweifeln. Nach dem Kampf machen sich Joei, Nariami und du auf den Weg, Lady Annabelle zu besuchen, um heraus zu finden, was sie über Großvater Genkaku weiß. Als du ankommst wirst du Zeuge einer Unterhaltung zwischen Gustav aus Tinto und Granmeyer aus South Window, die eine Diskussion führen über die Entscheidung, die Truppen zurückzuhalten, bis die Motivation der Highland-Armee geklärt ist. Annabelle bittet euch, später am Abend noch einmal bei ihr vorbei zu schauen. Beim Verlassen fragt Joei, warum sie diesen Krieg führt, woraufhin sie keinen triftigen Grund als die Loyalität zu ihrer Heimatstadt nennen kann.

Als du zu Leona zurückkehrst, verschwindet Joei für eine Weile und du beginnst dir ernsthafte Sorgen zu machen. Auf der Suche nach ihm findest du ihn bei einer Unterhaltung mit Kage, einem Schatten Ninja. Auf die Frage nach seinem Befinden reagiert Joei sehr ausweichend und du sorgst dich noch mehr um ihn. Später am Abend treffen sich Annabelle und Viktor zu einem Drink und nachdem er sich zurückgezogen hat, entscheiden Nanami und du, Annabelle auch noch einen weiteren Besuch abzustatten. Du findest heraus, dass Joei euch einen Schritt voraus war, denn er ermordet Annabelle kurz bevor ihr den Raum betretet. Er flieht und Jess findet dich und Nanami neben der Leiche von Annabelle. Es scheint als hätte Highland die Stadt angegriffen und Kräfte im Inneren der Stadt zum Feind übergelaufen sind und die Tore der Stadt geöffnet haben.

Die erneute Flucht

Renne zurück zu Leona, um Pirika zu holen. Sie teilt dir mit, dass sich alle in South Window treffen und du nur mit einem Boot von Coronet aus dort hingelangst. Dir bleibt nichts anderes übrig, als erneut mit Nanami und Pirika zu fliehen.

Ein Beförderungsmittel nach Kuskus

Die Stadt Coronet befindet sich nördlich von Muse. Am Hafen stellst du fest, dass dieser von Streitkräften der Highland-Armee geschlossen wurde. Luca Blights Befehl besagt, dass kein Schiff den Hafen von Coronet verlassen darf und jeder scheint sich diesem Befehl zu beugen. Laufe zurück zum Hotel, dabei triffst du auf deine alten Reisegefährten Ellie, Rina und Bolgan.

Außerdem findest du in einer grünen Hütte in der südöstlichen Ecke der Stadt

einige alte Freunde wieder (Tai Ho und Yam Koo aus dem Originalsuikoden), die ein Boot besitzen und anbieten dich über den See zu bringen, unter der Bedingung, dass du sie beim Chinchirorin besiegst. Folge den Anleitungen und vertraue deinem Glück, denn wie das bei den meisten Würfelspielen so ist, das Gewinnen ist meistens eine Frage des Glückes. Achte auf jeden Fall darauf, dass du deinen Spielstand vor dieser Begegnung speicherst. Falls du gewinnst, kehrst du zum Hotel zurück, schnappst dir deine alten Zirkusfreunde und nimmst sie mit auf den Trip über den See nach Kuskus.

MÜDIGKEIT

Die Ankunft in Kuskus

Tai Ho lädt dich am Dock ab und überlässt dich deinem Schicksal. Da sich momentan in Kuskus nichts tut, machst du dich schon einmal auf den Weg zum Treffpunkt in South Window. Achte darauf, dass du genug Vorräte zur Verfügung hast und deine Waffen geschärft sind, bevor du dich auf den Weg machst.

Das Treffen in South Window

Folge der unbefestigten Straße nach Süden, damit du South Window erreichst. Hinter den Stadtmauern triffst du auf Viktor, der auf die Ankunft von Flüchtlingen wartet, zu denen auch du zählst. Er führt dich zu dem Hotel, in dem Flik bereits geduldig wartet. Begebe dich zur Stadthalle, die für ein Treffen mit Lord Granmeyer gebaut wurde. Er teilt dir mit, dass die Stadt South Window mehr zu fürchten hat, als nur die Highland-Armee, denn in der Nähe der verlassenen Stadt North Window verschwanden viele junge Mädchen einfach spurlos. Er bittet dich dieser Sache auf den Grund zu gehen und schickt seine rechte Hand, Freed Y zu dir, um dich zu begleiten. Freed schließt sich dir an und du begibst dich zurück zum Hotel.

Nach einigen Diskussionen steht die Zusammensetzung deiner Truppe fest. Du, Viktor, Nanami, Freed und Ellie machen sich auf den Weg nach North Window, während Flik, Rina, Bolgan und Pirika zurückbleiben und auf eure Rückkehr warten. Mache alle notwendigen Vorbereitungen (das Einsetzen der Runen, Schärfen der Waffen, oder Aufrüsten der Ausrüstung) und begebe dich zur nordwestlichen Ecke dieser Region.

Ein Geist aus der Vergangenheit

Es stellt sich heraus, dass North Window alles ist, nur nicht verlassen. Die Anzahl der Gräber in der Nähe des Einganges lässt deine gesamte Truppe einen

Moment verweilen. Bevor du dich in dem Gebiet etwas umschaun kannst, erscheint Neclord, ein Vampir auf der Bildfläche. Nachdem er Viktor herausgefordert hat, ruft Neclord seine Zombie-Anhänger aus dem Boden herbei und greift an. Die Zombies stellen keine große Herausforderung dar, aber all deine Angriffe richten bei Neclord keinerlei Schaden an. Um seine undurchdringliche Schutzbarriere zu durchbrechen, benötigst du die aufhebende Kraft des Star Dragon-Schwertes, das sich ganz in der Nähe in der Höhle des Windes befindet.

Die Höhle des Windes

In die Höhle des Windes begaben sich ursprünglich die jungen Männer aus North Window, um ihre Männlichkeit unter Beweis zu stellen. Jetzt ist die Höhle ein Tummelplatz für Monster und ein Besuch dort ist äußerst gefährlich. Begebe dich zu dem Speicherkristall am Eingang und speichere ab, bevor du dich weiter vorwagst. Die Höhle ist ziemlich gradlinig und der Wind bläst hindurch, wenn du die Wind Portale betrittst. Große Geröllblöcke, die du vor die Windtunnel schieben musst, damit der Wind versiegt und du ungehindert passieren kannst, befinden sich in der Mitte des Weges. Es gibt drei dieser Sektionen, die jeweils größer und viel komplexer werden.

Bevor du das Star Dragon-Schwert erreichst, erblickst du einen Mann, der sich im Schatten versteckt. Er stellt sich die als Kahn vor. Kahn ist ein Vampirjäger, der aus einer langen Reihe von Vampirjägern abstammt und seine Lebensaufgabe darin sieht, dem Treiben von Neclord ein endgültiges Ende zu setzen. Er schließt sich dir auf dem Weg zum Star Dragon-Schwert vorübergehend an. Am Ende der Höhle findest du ein finster aussehendes Schwert und das animierte Star Dragon-Schwert ist gar nicht froh, seinen alten Freund Viktor wiederzusehen, deshalb greift es deine Truppe an.

Das Schwert ist ein würdiger Gegner, der zweimal pro Runde mit einer Kombination aus körperlichen Angriffen und Zauber angreift. Seine hohe Angriffsstärke gewährleistet, dass einige Teile deiner Truppe großen Schaden davon tragen, während seine Zaubersprüche deine gesamte Truppe auf einmal treffen. Halte genügend Medizin und Heilzauber bereit, außerdem kannst du versuchen die Wiederbelebungsfähigkeit von Kahn zu benutzen, um gefallene Kameraden zu retten. Falls du eine Feuer oder Blitz-Rune mit einem Mitglied deiner Truppe verbunden hast, wirst du feststellen, dass die Zaubersprüche deinen Gegner schwächen können. Unterstützt durch die starken körperlichen Angriffe von Viktor, solltest du in der Lage sein, diesen Kampf letzten Endes für dich zu entscheiden. Nach der Niederlage entschließt sich das Star Dragon-

NUMMER 2

Schwert dazu, wieder mit Viktor auf die Reise zu gehen, man ist zwar nicht ganz glücklich darüber, aber es muss getan werden, nicht zuletzt, um den Neclord zu beseitigen.

Zurück in North Window

Du solltest dir überlegen, ob es nicht ratsam wäre in einem Hotel eine erholsame Pause einzulegen, bevor du dich in Richtung North Window auf den Weg machst, um dich dem Neclord zu stellen. Vergesse nicht, dass eine Übernachtung in einem Hotel alle deine MP, in Verbindung mit deinen HP auffrischt. Übrigens befindet sich kein Speicherkristall in North Window, führe dir das bei deiner Entscheidung vor Augen.

In North Window betrittst du die Burg durch eine Tür in der nordöstlichen Ecke. Falls du dir die Zeit dazu genommen hast, die Gegend ein wenig zu erkunden, nachdem der Neclord das erste Mal verschwunden war, stellst du fest, dass die Öffnung nun nicht mehr blockiert ist. Neclord wartet in einem Raum oben in der Burg auf dich, in dem er ruhig und gelassen seine Orgel spielt. Nachdem du in diesen Raum gelangt bist, überrascht Neclord Viktor mit einem Geist aus seiner Vergangenheit. Er verspricht ihr Leben zu schonen und verlangt im Gegenzug das Star Dragon-Schwert. Viktor durchschaut seinen Bluff, doch bevor du dich zum Angriff bereit machen kannst, verschwindet Neclord und hinterlässt einen Gegenstand des Abscheus.

Dieser Gegenstand des Abscheus ist bei weitem der schwierigste Boss-Gegner, auf den du getroffen bist. Er verfügt über drei Angriffsarten, nämlich einem Atemangriff, der die gesamte Truppe schwächt und am meisten Schaden anrichtet und zwei körperlichen Angriffen. Der Sprungangriff trifft alle und sein Schrammangriff verletzt einen Gegner. Mit den zwei Angriffen pro Runde kann er es spielend schaffen, deine Truppe zu dezimieren. Benutze die Feuer-Runen-Angriffe und Wiederbelebungssprüche so oft wie möglich, denn sie richten bei deinem Gegner den meisten Schaden an. Weiterhin solltest du, oder jemand, der die Wasser-Runen besitzt, die Fähigkeit zu Heilen wiederholt einsetzen. Nach deinem Sieg verlässt Kahn deine Truppe, um Neclord alleine nachzustellen. Bevor du jedoch nach South Window zurück kehren kannst, erscheinen Flik und die anderen und überbringen schlechte Nachrichten.

Ein vorübergehendes Zuhause

Die Neuigkeiten aus South Window sind wirklich schlecht, denn während du versucht hast, Neclord zu besiegen, hat es die Highland-Armee geschafft, South Window zu erobern und Lord Granmeyer wurde von Solon Jhee hingerichtet.

Apple erklärt, dass alles mit dem richtigen Strategen möglich ist und schlägt vor, einen alten Kollegen von ihr zu rekrutieren. Shu soll in der Stadt Radat leben, die sich an der Ostküste des Gebietes um South Window befindet. Flik und Viktor entscheiden, dass es nun deine Aufgabe ist, zu diesem Mann zu gelangen und ihn dazu zu überreden deiner Gruppe zu helfen.

Shu

Stelle eine Truppe zusammen, die dich auf deiner Reise begleiten soll und breche nach Radat auf. Beim ersten Gespräch mit Shu in seiner Behausung, lehnt er Apples Vorschlag kategorisch ab. Da er ein erfolgreicher Händler geworden ist, ist es ihm ziemlich gleich, welche Seite gewinnt, solange er noch genug Geld verdienen kann. Enttäuscht verlässt du ihn, aber entscheidest dich dann dazu, etwas mehr über Shu heraus zu finden, um ihn auf einem anderen Weg dazu zu bringen dir zu helfen.

Begebe dich zur Taverne und rede dort mit den Einwohnern. Beim Verlassen der Taverne erscheint Shu und Apple versucht noch einmal, ihn durch Betteln und Flehen zum Helfen zu veranlassen. Shu zeigt sich wenig beeindruckt davon und du gehst nach Süden zu dem Schätzungsgeschäft, vor dem du auf einen Informanten mit dem Namen Richmond stößt. Rede mit ihm, um einen Weg zu finden, mit Shu umzugehen. Richmond schickt dich in das Hotel, um dort zu warten und verrät dir später, dass Shu einen Geschäftsbesuch bei dem Schleusentor an diesem Abend plant. Überwachst du das Gebiet, kann er dir nicht entweichen.

Dieses Mal verspricht Shu, dir zu helfen, falls du die spezielle Goldmünze wiedergefunden hast, die er in den Kanal geworfen hat. Die Aufgabe scheint unlösbar, aber es ist alle Mal einen Versuch wert. Apple schlägt vor, dass die Schleusentore geschlossen werden, damit der Wasserstand gesenkt wird und es für dich leichter wird, die Münze zu finden. Das einzige Problem ist, dass Amada, der Wächter des Tores sich weigert einer Horde Kinder zu helfen. Er fordert dich zu einem Duell heraus und für den Fall, dass du gewinnst, ist er bereit, die Tore zu schließen.

Dieses Duell ist dem anderen Duell, das du erlebt hast sehr ähnlich. Höre auf das, was Amada zu dir sagt, bevor du deine Strategie auswählst. Achte darauf, dass du Wild Angriffe mit Verteidigung konterst und Verteidigung mit körperlichen Angriffen.

Nach deinem Sieg schließt Amada das Tor und der Wasserstand senkt sich ein wenig. Deine Gruppe begibt sich in das Wasser und beginnt nach der Goldmünze Ausschau zu halten. Später am Abend bist du bei Mondschein immer noch auf der Suche, aber ohne Erfolg. Nanami besteht darauf, dass es sich um einen Trick handelt, aber bevor du alle Hoffnungen fahren lässt, entdeckst du im Augenwinkel etwas Schimmerndes im Wasser. Nachdem du die Münze aus dem Wasser gefischt

hast, ist die Erleichterung bei allen sehr groß. Shu sieht sich dazu gezwungen, sein Versprechen zu halten und vereinbart einen Treffpunkt an der Burg mit dir. Nachdem er verschwunden ist, lächelt ein rätselhafter Richmond in sich hinein.

Keinen Moment zu früh

Zurück in North Window möchten Viktor und Flik mehr über deinen Trip erfahren, doch bevor du anfangen kannst zu erzählen, kommt Shu in den Raum gelaufen und beginnt Pläne für den nächsten Kampf zu machen.

Die einzige Hoffnung deiner Truppe zur Beseitigung von Solon Jhees Streitkräften liegt darin, die Truppen von Muse und South Window davon zu überzeugen, zu deiner Seite überzulaufen. Freed Y wird zurück nach South Window geschickt, um dort die einberufenen Truppen zu infiltrieren und bei der Umstellung zu helfen. Du erhältst deine erste kommandierende Aufgabe, nämlich den Angriff auf die Streitkräfte von Solon Jhee von hinten.

Hauptkampf 4

Dein Ziel besteht darin, die Hauptabteilung der Streitkräfte um Solon Jhee (die mit der Fahne) anzugreifen, während die verbleibenden Streitkräfte zusammengezogen werden, um die Burg zu verteidigen. Sobald du Solon Jhee angreifst, bringt Freed die Einheiten von Muse und South Window dazu, zu der Rebellenarmee überzulaufen. Das führt dazu, dass Solon Jhee seine verbleibenden Truppen sofort zurückzieht, was einem Sieg für deine Seite gleich kommt. Deine Truppen beginnen in dem bewaldeten Gebiet direkt hinter Solon Jhee. Führe sie vorsichtig zum Standort von Solon und bleibe stets in der Nähe, um wenn nötig deinen Runenzauber anzuwenden, um angeschlagene Einheiten zu heilen. Denke daran, dass nur ein Angriff möglich ist, um den Kampf zu beenden, riskiere also weder dein Leben, noch das deiner Anhänger unnötiger Weise.

Gesucht: Hero

Bei deiner Rückkehr zur Burg, wirst du als Held gefeiert. Als Shu anmerkt, dass ein neuer Anführer gebraucht wird, um die Allianz wieder zu vereinen, scheint es nur natürlich, dass du die erste Wahl dafür bist. Die Rune in deiner Hand und deine Verbindung zu Genkaku besiegeln den Deal. In dieser Nacht findest du Viktor in der Bar, er erzählt dir die Geschichte deines Adoptivvaters Genkaku. Die Geschichte klingt sehr vertraut, sie zentriert sich um Genkaku und Han, zwei Freunden, die auf verschiedenen Seiten eines früheren Krieges zwischen der

Allianz und der Highland-Armee kämpften. Diese zwei Freunde beherrschten zudem die Bright Shield und die Black Sword-Runen.

Ein neuer Anführer und ein neues Hauptquartier

Am nächsten Morgen stellst du dich deinem Schicksal und wirst der Anführer. Deine erste Aufgabe ist es der Burg, die nun dein Zuhause darstellt einen Namen zu geben. Wähle jeden Namen, den du möchtest, im nachfolgenden wird diese Burg hier Heros Burg genannt. Viktor hat noch eine andere Überraschung für dich, als du die Truppe auswählst, die er gerne hätte. Leknaat erscheint und ermutigt dich, die 108 Sterne zusammen zu tragen. Um dein Versprechen offiziell zu machen, übergibt sie dir das Stone Tablet of Promise und ihren Assistenten Luc, der dir zur Hand gehen soll.

Die Bitte

Bei einem Versuch die Burg am folgenden Morgen zu verlassen, begegnest du Fitcher. Folge ihm zur Haupthalle und höre dir an, was er zu sagen hat. Nach der Einnahme von Muse hat sich Fitcher auf den Weg nach Two River aufgemacht und sich bei Lord Makai um einen Job beworben. Zu dir kommt er nun auf das Geheiß von Lord Makai, um Hilfe zu erbeten. Das einzige Problem bildet die Brücke, welche die beiden Landteile miteinander verbindet, denn sie wurde zerstört. Finde so schnell wie möglich einen Seemann, der aushelfen kann.

Ein guter Seemann

Tai Ho ist der Prototyp eines Armeeseemanns, das Problem ist nur ihn zu finden. Kehre nach Kuskus zurück und du findest Tai Ho und Yam Koo, die am Dock herum lungern. Rede mit Tai Ho und er wird dich zu einer weiteren Partie Chinchirorin herausfordern. Schlägst du ihn, schließ er sich dir an und du hast dein Schiff. Anschließend begibst du dich zurück zur Burg und triffst dort alle Vorbereitungen zum Aufbruch.

ZWEI VERBÜNDETE

Die Reise nach Two River

Nachdem du Tai Ho rekrutiert hast, wählst du ihn in deine Truppe und stellst ihn Shu vor, der von der Wahl des Seemanns begeistert ist und Tai Ho mitteilt, wo die Docks zu finden sind. Du hast nun die Möglichkeit mit dem Schiff zu reisen, so oft du möchtest. Wähle eine Truppe aus, die dich begleiten soll und setze Segel in Richtung der Stadt Lakewest. Fitcher bildet die Vorhut und läuft voraus,

um von deiner Ankunft zu berichten. Vorher gibt er dir eine genaue Beschreibung, wie Two River zu erreichen ist, das westlich von Lakewest liegt. Außerdem übergibt er dir einen Brief, nur mit dem wirst du in die Stadthalle vorgelassen.

Haltet den Dieb !

Kurz nachdem du in Two River angekommen bist, stiehlt dir jemand dein ganzes Geld und den besagten Brief. Nun ist guter Rat teuer, denn die Wachen werden dich ohne den Brief nicht zu ihrem Lord Makai bringen, egal welche Ausreden und Entschuldigungen du vorbringst. Es bleibt dir nichts anderes übrig, als den Dieb zu stellen. Du verfolgst ihn durch einige Gebiete von Two River, aber bevor du ihn zu fassen bekommst, entkommt er und du steckst fest.

Fitchers Strafe

Kehre zu der menschlichen Viertel der Stadt zurück und begebe dich erneut zur Stadthalle. Du siehst, wie Fitcher von Ridley, dem Anführer der Kobolde gefangen genommen wird. Spreche für Fitchers Loyalität und seine durchweg guten Motive und stelle dich anschließend vor. Ridley findet es ziemlich schwer zu glauben, dass du der Hero sein sollst, bis er die Rune in deiner Hand entdeckt.

Ridley führt dich nach innen, wo du mit Lord Makai sprechen kannst. Makai begrüßt dich und schickt dich gleich danach ins Hotel, um dort zu übernachten. In deinem Zimmer triffst du erneut auf den Dieb Chaco, der erklärt, dass seine Oma ihm den Brief vorgelesen hätte und er immer noch nicht unbedingt beeindruckt wäre.

Gerüchte um Verrat

Am nächsten Morgen weckt dich Fitcher mit einer eiligen Bitte auf, du sollst einen Streit zwischen Makai und Ridley schlichten. Du kommst zu spät, um noch irgend etwas ausrichten zu können und Makai bittet dich, in seinem Namen mit Ridley zu sprechen. Ridley leidet an der falschen Überzeugung, dass Lord Makai und die Menschen dabei sind jedermann zu verraten und betrügen und ergibt sich der Highland-Armee. Als du zu dem Gebiet der Kobolde gelangst, stellst du fest, dass Ridley den Befehl gegeben hat, den Eingang zu verschließen. Die Wachen lassen dich nicht passieren. Auf dem Weg zurück, stößt Chaco mit Fitcher zusammen und stiehlt seine Brieftasche. Nach einer weiteren Verfolgungsjagd, entkommt Chaco in der Kanalisation.

Die Kanalisation

Die Kanalisation wird gut bewacht von einer großen Gruppe Monster, ist aber dafür nicht sehr unübersichtlich. Die Gefahr, die von den Monstern ausgeht besteht eigentlich aus zwei Problemen. Erstens greifen sie in einer Gruppe von fünf oder sechs Monstern an und ihre Stärke und Fähigkeit Angriffen auszuweichen sorgt dafür, dass jeder Kampf einige Runden dauern wird, solange du dich nur auf deine körperlichen Angriffe konzentrierst. Das andere Problem besteht darin, dass die Angriffe und Konterangriffe der Monster wirklich äußerst schmerzhaft sind. Achte darauf, dass du genügend Medizin bei dir trägst und kehre wenn nötig (wenn du viel Magie benutzt) einige Male zum Hotel zurück, um deine Kräfte aufzufrischen.

Folge dem Weg um die Kanalisation, bis du einen Speicherkristall erreichst, der sich im großen Raum, der vom Eingang abgeht befindet. Speichere deinen Spielstand, bevor du den dunklen Gang in deiner Nähe entlang läufst. Am Ende des Ganges lauert eine riesige giftige Ratte auf dich, die nicht sehr erfreut über deine Gesellschaft ist.

Die Pest Ratte

Diese Ratte hat es in sich. Doch falls es dir gelingt, das ausströmende Gift unter Kontrolle zu halten (jeder Heilzauber sollte in der Lage sein es zu heilen), hast du eine ganz gute Chance. Es sei denn die Ratte benutzt ihren Erdbeben Angriff ein oder zweimal pro Runde. Die Ratte verfügt über drei Hauptangriffe, nämlich den giftigen Nebel, der dich vergiftet und dir obendrein noch Schaden zufügt, einem gemeinen Kopfstoss-Angriff, der immer nur gegen eine Person gerichtet ist und dem starken Erdbeben-Angriff, der auch jedes Mitglied der Truppe trifft.

Die Ratte hat keine Schwachstellen verbunden mit den elementaren Angriffen, daher kannst du daraus keinerlei Vorteil ziehen. Treffe sie mit deinen stärksten Zaubersprüchen, da er keine übermäßigen Fähigkeiten in der Magie besitzt. Die Mitglieder deiner Gruppe, die starke körperliche Angriffe oder Angriffe, die auf den Runen basieren anwenden können, sollten das so oft wie möglich tun. Wer in diesem Kampf gewinnt, liegt hauptsächlich an deiner Planung und den Verteidigungs- sowie den Heilungsfähigkeiten deiner Truppe. Nach dem Kampf findest du hinter dem leblosen Körper der Ratte eine seltsame Falltür, die geradewegs in den Hinterhof der Kobolde führt.

Ein Vertrag und ein Hinterhalt

Ridleys Ängste stammen von einem früheren Vorfall. Der Highland-Spion, der letzte Nacht gefasst wurde, konnte entkommen, lies aber bei seiner Flucht ein

Dokument fallen, in dem ein Vertrag zwischen Makai und General Kiba genauestens beschrieben wurde. Ridleys Einstellung brachte ihn dazu, keine Risiken einzugehen und die Leben seiner Anhänger zu gefährden. Ungeachtet der Tatsache, ob es sich bei dem Dokument um eine Fälschung handelt oder nicht, bleibt das Kobold Viertel der Stadt geschlossen. Du kehrst in das menschliche Viertel der Stadt zurück, um dort wirklich Lord Makai bei einem Gespräch mit General Kiba und seinem Sohn vor zu finden. Beim Verlassen der Stadthalle triffst du auf Chaco, der dir eine Einladung von Susu überreicht, dem Anführer der Wingers. Susu bittet dich um Hilfe, die Stadt Two River intakt zu halten. Völlig in Gedanken kehrst begibst du dich zum Hotel, um dort eine schlaflose Nacht zu verbringen.

Am Morgen erreichen Kiba und seine Truppen die Stadt. Anstelle des Friedensvertrages bringen sie Aggressionen und bereiten sich auf einen Überraschungsangriff auf die Stadt vor. Der Kampf beginnt und die Menschen werden von Lord Kibas Streitkräften überwältigt. Lord Makai fleht dich an, bei Ridley um Hilfe zu ersuchen. Begebe dich zum Gebiet der Kbolde und stelle Ridley am Eingang. Konfrontiert mit dem Verrat der Highland-Armee, beeilt er sich seine Kobold Streitkräfte zu sammeln. In der Zwischenzeit läuft der Kampf an der Front nicht so glücklich ab. Fitcher hat es trotzdem geschafft, bei deinen Streitkräften um Verstärkung zu bitten, doch leider ist die noch nicht eingetroffen. Gerade als alles verloren scheint, erscheinen die Wingers und helfen. Dieses Mal kämpfen alle drei Viertel der Stadt zusammen, um ihre Stadt zu retten. Als dann auch noch deine Truppen eintreffen, befiehlt Kiba den Rückzug seiner Streitkräfte. Two River wird ein fester Verbündeter der Armee der Neuen Allianz. Ridley, Fitcher und Chaco kommen zusammen und begeben sich mit dir zu deiner Burg.

Eine überraschende Beförderung

Zurück im Lager der Highland-Armee, verurteilt Luca Blight seinen Handlanger Solon Jhee zum Tode, da er in South Window versagt hat. Im weiteren Verlauf fragt er, wer die Eroberung von Greenhill übernehmen möchte. Daraufhin tritt Joei vor und teilt seinen verwegenen Plan mit.

An der Heimatfront gratuliert dir Shu zu dem guten Gelingen in Two River. Leider ist noch eine Unmenge an Arbeit zu erledigen. Die Neuigkeiten aus Greenhill besagen, dass die Stadt überraschend von der Highland-Armee eingenommen wurde und man nun um die Sicherheit von Lady Teresa fürchtet. Deine nächste Aufgabe besteht darin, Greenhill zu infiltrieren und Teresa unverehrt heraus zu bringen. Um nach Greenhill zu gelangen müssen du und

ein paar andere junge Rebellen (Luc, Nanami, Pirika und Chaco) sich als Studenten der Akademie von Greenhill ausgeben. Fitcher versucht, einige wichtige Papiere zusammenzutragen und wird dich außen vor den Stadttoren treffen. Shu schickt zudem Flik mit dir nach Greenhill, in der Rolle des Lehrers.

Der Fluch des Einhorns

Auf dem Weg nach Greenhill solltest du unbedingt im Hotel in Lakewest einen Stopp einlegen, besonders wenn sich Flik in deiner Truppe befindet. Du triffst dort auf ein Paar, das in eine hitzige Diskussion verwickelt ist. Flik und Viktor erkennen die beiden, es sind Hix und Tengaar, Freunde aus der Scarlet Moon-Kampagne. Nach einer kurzen Unterhaltung brechen die beiden zu dem Dorf Kobold Süden auf. Falls du beide rekrutieren möchtest, fange sie bei dem Hotel in Kobold ab.

Tengaar ist davon überzeugt, dass falls Hix den Kämpfertest in Kobold machen sollte, er dann dort viel besser aufgehoben sei. Folge ihnen zu dem Zelt des Häuptlings, wo Tengaar einen Plan ausheckt. Am nächsten Tag ist Tengaar krank, er ist dem Fluch des Einhorns zum Opfer gefallen. Um sie zu heilen, wird Hix weggeschickt, damit er drei Gegenstände findet, nämlich den Blauen Stein, die Rote Blume und die grüne Glocke. Hast du alle drei Sachen gefunden, kehrst du zum Zelt des Häuptlings zurück, der dich in den Koboldwald schickt, in dem Tengaar und das Einhorn bereits warten. Begebe dich zum Ende des Waldes, wo Tengaar und der Häuptling ungeduldig auf dich warten. Bevor Tengaar ihren Betrug aufklären kann, erscheint wirklich das Einhorn und segnet das Paar. Für deine Hilfe sind die beiden dankbar und fragen, ob sie sich dir nicht anschließen können.

Das Gebiet um Greenhill

Die Region Greenhill befindet sich nördlich von Two River. Wenn du die Stadt durch das Gebiet der Koblode verlässt, bist du südlich von Greenhill. Doch bevor du dich auf den Weg dorthin machst, solltest du vorher die Umgebung untersuchen. Im Westen befindet sich ein schläfriges Dorf eingebettet in den Wald und bietet einen geeigneten Ort für den Handel und Kauf von neuen Waffen. Im Osten liegt der Muse-Greenhill Checkpoint, der bemannt und verschlossen ist. Im Norden führt ein bewaldeter Weg in das Königreich Matilda.

Neue Identitäten

Außen vor dem Tor von Greenhill trifft deine Gruppe auf Fitcher, der es geschafft hat, die nötigen Papiere zu beschaffen, die nur ein wenig alt sind, aber du bist

auch sonst um keine Ausrede verlegen. Das einzige Problem besteht darin, den Mitgliedern deiner Gruppe neue Namen zu geben, also wähle für dich und Nanami jeweils ein Pseudonym, während Flik sich selber einen neuen Namen gibt.

Der erste Schultag

Die Wachen fallen gerade so auf deine Lügengeschichte herein. Speichere deinen Spielstand am Hotel und begeben dich danach zur Akademie im Norden der Stadt, um dich einzuschreiben. Auf dem Weg dorthin entdeckst du ein junges Mädchen, das von einem der Highland-Soldaten belästigt wird. Du rennst dorthin, um einzuschreiten und Flik scheucht den Soldaten davon. Beim Weggehen schaut Nina Flik ganz verliebt in die Augen.

In der Akademie redest du mit der Frau hinter dem Tisch. Sie ist sich nicht sicher, was mit deinen veralteten Anträgen geschehen soll, bearbeitet sie aber dennoch und zeigt dir danach die Schule. In der großen Halle läuft ein Mann mit einem Turban an dir vorbei, Flik fragt die Aufseherin Emilia, wer diese Person ist. Flik hat den Mann als einen der Bodyguards von Lady Teresa erkannt und denkt nun stark nach. Du wirst zusammen mit deinen Freunden in die Schlafräume geschickt, während Flik die Nacht im Gästehaus verbringen muss. Flik entscheidet sich dafür, dich zu den Schlafräumen zu begleiten, und ihr trifft auf Nina, die gerade von ihrem Helden erzählt. Nachdem Nina Flik gesehen hat, nimmt sie ihn mit zu einer persönlichen Führung durch die Schule und überlässt dich und die anderen dem Schicksal. Du kannst in der Stadt umherwandern, oder dich zu den Schlafräumen begeben.

Der zweite Tag

Treffe Flik außen vor den Schlafräumen, er möchte, dass du ein Auge auf Shin hältst, er nach seiner Meinung der Schlüssel zum Auffinden von Teresa ist. Bevor du ihn nach mehr Details fragen kannst, verschwindet er, um Nina so zu entweichen. Begeben dich nach Süden zum Hotel, dort siehst du, dass es von Soldaten verbarrikadiert wurde. Du versteckst dich gerade noch rechtzeitig in den Büschen, als du Rowd entdeckst, der dem Hotelbesitzer vorwirft, Teresa zu verstecken, oder aber wenigstens zu wissen, wo sie sich aufhält. Shin erscheint rechtzeitig, um Rowd davon abzubringen das harmlose Ehepaar zu verletzen und verschwindet wieder. Du versuchst Shin zu folgen, aber er bewegt sich zu schnell und du verlierst ihn aus den Augen, bevor du die Akademie erreichst. Kehre zu den Schlafräumen zurück und bereite dich auf die Nacht vor. Nach dem Abendessen quetscht Nina Nanami aus, um mehr Informationen über Flik zu erhalten und erwähnt zum Schluss den Akademie-Geist.

Der dritte Tag

Halte nach Nina im Schatten vor dem Beurteilungsklassenzimmer im Akademie Gebäude Ausschau. Sie wiederruft die ganze Geschichte mit dem Geist, aber erwähnt, dass einige Leute seltsame Geräusche gehört und seltsame Dinge gesehen haben.

