

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

A-Z

PLAYSTATION
LÖSUNGEN

Ausgabe 9

KARTEN-
LÖSUNG!



ETERNAL RING

KOMPLETT
GELOST!



SPYRO 3

The Year
of the Dragon

KOMPLETT
GELOST!



TEKKEN TAG
TOURNAMENT

Final Fantasy IX

KOMPLETT
GELOST

PLUS: TIPPS, CHEATS UND CODES 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 - 9

© 2001 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats (Ausgabe 9) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

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

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Lourens Huizinga
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel,
Arjan Bos, Henk Tukker, Karsten Rohloff, Elisabeth Goossen
und unseren treuen Lesern!

Gehört zu PowerStation Ausgabe 2/2001

Titel: FinalFantasy IX
© Squaresoft 2000

Komplettlösungen

Eternal Ring (PS2)	005
Final Fantasy IX	037
Spyro – The Year of the Dragon	087
Tekken Tag Tournament (PS2)	145

PS2-Cheats	188
-------------------	------------

PSOne-Cheats	191
---------------------	------------



Eternal Ring

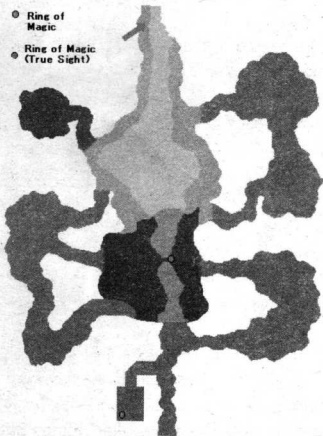
Eternal Ring

Geh aus der Höhle raus, in der du begonnen hast. Dort begegnen dir Krabben. Weiche ihren Schlägen aus und steche schnell zu. Zwei Treffer und sie sind tot.

Wasserfall-Höhle

Gehe im ersten Tunnel nach links, um dort abzuspeichern.

- Ring of Magic
- Ring of Magic (True Sight)



Gehe nach rechts, folge dem Tunnel und töte die Monster-Fische. Steche sie zweimal mit deinem Schwert ab. Wenn du ein Monster erledigt hast, hinterlässt es dir etwas, was du mit dem X-Knopf aufsammeln kannst.

Du kommst zu einem Fluss mit einem Wasserfall. Die Libelle auf dem Wasser kannst du mit einem Schlag erledigen. Pass aber auf, denn sie kann sich sehr

schnell bewegen. Meistens bleibt sie aber still stehen.

Springe nicht in das Wasser. Denn das würde dich töten.

Komme der Pflanze nicht zu nah, denn dann wird sie dich angreifen. Ohne Zauberei kannst du hier nichts machen.

Du kannst diesen Raum auf zwei Arten verlassen: wenn du nach links

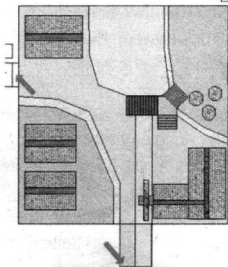
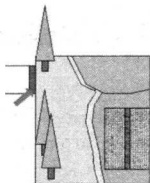
über die Brücke gehst, verlässt du am schnellsten dieses Gebiet. Gehst du aber nach rechts, triffst du auf einige Monster und findest einen magischen Stein.

Wenn du dem Fluss nicht folgst, nehme den rechten Ausgang und folge dann dem Tunnel. Folge dem Weg und töte die Libelle und die Wassermänner. Wenn du weitergehst, kommst du zu einem weitläufigen Gebiet mit einem Fluss. Hier befindet sich eine weitere Libelle, die aber ein wenig dumm ist und sich nur vor und zurück bewegt. Hier in diesem Gebiet findest du einen weiteren magischen Stein: Gehe zu der untersten Brücke, dort liegt er.

Geh alle Wege, die du bisher gegangen bist, zurück bis zu dem Fluss hinter dem Wasserfall und nehme den rechten Ausgang. Hier wartet eine Menge Wassermänner auf dich, die du töten musst, bevor du weiter nach rechts gehst. Falls du dich aber nach links begibst, triffst du auf vier Libellen. Wenn du wieder in dem Raum angekommen bist, nehme den ganz rechten Ausgang. Du kommst nun auf der anderen Seite des Wasserfalls hinaus. Betrete die Höhle neben dem neuen Wasserfall, der erschienen ist, und du triffst vier Libellen, die auf dich warten. Töte sie und verlasse die Höhle. Folge dem linken Ufer, sammle das goldene Gras ein, gehe über die kaputte Brücke und verlasse das Gebiet.

Forschungsteam-Hauptquartier

Du befindest dich nun in der ersten Stadt. Im ersten Gebäude auf der linken Seite findest du einen schlafenden Mann vor. Im zweiten Gebäude triffst du auf Evans, der dich bereits erwartet und deinen Brief nimmt. In diesem Brief steht, dass du ein Mitglied ihres Teams bist, aber Evans meint, dass erst der Boss sein Einverständnis geben muss. Blöderweise schläft dieser gerade und man kann dich nun nicht zurückschicken, da es Anweisungen vom König gibt. Also behält Evans erst einmal dein Schwert und schickt dich zu Wallace, der für Ersatz sorgt. Evans gibt dir zum Schluss noch eine Bescheinigung für Wallace mit, bevor du das Gebäude verlässt und dich auf dem Weg zu Wallace



begibst. Unterwegs siehst du einen schlafenden Mann neben der Brücke liegen.

Im nächsten Gebäude findest du Wallace. Du unterhältst dich ein wenig mit ihm, bevor du ihm aus deinem Inventar die Bitte von Evans gibst. Wallace händigt dir nun dein neues Schwert aus und du verlässt das Gebäude wieder.

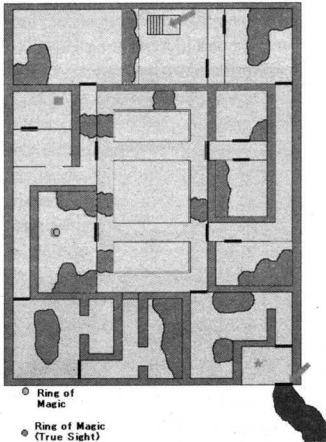
Gehe den Weg zurück, den du gekommen bist, und unterhalte dich mit dem Wächter. Nach

einem langen Gespräch öffnet er dir das Tor und lässt dich durch. Bevor du aber durchgehst, näherst du dich einem Gebäude, dessen beide Türen verschlossen sind. Folge dem Pfad weiter und gehe zu den Steinen. Hier findest du ein weiteres Gebäude. Darin triffst du auf einen Mann, der dich ignoriert. Du merkst, in diesem Abschnitt gibt es nichts Interessantes, also gehe zurück zum Tor. Lässt du dir auf dem Weg dorthin ein wenig Zeit, wirst du merken, dass der Wächter sich bei dem schlafenden Mann an der Brücke befindet. Wenn du noch mehr Zeit verstreichen lässt, haben der Mann und der Wächter die Plätze getauscht und du kannst den Weg am Fluss entlanggehen und das vorher noch verschlossene Haus betreten.

In dem Haus findest du eine Frau vor, die sich dir als Marie Fowler, Ärztin des Teams, vorstellt. Du unterhältst dich ein wenig mit ihr, bevor du das Gebäude wieder verlässt und dem Weg weiter folgst.

Wasser-Grab

Gehe durch die Tür und du findest einen Platz, an dem du abspeichern kannst. Nach dem Speichern gehst du weiter und triffst auf die Krabben, die du schon vom Anfang des Spiels kennst. Du musst sie ein paar Mal mit dem Schwert treffen, bevor sie sterben. Gehe danach um die Ecke und pass auf die letzte Krabbe auf, die sich dort versteckt hat. Töte auch sie. Folge dann dem Weg und du gelangst in eine Art Flur. In



der Mitte befindet sich ein riesiges Loch, welches mit einem Geländer versehen ist. Gehst du nach links, kommst du an einer roten Tür vorbei. Auch siehst du eine blaue Tür, die sich aber nicht öffnen lässt. Weiteres Vordringen auf diesem Weg gelingt dir nicht, denn alles ist durch Trümmer verschüttet.

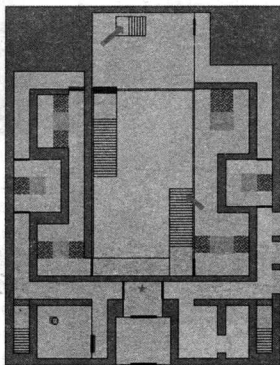
Wenn du also reinkommst, kannst du dich zwischen drei Wegen entscheiden: entweder geradeaus, was aber nicht geht, weil alles verschüttet ist. Oder du gehst nach links zu der Tür und öffnest sie. Du gelangst auf

einen Flur und entdeckst rechts eine Tür. Hinter dieser Tür befinden sich drei Krabben und alles ist verschüttet. Töte also die Krabben und begeben dich zurück auf den Flur. Die Tür am Ende des Flurs führt in einen Raum, in dem sich ein Wassermann, Unmengen von Krabben und Trümmer befinden. Es befindet sich hier eine Tür, die dich zu einem anderen Flur führt. Dort findest du wieder eine andere Tür, hinter der sich ein großer Raum mit Trümmern und Treppen befindet. Benutze die Treppe und in dem Raum, den du betrittst, lauern ein Wassermann und

Krabben auf dich. Töte sie und du wirst eine blaue Tür entdecken, die du öffnen kannst. Hinter ihr befindet sich eine weitere Tür. Benutze sie und folge dem Weg bis ans Ende, wo noch eine Tür ist. Öffne sie und betrete den Raum mit dem Becken in der Mitte und der Pflanze. Töte die Pflanze und verlasse den Raum durch die andere Tür. Folge dem Gang und betrete die Tür am Ende. Töte vorher noch die Krabben. In dem Raum befindet sich eine Schatzkiste. Öffne sie und du findest einen magischen Stein. Geh dann zurück auf den Gang und öffne die Tür, hinter der du speichern kannst.

Die Tür auf der linken Seite führt dich zu einem schmalen Raum, in dem sich einige Wassermänner befinden. Benutze die Tür nach draußen. Dein Weg führt dich über einen steinigen Abschnitt hin zu einer Höhle, in der sich eine weitere Schatzkiste befindet. In der Kiste ist ein Ring. Nimm ihn und laufe nicht ins Wasser, denn es kann dich töten. An der Wand siehst du nun einen Knopf. Drücke

ihn und das Tor wird sich öffnen und Wasser hinauslassen, so dass die unterste Ebene überschwemmt wird. Ist dieses geschehen, gehe den ganzen Weg zurück bis zu dem Punkt, an dem du speichern konntest. Von dort gehe zu der Stelle zurück, an der du zwischen der linken Tür und den Trümmern vor dir wählen konntest. Entscheide dich hier also nun für den linken Weg und lasse mit deinem Ring das Eis an der Tür



- Ring of Magic
- Ring of Magic (True Sight)

schmelzen. Hinter der Tür befindet sich ein Raum mit einer Schatzkiste, in der sich noch ein Ring befindet. Nimm ihn mit und gehe den ganzen Weg zurück.

Wenn du an der Gabelung ankommst, nehme die rechte Tür und gehe zu der Stelle, an der du speichern konntest. Gehe durch den Flur, halte dich links und schmelze mit deinem Ring das Eis an der Tür. In dem Raum befinden sich einige Krabben und eine Schatzkiste mit einem Ring. Geh dann zurück durch die Halle und töte den Wassermann, der auf dich wartet. Wenn du um die Kurve gehst, siehst du eine rote Tür, die du leider noch nicht öffnen kannst. Betrittst du den nächsten Raum mit dem Becken in der Mitte, siehst du eine Pflanze und eine Tür. Öffne sie und gehe weiter. Bei der nächsten Tür brauchst du deinen Ring, um das Eis wegzuschmelzen. Auch in diesem Raum befindet sich ein Becken, eine Pflanze und ein Wassermann. Letzteren musst du töten. Danach gehst du durch die Tür, die dich zu einem weiteren Gang bringt, an dessen Ende du dich entscheiden musst: entweder die Treppen oder die Tür. Wir empfehlen dir als Erstes durch die Tür zu gehen, hinter der sich einige Gegner befinden, die du töten musst. Gehe danach zurück zu den Treppen und du gelangst in einen dunklen Gang mit etlichen wassergefüllten Becken, deren Inhalt dich tötet. Gegenüber der Treppe befindet sich eine weitere Treppe. Wenn du sie hinaufgehst, siehst du eine blaue Tür. Leider kannst du sie nicht öffnen. Hier siehst du nun auch einen Punkt, an dem du abspeichern kannst. Speicher das Spiel ab und gehe durch die Tür. Hinter ihr befindet sich ein Gang, an dessen Ende sich ein Kreis befindet. Direkt dir gegenüber siehst du auch eine Tür. Benutze sie nicht, sondern folge dem rechten Weg und finde einen magischen Kristall. Dann gehe weiter nach links und betrete die Tür. Hinter ihr befindet sich ein Wassermann, der dich anspringt und den du töten musst. Sein Verhalten ist sehr einfach zu durchschauen: Er rennt und schiebt dich, bis er dann mit einem Wassergeschoss auf dich schießt. Steche ihn ab, wenn er auf dich zuläuft. Wenn du ihn erledigt hast, erhältst du einen Ring. Gehe dann durch die verzierte Tür und durch den folgenden Gang. Dann kommt eine Tür und dahinter eine kleine Höhle, in der sich ein Schlüssel befindet. Aktiviere ihn und aus

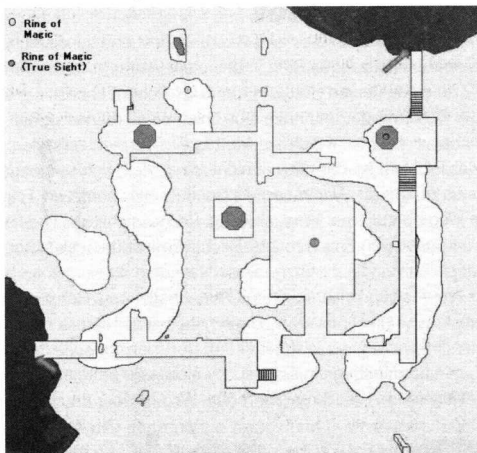
dem Wasser kommt ein Drachen. Das Tier teilt dir mit, dass du eine Person namens Lyla finden musst, und taucht dann wieder ab. Gehe also den Weg wieder zurück, bis zu dem Ort, an dem du speichern konntest, und benutze die Treppe, an deren Ende sich die blaue Tür befand. Mit dem Schlüssel kannst du sie nun aufschließen und kommst in einen Raum mit einer Tür und einer Treppe. Wenn du die Treppe benutzt, kommst auf dem schnellsten Weg aus dem Grab heraus. Am Ende erlebst du noch eine Zwischensequenz, in der du siehst, dass das Hauptquartier in Flammen steht...

Forschungsteam-Hauptquartier

Gehe zurück zu dem Tor, von dem du aus das Feuer siehst. Alle Gebäude sind abgebrannt. Der Wächter ist tot. Wenn du mit den umhereilenden Leuten sprichst, murmeln sie alle was über Monster und dass alle Leute tot sind. Wenn du zurück zu dem Warenhaus gehst, findest du Wallace tot. Auch Evans und die Ärztin findest du nur noch tot vor. Wenn du in das Haus, in dem der schreibende Mann saß, gehst, fällt dich eine wolfsartige Kreatur an. Versuche, das Vieh in eine Ecke zu locken und es abzustechen. Komm ihm aber nicht zu nah, denn sonst hat es dich in seinen Klauen. Wenn du es getötet hast, kommt erneut eine Zwischensequenz. Du wirst zurück auf den Weg gebracht und musst zu der Hütte gehen, in der der Wolf war. Dort wirst du bemerken, dass du die Tür nicht öffnen kannst und die blaue Tür erscheint. Öffne sie mit dem Schlüssel und du siehst einen Pfad, der dich zu einem Steingang und zu einer Höhle führt...