Draußen triffst du auf Flik und machst dich auf den Weg in die Stadt. Dort findest du Fitcher zusammengekauert in einer Gruppe von Menschen, die ihn als Verräter beschimpfen. Er fürchtet um sein Leben, besonders nachdem Flik eingreift. Als Flik sein Schwert zieht und die Menge dazu auffordert Fitcher sofort hinzurichten, rennen alle Menschen davon und du bleibst alleine mit dem vor Schreck gelähmten Informanten zurück. Fitcher berichtet, dass er noch immer keine Hinweise auf Teresas Verbleiben hat. Enttäuscht kehrst du zu den Schlafräumen der Akademie zurück.

In der Nacht

Nach einigen Querelen mit der liebeskranken Nina wird die Gruppe von einem seltsamen Geräusch geweckt. Du läufst hinaus, um nach dem Rechten zu schauen, und verfolgst daraufhin einen Schatten durch den gesamten Schlafrakt. Im Keller scheint der Schatten sich in Luft aufzulösen. Als du die dunkle Lichtquelle untersuchst, bemerkst du einen geheimen Tunnel, der zu den Gebäuden der Akademie führt. Am Ende des Tunnels erblickst du den mysteriösen Schatten erneut und bereitest dich darauf vor, ihn zu entlarven. Doch es stellt sich heraus, dass Flik der Schatten ist und gerade den Spuren von Shin folgt. Der Gang, in dem du dich befindest, endet in einer Sackgasse. Flik ist der Meinung, dass es in der Nähe einen anderen geheimen Schalter oder Mechanismus für eine Tür geben muss. Untersuche die Büste, damit sich die Tür zum Hinterhof öffnet.

Begebe dich nach Norden in den Wald, bis du zu einer Hütte gelangst, die versteckt im Unterholz liegt. Endlich, das Versteck von Teresa ist gefunden. Bevor du ihr begegnest, erscheint Shin und bedroht deine Gruppe. Doch Teresa verhindert, dass die Dinge außer Kontrolle geraten und Flik hat endlich die Gelegenheit, um ihre Hilfe zu bitten. Teresa lehnt ab und begründet die ablehnende Haltung mit dem möglichen Untergang von Greenhill. Danach drängst dich Shin dazu, diesen Ort wieder zu verlassen.

Der letzte Tag

Während deiner Vorbereitungen die Stadt zu verlassen, versammelt Rowd die Bewohner der Stadt und verspricht ihnen eine hohe Belohnung, wenn sie

Informationen über den Aufenthaltsort von Teresa weiterleiten. Um die ganze Angelegenheit noch zu verschlimmern, erscheint Joei auf der Bildfläche. Pirika und Nanami stürzen sofort auf ihn zu, während der Rest deiner Gruppe dazu gezwungen ist unauffällig im Hintergrund zu bleiben.

Rowd befiehlt die Gefangennahme deiner Truppe. Renne zurück in den Wald hinter der Akademie und versuche die Hütte von Teresa wiederzufinden, um sie zu warnen. Nina und Shin befinden sich schon bei Teresa in der Hütte, als du dort ankommst. Nachdem du die Situation beschrieben hast, entscheidet sich Teresa zur Aufgabe. Zurück in der Stadt steht Shin Teresa als Beschützer zur Seite, während sie sich auf den Weg zu Rowd macht. Verteidige dich und deine Freunde gegen die Soldaten, die ausgeschickt wurden, um euch zu töten und halte durch, bis Nina mit Verstärkung erscheint. Die Stadt stellt sich geschlossen hinter Teresa und gibt dir so die Möglichkeit, sie aus der Stadt zu bringen. Bei einem Zusammentreffen mit Rowd entscheidet sich Shin dazu, zurückzubleiben und zu kämpfen, so dass Teresa mit dir flüchten kann.

Die Flucht aus Greenhill

Bahne dir einen Weg durch den Wald, bis du zu seinem Ende gelangst. Zu diesem Zeitpunkt bist du ohnehin nur in der Lage etwas über die Hälfte des Waldes zu erkunden, der Rest bleibt dir verborgen, bis du in Level 6 erneut nach Greenhill aufbrechen musst. Kurz nachdem du aufgeatmet hast, in der Hoffnung den Highland-Soldaten entkommen zu sein, erscheint ein familiäres Gesicht auf der Bildfläche. Nach einer kurzen Unterhaltung mit vielen offenen Fragen, bittet dich Joei, die Waffen niederzulegen und den Kampf gegen die Highland-Armee, zu beenden. Als alles verloren scheint und du samt deiner Gruppe im Begriff steht entdeckt zu werden, lässt dich Joei vorbei. Er lügt im darauf folgenden Gespräch mit Seed und Culgan. Die beiden Generäle bekunden anschließend ihre Loyalität gegenüber Joei, der ein eleganter und freundlicher Anführer ist und kümmern sich im weiteren Verlauf um den heran nahenden Rowd.

Ritter in goldener Rüstung

Von Greenhill machst du dich auf den Weg zurück zu deinem Hauptquartier, in dem du Teresa sicher zurück in die Obhut von Shu übergibst. Die Freude kennt keine Grenze, als auch Shin und Nina unverseht in der Burg eintreffen.

Das nächste Mitglied der Allianz, dem man sich nähern möchte, ist das Ritterreich von Matilda, besonders jetzt, da es nach dem Fall von Muse und Greenhill von den Streitkräften der Highland-Armee umzingelt ist. Dir wird eine Audienz mit Lord Gorudo zugesagt, du musst dich nur noch auf den Weg

machen und auf einem geheimen Weg durch die Wälder von Greenhill nach Matilda gelangen. Miklotov, einer von Nanamis "goldigen" Rittern wartet am anderen Ende des Weges auf dich.

Keine Gegner oder Bosse sind auf diesem geheimen Weg zu finden, deshalb sollte diese Reise relativ unspektakulär vonstatten gehen. Auf dem Weg begegnest du zwei Personen, die du rekrutieren kannst und die deine Truppe wirklich verstärken. Viki erscheint durch einen missglückten Teleportationszauber am Ende des Waldweges, nachdem sie sich dir angeschlossen hat, kann sie dich ohne Mühen zu jedem Ort teleportieren, an dem du schon gewesen bist und der mit dir verbündet ist. Was nun Badeaux angeht, musst du sobald deine Burg Level 3 erreicht hat, hierher zurück kehren und einen deiner tierischen Kameraden mitbringen (Shiro oder eines der fliegenden Eichhörnchen), danach schließt er sich dir ohne Probleme an.

WEITES LAND

Das Treffen mit Gorudo

Auf der anderen Seite des Waldweges, triffst du auf Miklotov und seine Armee, die dich zur Burg Rockaxe führen. Dort wartet Gorudo auf dich, der sich während des gesamten Krieges noch nie eingemischt hat. Solange der Krieg sich nicht auf sein Machtgebiet ausdehnt, sieht er keinerlei Veranlassung, sich für eine Seite zu entscheiden. Camus bringt dich zu einem der Gästezimmer, um dort die Nacht zu verbringen.

Hauptkampf 5

Am nächsten Morgen bringt Miklotov alarmierende Neuigkeiten aus Muse. Es scheint, als wären viele Flüchtlinge auf dem Weg zur Grenze, mit der Highland-Armee dicht im Nacken. Gorudo erlaubt es Miklotov überraschender Weise, Truppen auszuschicken, die den Flüchtlingen helfen sollen.

Das Geschehen auf dem Schlachtfeld ist aber ganz anders. In diesem Kampf hast du nur die Kontrolle über deine Truppen, aber ihr Einsatz ist nicht empfehlenswert, ohne die Unterstützung der Ritter von Matilda, die du nicht besitzt. Gorudos Plan ist der, dass der Einsatz seiner Truppen solange zurückgehalten wird, bis die Flüchtlinge oder die Highland-Armee die Grenze erreichen. Miklotov wirft ein, dass die Highland-Soldaten diese unbewaffneten Flüchtlinge jagen, als wäre es ein Sport und das ist nicht zu vereinbaren mit dem Ritter Ehrenkodex. Doch Gorudo stellt sich taub und als sich die Highland-

Armee zurückzieht, nachdem sie die Flüchtlinge getötet haben, befiehlt er ebenfalls den Rückzug seiner Truppen.

Miklotovs Plan

Zurück in Rockaxe, wirst du Zeuge einer Unterhaltung zwischen Miklotov und Camu. In dieser legt Miklotov seinen Plan offen, nach Muse zu reisen und die Stadt zu infiltrieren, damit er endlich Gewissheit erlangt, ob die Gerüchte von menschlichen Opfern der Wahrheit entsprechen. Nachdem er davon gestürzt ist, fleht dich Camus an, etwas zu unternehmen oder aber seinen Freund auf seinem Weg in die feindliche Stadt zu begleiten. Du versprichst ihm zu helfen, machst dich an die Verfolgung von Miklotov und begibst dich schnell zur Grenze.

Die Beast-Run

Du kannst Miklotov an dem Muse-Matilda Checkpoint abfangen, er schließt sich deiner Gruppe an und die Wachen unter Camus Befehl lassen dich und die anderen durch. Begebe dich nach Muse, aus der Nähe kannst du seltsame Lichter beobachten, die von der Stadt ausgehen und eine seltsame wolfsähnliche Form bilden. Betrete die Stadt, um weitere Nachforschungen zu machen. Miklotov drückt sein Erstaunen über den Zustand der ziemlich verlassen wirkenden Stadt aus. Laufe ein wenig in den Straßen umher und wehre einige Angriffe der Highland-Soldaten ab, bis du mit einem Überlebenden zusammentrifft. Dieser Mann bricht zu deinen Füßen zusammen und murmelt etwas über den Tod seiner Familie durch das silberne Monster vor sich hin.

Der letzte Strohalm

Du kehrst mit Miklotov nach Rockaxe zurück, um dort über deine Reise einen Bericht abzulegen. Miklotov bedrängt Gorudo und bittet um den Befehl, mit einigen Truppen nach Muse aufzubrechen und die Stadt zu besetzen, damit man die Bewohner retten kann. Doch Gorudo lässt sich nicht darauf ein, woraufhin Miklotov seinen Frust zum Ausdruck bringt. Als Camus herein kommt, befiehlt Gorudo die Festnahme von Miklotov, ist aber dann sehr überrascht, als Camus sich seinem Befehl widersetzt und zurücktritt. Die Armeen hinter Camus und Miklotov stehen treu zu ihren Befehlshabern und alle zusammen bitten dich um Erlaubnis, sich deiner Rebellen Armee anschließen zu dürfen.

Radat

Shu ist tief betroffen von Gorudos Sturheit, freut sich aber dennoch sehr über die neuen Rekruten. Nach einer Verschnaufpause, in der heraus kommt, dass Shus

ärgerster Rivale Leon Silverburg zur Highland-Armee übergelaufen ist und dort den Posten des Strategen bekleidet, treffen Neuigkeiten aus Radat ein. Die Stadt wurde von der Division um General Kiba eingenommen und befindet sich nun auch unter der Kontrolle der Highland-Armee. Shu schickt dich und Victor auf den Weg, dort nach dem Rechten zu schauen. Begebe dich nach Radat und du stellst fest, dass alle Berichte der Wahrheit entsprochen haben. Als du die Stadt betrittst, entdeckst du Klaus, der gerade zu einigen Leuten spricht. Er sieht dich und teilt dir mit, dass eine Hochzeit zwischen Joei und der Prinzessin Jillia geplant ist. Mit dieser Nachricht im Gepäck machst du dich auf den Rückweg zum Hauptquartier.

Hauptkampf 6

Vor den Toren von Radat stehen sich die Armee der neuen Allianz und die Truppen von General Kiba gegenüber. Es ärgert Ridley über alle Maßen, dass die Truppen von Kentbold an der vordersten Linie stehen und er zieht seine Streitkräfte aus dem Kampf zurück, bevor du irgend etwas tun kannst. Ohne Ridleys Hilfe sind deine Truppen nicht in der Lage aufzutumpfen, besonders da auf der anderen Seite auch noch Verstärkung von Rowd eintrifft. Du bist zum Rückzug gezwungen, denn du kannst diesen Kampf nicht gewinnen.

Der Tod von König Agares

Zurück in Highland laufen die Vorbereitungen zur Hochzeit von Joei auf Hochtouren. Nachdem Agares bestätigt, dass seine Tochter von der bevorstehenden Hochzeit ganz begeistert ist, beginnt die Zeremonie, in der Joei zum Ritter geschlagen wird. Als Agares sein Glas auf Joei erhebt, wird er durch eine Mischung von Gift und Gegengift getötet. Luca übernimmt die Verantwortung für den Mord und fühlt sich in seiner Genialität bestätigt.

Hauptkampf 7

Die Highland-Armee ist wieder auf dem Vormarsch, diesmal nähert sie sich deinem Hauptquartier von South Window aus. Dein Plan sieht vor, mit deiner Einheit die Truppen um General Kiba zu ködern, bis die Verstärkung eintrifft und man in der Lage sein wird den General zu umzingeln. Deine Aufgabe besteht in diesem Kampf darin, den General Kiba zu besiegen.

Du hast die alleinige Kontrolle in dem Kampf. Halte deine Einheit ruhig, bis Kiba sich nähert, der Rest deiner Armee erscheint und Kiba umzingelt werden kann. Rechne schon einmal damit, dass Ridley und seine Armee ein paar

Runden später zurückkehren und sich wieder in deine Reihen eingliedern. Schalte so viele gegnerische Truppe aus wie möglich, aber lasse dich nicht von deinem Hauptziel abbringen, nämlich Kibas Einheit gefangen zu nehmen. Hebe dir den Gebrauch der Feuerspeere auf, bis sich Kiba in deiner Reichweite befindet. Wenn du es schaffst ihn zu verwunden, ziehen sich die Highland-Truppen zurück und überlassen Kiba seinem Schicksal. Er wird von selber kapitulieren.

Was nun?

Zurück im Hauptquartier musst du eine Entscheidung treffen, was mit den Gefangenen geschehen soll. Shu schlägt vor, ihr Leben zu schonen und eigentlich ist das eine sehr gute Idee, da sie zu den 108 Sternen gezählt werden. Wenn du nun die Gelegenheit bekommst, sie hinzurichten, achte darauf, dass du eine Hinrichtung jedes Mal ablehnst. Anfänglich stellen sich deine Gefangenen auf stur und sind sehr unkooperativ, aber als die Neuigkeit über den Mord an König Agares die Runde macht, ändern sie ihre Meinung. Kiba erkennt nun Lucas wahren Charakter und erklärt sich dazu bereit deiner Armee im Kampf gegen ihn beizustehen.

Die Suche nach zusätzlichen Verbündeten

Kibas Wissen über die Highland-Armee bestätigt alle Befürchtungen. Es ist unmöglich einen Angriff aller Divisionen der Highland-Armee zu überleben. Es ist an der Zeit, nach zusätzlichen Verbündeten zu suchen. Da ist es ein glücklicher Zufall, dass Sheena, der Sohn von Lepant, dem Präsidenten der Republik Toran zu diesem Zeitpunkt eine Zufluchtsstätte braucht. Als er in der Haupthalle erscheint, sind sich alle noch gar nicht so sicher, wie es weiter gehen soll. Viele, Freed Y eingeschlossen haben immer noch Albträume von dem Ex-Scarlet Moon Empire und der Gedanke gerade sie als Verbündete zu haben ist recht abwegig. Doch du hast gar keine andere Chance.

Freed Y begibt sich mit dir und Sheena auf die Reise, hauptsächlich um dir den Weg in die Republik Toran zu zeigen. Wähle den Rest deiner Gruppe aus und mache dich auf den Weg über South Window nach Radat. In Radat heuerst du ein Boot an und fährst damit nach Süden zu der kleinen Stadt Banner.

Der Banner Pass

Der Banner Pass bildet die Verbindung zwischen der Stadt Banner und der Republik Toran. Bahne dir deinen Weg durch die Wälder, dabei stößt du auf Tiger, Samurai und Amazonen, bis du ein großes Feld erreichst. Dort wirst du

von einem riesigen Wurm angegriffen, den du aber zu diesem Zeitpunkt mit deinen stärksten Angriffen und Zaubersprüchen innerhalb von zwei Runden erledigen solltest. Dieser Gegner greift einmal pro Runde an und benutzt dabei einen körperlichen All-Body-Angriff und einen Zauber, der auf Blitz basiert.

Am Ende des Passes befindet sich ein gut bewachtes Tor. Rede mit Varkas und mit Sheenas Einmischung lässt man dich passieren und bringt dich und deine Gruppe nach Gregminster, um dort einer Audienz bei President Lepant beizuwohnen. In Zukunft wirst du immer auf diese Art nach Gregminster geleitet, nur der Streit am Anfang entfällt.

Das Treffen mit Lepant

Freed Y fühlt sich zwar nicht so ganz wohl bei der Sache, immerhin zählt er diese Menschen zu seinen Feinden, aber insgesamt verläuft das Gespräch mit Präsident Lepant sehr gut. Lepant scheint ein wenig von dem Geist des Hero McDohl in dir zu erkennen und ist gewillt dir zu helfen. Sein Vorschlag besteht darin, dass er dir 5.000 Soldaten zur Verfügung stellt und einen General, der sie führt. Du darfst dir den General selbst aussuchen und hast die Wahl zwischen Valeria und dem Ninja Kasumi. Sheena berät dich bei deiner Entscheidung und gibt dir Einblicke in ihre Statistiken, aber die Auswahl liegt ganz bei dir. Valeria ist Anitas Rivale und generell ein sehr guter Soldat. Kasumi verfügt über die besseren Statistiken und einen zusätzlichen Bonus eines schnellen Einlasses in das Ninja Dorf Rökkaku.

Nachdem du deine Entscheidung getroffen hast, fragt dich Lepant, ob du gewillt bist, seinen Sohn mit dir zu nehmen. Er überreicht dir obendrein ein Geschenk in Form eines blinkenden Spiegels, der es dir erlaubt, von jedem Punkt auf der Weltkarte zu deiner Burg zurück teleportiert zu werden. In Verbindung mit den Fähigkeiten von Viki erlaubt dir das fast eine uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. Varkas bringt dich zurück zum Banner Pass und von dort aus kannst du dich auf den Weg zurück nach Banner machen, wo du bereits von Ridley erwartet wirst.

Rökkaku

Falls du dich für Kasumi entschieden hast, nimm den geheimen Weg nach Rökkaku und erstatte Lord Hanzo einen Besuch ab. Kasumi versucht ihn dazu zu überreden, die Allianz zu unterstützen. Hanzo beordert Mondo und Sasuke in dein Hauptquartier, damit sie dir behilflich sein können. Diese beiden Männer sind besonders in den folgenden Kämpfen eine wertvolle Unterstützung.

Der Plan

Apple und Ridley bringen dich auf dem schnellsten Weg zur Burg. Dort werden gerade Pläne geschmiedet, um Lucas neuesten Kampfpläne zu kontern. Mit der Hilfe von Leon Silverburg und den Truppen aus Harmonia plant Luca eine Großoffensive gegen die Armee der neuen Allianz. Die neue Verstärkung aus Toran hilft dir zwar dabei, deine Truppen zu verstärken, aber du bist den Truppen der Highland-Armee immer noch zahlenmäßig weit unterlegen. Im Kommandeurszelt enthüllt Leon Silverburg den Angriffsplan der Highland-Armee. Als die Neuigkeit über ihre Präsenz in Radat in deinem Hauptquartier eintrifft, wird Ridley ausgeschiedt, um ihre genaue Truppenstärke herauszufinden.

Hauptkampf 8

Bevor Ridley zur Burg zurückkehren kann, wird er aus dem Hinterhalt von der Highland-Armee überfallen. Falls du eine Einheit, die sich auf das Heilen spezialisiert hat, in der Nähe hast, kannst du eventuell verhindern, dass Ridley umzingelt und besiegt wird und du hast sogar eine kleine Chance den Kampf zu gewinnen. Doch im Großen und Ganzen stehen die Chancen schlecht, so dass es wahrscheinlicher ist, dass der Kampf mit der Gefangennahme von Ridley endet.

Der Gefangene

Falls du die Gefangennahme von Ridley nicht verhindern kannst, wird er zu Luca Blight gebracht, der ihn dazu bringen will, deine Armee zu verraten. Als er das ablehnt, wird er weggebracht. Zurück in der Burg schmiedet Shu einen Plan, um Luca gerade heraus anzugreifen, während Ridley zur selben Zeit gerettet wird. Von dir wird erwartet, dass du Luca direkt angreifst.

Hauptkampf 9

Der Kampf beginnt recht einfach. Deine Einheit zieht Lucas Truppe hinaus, damit deine Verstärkung sich um die Seiten herum postieren kann. Du hast einen ungeheuren Vorteil in diesem Kampf, denn um den Kampf zu beenden, musst du nur Luca verletzen. Ist er angeschlagen, wird er sich aus dem Kampfgeschehen heraus teleportieren, nachdem er mit einem letzten Zauberspruch deine gesamte Truppe geschwächt hat. Der Rückzug ist erneut deine einzige Alternative.

Ein verwegener Plan

Shu ist überrascht von Lucas Stärke und scheint nicht so recht zu wissen, wie es weiter gehen soll. Beim Durchstreifen der Burg siehst du die Rückkehr von Ridley, der eine überraschende Sache mit sich bringt, einen Brief von Leon Silverburg, der Lucas Plan eines Überraschungsangriffes beinhaltet. Shu reagiert sofort und fängt an, seine eigene kleine Überraschung zu planen.

Shu plant einen persönlichen Angriff auf Luca, wenn dieser die Wälder in der Nähe der Burg durchquert. Er ruft dich, damit du drei Kampfgruppen bilden kannst, die von Flik, Viktor und dir selbst angeführt werden. Da Luca der gefährlichste Boss-Gegner des Spieles ist, solltest du dir beim Auswählen der drei Gruppen genügend Zeit lassen und alles für und wieder gegeneinander abwägen.

Im Idealfall benutzt du deine stärksten Verbündeten. Gruppiere sie so, dass sich sowohl Heiler, als auch starke Kämpfer in jeder Gruppe befinden. Zwei oder drei Heiler werden in jeder Gruppe gebraucht werden und auch Wasser- oder Flowing-Runen sowie Wiederbelebungsrunden sind fast unerlässlich in dem Kampf, der vor dir liegt. Stelle die Heiler und die Personen, die Magie benutzen in die hintersten Reihen, wo sie etwas sicherer sind. In die vorderen Reihen stellst du deine stärksten Kämpfer und achte darauf, dass alle Waffen geschärft, die Rüstung und die Ausrüstung auf dem neuesten Stand ist und dass die Runen eingesetzt wurden. Weiterhin solltest du auch die Kraft eines gemeinsamen Angriffes in Erwägung ziehen, wenn du die Gruppen bildest, denn diese Angriffe können genauso effektiv wie Zaubenangriffe sein.

Luca Blight ist enorm stark und sehr schnell. Er greift drei Mal pro Runde an und seine körperlichen Angriffe sind hart und treffen eine Person drei Mal hintereinander. Seine Zaubenangriffe dagegen, die immer eine Reihe oder einen Teil der Gruppe treffen, sind noch schlimmer. Du wirst deine Zeit damit verbringen, ihn anzugreifen und deine Gruppe zu heilen. Vergesse nicht Zaubersprüche wie Protection Mist oder Silent Lake zusätzlich zu den Heilzaubern zu verwenden. Luca ist nicht sehr anfällig für Zauber jeglicher Art, versuche trotzdem ihn immer wieder mit den stärksten Angriffen und Zaubersprüchen anzugreifen und zu treffen. Er verfügt über 6.500 HP, du brauchst also jede Hilfe, die du bekommen kannst.

Wenn Fliks Gruppe ihm genügend Schaden zugefügt hat, wird Luca versuchen in eine Richtung zu fliehen, dabei rennt er genau in Viktor und seine Gruppe hinein. Nachdem dann auch Viktor seinen Teil zu dem Kampf beigetragen hat, liegt es in deinen Händen den Kampf siegreich zu beenden. Gewinnst du, geht es normal in Sielgeschehen weiter, verlierst du aber diesen Kampf, heißt es für

dich erst einmal "Game Over". Hoffentlich hast du deinen Spielstand vor diesem Kampf gespeichert.

Das Duell

Obwohl du es geschafft hast, Luca Blight zu besiegen, ist er trotzdem noch in der Lage aufzustehen und zu fliehen. Du verfolgst ihn, aber erst nachdem du dich vollständig geheilt hast, um keine unnötigen Risiken einzugehen. Die Brillanz von Shus Plan kommt zum Vorschein, als sich Luca auf der Flucht von einem schimmernden Amulett ablenken lässt. Er öffnet das Amulett, auf diese Weise können die Glühwürmchen heraus fliegen und erhellen das Gebiet so lange, bis die Schützen der Allianz eintreffen und ihn ins Visier nehmen.

Bei deiner Ankunft ist Luca immer noch fit genug, dich zu einem Duell herauszufordern. Die Chancen stehen nicht allzu schlecht für dich, falls du nicht vergessen hast, dich nach dem letzten Kampf vollständig zu heilen. Luca seinerseits hat nicht mehr sehr viel Energie auf seiner Anzeige übrig, also besteht die Gefahr, dass sein erster Angriff ein Wild Attack sein wird. Achte auf Anzeichen dafür in seiner Sprache und reagiere dementsprechend. Nach dem letzten Kampf, wirkt das Duell wie ein Waldspaziergang.

Eine Hochzeit und ein Waffenstillstand

Nach dem Kampf mit Luca brichst du vor Erschöpfung zusammen. Zur gleichen Zeit findet in Highland eine Hochzeit statt. Joei Atreides wird Joei Blight, der König von Highland. Nachdem du dich von den Strapazen des Kampfes erholt hast, streifst du mit Nanami durch die Gegend. In Kuskus trifft ihr auf Culgan, der die Allianz einlädt, zur Unterzeichnung des Waffenstillstandes zu kommen, der von König Joei in Joston Hill in Muse geschlossen wird. Teresa, Nanami, Chaco und du, ihr macht euch auf den Weg dorthin, Shu befiehlt Viktor und Flik euch zu begleiten und zu beschützen.

In Muse verschwindet Chaco, während sich der Rest deiner Gruppe zum Joston Hill Begibt, um der Unterzeichnung beizuwohnen. Dort ermahnt dich Joei dazu, die Allianz zur Aufgabe zu bringen. Falls sie sich nicht dazu bereit erklären, will Joei durch seine Truppen hinter ihm, jedem eine Demonstration seiner Macht zeigen. Bevor du etwas darauf erwidern kannst, erreichen Viktor und Pirika die Gruppe und Joei wird von der Pirikas Stimme abgelenkt, die das erste Mal nach dem Vorfall mit Luca wieder spricht. Deine Gruppe entkommt mit weiterer Hilfe von Chaco, der zurückbleibt, um die Tore zu öffnen und dann erst zu der Burg zurückkehrt.

NECLORD

Das Hero McDohl Abenteuer

Entscheidest du dich dazu, den letzten Speicherstand aus dem ersten Suikoden zu laden, bekommst du die Möglichkeit den Helden dieses Spieles zu rekrutieren. Die gespeicherten Daten müssen allerdings alle 108 Sterne beinhalten und sind nur gültig, wenn sie am letzten möglichen Speicherpunkt gespeichert wurden. Falls dein gespeichertes Spiel nicht diese Kriterien erfüllt, wird es erst gar nicht angenommen und erkannt.

Nachdem du Luca Blight besiegt hast, kehrst du nach Banner zurück und sprichst dort mit Ko, dem Jungen, der den Helden des letzten Spieles über alle Maßen verehrt. Er erzählt dir von einem mysteriösen McDohl Doppelgänger, der am Pier sein Unwesen treibt. Am Pier angekommen, entdeckst du nur Geronimo, der den Weg bewacht. Du begibst dich zurück zu Ko und er bietet dir an, Geronimo abzulenken, in dem er um Hilfe ruft. Der Plan klappt und du stehst Hero McDohl bald Auge in Auge gegenüber.

Nach einer kurzen Unterhaltung macht die Neuigkeit die Runde, dass Ko von Berg Banditen entführt wurde. Du und auch der andere Hero entscheiden sich dazu, ihm zu folgen und ihn gemeinsam zu befreien. Begebe dich zum Banner Pass, dort triffst du am Speicherpunkt auf die gemeinen Banditen. Doch diese sind nicht das einzige Problem, auf dem Weg zu Ko. Denn sobald deine Identität und die des anderen Hero offen liegt, beschließen sich die Banditen zurückzuziehen. Der Anführer erklärt dir noch, dass man Ko im Wald nach einem Angriff eines riesigen Monsters zurückgelassen habe.

Du findest Ko, der auf dem Weg liegt an der selben Stelle, an der du gegen den Wurm gekämpft hast. Doch bevor du Zeit dazu hast, Ko genauer zu untersuchen, erscheint ein weiterer Wurm, den du aber innerhalb einer Runde erledigen kannst. Achte darauf, dass du nicht zu viele mächtige Runensprüche benutzt, das wäre Verschwendung, denn so stark ist dieser Wurm nicht. Ist der Wurm erledigt, transformiert er sich in eine riesige giftige Motte.

Dieser Boss-Gegner ein ziemlicher Brocken, besonders, falls du deine besten Heiler zu Hause gelassen hast. Dein Gegner verfügt über drei Hauptangriffsarten, nämlich einem körperlichen Angriff, der gegen eine Person gerichtet ist und diese in die Luft schleudert und sie dann unsanft wieder fallen lässt. Dann wäre da noch ein Angriff, der auf Donner basiert und mit Blitz und Donner die gesamte Gruppe trifft und als dritte Angriffsart einen Angriff, der auf Gift basiert und einen gelben giftigen Nebel über die Gruppe legt, der sowohl normalen Schaden anrichtet, als auch die Mitglieder der Gruppe vergiftet.

Der Wurm kann zwei Mal pro Runde angreifen, wobei jeder der Angriffe 100-

130 HP Schaden anrichten kann. Das bedeutet, solange du dich nicht heilen kannst, wirst du in diesem Kampf nicht lange überleben. Doch mache dir keine allzu großen Sorgen, wenn deine Gruppe vor der Motte das Zeitliche segnet, denn nach einer kurzen Sequenz kombinieren beide Helden die Stärke ihrer Runen miteinander und schaffen es auf diese Weise die Motte endgültig zu vernichten. Leider wurde Ko stark vergiftet und benötigt so schnell wie möglich ärztliche Hilfe. Hero McDohl und Geronimo schlagen vor, ihn zu Dr. Luikan nach Gregminster zu bringen.

Dr. Lukian heilt den Jungen, doch bevor du dich deinen restlichen Aufgaben widmen kannst, erscheint President Lepant und übergibt den Titel "President" an den rechtmäßigen Besitzer, Hero McDohl. Nachdem dieser im wahrsten Sinne des Wortes vor der Verantwortung davon gelaufen ist, begibt sich deine Gruppe in die Innenstadt von Gregminster, wo sie von Heros Freunden aus dem Originalspiel begrüßt werden. Ruhe dich ein wenig aus, bevor du dich auf den Rückweg zur Burg machst und unterwegs Ko mitnimmst.

Geronimo und McDohl begleiten dich bis nach Banner. Wenn du dich dazu entscheidest Hero McDohl für eine Aufgabe zu rekrutieren, kannst du ihn immer in Gregminster besuchen und um seine Hilfe bitten. Für diejenigen, die das Mini-Kochspiel spielen, eine kleine Information, Geronimo besitzt das Rezept für den Spezial Stew.

Zurück zur eigentlichen Geschichte

Die Geschehnisse in Muse haben alle ziemlich mitgenommen, besonders Nanami geht es schlecht, da sie nicht verstehen und verzeihen kann, dass Shu Pirika als Köder benutzt hat. Shu warnt sie und teilt ihr zugleich mit, dass er gewillt ist jeden zu opfern, nur um dich zu retten. Gerade als du die Burg verlassen willst, erscheint ein Bandit namens Koyu, der dich um Hilfe anfleht. Im Hauptraum erklärt er dir, dass sein Dorf Lampdragon und ein Grossteil der Region Tinto von Zombies überrannt wurde. Für ihn ist es nicht klar erkennbar, ob Highland hinter dieser Heimsuchung steckt, aber Viktor scheint zu spüren, dass die Vorgänge Neclords Handschrift tragen. Er drängt dich, dort nach dem Rechten zu sehen.

Der Berg Pass

Wähle eine Gruppe, die dich begleitet und begeben dich zuerst nach Drakemouth, das sich südlich von Kobold befindet. Der Eingang zum Bergpass, der in die Tinto Region führt ist abgeriegelt, aber Koyu schafft es die Wache, einen alten Freund zu überreden, ein Auge zu zudrücken. Renne über diesen Pass und halte

dich an der Kreuzung in Richtung Norden. Folge den Anweisungen von Koyo, denn er kennt den Weg.