Religiöser Ort

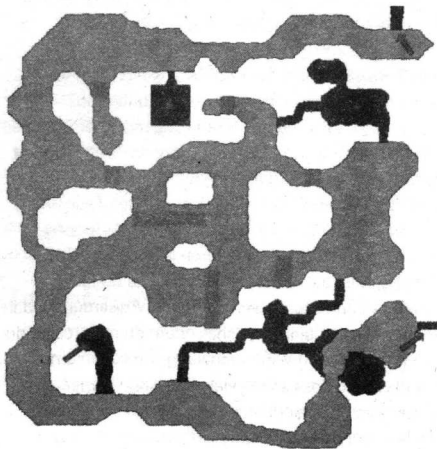
Du startest hier auf einer großen Plattform. Folge dann dem Weg und dir begegnen zwei Eidechsen. Töte sie, aber zögere nicht so lange, denn sonst werden sie dich verzaubern. Klettere danach die Plattform hinauf, aber pass auf das Wesen auf, was auf dich zugerannt kommt. Steche es ab. Dann überquere eine kleine Brücke, die dich zu einer Plattform



führt, auf der eine Eidechse sitzt. Töte sie und folge weiter dem Weg. Du kommst zu einer Treppe, die du hinunterkletterst und unten das Wesen tötet. Wenn du weitergehst, triffst du auf einen Platz mit einer Eidechse und Unmengen von Motten. Töte die Eidechse, sonst greift sie dich mit ihrem Schwanz an. Sei auch vorsichtig mit den Motten, die kannst du nämlich nicht mit deinem Schwert töten. Also benutze den Feuer-Ring. Danach klettere auf die Plattform, wo dir zwei Wege zur Verfügung stehen: Wenn du rechts gehst, triffst du auf einen Mann, der sein Gesicht in einen Schal gehüllt hat. Dieser erklärt dir, wie du die Schleuse öffnest, um das Gebiet zu überschwemmen. Außerdem gibt er dir einen Ring, der aber für dich unnütz ist. Nachdem du dich mit ihm unterhalten hast, gehe zurück zu der Weggabelung, wo schon eine Eidechse auf dich wartet. Töte sie und klettere die beiden Treppen hinauf. Gehe dann in die Berge. Überquere aber nicht die Brücke. Stattdessen geh nach links und in die Höhle hinein....

Entsorgtes Gebiet

Laufe durch dieses Gebiet so schnell wie du kannst und sei dir sicher, dass du einen beschützenden Ring in deinem Inventar hast. Am Anfang kommst du zu einer kleinen Höhle, in der du speichern kannst. Danach verlasse die Höhle wieder und halte dich links. Wenn du nach einer Weile Knochen siehst, stelle dich auf Motten ein, die dich angreifen werden. Das Problem ist, dass du sie nicht mit deinem Schwert treffen kannst, da es zu kurz ist. Also musst du einen Zauber benutzen. Folge dann dem Weg bis zur einer Weggabelung. Rechts siehst du eine Feder, nimm sie und gehe dann nach rechts. Rechts findest du auch schon wieder Eidechsen vor, die du töten musst. Nachdem du sie getötet hast, kommst du zu riesigen Felsbrocken mit zwei Ausgängen. Gehst du nach rechts, siehst du einen Dinosaurier. Dann gehe wieder zurück und benutze den linken Weg der Weggabelung. Dort siehst du wieder eine Leiche liegen und daneben ein Armband, welches du nehmen solltest. Nun folgt wieder eine Kreuzung. Der rechte Weg ist aber durch

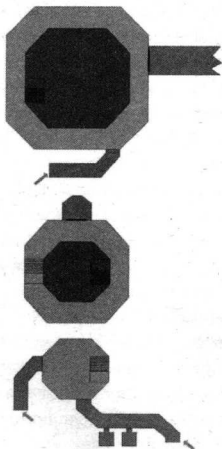


Felsbrocken versperrt, also wähle den linken. Du findest einen Drachen vor, der dich angreifen will. Renne um ihn herum und ersteche ihn. Der Drachen bewacht eine Schatzkiste, in der sich ein weiterer Ring befindet. Nimm den

Ring und geh zurück. Nehme nun den mittleren Weg, wo du wieder abspeichern kannst. Von diesem Punkt aus gehen drei Ausgänge ab. In dem einen kannst du neue Sachen einkaufen und hinter dem anderen verbirgt sich der Gang, über den du kamst. Gehe also wieder zurück und nehme an der Kreuzung den rechten Weg. Dort findest du einen weiteren Dinosaurier vor. Töte ihn mit deinem Schwert, bevor er dich angreift und verletzt. Wenn du dann weitergehst, siehst du einen Haufen Skelette, Eidechsen und Motten. Neben den Knochen liegen zwei magische Steine und am Ende des Gebiets befindet sich eine Schatzkiste. Gehe von hier aus nach rechts und du stößt auf einen Drachen. Du erledigst ihn am besten auf die gleiche Art und Weise, wie du es schon beim letzten getan hast. Gehe dann in die Höhle, die voll mit Motten ist. Töte sie. Dann hast du die Wahl, ob du den Ausgang vor dir nimmst oder den links neben dir. Nimmst du den vor dir, begegnest du wieder einem Drachen. Gehe dann nach rechts, passe aber auf die Eidechsen und den Drachen auf. Der Weg ist hier vor dir mit Skeletten blockiert. Geh den ganzen Weg zurück und in die andere Richtung zu den steilen Bergen. Klettere sie hoch und du wirst oben eine Schatzkiste finden. Links neben dir siehst du dann eine Treppe, die du hochklettern musst. Oben angekommen, folge dem Weg zu der Höhle....

Baumversteck

Gehe durch den Steintunnel, bis du zu einer Weggabelung kommst. Gehst du dort nach links, erreichst du einen Platz, an dem du neue Ringe herstellen kannst. Wenn du einen Ring hergestellt hast, gehe den Tunnel weiter runter und nach links. Dort kannst du abspeichern. Nach dem Speichern gehe wieder zurück und du befindest dich in einem weitläufigen Gebiet, das in drei Levels unterteilt ist. Außerdem befinden sich überall Gräser und Berge. Wenn du also nach links gehst, triffst du auf einen Mann, mit dem du dich unterhalten solltest. Er erzählt dir, wie gefährlich die Gegend ist und dass schon viele Leute hier ihr Leben lassen mussten. Außerdem erfährst du etwas über ein Armband. Schau also in dein Inventar und gebe ihm das Armband, das du



gefunden hast. Als Dank reicht er dir einen Ring und gibt dir den wertvollen Tipp, dass du die tieferen Ebenen des Levels durch ein Loch im Tal erreichen kannst. Dann verabschiede dich von ihm und nimm die Rampe zum nächsten Level und gehe in die etwas entlegene Höhle. Darin triffst du einen anderen Mann. Gib auch ihm ein Armband und als Dank erhältst du ein neues Schwert. Unterhalte dich noch eine Weile mit ihm und er gibt dir folgenden Tipp: Um den Strand zu erreichen, kannst du durch den Wald oder das Tal gehen. Er meint, dass das Tal einfacher, aber giftig sei. Also erzählt er dir, wie du durch den Wald kommst. Nach dem Gespräch nimmst du das neue Schwert und

machst es zu deiner Hauptwaffe, denn es ist besser als dein altes. Verlasse nun die Höhle und klettere zu der dritten Ebene hinauf. Während du hinaufkletterst, siehst du eine Klippe. Wenn du auf sie springst, stirbst du. Pass also auf und schau dich um, denn auf der anderen Seite findest du einen anderen Ausgang, der dich zum nächsten Level führt. Der Weg dorthin ist aber sehr gefährlich. Gehe also den ganzen Weg wieder zurück und speichere unterwegs ab. Gehe dann zurück ins Tal.

Klippen-Wald

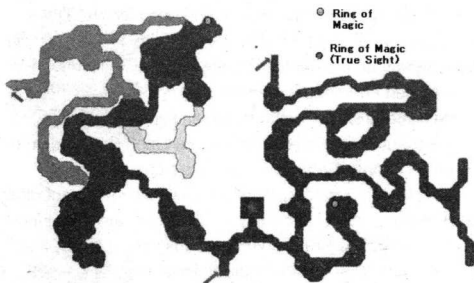
Du startest den Level auf einer höheren Ebene. Gehe ein kleines Stück nach vorne, bis du zu einer schmalen Klippe kommst. Von dort aus siehst du im Tal eine Menge von Dinosauriern, ausgestattet mit Schildern und Schwertern. Bleib also nicht so nah am Rand stehen, denn sonst erwischen sie dich. Schieße mit deinem Feuerball auf sie.

Wenn du sie erledigt hast, siehst du in der Ferne noch weitere Dinos stehen, die du aber über die Distanz nicht treffen kannst. Du musst sie also austricksen, indem du die Rampe runtergehst, damit sie die Verfolgung aufnehmen und näher kommen. Renne nun die Rampe wieder hoch und schieße sie ab. Wenn du sie alle erledigt hast, gehe weiter und du triffst auf einen Speicherpunkt und einen Ort, an dem du neue Ringe machen kannst. Gehe weiter und du siehst an dieser Schlucht eine Brücke. Das Schöne ist, die Dinos können nicht auf diese Brücke und dich somit auch nicht erwischen. Lass dich also von ihnen jagen und gehe dann auf die Brücke. Von dort aus kannst du sie ideal töten. Ein ganz wichtiger Rat für diesen Level: Es ist hier sehr nebelig und von daher ist es ein Problem, den Gegner früh genug zu sehen. Aber wenn du genau hinsiehst, wirst du merken, dass du zwar nicht den Gegner siehst, aber früh genug seinen Schatten. Das Töten der Dinos bringt dir 200 Punkte, also versuche, so viele wie möglich von ihnen zu erwischen. Wenn du meinst, dass dir die Punkte reichen, gehe den Weg zurück ins Tal, den du gekommen bist.

Gehe zurück durch die Berge. Wenn du zu dem Knopf kommst, töte erst einmal die Eidechse. Gehe dann den Weg zurück, den du gekommen bist, bis zur Höhle. Diese wird von einem Drachen bewacht, den du töten musst. Gehe dann in die Höhle und folge dem Weg bis zu einem Loch. Spring hinein...

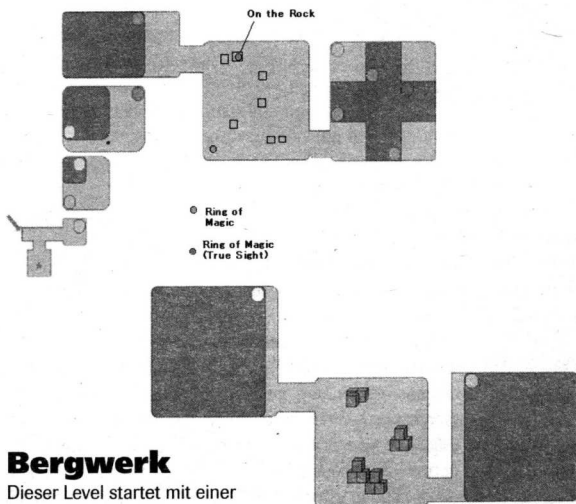
Limestone-Höhle

Wenn du dem Weg folgst, kommst du in einen großen Raum. Unter dir befindet sich ein großer schlafender Drache. Wecke ihn nicht, sondern laufe weiter am Rand entlang zum Ausgang. Bleibe weiter auf dem Weg, bis du zu einem steilen Abhang kommst. Klettere dort hinauf und du triffst einen Magier. Töte ihn und gehe den Weg weiter. Am Ende triffst du auf weitere Wesen, die du töten solltest. Sei aber vorsichtig, denn hinter ihnen befindet sich noch ein Magier. Schieße auf ihn. Danach findest du eine Weggabelung auf der Straße. Wenn du nach



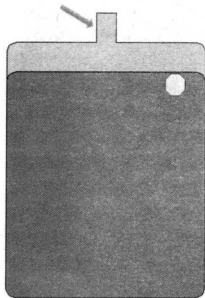
rechts gehst, triffst du noch einen Magier und ein Wesen aus Stein. Die Kreatur kommt sofort auf dich zugerannt und versucht, auf dich einzuschlagen. Du tötest sie am besten, indem du von hinten auf sie einschlägst. Wenn du hinter ihr bist, kann sie dir nichts tun. Also gehe noch mal hinter sie und steche mit dem Schwert zu. Wenn die Kreatur tot ist, entdeckst du eine Kiste mit einem Juwel drin. Nimm ihn und gehe nach links. Etwas weiter unten kommt eine erneute Weggabelung. Hier gehst du rechts in einen Raum, in dem sich ein Magier und ein anderes Wesen befinden. Pass auf den Magier auf, denn er versteckt sich allzu gerne. In einer Ecke liegt goldener Samen auf der Erde. Geh wieder raus und du siehst eine erneute Gabelung. Gehe hier zweimal rechts und du kannst abspeichern. Gehe nach dem Speichern wieder zurück nach links. Hier siehst du wieder eine steinige Kreatur, auf die du aufpassen musst. Geh also den Weg entlang, von dem das Vieh gekommen ist. Sei dort dann aber vorsichtig, denn du triffst auf eine neue Sorte von Wesen, die auf dich schießen. Renn an ihnen schnell vorbei in den nächsten Raum, in dem diese Wesen aber ebenfalls vertreten sind. Links im Raum befindet sich außerdem eine steinige Kreatur, die du töten musst. Weiter links findest du eine goldene Blume. Dann gehe weiter nach rechts und folge dem Weg. Bei der steinigen Kreatur findest du eine Schatzkiste. Gehe links neben der Kiste aus dem Ausgang und weiter nach unten. Unten angekommen triffst du auf

einen Magier, den du töten musst. Folge weiter dem Weg, an dessen Ende du einen Soldaten aus dem Rettungsteam HQ triffst. Unterhalte dich mit ihm. Bei dem Gespräch stellt sich heraus, dass er unterwegs Lyla gesehen hat. Außerdem meint er, dass es deine Aufgabe ist, heil aus dieser Mission herauszukommen. Nachdem ihr euch verabschiedet habt, geh weiter...



Bergwerk

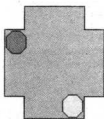
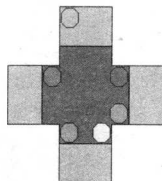
Dieser Level startet mit einer Weggabelung. Wenn du nach rechts gehst, kannst du abspeichern. Gehe dann nach links und du findest einen Aufzug. Benutze ihn und er bringt dich zu der nächsten Ebene, wo du auch schon von Ratten empfangen wirst. Renne umher und steche sie ab. Achte aber auf die Feuerbälle, die sie abschießen. Benutze also nur das Schwert, denn gegen die Feuerbälle sind sie immun. Eine gute Taktik ist auch, sie mit Eis- Nadeln einzufrieren und



sie dann abzustecken. Gehe danach nach rechts und in den Aufzug, der dich zum nächsten Level bringt. Dort triffst du auf eine Ratte, die du töten musst.

Nehme dann den nächsten Aufzug. Am Ende des Flurs begegnen dir Gestalten in hölzernen Fahrzeugen, die mit Stöcken ausgestattet sind. Diese Typen versuchen, dich zu vergiften. Mit einem Schlag sind sie aber tot. Geh dann in den Tunnel, wo du Ratten und eine steinerne Kreatur antriffst. Töte alle. In der

hintersten Ecke wirst du dann goldene Blumen entdecken und in der rechten Ecke eine Schatzkiste mit einem Ring. Gehe weiter runter und öffne die Öffnung in der Mauer. Du kommst an einen Ort, an dem es eine Menge von Löchern im Boden gibt. Gehe also zum Fahrstuhl. Es wimmelt hier überall nur so von diesen

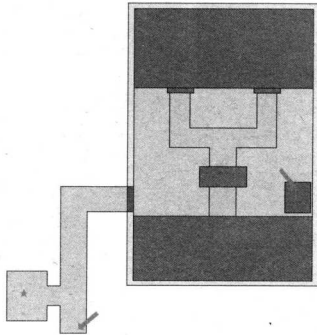


hölzernen Fahrzeugen. Versuche, einige von ihnen zu erwischen, und benutze dann den nächsten Fahrstuhl nach unten. Unten angekommen, gehe weiter geradeaus und nach rechts, wo du einen magischen Stein findest. Und ein Stückchen weiter findest du sogar noch einen. Gehe

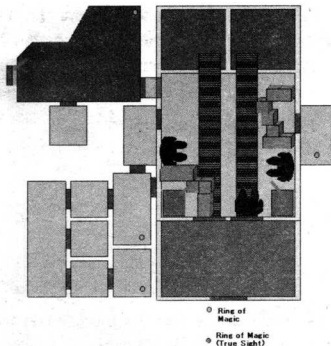
dann weiter und erreiche den Aufzug, der dich zu einem anderen bringt. Benutze diesen und er bringt dich nach draußen. Dort warten schon ein paar Magier, die auf dich schießen. Sie zu töten, wird nicht einfach sein, denn es gibt nicht allzu viele Plätze, an denen du dich verstecken kannst. Nehme also den Aufzug, der dich zu einer Ebene führt, auf der auch schon zwei Magier auf dich warten. Wenn du Eis-Nägel hast, benutze sie hier und nehme den nächsten Aufzug. Folge dem Weg in die Höhle und gehe geradeaus. Du kommst zu einem Aufzug, den du benutzen musst. Gehe weiter durch den Tunnel...