Oben auf dem Pass triffst du auf Koyus Bruder und seine Freunde. Sie erzählen, dass die Zombies Lampdragon angegriffen haben und die Banditen sich dazu gezwungen sahen, das Dorf zu zerstören und die Brücke zu verbrennen, die zum Dorf führt. Hier gibt es also für dich nichts mehr zu tun, deshalb machst du dich auf den Weg nach Tinto, dem vermeintlich nächsten Ziel der Zombie Angriffe. Da du sowieso die Unterstützung von Tinto gut gebrauchen könntest im Kampf gegen Highland, ist dies eine gute Gelegenheit, die Stadt und ihre Anführer zu beeindrucken. Gehe zurück zu der Abzweigung und wähle diesmal den Weg nach Westen. Der Weg führt dich zu dem Dorf Tigermouth, das dem Dorf Drakemouth verblüffend ähnlich ist.

Lord Gustav und der Neclord

Das Fehlen der Wachen am Eingang von Tigermouth beunruhigt Koyo, der darauf besteht, dass sich die Truppe nach Norden in Richtung Tinto begibt. Verlasse das Dorf im Westen und folge der Straße um die Berge zu der Industriestadt Tito.

Lord Gustavs Haus befindet sich in der Mitte der Stadt. Laufe die Treppen neben dem Haus des Schmiedes entlang und du kommst direkt zur Vordertür. Innen begrüßt dich Gustav und gibt zu, dass er die Hilfe deiner Armee als Verstärkung gut gebrauchen kann, um Neclords Bande entgegenzutreten. Koyu macht sich auf die Suche nach Seinem Bruder und seiner Schwester, die auf eigene Faust aus Lampdragon geflohen sind. Danach bittet Gustav Marlowe darum, dir und deiner Gruppe die Schlafräume oben zu zeigen.

Der Neclord erscheint

Am nächsten Tag erscheint Ridley mit einigen Truppen zur Unterstützung genau zu dem Zeitpunkt, an dem Lilley die Tochter von Lord Gustav die Ankunft von Monstern in der Stadt verkündet. Du begibst dich schnell zum Eingang der Stadt, wo schon der Neclord wartet. Doch anstatt Highland zu helfen ist der Neclord hauptsächlich daran interessiert, Tinto in sein persönliches Königreich umzuwandeln. Er verlangt von den Bewohnern, die Stadt sofort zu verlassen oder prophezeit ihnen ein Leben als Zombies.

Zurück im Haus von Lord Gustav erreichen noch mehr Truppen, die von Jess, dem handelnden Bürgermeister von Muse geführt werden die Stadt. Als dieser dich und Nanami erblickt, beschuldigt er dich sofort des Mordes an Lady Annabelle. Ungeachtet deiner Versuche ihm die Wahrheit mitzuteilen, weigert er sich zu zuhören und stürzt hinaus.

Zeit der Entscheidung

Speichere zunächst einmal deinen Spielstand, denn du musst nun eine Entscheidung fällen, die den gesamten Spielablauf beeinflussen wird. Entweder du rennst mit Nanami davon oder du bleibst und kämpfst an der Seite deiner Freunde.

Nach einigen Diskussionen über den Kampf am nächsten Tag, ist es an der Zeit schlafen zu gehen. Lilley wartet außen vor dem Besprechungszimmer auf ihren Vater, ein Gespräch mit ihr scheint Nanami aufgeregt zu haben, die immer noch traurig ist wegen der Sache mit Pirika. Oben versuchst du etwas Schlaf zu finden, wirst aber durch das Erscheinen von Leknaat gestört, der dich davor warnt, dass der Tag, an dem du gegen Joei antreten musst nahe ist.

Du findest daraufhin keinen Schlaf und streifst durch die Gänge, dort triffst du auf Nanami, der es ähnlich geht. Rede mit ihr, damit sie dir einige Hinweise gibt, was sie bedrückt. Nanami drückt sich nicht sehr klar aus, aber das kann sich ändern, je nachdem, wie du mit ihr sprichst. Wenn du deinen Standpunkt vertrittst, dass du hier gebraucht wirst und voll und ganz hinter der Armee der neuen Allianz stehst, wird sie noch nicht einmal daran denken alles zurückzulassen. Doch wenn du ihr auch nur einmal in der Unterhaltung entgegen kommst, wird sie dich fragen, ob du es nicht in Erwägung ziehen würdest, mit ihr davon zu laufen und eine Ort zu suchen, an dem es keinen Krieg gibt. Entscheide dich dazu zu bleiben und zu kämpfen.

Hast du dich dazu entschlossen zu bleiben und zu kämpfen, vergisst Nanami die ganze Sache. Nach dieser Entscheidung kannst du endlich zurück ins Bett gehen und versuchen etwas Schlaf zu finden. Am nächsten Morgen wachst du durch die Neuigkeiten, dass Jess sich dazu entschlossen hat mit samt seinen Truppen den Neclord anzugreifen. Dabei stützt er sich auf Informationen, die er von einem Spion erhalten hat. Die anderen Generäle sind besorgt über das Risiko, das ein solcher Angriff birgt, schaffen es aber nicht Jess davon abzubringen. Klaus berichtet, dass bei einer Niederlage von Jess, dem Neclord 5.000 neue Männer zur Verfügung stehen.

Die Truppen verlassen Tinto und überlassen es dir alleine die Stadt Tinto zu beschützen. Laufe zu dem Eingang der Tinto Mine, die sich bei Gustavs Haus befindet, dort wirst du Zeuge einer Unterhaltung zwischen den Minenarbeitern, die sich über einen Tunneleinsturz unterhalten, von dem niemand zurückgekehrt ist. Könnte dies ein Hinweis auf den richtigen Aufenthaltsort des Neclord sein?

Du begibst dich zusammen mit Nanami in die Mine hinein, um dort nach dem Rechten zu sehen. Du triffst erneut mit dem Neclord zusammen, der, nachdem er dich über die wahre Natur von dem Spion aufgeklärt hat, angreift. Wieder

einmal, ohne die unterstützende Kraft des Star Dragon-Schwertes ist der Neclord unverwundbar und immun gegen Angriffe aller Art. Der Kampf dauert nur einige Runden, bevor der Neclord aufhört zu kämpfen. Er ist der Meinung, dass dein Blut die Krönung seiner 100 Opfer wäre, die er seiner Rune geopfert hat. Doch die Bright Shield-Rune beschützt dich erneut. Als du die Mine verlässt, stellst du fest, dass es in der gesamten Stadt nur so von Zombies wimmelt. Du versuchst mit Nanami zu entkommen, aber durch den Gebrauch deiner Rune brichst du zusammen, so dass Nanami dich aus der Stadt tragen muss.

Du erwachst einige Tage später in der Stadt Crom, dir wird mitgeteilt, dass Tinto nun unter der Herrschaft des Neclord steht. Um das ganze noch zu verschlimmern, wurde Lilley seit dem nicht mehr gesehen. Begebe dich nach unten, wo Leona gerade deine Truppe versorgt. Auf dem Weg aus der Stadt triffst du auf Kahn, der dem Neclord hierher gefolgt ist und plant ihn bald zu beseitigen. Er erwähnt, dass er die Person gefunden hat, die dabei helfen kann die Kraft und Macht des Neclords zu versiegeln. Weiterhin erzählt er, dass sich diese Person zur Zeit in Tigermouth befindet. Wähle deine Gruppenmitglieder aus und mache dich zusammen mit Kahn und Viktor auf den Weg nach Tigermouth, um dort die mysteriöse Person zu treffen.

In Tigermouth findest du heraus, dass es sich bei der blassen Frau aus dem Hotel, welche die ganze Zeit schläft um die Person handelt, die dir und deiner Gruppe bei dem Kampf gegen den Neclord helfen soll. Zu diesem Zeitpunkt hat jemand es gewagt sie zu wecken und darüber ist sie nicht sonderlich erfreut, besonders weil die Bewohner ihr die Schuld an den Zombie Vorfällen geben. Kahn erkennt die Frau und auch das Star Dragon-Schwert wieder. Die Frau ist selbst ein Vampir, der sich auf der Suche nach dem Neclord befindet, um die Mond-Rune zurückzubekommen, die er ihr gestohlen hat. Sie schließt sich deiner Gruppe erst dann an, wenn du sie besiegt hast.

Sierra greift mit einer Auswahl verschiedener körperlicher und magischer Angriffe an, die aber durchaus zu überleben sind. Ist sie besiegt, schließt sie sich dir an und kehrt mit dir und deiner Gruppe nach Crom zurück. Dort findest du heraus, dass Lo Wen und Lilley vom Neclord gefangen genommen wurden und sich nun in Tinto befinden. Der einzige Weg führt durch die Mine von Tinto, also machst du dich auf den Weg.

Die Mine

Beide Wege führen zur Mine und einen eventuellen Zusammentreffen mit dem Neclord. Solange du dich nicht dazu entschieden hast, einfach zu verschwinden, befindest du dich nun in Crom und bereitest zusammen mit Viktor, Sierra und

Kahn die Reise zur Mine von Tinto vor. Die Mine ist eine verwirrende Höhle, die viele Sackgassen, schlüpfrige Rampen und einige Untote beinhaltet.

In der Nähe der Kreuzung befindet sich eine große Höhle und Sierra drängt Viktor dazu, die Gruppe nach innen zu führen. Sobald du die Kammer betreten hast, erbebt die Erde und Neclords Haustier der Stein Golem kriecht aus dem Boden auf dich zu. Obwohl dieser Boss-Gegner groß und massiv ist, ist er nicht allzu schwer zu erledigen.

Der Stein Golem ist schwach gegenüber Blitz, also solltest du diese Schwäche zu deinem Vorteil nutzen. Dieser Kampf eignet sich auch gut dazu, die Schriftrollen zu gebrauchen, die du auf deinen Reisen gesammelt hast. Darüber hinaus, solltest du darauf achten, dass du sowenig Magie wie möglich anwendest, da du nach dem Kampf keine Chance mehr erhältst zurück zum Hotel zu laufen und dich dort zu heilen und auszuruhen. Der Stein Golem kann nur einmal pro Runde angreifen, dadurch ist es leichter für dich Heilstrategien zu entwickeln. Ist der Stein Golem besiegt, verschwindet er im Boden und du kannst weiter in Richtung Tinto laufen. Der Neclord befindet sich in der Kirche der Stadt, heile dich und betrete anschließend das heilige Haus.

Der finale Kampf gegen den Neclord

Innen in der Haupthalle beschäftigt Viktor mit dem Star Dragon-Schwert den Neclord, während Sierra und Kahn ihre Zaubersprüche aufsagen. Sobald das Siegel sich auf dem Boden neben ihm befindet, versagt sein spezieller Schutz und du kannst endlich angreifen.

Der Neclord ist ein starker Gegner. Er greift zwei Mal pro Runde an und unterlegt seine körperlichen Angriffe mit zwei hochklassigen Zauberangriffen. Sein Strahlenangriff hat eine 70 % Chance sein Ziel sofort zu töten und der andere Angriff schleudert Blitze auf die gesamte Truppe. Benutze die stärksten Zauberangriffe, die dir zur Verfügung stehen und achte darauf, dass du deine Gruppe fortwährend heilst. Der Neclord ist schwach gegenüber Holy, dafür aber überhaupt nicht anfällig für Feuer, Erde und Dunkelheit, wähle deine Zaubersprüche also mit Bedacht. Hast du den Neclord besiegt, erhält Sierra ihre Mond-Rune zurück und Viktor führt mit seinem Star Dragon-Schwert den finalen Schlag durch.

Nachdem der Neclord keine Gefahr mehr darstellt und Lilley zusammen mit Lo Wen zu ihren Familien zurück gebracht wurden kehrt das Leben in Tinto langsam zurück zur Normalität. Lord Gustav verspricht dir seine Streitkräfte in deine Armee einzugliedern und sogar Jess ändert seine Meinung und bittet dich, seine Hilfe anzunehmen.

Der Gegenangriff

Nach deiner Rückkehr aus Tinto, denkt sich Shu, dass es nun an der Zeit ist, eigene Angriffe mit der Armee der neuen Allianz durchzuführen und sich nicht nur auf die Verteidigung zu konzentrieren. Das erste Ziel der Armee ist Greenhill. Shu befiehlt dir zu Bett zu gehen, dort wartet eine Überraschung auf dich. Eine Frau namens Lucia fordert dich zu einem Duell heraus. Schlage sie und Viktor, Flik und Shu erscheinen rechtzeitig, um sie zu verhaften. Ob du dich nun dazu entschlossen hast, sie einzusperren oder nicht, am nächsten Morgen ist sie in jedem Falle verschwunden.

Am nächsten Tag bereitet Shu die Truppen auf die Greenhill Mission vor. Er entscheidet sich dafür, Kiba und Ridley nach Greenhill zuschicken, um gegen Yuber anzutreten, während Viktor und Hauser der Verstärkung der Highland-Armee, die aus Muse kommt annehmen sollen. Apple kontrolliert den Informationsaustausch und macht ihre Arbeit von der Burg aus. Du darfst dir aussuchen, an welchem der drei Schauplätze du gerne eingreifen würdest.

Hauptkampf 10

Der Kampf beginnt damit, dass sich deine Streitkräfte (Viktor, Flik, Hauser, Teresa, du und zwei weitere) gegenüber von Joei und drei Highland-Unterstützungseinheiten in einer Reihe aufstellen. Die Unterhaltung zu Beginn gibt dir den Hinweis auf das baldige Erscheinen von Culgan und Seed. Nach ungefähr drei Runden des Kampfes erscheinen die Truppen von Seed und Culgans Einheiten greifen ein, wenn Joei sich ungefähr bei der fünften Runde aus dem Kampf verabschiedet. Am Ende des nächsten Zuges ziehen sich die Truppen von Seed aus dem Kampf zurück und es sollte dir leichtfallen Culgan und seine Männer zu besiegen. Erwarte, dass er sich kurz danach ergibt.

Das Geheimnis des Erfolges in diesem Kampf liegt in der Stärke deiner eigenen Truppen. Mit fünf deiner Truppen, die konstant bleiben kannst du den Inhalt deiner Truppen zu deinem Vorteil verändern. Achte außerdem darauf, dass eine Truppe die Feuerspeere bei sich trägt und eine andere die Heilfähigkeit von Huan besitzt.

Der Wald bei Greenhill

Alle drei Kämpfe enden damit, dass du dich mit Klaus, Kiba, Teresa und Shin vor Greenhill triffst. Obwohl Kiba mit seinem Angriff Erfolg hatte, gehört Greenhill immer noch zu Highland. Teresa schlägt vor, dass du die Stadt infiltrierst, in dem du den geheimen Weg durch den Wald benutzt. Mit ihrer Führung kannst du den

Wald bei Greenhill von der Rückseite her betreten.

Auf dem Weg durch den Wald zur Stadt wird deine Gruppe von Lucia und ihrer kleinen Truppe überrascht. Zornig über den Mord an ihrem Vater durch die Hand von Gorudo und Teresas Vater hat sie Rache gegen Greenhill und die Allianz geschworen. Sie greift an und es stellt sich heraus, dass sie eine geübte Kämpferin ist, die dir aber in keinem Fall gefährlich werden kann. Sie greift zwei Mal pro Runde an und scheint ihren Whip Angriff ihrem Feuerzauber vorzuziehen.

Nach dem Kampf versucht Teresa sie zu beruhigen, in dem sie verspricht der Sache auf den Grund zu gehen, auch wenn das bedeuten sollte, dass der Name ihrer Familie in dem Schmutz gezogen wird. Lucia zeigt sich nicht davon beeindruckt, lässt aber dennoch die Gruppe an ihr vorbei ziehen. Bei deiner Ankunft in Greenhill hast du die Gelegenheit, deinen Spielstand zu speichern und dich auszuruhen, bevor du dich Yuber stellst. Yuber ist von deiner Rune wenig beeindruckt und ruft einen Knochen Drachen, um dich herauszufordern. Dieser Boss-Gegner ist der stärkste, dem du bis jetzt begegnet bist. Es erfordert viel Geschick ihn zu schlagen, denn die einzigen Vorteile, die du hast, sind die, dass er schwach gegenüber Holy, Wind und den Zauber des Bright Shield ist und nur einmal pro Runde angreift.

Achte darauf, dass du möglichst viele gute Kämpfer an deiner Site hast und natürlich auch einige gute Heiler. Ein Defensiv Zauber ist sehr effektiv gegen diesen Gegner, also benutze ihn gleich zu Beginn des Kampfes. Hast du das Monster von Yuber besiegt, fliehen die Highland-Soldaten aus Greenhill und die Stadtbewohner feiern ein Freudenfest. Dann erreicht Fitcher die Stadt und beruft dich zurück zur Burg, in der man gerade die letzte Aktion von Joei diskutiert.

Der Fall von Matilda

Neuigkeiten erreichen dich, dass nun auch Matilda von Highland-Truppen übernommen wurde, was das bizarre Verhalten erklärt, das Joei in deinem letztem Kampf an den Tag gelegt hat. Shu schlägt vor, als nächstes nach Muse zu gehen. Vorher jedoch begibst du dich zurück nach Greenhill und stellst dort Truppen auf. Nachdem du die Schlafräume zu vorübergehenden Baracken umgewandelt hast, begibst du dich mit Nanami nach draußen. Dort entdeckst du Lucia, die gerade in einem der Akademie Gebäude verschwindet. Du folgst ihr durch die geheime Tür in den Wald hinein, in dem Joei auf dich wartet, um mit dir zu sprechen. Er bittet dich erneut, den Kampf zu beenden, aber du weißt genau, dass du dazu nicht in der Lage bist. Beide Runen leuchten gleichzeitig, als wären wenigstens sie sich einig. Anschließend kehrst du zu den Schlafräumen zurück und bereitest dich auf den nächsten Kampf vor.

Hauptkampf 11

Das Ziel des Kampfes ist es, Matilda wieder zu übernehmen, in dem du eine deiner Einheiten in die Stadt selbst hinein bewegst. In diesem Kampf leisten die Truppen von Highland keinen allzu großen Widerstand, daher wird es für dich relativ einfach sein, diese Einheit in die Stadt zu bringen und so Muse zurück zu erobern. Behalte in dem Kampf auch Lucia und ihre Truppe im Auge, während du deine schnelleren Einheiten um sie herum in Richtung Muse positionierst. Der Kampf ist gewonnen, wenn du entweder alle Gegner ausgeschaltet hast, oder wenn du es schaffst nach Muse zu gelangen.

Die goldenen Wölfe

Deine Berater machen sich Sorgen darüber, dass dieser Sieg zu leicht war und mahnen dich zur Vorsicht, als du und Viktor aufbrechen, um in die scheinbar verlassen Stadt zu gehen. Als du dich mit deiner Gruppe der Stadthalle näherst, erblickst du einige Soldaten, die aus der Tür gerannt kommen. Du schaust nach dem Rechten und wirst daraufhin von einem großen goldenen Wolf angegriffen. Dieser Gegner ist stark gegen jeglichen Zauber, verfügt aber über relativ wenige HP (nur 3.500 HP). Besiege den Wolf, in dem du deine gesamten Kräfte nutzt und verlasse anschließend die Stadthalle.

Außen entdeckst du drei weitere dieser Monster, die gerade deine Soldaten verspeisen. Renne an ihnen vorbei zu dem Vordort, an dem Apple und die anderen bereits auf dich und deinen Bericht warten. Luc erklärt, dass diese Wölfe Teil der Beast-Rune sind, die von der Blight Familie zerstört wurde und die Bewohner von Muse nun dafür büßen müssen. Bevor du reagieren kannst, erhältst du Neuigkeiten darüber, dass sich die Highland-Armee nähert. Apple erkennt die Falle und sorgt dafür, dass ihr alle sicher zurück zum Hauptquartier gelangt.

DAS ENDE Der Wendepunkt

Nach dem Debakel in Muse kehrst du zur Burg zurück, um dich dort zu erholen und neu zu formieren. Begebe dich zu Shus Raum, in dem du unbemerkt einer Unterhaltung zwischen Kiba und Shu beiwohnt. Shus neueste Idee beinhaltet, dass Kiba mit seinen Männern zu der alten Söldner Festung aufbrechen und dort für Verwirrung sorgen, während der Rest der Armee versucht, Matilda zu befreien. Dieser Kampf wird entscheiden, ob die Rebellion erfolgreich ist oder zum Scheitern verurteilt ist. Nachdem Kiba den Raum verlassen hat, gehst du zu

Shu und redest mit ihm. Falls du noch einige neue Rekruten gewinnen willst, spreche mit Shu darüber, oder stimme seinen Vorschlägen zu.

Die Einsatzbesprechung

Alle Mann haben sich in der Haupthalle versammelt, um die neuesten Kampfpläne zu erfahren. Nachdem Shu seine Strategie offen gelegt hat, liegt es an dir, die Truppe zu motivieren. Falls du alle 108 Sterne beisammen hast, erscheint Leknaat und erklärt dir einiges über die Dynamik zwischen der Bright Shield- und der Black Sword-Rune. Sie gibt dir außerdem die Macht, das Forgiven Sign zu benutzen, einem Zauber des vierten Levels des Bright Shield-Rune. Dies ist deine Belohnung für die erfolgreiche Rekrutierung aller 108 Sterne, doch falls du nicht alle 108 rekrutiert hast, bleibt dir der Zauber verschlossen und Leknaat erscheint erst gar nicht.

Hauptkampf 12

Während General Kiba die Hälfte der Highland-Truppen bei der alten Söldner Festung ärgert, übernehmen du und der Rest der Armee den Angriff auf Joeis Truppen an der Grenze von Greenhill zu Matilda. Joei hat den Plan von Shu durchschaut und hat eine eigene Verschwörung geplant. Dein Hauptziel besteht darin, das Leben deiner Untergebenen zu schützen, bis Shu seinen Konterangriff durchführt. Dadurch, dass dich die Streitkräfte aus Matilda aus dem Norden und die Truppen von Highland aus dem Osten angreifen, wird es ein sehr harter Kampf. Erwarte, dass die Truppen von Culgan am Ende von Runde zwei in der südwestlichen Ecke erscheinen, um deinen Rückzug abzuschneiden, aber deine eigene Verstärkung erscheint kurz danach auf der Bildfläche. Sobald diese Verstärkung auftaucht, befiehlt Joei den Rückzug und du gewinnst diesen Kampf automatisch.

Die Infiltration von Rockaxe

Nachdem die Identität deiner mysteriösen Verstärkung aufgedeckt ist. Beordert Shu jeden zurück nach Greenhill. Sein nächster Plan beinhaltet die Ablenkung der Highland-Truppen bei Rockaxe, so dass du und eine ausgewählte Gruppe in die Burg gelangen können, um dort die Fahne auszutauschen. Die Idee besteht darin, die Highland-Flagge zu verbrennen und sie durch eine Flagge der Allianz zu ersetzen, um damit zu erreichen, dass sowohl die Truppen aus Matilda als auch die aus Highland getäuscht und demoralisiert werden. Das hört sich zwar leicht und einfach an, trotzdem liegt ein langer beschwerlicher Weg vor dir.

Die Burg Rockaxe

In den meisten Teilen ist die Burg Rockaxe geradlinig aufgebaut und der durchschnittliche Level der Monster in der Burg liegt bei 52. Du kannst viele Schätze finden, wenn du dir die Zeit nimmst, jeden Teil der Burg genauer unter die Lupe zu nehmen. Achte auch auf die Gruppen der Matilda-Ritter, die in den Gängen patrouillieren. Gelangst du in ihre Reichweite, greifen sie dich an und du bist nicht in der Lage zu fliehen. Speichere in jedem Fall deinen Spielstand, wenn du zu einem Speicherpunkt gelangst, denn dann folgt meist ein Boss-Kampf, der mit einem traumatischen Erlebnis aufwartet, dass allerdings auch ein glückliches Ende finden kann, abhängig von der Schnelligkeit deiner Reaktionen.

Kurz nachdem du den Speicherkristall hinter dir gelassen hast, teilt sich der Rest deiner Gruppe auf, um die herumstreifenden Ritter zu erledigen. Das bedeutet, dass du zusammen mit Nanami alleine auf dich gestellt für die Verbrennung der Fahne zuständig bist. Begebe dich nach oben und laufe durch die Tür auf einen langen Balkon. Joei erscheint mit dem Gedanken, dich zu besiegen und dem ganzen Krieg endgültig ein Ende zu bereiten. Zu diesem Zeitpunkt ist es sonnenklar, dass dieses Duell nicht verhindert werden kann. Doch bevor du dein Schwert ziehen kannst, erscheinen Gorudo und seine Männer.

Zufrieden mit der Tatsache, dass er nun in der Lage ist, die Anführer beider Armeen auf einmal zu besiegen, lässt er mit Feuerpfeilen auf dich und Joei zielen. Nanami versucht daraufhin dich und auch Joei zu verteidigen, sie schafft es alle Pfeile abzuwehren, wird dabei aber schwer verwundet. Gorudo macht sich zum Angriff bereit und Joei schließt sich dir in einem letzten Kampf um Nanamis Willen an.

Der Kampf gegen Gorudo

Obwohl ihr nur zu zweit seid, stellen Gorudo und seine Wächter keine Herausforderung an die Macht der beiden Runen dar. Es sollte nur ungefähr zwei oder drei Runden dauern, bis alle Gegner besiegt sind, wenn du deine Trümpfe richtig ausgespielt hast. Benutze zuerst deine mächtigsten Zaubersprüche, die dir zur Verfügung stehen. Joeis Hungry Friend-Zauber schaltet mit Leichtigkeit alle Ritter von Gorudo aus und lässt ihn mit nur noch einem Viertel seiner HP zurück. Wenn nur noch du und Joei gegen Gorudo bestehen müssen, solltest du versuchen den Zauber Forgive Sign anzuwenden. Falls keiner von euch viel Schaden davon getragen hat, beschränkt sich die Wirkung des Zaubers ganz auf Gorudo und verursacht bis zu 2.000 HP Schaden.

Gorudo stützt seine Angriffe auf das Element Erde und auf körperliche

Angriffe mit seinem Schwert. Doch keiner seiner Angriffe sollte ein größeres Problem darstellen, da er sowieso nur einmal pro Runde angreifen kann und zwei seiner drei Angriffsarten nur eine Person treffen kann.

Nachdem du Gorudo besiegt hast, verschwindet Joei, ohne viele Worte zu machen und du kümmerst dich um Nanami, bis Shu kommt und die Pflege übernimmt. Der Fahnentausch findet statt und an der Grenze kann jeder beobachten, dass du und deine Armee ihren Besitzanspruch auf Burg Rockaxe geltend machen. Deine Armee gewinnt einen weiteren Kampf. Zurück im Hauptquartier wartet jeder ungeduldig vor der Tür von Dr. Huan. Rede mit den Leuten, die mit dir zusammen warten, bis Dr. Huan herauskommt und dir leider mitteilen muss, dass Nanami gestorben ist.

Hauptkampf 13

Nach Shus neuem Plan sollen du und Hauser Truppen zur rechten und zur linken Seite der Highland-Armee führen, während Shus Truppen sie in den Wald locken, in dem eine Falle auf sie wartet. Du nimmst eigentlich an diesem Kampf nicht teil, da er vom Spiel selbst übernommen wird, daher kannst du dich zurück lehnen und den Bildschirm beobachten. Sobald Leon Silberburgs Armee den Wald erreicht hat, gibt Shu das Signal und Viktor setzt die Bäume in Flammen. Damit werden sowohl die Highland-Armee mit Leon Silberburg als auch Shu von den Flammen eingeschlossen. Der Sieg gehört dir, aber welche Verluste musst du dafür hinnehmen.

Shus letzter Kampf

Im brennenden Wald treffen Shu und Leon aufeinander und streiten sich über ihre Rollen in diesem Krieg und über geschichtliche Fragen im Allgemeinen. Bevor der Streit eskaliert, stürzt ein brennender Baumstamm herab und trennt beide voneinander. Zurück im Lager wartet Apple ungeduldig auf Neuigkeiten über Shu, während Flik sie davor warnt auf eigene Faust nach ihm zu suchen. Viktor rettet den Tag, in dem er etwas später zurückkehrt und Shu im Schlepptau hat.

Hauptkampf 14

Dieser Kampf markiert das Ende der strategischen Kämpfe in diesem Spiel. Deine Aufgabe besteht darin, L'Renouille zu erobern, so wie vorhin bei Muse. Bewege eine deiner Truppen in die Stadt hinein, um so den Kampf siegreich zu

beenden. Schau dir vor dem Kampf deine Truppenformation genau an und stelle sicher, dass sich jeder dort befindet, wo du ihn haben möchtest. Du hast es in diesem Kampf mit den stärksten Einheiten aus Highland zu tun, die von Seed, Culgan, Lucia und Han geführt werden. Erwarte nicht, dass sie sich schnell geschlagen geben, sondern versuche lieber sie schnell von dem Eingang zur Burg zu vertreiben.

Die Burg L'Renouille

An der Abzweigung wählst du am besten den Weg nach Westen, anstatt den nach Osten und den nach Norden anstatt den nach Süden. Du wirst deine letzten Spielstunden hier in L'Renouille verbringen, wobei du noch drei Boss-Kämpfe und ein Duell zu überstehen hast. In der Zwischenzeit findest du verschlossene Türen, seltsame Schätze und viele Highland-Soldaten auf Patrouille. Doch sei beruhigt, zu diesem Zeitpunkt sollten alle deine Figuren es mit jedem nur-erdenklichen Gegner aufnehmen können.

Nachdem du im letzten Hauptkampf die Stadt erobert hast, schwenkt die Handlung nach außen vor die Tore der Burg. Apple lässt dich die Gruppe zusammenstellen und schickt dich auf den Weg. Doch bevor du deiner ersten Herausforderung in Gestalt von Lucia begegnest, solltest du eventuell die Stadt verlassen (der Eingang befindet sich direkt nördlich von der Zeltöffnung) und im Hauptquartier deine Kräfte auffrischen und notwendige Vorräte beschaffen. Ein Besuch im nahegelegenen Dorf Sajah ist zudem eine gute Idee, denn dort solltest du in dem Geschäft für Gegenstände nach einem goldenen Hammer fragen. Schärfe außerdem deine Waffen und setze deine Runen richtig ein, bevor du dich endgültig an die Eroberung von Joeis Burg machst.

Der Kampf gegen Lucia

Lucia erwartet dich bereits am Eingang zur Burg. Dies ist der letzte Kampf gegen sie und er unterscheidet sich nicht sehr von den früheren Kämpfen. Lucia greift nun drei Mal pro Runde an, in dem sie ihre Whip-Angriffe mit den Zaubersprüchen, die auf Feuer basieren kombiniert. Gegenstände, die dich gegen Feuer schützen sind hier sehr nützlich, doch wenn sich deine Gruppe mit allen ihren stärksten Angriffen und Zauber gegen Lucia auflehnt, ist der Kampf beendet, bevor sie dir oder deiner Gruppe großen Schaden zufügen kann.

Danach bitten Teresa und Shin Lucia erneut um ein wenig Geduld, damit man herausfinden kann, was vor so vielen Jahren geschehen ist. Teresa erklärt sich erneut bereit dazu, alles in ihrer Macht liegende zu tun, um die Dinge richtig zu stellen, auch wenn das ihren eigenen Namen und alles was damit verbunden ist

zerstört. Um ihr Vertrauen zu beweisen, kehrt sie Lucia den Rücken zu, die überrascht davon ist, dass sie ihre Feindin nicht kaltblütig erledigen kann. Die drei verlassen die Burg und du kannst mit deiner Erkundung fortfahren.

Han

Folge den Gängen zum Westflügel der Burg und weiter in den Hauptgang genau in der Mitte. Hier wird dir der Weg von Han versperrt, der einst der beste Freund und Feind deines Adoptivvaters war. Han erzählt ein wenig mehr von der Geschichte über seine Freundschaft zu Genkaku und die Macht der Runen, die sich nun im Besitz von Joei und dir befinden. Er fordert dich zu einem Duell heraus, dass nach dem gleichen Schema wie die anderen Duelle abläuft. Hast du dich vor dem Kampf vollständig geheilt, stellt er keine große Herausforderung an deine Kampfkunst dar.

Nachdem Kampf versuchen dich Culgan und Seed daran zu hindern, zum Thronsaal zu gelangen. Deine einzige Chance an ihnen vorbei zu kommen, ist sie zu besiegen. Die beiden haben ähnliche Stärken und Kräfte und können jeweils zwei Mal pro Runde angreifen, wobei sie eine Kombination von körperlichen Angriffen und Magie benutzen. Culgans Stärke liegt in seinen Angriffen, die auf Wasser basieren und Seed sieht seinen Vorteil bei Angriffen, die auf Feuer basieren. Widme dich zuerst Culgan, da er zusätzlich über einen Erholungszauber verfügt und kümmere dich erst danach um Seed. Scheue nicht davor zurück alle Magie, die du zur Verfügung hast, zu benutzen, der letzte Kampf liegt zwar noch vor dir, aber du kannst jederzeit zu dem letzten Speicherpunkt zurückkehren, der alle heilt und dich vollständig wiederherstellt.

Leon und die Beast-Rune

Nachdem du Culgan und Seed besiegt hast, ist der Weg zum Thronsaal frei. Speichere deinen Spielstand und heile dich noch einmal, bevor du diesen Raum betrittst. Im Vorzimmer des Thronsaales liegen die Bruchstücke der Beast-Rune und Leon Silverburg. Dieser öffnet sich die Pulsadern und lässt sein Blut auf die Teile der Beast-Rune fließen, damit so die Macht des silbernen Wolfes freigesetzt wird.