Mühle

Gehe nach dem Tunnel nach links und du findest einen Ort, an dem du abspeichern kannst. Geh danach wieder zu dem Tunnel und folge ihm bis ans Ende. Dort siehst du die Mühle. Nach dem Betreten lauern auch schon Magier auf dich, die du töten musst. Nimm dann den Aufzug nach oben. Es begegnet dir ein Ninja-Typ,



der magische Geschosse bei sich hat und sehr schnell ist. Benutze die Eis-Nägel, um ihn zu töten. Du siehst eine Tür an der Wand, durch die du gehen musst. Dahinter befinden sich weitere Ratten. Am besten sind auch hier die Eis-Nägel. Nimm dann die Tür nach draußen, wo du einen neuen Raum findest, in dem ein toter Mann liegt. Neben ihm liegt ein Ring, den du einstecken solltest. In dem Raum gibt es zwei Ausgänge: einen nach links und einen nach rechts. Gehst du nach rechts, kommst du in einen anderen Raum mit einem Ninja und einem Magier. Hier findest du in der rechten Ecke einen magischen Kristall und noch zwei Türen. Hinter der ersten Tür befinden sich Ratten und Magier. Hinter der anderen Tür sind nur Ratten. Töte sie und gehe weiter, bis du zwei Ninjas triffst. Die beiden können durch Türen schießen und schlagen. Du musst also aufpassen. Aber was die können, kannst du schon lange. Also nimm dein Schwert und steche sie nieder. Im nächsten Raum findest du dann auch einen weiteren magischen Stein in der einen Ecke und eine Schatzkiste in der anderen. Gehe danach den ganzen Weg wieder zurück bis zu der Weggabelung, an der du den Toten gefunden hast. Hier nimmst du jetzt die andere Tür. Du kommst zu Aufzügen. Benutze den am Rand und springe dann auf die Plattform mit dem Hebel. Betätigst du diesen, wird Lava freigesetzt. Dann lehne dich über

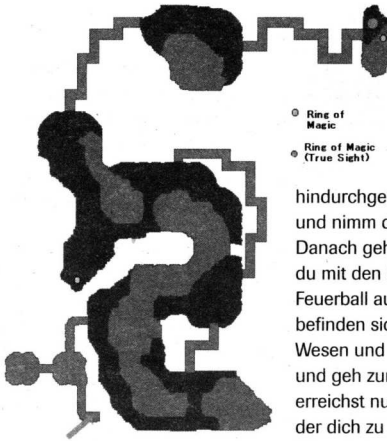


den Abgrund und der Aufzug kommt zurück. Fahre mit ihm zwei Ebenen hinunter. Unten findest du dann den Schlüssel. Mache dich auf, um zu der Ebene mit dem Band zu kommen, und benutze dort den Schlüssel mit der roten Tür. Du gelangst in einen kleinen Raum, der in einen großen Raum mündet. Hier triffst du auf den Boss.

Der Boss bewegt sich auf seinen Knien. Wenn du ihn aber dazu bringst, dass er sich nicht mehr bewegt, fängt er an, um sich zu schießen. Die beste Strategie ist, um ihn herumzurennen und ihn mit den Eis-Nägeln einzufrieren. Dann steche mit deinem Schwert zu. Wiederhole das Ganze. Falls du aber keine Eis-Nägel hast, kannst du auch die Feuerbälle benutzen. Nur dauert das Ganze etwas länger. Nachdem du ihn besiegt hast, siehst du zwei Türen. Hinter der linken befindet sich eine Schatzkiste. Nimm den Ring aus der Kiste heraus und benutze dann die andere Tür, die dich in den nächsten Level bringt...

Lavafluss

Zu Beginn triffst du den Typen mit dem Turban wieder. Unterhalte dich mit ihm. Aus dem Gespräch geht hervor, dass du Lyla finden musst, da sie die einzige ist, die den richtigen Weg kennt. Nach der Unterhaltung gehst du zum Speicherpunkt, der sich links neben dem Typen befindet. Gehe dann durch den Tunnel, in dem du einen Teufel triffst. Der Teufel gibt Tornados von sich, denen du ausweichen solltest. Komme ihm auch nicht zu nah, denn sonst spuckt er Feuer. Ein Stück hinter dem Teufel findest du einen magischen Kristall und weiter den Weg hinunter



- Ring of Magic
- Ring of Magic (True Sight)

befindet sich noch einer. Hier siehst du auch etwas kugelartiges, das auf dich zukommt. Achte auf die Tür. Bevor du aber durch sie

hindurchgehst, gehe nach links und nimm den magischen Kristall. Danach gehe zurück zur Tür, die du mit den Eis-Nägeln oder dem Feuerball aufbekommst. Hinter ihr befinden sich diese kugelartigen Wesen und ein Teufel. Töte sie alle und geh zurück zur Tür. Du erreichst nun einen Durchgang, der dich zu einem neuen Gebiet führt. Gehe hier links und finde

einen weiteren Kristall. Überquere dann die Brücke und du gelangst zu einem Lavabecken. Kommst du zu nah an das Becken heran, steigt aus ihm ein Vogel, der dich attackiert. Du kannst ihn besiegen, indem du ihm ausweichst und das Becken mit Eis-Nägeln beschießt. Danach überquere die Brücke und folge dem Weg. Du kommst in ein neues Gebiet, auf dessen linker Seite sich diese kugelartigen Wesen befinden. Töte sie und du entdeckst hinter ihnen eine Schatzkiste. Nimm den Ring mit. Wenn du dann weitergehst kommt eine Tür, die versiegelt ist. Öffne sie und töte das kugelartige Wesen dahinter. Am Ende des Tunnels kommt eine neue versiegelte Tür. Geh hindurch und du triffst auf einen Mann, mit dem du dich unterhältst. Nach dem Gespräch nimm den anderen Weg und schieße die verschlossene Tür auf. Hinter der Tür begegnest du einer Frau. Sie stellt sich dir als Lyla Satin vor...

Labor

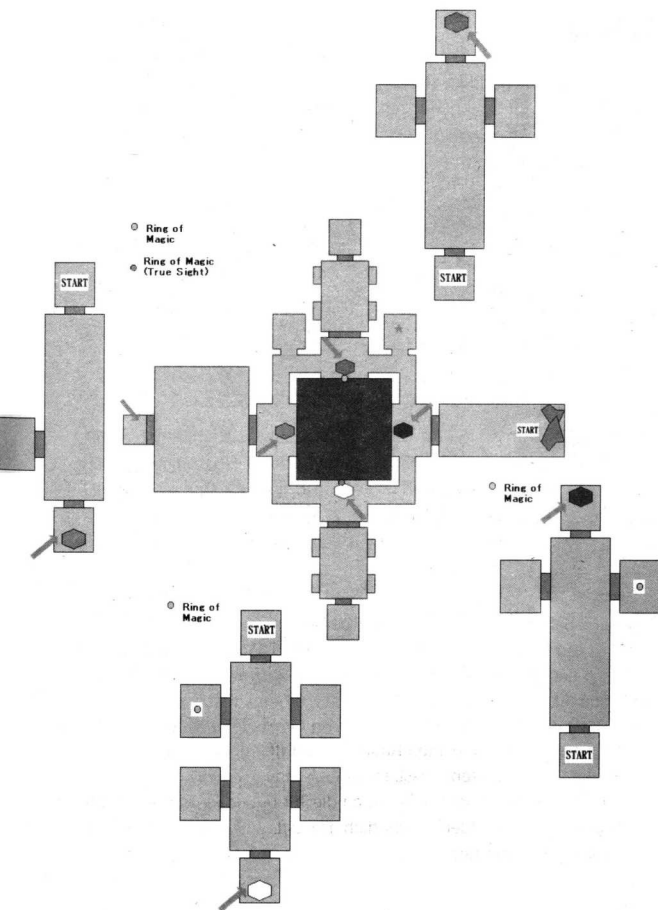
Gehe durch die Halle und öffne die Tür. In dem Raum befinden sich vier quadratische Blöcke. Jeder steht für ein Element (Wasser, Feuer, Luft und Erde) und den dazu gehörigen Schlüssel. Jeder Schlüssel kann nur in Kombination mit dem richtigen Stein benutzt werden. Wenn du z.B. ein Schloss mit dem falschen Schlüssel zu öffnen versuchst, läufst du in eine Falle. Du startest den Level neben dem Block, der für das Element Wasser steht. Geh von hier aus rechts und direkt wieder rechts, wo du abspeichern kannst. Gehe nach dem Speichern weiter nach rechts und du siehst ein Podest. Geh daran vorbei und du gelangst zu einem Platz, an dem du Ringe herstellen kannst. Von hier aus wirst du in einen leeren Raum teleportiert, in dem du die Tür öffnen und den Gang entlanggehen musst. Dort triffst du auf eine Gestalt, die dich attackiert. Denk daran, dass sie nur ein Geschoss hat. Schieße erst mit den Eis-Nägeln und dann steche zu. In dem Raum befindet sich eine Kiste mit einem Ring. Gehe dann durch die Tür zurück und du gelangst wieder zu dem Podest.

Du wirst wieder in einen leeren Raum teleportiert. Nimm hier den rechten Ausgang, wo du auf einen Typen triffst. Er springt durch den Raum und schießt mit Feuerbällen auf dich. Wenn du ihm zu nah kommst, tritt er dich weg. In der linken Tür triffst du auf einen Arzt und eine Schatzkiste.

Du wirst dann erneut teleportiert. In dem leeren Raum gehe nach rechts durch die Tür, hinter der sich eine Ratte und eine Schatzkiste mit einem Ring befinden. Hinter der linken Tür triffst du auf eine Ratte und eine Schatzkiste. Danach gehe wieder zurück und du gelangst wieder zum Podest.

Um das letzte Element zu öffnen, startest du wieder in einem leeren Raum. Wenn du in den rechten Raum gehst, triffst du auf einen dieser Ninja-Typen, den du töten musst. In seiner Kiste ist ein Ring.

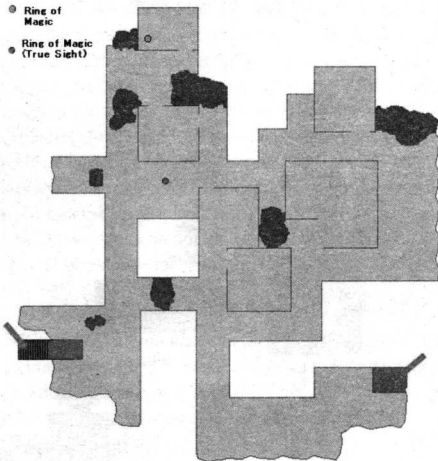
Wenn du alle Ringe hast, gehe durch die Tür hinter der Statue, wo du einen großen Hahn entdeckst, der dich angreift. Werfe mit Bomben auf ihn. Geh dann wieder raus....



Ruine

Wenn du zu Beginn nach rechts gehst, stehen zwei Werwölfe vor dir. Attackiere sie mit Bomben. Nach den Werwölfen fallen auch schon

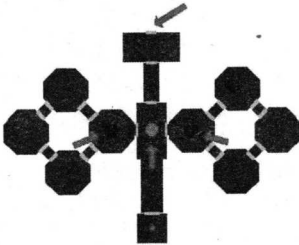
- Ring of Magic
- Ring of Magic (True Sight)



fliegende Schützen über dich her. Sie bewegen sich sehr schnell, was du auch tun solltest, um sie dann abzuschießen. Danach musst du nach rechts in den Raum gehen. Du wirst merken, dass mit dem Raum etwas nicht stimmt. Gehe deshalb, nachdem du ihn betrachtet hast, wieder raus. Gehe durch den leeren Raum und du kommst in einen anderen mit Felsbrocken drin. Benutze die Tür und achte auf die Schatzkiste. Geh dann zurück zu der Weggabelung und weiter geradeaus. Dann links und noch weiter. Wenn du am Ende des Weges angekommen bist, hast du die Wahl zwischen links oder rechts. Gehe hier nach links zum Ende des Tunnels und durch die Tür...

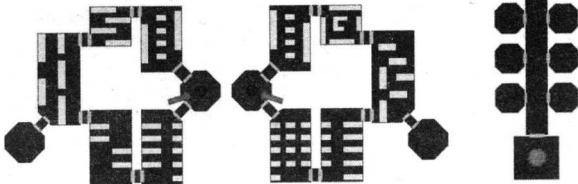
Bibliothek

In dem ersten Raum triffst du den Mann mit dem Turban. Unterhalte dich mit ihm. Nach dem Gespräch gehe den Gang entlang durch die Tür. Es folgt eine weitere, hinter der du abspeichern und Ringe machen kannst. Geh dann wieder zurück und betrete den Raum. Pass aber auf,



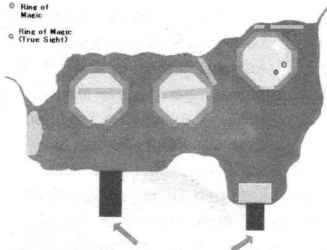
denn du wirst angegriffen. Springe auf die Plattform, die dich nach oben bringt. Oben angekommen, gehe durch die Tür hinter der sich Bücherregale befinden. Am Ende des Raums entdeckst du eine Tür. Wenn du hindurchgehst, achte auf die beiden Zauberer. Rechts in der Ecke des Raums findest du außerdem eine Schatzkiste.

Nimm den Ring und haue durch die linke Tür ab. Danach geh den ganzen Weg wieder zurück zum Aufzug. Er bringt dich zur Hauptebene. Durchquere dort die Halle und gehe zu dem anderen Aufzug. Fahre mit diesem nach ganz oben. Oben angekommen, geh in die vor dir liegende Tür. Dahinter befinden sich Unmengen von Büchern. Geh zur rechten Seite des Raums und benutze die Tür. In dem Raum befindet sich eine Schatzkiste mit einem Ring. Geh dann zu der linken Tür im nächsten Raum und du betrittst einen Raum mit



einem Schalter. Lege diesen Schalter um und laufe den ganzen Weg zurück. Nimm den Aufzug, der dich nach unten zu einem Raum mit einem Ausgang bringt. Geh durch diesen Ausgang in einen Flur. Hier gibt es zwar eine Menge Türen, aber für dich ist nur die letzte interessant. Gehe in den Raum hinein und kämpfe gegen das Vieh, das dich angreift. Im nächsten Raum befindet sich eine Kiste mit einem Ring drin. Von einer Stelle im Raum wirst du direkt ins Labor teleportiert. Geh dann durch den Tunnel in der Wand...

- Ring of Magic
- Ring of Magic (True Sight)

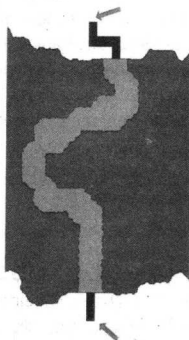


Südliches Versteck

Geh nach rechts in die Hütte. Dort triffst du auf Lyla, die bereits auf dich wartet. Sie erzählt dir ihre ganze Lebensgeschichte. Nach dem Gespräch gehe zurück auf den Weg...

Unterwassersee

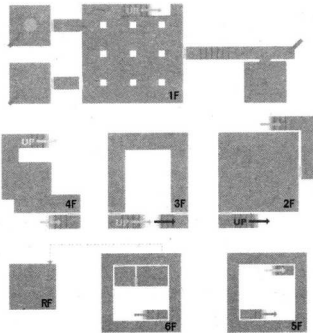
In diesem Abschnitt wird dir eine Zwischensequenz gezeigt. Wenn sie zu Ende ist, geh durch die Tür...



Turm des Sturms

Hinter der linken Tür befindet sich ein Speicherpunkt. Geh dann den Gang weiter hinunter und am Ende durch die Tür. Geh durch den Raum und töte dabei die Kreaturen, die dich angreifen. Sie werfen mit

Feuerringen auf dich. Versuch es hier mit Magie, denn nur so kannst du dir die Viecher vom Hals halten. Geh danach die Stufen hinunter zum nächsten Level. Pass aber im zweiten Flur auf, hier belästigen dich nämlich Flugsaurier. Sie sind aber einfach zu töten. In dem Raum befindet sich außerdem eine Kiste mit einem Juwel. Wenn du dann zum nächsten Level gehst, gelangst du auf einen Balkon.



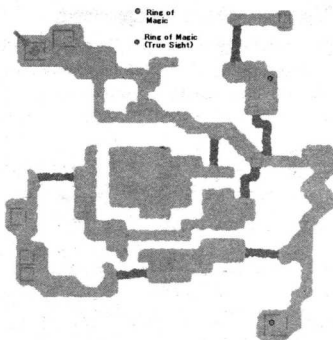
Töte die auf dich zufliegenden Tiere und benutze dann die Tür. Steig die Treppen zum nächsten Level hinauf und geh durch die Tür. Du findest dahinter einen Aufzug, der dich hinauf zum Dach bringt. Dort wartet bereits ein riesiger Drache auf dich. Seine Taktik ist leicht: Er startet in einer Ecke, von der er dich mit drei Tornados beschießt. Danach fliegt er los und erscheint in der anderen Ecke. Um ihn zu besiegen, beschießt du ihn auch mit Tornados, oder noch besser mit Feuerbällen. Wenn du ihn getötet hast, erhältst du den Wind-Schlüssel. Geh dann den ganzen Weg zurück, bis zu der Tür, die du mit dem Schlüssel aufbekommst. Du erreichst dann die...

Schneesturmebene

Zu Beginn triffst du auf einen Mann, der wie ein Werwolf aussieht. Sprich mit ihm. Er sagt dir, dass du genauso wirst wie er, wenn du die

WILDERMANN

Insel nicht schleunigst verlässt. Gehe dann nach dem Gespräch weiter und an der Wegkreuzung nach rechts. Hier begegnest du ein paar Yetis. Etwas später greift dich ein Vogel an. Er fliegt auf dich zu und hackt mit seinem Schnabel zu. Ein paar Schwerthiebe werden ihn aber töten. Geh weiter und etwas weiter unten geht nach rechts ein Gang ab. Folge ihm. Dort findest



du nun eine Kiste mit einem Ring. Durch den Raum fliegt außerdem ein angriffslustiger Vogel. Geh also den ganzen Weg zurück und nach rechts. Nach einer Weile erreichst du eine Kreuzung. Geh hier links und lass all die Kreaturen links liegen, folge dem Weg eine ganze Zeit. Du kommst zu einem zertrümmerten Haus. Geh hinein und nimm den Ring aus der Schatzkiste. Dann laufe zurück und folge dem Weg, bis eine Rechtskurve kommt. Nimm sie und folge dem Weg eine ganze Zeit. Vögel greifen dich wieder an. Folge dem Weg weiter nach rechts und du kommst in ein neues Gebiet. Geh in diesem Bereich nach rechts, falle aber nicht in die Schlucht, und geh dann über die Brücke. Hinter der Brücke triffst du auf eine Kreatur, die dich angreift. Nach dem du das Vieh getötet hast, kommst du zu einer Höhle, die von einem Saurier bewacht wird. Nachdem du ihn erstochen hast, geh in die Höhle. Folge in der Höhle eine ganze Weile dem Weg, bis du in ein neues Gebiet kommst. In diesem Gebiet befindet sich eine neue Höhle mit Gebäuden darin. In dem Haus findest du den Erd-Schlüssel. Nimm ihn und geh den ganzen Weg zurück, bis du auf den Werwolf-Menschen triffst. Er erzählt dir wieder eine Geschichte. Geh nach dem Gespräch zurück zum...

Turm des Sturms

Gehe wieder rein und speichere ab. Du kannst nun mit dem Erd-Schlüssel die gelbe Tür öffnen. Hinter dieser Tür befindet sich ein Gang. Von hier aus gelangst du zum...

Labor

Benutze hier die richtigen Schlüssel mit den richtigen Schlössern. Säulen erheben sich nun und formen Treppen.

Speichere an diesem Punkt ab und gehe durch den Gang zum...

Wasser-Grab

Geh zu der roten Tür und bei der ersten Gelegenheit nach links. Töte dort die Krabben. Geh dann wieder zurück, folge dem Tunnel bis zum Ende und biege dann rechts ab. Dort gelangst du in einen Raum mit weiteren Krabben und einem Wassermann. Töte sie erst und öffne dann die rechte Tür in der Ecke. Folge dem Gang bis ans Ende und breche das Eissiegel an der Tür. Achte auf die Krabben und öffne die Schatzkiste. Geh dann den ganzen Weg zurück zu der Tür. Überquere dort die Brücke und öffne die vereiste Tür, hinter der sich Krabben und Wassermänner tummeln. Öffne dort die Kiste. Nimm dann die rechte Tür und geh zurück. Geh zu dem in der Mitte liegenden Speicherpunkt und von da aus nach links. Du kommst dann auf eine rote Tür zu, wo du aber dann die Treppen hinuntergehen musst. Unten befindet sich eine Kiste. Geh dann wieder zurück zu dem Speicherpunkt und von da aus nach rechts. Du siehst eine rote Tür, benutze sie und dann die Treppen. Dort findest du Libellen, die du töten musst. Wenn du dann durch den Eingang gehst, gelangst du in einen großen Raum, in dessen Ecke eine Kiste ist. Geh dann wieder zurück und du kommst zum...

Forschungsteam-Hauptquartier

Geh durch dieses Gebiet und du kommst zur...

HEBERBERG

Wasserfall-Höhle

Gehe auch durch dieses Gebiet und zur...

Küste

Geh dort links um den Felsen herum und durch die Tür...

Vergessenes Podium

Du erreichst einen Aufzug, der dich in einen Bereich bringt, in dem du einen Zauberer triffst. Unterhalte dich mit ihm. Nach dem Gespräch klettere auf das Tor...

Ewige Dimension

Hier wird dir eine Zwischensequenz vorgeführt. Anschließend musst du dem Weg folgen, bist du zu einer riesigen Tür kommst. Geh hindurch und du triffst auf Dämonen. Töte sie und folge dem Weg bis zum Ende. Dort findest du Lyla auf dem Boden liegend. Sprich sie an. Danach betrete den nächsten Raum, in dem du auf den nächsten Boss stößt. Er fliegt durch den Raum und schießt mit Zauber um sich. Du musst um ihn herumkreisen und ihn mit einem Speer oder einem Zauber bewerfen. Danach geht es zu Soulus, dem letzten Boss...

Anmerkung: Wenn du das Spiel mehr oder weniger durchgespielt hast, kannst du wieder zum Anfang des Spiels zurückkehren. Wenn du an der Küste zu Beginn des Spiels stehst, geh doch mal nicht in die Höhle, sondern nach links. Laufe dort durch das flache Wasser zu der anderen Seite. Dort findest du eine weitere Höhle. Aber du wirst merken, dass dein Weg durch eine verzauberte Tür verschlossen ist. Der Zauber, den du jetzt brauchst, um die Tür zu öffnen, hat die beiden Eigenschaften Licht und Dunkelheit...

Extra-Tipp: Das Herstellen von Ringen

Das Herstellen von Ringen ist eine altertümliche Kunst, die viel Zeit in Anspruch nimmt.

Es gibt fünf Arten von Ringen, die in zwei Kategorien fallen: Angriffs-Ring, Unterstützender Ring und Beirufender Ring gehören in die Kategorie **Magische Ringe**. Eigenschaften-Ring und Helfer-Ring gehören in die Kategorie **Eigenschaften-Ringe**.

Magische Ringe

Wenn du magische Ringe herstellst, kontrollieren die drei linken Slots der magischen Kristalle die Eigenschaften der Ringe, die du herstellst. Die rechten Slots kontrollieren, ob der Ring ein Angriffs-Ring oder ein Unterstützender Ring ist. Wenn du also Feuer, Wind oder Licht in die rechten Slots packst, erhältst du einen Angriffs-Ring. Wenn du aber Wasser, Erde oder Dunkelheit in die rechten Slots tust, erhältst du einen Helfenden Ring.

Hier sind die grundlegenden Regeln:

Ring-Level	Feuer, Wasser, Wind und Erde	Licht	Dunkelheit
1	2-7	4-13	4-19
2	8-13	14-19	20-30
3	14-19	20-29	
4	20-30		

Angriffs- und Helfender Ring

Wenn du einen Level-2-Feuerring herstellen möchtest, packe alle Feuerkristalle in die linken Slots und in die rechten Feuer, Wind oder Licht.

Die ganzen Levels aller sechs Slots müssen zusammen eine Zahl zwischen 8 und 13 ergeben.

Wenn man also alles zusammenrechnet, kommt 9 heraus ($2+3+2+2=9$). Neun liegt zwischen 8 und 13 und somit hast du einen neuen Level-2-Feuerring hergestellt.

Beirufender Ring

Um einen Beirufenden Ring herzustellen, musst du sechs gleiche Kristalle mit den gleichen Eigenschaften besitzen. Die Ringe sind nur für den vierten und fünften Level.

<i>Level</i>	<i>Feuer</i>	<i>Wasser</i>	<i>Wind</i>	<i>Erde</i>	<i>Licht</i>	<i>Dunkelheit</i>
4	Feuerräucher	Geschoss	Speer		Erdbeil	
5	Feuerdrachen	Wasserdrachen	Winddrachen	Erddrachen	Lichtdrach.	D Drachen.

Ein Beispiel: Wenn du einen Beirufenden Ring, Level 4, Wasser, herstellen willst, musst du Wasserkristalle in alle sechs Slots geben. Zusammenaddiert ergibt das 24 und du hast „Geschoss“ hergestellt.

Wenn du einen Beirufenden Ring, Level 5, Erde, herstellen willst, musst du fünf Erdkristalle in alle sechs Slots tun. Zusammengerechnet ergibt es 30 und somit hast du „Erddrachen“ hergestellt.

Eigenschaften-Ringe

Es gibt zwei Sorten von Eigenschaften-Ringen. 1. Ringe, die eine Eigenschaft beinhalten. 2. Ringe, die zwei Eigenschaften beinhalten. Ringe mit zwei Eigenschaften gibt es aber nur sehr selten.

<i>Ring-Level</i>	<i>Gesamt-Level</i>
1	1~8
2	9~14
3	15~30

Level	Feuer	Wasser	Wind	Erde	Licht	Dunkelheit
1	Hitzering	Regenring	Brisering	Steinring	Lichtring	Schattenring
2	Flammenring	Seering	Windböe-Ring	Felsenring	Scheinring	Nachtring
3	Infernoring	Abgrundring	Sturmring	Naturring	Greller Ring	Chaos-Ring

Um einen Eigenschaften-Ring mit zwei Eigenschaften herzustellen, musst du Kristalle mixen. Das Beste ist, du benutzt Ringe mit derselben Nummer und dem gleichen Level. Einige dieser Ringe kannst du nur schwer finden.

	Feuer	Wasser	Wind	Erde	STR
Feuer		Wasserhitze	Windhitze	Erdhitze	Schwerhitze
Wasser	Feuerregen		Windregen	Erdregen	Schwertregen
Wind	Feuerbrise	Wasserbrise		Erdbrise	Schwertbrise
Erde	Feuerstein	Wasserstein	Windstein		Schwertstein

Du kannst keine Helfer-Ringe herstellen. Du kannst sie nur auf der Insel finden.

LEHRENBUCH



Final Fantasy IX

Final Fantasy IX

CD 1

Kapitel 1: **Das Königreich von Alexandria**

Abschnitt 1: Rein ins Geschehen

Während du den Raum erkundest, bemerkst du eine Lampe in der Mitte, die du einschalten kannst. Doch zuvor begibst du dich zum obersten Teil des Bereiches und untersuchst dort besonders die linke Seite. Du findest 47 Gil und einen Trank. Nachdem du diese Sachen eingesteckt hast, läufst du zu der Lampe und schaltest sie ein. Nun hast du die Möglichkeit, der Hauptperson einen Namen zu geben, falls dir der vorgegebene Name "Zidane" nicht gefallen sollte. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt erscheinen im Spiel die Freunde von Zidane, in dessen Rolle du zunächst schlüpfst.

Boss-Kampf: Der maskierte Attentäter

Kurz nachdem du deine Freunde gefunden hast, erscheint dieser Kerl und zerstört die gesamte Wiedersehensfreude. Lasse alle deine Figuren angreifen und vermeide es, schon zu diesem frühem Zeitpunkt Gegenstände oder Zauber zu benutzen. Sobald die Maske deines Gegners zerbricht, ist er erledigt und du kannst mit etwas Glück noch einen Trank von ihm stehlen. Nach dem Kampf entscheidest du dich dazu, die Prinzessin zu entführen und wählst die zweite Antwort, aber erst, nachdem du allen Vorgängen um dich herum große Aufmerksamkeit geschenkt hast.

Abschnitt 2: Der große Plan

Du beginnst diesen Abschnitt damit, dass du Vivi steuerst, den schwarzen Magier. Falls du ein hartgesottener Fan der Final Fantasy-Reihe bist, wird dir sicherlich die ungeheure Ähnlichkeit zwischen Vivi

und den früheren schwarzen Magiern auffallen. Gewöhne dich an die Steuerung und laufe erst dann weiter, wenn du hinter den Fässern einen Trank gefunden hast. Betrete nun den Raum auf der gegenüberliegenden Seite der Fässer. Auf dem Bett links entdeckst du 9 Gil. Begebe dich zu der Leiter und klettere hinauf, nachdem du dir den Trank unter dem Tisch daneben geschnappt hast. Oben findest du in einer Schublade die Fang-Karte.

Verlasse anschließend dieses Gebäude und marschiere nach Süden zum Eingang des Palastes. Die Lizard-Karte und die Sahagin-Karte gehören praktisch schon dir, wenn du dich dazu entschließen solltest, die Gebäude am äußersten Ende zu untersuchen. Hast du alle Karten an dich genommen, wendest du dich wieder nach Norden und findest auf einer der Seiten einen Trank, hinter den Obst- und Brotkörben. Danach verlässt du diesen Teil der Stadt.

Im nächsten Gebiet begibst du dich zuerst zur Taverne und untersuchst an dem Tisch, der am weitesten links steht, das linke Fass. Dort entdeckst du eine Pudding-Karte. Nimm dir außerdem die 27 Gil, die sich über dem Fass an der beleuchteten Tür befinden, und den Trank, den du ganz rechts findest. Mit diesen Sachen im Gepäck verlässt du die Taverne und drehst dich nach links. Du erreichst einen Verkaufsstand, an dem Eintrittskarten für das Theaterstück angeboten werden, doch leider handelt es sich dabei um Fälschungen. Der betrügerische Verkäufer gibt dir aber noch eine Goblin-Karte, eine weitere Fang-Karte und eine Skeleton-Karte mit auf den Weg.

Bevor du dich nun auf die Suche nach einer echten Eintrittskarte machst, solltest du noch einige nützliche Gegenstände einsacken. Suche nach den Mädchen, die links von dem Verkaufsstand Seilspringen, und frage sie, ob du mitmachen darfst. Schaffst du 20 Sprünge, erhältst du 30 Goldstücke, bei 50 Sprüngen bekommst du die Sabotender-Karte, bei 100 Sprüngen, die Samurai-Karte und bei sagenhaften 200 Sprüngen die mächtige Alexander-Karte. Danach nimmst du dir etwas Zeit und stattest dem Item Store einen Besuch ab. Decke dich auf jeden Fall mit Tränken ein, denn du wirst sie in absehbarer Zeit wirklich dringend benötigen.

Anschließend läufst du von den Seil springenden Mädchen aus gesehen nach links und stolperst. Du entscheidest dich dazu, dem Rattenjungen zu helfen und folgst ihm zur Kapelle. Innen erscheinen ein Moogle und ein Mogli. Der Moogle übernimmt die Funktion der Speicherpunkte und du kannst bei jedem Moogle, den du während des Spiels triffst, deinen Spielstand speichern oder laden. Ein Mogli dagegen ist einer der seltenen laufenden Item-, Waffen- oder Rüstungs-Shops. Jedesmal wenn du auf einen Mogli triffst, solltest du dir seinen Bestand genau anschauen und alles kaufen, was dein Geldbeutel zulässt, denn es könnte die einzige Gelegenheit sein, bei der du einen bestimmten Gegenstand erwerben kannst.

Speichere deinen Spielstand und betrachte dann die Blumen links vom Eingang. Stecke das Zelt ein und folge erst dann dem Rattenjungen nach oben in den Glockenturm. Klettere die Leiter hinauf, der Rattenjunge zeigt dir den Weg. Wenn du an der äußersten rechten Seite angelangt bist, begibt sich der Rattenjunge weiter nach oben und du nimmst dir zunächst die 23 Goldstücke, die du auf der Schüssel vor dir entdeckst. Auf deinem Weg nach oben findest du weitere 63 Goldstücke und erreichst schließlich das Dach des obersten Hauses. In dem Topf dort findest du 92 Goldstücke, und dann heißt es wieder ab nach unten!

Wende dich unten nach rechts und laufe ein Stück nach oben. Das Theaterstück, das von Barak inszeniert wird, beginnt. Sobald du wieder die Kontrolle über Zidane hast, muss deine Truppe eine andere besiegen. Kümmere dich zuerst um die beiden Wachen und dann um den König. Zidane kann zu diesem Zeitpunkt einen gefälschten Meteo benutzen, nutze gerade zu diesem Zeitpunkt diesen Vorteil. Nach einiger Zeit greift die kämpferische Stimmung auch auf das Publikum über und du beginnst damit, die Gegenstände zurückzuschleudern, die dein Gegner nach dir wirft. Wenn du 100 dieser Gegenstände triffst, erhältst du immerhin 1000 Goldstücke, und das solltest du dir auf keinen Fall entgehen lassen.