Der finale Gegner: Der silberne Wolf

Der silberne Wolf besteht aus fünf magischen Teilen, dem linken und rechten Kopf, dem linken und rechten Bein und der Rune selbst. Jedes Teil hat verfügt über bestimmte Stärken und Schwächen. Das linke Bein ist für den

Erholungszauber zuständig, ist zudem das stärkste der Teile und kann einmal pro Runde seinen Zauber verwenden. Das rechte Bein verwendet Zaubersprüche, die den Status der Gegner ins Negative wandeln. Kombiniert mit der Fähigkeit zwei Mal pro Runde anzugreifen, kann dieses Bein deiner Gruppe ganz schön zusetzen. Die beiden Köpfe sind gleich stark und verwenden Feuer- und Eis/Wasserzauber, die auch einigen Schaden anrichten können. Die Rune kann ihre eigenen Zaubersprüche verwenden oder sich mit den beiden Köpfen verbünden.

Der Trick, den silbernen Wolf zu besiegen liegt darin, die Angriffe vorher genau zu planen. Der silberne Wolf als Ganzes kann drei Mal pro Runde angreifen, indem er entweder individuelle Angriffe oder kombinierte verwendet. Deine Aufgabe ist es, dich auf diese Angriffe vorzubereiten, dich davor so gut es geht zu schützen, während du trotzdem in der Offensive bleibst. Achte darauf, dass sich außer dir ein weiterer guter Heiler in deiner Gruppe befindet (Hero McDohl mit seiner Flowing-Rune wäre eine großartige Unterstützung für dich in diesem Kampf) und dass die Heiler sich in den hinteren Reihen befinden, während vorne deine stärksten Kämpfer zu finden sind. Teile zuerst deine Angriffe auf, in dem du entweder die Rune selbst oder das linke Bein angreifst, um damit zu verhindern, dass sich der silberne Wolf selbst heilt.

Die Geschichte der drei Endungen

Nachdem du in einem sehr harten und schweren Kampf den silbernen Wolf besiegt hast, begibt sich deine Gruppe schnell in den Thronsaal. Dort stellst du fest, dass Joei verschwunden ist und die Burg in ihre Einzelteile zerfällt. Du schaffst es, gerade rechtzeitig aus der Burg zu flüchten und wirst mit großen Jubel begrüßt. Speichere ein letztes Mal deinen Spielstand und genieße alle Endungen des Spiels.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



Vagrant Story

VAGRANT STORY – Lösungsweg

1. VORGESCHICHTE

Aus heiterem Himmel wurde das Wohnhaus von Duke Bardorba, der ein angesehener Staatsmann des Königreiches von Valendia war, durch eine religiöse Gruppierung mit Namen Mullenkamp-Kult in Beschlag genommen. Obwohl einige Opfer zu beklagen waren, wurde dieser Aufstand innerhalb nur einer Nacht niedergeschlagen. Der einzige Nachteil der schnellen Konfliktlösung bestand darin, dass der Anführer des Mullenkamp-Kultes nach Beendigung der Krawalle verschwunden war und bis zum heutigen Tag nicht wieder aufgetaucht ist. Dadurch konnte auch bisher kein richtiges Motiv für diese Tat gefunden werden.

Eine Woche später geschah der nächste Zwischenfall. Duke Bardorba, der sich zu dem Zeitpunkt des Aufstandes in seiner zweiten Behausung aufgehalten hatte, wurde ermordet.

Ashley Riot, ein Riskbreaker der VKP (Valendia Knights of Peace) war an der Bereinigung des Konfliktes im Hause des Duke beteiligt und wurde im Nachhinein des Mordes an Bardorba verdächtigt. Er selbst konnte dazu nicht gehört werden, denn er verschwand spurlos. Den einzigen Hinweis auf mögliche Motive und Handlungen könnte der Aufenthaltsort von Ashley in der Zeit zwischen dem Aufstand und dem Mord geben, er befand sich in der eingeschlossenen "bösen" Stadt Lea Monde.

In der Blütezeit dieser Stadt lebten dort mehr als 5000 Menschen, bis vor rund 20 Jahren ein Erdbeben die Stadt fast gänzlich zerstörte und sie von der Außenwelt völlig abtrennte. Lea Monde wurde zu einem gigantischen Labyrinth, in dem es keine Sicherheit gibt.

Du übernimmst die Rolle von Ashley in dieser verworrenen Situation und begleitest ihn in der einen Woche, die zwischen dem Aufstand und dem Mord liegt. Hat Ashley Duke Bardorba wirklich getötet? Was geschieht in der Stadt Lea Monde? Welche Schrecken und Geheimnisse werden offen gelegt? Nur du, in der Rolle des Ashley, kannst die Wahrheit herausfinden.

2. HAUPTPERSONEN

Ashley Riot

Ashley ist der Held dieser Geschichte. Er absolvierte die VKP-Akademie mit Auszeichnung und lebte ein Leben in der High Society. Nachdem jedoch seine Frau und sein Sohn brutal ermordet wurden, geriet sein Leben ein wenig aus den Fugen. Er ließ sich in die Abteilung für Schwerstverbrechen versetzen und absolvierte von da an Aufträge als Riskbreaker. Diesen Riskbreakern werden die riskantesten und waghalsigsten Aufgaben innerhalb des VKP zugeteilt.

Die Chance, dass einer der Riskbreaker nach einer abgeschlossenen Mission, die im Alleingang erledigt werden muss, unversehrt nach Hause kommt, stehen bei ungefähr 30 %. Ashley hat sein Schicksal mehrere Male herausgefordert, aber schaffte es immer um Haaresbreite, unverletzt eine Mission zu überstehen..

Das erste Zusammentreffen mit Sydney im Haus von Bardorba führte dazu, dass Ashley anfang, seine Vergangenheit zu hinterfragen, ob er womöglich seine Frau und seinen Sohn hätte retten können, ob die gesamte Tragödie abwendbar gewesen wäre oder ob vielleicht eine Gehirnwäsche des VKP die Ursache für all seine Probleme ist. Dies sind alles Fragen, auf die er wenigstens im Moment noch keine Antwort weiß, die ihm aber die Kraft geben, sein Ziel immer im Auge zu behalten und nicht aufzugeben. Es besteht Anlass für die Vermutung, dass Ashley alleine den Schlüssel zur Lösung aller Fragen in der Hand hält. Die ganze Wahrheit wird im Laufe des Spieles mehr und mehr ans Licht gebracht.

Callo Merlose

Callo ist auch ein Mitglied der VKP. Ihre Aufgabe besteht darin, Informationen und Analysen zu sammeln und auszuwerten, die bei der Bekämpfung von terroristischen Gruppierungen helfen sollen. In dieser Mission ist sie die Partnerin von Ashley und soll ihm bei der Vereitelung der kriminellen Machenschaften des Mullenkamp-Kults helfen. Sie verstrickt sich im Laufe der Geschichte tiefer in das Geschehen, als sie jemals in Erwägung gezogen hatte. Mit Ashley verbindet sie eine Art tiefere Beziehung, die keiner von beiden zu bemerken scheint, bis es zu spät zu sein scheint.

Sydney Losstarot

Sydney ist der Anführer des Mullenkamp-Kultes, einer religiösen, sektenähnlichen Vereinigung, die den antiken Zauberer Mullenkamp verehrt. Er verfügt über eine enorme charismatische Ausstrahlung und benutzt diese, um seine Anhänger nach seinen Spielregeln zu formen. Er besitzt die einzigartige

Fähigkeit, in die Herzen seiner Mitmenschen zu blicken, ihre Gedanken zu lesen, ihre Geheimnisse offen zu legen und sie mit ihren schlimmsten Alpträumen zu konfrontieren, um sie anschließend zu manipulieren. Doch ist er wirklich der herzlose Unsterbliche, der er zu sein scheint ?

Keiner kennt bisher die Antwort auf diese Frage. Doch wie dem auch sei, Sydney scheint etwas über die Vergangenheit des Riskbreakers Ashley zu wissen. War die Begegnung der beiden im Hause des Duke Zufall oder Schicksal?

Der unerwartete Aufstand in Grayland sollte im Namen des Mullenkamp-Kultes für die Absetzung des Papstes und die Freilassung einiger inhaftierter Kameraden sorgen, im Austausch für die Familie des Duke Bardorba und seiner Bediensteten. Doch nur Sydney weiß, ob dies sein einziges Handlungsmotiv war oder ob in Wahrheit viel mehr dahinter steckt.

Wer weiß, vielleicht verfügt Sydney über die Gabe, seinen Anhängern einen Blick in den Spiegel zu ermöglichen und sie auf diese Weise mit der ungeschminkten Wahrheit über sie selbst zu konfrontieren und sie so zu besseren Menschen zu machen.

Romeo Guildenstern

Guildenstern ist der Anführer der Crimson Blades, auch bekannt als die Knights of the Cross. Obwohl er den Rang eines Ritters inne hat, ist er furchtbar kaltblütig und schreckt im Namen der Gerechtigkeit für das Königreich vor nichts zurück. Er hat die Aufgabe, mit seinen Männern der Crimson Blades die Stadt Lea Monde zu infiltrieren, um den Machenschaften des Mullenkamp-Kultes unter der Führung von Sydney ein Ende zu bereiten. Dadurch soll das Vermächtnis, ein Artefakt mit dem Namen "Miracle", der bösen Stadt erhalten bleiben.

3. EINE KLEINE ANMERKUNG VOR DEM SPIEL

Dieser Lösungsweg begleitet dich vom Anfang des Spieles bis zu seinem Ende und dirigiert dich durch Labyrinth, erschließt dir die Rätsel und führt dich durch die Boss-Kämpfe. Dennoch leitet dich diese Lösung nur durch Gebiete, die unverzichtbar für den Verlauf des Spieles beim ersten Durchspielen sind. Hast du dieses Spiel erst einmal durchgespielt, liegt es an dir, noch einmal zu beginnen und auch die Gebiete des Spieles zu untersuchen, die du vorher nicht beachtet hast. Diese Geschichte ist so vielfältig, dass sie dem Spieler genug Stoff und Abenteuer bietet, um das Spiel mehrmals komplett durchspielen zu wollen.

4. LÖSUNGSWEG

Der Weinkeller

Du wirst langsam und behutsam in die Geschichte eingeführt. Alles was du zu Beginn machen musst, ist, durch die offene Tür zu laufen und in dem folgenden Raum deinen Spielstand auf der rechten Seite zu speichern. Nachdem du die Kiste geöffnet hast, begibst du dich nach Norden und erlebst deine erste Zwischensequenz im nächsten Raum.

Folge dort den beiden Soldaten und schalte sie aus, sobald sie dich entdeckt haben. Achte darauf, dass du gezielt einen Gegner nach dem anderen erledigst. Danach solltest du erneut abspeichern, bevor du dich durch die südliche Tür begibst, indem du den beweglichen Block benutzt. Laufe nach Norden und untersuche die Räume, zu denen du gelangst. Deine Laufrichtung ist weiterhin Norden und langsam kannst du dich auf deinen ersten Boss-Kampf vorbereiten.

Minotaurus

Dieser Gegner ist nicht sonderlich stark und verfügt über eine HP von ungefähr 250. Versuche, so oft es geht seine Beine zu treffen, damit schaffst du es, den Kampf schnell zu beenden. Nimm dich vor seinen Treffern aus größerer Entfernung in Acht, sie richten bei dir zwischen 40 und 60 HP Schaden an. Hast du deinen ersten ernst zu nehmenden Gegner besiegt, erhältst du deine erste Kampfeigenschaft (Battle Ability). Am besten suchst du dir einen Kettenangriff aus und übst dein Kampfverhalten an einigen Testgegnern auf dem Wein-Schwarzmarkt.

Nach dem Kampf gegen den Minotaurus begibst du dich zurück zu dem Raum, in dem die Soldaten vergeblich versucht haben, eine Tür zu öffnen. Unterwegs triffst du auf Sydney, den du in eine Unterhaltung verwickeln solltest, um neue Informationen zu erhalten. Benutze deinen neuen Sigil und öffne damit die Tür nach Norden. Laufe weiter nach Norden, bis du zu einer Halle und deinem nächsten Gegner gelangst.

Durahan

Konzentriere deine Angriffe auf den Bauch des Gegners und versuche, zusätzlich etwas Magie anzuwenden, dadurch wird der Kampf ein wenig leichter für dich. Dennoch solltest du unentwegt auf deine Gesundheitsanzeige achten, denn einige Treffer deines Gegners können dich ganz schön aus dem Gleichgewicht bringen. Durch deinen Sieg über Durahan ist es dir danach erlaubt, in die Katakomben vorzudringen.

Die Katakomben

Speichere dein Spiel in der Halle und gehe weiter auf deinem Weg in nördlicher Richtung, bis du zu einer Art Schrein gelangst. Dort läufst du weiter nach Osten und triffst nach einiger Zeit auf einen weiteren, dir nicht unbedingt freundlich gesinnten Boss.

Geist

Du solltest langsam damit beginnen, dich darauf zu konzentrieren, verschiedene Waffen zur Bekämpfung verschiedener Gegner zu benutzen. In diesem Kampf hilft dir der Rending Gale (zerreißender Sturm) Break Art am meisten, setze ihn also vermehrt ein.

Nach dem Kampf kehrst du zurück zu dem Schrein und läufst durch die nördliche Tür. Im nächsten Gang findest du hinter der westlichen Tür einige sehr nützliche Gegenstände, die du dir nicht entgehen lassen solltest. Zurück im Gang gehst du durch die Tür im Osten und läufst weiter, bis du zu einem Speicherpunkt kommst. Nördlich von diesem Raum findest du einen Workshop, in dem du deine Waffen reparieren oder dir neue Waffen anfertigen lassen kannst.

Laufe nach Süden weiter. Im vierten Raum auf deinem Weg triffst du auf zwei weitere Boss-Gegner, bereite dich auf einen nicht gerade leichten Kampf vor.

Die Eidechsenmänner

Diese Gegner reagieren äußerst empfindlich auf Spirit Surge (geistige Wellen) und normale Angriffe, wenn sie auf ihre Körper gerichtet sind. Du merkst schnell, dass deine Gegner zwar recht stark sind, aber gegen ein paar wohl gewählte Kettenangriffe nichts ausrichten können. Auch hier solltest du dir deine Gegner wieder nacheinander zur Brust nehmen, dadurch kannst du dich besser auf dein Gegenüber konzentrieren. Als Belohnung für den gewonnenen Kampf erhältst du den Lilien-Sigil.

Laufe nach dem Kampf zurück zu dem Speicherpunkt und mache dich von dort aus auf den Weg nach Osten.

Das Heiligtum

Von der Zelle aus läufst du nach Osten in einen Korridor hinein. Dort gehst du so weit wie möglich nach Süden. In der südöstlichsten Ecke befindet sich eine Tür, durch die du hindurchlaufen musst. Dahinter läufst du so lange weiter, bis du zu einem Gang kommst, in dem dein nächster Gegner auf dich wartet.

Golem

Attackiere seine Beine, das bringt ihn am meisten in Bedrängnis, außerdem richtet Spirit Surge-Magie den größten Schaden bei deinem Gegner an.

Nach dem Kampf kehrst du zurück in den Korridor und gehst ihn diesmal in nördlicher Richtung entlang. Der Fluss, zu dem du gelangst ist, zu breit, um ihn zu überqueren, deshalb gehst du nach Osten und kletterst dort auf die magische Plattform. Dann begibst du dich zurück zum Fluss und speicherst deinen Spielstand, denn es erwartet dich ein weiterer Kampf.

Drachen

Wenn es etwas im Überfluss in dieser Geschichte gibt, dann sind es Drachen, die du in fast jedem wichtigen Gebiet findest. Das Gute daran ist, dass du mit kleinen Veränderungen eigentlich immer die gleiche Taktik im Kampf mit einem Drachen anwenden kannst. Bewege dich schnell unter seinen Hals und ziele auf seinen Kopf, denn diese Angriffe auf seinen Kopf und Hals fügen dem Drachen den größten Schaden zu. Zudem kann ein Drache, wenn du dich unter seinem Hals befindest, nur körperliche Angriffe in deine Richtung starten, vor seinen gewaltigen Atem-Angriffen bist du an diesem Standort gut geschützt.

Nachdem du deinen ersten Drachen besiegt hast, darfst du diesen Abschnitt verlassen.

Stadthalle – West

Speichere deinen Spielstand und laufe von dort aus nach Süden weiter, wo du nach einer Zwischensequenz gegen einige Soldaten antreten musst.

Soldaten

Die zwei untergeordneten Soldaten, die als Begleitung und Schutz ihres Anführers fungieren, sind leicht mit körperlichen, normalen Angriffen zu erledigen. Der Anführer bereitet dir mehr Schwierigkeiten. Konzentriere deine Angriffe auf seinen Kopf und bereite dich darauf vor, dich mit seinem Explosions-Zauber auseinander zu setzen. Nach der erfolgreichen Beendigung des Kampfes erhältst du den Crimson-Schlüssel.

Kehre zu dem Speicherpunkt zurück und öffne die westliche Tür, um zu den westlichen Stadtmauern zu gelangen. Innen läufst du so lange nach Süden, bis du zu den verlassenen Minen gelangst.

Die verlassenen Minen B1

In dem Raum westlich der Kreuzung findest du eine verschlossene Kiste, an der du zum ersten Mal deinen Entriegelungszauber ausprobieren kannst. Warst du damit erfolgreich, läufst du zurück zur Kreuzung und von dort aus geht es weiter in südliche Richtung. Dein nächster Kampf steht bevor.

Wyvern

Genau wie bei deinem Kampf gegen den Drachen, solltest du auch hier deine Angriffe auf Hals und Kopf beschränken. Weiterhin ist auch der Schwanz deines Gegners ein gutes Ziel, aber der ist manchmal schwer zu treffen. Achte auch hier darauf, dass du dich genau unter dem Hals des Gegners in Position stellst, um auf diese Weise unnötigen Schaden zu vermeiden. Als Sieger bekommst du ein Hyazinthen-Sigil.

Nach dem Kampf folgst du dem Weg bis zu einer Stelle, an der man erkennen kann, dass ein Erdbeben stattgefunden hat. Im Inneren gehst du durch die östliche Tür und nimmst einen Farn-Sigil an dich. Kehre zurück und öffne die südliche Tür, um deinen Weg fortzusetzen. Laufe den Weg entlang zu dem dunklen Tunnel, in dem du deinen Spielstand speichern solltest.

Danach geht es an das Eingemachte, denn du musst nach Süden laufen, um dich dort dem Feuer-Element zu stellen.

Feuer-Element

Falls du über die Vile Scar Brak Art verfügst, solltest du sie hier unbedingt anwenden. Wenn nicht, schütze dich so gut es geht vor dem Feuer und versuche, mit Angriffen den Körper deines Gegners zu treffen.

Im nächsten Raum stapelst du zwei Kisten übereinander, um so zu dem Vorsprung zu gelangen. Laufe weiter, bis du auf deinen nächsten Gegner triffst.

Ogre

Auch hier wirkt Vile Scar am besten, weiterhin solltest du eine Waffe mit einer hohen Beast-Klasse benutzen und dir seinen Kopf vornehmen.

Nach deinem Sieg über Ogre öffnet sich der Notausgang aus den Minen B1.

Stadthalle – West / 2. Besuch

Wieder zurück ans Tageslicht gekommen, speicherst du deinen Spielstand und begibst dich nach Westen zu einer Straßenblockade. Von dort aus läufst du nach Süden zu einer anderen Straße. Schaue dort nach einer Türöffnung, die sich

rechts über dir befindet, und benutze sie. Bahne dir einen Weg hindurch und wähle auf der anderen Seite den Weg durch die nördliche Tür.

Undercity – West

Folge der Straße und begeben dich durch die südliche Tür, die dich geradewegs zu einem weiteren Kampf führt.

Riesige Krabbe

Dieses riesige Ungetüm verfügt über äußerst empfindliche Scheren, nutze dieses Wissen zu deinem Vorteil und greife mit massiven Kettenangriffen an.

Nach dem Kampf findest du einen weiteren Speicherpunkt, von dem aus du dich nach Süden begibst und bald vor dem Eingang zum Snowfly-Wald stehst.

Der Snowfly-Wald

Der gesamte Wald ist eigentlich ein einziges gewaltiges Labyrinth, in dem dich die meisten Wege nach einem Zufallsprinzip zu irgendeinem Raum führen. Mit dem Wissen begibst du dich zu dem Feenkreis und läufst danach die Wege in folgende Richtungen: Süden, Süden, Osten, Osten, Süden. Wenn du dem beschriebenen Weg gefolgt bist, müsstest du nun auf den nächsten Gegner treffen.

Erd-Drachen

Benutze zuerst jegliche Gegenstände in deinem Inventar, welche die Verbundenheit deiner Waffen und Rüstungen mit dem Element Erde verstärken. Danach hat dein Gegner eigentlich keine Chance mehr, solange du wie gehabt seinen Hals und Kopf mit mehrfachen Kettenangriffen bearbeitest.

Nach dem Kampf läufst du in folgende Richtungen weiter: Süden, folge dem Weg, Süden, Westen, Süden. Ein weiteres Feuer-Element erwartet dich, schalte es genauso aus wie seinen Vorgänger und bleibe auf dem Weg. Am Waldfluss wird dir die Möglichkeit geboten, eine Abkürzung in die Stadt zu nehmen, was du aber lieber vermeiden solltest.

Öffne die Kiste und springe über den Fluss, anschließend nimmst du den nördlichen Ausgang und gehst in die folgenden Richtungen: Osten, Süden, folge dem Weg, Osten, Norden, Norden. Du wirst Zeuge einer Unterhaltung zwischen Sydney und Grissom, nach der Grissom einen dunklen Ritter zu sich ruft.

Grissom / dunkler Ritter

Bei allem was du machst, solltest du es unterlassen, Sydney anzugreifen. Du kannst ihm einfach nichts anhaben und außerdem kannst du in diesem Kampf keine Ablenkung gebrauchen. Konzentriere dich darauf, Grissom zuerst auszuschalten, indem du seinen Körper angreifst. Erst danach widmest du dich dem dunklen Ritter, indem du seine Brust angreifst. Sydney wird im Laufe des Kampfes einige unterstützende Zaubersprüche sagen, so dass du die beiden leicht besiegen kannst.

Nach einer nicht sehr aufschlussreichen Unterhaltung mit Sydney öffnest du die Kiste und gehst danach weiter zum Holztor. Speichere deinen Spielstand und verlasse diesen Abschnitt. In den südlichen Stadtmauern wimmelt es nur so vor Eidechsenmännern. Kämpfe dir deinen Weg zu dem Trainingsraum der Männer und begeben dich in den Keep.

Der Keep

Fast jede Tür auf deinem Weg zu dem Schlafrum der Wachen ist durch ein Sigil, das du noch nicht in deinem Besitz hast, verschlossen. Die Türen dagegen, die sich von dir öffnen lassen, führen dich in Gebiete, die du noch nicht erkunden kannst. Auf dem Weg, den du einschlagen kannst, findest du nach einer Weile einen Speicherpunkt. Außerdem liegt in östlicher Richtung ein weiterer Workshop, in dem du dir bessere Waffen schmieden oder zusammenstellen kannst, die dir im weiteren Verlauf des Spieles noch sehr nützlich sein können.

Sobald du die nördliche Tür in diesem Gebiet öffnest, fordert dich Rosencrantz zu einem Kampf heraus.

Rosencrantz

Um Rosencrantz zu besiegen, musst du Waffen verwenden, die auf menschliche Gegner spezialisiert sind und zudem noch eine annehmbare Stärke vorweisen können. Konzentriere deine Angriffe auf den Körper und die Beine dieses Abtrünnigen. Versuche außerdem, ihn mit dem Zauber Silent zu belegen, damit er dir weniger Widerstand entgegenbringt.

Stadthalle – Süd

Laufe nach Westen zu den Toren, um dort deinen Spielstand zu speichern, und kehre anschließend zu deinem Startpunkt zurück. Dort kletterst du an den Wänden im Nordosten hinauf und entdeckst eine versteckte Tür. Die Tür im Norden der Rue Faltes bringt dich zum Ausgang dieses Gebietes.

Verlassene Minen B2

Bahne dir deinen Weg zu dem Schacht und bewege dort zuerst den Steinblock auf dem Boden, dann zerstörst du die oberste hölzerne Kiste des Stapels und hebst die Kiste, die sich darunter befindet, auf. Lasse die Kiste auf der anderen Seite der schwebenden Plattform fallen und begeben dich zurück zu den übrigen Kisten. Hebe eine andere Kiste auf und lege sie auf die, die du gerade bewegt hast. Jetzt musst du nur auf die Kisten klettern und von dieser Stelle aus zur Türöffnung springen. Das Phantom stellt sich dir in den Weg, ein Kampf ist unausweichlich.

Das Phantom

Dieser Gegner liebt es, dich mit seinem Blitz-Zauber zu quälen. Benutze deinen Heil-Zauber rechtzeitig und oft genug. Halte deine HP-Anzeige während des gesamten Kampfes auf dem Maximum und ziele auf seine Arme und Beine, diese Stellen sind bei deinem Gegner am verletzlichsten.

In dem Raum, den du nach dem Kampf betreten kannst, findest du einen Speicherpunkt. Laufe in südliche Richtung weiter. Wenn du den nächsten Gang betrittst, beginnt ein Countdown über 2 Minuten und 30 Sekunden, während dem du dir deinen Weg durch die nächsten Räume bahnen musst. Zuerst läufst du nach Osten, versuche, den Gegnern in diesem Gebiet so gut es geht auszuweichen, denn deine Zeit ist sehr knapp bemessen. Halte dich an die nördliche Wand und folge ihr um die Ecke zu der nördlichen Tür.

Ignoriere, wenn möglich, alles in diesem Raum und wende dich nach Osten. Dort musst du mit dem richtigen Timing von dem Felsvorsprung auf die schwebende Plattform vor dir springen. Danach wendest du dich nach Norden, der nächsten Türöffnung zu. Als wäre ein Zeitlimit nicht schon schlimm genug, musst du dich jetzt auch noch dem nächsten Gegner stellen, während die Zeit weiterläuft.

Erd-Element

In diesem Kampf musst du dich wirklich beeilen. Am besten kommst du über die Runden, wenn du seinen Kopf angreifst oder den Thunderburst-Zauber anwendest.

Laufe nach dem Kampf schnell weiter nach Norden und begeben dich so rasch wie möglich durch die Tür im Osten. Du hast es geschafft, der Countdown ist beendet und jetzt heißt es Bergsteigen. Arbeite dich nach oben zu dem höchst möglichen Punkt vor. Dort greifst du dir die Armbrust und zerschießt die Kiste, die den Weg versperrt. Danach kletterst du weiter zur nördlichen Tür, hinter der

ein sehr unfreundlicher Drache auf dich wartet.

Drache

Benutze die gleiche Taktik wie bei früheren Drachen-Gegnern, stelle dich unter seinen Hals und verwende Kettenangriff-Combos.

Nach dem Kampf gehst du in nördlicher Richtung weiter, um diesen Abschnitt zu verlassen.

Undercity West / 2. Besuch

Speichere deinen Spielstand auf dem Markt und laufe dann weiter nach Westen. Hinter der westlichen Tür gelangst du zur Stadthalle – Ost.

Stadthalle – Ost

Speichere, wenn nötig, dein Spiel und begeben dich anschließend nach Norden. An der Brücke findest du einen weiteren Speicherpunkt. Wenn du ihn erreichst, drehst du dich nach links und folgst der Brücke zu dem westlichen Ausgang.

Die westliche Tür in der Rue Crimnade führt dich zu einem Workshop. Repariere deine Waffen und begeben dich danach durch die nordöstliche Türöffnung.

Die Tür im Norden der Rue Fisserano führt dich zu einem weiteren Workshop samt Speicherpunkt, in diesem Abschnitt meint man es wirklich gut mit dir, bei den vielen Speicherpunkten. Klettere zwischen den beiden Gebäuden in dieser Straße nach oben und folge der Gasse nach Westen. Hinter dem See gelangst du zu einer Tür, die dich einmal mehr in die Dunkelheit führt.

Undercity – Ost

Nachdem du den Gang entlangelaufen bist, stellt sich dir ein neuer Gegner in den Weg.

Das Untier

Versuche, deinen Gegner mit Angriffen auf seinen Hals zu schwächen. Er reagiert sehr empfindlich auf solche Angriffe, besonders wenn du Waffen benutzt, die eine hohe Beast-Klasse haben.

Dir bleibt nur wenig Zeit zum Verschnaufen. Kaum betrittst du den nächsten Raum, musst du dich gegen einen weiteren Gegner zur Wehr setzen.

Lich

Dieser Gegner liebt es, sich durch Teleportation im Raum hin und her zu bewegen. Wenn du an einer Stelle stehen bleibst, kannst du diese Vorliebe, seines Gegners zu deinem Vorteil nutzen, denn er muss sich dir dann nähern. Drücke deshalb unentwegt den Angriffsknopf und irgendwann wird er in deine Reichweite gelangen. Die eindeutige Schwachstelle von Lich bildet sein Körper, greife diesen vermehrt an, um den Kampf schnell für dich zu entscheiden.

Als Belohnung für diesen Sieg kannst du den Teleportationszauber von Lich erlernen, mit dem du von jedem Speicherpunkt, zu dem du kommst, zu den Speicherpunkten gelangen kannst, bei denen du schon warst.

Laufe nach Süden. Die Tür im Osten ist verschlossen, also bleibt dir als Alternative nur die westliche Tür, hinter der du den Iron-Schlüssel findest. Kehre nun zurück zu der verschlossenen Tür und öffne sie mit dem gefundenen Schlüssel. Danach gehst du nach Süden und bereitest dich auf den nächsten Kampf vor.

Rüstung

Dieser Gegner benimmt sich ähnlich wie der Durahan, den du zu Beginn des Spieles bekämpfen musstest. Benutze eine Waffe die eine hohe Evil-Klasse hat und ziele auf den Bauch des Gegners.

Nach dem Sieg wendest du dich nach Süden und folgst dem Weg. Hebe das Stock-Sigil auf und laufe zurück zu der Stelle, an der du nach Süden aufgebrochen bist, um gegen die Rüstung zu kämpfen. Dort angekommen verlässt du im Norden diesen Abschnitt.

Die nördlichen Stadtmauern

Gehe einen Raum weiter nach Norden, dort schließt du die westliche Tür auf und gelangst wieder in die Stadthalle – Ost.

Stadthalle – Ost / 2. Besuch

Laufe auf geradem Weg zurück zu dem Gebiet Undercity – West.

Undercity – West / 3. Besuch

Der einzige Grund, warum du hierher zurück kommen musstest, ist der, das Clematis-Sigil zu finden. Du wirst bei deinem dritten Besuch keine Gegner

bekämpfen müssen, obwohl auf dem Markt eine übel gelaunte Rüstung nur auf einen Kampf wartet. Wie dem auch sei, du begibst dich nach Westen und durchquerst einige Räume, bis du in einem eine Kiste entdeckst, aus der du dir das Clematis-Sigil nehmen kannst. Anschließend kehrst du zurück zur Stadthalle – Ost und von dort aus läufst du zurück zu den nördlichen Stadtmauern.

Die nördlichen Stadtmauern/2. Besuch

Eigentlich führt dich der Weg geradewegs nach Undercity Ost, aber bevor du dorthin zurückkehrst, musst du in diesem Abschnitt einen Kampf auf Zeit bestreiten. Wenn du deine Waffe schon im Vorfeld gezogen hast, müsstest du diesen Kampf in unter 30 Sekunden gewinnen. Danach machst du dich auf den Weg nach Undercity Ost.

Undercity Ost / 2. Besuch

Folge dem Weg. Auf dem Schwarzmarkt findest du eine Kiste, in der sich das Aster-Sigil befindet. Hast du dieses Sigil an dich genommen, kannst du dich auf den Weg zu den nördlichen Stadtmauern machen. Doch leider haben einige Kameraden von Grissom seinen leblosen Körper gefunden, sinnen auf Rache und wollen dich ein für alle Mal beseitigen.

Neesa / Tiger

Obwohl du eigentlich einen recht unfairen Kampf vor dir hast, in dem dir deine Gegner zahlenmäßig überlegen sind, dürften die Vorteile bei Geschwindigkeit und Kraft sich eindeutig zu deinen Gunsten auszahlen. Sehr hilfreich ist außerdem die Tatsache, dass du nur einen Gegner besiegen musst, um den gesamten Kampf zu gewinnen und ihn zu beenden. Konzentriere dich deshalb auf den schwächeren Tiger und auf Angriffe, die allesamt auf seine Arme zielen. Mit ein paar gut platzierten Kettenangriff-Combos dürfte auch dieser Kampf schnell beendet sein. Nach deinem Sieg kehrst du nach Undercity West zurück.

Der Kalksteinbruch

Während du dich in Undercity West aufhältst, läufst du nach Westen, bis du an eine Kreuzung gelangst. Hier entriegelst du die südliche Tür, um zum Kalksteinbruch zu gelangen. Sobald du den zweiten Raum betrittst, stellt sich dir ein Gegner in den Weg.

Wasser-Element

Benutze in diesem Kampf eine Waffe, die eine hohe Phantom-Klasse besitzt, damit zielst du auf den Kopf deines Gegners.