Nach diesem Zwischenspiel findest du dich als Zidane im Schloss von Alexandria wieder.

Abschnitt 3: In Alexandria

Laufe geradewegs nach links, wo dich eine Treppe nach oben führt. Du begegnest einem Mädchen in weißen Kleidern, das sich nach einem kurzen Gespräch als Garnet vorstellt. Nach der folgenden Cut-Scene, der du genau folgen solltest, wird Steiner vorgestellt, den du gleich darauf steuern musst. Mache dich auf den Weg nach unten zu der Stelle, an der Zidane und seine Freunde die Wachen ausgeschaltet haben, um sich ihre Kleidung zu borgen. Dort entdeckst du einen Moogle, bei dem du deinen Spielstand speicherst, bevor du dir die Phönix-Feder schnappst, die in einer Ecke verborgen ist. Nun gehst du wieder nach oben und wendest dich nach links, um mit Brahne zu reden, der dir nur einige Kleidungsstücke aus Seide gibt.

Wieder unten angelangt, marschierst du in den nächsten Raum. Steige die Treppe nach unten und begeben dich in südlicher Richtung zum Ausgang des Schlosses. Drehe dich dann nach links und durchquere die beiden nächsten Bilder, bis du zu einem Treppenaufgang gelangst. Folge diesem nach oben und du erreichst die Turmspitze, von der aus du Zidane beobachten kannst, der Garnet verfolgt. Eine Cut-Scene folgt, nach der du wieder in die Rolle von Zidane geschlüpft bist. Nach einer kurzen Rauferei, rennst du auf den Raum zu, in den Garnet verschwunden ist, und sprichst mit dem Mädchen dort. Anschließend folgst du Garnet nach oben und gelangst in den Raum, in dem du das Spiel begonnen hast. Nach einem kurzen Moment der Verwunderung erlebst du eine weitere lustige Cut-Scene.

Danach musst du gegen Steiner antreten, der aber schnell das Handtuch wirft, solange du wiederholt angreiffst. Versuche, während des Kampfes eine zusätzliche Seidengarnitur von ihm zu stehlen, und vergesse nicht, dich mit einem Trank zu heilen, falls notwendig. Nach einer weiteren Cut-Scene musst du dich erneut mit Steiner messen, doch dieses Mal bekommst du Rückendeckung von Vivi und Garnet. Lasse Vivi einen Feuerzauber aussprechen und die anderen Mitglieder deiner Gruppe direkt angreifen. Sobald der Feuerzauber fruchtet, suchen die beiden Wachen ihr Heil in der Flucht und Steiner gibt sich geschlagen.

Nach der folgenden Cut-Scene stehst du Steiner ein drittes Mal gegenüber. Ignoriere die Feinde hinter ihm und konzentriere alle deine Angriffe auf Steiner direkt. Benutze Vivis Charge-Up-Technik und mache einen Feuerangriff. Lasse dich von der großen, roten Kugel nicht aus dem Konzept bringen.

Kapitel 2: **Der Weg durch Wälder und ewiges Eis**

Nach der Bruchlandung erscheint ein Mogli mit der ersten ATE des Spiels, dabei drückst du die Select-Taste und wählst die erste Option aus. Nach der ATE untersuchst du die linke Seite, findest eine Phoenix-Feder und speicherst anschließend deinen Spielstand bei dem Mogli. Danach machst du dich auf den Weg zur südöstlichen Ecke des Bildschirms und kriechst in den hohlen Baumstamm hinein. Du hast den Eingang zum Warui-Wald gefunden, in dem du auf harte Gegner treffen wirst. Um diesen gewachsen zu sein, bleibst du erst einmal im Anfangsbildschirm und stellst dich den noch recht schwachen Gegnern, um deine Werte zu steigern.

Viele der Gegner hier tragen Tränke mit sich herum, daher solltest du in den Kämpfen so oft wie möglich versuchen, sie zu stehlen. Hast du nach einiger Zeit Level 5 erreicht und fühlst dich erfahren genug, läufst du in das nächste Bild hinein. Du musst nun gegen einen Gegner antreten, der Garnet gefangen hält, zudem beginnst du diesen Kampf im Trance-Modus. Benutze deinen neuen Spezialangriff wiederholt, der 10 MP wert ist, denn du musst dich beeilen. Dein Gegner zieht gelegentlich Lebensenergie von Garnet ab, behalte die Energieanzeige im Auge und benutze einen Trank, um ihre Gesundheit wiederherzustellen. Nach deinem Sieg verschwindet das Monster, doch dir bleibt keine Zeit zum Durchatmen.

Ein weiteres Monster erscheint und schnappt sich Vivi. Ein neuer Kampf beginnt, auch hier musst du darauf achten, dass Vivis Gesundheitsanzeige rechtzeitig wieder aufgefüllt wird. Lasse Zidane

und Steiner angreifen und zwischendurch einen Trank verwenden, der Vivi heilt. Versuche außerdem, ein Breitschwert von deinem Gegner zu stehlen, bevor du ihm den Rest gibst. Nach dem Kampf folgt eine Sequenz, nach der du das Steuerrad untersuchst, um dort einen Bronzehandschuh zu finden. Laufe nach Südwesten, um dort einige ATE zu finden, die du dir anschaust, bevor du die Treppe hinuntersteigt. An der Wand drehst du dich nach links und entdeckst ein Armband. Stecke es ein und marschiere durch die Tür auf der rechten Seite.

Nimm den Äther an dich und klettere die Leiter zum obersten Bett nach oben, um 30 Gil zu finden. Wieder unten sprichst du mit Vivi und begibst dich dann nach draußen, um Zeuge einer Cut-Szene zu werden. Wähle die erste Möglichkeit und mache dich auf die Suche nach Garnet. Dabei wendest du dich nach links, läufst durch die Tür, hinter der du einen Äther findest, und steigst die Treppe hinunter. Suche in diesem Raum nach einem Gummiruder, bevor du die Tür öffnest und mit Baku redest. Nach dem Gespräch findest du auf der linken Seite des Raumes einen Trank und kehrst anschließend in den vorherigen Raum zurück. Hinter der Tür über Baku entdeckst du ein weiteres Gummiruder. Damit gehst du unten durch die Tür und suchst auf der rechten Seite des Raumes nach einem Lederhut.

Anschließend begibst du dich wieder nach oben und sprichst mit Baku. Wähle die erste Antwortmöglichkeit, um ihn in einen Kampf zu verwickeln. Nutze während des Kampfes die Gelegenheit, ihm Tränke und mit etwas Glück ein Eisenschwert zu stehlen. Nach deinem Sieg läufst du zu dem Raum von Steiner (einfach nur die Treppe hinauf und durch die erste Tür, zu der du kommst) und von dort weiter zu Vivis Zimmer. Nachdem du deine Verbündeten wieder um dich geschart hast, machst du dich auf den Weg in den Warui-Wald, dabei läufst du durch den Raum, in dem du den Lederhut gefunden hast. Speichere auf jeden Fall noch einmal deinen Spielstand bei dem Mogli, dem du begegnest.

Steiner hat inzwischen eine neue Technik gelernt, die er aber nur dann anwenden kann, wenn Vivi auch in seiner Gruppe ist. Heile eventuell verletzte Mitglieder deiner Gruppe und marschiere

anschließend zu der Stelle im Wald, an der du Vivi gefunden hast. Nach dem ATE dort drehst du dich nach Norden und hältst dich im nächsten Bildschirm links. Du bemerkst einen Wasserfall, gehst aber nach rechts weiter. Ein Mogli versteckt sich im Baumstamm auf der unteren rechten Seite des Bildschirms. Untersuche die Quelle, an der sich der Mogli aufgehalten hat, sie stellt deine gesamten HP- und MP-Punkte wieder her. Nutze diese Gegend, um weitere Kampferfahrung zu sammeln und einige Levels nach oben zu kommen. Wirst du verletzt, kannst du dich an der Quelle jederzeit vollständig heilen.

Begebe dich von diesem Bild aus nach links. In den zwei folgenden Bildern machst du die Bekanntschaft von stärkeren Gegnern, die eine willkommene Abwechslung zu den recht schwachen Goblins bieten. Sobald du Level 7-10 erreicht hast, läufst du noch weiter nach links und stehst dort einer gehirnartigen Pflanze gegenüber. Diese Pflanze ist der erste Boss-Gegner, mit dem du es zu tun bekommst. Sie hat Garnet in ihrer Gewalt. Greife ohne zu zögern an und hoffe darauf, dass du einen Level erreicht hast, in dem dich der Punkteverlust nicht allzu hart trifft, für den dieser Gegner sorgen wird. Benutze beim ersten Zug Vivis Power-Up-Fähigkeit und halte einige Augentropfen bereit, falls du welche in deinem Inventar findest.

Die Pflanze wird versuchen, dich in den Zustand "blind" zu versetzen, worauf du deinen Gegner bei fast jedem Angriff verfehlst. Falls Vivi oder Steiner dagegen in diesen Zustand versetzt werden, ist das nicht ganz so tragisch, denn Vivi kann dann immer noch seinen Zauber und Steiner sein Schwert benutzen. Dein Gegner greift in regelmäßigen Abständen immer wieder mit einem Blitz-Angriff an, der großen Schaden anrichten kann, sei darauf vorbereitet und heile dich rechtzeitig. Versuche darüber hinaus, ein Zelt von der Pflanze zu stehlen. Nach dem Kampf besteht deine Belohnung aus einem Elixier und einer Phönix-Feder.

Einige weitere finstere Gesellen stellen sich dir nun in den Weg und ein Kampf ist unausweichlich. Stehle ein oder zwei Tränke von deinen Gegnern und mache anschließend kurzen Prozess mit ihnen. Renne dann weiter nach unten, damit du auf einen Mogli triffst, der dir ein

Moogole-Horn überreicht. Du kannst nun zu jedem beliebigen Zeitpunkt, sofern du dich auf der Weltkarte befindest, einen Moogole herbeirufen, um deinen Spielstand zu speichern oder andere wichtige Sachen zu erledigen.

Abschnitt 2: Nebel und Eis

Du bewegst dich nun auf der Weltkarte fort und befindest dich auf dem Kontinent des Nebels. Rufe zuerst mit Hilfe der Viereck-Taste einen Mogli herbei, um deinen Spielstand zu speichern und ein Zelt zu benutzen, falls du eines besitzt. Kontrolliere deinen Mognet und beginne damit, deinen Erfahrungslevel zu erhöhen. Betrete die beleuchtete Höhle erst dann, wenn Garnet bei Level 5 und alle anderen bei Level 10 angelangt sind.

In der Eishöhle solltest du dir deine Tränke aufsparen und Garnets Fähigkeiten nutzen, die HP der Gruppe auf dem Maximum zu halten. Benutze auch die Feuer-Angriffe von Vivi erst dann, wenn es wirklich brenzlich wird. Die Gegner, auf die du in dieser Höhle triffst, werden versuchen, dich verstärkt in den Zustand "Schlaf" zu versetzen. Lasse es auf keinen Fall zu, dass alle in deiner Gruppe in diesen Zustand versetzt werden, denn dann bist du nur noch der Zuschauer, der darauf wartet, dass die HP seiner Gruppe zur Neige geht.

Behalte außerdem die Luftströmungen in der Höhle im Auge, denn sobald du in eine dieser Strömungen gerätst, musst du dich mit einem Monster auseinander setzen. Bevor du dich nach oben bewegst, findest du in der Schatzkiste einen Trank, der deiner angeschlagenen Gesundheit wieder auf die Sprünge helfen kann. Oben wendest du dich zuerst nach rechts und untersuchst den gefrorenen Gegenstand. Dieser schmilzt in einer schönen Cut-Scene und du findest anschließend einen Äther an dieser Stelle. Nun läufst du weiter nach rechts und steigst die Stufen in der Mitte nach oben. Von der ersten Stufe aus erreichst du mit einem Sprung eine Schatzkiste unterhalb eines Vorsprungs, in der du einen Trank entdeckst.

Im nächsten Bild marschierst du ganz nach rechts, um auf einem Vorsprung einen weiteren Trank zu finden. Danach kletterst du wieder

hinunter und untersuchst den Vorsprung genauer, den du hinaufgestiegen bist. Vivi taut den Vorsprung auf, der daraufhin zu einem der unteren Vorsprünge fällt, auf dem sich auch eine Schatzkiste befindet. In dieser Schatzkiste findest du einen Mage Masher. Nimm ihn an dich und drehe dich nach links. Dort begibst du dich nach oben zu der mittleren Wand, an der du ein Elixier entdeckst. Stecke es ein und gehe nun ganz nach rechts, bis du in einen neuen Bereich kommst.

Rechts kannst du eine Phönix-Feder an dich nehmen, bevor du in der Mitte nach oben läufst und nach links abbiegst. Untersuche die Wand, damit Vivi sie niederbrennen kann. Am Ende des Weges findest du ein Lederarmband, mit dessen Hilfe Vivi "Eis 1" lernen kann. Nimm dir ruhig etwas Zeit dafür, denn im späteren Verlauf kann es deiner Gruppe das Leben retten. Danach kehrst du zur Abzweigung zurück, drehst dich nach rechts und machst dich auf den Weg nach Norden. Im nächsten Bild läufst du nach links und befreist zunächst den Mogli, um deinen Spielstand speichern zu können, und achtest darauf, dass die HP von Zidane aufgefüllt werden.

Bewaffne ihn mit dem Mage Masher und laufe zur Abzweigung zurück, an der du dich nun nach rechts wendest. Laufe nach rechts und bereite dich auf deinen nächsten Kampf vor. Der Black Waltz erscheint und du musst ihn aus dem Weg räumen. Glücklicherweise verfügst du durch den Mage Masher über Zidanes zweite Trance-Fähigkeit, mit der du dem Black Waltz keine Chance lässt. Falls du allerdings noch nicht im Besitz des Mage Mashers bist, wird dieser Kampf ziemlich schwierig und du wirst viel Geduld brauchen.

Black Waltz benutzt meist seinen Blitz-Angriff und heilt zwischendurch die Kreaturen, die er als Verstärkung herbeigerufen hat. Konzentriere deine Angriffe nur auf Black Waltz und achte darauf, dass deine HP über 150 bleibt, denn mit nur einem Angriff richtet dein Gegner manchmal bis zu 200 HP Schaden an. Auch die Eis-Angriffe von Black Waltz sind sehr gefährlich, denn er kann dich damit bis zu dreimal hintereinander treffen. Sei daher nicht zu enttäuscht, wenn du wenigstens einmal dabei dein Leben lässt, doch nach einiger Zeit wirst du als Sieger aus dem Kampf hervorgehen.

Speichere deinen Spielstand bei dem Mogli und kehre dann zu der Stelle zurück, an der Black Waltz zum Vorschein kam, denn dort kannst du diesen Bereich verlassen.

Abschnitt 3: Die kleine Stadt

Willkommen zurück auf der Weltkarte! Im Süden erreichst du die kleine Stadt Dali, in der du durch die erste Tür gehst, die du erreichst. Du betrittst das Hotel und musst ein ATE wählen. Danach kannst du dir aus der Kiste ein Gegenmittel nehmen und findest zudem noch einen Trank unter einer Pflanze rechts vom Bett. Im Hotel gibt es für dich nichts mehr zu holen, daher verlässt du es, läufst durch die ATEs und stößt auf Vivi, der sich am nördlichsten Punkt des Dorfes aufhält. Anschließend begibst du dich zu dem Geschäft vor dem Hotel, um Garnet zu treffen. Im Zubehörladen solltest du dir etwas Zeit lassen, um deine Waffen aufrüsten zu lassen und dir einen zweiten (wichtig!) Mage Masher zuzulegen.

Dann kehrst du zum Hotel zurück und redest erneut mit Garnet, dabei erlebst du eine weitere ATE, nach der du zurück zu der Stelle läufst, an der du Vivi getroffen hast. Sobald die folgende Cut-Szene beendet ist, gehst du durch die Tür auf der linken Seite.

Abschnitt 4: Dalis Geheimnis

In der Windmühle suchst du im hinteren Teil nach der Widder-Münze (siehe Sidequests), dabei solltest du den großen schwarzen Gegenstand genauer betrachten, um einen versteckten Geheimgang zu entdecken, der unter der Stadt hindurchführt. Laufe geradeaus und benutze den Aufzug, um nach unten zu gelangen. In der Schatzkiste findest du 156 Goldstücke, die du einsteckst, um dann nach links weiterzulaufen. Im nächsten Bild untersuchst du den Bereich, in dem sich Vivi befunden hat. Du findest einen Trank und Augentropfen in der Kiste weiter unten. Marschiere weiter nach rechts und suche hinter dem ersten Fass auf der linken Seite nach einem Mogli. Rede mit ihm und speichere danach deinen Spielstand, bevor du an den Kisten hinter dem Kran hinaufkletterst, um einen Äther an dich zu nehmen.

Wieder unten angelangt, beschäftigst du dich ein wenig mit dem Kran, um auf einen weiteren Trank zu stoßen. Nun drehst du dich nach rechts und begibst dich zu der linken Treppe. Dort springst du zu der falschen Kiste und überquerst die Planke. Rechts bemerkst du einen Eisenhelm, den du mitnimmst. Springe zurück nach unten und schaue dir die Kiste in der Mitte des Raumes genauer an, denn in ihr befindet sich ein Lederarmband. Damit läufst du nach rechts in das nächste Bild hinein. Eine Cut-Szene folgt, nach der du die Kiste in der oberen rechten Ecke genauer unter die Lupe nimmst. Schnappe dir die 95 Goldstücke und kehre zurück zu dem Mogli, um deinen Spielstand zu speichern.

Laufe jetzt so lange nach rechts, bis du unsanft am Laufen gehindert wirst. Nachdem du geschlagen wirst, findest du dich in der Gestalt von Steiner wieder. Du folgst dem alten Mann die Treppe nach unten und weiter in das Haus hinein. Nach dem folgenden Geschehen verlässt du das Haus wieder und läufst in Richtung Süden. Schmunzele ein wenig und genieße die sprichwörtliche Ruhe vor dem Sturm, denn nach kurzer Zeit erscheint Black Waltz 2 auf der Bildfläche.

Dieser ist zwar noch etwas stärker, als sein Vorgänger, ruft aber keine hinterlistigen Kreaturen zur Verstärkung. Er ist in der Lage, ziemlich hart zuzuschlagen und kann auch einige gute Zaubersprüche anwenden. Vivi sollte zu diesem Zeitpunkt schon in Trance versetzt werden können, falls nicht, musst du es mit dem Blitz-Angriff probieren, den Vivi durch das Lederarmband gelernt hat, das in der Eis-Höhle gefunden wurde. Steiners Schläge werden immer besser und Garnet sollte alle Angriffe abblocken, bis sie ihren Heilzauber anwenden muss. Verwende unter keinen Umständen einen Feuer-Zauber, denn dadurch beschwörst du nur einen noch stärkeren Konter herauf, der mit einem Schlag alle Gruppenmitglieder töten oder wenigstens stark verletzen kann.

Wenn du Black Waltz 2 endlich bezwungen und deine internen Diskussionen beendet hast, findest du dich auf dem Feld des Farmers wieder. Bewege dich in Richtung Süden, zurück zu der Stadt und verlasse sie. Speichere deinen Spielstand auf der Weltkarte und bleibe ein wenig an dieser Stelle, um deinen Erfahrungslevel zu erhöhen und damit Vivi die Zauber Blitz und Donner lernen kann.

Danach kehrst du zurück in die Stadt und nimmst dir ein Zimmer im Hotel. Speichere deinen Spielstand erneut, stelle deine Gruppe zusammen und rüste dich mit allem aus, was du benötigen könntest. Ein neuer Kampf steht dir bevor, dazu machst du dich wieder auf den Weg zum Feld des Farmers und drehst dich dort nach rechts. Wähle die erste Möglichkeit und bewege dich zur Landebahn. Du fliegst in einem Transportflugzeug und läufst nach dem Gespräch zwischen Vivi und Garnet nach Norden. Rede mit Steiner und bahne dir dann einen Weg um die Kisten in die Kabine des Kapitäns.

Als hättest du es nicht schon geahnt, Black Waltz 3 erscheint auf der Bildfläche. Vivi beginnt den Kampf im Trancezustand und kann daher dem Gegner den doppelten Schaden zufügen. Garnet ist diesmal kein aktives Mitglied deiner Gruppe, denn sie muss das Flugzeug steuern, daher verfügst du hoffentlich über ausreichend Tränke, um deine Verbündeten zu heilen. Vivi sollte zu diesem Zeitpunkt den Zauber Donner bereits gelernt haben, so dass du über die Zauber Blitz, Eis und Donner verfügst. Sobald sich Black Waltz 3 in die Luft erhebt, treffen deine Angriffe ins Leere und dein Gegner bereitet sich auf einen sehr starken Donner-Angriff vor, der deiner gesamten Truppe stark zusetzt. Halte deine Tränke bereit, damit du keine Verluste erleidest.

Die Mitglieder deiner Gruppe sollten zu diesem Zeitpunkt Level 10 überschritten haben, obwohl Black Waltz 3 auch schon bei Level 7 (aber nur mit viel Glück und guten Nerven) geschlagen werden kann.

Kapitel 3: Earthen

Abschnitt 1: Landelbaum

Sobald du Zidane wieder unter Kontrolle hast, steigst du rechts die Treppe hinauf und gehst durch die Tür auf der linken Seite. Laufe erneut eine Treppe nach oben, bis du auf einen Mogli stößt, bei dem du deinen Spielstand speichern kannst. Öffne die Truhe links, um etwas Äther zu finden, dann kehrst du in den Raum zurück, in dem sich die große

Statue in der Mitte befindet. Marschiere geradeaus, um einen Lacher auf deiner Seite zu haben. Eine Reihe von Cut-Scenes und ATEs folgen, nach denen du Zidane zu dem Raum auf der rechten Seite führst. Dort speicherst du deinen Spielstand bei dem Mogli und steigst über die Treppe nach unten.

Hinter der linken Säule findest du 163 Gil und eine ATE folgt. Danach überquerst du die Straße und betrittst das Gebäude auf der anderen Seite, um eine weitere ATE zu erleben. Laufe nach außen und weiter nach oben, dort unterziehst du die Geschäfte einer genaueren Untersuchung und deckst dich mit neuen Waffen, Gegenständen und Rüstungen ein. Anschließend bewegst du dich zur oberen linken Ecke, in der du den Combo-Shop vorfindest. Gebe dem Verkäufer deine beiden Mage Masher, dafür gibt er dir einen Orenix. Doch achte darauf, dass du alle Möglichkeiten des Mage Mashers ausgeschöpft hast und auch wirklich alles gelernt hast.

Nun kehrst du zu dem Gebäude zurück, das sich vor dem Hotel befindet, und während du hineingehst, erlebt Vivi eine ATE in der er einen Kupo-Samen erhält. Steige links am Eingang in das Monocart und wähle die zweite Möglichkeit. Nachdem du das Monocart wieder verlassen hast, begibst du dich nach links und findest dort ein weiteres Lederarmband. Damit läufst du ganz nach rechts, um in das Gebäude oben am Bildschirm zu gelangen. Im zweiten Stockwerk entdeckst du eine Mimic-Karte und einen Zauberhut.

Verschwende deine Zeit nicht damit, zurück in die Bar zu gehen, stattdessen gehst du zurück zum Monocart, steigst hinein und wählst erneut die zweite Möglichkeit. Wenn du dieses Mal das Monocart verlässt, erlebst du eine ATE, nach der du in der unteren rechten Ecke 127 Gil findest. Begebe dich zu dem Haus auf der rechten Seite, denn dort erhältst du einen Wildernis-Stein. Stecke ihn ein und steige auf der linken Seite die Treppe hinunter. Du kommst zu einem Gebäude auf der linken Seite, bei dem eine weitere ATE beginnt. Danach untersuchst du die beiden Truhen und findest einmal 68 Gil und einmal 97 Gil. Auf dem ersten Bett entdeckst du eine Mini-Burmecia und unten auf der rechten Seite weitere 282 Gil.

Beim Verlassen folgt eine ATE, nach der du die Treppe auf der linken Seite hinuntergehst und mit den Mädchen redest. Nun kehrst du zum Monocart zurück und wählst dort die Möglichkeit 3, oder du machst dich zuerst auf den Rückweg zum Hotel, um deinen Spielstand zu speichern und erst dann im Monocart die dritte Möglichkeit zu wählen.

Laufe direkt in die Burg Landelbaum hinein und steige die Treppe hinauf. Du findest dich in dem Raum wieder, in dem du bei deiner Ankunft warst. Begebe dich zu der Stelle, an der du deinen Spielstand zum ersten Mal gespeichert hast, und warte darauf, dass du Zidane nach der folgenden Cut-Scene wieder unter Kontrolle hast. Im zweiten Abschnitt auf der rechten Seite findest du ein Glasarmband, mit dem du in den vorherigen Raum zurückkehrst. Diesen Raum, in dem sich die seltsame Statue befindet, versuchst du nun auf der rechten Seite zu verlassen und durchquerst den Raum auf der linken Seite, bevor du zurück nach unten läufst. Dort drehst du dich nach links und redest mit dem übermüdeten Wachposten. Zidane schlüpft nun in die Uniform eines Wachpostens und kann so passieren.

Nach der Cut-Scene wendest du dich nach links und steigst die Treppe hinauf. Du entdeckst Garnet und musst nun dein Teleskop benutzen. Finde die sieben Fragezeichen und drücke dann jeweils auf die Kreis-Taste. Dabei musst du kein bestimmtes Timing beachten, es geht nur darum, die Fragezeichen zu finden. Hast du alle Fragezeichen gefunden und markiert, folgt eine weitere Sequenz, nach der zur Jagd geblasen wird.

Dir bleiben genau 12 Minuten Zeit, um alle Kreaturen zu finden und deine Gegner zu besiegen. Der Countdown beginnt, wenn du in das Monocart steigst. Daher solltest du in jedem Fall deinen Spielstand vorher noch einmal bei dem Mogli abspeichern, bevor du wieder in das Monocart steigst, das dich in die Burg gebracht hat. Von dem Mogli aus, verlässt du den Raum, drehst dich nach links, noch einmal nach links und dann erneut nach links, wonach du die Treppe nach rechts hinuntersteigst, um das Monocart zu erreichen. Das Monocart bringt dich automatisch zu den Stellen, die du aufsuchen musst.

Deine erste Aufgabe ist es, alle Kreaturen zu jagen, die sich auf der

Flucht befinden. Vivi und Freya nehmen ebenfalls an dem Wettkampf teil, der viel Spaß verspricht. Nachfolgend sind einige generelle Tipps aufgelistet, die dir bei deiner Aufgabe helfen sollen:

- a. Der Transfer mit dem Monocart von einem Ort zum anderen kostet dich 8 Sekunden.
- b. Falls du anhalten musst, um dich neu zu orientieren, solltest du auf jeden Fall das Spiel in dieser Zeit pausieren.
- c. Das Verwenden eines Trankes kostet dich ungefähr 2 Sekunden, aber nur, wenn du dich auch beeilst.
- d. Vermeide den Trance-Zustand, denn die jeweiligen Animationen kosten entschieden zu viel Zeit.
- e. Falls es so aussieht, als würdest du es in der vorgegebenen Zeit nicht schaffen und du nur noch ungefähr 2 oder 2 1/2 Minuten Zeit hast, begibst du dich zu dem Geschäftsbereich. Dort bekommst du vielleicht die Gelegenheit, gegen Freya anzutreten und kannst genügend Punkte einsammeln, um letztendlich doch noch zu gewinnen.

Nachfolgend findest du die Aufenthaltsorte jeder Kreatur, dazu erhältst du einen kleinen Zeitplan, den du einhalten solltest. Behalte immer im Gedächtnis, dass eine Fahrt mit dem Monocart 8 Sekunden dauert.

1. Entertainment-Bereich (11:51 auf der Uhr)

- a. Kreatur rennt um den alten Mann herum.
- b. Stelle dich kurz auf die Stufen und bekämpfe einen Vogel.
- c. Steige die Treppe hinunter und warte an der Stelle, an der sich Zidanes Gruppe befindet, bis ein Vogel auftaucht.
- d. Renne zurück zum Monocart und lasse dich zum Arbeitsbereich bringen.

2. Arbeitsbereich (7:30 auf der Uhr)

- a. Steige die Treppe nach oben und verlasse die Monocart-Station.
- b. Eine der Kreaturen jagt eine Katze, schnappe sie dir und laufe weiter nach oben.

- c. Ein anderes Monster erscheint, als du gerade die Treppen hinaufsteigst. Besiege es und laufe dann schnell weiter.
- d. Betrete die Bar. Verlasse sie für eine Sekunde, in dieser Zeit erscheint eine Kreatur. Beseitige sie und steige weiter nach oben.
- e. Oben stehst du in der Nähe des Hauses der letzten Kreatur gegenüber.
- f. Mache dich schnell auf den Rückweg zum Monocart und lasse dich zum Einkaufsbereich bringen.

3. Einkaufsbereich (4:30 auf der Uhr)

- a. Vor dem Hotel entführt ein Vogel gerade eine Kreatur. Warte einige Sekunden, bis der Vogel wieder auftaucht. Falls der Vogel nicht innerhalb von 3 Sekunden auftaucht, bewege dich ein wenig nach oben.
- b. Eine Kreatur taucht im selben Bild rechts an der Straße auf. Besiege sie und laufe nach oben in das nächste Bild.
- c. Auf der linken Seite befindet sich eine fressende Kreatur. Erledige sie und marschiere in Richtung Kirche.
- d. Eine der Kreaturen erschreckt gerade eine Frau, beende dieses und nimm dich auch des Vogels vor der Kirche an.
- e. Renn nun zurück in das untere Bild und erledige das Monster, das Vivi verfolgt. Danach bewegst du dich zur oberen rechten Seite. Du solltest noch ungefähr 2 Minuten zur Verfügung haben.
- f. Hilfe Freya bei der Beseitigung des größeren Monsters. Wenn du es geschafft hast, alle diese Monster zu besiegen, hast du eine Gesamtpunktzahl von 240 erreicht.

Als Belohnung erhältst du nun das Jagdabzeichen und 5.000 Gil. Schaffst du es nicht, das vorgegebene Ziel in diesen 12 Minuten zu erreichen, startest du das Spiel neu und versuchst es erneut. Lasse dich nicht entmutigen und versuche es so lange, bis du es schaffst, denn gerade das Geld ist zu diesem Zeitpunkt besonders wichtig. Nach dem Abschluss der Aufgabe wartet eine Sequenz auf dich und Freya schließt sich deiner Gruppe an. Neu gestärkt machst du dich nun auf den Weg

zum Aufzug und entscheidest dich dort für die zweite Möglichkeit.

Begebe dich zu der Stelle, an der sich der Mogli befindet, und speichere deinen Spielstand. Dann läufst du weiter zum Monocart und erledigst deine notwendigen Einkäufe, dabei solltest du alles mitnehmen, was dein Geldbeutel erlaubt. Achte besonders darauf, dass du immer einen gewissen Vorrat an Tränken, Phönix-Federn und Gegenmitteln mit dir trägst. Nach deiner Einkaufstour kehrst du zur Burg zurück und wählst am Aufzug die dritte Möglichkeit. Lasse dich danach von dem Zug auf der linken Seite nach draußen bringen und speichere deinen Spielstand bei dem Mogli links. Vergesse nicht alle übrigen Gegenstände von dem seltsamen Mann über dem Mogli zu kaufen und verlasse erst dann die Burg endgültig.

Abschnitt 2: Der Sumpf

Bemerkung: Zu diesem Zeitpunkt kannst du auch schon das Gebiet der Chocobos betreten, das sich auch auf dem Nebel-Kontinent in der Nähe des südlichen Ausgangs von Lindbulm befindet.

Nachdem du die Burg verlassen hast, solltest du zunächst jeden deiner Verbündeten auf einen Level bringen, der über Level 10 liegt. Am besten wäre es, wenn sie alle Level 15 schon erreicht hätten, damit du ohne Probleme die anstehenden Aufgaben und Kämpfe durchstehst. Achte weiterhin darauf, dass du die Spezialfähigkeiten aller deiner Figuren beherrschst und mach dich erst dann auf den Weg nach Norden. Du erreichst nach einiger Zeit eine mit Gras bedeckte Fläche, die durch ein seltsames Erscheinungsbild auffällt. Du bist im Sumpf von Qu gelandet.

Laufe direkt in den Sumpf hinein, du kommst an den beiden Moglis vorbei, die dir gewöhnlich mit Rat und Tat (Tutorium) zur Seite stehen. Falls du einige Sachen vergessen haben solltest, kannst du mit dem großen Mogli reden, der dir gerne alles noch einmal erklärt. Falls du keine neuen Ratschläge benötigst, bewegst du dich weiter geradeaus und triffst nach kurzer Zeit auf Quina. Fange nun den Frosch auf der äußersten rechten Seite und überreiche ihn Quina. Nachdem du dann mit dem Lehrer von Quina gesprochen hast, wählst du die erste

Möglichkeit und Quina schließt sich sofort deiner Truppe an.