Für die Beseitigung dieses Gegners bekommst du den Avalanche Grimoire. Benutze das Aster-Sigil, um die südliche Tür aufzuschließen und hindurchzugehen. Speichere dein Spiel am Speicherpunkt und begeben dich von dort aus nach Osten, bis du zu einer Kiste gelangst, in der du eine Ansammlung guter Waffen und einige andere nützliche Gegenstände findest. Laufe danach zurück in den vorherigen Raum und wende dich nach Norden.

Gehe durch die nächsten beiden Räume und folge der Straße nach Westen. Dort musst du klettern und zu der Insel in der Mitte hinüberspringen. Die Blöcke hier sind magnetisch. Du musst jetzt immer zwei Kisten mit gleichen Polen übereinander stapeln und auf diese Weise einen extrem hohen Turm bauen. Mit einfachen Worten: Stapele immer eine blaue Kiste auf eine andere. Nur zur Information solltest du wissen, dass sich unter dem roten Block ein Heilungsfeld befindet.

Klettere an dem Kistenstapel nach oben, begeben dich durch die nördliche Tür, laufe erst ein Stück weiter nach Norden und wende dich dann nach Westen. In diesem Raum musst du einen magnetischen Block zu der Kante der Grube bewegen und von dort zur Plattform in der Mitte des Raumes springen. Dann zerstörst du die drei Holzkisten und kletterst an den Resten nach oben. Verlasse den Raum durch die westliche Tür.

Nach einem kurzen Kampf gegen ein Erd-Element erhältst du das Egout Grimoire, danach kehrst du zu dem Raum mit der Grube zurück und läufst in südlicher Richtung weiter, bis dich der Ogre Lord herausfordert.

Ogre Lord

Dieser Gegner hat dir nicht viel entgegenzusetzen, aber sein Tornado-Angriff kann extrem schmerzhaft sein. Wenn er seinen Zauber gemacht hat, ist er kurzzeitig äußerst verletzlich, besonders sein Körper.

Nach dem Kampf begibst du dich nach Süden, speicherst deinen Spielstand und gehst von dort aus nach Osten weiter, wo ein weiterer Kampf gegen ein Wasser-Element auf dich wartet. Danach läufst du zu dem Speicherpunkt zurück und wendest dich nach Süden. Folge dem Weg und du gelangst zu einer Stelle, an der du einen gewaltigen Sprung auf eine Plattform machen musst. Beobachte zuerst die Bewegungen der Plattformen und springe zum richtigen Zeitpunkt. Von dort aus springst du, sobald die Plattform ihren höchsten Punkt erreicht hat, weiter in die Mitte des gegenüberliegenden Vorsprungs, hältst dich fest und ziehst dich nach oben.

Die Tür führt dich zu deinem nächsten Drachenkampf.

Frost-Drachen

Verwende die gleiche Taktik, wie bei deinen Kämpfen gegen die anderen Drachen. Falls du zu diesem Zeitpunkt schon über die Fähigkeit verfügst, Schaden als Verteidigung zu reflektieren, setze sie ein, um den Kampf noch schneller für dich zu entscheiden.

Nach dem Kampf öffnet sich ein Rätsel im Tunnel. Um es zu lösen, musst du zuerst den unteren Stahlwürfel nach Norden schieben, dann den oberen nach Süden schieben, so dass sie einen Stapel bilden. Jetzt drückst du den oberen Steinblock einmal nach Süden, den anderen Steinblock einmal nach Osten und dann einmal nach Süden.

Als Nächstes schiebst du die Holzkiste einmal nach Osten, einmal nach Norden und einmal nach Osten, bis sie sich über dem Stapel der Stahlwürfel befindet. Stelle dich auf die Stahlwürfel und schiebe die Holzkiste nach Norden, bis sie die Kante des Felsvorsprungs erreicht. Dann drückst du sie noch einmal nach Westen und benutzt sie, um zu der Tür zu springen, durch die du in den Tempel gelangst.

Der Tempel von Kiltia

Wenn du dich nach Norden bewegst, stellt sich dir Durahan ein zweites Mal in den Weg, dürfte aber keine richtige Herausforderung für dich darstellen. Du musst ihn besiegen, um die Türen in diesem Raum zu öffnen und nach Osten weiterzulaufen. Hier musst du das erste von drei Rätseln lösen, um die Tür am nördlichen Ende des Raumes zu erreichen.

Die Kisten sind wie folgt nummeriert:

1	2	4	5	6
		3		

Schiebe Kiste 2 einmal nach Westen und zerstöre Kiste 5. Danach schiebst du Kiste 4 fünf Felder nach Süden und drei Felder nach Osten. Zerstöre Kiste 2 und drücke Kiste 3 ein Feld nach Osten. Dann schiebst du Kiste 1 ein Feld nach Osten und drei Felder nach Norden. Drücke Kiste 3 ein Feld nach Osten. Drücke anschließend Kiste 4 fünf Felder nach Norden und zerstöre Kiste 3. Jetzt schiebst du Kiste 1 fünf Felder nach Norden und Kiste 4 ein Feld nach Westen und vier

Felder nach Norden. Nun drückst du Kiste 6 ein Feld nach Norden und dann ein Feld nach Osten, ein Feld nach Westen und dann nochmal nach Norden, bis du die Wand erreichst.

Jetzt kannst du hinaufklettern und durch die Tür laufen. Ein erneuter Kampf gegen einen Minotaurus erwartet dich.

Minotaurus

Wende die gleiche Taktik an wie in deinem ersten Kampf gegen einen Minotaurus. Ziele mit körperlichen Angriffen auf seine Beine.

Für diesen Sieg bekommst du den silbernen Schlüssel. Kehre nun zu der Stelle zurück, an der du gegen Durahan gekämpft hast, und laufe durch die westliche Tür. Als Nächstes musst du zwei weitere Rätsel lösen, um weiterzukommen.

Rätsel 2

Die Blöcke sind wie folgt nummeriert:

1		
	2	
	3	4
		5

Schiebe den Steinblock 3 zweimal nach Norden und einmal nach Westen. Dann drückst du den Block 4 einmal nach Westen, einmal nach Norden, einmal nach Osten und einmal nach Süden. Danach schiebst du Block 5 nach Osten, Norden und wieder nach Osten. Nun schiebst du Kiste 1 nach Norden und benutzt sie, um zu der Plattform darüber zu gelangen. Lasse dich hinunter zum nächsten Rätsel fallen.

Rätsel 3

Die Kisten und Blöcke sind wie folgt nummeriert:

1		4	
	2	3	5

Schiebe Block 4 nach Süden und Block 3 einmal nach Norden und einmal nach Westen. Dann drückst du Block 5 nach Westen, so dass er in Block 3 hineingleitet. Schiebe nun die Kiste 1 nach Norden, so dass sie auf Block 5 liegt, danach zerstörst du Kiste 2. Jetzt schiebst du Block 3 einmal nach Norden und

Block 4 nach Westen, so dass er Block 3 trifft. Zuletzt schiebst du Kiste 1 einmal nach Norden (sie sollte nun auf Block 4 liegen).

Benutze den neuen Turm, um zur nördlichen Tür zu klettern, und öffne die Tür mit dem silbernen Schlüssel. Nachdem du das Schicksal von Rosencrantz beobachtet hast, musst du gegen eine Statue antreten.

Statue

Benutze Waffen mit einer hohen menschlichen Klasse und ziele immer wieder auf die Beine deines Gegners. Nach dem Kampf öffnet sich ein Weg zum letzten Ort des Spiels. Du begibst dich nach Norden, um dort durch die letzte Tür zu laufen.

Die große Kathedrale

Du befindest dich momentan noch in der Stadthalle Ost und es sollte offensichtlich sein, wohin dich dein Weg führt. Diese riesige Kathedrale sieht doch wie geschaffen dafür aus, einige nette Überraschungen für dich bereitzuhalten. Falls du mutig genug bist, laufe hinüber und betrete die Kathedrale.

Du gelangst zu einer Art Aufzug, der aber zuerst aktiviert werden muss, indem du einen Boss-Gegner besiegst. In dieser Kathedrale lassen sich fast alle magischen Plattformen auf diese Weise aktivieren, ohne Mühen erreichst du hier gar nichts. Behalte das immer im Gedächtnis und begeben dich zunächst einmal die Treppe hinunter in die Krypta. In südlicher wie auch in nördlicher Richtung warten schwierige Gegner auf dich.

Laufe zuerst nach Süden und springe über den Fluss, dann öffnest du die südwestliche Tür, um dich im ersten Kampf zu beweisen.

Madrid

Madrid benutzt meistens Angriffe, die auf dem Element Wasser basieren, daher solltest du die Neigung deiner Waffen zu Wasser steigern. Konzentriere deine Angriffe auf den Kopf deines Gegners. Am besten wäre es, wenn deine Waffe eine hohe Phantom-Klasse aufweisen würde.

Nach deinem Sieg läufst du in südwestlicher Richtung weiter, du darfst noch nicht umkehren und den Weg zurückgehen. Folge dem Weg eine Weile, so gelangst du in einen Raum, in dem sich ein Speicherpunkt befindet, den du während der gesamten Zeit, die du hier verbringst, nutzen kannst. Merke dir den Standort des Speicherplatzes gut, damit du keine Probleme bekommst, ihn

nachher wiederzufinden.

Jetzt ist es an der Zeit, zurück zur Krypta zu laufen und die nördliche Route einzuschlagen. Dazu gehst du durch die nordöstliche Tür und triffst dort sofort auf den nächsten Boss-Gegner.

Ifrit

Ein Fan von Rollenspielen sollte mit dem Namen deines Gegners vertraut sein und wissen, dass er seine Angriffe auf das Element Feuer stützt. Benutze einen Zauber, um deine Waffen mit der Neigung zu Feuer auszustatten, und greife den Kopf von Ifrit mit einer Waffe an, die eine hohe Phantom-Klasse aufweist.

Hast du Ifrit besiegt, läufst du nach Westen und bereitest dich schon auf den nächsten Kampf vor, es bleibt dir wirklich kaum Zeit zu verschnaufen.

Stahlkrebs

Erinnerst du dich noch an den ersten Krebs, den du bekämpft hast? Dieser Gegner handelt nach dem gleichen Muster, nur ist er ein wenig stärker. Wende die bewährte Taktik an, indem du mit einer Waffe, die über eine hohe Beast-Klasse verfügt, seine Scheren angreifst.

Kehre nun zurück zu dem Raum, in dem du gegen Ifrit gekämpft hast, um durch die nordöstliche Tür zu laufen und zu einem Aufzug zu gelangen. Benutze den Aufzug und du befindest dich wieder im Erdgeschoss der Kathedrale. Gehe nach Westen und durchquere einige Räume, bis du auf deinen nächsten Gegner triffst, der eine Kiste bewacht.

Jinn

Jinn verfügt über eine hohe Phantom-Klasse und verspürt eine starke Neigung zum Element Erde. Mache dich auf Blitzangriffe gefasst und versuche, ihn mit einer Waffe, die eine hohe Phantom-Klasse besitzt, anzugreifen, indem du seine schwachen Arme anvisierst.

Nachdem du die Kiste geöffnet hast, kehrst du zurück zu den Aufzügen und benutzt einen, um nach oben in das nächste Stockwerk zu gelangen. Laufe dort nach Süden. Du kommst zu einem Raum, in dem du zwei Möglichkeiten zur Auswahl hast. Entweder bewegst du dich nach Westen, um dich einem neuen Gegner zu stellen, oder du gehst nach Süden. Dieser Raum bietet dir einen schnellen Weg zum Speicherpunkt, den du benutzen solltest, falls es mit deiner Gesundheit nicht zum Besten steht.

Auf jeden Fall musst du wieder in den Raum zurück, in dem du die zwei Möglichkeiten hattest, denn es ist notwendig, dass du dort den Weg nach

Westen wählst, um nicht auf der Stelle zu treten.

Flammen-Drachen

Es müsste klar sein, welche Taktik du hier verfolgen musst. Benutze am besten eine Waffe, die eine hohe Drachen-Klasse besitzt.

Nach deinem Sieg erhältst du das Calla-Sigil und den Zugang zu der westlichen Türöffnung. Klettere die nördliche Wand in den Ruinen nach oben und springe über die Kluft zu der nördlichen Tür. Innen findest du zwei Untote und einen bösen Geist, auf dessen Zerstörung du dich zuerst konzentrieren solltest, denn die beiden Skelette können dir keinen großen Schaden zufügen. Nachdem du die drei nicht sehr starken Gegner besiegt hast, kehrst du zurück zu der Stelle, an der du angefangen hast, nach oben zu klettern.

Springe zu der südlichen Tür und steige über die Treppe in das Erdgeschoss. Hier triffst du erneut auf drei Gegner, die du ausschalten musst, um das Veilchen-Sigil zu erhalten. Danach läufst du wieder nach oben und begibst dich in den Raum, in dem du gegen den Flammen-Drachen gekämpft hast. Laufe nun nach Norden und betätige den Schalter in der nordwestlichen Ecke des Raumes. Um den Schalter zu erreichen, musst du auf dem Laufweg an der linken Seite des Raumes entlanglaufen und über die zerstörten Stellen springen, bis du zu dem Schalter gelangst.

Betätige ihn. Dann bahnst du dir deinen Weg zur nördlichen Tür, indem du an den Vorsprüngen auf der östlichen Seite des Raumes entlangkletterst. Wenn du die Kiste im nächsten Raum öffnen möchtest, musst du zuerst den südlichen Würfel zweimal nach Westen schieben und einmal nach Norden. Danach schiebst du den nördlichen Block zweimal nach Westen, zweimal nach Süden und zweimal nach Westen. Nachdem du die Kiste geöffnet hast, steigst du in den Aufzug und begibst dich wieder nach unten in das Erdgeschoss.

Du gelangst in einen Raum, in dem du ein Rätsel lösen musst. Zerbreche eine der Kisten in der Grube und schiebe eine der verbleibenden Kisten einmal nach Norden. Dann schiebst du die nördlichste Holzkiste auf der oberen Ebene einmal nach Westen und einmal nach Süden. Anschließend drückst du den südlichen Stahlblock einmal nach Norden und einmal nach Westen, um danach den Stahlblock, der sich östlich von der letzten Holzkiste, die du bewegt hast, befindet, einmal nach Süden und einmal nach Westen zu schieben.

Lasse jetzt die nördlichste Holzkiste einmal nach Süden gleiten und dann viermal nach Westen, dann drückst du die südliche Holzkiste dreimal nach Osten und den Stahlblock darüber einmal nach Süden und einmal nach Westen. Nun schiebst du die südliche Holzkiste fünfmal nach Westen und die nördliche

Stahlkiste einmal nach Süden und einmal nach Westen. Gehe zurück zu der letzten Holzkiste und drücke sie einmal nach Norden und viermal nach Westen. Zerbreche die Holzkiste auf dem Stapel, die sich am weitesten im Osten befindet, und schiebe die verbleibende Holzkiste auf den Stapel, den du im Westen erschaffen hast.

Endlich dürftest du in der Lage sein, die Schatzkiste zu öffnen. Benutze danach den Aufzug und fahre in das dritte Stockwerk. Im nächsten Raum musst du dich auf den langen Weg nach unten in die Krypta machen und dann zurück ins Erdgeschoss laufen. Dein nächstes Ziel ist der Raum, in dem sich der Speicherpunkt befindet, also laufe nach Norden.

Die schwebende Plattform in der Kapelle sollte sich in der Zwischenzeit bewegen, steige darauf und lasse dich über den großen Riss im Boden tragen. Dann benutzt du das Veilchen-Sigil, um die nördliche Tür zu öffnen. Dein letzter Drachenkampf steht dir bevor.

Erz-Drachen

Der letzte Drache, den du bekämpfen musst, ist auch nicht viel stärker als seine Vorgänger. Nur sein Atem-Angriff, der dir enorm viele HP und MP entzieht, kann dir gefährlich werden. Aber sobald du den üblichen Platz unter seinem Hals eingenommen hast, von dem aus du auch alle anderen Drachen besiegt hast, ist sein Atem-Angriff wirkungslos.

Als Belohnung für diesen Sieg erhältst du das Akazien-Sigil. Begebe dich nun ein Stockwerk nach oben und benutze den Aufzug, um noch weiter nach oben zu gelangen. Laufe nach Westen zu einem Raum, in dem du drei sehr schnelle magische Plattformen navigieren musst, um die westliche Tür zu erreichen. Deine Aufgabe ist nicht leicht und sobald du es geschafft hast, durch die Tür zu gehen, stellt sich dir der nächste Gegner in den Weg.

Dao

Dao sieht aus wie ein Erd-Element und agiert auch so. Er benutzt Gaia-Zaubersprüche und verfügt über eine enorme Schnelligkeit. Benutze in diesem Kampf eine Waffe, die eine große Reichweite hat und eine hohe Phantom-Klasse besitzt. Konzentriere deine Angriffe auf die Arme und den Kopf. Da Dao sehr schnell ist, solltest du ihn zuerst alle seine Zaubersprüche verbrauchen lassen, bevor du ihm den Rest gibst.

Nach dem Kampf erhältst du das Palmen-Sigil, den Schlüssel, um das Spiel zu beenden. Kehre zurück in die Halle, in der du auf den Flammen-Drachen getroffen bist, und benutze das Akazien-Sigil, um die südliche Tür zu öffnen und

dich so langsam auf den großen Endkampf vorzubereiten. Im Atrium bekommst du deine letzte Chance zu prüfen, ob du bestens ausgerüstet bist oder ob du noch Veränderungen an deinen individuellen Einstellungen vornehmen musst.

Zuerst suche in deinem Inventar ein zweischneidiges Schwert, denn das wäre einfach die beste Alternative, falls du es besitzt. Wenn nicht, mache dich schnell auf den Weg zu einem der Workshops und erschaffe ein zweischneidiges Schwert, das über eine starke Klinge und ein Power Palm verfügt. Damit besitzt du ein sehr starkes Schwert, in das du drei Edelsteine einsetzen kannst. Ein Heralisstein und zwei Demonia bringen dir den größten Vorteil, denn dadurch steigert sich die Effektivität bei menschlichen wie auch bei Evil-Klassen.

Diese Edelsteine können sich auch schon an anderen Waffen befinden, deshalb untersuche dein gesamtes Inventar. Danach rüstest du dich mit einem Schwert aus und allen möglichen Rüstungen, die du besitzt, die dich vor Feinden aus der menschlichen und der Evil-Klasse schützen. Deine drei Kettenangriffseigenschaften sollten Heavy Shot, Raging Ache und Instill sein.

Deine Verteidigungseigenschaften solltest du mit Bedacht auswählen. Am besten wären Ward und Shadow Guard. Reflect Damage wäre zudem eine gute dritte Möglichkeit, obwohl die Verwendung sehr riskant wäre. Hast du deine Einstellungen vorgenommen, steigst du die Treppen im Osten des Atriums hinauf und der letzte Kampf kann beginnen.

Boss: Gildenstern – Kampf 1

Gildenstern benutzt unaufhörlich drei verschiedene Zaubersprüche, nämlich Last Ascension, Stun Cloud und Tarnish. Mit den letzteren zwei kannst du bestimmt gut umgehen, aber den ersten willst du erst gar nicht erleben. Gildenstern ist sehr schnell, aber du dürftest in jeder Beziehung mithalten können. Bleibe so nah wie möglich bei ihm, und zwar während des gesamten Kampfes. Benutze deine Ward-Fähigkeit jedes Mal, wenn er Stun Cloud aufruft. Falls du es vermasselst, heile deine Lähmungen sofort und stürze dich wieder in den Kampf.

Solange du ihm nicht von der Pelle rückst und dich nicht lähmen lässt, dürfte Gildenstern gar nicht dazu kommen, seinen Last Ascension anzuwenden. Dadurch erreicht der Kampf kein sehr hohes Niveau. Konzentriere deine Angriffe auf deine Arme und benutze einen Combo aus Heavy Shot und Instill, bis der Schaden, den du anrichtest, nicht mehr über 10 HP liegt. Dann wechselst du zu einem Combo aus Heavy Shot und Raging Ache, um Gildenstern den Rest zu geben.

Boss: Guildenstern – Kampf 2 / Finaler Kampf

Nach einer netten Zwischensequenz findest du dich auf einer magischen Plattform wieder und schwebst über die Ruinen der großen Kathedrale. Guildenstern erscheint nun in seiner zweiten Erscheinungsform, die um einiges stärker ist als sein erstes Erscheinungsbild. In dem Augenblick, in dem du die Kontrolle über Ashley zurückbekommst, benutzt du ein Vera Root oder Vera Potion, damit dein Risikofaktor bei Null liegt. Danach rufst du sofort den Zauber Disenchant auf.

Guildenstern bewegt sich nun zu schnell, als dass du ihm folgen könntest. Deine einzige Chance liegt in dem kurzen Zeitraum, in dem er nach einem Angriff still steht. Dazu müsst du dich ihm aber nähern und im richtigen Moment losrennen und einen Kettenangriffs-Combo auf seine Arme, seinen Körper oder seinen Kopf machen. Benutze dazu die gleichen Combos, die du auch im ersten Kampf angewendet hast. Wenn Instill nur noch knapp 10 HP Schaden anrichtet, wechsele zu dem anderen Combo über.

Guildenstern greift bei jedem Zug mit Zaubersprüchen an, deshalb ist dein Disenchant so lebenswichtig für dich. Nachdem du ihn angegriffen hast und er sich von dir wegbewegt, um sich zu erholen, rufe Disenchant erneut auf. Diesen Vorgang wiederholst du, bis Guildenstern besiegt ist, denn sonst hast du nicht den Hauch einer Chance zu überleben. Etwas anderes, dass du auch immer wieder benutzen solltest, ist ein Vera Root oder Vera Potion, und zwar jedesmal wenn Guildenstern von dir ablässt, um sich zu erholen. Halte deinen Risikofaktor auf Null oder zumindest so gering wie möglich, denn sonst tötet dich ein einziger Angriff von Guldenstern sofort. Zu guter Letzt fülle deine MP-Anzeige so oft wie möglich wieder auf, denn wenn du erst einmal herausfindest, dass du nicht genug MP zur Verfügung hast, um Heal oder Disenchant aufzurufen, ist es bereits zu spät für dich.

Ist Guildenstern besiegt, kannst du deinen Spielstand speichern und dich gleich noch einmal in das Spielgeschehen stürzen, denn es gibt noch so viel zu entdecken!

ARMY MEN
SARGE'S HEROES

Army Men: Sarge's Heroes

Der Angriff

Das Spiel beginnt in der Kaserne. Ein leuchtendes 'X' auf der Gefechtskarte zeigt dir den Aufenthaltsort von Grimm an. Deine Aufgabe ist es, in einem Stück zu ihm zu gelangen. Schnappe dir die zwei Munitionsclips und verlasse die Kaserne durch den Hinterausgang.

Drehe dich nach links und laufe schnell zum nächsten Gebäude, nimm dich vor den zwei Tan-Soldaten (so heißen die gegnerischen, braunen Soldaten in der Originalversion, wir nennen sie im Folgenden der Einfachheit halber Tans) in Acht, die jenseits der Kaserne hinter einigen Kisten auf der Lauer liegen. Bewege dich zur Seite und versuche, sie beide zu treffen. Anschließend rennst du hinter das Gebäude, das wie ein Hangar aussieht. Schalte den Scharfschützen auf dem nächsten Gebäude so schnell wie möglich aus, dazu kannst du entweder in die Ich-Perspektive umschalten oder du läufst auf ihn zu und lässt Sarge automatisch zielen. Sammele die Granaten und das Medi-Pack ein. Danach erledigst du die zwei Tans, die auftauchen, sobald du dir das Medi-Pack nimmst.

Laufe zur Mitte des Gebäudes und des Lagerhangars vor dir und hebe ein Medi-Pack auf, falls du es benötigst. Innen im Gebäude findest du einen Flammenwerfer, den du mitnimmst. Danach ziehst du dich auf das Dach des Hangars hinauf. Hier oben schnappst du dir die Bazooka und das Medi-Pack und lässt dich anschließend wieder zwischen den beiden Gebäuden hinunterfallen.

Gehe in nördlicher Richtung weiter, bleibe dabei so nahe wie möglich an den Hügeln zu deiner Rechten, um zufälligen Explosionen von der linken Seite aus dem Weg zu gehen. Wenn du ungefähr die Hälfte der Gefechtskarte durchquert hast, bemerkst du einen Tan-Panzer, der im Westen patrouilliert. Jage ihn mit der Bazooka hoch und vergesse nicht, auch die Tans in der Umgebung auszuschalten.

Laufe auf deinem Weg nach Norden weiter nahe an den östlichen Hügeln entlang, dann drehst du dich nach links und erledigst ein paar weitere Tans. Greife dir die Gegenstände, die du in der Nähe der Bäume am Fluss findest. Drei Tan-Soldaten liegen in einer schmalen Schlucht in den östlichen Hügeln auf der Lauer, beseitige sie kurz und schmerzlos. Danach betrittst du die Schlucht und

läufst sehr vorsichtig weiter.

In dieser Schlucht werden sich dir ein paar Tan-Soldaten zu einem Nahkampf stellen. Hast du das Munitionsversteck der Tans gefunden, setzt du die drei Soldaten nacheinander außer Gefecht. Zuerst schickst du den rechten Tan mit einer Granate zum Teufel, danach erschießt du den mittleren aus dem Hinterhalt, und zu guter Letzt schickst du eine weitere Granate in Richtung des letzten Soldaten auf die Reise. Nachdem du alle nützlichen Gegenstände, unter anderem auch das Scharfschützengewehr, an dich genommen hast, verlässt du die Schlucht wieder.

Ziehe dich an einer niedrigen Wand hoch und erledige die drei arglosen Tans durch gezielte Kopfschüsse. Folge dem Flussufer in westlicher Richtung, du triffst auf zwei Tan-Soldaten, die hinter Sandwällen die Brücke beschützen. Beseitige beide und denke immer daran, dass du dies alles nur machst, um Grimm zu retten. Überquere die Brücke und rede mit Grimm, damit hast du deine erste Aufgabe fast beendet.

Nimm dir die Waffen und die Munition auf der rechten Seite und mache dich anschließend vorsichtig in Richtung Norden auf den Weg. Die Tans, die deinen Weg kreuzen, sind leichte Beute für dich. Zuerst erledigst du den Soldaten in einiger Entfernung, danach nimmst du dich der beiden Tans an, die aus östlicher Richtung auf dich zugestürzt kommen. Sammele die Munition und die Medi-Packs ein, die hier herumliegen. Vergesse nicht, das Minensuchgerät mitzunehmen.

Bevor du das Minenfeld betrittst, solltest du den Panzer beseitigen, der weiter hinten seine Runden dreht. Überquere sehr vorsichtig das Minenfeld, das Minensuchgerät hilft dir dabei. Bevor du hinter dem Minenfeld weiterläufst, bringe erst die beiden Tans zu deiner Linken mit einer Granate zum Schmelzen. Anschließend läufst du in das Haus und räumst mal so richtig auf. Erledige auch die Tans, die sich in einiger Entfernung befinden, um die Sicherheit von Grimm zu gewährleisten, während du zum Hubschrauber unterwegs bist. Sitzt Grimm sicher im Hubschrauber, ist für dich die Mission erfolgreich abgeschlossen.

Der blaue Spion

Begebe dich auf der Hauptstraße entlang zu der abgelegenen Stadt. Deine erste

Aufgabe beinhaltet das Aufsammeln von unvorsichtig gelagerter Munition. Bleibe, bevor du die Munition aufsammelst, kurz stehen und beseitige die drei lästigen Tan-Soldaten vor dir, einen auf jeder Straßenseite und den dritten, der über die Straße patrouilliert. Nachdem die Soldaten Geschichte sind, ist es für dich ungefährlich, die Munition aufzuheben.

Bewaffne dich mit der Bazooka, die du gerade gefunden hast, lade sie und laufe über die Straße. Knie dich hinter die grüne Kiste und verstecke dich dort vor dem feindlichen Panzer, der auf den Straßen umherfährt. Sobald er an dir vorbeigefahren ist, springst du aus deinem Versteck und jagst ihn in die Luft. Da diese Gefahr nun gebannt ist, kannst du dich der Stadt weiter nähern. Dort wo sich die beiden Soldaten befunden haben, findest du links ein Medi-Pack und auf der rechten Seite Munition.

Verlasse die Straße und begebe dich in die schmale Schlucht rechts von dir. Zwei Tans warten schon sehnsüchtig auf ihre Abreibung, die du ihnen sofort zukommen lassen solltest. Bewaffne dich mit einer Granate und ziele damit auf die große hölzerne Kiste, in der du ein Medi-Pack findest. Als nächstes stellst du dich an die Ecke nahe dem Ende der Schlucht und zielst mit einer Granate auf die grüne Kiste vor dir, der Tan-Soldat hat keine Chance zu entkommen.

Sammele die Waffen ein und achte auf den Tan-Soldaten, der in die Schlucht kommt, um nach dem Rechten zu schauen. Mit deiner M-16 ist auch dieser feindliche Soldat bald erledigt und du kannst unversehrt zur Straße zurückkehren.

Panzer und Soldaten patrouillieren auf beiden Seiten der Straße. Zuerst solltest du den Panzer auf der linken Seite mit einer Granate zerstören und danach die Soldaten auf dieser Seite aus dem Hinterhalt heraus beseitigen. Fahre fort, auch die Soldaten auf der rechten Seite aus großer Entfernung zu töten, so erwischst du sie unvorbereitet.

Du kannst jetzt unbehelligt zur Mauer vorstoßen. Der Panzer kann dir aus dieser Entfernung nichts tun, aber du wiederum kannst ihn mit ein paar gut platzierten Granaten in die Luft jagen. Benutze eine deiner verbleibenden Granaten, um einen Soldaten, der eine grüne Munitionskiste bewacht, ins Nirwana zu schicken.

Außerdem kannst du einen Soldaten auf dem Hügel im Süden mit einem gut

gezielten Schuss überraschen. Auf diesem Hügel findest du Munitionsreserven und Gesundheit. Mache mit dem Tan-Soldaten hinter dem Gebäude im Norden kurzen Prozess, denn auf dem Dach dieses verlassenem Gebäudes findest du einige nützliche Waffen. Folgst du dem unebenen Pfad, gelangst du zu einem Scharfschützengewehr, das du sicher gut gebrauchen kannst.

Ein weiterer feindlicher Soldat, der mit einer Bazooka bewaffnet ist, hat sich hinter dem verlassenem Gebäude positioniert. An der Stelle, an der du dich befindest, bist du sicher. Feuere ein paar Schüsse in seine Richtung und laufe dann auf das Gebäude zu. Ziehe dich am Dach hoch, die Kiste neben dem Gebäude wird dir dabei helfen. Sammele die Waffen dort oben ein. Hier ist nichts weiter für dich zu tun, also lasse dich an der gleichen Stelle, an der du hinaufgeklattert bist, runterfallen und laufe weiter in Richtung Westen. Ziehe dich auf die aufgeschüttete Straße hinauf und nimm dir die Munition dort.

Folge der Abkürzung durch die Hügel vor dir. Du triffst auf zwei Tan-Soldaten, die die östliche Seite der Stadt bewachen. Wähle den Pfad, der links auf den Hügel führt und überrasche ein paar weitere Tans. Steht es mit deiner Gesundheit nicht zum Besten, läufst du einfach den gleichen Weg so weit wie möglich nach Osten. Verlasse das Gebiet des Hügels und gehe in nördlicher Richtung auf die Straße zu, doch nimm dich vor dem Hinterhalt in Acht, in den du gerätst, sobald du die Straße erreicht hast.

Widme dich den beiden Panzern am Ende der Straße, einige Schüsse mit der Bazooka müssten dazu ausreichen. Obwohl der blaue Panzer recht harmlos aussieht, solltest du ihn dennoch hochjagen. Ein Medi-Pack findest du, wenn du um das rosa Gebäude herumgehst. Auf den Kisten liegt ein Scharfschützengewehr, aber eigentlich benötigst du diese Waffe nicht, und auf dem Dach befindet sich diesmal auch nichts. Falls du trotzdem nachschauen willst, warten dort drei Tan-Soldaten auf dich.

Wenn du bereit bist weiterzugehen, ebne dir erst den Weg hinter den Gebäuden auf der anderen Seite der Straße, denn dort liegen drei Tan-Soldaten auf der Lauer. Laufe auf sie zu, während du auf siefeuerst. Über der grünen Kiste findest du eine Bazooka, die du benutzen kannst, wenn die Panzer noch einsatzfähig sind. Falls nicht, laufe einfach weiter in diese Richtung auf die Kurve zu. Ziehe dich an dem niedrigen Dach im Süden hoch und springe von dort aus zum nächsten Dach, lasse dich hier hinunterfallen und folge dem Spion durch das Portal.

Das Badezimmer

Die Badewanne, gefüllt mit Spielzeug und Haarpflegemitteln, ist der Ausgangspunkt für deine erste Exkursion in das Land der Riesen. Dein Ziel, der wieselflinke blaue Spion, befindet sich auf dem Rand an der äußersten Ecke der Badewanne. Du kannst die Stelle nicht mit einem Sprung erreichen, also musst du dich darauf vorbereiten, den langen Weg zu nehmen. Du darfst nicht mit dem Wasser in Berührung kommen; passe unterwegs auf, alles ist ziemlich rutschig.