Nun solltest du ein wenig deiner kostbaren Zeit dafür opfern, Frösche zu fangen, denn je mehr Frösche Quina isst, desto größer wird die Kraft des Frog Drop-Angriffes. Die gelben Frösche erzielen dabei den größten Effekt. Sobald der Teich leer gefischt ist, bleibt dir nichts anderes übrig, als diesen Ort zu verlassen. Du wirst schnell herausfinden, dass die spezielle Fressattacke von Quina ihre Vorzüge hat. Gegner, die über weniger HP verfügen als Quina, werden einfach verspeist und dadurch können neue blaue Magie-Angriffe gelernt werden.

Abschnitt 3: Die Grotte von Gizmaluke

Sobald du die Grotte betrittst, wendest du dich nach links und redest dort mit dem verwundeten Soldaten. Er gibt dir die erste Gizmaluke-Glocke. Bewege dich dann in Richtung Tür und benutze die Glocke, damit sich die Tür öffnet. Du gelangst in einen Raum, in dem sich die schwarzen Magier befinden, die du in Dali gesehen hast. Deine Aufgabe hier ist schnell erklärt, du musst alle Magier zum Kampf herausfordern, bis du denjenigen gefunden hast, der dir die zweite Gizmaluke-Glocke übergibt. Gewöhnlich ist es der Magier, auf den du stößt, wenn du in der Mitte herumläufst.

Benutze die zweite Glocke an der Stelle, an der sich die Glocke in der unteren rechten Ecke befindet. Dadurch öffnet sich ein weiterer Durchgang. Auf deinem Weg die rechte Seite der Treppe hinauf, erhältst du einen Mithril-Handschuh und bei deinem Weg hinunter stolperst du über einen Dreieckshut. Laufe weiter, bis du eine Sequenz mit einem Mogli erlebst, und gebe ihm den Gegenstand, um den er dich bittet. Durch ihn gelangst du in den Besitz der letzten Gizmaluke-Glocke und rennst anschließend zur oberen Tür auf der rechten Seite, die sich nördlich von der Glocke befindet. Rede mit dem Mogli (wähle die erste Möglichkeit, wenn du mit dem Mogli auf der linken Seite sprichst) und speichere deinen Spielstand.

Beim Verlassen des Raumes gibt dir der erste Mogli, den du angesprochen hast die Heilige Glocke. Mit dieser im Gepäck verlässt du

den Raum und gehst durch die Tür links von der großen Glocke. Hoffentlich hast du nicht vergessen, deinen Spielstand zu speichern, denn dein Kampf gegen Gizmaluke steht kurz bevor.

Gizmaluke ist ein harter Brocken zu diesem relativ frühen Zeitpunkt im Spiel. Doch wenn sich deine Kämpfer schon auf Level 15 befinden, dürfte auch dieser Kampf schnell beendet sein. Benutze den Sprung-Angriff von Freya so oft wie möglich, alle anderen lässt du schnell hintereinander angreifen. Vivi kann außerdem den Gegner mit dem Zauber-Feuer schwächen, während Quina die Gruppe mit Tränken wieder zu Kräften bringt. Es braucht seine Zeit, aber du wirst diesen Kampf mit vereinten Kräften gewinnen.

Anstelle einer weiteren ATE kannst du diesmal sogar in das Spielgeschehen eingreifen und miterleben, was mit dem Rest deiner Gruppe passiert, während du dich in der Grotte befindest. Laufe in der Gestalt von Steiner durch die Tür, nachdem er die Erlaubnis dazu erhalten hat, und rede mit allen. Ignoriere erst einmal die Truhe oben auf dem Wagen, denn du kannst sie momentan nicht erreichen. Nachdem du dann jeden dazu gebracht hast, sich nach rechts zu bewegen, versuchst du den Raum durch die obere rechte Ecke zu verlassen. Eine Wache erscheint, die einen Passierschein fallen lässt, wenn du dich ihr näherst. Der Weg in die Burg ist geebnet, daher läufst du zurück in die obere rechte Ecke und nimmst dir nach der Sequenz den Trank aus der Truhe auf der linken Seite.

Speichere deinen Spielstand bei dem Mogli und decke dich im Laden auf der rechten Seite mit nützlichen Sachen ein. Dann steigst du in den Zug und setzt dich auf einen Sitzplatz, damit der Zug sich in Bewegung setzt. Die Gruppe um Zidane befindet sich währenddessen wieder auf der Weltkarte und macht sich auf den Weg nach Süden in Richtung Burmecia. Versuche, unnötige Kämpfe zu vermeiden, um die HP deiner Truppe zu schonen.

In Burmecia untersuchst du den Wagen auf der linken Seite, um eine Krebs-Münze zu finden. Dich erwarten einige heftige Kämpfe, denn es befinden sich relativ starke Monster in der Gegend, die dir großen Schaden zufügen und auch wichtige Gegenstände oder sogar MP

stehlen können. Laufe geradeaus, nach einer kleinen Cut-Scene nimmst du es mit zwei schwarzen Magiern auf, die allerdings keine große Herausforderung darstellen. Dann drehst du dich nach links, schnappst dir den Trank und vergisst auch den goldenen Stift auf der rechten Seite nicht. Verlasse den Bereich und steige die Treppen an der rechten Seite nach oben.

Innen findest du am Fuße der Treppe einen weiteren goldenen Stift, nimm ihn und laufe nach oben. Die Truhe ist eine Fälschung, schaust du sie genauer an, kommt ein Monster zum Vorschein und greift dich an. Nutze diese Gelegenheit, etwas für deine LevelEinstufung zu machen. Denn dieses Monster ist nicht alleine, sondern ruft immer wieder andere Genossen zu Hilfe. Zidane sollte mittlerweile in der Lage sein, jedes dieser Monster mit nur einem Schlag zu besiegen, blocke daher so lange ab, bis ein neues Monster erscheint, und schlage dann zu. Wenn dir das Spielchen zu langweilig wird oder dir die Tränke ausgehen, erledigst du einfach das erste Monster und wendest dich nach links.

Gehe durch die Tür und laufe in dem Bereich, den du beim Betreten der linken Tür gesehen hast nach oben. Du passierst zudem eine Tür, die du noch nicht öffnen kannst. Überquere die Plattform und hole dir die Stiefel von Gelmina. Auf dem Rückweg löst sich die Plattform und fällt nach unten. Kehre zu der linken Tür zurück und benutze die neugeformte Brücke, um den Spalt zu überqueren. Nähere dich der Truhe nur, wenn du auf einen Kampf aus bist, ansonsten gehst du durch die Tür in der Nähe der Truhe und hältst dich links. Hinter der runden Kommode findest du einen Äther, stecke ihn ein und rede anschließend mit dem Soldaten auf der rechten Seite. Unter dem Bett, das am weitesten entfernt steht, entdeckst du außerdem eine Protector-Glocke.

Nimm diese Glocke und benutze sie an der Tür, die du vorhin noch nicht öffnen konntest. Dahinter bewegst du dich geradewegs in das Gebäude hinein und erlebst eine Sequenz. Wieder außen steigst du die Treppe auf der rechten Seite nach oben und findest dort eine Phönix-Feder und ein Zelt. Die Truhe auf der anderen Seite des Raumes entpuppt sich erneut als streitlustiges Monster. Marschiere durch die

nördliche Tür und dann durch die Tür auf der rechten Seite, um deinen Spielstand bei dem Mogli zu speichern. Hinter dem Mogli entdeckst du einen Thunder-Stab für Vivi, der ihm Thundera beibringt, einen stärkeren Blitz-Zauber.

Versuche nun, deine Akteure in den Bereich von Level 18 zu bringen, und verwende das erspielte Geld, um Einkäufe bei dem Mogli zu tätigen. Im rechten Teil des Raumes findest du zusätzlich einen Mithril-Speer für Freya. Sobald du dich dann stark genug fühlst, läufst du in der Mitte nach oben, nicht ohne vorher deinen Spielstand zu speichern. Wenn du die Wahl hast, lasse Freya zuerst die erste und dann die zweite Möglichkeit wählen, denn nur so stehst du nach einigen Sequenzen Beatrix gegenüber.

Beatrix ist wirklich stark, ihre Angriffe richten in deiner Gruppe bis zu 200 HP Schaden an. Lege dir am besten schon einige Tränke und Phoenix-Federn bereit, denn du wirst sie brauchen. Führe jeweils mit Zidane und Quina normale Angriffe durch, während Vivi abwechselnd die Gruppe heilt und Zauber-Angriffe verwendet. Gelegentlich holt Beatrix zu einem Rundumschlag aus, der eine Figur um 600 HP erleichtert, benutze in einem solchen Falle sofort die notwendige Phoenix-Feder. Versuche es ruhig auch mal mit dem Langsam Zauber von Vivi, auch wenn du ihn mehrmals aussprechen musst, damit er auch Wirkung zeigt, denn dadurch erhältst du Zeit, um deine nächsten Schritte zu planen. Sei nicht allzu überrascht, wenn nur noch einer deiner Kämpfer am Ende aufrecht steht, Hauptsache der Kampf ist gewonnen.

CD 2

Kapitel 1: Dunkle Zeiten

Abschnitt 1: Der Bahnhof von Aerb

Nachdem du den Zug verlassen hast, wendest du dich nach rechts und deckst dich mit neuem Ausrüstungsmaterial ein. Dazu redest du mit

dem Ladenbesitzer, der sich in der unteren rechten Ecke befindet (unterhalb des Mogli). Speichere auch deinen Spielstand und begeben dich erst dann zum oberen Bereich auf der rechten Seite. Garnet erkennt einige bekannte Gesichter und du kehrst zur Bar zurück. Rede mit Steiner und ziehe dich anschließend zurück, um nach Norden zu laufen. Steige in den Zug und bereite dich auf eine Überraschung vor.

Black Waltz 3 ist noch immer recht lebendig und möchte seine Kräfte erneut mit deinen messen. Dieser Kampf ist nicht unbedingt einfach, da sich Steiner und auch Garnet noch auf niedrigeren Levelstufen befinden. Daher ist die Hilfe von Marcus um so wichtiger. Garnet muss in diesem Kampf die Angriffe abblocken und die Verbündeten heilen, während Steiner die Angriffe durchführt. Hoffentlich hast du nicht vergessen, ihre Ausrüstung und Waffen zu verbessern. Sei außerdem nicht zu sparsam, was den Gebrauch von Tränken angeht, denn sie können dir das Leben retten.

Nach dem Kampf findest du dich außerhalb des Zuges wieder und bewegst dich in Richtung Treno. Hinter der Brücke benutzt du dir Treppe, um etwas Gold zu finden, und gehst anschließend wieder nach rechts. Speichere deinen Spielstand, sobald du dich wieder auf der Weltkarte befindest. Hast du genügend Zelte zur Verfügung, solltest du etwas für deine Leveleinstufungen machen und erst dann nach Treno aufbrechen. Achte darauf, dass du keinem friedlichen Monster etwas zu Leide tust, sondern Tauschgeschäfte mit ihnen machst.

Abschnitt 2: Treno

Sobald du Treno betrittst, wirst du Zeuge einer Sequenz und mehrerer ATEs. Danach läufst du nach links und begibst dich zu dem Eingang mit dem roten Dach. Steige nach unten, um eine ATE zu erleben. Das große Gebäude auf der linken Seite ist die Kartenhalle, in der gespielt wird. Kehre nach oben zurück, nach einer weiteren ATE mit einem bekannten Gesicht läufst du nach oben in das nächste Bild und betrittst das Haus auf der linken Seite, Innen befindet sich ein Combo-Geschäft. Hier solltest du außerdem den Muskelgürtel erhalten, aber nur, wenn du im Vorfeld die richtige ATE gesehen hast. Du kannst auch alle Münzen

loswerden, die du bis jetzt gefunden hast. Dazu gehst du weiter nach oben zum Zodiac-Raum. Jedesmal wenn du eine Münze abgibst, erhältst du eine bestimmte Belohnung (siehe Sidequests).

Hast du alles erledigt, läufst du wieder zurück nach rechts und durchquerst die beiden nächsten Bilder. Nachdem du das Auktionshaus verlassen hast, läufst du nach rechts in das nächste Bild. In dem großen Turm befinden sich ein sehr großer Waffenladen und ein Rüstungsgeschäft. In dem kleinen Turm dagegen befindet sich ein Mogli, der nach draußen fliegt, sobald du versuchst, den Turm zu durchqueren. Speichere deinen Spielstand und laufe durch den kleineren Turm weiter nach oben. Wenn du an dem Betrunkenen vorbeigelaufen bist, kletterst du die Leiter hinunter, um einige nette Kleinigkeiten zu finden.

Anschließend begibst du dich in das erste Haus auf der rechten Seite. Unten findest du Marcus, der dir einige Fragen stellt. Beantworte die Fragen richtig, darfst du passieren und triffst noch weiter unten auf Baku. Nach der Cut-Scene bewegst du dich auf die verschlossene Tür zu, die sich auf der äußersten linken Seite in Treno befindet. Der Professor wartet bereits auf dich. Nach einer weiteren Sequenz zwängst du dich durch das Loch, das sich neben dem Professor befindet und speicherst deinen Spielstand bei dem Mogli.

Betätige im Bereich auf der linken Seite den Hebel und gehe danach zur rechten Seite hinüber. Drehe dich nach rechts und nimm dir etwas Zeit, die Gegner in diesem Gebiet kennen zu lernen, dabei steigert du deine Erfahrungslevel. Ziehe dann an der Dreieckskette und laufe nach der folgenden Sequenz zur linken Seite und betätige auch dort einen Hebel. Ein schwieriger Gegner erscheint und fordert dich heraus. Die Schlange richtet keinen allzu großen Schaden an, vergiftet aber deine Kämpfer, so dass du immer ein Gegenmittel parat haben solltest, es sei denn, Garnet verfügt schon über ihren Heilzauber.

Marcus und Steiner sollten immer wieder angreifen, während Garnet sich damit beschäftigt, die Angriffe abzublocken und ihre Verbündeten zu heilen. Wenn du die Schlange genügend bearbeitet hast, sucht sie ihr Heil in der Flucht und du schlüpfst wieder in die Rolle von Zidane, der den Rest der Gruppe anführt. Bewege dich nach rechts und gleich

weiter nach links, genau auf den Tornado zu, zu dem du im Vorfeld keinen Zugang hattest.

Abschnitt 3: Cleya

Achte auf die großen schwarzen Vögel, denn sie sind in der Lage, einen Gegner völlig zu verschlucken. Marschiere nach oben und halte dich im nächsten Bild auf der dritten Plattform links. Betätige den Schalter, damit sich die Tür öffnet und gehe durch die Tür. Dahinter drehst du dich nach rechts und kletterst den Baum ganz nach oben. In einer Truhe findest du einen Äther. Stecke ihn ein und mache dich auf den Weg zurück nach unten. Untersuche den Stumpf und betätige den Hebel, bevor du in das vorherige Bild zurückläufst und an den Kletterpflanzen hinaufkletterst.

Der Raum hat sich ein wenig verändert, nachdem du all den Sand darin abgeladen hast. Bewege dich nach links in eine Felsspalte hinein. Oben wendest du dich nach links und speicherst deinen Spielstand bei dem Mogli. Weiter geht's nach oben, an der Abzweigung hältst du dich links und nimmst dir den Flammenstab. Zurück an der Abzweigung nimmst du nun den Weg nach rechts und findest ein Heilmittel. Nun begibst du dich in die Mitte, gehst geradeaus, nimmst dir den Mithril-Handschuh und betätigst den Schalter am Ende. Danach begibst du dich wieder nach draußen und holst dir links aus der Öffnung in der Wand eine Mithril-Weste. Außerdem findest du hinter der mittleren Säule ein Paar Desert-Stiefel. Mit diesen im Gepäck verlässt du den Bereich und drehst dich nach links.

Marschiere nach oben und halte dich rechts, um ein Elixier zu finden, danach wählst du den linken Weg und landest in einem Raum, indem sich drei Strudel befinden. Drücke hier wiederholt die Kreis-Taste, um nicht gefangen zu werden. Renne nach links in das nächste Bild hinein und klettere die Leiter nach oben. Du erreichst die Niederlassung von Cleya, wo du die oberste Möglichkeit wählst. Anschließend solltest du in Erwägung ziehen, in dem Gebiet mit den Baumstümpfen deine Erfahrungslevel zu erhöhen, bis deine Kämpfer alle Level 18 erreicht haben. Achte außerdem darauf, dass Vivi seinen Eis-Zauber gelernt hat.

Danach kehrst du zum Tor zurück, drehst dich nach rechts und suchst unter dem Schild nach einigen Gil. Nun läufst du zurück und steigst die Treppe auf der linken Seite nach oben. Bewege dich weiter nach links und erlebe zwei ATEs. Nun wendest du dich nach rechts und steigst die Treppe hinauf, um mit einem Wachposten zu reden, der während Vivis ATE aufgetaucht ist. Kaufe alle Waffen von ihm, die du gebrauchen kannst. Die Tür hinter ihm führt dich in ein Hotel, in dem du zuerst die untere rechte Seite und dann die obere linke Seite untersuchen solltest. Anschließend begibst du dich nach oben und speicherst deinen Spielstand bei dem Mogli, außerdem kannst du dich etwas ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen.

Nach dem Verlassen des Hotels, wendest du dich nach rechts. Zwei weitere ATEs folgen, nach denen du durch zwei Bilder nach links läufst und dort mit dem kleinen Mädchen auf der linken Seite redest. Sie bietet dir einige wichtige Gegenstände zum Verkauf an. Untersuche zudem die Pilze auf der rechten Seite und steige dann die Treppen hinauf zu dem großen Haus. Der Einlass wird dir nicht gewährt, daher drehst du dich zuerst nach links, dann nach rechts und schließlich nach unten. Du findest dich an der Stelle wieder, an der Vivi angesprochen wurde und du dir neue Waffen und Rüstungen gekauft hast. Nach der folgenden Sequenz speicherst du deinen Spielstand bei dem Mogli im Hotel und kehrst dann zum Eingang zurück.

Halte dich rechts und du stehst einem weiteren Gegner gegenüber. Die Level deiner Kämpfer sollten bei ungefähr 18 liegen, um keine unnötigen Risiken einzugehen. Benutze Freyas Sprung und warte, bis Vivi bereit ist, seinen Eis-Zauber auszusprechen. Zidane und Quina sollten den Gegner mit normalen Angriffen beschäftigen und auch gegebenenfalls Echogras bereithalten für den Fall, dass einer deiner Kämpfer mit dem Zauber "Stumm" belegt wird. Antlion kann deine Gruppe mit seinem starken Feuer-Zauber gehörig in Bedrängnis bringen, denn ein Angriff kann deine Kämpfer bis zu 300 HP kosten. Ein anderer Angriff des Gegners ist in der Lage die HP der gesamten Gruppe auf ein gefährliches Minimum schrumpfen zu lassen. Halte

genügend Tränke bereit und verlasse dich besonders auf deinen Eis-Zauber, denn der richtet am meisten Schaden an.

Nachdem du Freya unter Kontrolle hast, begibst du dich zu dem Hotel und gehst nach oben. Ein Mogli bietet dir verschiedene Sachen an, die du kaufen solltest. Achte zudem darauf, dass du die verbrauchten Phönix-Federn und Tränke ersetzt, dann speicherst du deinen Spielstand und kehrst zuerst zu dem Eingang zurück und dann zurück zu dem Baumstumpf. Es scheint, als hätte der Tod des Antlion den Wirbelwind gestoppt, aber an einigen Stellen erscheinen nun Soldaten von Alexandria und natürlich die üblichen Monster. An der Brücke angelangt, wählst du die erste Möglichkeit, dadurch kommt der Junge, den du im Vorfeld gerettet hast, zum Vorschein und gibt dir einen Bericht.

Nachdem du dann die Siedlung erreicht hast, musst du dich in vielen Kämpfen bewähren, was bedeutet, dass du dich überwiegend im Kampf heilen musst. Ist der erste schwarze Magier besiegt, solltest du unbedingt deinen Spielstand bei dem Mogli speichern, der sich an der Stelle befindet, an der sich Antlion befunden hat. Auf deinem Weg zurück zum Eingang musst du gegen einen Magier, drei Soldaten und noch einmal zwei Magier antreten (drei verschiedene Kämpfe). Heile dich nach diesen Kämpfen und speichere erneut bei dem Mogli, bevor du die Treppe hinaufsteigst und dort zuerst die zweite Möglichkeit wählst und dann noch einmal die zweite.

Wählst du stattdessen die erste Möglichkeit, verdoppelt sich die Anzahl deiner Feinde. Du musst nun gegen einen Magier und zwei Soldaten antreten. Nach dem Kampf wählst du dann die dritte Möglichkeit und ein Kampf gegen zwei Soldaten folgt. Wenn du danach von einem Kind befragt wirst, wählst du die zweite Möglichkeit, wonach du erneut Beatrix gegenüberstehst. Sie ist immer noch stärker als du und ihr Blitzschwert kann dich bis zu 800 HP kosten, während selbst ihre normalen Angriffe noch bis zu 400 HP Schaden anrichten. Beatrix greift zuerst Zidane an und danach jedes Mitglied der Gruppe in einer Reihenfolge. Lasse Zidane alle Blitzschwert-Angriffe einstecken und belebe ihn dann jedes Mal mit einer Phönix-Feder wieder. Auf diese

Weise solltest du es schaffen, die anderen in deiner Gruppe am Leben zu erhalten, damit sie ihre Angriffe durchführen können.

Mit einigen +10%-HP-Fähigkeiten wäre dir in diesem Moment sehr gedient und außerdem solltest du vor allem die Feuer/Eis/Donner-Angriffe von Vivi benutzen, wobei besonders Feuer 2 einigen Schaden anrichtet. Sobald du Beatrix enorm geschwächt hast, erhöht sie zwar selber ihre HP, steht aber kurz vor dem Ende. Wenn du nun standhaft bleibst, erkennt sie, dass sie keine Chance hat und verschwindet, aber nicht, bevor sie ihren letzten Angriff gemacht hat, der jedes Mitglied deiner Gruppe mit nur einem HP zurücklässt.

Du erreichst das Transportschiff, allerdings ohne Quina, die keine Transportmöglichkeit gefunden hat. Laufe die Treppe hinauf und folge Beatrix. Nach der Sequenz ziehst du dich zurück und steigst die Treppe wieder hinunter. Ein Mogli erscheint, dem du folgst, um deinen Spielstand zu speichern.

Abschnitt 4: Flucht und Wiedererlangung

Du musst dich nach links und nach rechts schwingen, wenn du Steiner und Marcus erblickst. Beginne mit langsamen Schwüngen und warte darauf, dass du nach rechts oder links schwingst, bevor du das Steuerkreuz in die jeweilige Richtung drückst. Sobald die Schwünge größer werden, kannst du dich besser abstoßen, allerdings musst du dich einigen Wachen stellen, die verhindern wollen, dass du nach links entkommst. Klettere schließlich die Leiter nach oben und endlich trifft Steiner wieder auf Zidane, Vivi und Freya.

Obwohl die Uhr 30 Minuten anzeigt, bleiben dir nur 29 Minuten und 30 Sekunden, nachdem Marcus seine Falle geschlossen hat. Bewege dich nach unten, dann nach links und weiter nach oben in die Burg. Innen drehst du dich nach links, läufst die Treppe hinauf durch den unteren Eingang. Steige die spiralförmige Treppe nach oben und halte dich dann links. Gehe durch die Tür und marschiere geradeaus weiter. In Garnets Schlafzimmer betätigst du den Schalter bei der Feuerstelle und kehrst anschließend wieder nach unten zurück. Du müsstest nun noch ungefähr 25 Minuten Zeit haben. Durchsuche die Truhen in dem

Raum mit dem Pendel und steige anschließend die Treppe hinunter, um dort durch die nördliche Tür zu gehen.

Nun bleiben dir noch circa 22 Minuten und 30 Sekunden und der Kampf gegen die beiden Joker, Scorn und Zorn hat erst begonnen. Konzentriere deine Angriffe nur auf einen der beiden, sie dürften schnell erledigt sein. Allerdings kann es sein, dass sie gelegentlich versuchen werden, deine Gruppe mit dem Zauber "Comet" zu treffen, der bis zu 250 HP Schaden anrichten kann. Wenn du die beiden genügend geschwächt hast, fliehen sie und du solltest unbedingt deinen Spielstand speichern und ein Zelt benutzen, um auf das vorbereitet zu sein, was nun kommt.

Kehre in Garnets Zimmer zurück, in dem du erneut Beatrix gegenüberstehst. Benutze die gleiche Strategie wie im letzten Kampf gegen sie. Der eigentliche Unterschied zum letzten Kampf besteht darin, dass Steiners Angriffe stärker sind als die von Quina und außerdem verfügt Beatrix über zusätzliche HP. Sobald sie besiegt ist, wird sie wie beim letzten Mal einen Angriff durchführen, der alle deine Kämpfer mit nur noch einem HP zurücklässt.

Für den nächsten Kampf schließen sich Freya und Beatrix zusammen. Obwohl das Monster gefährlich wirkt, kann es dennoch ziemlich leicht besiegt werden, du benötigst nur die stärksten Zauber von Beatrix. Nach dem Kampf rennst du in der Gestalt von Zidane die Treppe hinunter und findest dich drei schwarzen Magiern gegenüber. Erledige einen der Magier nach dem anderen und laufe anschließend weiter nach unten. Nach weiteren Kämpfen verlässt Steiner deine Gruppe, um Beatrix und Freya zu helfen. Ohne seine Hilfe wird der nächste Kampf um einiges schwerer, doch du bleibst siegreich.

Sobald du die Kontrolle über Zidane zurückerlangt hast, begibst du dich zu der Stelle, an der du deinen Spielstand nach dem Sieg über Scorn und Zorn gespeichert hast. Benutze den Mogli erneut als Speicherpunkt und laufe anschließend zu dem Bereich, in dem Steiner und Garnet gefangengenommen wurden. Ein weiterer Kampf steht dir bevor, eine Raupe stellt sich dir in den Weg. Dieser Kampf ist nicht allzu schwierig, greife einen Gegner nur nicht an, solange sein Schwanz nach

oben gebogen ist. Der starke Blitz-Angriff kann dich bis zu 200 HP kosten, was du aber zu diesem Zeitpunkt locker verschmerzen müsstest. Benutze in diesem Kampf den Heilzauber von Garnet und versuche es mit dem starken Feuer 2-Zauber von Vivi.

Abschnitt 5: Die Zerstörung eines Königreiches

Garnet führt die Truppe dieses mal an und du speicherst deinen Spielstand bei dem Mogli. Weiter unten findest du eine Mithril-Weste. Direkt hinter der Truhe befindet sich ein kleiner Bereich, den du betreten kannst – du triffst auf Ramuh (1). Bewege dich nach links und du stößt vor der linken Truhe auf Ramuh (2). Untersuche die Truhe und nimm dir das Orenix, bevor du dich nach rechts drehst und der roten Wurzel nach oben folgst. Im nächsten Bild triffst du erneut auf Ramuh (3). Kehre zurück und folge der grünen Wurzel, dann wendest du dich nach links und läufst weiter, bis du ein weiteres mal auf Ramuh stößt (4). Im vorherigen Bild drehst du dich nach rechts und überquerst die Brücke. Unten triffst du Ramuh zum fünften und letzten Mal.

Wähle zuerst die zweite Antwort und dann die erste. Ziehe dich anschließend ein wenig zurück und springe nach unten zu der Truhe, in der du eine Mithril-Kette findest. Speichere deinen Spielstand und marschiere zurück zu der Stelle, an der du Ramuh das letzte Mal gesehen hast. Nach einer tollen Sequenz findest du dich in Lindubulm wieder, wo du dich in das Hotel begibst und deinen Spielstand erst einmal im zweiten Stockwerk speicherst. Heile deine Gruppe und laufe dann nach oben in das nächste Bild. Betrete das Haus ganz oben und nähere dich der oberen rechten Seite, damit eine Sequenz eingeleitet werden kann.

König Cid gibt dir 3.000 Gil und du befindest dich wieder zurück in der Stadt. Begebe dich zum Waffenladen und kaufe alles Notwendige, dann speicherst du deinen Spielstand erneut und kannst dich von dem Monocart ein wenig durch die Stadt fahren lassen. Wenn du dazu keine Lust hast, gehst du gleich zu dem Mann am Brunnen vor dem Waffenladen und sprichst ihn an.

Wieder draußen stoppst du nur kurz im Sumpf, um Quina mitzunehmen und gehst zu der Stelle, an der sich die Moglis befinden.

Fange neue Frösche und laufe dann erst nach rechts und dann nach oben in das Gras hinein. Quina wird nach einiger Zeit sagen, dass sie einen schnelleren Weg nach Fossil Roo kennt. Wenn du dich den Toren von Fossil Roo näherst, nimmt ein Wagen deine Verfolgung auf. Renne durch die Pendel und benutze, wenn notwendig, einen von Vivis Feuer 2-Zaubern.

Rene wartet auf dich, sobald du aufhörst zu rennen. Sie kann zwar auch einigen Schaden anrichten, verfügt aber nicht annähernd über die Stärke von Beatrix. Jedesmal wenn sie einen ihrer starken Angriffe ausführen will, schlägt sie mit ihrer Axt auf den Boden. Benutze einfach deine Standardtaktik, indem Vivi seine stärksten Zauber aufruft, Garnet ihre Heilzauber und Zidane und Quina ihre stärksten Normalangriffe benutzen. Rene flieht nach ihrer Niederlage und du wendest dich nach rechts.

Schnappe dir eine der Blumen, die sich links vom Eingang befinden und stelle dich in die Mitte, um das große Insekt zu rufen. Sobald du landest, begibst du dich nach oben in den nächsten Raum und speicherst unten deinen Spielstand. Oben greifst du dir eine weitere Blume und drehst dich gleich nach der Landung nach rechts, dann betätigst du den Hebel. Kehre nach außen zurück, schnappe dir eine Blume und drücke die Aktionstaste in der Mitte des dunklen, braunen Feldes.

Nach der Landung steigst du die Treppe links hinauf und gehst zum Bergkamm hinauf. Laufe wieder hinunter und halte dich in nördlicher Richtung. Folge dem Weg um die Kurve und betätige den Hebel, bevor du zurück marschierst, dir eine Blume nimmst und die Treppe bis zur Hälfte hinauf steigst. Zurück in dem Raum mit dem braunen Feld betätigst du erneut den Hebel und machst dich auf den Weg zurück zu dem Mogli, um deinen Spielstand zu speichern. Anschließend hältst du dich bei dem Mogli rechts und folgst dem Weg. Du triffst auf einen Waffenverkäufer, der dir seine neuesten Errungenschaften anbietet.

Nach deinem Geschäft mit dem Händler steigst du die Treppe nach oben und läufst an dem Hebel vorbei. Drehe dich gleich nach der Landung nach Süden und klettere an den Kletterpflanzen auf der

rechten Seite hinauf. Rede mit dem Minenarbeiter und schau dich in der näheren Umgebung genauer um, dabei kannst du die Hacke zu Hilfe nehmen. Folge nun dem Pfad hinter dem Minenarbeiter und nimm dir die Rettungsweste, die du auf der linken Seite findest. Speichere deinen Spielstand und kehre dann zu den Kletterpflanzen zurück, um dort den Hebel zu betätigen. Laufe daraufhin nach unten und dann nach rechts, schnappe dir eine Pflanze und lasse dich nach draußen befördern.

Abschnitt 6: Magetown

Laufe um die Kurve und ein Stückchen weiter, um die Conde Petie zu finden. Speichere deinen Spielstand, bevor du die Stadt betrittst, und begeben dich gleich in den Item Shop. Untersuche die Ecken der Treppe, die sich rechts von dem Mogli befinden (die Plattform vor dem Treppenabsatz, der nach oben führt) und laufe nach oben. Rede mit Vivi und folge ihm anschließend in den Item Shop. Nachdem du wieder die Kontrolle übernommen hast, kaufst du in dem Item Shop, was du benötigst, und stattest auch dem Waffenladen auf der rechten Seite einen Besuch ab. Du bemerkst zwei Wachposten, die dich nicht passieren lassen.

Steigere erst einmal außen deinen Erfahrungslevel und sammle AP-Punkte, um neue Fähigkeiten zu erlernen. Wenn du ungefähr bei Level 28 angelangt bist, wendest du dich nach Süden. Wenn du an der südlichsten Spitze angekommen bist, erreichst du links einen Sumpf, in dem Quina zusätzliche Frösche verspeisen kann. Dein Ziel jedoch befindet sich rechts in dem braunen Abschnitt. Du erreichst ein Labyrinth, das dich nach Magetown führt. Das Bild ist stets das gleiche und der einzige Weg, sich nicht zu verirren, ist der, auf die Eulen zu hören. Jedesmal wenn du in die richtige Richtung gehst, siehst du eine Eule, die sich in die Luft erhebt. Du erreichst die Stadt erst dann, wenn alle Eulen davongeflogen sind.

Außerdem bemerkst du einen Magier, der dich von der gegenüberliegenden Seite aus beobachten, sobald du bei der vorletzten Eule angelangt bist. Du kannst zu