Zwei Tan-Soldaten sind genau vor positioniert, einer davon weiter unten und der andere oben. Renne in Richtung Wand und feuere eine Salve auf den unteren Tan ab, danach kannst du versuchen, ob du den oberen Soldaten durch die automatische Zielvorrichtung erwischen kannst. Anderenfalls musst du ihn manuell erledigen. Laufe etwas vorwärts und nimm dir das Medi-Pack und die Munition. Bevor du weitergehst, solltest du zuerst den Tan-Soldaten ausschalten, der in einem Boot auf der Wasseroberfläche seine Kreise zieht.

In einem Boot in der Nähe befindet sich außerdem eine Schrotflinte. Theoretisch könntest du zu dem Boot hinüberspringen und anschließend über die Seifenlauge zurück auf den trockenen Boden rennen, doch eigentlich ist das alles das Risiko nicht wert, aber du musst selbst entscheiden.

Ziehe dich an der Kiste hoch und schicke den Tan, der sich auf dem Wasserhahn befindet, zu einem Bad ins Wasser unter ihm. Springe zu den aufgestapelten Blöcken und lande nach einem wohlgezielten Sprung auf der Seife, auf der sich ein Medi-Pack und eine Waffe befinden. Lasse dich zurück auf die Blöcke fallen, und du bemerkst einen Tan-Soldaten auf der anderen Seite der Badewanne. Erledige ihn und springe von den Blöcken in Richtung der orangefarbenen Shampooflasche. Bereite dich auf einen Kampf vor, ein Tan-Soldat wird hinter dir herausspringen.

Wenn du jetzt einfach weiterläufst, stellen sich dir zwei Tan-Soldaten in den Weg, das ist selbst für den Sarge ein schwieriges Unterfangen. Bevor du nach vorne läufst, platziest du eine Granate bei der aufgestapelten Seife, danach läufst du so weit, bis du die feindlichen Soldaten sehen kannst, und drückst auf den Abzug. Es gibt hier noch einen weiteren Tan-Soldaten, aber der ist schwer zu finden, denn er liegt in Lauerstellung auf dem Rücken der großen Gummiente. Schalte ihn möglichst schnell aus.

Hinter der ersten Ecke findest du eine Waffe auf der Kiste. Renne

anschließend zu der kurzen Seite der Badewanne, die vielen Gegenstände bieten dir ausreichend Schutz und Deckung. Ein feindlicher Tan-Soldat erscheint hinter dem Schaum, schalte ihn aus, bevor er zum Zuge kommt. Laufe um die nächste Ecke und gehe hinter einem Block in Deckung, der dich von zwei Tans trennt. Eine Granate hilft dir, den Weg zu ebnen, denn einer von beiden muss mindestens daran glauben. Der andere ist dann auch kein großes Problem mehr.

Anschließend läufst du auf der Kante am hinteren Teil der Wanne entlang, ein weiterer Hinterhalt erwartet dich hinter dem supermodernen Haarcontainer. Gehe um die Ecke und sammele die Gegenstände ein, bevor du den blauen Spion gefangen nimmst. Um ihn gefangen zu nehmen, musst du ihn einfach nur berühren. Im weiteren Verlauf macht der blaue Spion dir keinen Ärger mehr, er stellt sich dir nicht in den Weg, sondern bewegt sich mit dir, nachdem du den Weg von feindlichen Soldaten gesäubert hast.

Das Leben des blauen Spions ist in Gefahr, denn er verfügt über Informationen, die lebenswichtig für die Tan-Armee sind. Erwarte Ärger hinter jedem Hindernis und nehme auch Treffer hin, du müsstest für Notfälle über genügend Medi-Packs verfügen. Fahre fort, dir deinen Weg auf dem Rand entlang freizukämpfen. Ein feindlicher Tan wartet auf dich an der kurzen Seite der Wanne und ein weiterer hat sich hinter dem Haarkanister versteckt. Sei auf der Hut, bisher war alles noch relativ leicht, aber das wird sich jetzt ändern.

Ein Tan-Soldat, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist, liegt hinter dem Stapel Blöcke auf der Lauer. Du musst dich an ihn anschleichen, damit die Überraschung auf deiner Seite ist. Ziele genau in die Mitte der Flammen, dann hat er keine Chance. Anschließend führst du den blauen Spion durch das Portal. Damit hast du diese Mission erfolgreich zu Ende gebracht.

Riff

Nimm das Wort "schleichen" nicht so genau, du musst trotzdem jeden Tan-Soldaten erledigen, den du siehst. Fange gleich mit den beiden an der Straße an, aber achte auf den Panzer, der sich auch auf dieser Straße bewegt. Ziehe dich ein wenig zurück, damit du außerhalb seiner Reichweite bleibst.

Verlässt der Panzer den Schauplatz, sammelst du schnell die Waffen und die Munition vor dir ein. Danach drehst du dich um und nimmst auch die Munition

hinter dir an dich. Zwei Senken zwischen den Hügeln enthalten zusätzlich Munition und Gesundheit. Begebe dich zu der Steininformation im Osten. Eine Spalte dort erlaubt es dir, diese Steinwand als Verteidigungswall gegen gegnerische Geschosse zu benutzen. Beseitige die drei Tan-Soldaten östlich von dir.

Benutze dein Scharfschützengewehr, um die beiden Tans, die mit Bazookas bewaffnet sind, ganz hinten an der östlichen Wand zu beseitigen. Auf jeder Seite der Straße befindet sich je einer, und wenn du dich ihnen näherst, können sie dir großen Schaden zufügen. Folge der südlichen Route zu einem Versteck, in dem sich Minen und Waffen befinden, und schnappe dir das Maschinengewehr von der Straße. Merke dir die Plätze, an denen die zwei Medi-Packs liegen, damit du sie gleich findest, wenn du sie später brauchen solltest.

Jetzt ist es an der Zeit, sich dem Panzer der Tans zu widmen. Dazu legst du eine Reihe Minen eng nebeneinander über den Panzerfahrweg, ziehst dich zurück und beobachtest, was passiert. Ist der Panzer erst einmal bewegungsunfähig, kannst du ihm mit einer Granate den Rest geben. Klettere anschließend auf den Steinwall am Ende der Straße, den du vorhin zu deinem Schutz benutzt hast. Du findest dort eine Kiste voller Granaten.

Das Gebiet um den Hubschrauberlandeplatz ist frei von feindlichen Soldaten, also kannst du dich in westlicher Richtung auf den Weg machen. Die Soldaten, denen du begegnest, sind auch aus größerer Entfernung zu beseitigen. In der Nähe der Kurve musst du dich drei Tan-Soldaten stellen. Schau dich etwas um und du findest einen geeigneten Platz, an dem du in Deckung gehen kannst.

Südlich von dir, in der Nähe des Turmes, befindet sich eine Stelle, an der Munition gelagert wird. Benutze eine Granate, um die Wachen auszuschalten, und sammle alles Brauchbare in diesem Gebiet ein. Renne zum Tor und überrasche die Wache dort. Du kannst zwar das Tor nicht öffnen, aber im Wachhaus findest du eine versteckte Schrotflinte. Laufe zurück und klettere auf die Felsen, dort erhältst du Zugang zum Basislager. Schnappe dir den Granatwerfer und das Medi-Pack und erledige die zwei Tans, bevor du dich wieder hinunterfallen lässt.

Jetzt wird der nächste Panzer zerstört. Dazu platzierst du eine Reihe Minen zwischen die am günstigsten gelegenen Benzinfässer, ziehst dich wieder weit

genug zurück und wartest ab. Diesem Panzer kannst du den Rest geben, indem du auf die Fässer in seiner unmittelbaren Umgebung schießt. Hebe die Gegenstände vor den Kisten auf und laufe dann nach Osten. In der Nähe des nächsten Tores musst du gegen zwei Tan-Soldaten antreten. Ein Gebäude auf der anderen Straßenseite sollte deine Aufmerksamkeit erwecken, denn dort findest du eine Menge nützlicher Gegenstände.

Achte auf den Schützen, der dich ins Visier nimmt, sobald du auf der anderen Seite wieder hinauskommst. Schaffst du es, den Schützen zu erledigen, kannst du auch die Waffe und die Munition vor dem Turm einsammeln. Passe auf deine Deckung auf, der Feind versucht, dich bei deiner Rückkehr von hinten zu erwischen. Wenn du soweit vorbereitet bist und kein Panzer auf der anderen Seite zu hören ist, kannst du das Tor öffnen. Die Minen, die auf der Straße verteilt sind, geben dir den richtigen Hinweis darauf, wie der Panzer zu zerstören ist.

In nördlicher Richtung findest du Munition und ein Medi-Pack, das du dir später aufheben solltest. Lege die Minen aus und gehe in Deckung. Was dann kommt, kennst du schon. Renne nach Osten und bleibe dabei dicht an der Wand, bis du das Gefängnistor erreichst. Aus dem Hinterhalt heraus ist der Wachsoldat am Turm leicht zu beseitigen. Öffne danach das Tor, aber gehe noch nicht hindurch.

Von außen erschießt du erst die Tan-MPs und so viele Gegner wie möglich, denn sobald du durch das Tor gehst, aktivierst du in der unmittelbaren Nähe von Riff eine Zeitbombe. Nachdem du so viele feindliche Soldaten wie möglich erledigt hast, rennst du durch das Tor und sammelst jede Bazooka ein, die du finden kannst. Töte die letzte Wache und befreie Riff.

Wenn das Gerede endlich vorbei ist, schnappst du dir die Bazooka samt Munition in deiner Nähe und rennst Richtung Ausgang. Unterwegs nimmst du weiter jede Bazooka mit, die auf deinem Weg liegt. Ihr müsst um euer Leben rennen und möglichst schnell nach draußen gelangen, denn die Uhr dürfte langsam ablaufen.

Hinter jedem Ausgangstor wartet ein Panzer auf dich, halte deine Bazooka bereit und renne an der Wand den Weg entlang, den du gekommen bist. Bleibe nur stehen, um den einen oder anderen Tan-Soldaten zu erledigen, und vergesse nicht: Ein neues Tor bedeutet, dass auch ein neuer Panzer auf dich wartet. Zerstöre sie und laufe weiter.

Folge wieder der südlichen Wand, aber nimm dich vor den Tan-Soldaten in diesem Gebiet in Acht, denn sie sind aggressiver als andere. Erwische sie, bevor sie dir zu nahe kommen. Öffne das letzte Tor und zerstöre den vorletzten Panzer, der letzte liegt neben dem Hubschrauberlandeplatz auf der Lauer. Du müsstest jedoch über ausreichend Bazookamunition verfügen, um auch mit diesem Panzer fertig zu werden.

Der Wald

Laufe nach vorne und beseitige im Osten den Tan-Soldaten hinter dem Baumstamm. Das ist deine erste Lehrstunde im Jagen in der Wildnis, achte auf umfallende Bäume. Drehe dich um und nimm die Munition an der Seite des nördlichen Hügels an dich. In der Nähe des Hubschrauberlandeplatzes findest du noch mehr Munition. Schalte auch noch den anderen Tan-Soldaten am Baum in südöstlicher Richtung aus.

Laufe vorsichtig weiter, ein Tan auf dem Hügel vor dir verfügt über gewaltige Feuerkraft, aber du brauchst nur einen guten Schusswinkel und er ist Geschichte. Ein weiterer Tan-Soldat ist auf dem hinteren Hügel positioniert. Schnappe dir dort die Waffe, wo der Soldat mit der Bazooka gestanden hat, er wird sie sicher nicht mehr brauchen.

Laufe nach Norden, bewege dich dabei hin und her. Weiter nördlich versteckt sich ein Tan-Soldat hinter einem Baumstamm links vom mittleren Hügel. Beseitige ihn, renne anschließend nach rechts um diesen Hügel herum und erledige den Tan, der in einiger Entfernung auf dich wartet. Nachdem du auch diesen Gegner besiegt hast, läufst du zurück auf die linke Seite des Hügels und nimmst dir dort die Munition und das Medi-Pack.

Sobald du den Hügel hinter dir gelassen hast, erscheint eine Gruppe Tans auf der Gefechtskarte. Benutze Granaten, um sie loszuwerden. Der dritte Tan-Soldat ist auf dem Berg in Deckung gegangen und der vierte liegt auf dem Hügel rechts von dir auf der Lauer, außerdem befindet sich ein Munitionsversteck auf der linken Seite. Eine Granate öffnet dir alle Kisten. Weiterhin findest du noch ein Scharfschützengewehr, bevor du bei den Hügeln nach Munition suchst.

An dem Hügel, an dem der vierte Tan-Soldat seinem Schicksal begegnet ist, findest du mehrere Munitionskisten und eine Waffe. Hast du diese Gegenstände eingesammelt, läufst du in nördlicher Richtung weiter. Den Tan in der Nähe des

Flusses kannst du im Laufen erledigen. Du bemerkst einen weiteren Tan auf der linken Seite, benutze den kleinen Hügel als Deckung und du gewinnst das Feuergefecht mit dem Schützen auf der anderen Seite des Flusses. Ein letzter Tan-Soldat versteckt sich in den höheren Hügeln westlich von dir, klettere lieber auf den westlichen Hügel, bevor du den Fluss überquerst.

Oben auf dem Hügel entdeckst du einen Geheimgang über den Fluss, der von zwei Tan-Soldaten bewacht wird. Springe vorsichtig über den großen Felsbrocken und erreiche die andere Seite des Flusses. Bevor du dich fallen lässt und dir das Lager vornimmst, solltest du den Tan seitlich des Hügels auf der anderen Seite des Weges erledigen. Jetzt kannst du das Lager untersuchen.

Wenn du zu den Hügeln zurückblickst, von denen du gekommen bist, fällt dir ein Weg auf, der nach oben führt. Klettere ganz nach oben und überrasche die Gruppe von Tans jenseits des Hügels mit einem netten kleinen Angriff, ihre explosiven Waffen können dir nichts anhaben. Vergesse nicht, den Soldaten am Maschinengewehr zu erledigen, bevor du wieder nach unten zurückkehrst. Auf dem Weg um den Hügel musst du dich mit einigen weiteren Tan-Soldaten auseinander setzen, die sich hinter Baumstämmen verstecken. Zu deinem Glück befindet sich auf dem Hügel im Norden ein Medi-Pack.

In dem Gebiet westlich von dir haben sich feindliche Soldaten verschanzt, die mit Explosivgeschossen bewaffnet sind. Im Südwesten liegen einige Baumstämme, dorthin läufst du und mähst dabei mit dem M-16 oder dem Maschinengewehr den dürrtigen Widerstand um. Rambo wäre stolz auf dich. Vergewissere dich, dass du alle Tans links, rechts und weiter hinten auch rechts erwischt hast. Ein besonders lautloser Tan befindet sich noch in den Hügeln im Norden. Danach bleibt dir nur noch die Überquerung der Brücke.

Hoover

Diese Mission gleicht der vorherigen, nur sind die Gegner diesmal schwerer zu besiegen. Fangе erst einmal an, deine Munitionsvorräte aufzustocken, denn links von dir findest du einige Kisten Munition. Gehe ein paar Schritte nach Süden. Du entdeckst einen Tan der in einiger Entfernung auf dem Bauch liegt und einen weiteren Soldaten rechts daneben.

Dein Waffenvorrat neigt sich dem Ende zu. Um dem abzuweichen, klettere den Hügel auf deiner rechten Seite hoch und schnappe dir dort ein Medi-Pack, Granaten und eine Waffe. In südlicher Richtung siehst du eine Ansammlung von umgefallenen Bäumen, die dir einen Hinweis auf eine Falle geben. Renne in südlicher Richtung, während du stetigfeuerst. Links bewacht ein Tan-Soldat einige Gegenstände, erledige ihn und sammle die Sachen ein.

In östlicher Richtung entdeckst du einen Durchgang und hinter der kleinen grünen Kiste ein Medi-Pack. Laufe den Durchgang entlang zum Fluss. Springe auf einen Vorsprung, der am Hügel auf der linken Seite sichtbar ist. Ziehe dich bis zur Spitze hoch, denn dort findest du einen Flammenwerfer, der wirklich eine wirksame Waffe gegen Plastik und Bäume ist. Springe anschließend nach Süden und rutsche den Hügel hinunter, damit du unten heil ankommst.

Hier liegen bereits vier Tan-Soldaten in Lauerstellung. Überlege dir deine nächsten Schritte genau, aber gehe auf keinen Fall hinter den Kisten links von dir in Deckung. Du würdest genau in das Schussfeld eines Tan-Soldaten mit Bazooka hineinlaufen, der rechts, im Bildschirm noch gar nicht zu sehen, positioniert ist. Kämpfe dir deinen Weg zur Mitte frei oder gehe rechts bei den Bäumen der Hügellandschaft in Deckung.

Sind die ersten drei Tan-Soldaten erledigt, suche den Schützen mit der Bazooka und beseitige ihn. Untersuche das Gebiet im Uhrzeigersinn, fange entlang der linken Wand an und hebe die noch brauchbare übrig gebliebene Munition auf. Vergesse nicht das Medi-Pack in der Nähe des nördlichen Hügels.

In westlicher Richtung erblickst du ein Trio Tan-Soldaten, die du am besten erledigst, indem du auf sie zurennst und dabei unentwegtfeuerst. Zuerst erschießt du im Laufen den mittleren Soldaten, dann den Tan auf der rechten Seite und schließlich den Soldaten auf der linken Seite. Untersuche die Vertiefung in der Mitte der Passage, du wirst dort einige Gegenstände finden. Folge anschließend dem Weg auf der rechten, östlichen Seite der Vertiefung. Bei der Biegung des Weges nach Westen entdeckst du ein Maschinengewehr vor einem Hügel, der durchaus zu erklettern ist.

Klettere den Hügel nach oben. Von dort aus hast du alle Vorteile auf deiner Seite und kannst dem Lager der Tans gehörig einheizen. Erledige einen feindlichen Tan-Soldaten nach dem anderen, die Soldaten, die am Hügel und auf

ARMY

der anderen Seite des Flusses platziert sind, solltest du dir bis zuletzt aufheben. Sammele die Waffen ein und lasse dich nach unten ins Lager rutschen. Falls du Medi-Packs benötigst, findest du eines in südlicher Richtung und noch ein weiteres in den Zelten, die am südlichsten gelegen sind.

Laufe nach Norden zu dem drittgrößten Zelt, von hier aus kannst du die Soldaten am Hügel auf der anderen Seite des Flusses gut erledigen. Den Soldaten direkt nördlich von dir beseitigst du am schnellsten mit dem Scharfschützengewehr. Es befinden sich zwei Fässer und ein Tan-Soldat in der Nähe des Zeltes. Die Situation wird nur dann kritisch, wenn der Soldat auf dich zielt und die Fässer dabei trifft. Bleibe so weit wie möglich von den Fässern entfernt, und du wirst keine Probleme haben.

Ein Granatwerfer befindet sich am Hügel, du kannst ihn aber gefahrlos passieren. Die Überquerung des Flusses würde einiges an Fingerspitzengefühl und Glück erfordern, denn wenn du in das Wasser fällst, musst du die gesamte Mission noch einmal durchspielen. Bleibe lieber auf dieser Seite des Flusses. Laufe in nordwestlicher Richtung an den Fässern vorbei, bis du auf Tan-Soldaten triffst, die du erledigen musst. Benutze dein Zoom und dein Scharfschützengewehr oder M-16, um den Tan westlich von Hoover zu töten.

Ein weiterer Feind schleicht am Hügel zu deiner Linken herum und ein dritter Tan wartet auf dich am Hügel auf der rechten Seite. Er denkt, er sei besonders schlau, aber eine gut platzierte Granate wird ihm zeigen, wer hier schlauer ist. Dein letzter Feind in diesem Gebiet sitzt auf dem Hügel rechts von dir. Ziele nach Westen und er hat ausgesiedet. Rette Hoover und nimm das Minensuchgerät an dich. Vergesse nicht, das Maschinengewehr des letzten, überschlauren Tans an dich zu nehmen.

Nimm das Minensuchgerät in die Hand und begebe dich in das Minenfeld. Es dauert nicht lange und du stößt auf Minen. Du folgst dem Hügel auf der rechten Seite. Ein Tan-Soldat bewacht einige Gegenstände, die du dir nicht entgehen lassen solltest. In einem Gebiet, das von feindlichen Soldaten bewacht wird, findest du ein Medi-Pack und eine Bazooka. Nimm an dich, was du brauchst, und folge der Wand auf der rechten Seite aus dem Minenfeld hinaus. Laufe weiter und du stößt auf das feindliche Lager.

Das Portal ist in Sichtweite, aber es ist nicht leicht zu erreichen. Sobald du dich bewegen kannst, ziehe dich schnell zurück, sonst erwischst dich der Panzer.

Jage den Panzer in die Luft und schicke anschließend eine Granate zu dem schlecht gewählten Benzinlagerplatz der Tans. Benutze das Scharfschützengewehr, um die restlichen Tan-Soldaten zu beseitigen, und begeben dich in das Lager. Achte auf die Falle auf der rechten Seite.

Sobald du das Lager betreten hast, erscheinen zwei Tan-Soldaten mit Bazookas. Wenn du zu dem Zeitpunkt in Richtung Portal schaust, erwischen sie dich ohne Vorwarnung von hinten. Bewege dich hin und her und schieße dabei auf die beiden Soldaten, sie werden bald erledigt sein. Steht es mit deiner Gesundheit nicht zum Besten, findest du in der Mitte des Lagers ein Medi-Pack.

Arbeite dich langsam entlang der südlichen Wand auf das Portal zu, dann kannst du die aus dem Portal kommenden Tan-Soldaten mit einer Granate überraschen. Anschließend betrittst du schnell das Portal.

Der Garten

Überall liegen zerbrochene grüne Soldaten herum. Erschüttert visierst du die feindlichen Tan-Soldaten an. Erledige sie aus der Distanz, um deren Gegenfeuer auszuweichen. Sobald die drei ausgeschaltet sind, schnappst du dir die Munition und die Waffe aus dem Unterholz. Springe zu einem dichten Busch und erledige die drei Tan-Scharfschützen außen. Hebe dir das Medi-Pack in diesem Gebiet bis zum Ende der Mission auf, dann wirst du es eher brauchen.

Steige hinab und laufe nach Norden, zwei Panzer patrouillieren hier. Du kannst zwar versuchen, sie auszuschalten, aber deine Bewaffnung lässt momentan eher zu wünschen übrig. Während du nach rechts um das Pflanzgefäß läufst, musst du dich einigen Tan-Soldaten stellen. Erledige auch die Tans, die sich hinter der Blockade den Weg hinunter verstecken, und kehre dann zu der Steinstufe zurück, um dort eine Waffe und ein Medi-Pack einzusammeln.

Laufe den Weg östlich hinunter, erledige die Tan-Soldaten, die sich dir in den Weg stellen, und nimm dir das Minensuchgerät von der Steinstufe. Achte auf die Grasbüschel vor dir, denn die dahinter auf der Lauer liegenden Tan-Soldaten würden dich so gerne erwischen. Arbeite dich um das Pflanzgefäß rechts von dir herum und nimm dich vor dem liegenden Tan in Acht, der sich hinter der östlichsten Steinstufe versteckt hat. Auf der anderen Seite des Pflanzgefäßes befindet sich ein Granatwerfer, den du mitnehmen kannst, sobald der Panzer

weit genug entfernt ist.

Nachdem du beim Erscheinen des Panzers in Deckung gegangen bist, solltest du ihm einige Granaten hinterherschicken, wenn er sich wieder entfernt. Ist der Panzer zerstört, springst du auf den Block rechts von dir und ziehst dich auf das Pflanzgefäß, das du gerade umkreist hast. Jetzt wird es haarig, du hast hier keinerlei Deckung, nur eine schmale Planke zum Laufen, und innen im Gefäß wimmelt es nur so von Minen. Der Tan-Soldat mit der Bazooka, der sich auf der Planke im Nordwesten befindet, ist für dich die größte Gefahr.

Hast du überlebt, ist dein nächstes Ziel eine langsam krabbelnde Ameise im Pflanzgefäß. Ist die Luft rein, holst du dein Minensuchgerät heraus und sammelst alle Waffen im Pflanzgefäß sorgfältig ein. Vielleicht wird aus nördlicher Richtung auf dich geschossen werden, wenn du nach dem Medi-Pack in dieser Richtung greifst, erledige die Gegner auf der anderen Seite der Planke. Ein weiteres Medi-Pack findest du in westlicher Richtung. Von der südwestlichen Ecke aus kannst du aus deiner erhöhten Position heraus den zweiten Panzer zerstören.

Überquere das Brett, das von der Mitte ausgeht, und arbeite dich östlich an den Steinen entlang. Du wirst auch hier einige Tan-Soldaten erledigen müssen. Lasse dich fallen und sammle die Waffen hier ein. Im östlichsten Teil findest du außerdem noch zwei Bazookas und ein Medi-Pack. Lade deine Bazooka, du wirst sie brauchen, wenn der feindliche Hubschrauber bei deinem Verlassen auf dich zukommt. Den besten Schusswinkel hast du von dem Busch in der Nähe der westlichen Wand aus.

Dieser Busch ist zugleich auch der einfachste Weg, dieses Gebiet zu verlassen. Springe zu der Wand in der Nähe. Sammle die Waffen im mittleren und westlichen Teil ein und kehre anschließend zu der Stelle zurück, an der du den ersten Panzer hochgejagt hast. Bringe jeden feindlichen Widerstand zum Verstummen und ziehe dich auf das Pflanzgefäß im Süden hinauf. Erledige den Tan-Soldaten mit der Bazooka im Südosten so schnell wie möglich, damit du gleich danach den Hubschrauber zerlegen kannst.

Bevor du jetzt mit Hilfe des Minensuchgeräts auch dieses Pflanzgefäß von allen nützlichen Gegenständen befreien kannst, musst du noch eine weitere Gefahr aus dem Weg räumen. Springe ganz an der Seite von dem Pflanzgefäß hinunter und laufe nach Osten. Alle Tans, die dir begegnen werden dran glauben müssen. Unterwegs siehst du einen Granatwerfer, der dir später sehr nützlich sein wird. Die Grasfläche und die feindlichen Soldaten darin sind dein nächstes Ziel.

Mit einer Granate kannst du den Tan-Soldaten hinter dem Grasbüschel beseitigen, anschließend erledigst du den Tan mit dem Flammenwerfer, bevor du in seine Reichweite gelangst. Verlasse die Fläche und kämpfe dich zur anderen Seite des Weges vor. Benutze die Strafe-Technik, sie wird dir das Leben ein wenig erleichtern. Klettere auf die Blöcke, um das nächste Gebiet zu betreten. Sobald du auf der Steinmauer im Westen angekommen bist, heißt es erst einmal, einige versteckte Tans auszuschalten.

Laufe an der Wand nach Süden entlang, erledige die Tan-Soldaten, die auf den Blättern der Blumen in Deckung gegangen sind, und du erreichst eine weitere Grasfläche. Bevor du dich zu der Fläche hinablässt, jage erst den Panzer unter dir mit deiner Bazooka in die Luft. Die Grasfläche ist mit feindlichen Soldaten übersät, sei vorsichtig. Zwei Medi-Packs befinden sich entlang der nördlichen Wand, eines davon ist bewacht und eines nicht, das kann wichtig für dich sein, falls du in Bedrängnis gerätst.

Benutze den Granatwerfer, um den Panzer vor Riff zu zerstören. Er ist so gut wie gerettet, nur noch ein paar Tan-Soldaten liegen zwischen euch. Nach den Unterhaltung mit Thick musst du losrennen und einige Tans erledigen. Töte den Käfer, der die Blöcke bewacht, und klettere auf sie hinauf, um die Spitze des südlichsten Pflanzgefäßes zu erreichen. Erkämpfe dir deinen Weg über das Pflanzgefäß und zeige den Tan-Soldaten, wo der Hammer hängt.

Achte bei der Überquerung des Brettes auf den todesmutigen Tan, der sich in dem Pflanzgefäß auf der gegenüberliegenden Seite befindet. Außerdem musst du die Ameise beseitigen, die deinen Weg versperrt, bevor du weiter über das Brett auf das letzte Ziel zuläufst. Hebe das letzte Medi-Pack auf, das du siehst, es sei denn, du hast das eine Medi-Pack beim Portal liegen gelassen. Werfe danach eine Granate in Richtung des lästigen Schützen.

Erledige die Ameise, die deinen Ausgang blockieren will, mit der Bazooka und renne auf das Portal zu. Laufe ohne anzuhalten zu dem ersten Gebiet. Innenfeuerst du ohne stehen zu bleiben, so können dir die zwei Tans nichts anhaben, die dich zu schnappen versuchen. Betrete das Portal und eine weitere Mission erwartet dich.

Schnee

Vergeude keine Zeit und fange gleich an, unter den feindlichen Tans aufzuräumen. Renne nach Norden und greife dir die Sachen in der Nähe der Kisten. Begrüße die Tan-Soldaten unter dir auf besondere Weise und vergesse nicht, auch die Tans auf der anderen Seite des Flusses zu erledigen. Lasse dich fallen und suche im Lager nach Gegenständen, anschließend ziehst du dich wieder nach oben zum Ausgangspunkt.

Verlasse die Hügel im Westen und achte auf den Tan-Soldaten, der von rechts auf dich zukommt. Gehe rechts um die Vertiefung vor dir und benutze dein Scharfschützengewehr oder das M-16, um die drei Soldaten über dem Kamm auszuschalten. Laufe ein Stück weiter, dort kannst du zwei weitere Tans entlang des südlichen Hügels mit einem Angriff überraschen. Renne zur anderen Seite der Vertiefung, dort bewacht ein Tan-Soldat einige Gegenstände, die du haben möchtest. Von dieser Stelle aus kannst du außerdem einen schlafenden Tan unter dem Kamm ausschalten.

Springe hinunter und untersuche das Lager. Achte dabei auf einen Tan-Soldaten am Hügel, der südwestlich von dir positioniert ist. Klettere über die niedrigen Vorsprünge nach links. Du mußt öfter gegen Tans antreten, aber bleibe über dem Erdboden und versuche, jeden Tan zu erledigen, der auf deinem Radar erscheint. Finde die Quelle der Punkte auf dem Radar und schalte sie aus. Kämpfe dich nach Westen über die Bergspitze vor. Beim vorletzten feindlichen Lager findest du eine Bazooka und ein Medi-Pack, außerdem bewacht der letzte Tan-Soldat eine Waffe.

Zum Spaß kannst du auf das äußerste westliche Ende des Bergpasses zielen und dort ein Fass neben einer mit Schnee bedeckten Kaserne hochjagen. Renne den ganzen Bergweg hinunter, nimm dein Minensuchgerät und überquere das Minenfeld. Bleibe an der linken Wand, um ein Medi-Pack zu finden. Vor der Überquerung der Brücke mußt du erst einige feindliche Tan-Soldaten ausschalten. Benutze die Bazooka, um den Panzer hochzujagen, und erledige danach die zweibeinigen Gegner. Nimm alle Gegenstände mit und laufe über die Brücke.

Renne auf die andere Seite und schieße nach links. Platziere ein paar genaue Schüsse, damit die Fässer getroffen werden und das Gebäude in Schutt und Asche gelegt wird. Betrete die Ruine und suche nach brauchbaren

Gegenständen, die nicht bei der Explosion zerstört wurden. Draußen begibst du dich vorsichtig nach Osten. An der Stelle, wo der Zaun nach Norden biegt, liegt ein Tan mit einer Bazooka im Anschlag auf der Lauer. Laufe und feuere dabei, dann ist auch er schnell erledigt.

Folge dem Fluss in nördlicher Richtung. Du kannst einen weiteren Tan am Ende des Weges erledigen. Du musst dich nun nach Norden vorkämpfen. Laufe zu einem Punkt an einem Abhang in nördlicher Richtung. Bewaffne dich mit einer Granate und wirf sie so weit du kannst, denn das hält die gefährlichen Tans auf Abstand und du kannst sicher rüberspringen. Ein bisschen weiter nördlich musst du dich auf den gefährlichsten Sprung in dieser Mission vorbereiten, denn springst du vorbei, stirbst du.

Springe erst in letzter Sekunde über die rechte Seite des Abgrundes und bete. Auf der anderen Seite kämpfst du dich durch und läufst auf der östlichen Seite nach Norden. Zügle deine Neugier auf das, was auf der linken Seite sein könnte, denn sonst würde man dich entdecken und es würden zusätzlich noch weitere feindliche Tan-Soldaten auftauchen. Schalte die Soldaten auf dem Kamm aus und ziehe dich daran hoch, anschließend springst du zu dem anderen Vorsprung im Norden.

Drehe dich in östliche Richtung und du findest eine geheime Höhle. Darin entdeckst du ein Medi-Pack und einige feindliche Soldaten. Verlasse die Höhle und laufe weiter nach Norden. Eine Öffnung im Osten nahe am Ende des Weges führt dich zu einer weiteren geheimen Stelle. Du bist fast am Ziel, also kümmere dich nicht um diese Stelle, sondern springe gleich weiter über den nächsten gefährlichen Abgrund. Kümmere dich auch auf dieser Seite um die Punkte auf deinem Radar. Sind sie verschwunden, läufst du zu dem Schalter und schaltest den Zaun aus. Zu guter Letzt ziehst du dich an einigen Kisten in südlicher Richtung nach oben.

Shrap

Bei dieser Mission musst du ein Gebiet nach dem anderen von feindlichen Tan-Soldaten säubern und anschließend dort nach Gegenständen und grauen Soldaten suchen. Erledige zuerst die Schlafmütze im hinteren Teil und gehe dann nach Westen an der nördlichen Wand entlang. Versuche, alle Tan-Soldaten, die du siehst, aus sicherer Distanz zu beseitigen.

Feindliche Streitkräfte bemerken dich, sobald du das westliche Ende erreicht hast. Schalte zuerst den gefährlichen Tan mit der Bazooka in diesem Gebiet aus, kehre dann zur Mitte des Gebietes zurück und kümmere dich um die anderen Gegner. Betrete jede Zelle und untersuche sie. Findest du etwas Brauchbares in einer der Zellen, musst du nur den Schalter betätigen, damit sie sich öffnet. Findest du einen grauen Soldaten, befreie ihn, und du hast einen neuen Verbündeten. Bei Zellen, in denen sich Medi-Packs befinden, ist Vorsicht angesagt, denn meistens befindet sich zusätzlich noch ein Tan in der unmittelbaren Nähe.

Um das nächste Gebiet betreten zu können, musst du zwei Tore öffnen, wovon das zweite dich in das neue Gebiet führt. Schalte wie gehabt erst alle Tan-Soldaten aus, bevor du weiter vorstößt. Versuche, deine neuen grauen Verbündeten zu beschützen, aber denke daran, sie sind entbehrlich, du aber auf keinen Fall. Auch dieses Gebiet beinhaltet verschiedene Gebäude mit Zellen. Untersuche sie sorgfältig und schaue anschließend in den Zelten nach, ob du dort etwas Nützliches finden kannst. Ist dieses Gebiet komplett durchsucht, laufe in südlicher Richtung zum nächsten Gebiet.

Renne hinein, feuere dabei wild um dich und lasse dich auf keinen Fall von dem Alarm abschrecken. Dein Adrenalinspiegel dürfte ein wenig angestiegen sein, so kannst du die anstürzenden Tans noch schneller beseitigen. Die Turmwachen sind wie immer leicht zu treffende Ziele. Vergesse auch hier nicht, alle Gegenstände mitzunehmen, die du gebrauchen kannst, und merke dir den Standort des Hubschrauberlandeplatzes, denn du musst später mit Shrap hierher zurückkommen.

Fange schon einmal an, dir einen Vorrat an Medi-Packs zuzulegen, sonst hast du auf dem Rückweg keine mehr übrig und dann würde es gar nicht gut für dich aussehen. Verlasse dieses Gebiet in Richtung Westen und vergesse nicht, auf jeden Tan zu feuern, den du siehst, denn das ist schließlich deine Aufgabe.

Nachdem du den Alarm ausgelöst hast, kommen die feindlichen Streitkräfte durch das westliche Tor in dieses Gebiet. Versuche, sie alle von hinten zu erwischen. Wenn der Spaß vorüber ist, untersuche die Zellen nach brauchbaren Gegenständen und Überlebenden. Achte auf die Wachen, schalte sie schnell aus, schnappe dir deine neuen Mitstreiter und verlasse das Gebiet im Westen.

Das nächste Gebiet ist völlig offen, vielleicht solltest du ein paar der Tan-Soldaten hier mit dem Scharfschützengewehr erledigen, bevor du das Gebiet betrittst. Spare dir die Wache auf dem Turm für zuletzt auf, denn diese Wachen sind nie mit Bazookas bewaffnet. Bevor du das Gebiet im Norden verlässt, jage vorher noch die Fässer vor dem nächsten Tor in die Luft, vorausgesetzt, sie sind noch dort. Lasse jede Tan-Wache spüren, dass du ihre Gesinnung verurteilst, und nimm einige deiner grauen Kameraden mit in das letzte Gebiet.

Sobald du das letzte Tor geöffnet hast, wirst du Zeuge einer schlecht animierten Sequenz. Zornig über das Gesehene, bist du nun nicht mehr zu stoppen. Renne die Rampe zu Sharp hoch, der zwar vor Schreck zittert, aber sonst bei guter Gesundheit zu sein scheint. Untersuche die Zellen und das Zelt, bevor du dieses Gebiet durch das Tor im Süden wieder verlässt. Benutze dein Maschinengewehr und mähe alle Tans nieder, die deinen Weg kreuzen. Folge dabei weiter dem Weg in südlicher Richtung und beschütze Shrap während deiner Kämpfe.

Laufe nun nach Osten. Leider sind diese Gebiete wieder mit neuen Tan-Soldaten aufgefüllt worden. Hier findest du einige Gebäude und andere Sachen, die dir gut als Deckung dienen können. Warte, bis du den Hubschrauberlandeplatz gesichert und damit deine Mission beendet hast. Ein weiteres Bravo-Mitglied ist gerettet worden!

Fort Plasto

Nachdem du gelandet bist, schaue dich zuerst einmal um. Plastos Basislager wird schwer bewacht, so dass du diese Munition vor dir sehr gut gebrauchen kannst. Ein bisschen weiter nördlich erblickst du in nordöstlicher Richtung eine Turmwache, die du gleich eliminiertest. In der Nische links befindet sich ein Tan-Soldat, den du ausschalten musst. Anschließend kannst du dir dort die Gegenstände nehmen und den Strand nach Osten hin verlassen. Erledige den Tan in der Ecke, sammle die Sachen ein und laufe nach Norden durch das Unterholz.

Beseitige den Tan-Soldaten im Zelt, denn er bewacht einige wichtige Sachen, darunter ein Minensuchgerät. Laufe zum Minenfeld mit einer Waffe im Anschlag, die Tans warten nur darauf, dass du deine Waffe einsteckst, um dich zu erledigen. Sei einfach schneller und betrete anschließend das Minenfeld. Folge dem linken Hügel und klettere auf den niedrigen Vorsprung, zu dem du gelangst.

Schnappe dir das Scharfschützengewehr und versuche, jeden Tan-Soldaten auszuschalten, den du auf deiner Gefechtskarte lokalisierst. Klettere dann etwas höher. Dort bewacht ein Tan-Soldat ein Versteck mit Waffen und einem Medi-Pack. Von diesem erhöhten Punkt aus kannst du außerdem versuchen, einige feindliche Tan-Scharfschützen hinter dem Zaun zu erledigen, der Hügel dient dir dabei als gute Deckung.

Lasse dich jenseits des Minenfeldes hinunterfallen und erledige die Soldaten aus größtmöglicher Entfernung, am besten benutzt du dazu Granaten. Gehe ganz langsam weiter, während du auf der Gefechtskarte nach deinem nächsten Ziel suchst. Das M-16 mit seiner anderen Perspektive ist eine gute und gleichwertige Alternative zum Scharfschützengewehr.

Achte auf nützliche Gegenstände auf dem westlichen Hügel, während du dich weiter nach Norden bewegst. Schalte die Wachen auf den Türmen aus größtmöglicher Entfernung aus. Kurz bevor der Zaun nach Osten abbiegt, fleht ein Tan-Soldat, der auf dem Bauch liegt, geradezu nach einer Granate. Auch der Tan-Soldat mit Bazooka, der an der Ecke positioniert ist, scheint alles andere als glücklich zu sein, dich zu sehen. Nutze jede Gelegenheit, feindliche Tans zu erledigen, bevor sie dich bemerken.

Das Gebiet mit den vielen Vertiefungen zwingt dich dazu, entweder abzuwarten und einen Tan nach dem anderen zu suchen und aus der Entfernung zu erledigen oder mit feuernder Waffe hineinzulaufen und das Beste zu hoffen. Die Kisten auf der linken Seite dienen einem Tan als Deckung, außerdem bewachen zwei weitere Tan-Soldaten den Schalter in der Nähe des Zeltes und einer wartet innen im Zelt auf dich.

Wenn du soweit bist, schaltest du den Zaun aus und kletterst darüber. Bevor du die grünen Kisten benutzt, um in das Lager zu gelangen, solltest du die Gegenstände dahinter mitnehmen. Sobald du oben angekommen bist, attackiert dich der Feind und du musst möglichst schnell alle Angreifer beseitigen. Fange mit dem an, der dir am nächsten ist. Laufe nach Osten. Nachdem die Tan-Soldaten erledigt sind, benutzt du eine Granate, um die Kisten zu öffnen.

Behalte die Gefechtskarte immer im Auge und versuche, die gegnerischen Soldaten zu erwischen, bevor sie überhaupt wissen, was Sache ist. Benutze eine Granate, um den Tan hinter einer Kiste über dir loszuwerden, und bereite dich auf einige Nahkämpfe vor. Benutze deinen Granatwerfer, um die Soldaten in der

Umgebung auszuschalten, aber versuche es hier auf keinen Fall mit einer Handgranate, die würde das Dach über dir treffen, und was dann passiert, kannst du dir denken.

Bleibe immer in Bewegung, dann ist die Tan-Wache ein leichtes Ziel. Ein Tan-Soldat mit Bazooka wartet entlang des Hauptpfades auf dich. Lasse ihn erst die Kisten aus dem Weg räumen, bevor du ihm den Rest gibst. Zwei weitere Tans liegen neben dem Weg auf der Lauer.

Bevor du das Gebiet betrittst, solltest du erst einige Granaten vorausgeschickt haben, eine auf jede Seite müsste ausreichen. Betrete das Gebiet und betätige den Schalter. Die Wand auf deiner linken Seite öffnet sich. Laufe zurück zur westlichen Wand, lege dich dort auf die Lauer und warte darauf, dass die Tans erscheinen. Hast du deine Feinde ein wenig dezimiert, kannst du durch die geöffnete Wand hindurchgehen und in Richtung Norden auf das Portal zulaufen.

Hebe den Granatwerfer auf und bleibe anschließend stehen. Du machst die Bekanntschaft der V-Bots, von denen jeder – es sind zwei – ein doppeltes Maschinengewehr und einen Flammenwerfer im Anschlag hat. Behalte die Nerven und vertraue auf dein Können und auf etwas Glück.

Benutze das Gebäude in der Mitte, um dahinter in Deckung zu gehen. Von dort versuchst du, mit Granaten auf den V-Bot zu zielen, der dir am nächsten ist. Ein direkter Treffer bewirkt eine große Explosion. Sind erst einmal beide Maschinengewehre zerstört, ist der V-Bot ziemlich hilflos, es sei denn, du kommst ihm zu nahe. Mache auch den zweiten V-Bot auf diese Weise handlungsunfähig. Danach läufst du in das Gebäude und schnappst dir die Bazooka, die du zur Zerstörung der beiden gigantischen Roboter brauchst. Sind die beiden Roboter nur noch Schrott, kannst du durch das Portal gehen.

Scorch

Beginne deine Mission, indem du den Weg zu deiner Linken genauer unter die Lupe nimmst und anschließend auf den gegenüberliegenden Weg läufst. So erhältst du eine Waffe. Biege nach links ab und betrete den Pfad, der durch einen Block versperrt ist. Drehe dich um und folge der linken Wand zu einem weiteren versperrten Tunnel. Folge dem Pfad nach Süden, den du vorher ignoriert hast.

Nimm den Flammenwerfer an dich und arbeite dich nach Osten weiter vor. Du bist im letzten Abschnitt der Höhle. Sammele die Munition ein und verlasse die Höhle in südlicher Richtung. Gehe nach rechts und schaue in alle Wege, die nach Süden führen, um feindliche Tan-Soldaten zu erspähen und auszuschalten. Kämpfe dich zu dem grünen Eimer im Südwesten vor. Eine Spinne bewacht den grasigen Weg, der zu dem Eimer führt.

In dem Gebiet des Eimers musst du dich auf einige Kämpfe vorbereiten. Erledige die Tan-Soldaten einen nach dem anderen, während sie auf dich zulaufen. Sammele die Gegenstände rund um den Eimer ein und verlasse diesen Ort auf dem Weg, den du gekommen bist. Laufe weiter nach Westen und achte auf die Tans, die sich hinter dem Gras versteckt halten. Folge der westlichen Wand zu einer offenen Stelle auf der westlichen Seite der Karte und beseitige zuerst den Tan-Soldaten mit Bazooka oben auf den Steinen.

Sammele die Gegenstände in der Umgebung ein und bewaffne dich mit deinem Gewehr, denn eine Spinne bewegt sich von Nordwesten her auf dich zu. Das wäre noch nicht allzu schlimm, aber dazu kommt, dass ein Tan bewaffnet mit einem Flammenwerfer und ein weiterer mit einer Bazooka versuchen, dich aufzuhalten, wenn du das Gebiet verlassen willst. Falls du dich in der Nähe der südlichen Wand befindest, sei beruhigt, denn hier tendieren die Bazookageschosse dazu, dich zu verfehlen.

Schalte beide Tans aus und arbeite dich nach Süden an der Steinwand entlang vor. Benutze den Block, um dich auf die untere der zwei gigantischen Stufen zu ziehen, springe dabei so schnell auf die Stufe wie möglich. Zwei Tan-Soldaten haben nämlich einen besseren Schusswinkel als du, solange du dich auf den Steinen befindest. Von der Stufe dagegen kannst du mit Hilfe des automatischen Zielens kurzen Prozess mit den beiden Tans machen.

Ein dritter Tan hält sich hinter dem Block versteckt, der dir am nächsten ist. Bleibe ruhig und handele entsprechend, dann ist auch dieser Tan schnell erledigt. Ziehe dich anschließend auf die oberste Stufe hinauf, wo dich der Feind sofort umzingelt. Schieße dir deinen Weg frei und vergesse nicht, die Tans hinter dir zu beseitigen. Nimm dir das Medi-Pack aus der nordwestlichen Ecke der Stufe und laufe nach Osten an der großen Tür vorbei.

Du gelangst mitten in den nächsten Kampf, in dem du dich stetig bewegen und ducken musst. Nachdem auch diese Gegner ins Gras gebissen haben,

kannst du ein paar deiner Vorräte oben auf den Blöcken auffüllen. Laufe danach weiter nach Osten und lasse dich zurück auf die untere Stufe fallen. Von dort aus rennst du erst in nördlicher Richtung weiter und anschließend nach Westen zu dem einzelnen Block.

Werfe blind ein paar Granaten zur Seite hinunter, um die Tan-Soldaten auf dem Boden auszuschalten. Stelle dich anschließend an die Kante der Stufe und werfe eine Granate in Richtung der Soldaten im Osten. Lasse dich zu Boden fallen und mache dich bereit, gegen die Tans anzutreten, die du vorher nicht erledigen konntest. Beseitige den Tan-Soldaten, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist, aus einiger Entfernung und laufe danach in die Hundehütte im Osten.

Innen findest du sowohl ein Medi-Pack, als auch Scorch, einen Flammenwerfer, eine Munitionskiste und eine Spinne. Erledige die Spinne, bevor du Bekanntschaft mit ihrem Spinnennetz machst, und rede mit Scorch, damit dein erstes Missionsziel erledigt ist. Der Weg zum Portal ist um einiges leichter, als es der zu Scorch war, mache dir keine Sorgen. Bevor du allerdings Scorch zu dem Portal bringst, solltest du auch die Gegenstände einsammeln, die sich in der südöstlichen Ecke der Karte befinden.

Um das Portal zu erreichen, musst du eng an der östlichen Wand entlanglaufen. Bleibe rechts und laufe nach Norden durch das Gebiet. Achte auf dein Radar, damit du auf die Tans, die aus westlicher Richtung kommen, aufmerksam wirst. Ein paar Wachen befinden sich außerdem neben dem grünen Topf. Nimm alle Gegenstände mit, die du unterwegs findest, und laufe weiter in nördliche Richtung. Bleibe dabei auf der östlichen Seite und achte auf die roten Punkte auf der Gefechtskarte, so dass du rechtzeitig handeln kannst.

Nachdem du die drei Tan-Wachen, die das Portal sichern, beseitigt hast, schicke eine Granate zu dem Versteck des anderen Tan-Soldaten. Einige Soldaten rennen an dir vorbei, sobald du den Platz vor dem Portal erreicht hast. Versuche, sie abzufangen, aber mache dich auf einen Kampf gefasst. Sobald auch diese Soldaten keine Gefahr mehr darstellen, kannst du das Portal betreten.

Der Showdown

Dieses Mal greift Sarge von Osten aus das Basislager an. Laufe zuerst nach Norden und schalte die Wache am Turm aus, denn du brauchst keine

Gesellschaft, wenn du dich in das Lager schleichst. Gehe weiter nach Norden und du bemerkst einen Tan-Soldaten rechts am Berg. Folge dem elektrischen Zaun in nördliche Richtung, um zu einer Stelle zu gelangen, an der sich einige feindliche Tan-Soldaten befinden. Schalte sie aus sicherer Entfernung aus, auch den auf dem Felsbrocken. Danach sammelst du alle nützlichen Gegenstände ein, die sich in der Nähe des Turmes befinden.

Der Schalter für den Zaun befindet sich auf der linken Seite in einem Minenfeld, also musst du schnellstens ein Minensuchgerät finden. Klettere auf den Berg rechts von dir, erledige den Tan-Soldaten, den du erblickst, und laufe mit gezückter Waffe in die Höhle hinein. Sammele dort die Waffen, die Munition und das Medi-Pack ein, bevor du weiter nach Norden gehst.

Ein paar Soldaten werden hineinkommen und versuchen, dich aufzuhalten, und am anderen Ende der Höhle warten zwei Tans am Ausgang auf dich, die du leicht mit deinem Scharfschützengewehr ausschalten kannst. Im Westen liegt ein Tan-Soldat bewaffnet mit einer Bazooka auf der Lauer, sei vorsichtig und bleibe nicht zu lange auf einer Stelle stehen.

Hebe die Gegenstände neben der Kiste auf, renne nach draußen und erledige zuerst den Tan mit Bazooka und dann den Tan auf der rechten Seite. Röste die letzten paar Tan-Soldaten beim Minensuchgerät, nimm es dir und kehre zum Minenfeld zurück. Der Weg zurück ist angenehm unaufregend. Beim Schalter angekommen betätigst du ihn und springst zu dem Stapel grüner Kisten. Benutze das Scharfschützengewehr, um den Tan-Soldaten im nördlichen Wachturm zu beseitigen. Danach ist es ungefährlich, weiter nach Norden zu gehen. An der Stelle, wo der Weg nach Westen abbiegt, triffst du allerdings wieder auf einige feindliche Schützen.

Nachdem du die Gegenstände aufgehoben hast und auf den Stapel grüner Kisten geklettert bist, eliminiertest du noch so viele Tans wie möglich und springst anschließend in das Basislager. Der Tan-Soldat mit der Bazooka auf der linken Seite ist äußerst hartnäckig – eine Granate, einfach so ins Blaue geschickt, ist noch die beste Alternative, um ihn loszuwerden. Anschließend springst du hinunter, sammelst die Gegenstände ein und erledigst die Tan-Soldaten in der Umgebung. Das Gebäude in der Mitte ist ein gefährlicher Ort für dich, aber im obersten Stockwerk liegen einige sehr nützliche Sachen herum.

Untersuche das mittlere Gebäude und die schmale Plattform an der östlichen Wand, begebe dich danach durch den Durchgang im Süden. Zwei Tans stürzen herbei. Beseitige sie und gehe nach Süden, wo du eine Begegnung mit zwei weiteren Tan-Soldaten hast, die an dir vorbei nach Osten laufen. Versuche, sie zu erwischen, aber sei vorsichtig, sie wollen dich nach Osten locken, denn dort wartet ein Tan mit der Bazooka im Anschlag. Kämpfe dich durch und suche die Gegend nach Brauchbarem ab, nachdem du die Wache im Turm ausgeschaltet hast. Ziehe am Schalter für das Tor im Westen, sobald du alles untersucht hast.

Ein paar Tan-Soldaten drehen genau vor dir ihre Runden und sind wirklich leichte Beute für dich. Laufe nach Norden. Der Weg wird breiter und auf beiden Seiten des Weges befindet sich ein feindlicher Soldat, hier musst du nur schnell genug sein. Dort wo der Weg nach Norden führt, entdeckst du ein Wachhaus, in dem sich einige Tans befinden, die mit Bazookas bewaffnet sind. Mit deinem Scharfschützengewehr ist auch diese Gefahr bald ausgeschaltet.

Marschiere nach Westen und lasse dir alle Zeit der Welt dabei, so kannst du die meisten Tans schon aus größerer Entfernung beseitigen, entweder mit dem Scharfschützengewehr oder mit gut platzierten Granaten. Die Plattform zu deiner Rechten bietet dir außer einigen Gegenständen auch einen besonders günstigen Standort, um die feindlichen Tans vor dir zu erledigen. Sammele anschließend an der Kreuzung die Waffen ein und laufe östlich den Weg in südlicher Richtung hinunter.

Besiege den ersten Tan-Soldaten, den du siehst. Dann erscheint ein Hubschrauber, um die Lage auszukundschaften. Rüste den Vogel, bevor er dir an die Wäsche geht, und schleiche zum westlichsten Punkt in diesem Gebiet. Sammele die Waffe in der Nähe der Biegung ein, aber hebe dir das Medi-Pack für später auf. Erschieße den Tan, der vor dir auftaucht, aber laufe nicht zu weit in westlicher Richtung, denn ein Tan mit Bazooka wartet dort auf dich. Schicke ihm zuerst ein Willkommensgeschenk und laufe anschließend nach Süden.

Wie immer solltest du natürlich deine Gefechtskarte nicht aus den Augen lassen, damit auch die Tans, die irgendwo in der Umgebung in einem Hinterhalt auf dich warten, keine Chancen haben. Betätige den Schalter in der Sackgasse und auch den Schalter, der das nächste Tor im Süden öffnet. Durch beide Tore rennst du am besten mit der Waffe im Anschlag, denn die Anzahl deiner Gegner steigt stetig an. Dein Ziel ist der Schalter im obersten Stockwerk des mittleren Gebäudes. Leider haben die

Tan-Befehlshaber zwei ihrer besten Schützen hinter dem Schalter positioniert und dein zweites Missionsziel lautet nun mal den Schalter zu betätigen.

Auch hier befinden sich Superwaffen vor der Basis, zwei V-Bots leisten ganze Arbeit und halten sich den Rest der grünen Streitkräfte erfolgreich vom Leibe. Benutze die gleiche Strategie, die du vorhin angewandt hast: Bewege dich langsam aus der Deckung heraus und feuere solange Granaten auf die Roboter, bis ihre Gewehrarme nicht mehr funktionieren und du sie leicht zerstören kannst.

Wenn deine Munition sich dem Ende neigt, bekämpfe die V-Bots mit den besten Waffen, die du noch zur Verfügung hast. Es hilft alles nichts, die Gewehrarme müssen ausgeschaltet werden, und wenn es mit Handgranaten geschieht. Nach der Zerstörung beider Roboter triffst du auf dein drittes Missionsziel. Laufe durch das Portal und Colonel Grimm wird dir folgen.

Der Sandkasten

Nutze gleich zu Anfang deinen erhöhten Standpunkt aus und beseitige so viele Tan-Soldaten wie möglich, später wirst du dafür dankbar sein. Nimm dir die Gegenstände auf der rechten Seite und folge der linken Wand hinunter zum Boden. Schalte die beiden Tans aus, die um die Ecke gerannt kommen, und vergesse nicht, auch den Tan zu erledigen, der hinter der Ecke wartet. Bleibe in der Nähe der linken Wand, bewege dich und feuere nach Norden in das offene Gebiet.

Betrete die Höhle in der westlichen Wand und zögere keine Sekunde, den Tan hinter dir zu beseitigen. Untersuche die Umgebung des grünen Eimers und betrete anschließend die Höhle im Osten. Am anderen Ende wählst du den Weg, der dich nach rechts führt, denn auf dem linken würdest du geradewegs in die Arme eines V-Bots laufen.

Das Gebiet, in das du kommst, hat es aber auch in sich! Schalte zuerst den Tan mit der Bazooka links aus und schnappe dir seine Waffe. Drehe dich um und beseitige den zweiten Tan-Soldaten mit Bazooka, der auf der anderen Seite hinter dem roten Eimer positioniert ist. Sobald ein wenig Ruhe eingekehrt ist, schaust du dich um, hebst alle brauchbaren Sachen auf und kehrst zur Höhle zurück. Gehe nach links, um zurück zu dem grünen Eimer zu gelangen.

Dort drehst du dich nach rechts und folgst der nördlichen Wand zu dem V-

Bot. Erledige den Tan auf dem Sandgebilde und widme dich anschließend ganz der Zerstörung des Roboters. Im Anschluss daran, rennst du den Abhang hinunter und erschießt dabei die Tan-Soldaten unten am Boden. Vermeide es, dass die Feinde auf der anderen Seite des Portals dich erspähen, denn der nächste Abschnitt erfordert einiges an Geduld und Können.

Hier stellen sich dir ein Tan mit Bazooka und gleich mehrere Scharfschützen in den Weg. Bleibe immer in Bewegung und erledige einen feindlichen Soldaten nach dem anderen, bis nur noch der Tan mit der Bazooka übrig ist. Renne auf ihn zu und beseitige ihn im Laufen. Begebe dich nach rechts um die Ecke und feuere solange, bis du alle Tan-Soldaten in diesem unteren Abschnitt ausgeschaltet hast. Du entdeckst die beiden Scharfschützen auf der Sandwand, klettere mit Hilfe der Blocks und einer Leiter hinauf und erledige gleich den Tan in deiner Nähe.

Bewaffne dich mit deiner Bazooka und warte auf den Hubschrauber, der bald auftauchen wird. Beseitige schließlich alle Tans auf der Sandwand aus sicherer Entfernung. Ziehe dich an der Kreuzung im Norden ganz nach oben hinauf, denn von dort aus hast du ein noch besseres Schussfeld. Laufe nach Süden und ziehe dich auch an dieser Kreuzung hinauf. Danach läufst du in östlicher Richtung zu einer weiteren runden Kreuzung und schaltest alle Tan-Soldaten aus, die sich dir in den Weg stellen.

Folge der östlichen Wand nach Süden, dort triffst du auf zwei weitere gefährliche V-Bots. Die Taktik bleibt die gleiche, Granaten wirken gegen die zwei Roboter am besten. Nach der Zerstörung der zwei V-Bots läufst du nach Süden zu einem Abhang, der nach rechts unten in den V-Bowl führt. Hole tief Luft und beginne mit dem langen Aufstieg auf die Rakete. Deine Mission ist beendet, sobald du die helle Schaufel an der Spitze erreichst.

Die Küche

Du beginnst diese Mission an einer seltsamen Position. Schau dich gut um, renne los und springe gradeaus. Wenn alles klappt, landest du auf der Arbeitsfläche vor dem Abfluss. Drehe dich nach rechts und schau dich nach einem Tan-Hubschrauber um, der auf dich zukommt. Mit dem M-16 und der anderen Perspektive ist er schnell ausgeschaltet. Als nächstes visierst du den Tan-Soldaten auf der Kiste in einiger Entfernung an.

Ein anderer feindlicher Soldat wartet in östlicher Richtung auf dich – benutze deine Gefechtskarte, um ihn zu lokalisieren. Laufe zur östlichen Seite der Spüle, lasse dich auf die Dosen fallen und von dort auf den Boden der Spüle. Nimm die das Gewehr von dem Teller, drehe dich um und klettere zurück auf die Arbeitsplatte. Falle dabei nur nicht in den Abfluss und verletze dich nicht an dem Messer.

Oben angekommen rennst du nach Osten. Zwei Tan-Soldaten warten hinter den Packungen auf dich. Eliminiere beide und springe anschließend den Weg aus Packungen hinauf. Hier oben schnappst du dir das Scharfschützengewehr und erledigst die Tan-Soldaten, die an der Spüle auftauchen. Lasse dich hinunterfallen und achte auf den Hubschrauber, der aus südlicher Richtung auf dich zufliegt.

Zerstöre den Hubschrauber und laufe ein Stückchen nach Westen. Du siehst, wie dein Ziel von zwei Tan-Soldaten belästigt wird. Warte nicht lange und erledige die beiden mit dem Scharfschützengewehr. Anschließend gehst du nach Westen weiter. Einige Tans haben sich in der Nähe der ersten Kisten hinter der Spüle versteckt. Du entdeckst noch mehr feindliche Soldaten auf deinem Weg nach Westen, unter anderem einen Tan, der ein Medi-Pack in der nordwestlichen Ecke bewacht.

Klettere an den Packungen bis zu der hohen, blauen Cornflakes-Packung hinauf, aber achte auf den Scharfschützen, der sich im offenen Schrank befindet. Laufe über die Packung und springe zu der grünen hinüber. Falls du danebenspringst, benutze die Packung mit den blauen Bändern, um auf die grüne Packung zu gelangen. Von der grünen Packung aus kletterst du auf die blaue Packung im Süden und erledigst von hier aus den Tan auf der Arbeitsfläche.

Lasse dich wieder auf die Arbeitsfläche zurückfallen und bewege dich sofort nach der Landung, denn hinter einem Teller liegt ein Tan mit einer Bazooka auf der Lauer. Laufe zwischen den Packungen entlang nach Süden, dabei die Waffe immer im Anschlag. Heile deine Wunden und bereite dich auf den nächsten Abschnitt vor, der es in sich hat.

Laufe in das südliche Gebiet hinein und schieße dabei um dich. Der Tan-Soldat mit der Bazooka auf der grünen Dose stellt die größte Gefahr für dich dar.

Rennst du weiter nach Süden, springen einige Tan-Soldaten aus dem Toaster heraus. Verlasse dich ganz auf die automatische Zielvorrichtung und schalte die Gegner in einem harten Kampf aus. Der Tan mit Bazooka auf der gegenüberliegenden Seite der Arbeitsfläche bringt dich erneut in große Gefahr, laufe schnell hinter den Toaster und suche dort Deckung.

Von hier aus kannst du außerdem den auftauchenden Hubschrauber gut ausschalten. Begebe dich danach langsam aus der Deckung heraus und beseitige den Bazooka-Tan. Anschließend beginnt für dich der lange Weg auf den Küchenfußboden. Bewege dich langsam und mit kleinen Schritten, so dass, selbst wenn du fällst, du nicht tief genug fällst, um dir weh zu tun. Lasse dich auf den Boden fallen, um dein erstes Missionsziel zu erfüllen. Suche in der Ecke hinter der Futterschüssel nach Gegenständen. Der Flammenwerfer über dem Hundelager ist gut sichtbar, aber erledige erst den Tan hinter der Decke.

Laufe auf dem Fußboden zunächst an der westlichen Wand entlang und dann an der nördlichen. Drehe dich nach Osten und beseitige den liegenden Tan in der südöstlichen Ecke. In der nordwestlichen Ecke erscheint im Osten ein Punkt auf deiner Gefechtskarte. Benutze das Scharfschützengewehr, um diese Gefahr auszuschalten, und renne weiter über den Boden. Bekämpfe den Tan in der Nähe des Kühlschranks und folge der Spalte an der Seite, dahinter findest du einige Gegenstände und einen Tan-Soldaten auf der anderen Seite.

Klettere auf die Cornflakes-Packung und springe von einer geöffneten Schublade zur nächsten, bis du auf der Arbeitsfläche angekommen bist. Röste die Tans, die sich zwischen dir und Vikki in Stellung gebracht haben, und laufe zu ihr, um das zweite Missionsziel zu erreichen. Nach der Sequenz läuft Vikki auf zwei Tan-Soldaten zu und geht hinter einer Dose in Deckung. Schalte die feindlichen Soldaten aus und laufe nach Westen über die Arbeitsfläche.

Achte beim Laufen auf deine Gefechtskarte, die dir frühzeitig mitteilt, von wo sich die gegnerischen Tans nähern oder schießen. Laufe weiter und erledige die auf dich zukommenden Tan-Soldaten. Schließlich beendest du diese Mission.

Das Wohnzimmer

Drehe dich nach links und sammle die Gegenstände hinter dem Geschenk ein, das mit silberfarbenem Schneeflockenpapier eingepackt ist. Bewege dich nach

Westen und erwische einen Tan-Soldaten an der braunen Wand im Westen von hinten. Laufe nach Norden und erledige einen Bazooka-Tan hinter der Ecke. Außerdem solltest du ganz nach oben schauen, dort befindet sich ein Tan neben einem Lineal. Ein gezielter Schuss trifft ihn genau zwischen die Augen und du kannst in westlicher Richtung weiterlaufen.

Unterwegs werden sich dir einige Tans entgegenstellen, die schwach aussehen, aber über enorme Kräfte verfügen. Beim grünen Geschenk warten gleich drei Tan-Soldaten auf dich, einer davon ist mit einer Bazooka bewaffnet, passe auf dich auf. Untersuche die südwestliche Ecke, bevor du zur Vorderseite der Couch gehst und dort eine Tan-Wache ausschaltest.

Laufe um den Blumentopf herum und hebe die Gegenstände auf. Anschließend rennst du zwischen die Sofas. Ein paar Tan-Soldaten lauern vor dem Stapel Blöcke, den du hinaufklettern möchtest. Schade um sie, aber du musst dort hinaufklettern und sie stören nur dabei. Den Tan-Soldaten auf dem silberfarbenen Geschenk erledigst du am besten mit einer Granate. Klettere noch ein wenig höher und bleibe dann stehen, drehe dich nach links und überrasche die beiden Tans auf dem blauen Geschenk. Klettere anschließend ganz nach oben, du hast das Sofa gesichert.

Jetzt sind deine athletischen Fähigkeiten gefragt. Springe über die Linealbrücke zum Frühstückstisch, erledige dort die feindlichen Soldaten und suche nach nützlichen Sachen. Mache einen erneuten Linealsprung, diesmal in südlicher Richtung. Zwei Tan-Soldaten zielen auf dich, wenn du auf diesem Sofa landest. Beseite die linken zuerst, laufe dann zur östlichen Seite des Sofas und erledige den Bazooka-Tan, der im Westen auf einigen Geschenken steht. Ziehe dich an der Armlehne im Westen hinauf.

Ein schwieriger Kampf erwartet dich, denn die feindlichen Tans befinden sich gerade außerhalb deiner automatischen Zielerfassung. Blöde Sache, aber lasse dich nicht unterkriegen und du wirst gewinnen. Klettere im Anschluss daran ganz nach oben auf das Sofa. Du entdeckst zwei Tan-Soldaten, die über das Lineal nach Süden laufen, und entscheidest dich ganz schnell dazu, eine Granate auf das Lineal zu werfen.

Laufe oben auf dem Sofa entlang und lasse dich auf die östliche Armlehne fallen. Überrasche einen Gegner, der sich auf der pfirsichfarbenen Couch befindet, und springe danach hinüber. Lasse dich hinunterfallen und erledige den Tan, der sich an der Armlehne versteckt hat. Renne nach Norden, die

westliche Linealbrücke ist eine Falle, denn sobald du hinüberspringst, erscheint eine Gruppe von Tans und greift dich an. Also laufe zu der Kante des ersten Lineals, ziehe dich ein wenig zurück und kämpfe. Erst wenn die Tan-Soldaten beseitigt sind, kannst du hinüberspringen.

Suche auf dem Frühstückstisch nach Gegenständen und erledige den Tan zwischen den braunen Ottomanen, bevor du dich hinunter zu dem Geschenkestapel fallen lässt. Lasse dich im Osten an den Geschenken hinunter fallen. Ruhe dich auf dem beigeen Geschenk etwas aus und erledige von dort aus zwei Tan-Soldaten auf dem Fußboden. Springe zu dem blauen Geschenk im Nordosten und von dort zu dem braunen Ottomanen. Laufe in westlicher Richtung auf dem Ottomanen entlang und springe hinunter zu der Nintendo 64-Konsole. Damit hast du auch das zweite Missionsziel erfüllt.

Springst du vorbei, wird es etwas schwieriger. Nimm dir das Medi-Pack in der nordöstlichen Ecke und laufe anschließend nach Westen, beobachte dabei immer deine Gefechtskarte, denn so bist du auf die sporadisch anfallenden Kämpfe vorbereitet. An der westlichen Wand wartet ein Bazooka-Tan auf dich. Schicke ihm eine Granate zur Begrüßung vorbei, schaue dich dann um und erledige die anderen Gegner in der Umgebung. Sammele die Sachen auf den Blöcken ein und beseitige den Tan nördlich von dir, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist. Passiere die Stelle, an der er stand, und kämpfe dich weiter nach Norden vor.

Schalte die zwei Tan-Soldaten auf den grünen Geschenken aus sicherer Entfernung aus und widme dich danach den Gegnern, die sich auf dem Fußboden befinden. Klettere auf die Blöcke an der westlichen Wand und überquere den Weg aus Geschenken, der nach Osten zu der Nintendo 64-Konsole führt. Benutze das Medi-Pack in der Nähe und laufe zu den Ottomanen zurück.

Wird aus nördlicher Richtung auf dich geschossen, musst du zusätzlich den Tan-Soldaten beseitigen, der sich unter den Holzstücken im Kamin versteckt hält. Lasse dich auf den Fußboden fallen, sobald du die östliche Kante des zweiten Ottomanen erreicht hast, und laufe nach Osten. Erledige die zwei Tans, die in der Nähe der Blumentöpfe im Norden auf der Lauer liegen.

Der finale Kampf erwartet dich rechts hinter dem silberfarbenen Geschenk mit den Schneeflocken. Handle mit Bedacht, denn hier befinden sich wirklich sehr viele Tans. Erledige so viele wie möglich aus dem Hinterhalt, laufe dann mit

gezückter Waffe ins Freie und beseitige den Rest der Feinde. Wenn du zu weit nach Süden läufst, erscheint ein Hubschrauber aus dieser Richtung, zerstöre ihn schnell und gehe in Deckung, so dass die Wrackteile dich nicht verletzen können.

Schnappe dir das Medi-Pack links von dir und laufe weiter nach Süden. Eine letzte Herausforderung wartet hier auf dich: zwei versteckte Bazooka-Tans, die dich leider sehr deutlich sehen können. Erledige sie schnell und präzise und renne weiter. Die Tür zu deiner Linken führt dich ins Badezimmer, womit auch das dritte Missionsziel erreicht wäre.

Der Weg nach Hause

Dies ist eines der kleinsten Einsatzgebiete des ganzen Spiels, aber zugleich auch das tödlichste. Du dürftest aber mittlerweile über genügend Kampferfahrung und Geschick verfügen, um auch hier siegreich zu bleiben. Allerdings könnte mehr als nur ein Versuch nötige werden.

Zuerst rennst du nach Westen undfeuerst dabei auf die beiden Tan-Soldaten in den Blöcken, einer von beiden ist mit einer Bazooka bewaffnet. Als Nächstes musst du dich vor einem Tan mit Flammenwerfer in Acht nehmen. Ein weiterer Bazooka-Tan versteckt sich hinter einigen kleinen Kisten. Klettere auf die Blöcke neben ihm und betätige den Schalter.

Mit der Bazooka kannst du den heranfliegenden Hubschrauber zerstören und anschließend suchst du in der nordwestlichen Ecke nach Gegenständen. Gebe dem Tan-Soldaten hinter der Toilette, was er verdient, und laufe um den Mülleimer herum zur nordöstlichen Ecke. Schalte den Tan mit dem Maschinengewehr aus und suche dort nach Gegenständen. Klettere danach an den geöffneten Schubladen nach oben. Halte auf der ersten kurz an und renne schnell zur östlichen Seite der Schublade.

Drehe dich dort so schnell du kannst in südöstliche Richtung und benutze die andere Perspektive, um die Scharfschützen oben zu entdecken. Wahrscheinlich werden sie schon auf dich schießen. Erledige das erste Paar und warte darauf, dass sich das nächste Paar zeigt. Sind alle vier Scharfschützen erledigt, kannst du weiter nach oben zum Waschbecken klettern. Sobald du auf das Waschbecken springst, hast du das erste Missionsziel erreicht.

Laufe über das Waschbecken und achte dabei auf den Tan auf der anderen Seite. Erledige ihn und hole dir die Waffen, die er fallen gelassen hat. Bleibe dabei aber nicht zu lange an der Kante, denn dort befindest du dich genau im Schussfeld eines Tan mit Bazooka, der bei der Rolle Klopapier positioniert ist. Bringe ihn dazu vorbeizuschießen und erledige ihn danach mit einem gezielten Schuss.

Lasse dich auf den Toilettendeckel fallen und überquere ihn, um ihn abzusichern. Betätige anschließend den Schalter. Rutsche am Toilettendeckel zum hinteren Vorsprung des Toilettensitzes hinunter und benutze dort den Block, um das Maßband zu erreichen. Laufe über das Maßband auf die Badewanne und du wirst Zeuge einer Zwischensequenz.

Nach der Sequenz musst du ein gewaltiges Sperrfeuer aller Tans auf der Kante rund um die Wanne einstecken. Bleibe immer in Bewegung, damit du kein gutes Ziel abgibst, und versuche dein Bestes. Falls du in die Wanne fallen solltest, ist noch nicht alles verloren: Erledige den Tan-Soldaten dort unten, renne dann sehr schnell zu dem Stapel Blöcke und klettere daran hoch. Du musst die Kante erreichen, bevor der Tan mit der Bazooka hinter dir einen gezielten Schuss abgeben kann.

Wieder oben stellt der Bazooka-Tan die größte Gefahr für dich dar. Beseitige ihn so schnell wie möglich und gehe im Anschluss daran erst einmal hinter der Shampooflasche in Deckung. Erledige von hier aus zuerst den Tan auf der Kante in deiner Nähe und danach den Tan in einiger Entfernung. Als nächstes musst du dich wieder mal einem V-Bot stellen. Schleudere ihm alles entgegen, was du zur Verfügung hast, und folge ihm mit Granaten im Anschlag. Es wird etwas dauern. Sobald auch dieser Roboter zerstört ist, rennst du um die Kante. Dort findest du nochmals ein Medi-Pack, das deine angeschlagene Gesundheit auffrischt.

Hinter der Ecke kommt ein Hubschrauber auf dich zu. Beseitige ihn und du hast es fast geschafft! Laufe nur noch zu den Knallkörpern hinüber, dann beginnt die Endsequenz. Gratulation, du hast die grünen Streitkräfte vor dem bösen Plasto gerettet.

3D Lemmings

Passwörter

Fun-Level

LEWISIAN/BLIMBING
FANAGALO/DRICKSIE
KURTOSIS/GREGATIM
WALLAROO/AVENTAIL
GAZOGENE/JINGBANG
DIALLAGA/BUNODONT
NAINSOOK/YAKIMONA
FUMITORY/CINGULUM
BESLAVER/ANABLEPS
QUINCUNX/TARLATAN

Tricky-Level

CABOCEER/GEROPIGA
BONTEBOK/EMPYREAL
LANGLAUF/NANNYGAI
SARATOGA/QUINTAIN
MUSQUASH/ZOMBORUK
SKILLING/WOBEGONE
BINDIEYE/FRAXINUS
LINDWORM/CURLICUE
HANEPOOR>IDEMQUOD
BLANDISH/MALAGASY

Taxing-Level

CHORIAMB/GARGANEY
KAOLIANG/MAROCAIN
OBTEMPE/TASTEVIN
VELLOZIA/BORACHIO

JACKAROO/COOLAMON
BANAUSIC/FABURDEN
RECKLING/MIRLITON
OPAPANAX/BIMBASHI
CAATINGA/PENSTOCK
SPRINGAL/BABIRUSA

Mayhem-Level

CHORIAMB/GARGANEY
KAOLIANG/MAROCAIN
OBTEMPE/TASTEVIN
VELLOZIA/BORACHIO
JACKAROO/COOLAMON
BANAUSIC/FABURDEN
RECKLING/MIRLITON
OPAPANAX/BIMBASHI
CAATINGA/PENSTOCK
SPRINGAL/BABIRUSA

Animationen

Gib diese Codes im
Passwortbildschirm ein.
SPACEAAA
EGYPTAAA
ARMYAAAA
MAZEAAAA

Levelauswahl

LAMPWICK

Actua Ice Hockey

Extra-Mannschaften

Halte im Hauptmenü (Olympic, Friendlies etc.) ,  und O für einige Sekunden gedrückt. Ein akustisches Signal ertönt. In den Teams findest du jetzt die Gremlin All-Stars und die Sheffield Steelers.

Actua Soccer 2

Gib die folgenden Cheats im Hauptmenü ein:

Gremlin 11	←→□○↑↓□○
Pelztierchen	←←□→→○↑↑
Geisterball	□□←←→→○○
Beach-Ball	←→←↑←→□□
Zwerge	○↓↓□↑↑←→
Riesen	↑↓↓→□□○○
Flutlichtausfall	←←←○→→→□
Unsichtbare Spieler	□○↓○↑→□←
Schwarzweiß/Farb-TV	↑↓↑□○↑↓↑

Wenn du einen Cheat korrekt aktiviert hast, wird für einige Sekunden eine Textzeichenkette auf dem Bildschirm angezeigt.
Sämtliche Cheats müssen explizit deaktiviert werden. Wenn du beispielsweise den Riesen-Cheat aktiviert hast, werden die Spieler so lange groß bleiben, bis du den Cheat erneut eingibst. (Die aktiven Cheats werden beim Save Game als Bestandteil des Spiels mitgespeichert.)

Actua Soccer 3

Supercheats

PREM CLUBS	Alle Premiership-Teams
TFF TEAMS	Alle anderen Mannschaften
CUTOUTS	Graustufen-Cheat
GANGSTAARS	Parappa

TOP HATS

FUN INT SUN
CHICKENS
DOWN HERE
BIG DADDIES
CALM DOWN

Große Köpfe

Beach-Ball
Kopflos
Zwerge
Riesen
Scousers

Adidas Power Soccer

Weiblicher Kommentator

Gehe während eines Arcade-Spiels in die Spieloptionen, indem du Select drückst. Gehe jetzt in die Audiooptionen. Bewege den Cursor auf Kommentator und drücke gleichzeitig  und . Hat alles geklappt, hast du die Wahl zwischen französischen, deutschen oder englischen Sprecherinnen, die ihren Senf zum Geschehen auf dem Platz abgeben. Das steigert zwar nicht unbedingt die Leistungen deiner Spieler, ist aber immerhin eine nette Idee.

Dream-Team

Wähle ein Freundschaftsspiel und drücke im Taktikbildschirm  +  +  + . Am oberen Bildschirmrand wird die Meldung "Dream Team" angezeigt, um die korrekte Eingabe zu bestätigen.

Adidas Power Soccer '98

Halte im Startbildschirm  +  +  +  gedrückt. Du gelangst in den Cheatbildschirm. Jetzt kannst du die folgenden Cheats eingeben:

Große Köpfe

Versteckte Teams

Credits anschauen

Extra-Stadion

Match gewinnen

(Pausiere das Spiel, um ein Spiel deiner Wahl zu gewinnen.)

Adventures of Lomax Lemming

Level überspringen

Drücke während des Spiels: **↓** Start, **↑** (halten), **L1** (halten) **△** **○** **×** **□**.

Links neben Lomax erscheint eine Nummer. Um einen Level zu überspringen, drücke und halte **↑** **L1**, Select + Start.

Helikopter-Modus

Hinweis: Dieser Cheat funktioniert nur, wenn der Cheat zum Level überspringen aktiviert ist. Wähle den Hubschrauber und drücke **L1** + **□**, um durch die Levels zu fliegen.

Halte **L2** oder **R2** gedrückt, um diese Codes einzugeben.

Agile Warrior

Passwörter

Level 2: 5433

Level 5: 1224

Level 3: 0007

Level 6: 7154

Level 4: 1213

Cheats

Pausiere das Spiel und gib die folgenden Codes ein:

Unverwundbarkeit

← **□** x 4, **△** x 3, **○** **↓** **×** **△** x 3, **□**

Macht dich absolut unverwundbar bei Angriffen.

Maximal Treibstoff und Rüstung

← **□** x 4, **↑** **△** x 3, **→** **○** **↓** **×** **△** x 3, **○**

Füllt deinen Tank und gibt dir volle Rüstung. Sehr nützlich.

Maximale Waffen (999)

← **□** x 4, **↑** **△** x 3, **→** **○** **↓** **×** **R1** x 4, **L1** x 4, **R2** x 4, **L2** x 4.

Gibt dir unbegrenzten Nachschub an sämtlichen Waffen.

Alle Missionen zugänglich

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × △ △ △ ↑ ↑ ↑

Boden-Crash aktivieren

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × □ × × □

Zahlen auf Display

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × L1 + R2

Alle Missionen geschafft

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × Select × × × Select, △ △ △ Select × × ×

B1-Luftangriff

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × x 6

Ein zerstörerischer Stealth-Bomber greift an.

Mesh Fog-Editor

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × ↓ x 3, △ x 3

Mit □ △ □ und × kannst du die Schattierungen verändern.

Karten-Transparenz

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × ○ x 5

Lässt dich durch die Karte schauen, wenn du sie aufrufst.

Schwebe-Code

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × △ x 3, ×

Reduziert die Mindestgeschwindigkeit auf null. Mit L1 kannst du schweben.

Mission geschafft

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × △ x 3, ↓ ↓ ↓

Du erreichst sofort alle Missionsziele.

Neue Kameraeinstellungen

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × ↑ ↓ ← →

Gib wiederholt diesen Code ein, um unterschiedliche Kameraeinstellungen

aufzurufen.

Blonde Tänzerin

← □ x 4, ↑ △ x 3, → ○ ↓ × ↓ × ↓ × ↓ × ↓ × ↓ ×

Zeigt das FMV-Ende des Spiels. Gib den Code ein und schaffe die aktuelle Mission (meinetwegen auch mit den oben genannten Codes). Beim nächsten Missions-Briefing tanzt ein blondes Mädel nur für dich!

Air Combat

Unendlich viele Flugzeuge

Schaffst du das Spiel auf normaler Schwierigkeitsstufe, bekommst du unendlich viele Flugzeuge bei einem Neueinstieg.

Spielcheats laden

Kurz bevor das Spiel zum Ladebildschirm umschaltet, musst du **R1** und O gedrückt halten. Auf dem Ladebildschirm hüpfen jetzt einige CDs. Drücke nun eine der folgenden Knopfkombinationen, um den gewünschten Effekt zu erzielen...

Bonusspiel

Während die CDs über den Bildschirm hüpfen, drückst du ↑ ← ↓ →. Ein kleines grünes Monster erscheint jetzt in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Wenn du das Spiel nun wieder lädst, gelangst du in ein sehr merkwürdiges Bonusspiel. Angeblich sollst du, wenn du dieses Bonusspiel schaffst, im eigentlichen Spiel Piloten zum Nulltarif anwerben können.

Andere Anstriche

Während die CDs über den Bildschirm hüpfen, drückst du ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → **R1**. Hast du den Code richtig eingegeben, erscheint in der unteren linken Ecke des Bildschirms ein kleines Flugzeug. Du hast jetzt die Möglichkeit, die Farbe deines Flugzeugs zu bestimmen.

Farben der Staffel

Während die CDs über den Bildschirm hüpfen, drückst du zehnmal Start und dann **R1**. Jetzt kannst du zusätzlich noch die Flugzeugfarben der anderen Piloten bestimmen. Sinnlos aber Spaßig.

Andere Farben im Zweispielermodus

Du kannst auch die Farben der Flugzeuge im Zweispielermodus beeinflussen, sofern ihr beide so eitel seid. Gib den folgenden Code auf dem Bildschirm mit den umherspringenden CDs ein: **←→←→↓↑↓↑○○△△△**

Air Combat 2

Flugzeugmodelle anzeigen

Wenn du das Spiel im Range eines Generals erfolgreich beendest, kannst du dieses neue Feature im Optionsbildschirm öffnen. Du kannst damit Modelle sämtlicher Flugzeuge im Spiel anzeigen. Du kannst heranzoomen und die Flugzeuge drehen. Du erfährst sogar, ob es sich um ein feindliches oder ein verbündetes Flugzeug handelt. Jetzt kannst du endlich kontrollieren, ob du alle spielbaren Flugzeuge im Spiel gefunden hast (insgesamt sind es 24!).

Geheime Missionen

Wenn du die bekannten Missionen im Free Mission-Modus noch einmal durchspielst und sie auf den Schwierigkeitsstufen Leicht, Normal und Schwer schaffst, wirst du mit zwei Bonusmissionen belohnt, die im normalen Spiel nicht vorkommen. Auf die beiden Missionen kannst du nur im Free Mission-Modus zugreifen. Also, viel Spaß dabei!

Musiktest

Wenn du das Spiel im Range eines Leutnants erfolgreich beendest, wird im Optionsbildschirm ein Music Player-Modus angezeigt. Jetzt kannst du dir alle 28 Musikstücke anhören. Mit den Schulterknöpfen wählst du den gewünschten Titel aus und mit O startest du die Wiedergabe.

Replay-Kamera einfrieren

Halte während einer Wiederholung den Karten-Knopf gedrückt, um die Kamera in ihrer aktuellen Position einzufrieren.

Andere Missionskarten-Ansichten

Markiere im Missionsauswahlbildschirm die Option Mission und drücke Select. Jetzt kannst du drei neue Kamerawinkel wählen.

All-Star Tennis

Große Köpfe und Füße

Pausiere das Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Matches und halte dann **L1** + **L2** + **R1** + **R2** gedrückt. Die Köpfe und Füße der Spieler beginnen zu blinken. Setze das Spiel fort. Die Spieler haben nun große Köpfe und große Füße.

Apocalypse

Cheats

Pausiere das Spiel und halte **L1** gedrückt, um die folgenden Codes einzugeben:

Levels öffnen, Restart-Punkte aktivieren	△ ↑ × ↓
Unverwundbarkeit	↓ ↑ ← ← △ ↑ → ↓
Alle Waffen	□ ○ ↑ ↓ × □
Volle Energie	× △ ○
Unendliche Leben	△ ○ × □
Restart-Punkt	□ ○ ×
Koordinatenanzeige	↓ ↓ △

Area 51

Boß steuern

Gehe in den ersten Level des Spiels. Erschieße nur die ersten drei STAAR-Mitglieder. Das Spiel beginnt von vorne und du steuerst den Alien-Boss.

Schrotflinten-Cheat

Drücke im Pausenbildschirm △ □ △ ← **R1** um mit der Schrotflinte zu starten.

Armoured Core

Pilotenperspektive

Drücke während einer Mission **○** + **△** + Start, um zur First-Person-Ansicht zu wechseln.

Feste Kamera

Um die Kamera hoch oben über dem Schlachtfeld zu platzieren, drücke **○** + **×** + Start.

Hintergrund wechseln

Drücke nach der Erstellung eines Emblems auf dem Designbildschirm **L1** + **R1** + Select. In Zukunft erscheint das Emblem im Hintergrund, und nicht mehr der simple schwarze Bildschirm.

Bonus bei Niederlage

Wenn du mehr als 50.000 Tacken Schulden hast und das Spiel verlierst, wird eine FMV-Sequenz abgespielt und das Spiel neu gestartet. Dein neuer Mech wird einige Bonus-Ausrüstungsgegenstände unterm Blech haben, sozusagen um deine Defizite auszugleichen.

Assault

Cheats

Diese Codes müssen schnell im "Press Start"-Bildschirm eingegeben werden. Der Bildschirm blinkt und eine Nachricht am oberen Bildschirmrand bestätigt die korrekte Eingabe. Die Codes können durch nochmalige Eingabe wieder deaktiviert werden.

Retro-Modus ← x10

Spieler mit großen Köpfen

□ ○ ○ □ ↑ □ ○ ○ ○ △

Aliens mit großen Köpfen

□ ○ ○ □ ↑ □ ○ ○ ○ ×

Nakomi (flache Figuren)

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → × ○

Graustufengrafik

× × △ △ □ □ ○ ○ ↑ ↓

Spurten × □ △ ○ × □ △ ○ **L2** **R2** (drücke während des Spiels **○** um schneller zu laufen)

Assault Rigs

Unverwundbarkeit

Du möchtest gerne mal in der Gegend herumballern, ohne dass dich jemand verletzen könnte? Dann drücke während des Spiels einfach $\leftarrow \otimes \leftarrow \otimes \leftarrow \leftarrow \otimes \rightarrow \otimes \rightarrow \otimes \otimes$ (du brauchst das Spiel nicht extra zu pausieren). Erscheint eine Nachricht auf dem Schirm, hast du den Code richtig eingegeben.

Alle Waffen

Auch diesen Code kannst du direkt im Spiel eingeben. Du erhältst Zugang zu allen Waffen: $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \uparrow \uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \downarrow$.

Codes

Hier sind die Codes, mit deren Hilfe du in die einzelnen Levels gelangen kannst. Gib sie einfach im Passwortbildschirm ein.

02 $\square \otimes \square \otimes \triangle \square$
 03 $\triangle \square \square \circ \circ \triangle$
 04 $\triangle \square \triangle \triangle \circ \triangle$
 05 $\square \triangle \triangle \otimes \triangle$
 06 $\triangle \square \circ \circ \otimes \square$
 07 $\otimes \square \square \square \circ \triangle$
 08 $\triangle \square \otimes \square \triangle \triangle$
 09 $\square \triangle \square \otimes \triangle \otimes$
 10 $\triangle \triangle \circ \square \otimes \square$
 11 $\triangle \triangle \otimes \square \circ \square$
 12 $\circ \square \triangle \triangle \triangle \otimes$
 13 $\triangle \square \circ \otimes \triangle \square$
 14 $\triangle \triangle \otimes \square \square \otimes$
 15 $\circ \otimes \triangle \triangle \triangle \triangle$
 16 $\circ \square \circ \circ \circ \square$
 17 $\triangle \triangle \triangle \circ \triangle \square$
 18 $\square \circ \square \otimes \square \triangle$
 19 $\otimes \otimes \square \otimes \triangle \circ$
 20 $\otimes \square \otimes \triangle \triangle \square$
 21 $\triangle \square \triangle \square \triangle \triangle$
 22 $\square \square \triangle \circ \square \triangle$

23 $\circ \otimes \otimes \otimes \otimes \triangle$
 24 $\triangle \square \square \triangle \triangle \triangle$
 25 $\triangle \circ \triangle \triangle \circ \square$
 26 $\square \circ \circ \otimes \square \otimes$
 27 $\otimes \circ \square \triangle \triangle \square$
 28 $\square \circ \square \square \square \square$
 29 $\triangle \square \circ \otimes \circ \circ$
 30 $\square \circ \otimes \circ \otimes \square$
 31 $\circ \square \otimes \triangle \circ \triangle$
 32 $\triangle \square \otimes \circ \square \otimes$
 33 $\otimes \otimes \triangle \otimes \otimes \square$
 34 $\otimes \circ \square \circ \circ \square$
 35 $\circ \triangle \otimes \triangle \otimes \triangle$
 36 $\otimes \triangle \triangle \otimes \otimes \square$
 37 $\otimes \triangle \triangle \otimes \triangle \square$
 38 $\circ \otimes \triangle \triangle \square \circ$
 39 $\square \triangle \square \triangle \square \otimes$
 40 $\square \otimes \triangle \otimes \otimes \triangle$
 41 $\triangle \otimes \triangle \circ \square \otimes$
 42 $\circ \otimes \triangle \circ \otimes \square$

Asteroids

Excalibur-Schiff

Halte im Titelschirm (wo auch "Press Start" erscheint) Select gedrückt und drücke **△ ○ ○ △ □ ○ □**.

Levelauswahl

Halte im Titelschirm Select gedrückt und drücke **□ △ ○ △ △ □ ○**. Während des Spiels hältst du Select gedrückt und drückst auf Start, um das Levelauswahlmenü anzuzeigen. Mit dem D-Pad kannst du einen neuen Level und eine neue Zone auswählen sowie die Kollisionsabfrage ein- und ausschalten. Drücke anschließend **L1**, um in den gewählten Level zu gelangen.

Original-Asteroids-Minispiel

Halte im Titelschirm Select gedrückt und drücke **○ ○ ○ △ □ □ ○**. Im Menü siehst du jetzt auch den Punkt "Classic Asteroids". Spiele das klassische Asteroids mit schwarzweißer Vektorgrafik! Für dieses Spiel gibt's sogar Extra-Cheats! Pausiere das Spiel und gib folgende Codes ein:

Extraleben

99 Leben

Unbesiegbareit

↑ ↓ ← → ○ □ × △
↑ × ↓ △ ← □ → ○
↓ ↓ ↑ ↑ ○ □ △ △

Asterix

Stage-Auswahl

Halte im Sprachauswahlbildschirm **△** gedrückt und drücke **↑ → ↓ ← ← ↓ → ↑**. Im oberen Bildschirmbereich sollte nun die Meldung "Cheat Mode Active" angezeigt werden. Wähle die gewünschte Sprache und anschließend die Option für ein neues Spiel. Nach dem Intro kannst du einen beliebigen 3D-Level auswählen.

Auto Destruct

Cheatmodus

Pausiere das Spiel und drücke **↑ ↓ ← → ↓ → L1 R1 R1** um ins Cheatmenü zu gelangen. Die folgenden Features können dort dann aktiviert werden.

Blutmodus

Pausiere das Spiel und drücke **L1 ↓ R1 ← L1 → R1**.

Unsterblichkeit

Pausiere das Spiel und drücke **→ R1 ↑ L1 ↑ → R1 ↓ L1**.

Engel

Pausiere das Spiel und drücke **↑ R1 ↓ L1 ↑ ← R1 → L1**.

Swarmers x 5

Pausiere das Spiel und drücke **↑ ↓ ↑ ← → R1 L1 R1 L1**.

Doppelte Laser

Pausiere das Spiel und drücke **R1 L1 R1 L1 ↑ ↓ ↑ ← →**.

Wagenauswahl

Pausiere das Spiel und drücke **← R1 → R1 ← R1 → R1**.

New York Time Trial

Pausiere das Spiel und drücke **L1 → ↓ ← ↑ R1**.

Tokyo Time Trial

Pausiere das Spiel und drücke **L1 ← → R1 ← → L1**.

Subway Time Trial

Pausiere das Spiel und drücke **L1 ← L1 R1 → R1**.

Debug-Menü

Pausiere das Spiel und drücke **↑ → ← ↓ ○ L1 R1 R1 L1 ○ ↓ ← → ↑**.

Mission wählen

Pausiere das Spiel und drücke **↑ ↓ ○ L1 R1 L1 ○ ↓ ↑**.

Nächste Mission

Pausiere das Spiel und drücke **□ ○ R1 L1 ○ ↓ L1 ↑**.

Extra Nitros

Pausiere das Spiel und drücke **L1 ○ ↓ L1 ↑ □ ○ R1**.

Alles Geld

Pausiere das Spiel und drücke **L1 R1 ↑ ○ ↓ □ → R1 L1**.

Extra Zeit

Pausiere das Spiel und drücke **↓ L1 L1 ○ ○ R1 ↑ □ L1**.

Unverwundbarkeit

Pausiere das Spiel und drücke **L1 L1 L1 L1 ← ○ ○ □ L1**.

Unbegrenzt Treibstoff

Pausiere das Spiel und drücke **L1 ○ ← L1 ○ R1 L1 ↑ R1 ↓**.

Alle Zeitrennen

Pausiere das Spiel und drücke **R1 L1 ○ ← ○ ○ ← L1 ○**.

02	sXFVgffPh	11	sSSPhtZNB	20	gSBMVMFKS
03	sXFVfffhPt	12	gSTBXrfmq	21	sPCgfgghgr
04	sXBKgfPh	13	gXTCTTZmY	22	gSFMgkHZP
05	gSKKJffsp	14	gXWBXWfrz	23	sPHgfgfgS
06	rmFJkHCrP	15	sSSFJWLNZ	24	gXBTgshCM
07	rmFJhHCrB	16	gSTRghCfm	25	gSJVFVYZN
08	sXBVgrfPk	17	gSFXTMBKH		
09	kRfXrWYPs	18	sVHtsMMKC]		
10	gFFVkrFVY	19	gSFXTMBKH		

Tuning-Menü

Pausiere das Spiel und drücke **L1 R1 L1 ↑ ↓ ○ ↓ → ← □ R1**.

Azure Dreams

Schnelles Geld

Erstelle zunächst eine Rennstrecke, gib sie ein und wette dann 1.000 Dollar auf die Pferdekombination Nr. 3 und Nr. 4 (wenn die Quoten nicht hoch genug sind, verlasse den Bildschirm und kehre dann wieder zurück). Wenn das Rennen beginnt, gibst du "Gas" und läufst in die Bahn von Pferd Nr. 2. Indem du Nr. 2 abblockst, werden die Pferde Nr. 3 und Nr. 4 als Erster und Zweiter ins Ziel gehen und du gewinnst die Wette. Das Ganze kannst du nach Bedarf wiederholen.

Gesundheit wiederherstellen

Stelle dich in eine Ecke und halte $\otimes$ + $\odot$ gedrückt, um deine Gesundheit wiederherzustellen. Aber bedenke, dass du während dieser Zeit angegriffen werden kannst.

Battle Arena Toshinden

Spiele mit Gaia

Gib den folgenden Code blitzschnell dann ein, wenn von einer Seite des Bildschirms Text ins Bild fliegt, der für die Auswahl der Optionen gedacht ist: $\downarrow$ $\blacktriangledown$ $\leftarrow$ $\odot$. Wurde der Code richtig eingegeben, sagt eine Stimme "Fight!". Gehe jetzt in das Kämpfermenü und bewege den Cursor auf Eiji. Drücke $\uparrow$ während du ihn wählst. Hast du alles richtig gemacht, wird Eijis Porträt schwarz eingefärbt. Der Name Gaia erscheint darunter.

Spiele mit Sho

Gib den gleichen Code wie bei Gaia ein und lasse das Spiel im Demomodus laufen. Drücke währenddessen auf Controller 2 den Startknopf, um erneut den Titelschirm aufzurufen. Gib den folgenden Code blitzschnell auf Controller 2 dann ein, wenn von einer Seite des Bildschirms Text ins Bild fliegt, der für die Auswahl der Optionen gedacht ist: $\leftarrow$ $\rightarrow$ $\leftarrow$ $\rightarrow$ $\leftarrow$ $\odot$. Wurde der Code richtig eingegeben, sagt eine Stimme "Fight!". Gehe jetzt in das Kämpfermenü und bewege den Cursor auf Kayin. Drücke $\downarrow$ während du ihn wählst. Hast du alles richtig gemacht, wird Kayins Porträt schwarz eingefärbt. Der Name Sho erscheint darunter.

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

PLAYSTATION
LÖSUNGEN

BS BriStein bv
Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A-Z der Cheats (Ausgabe 6) ist ein
absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzangabe.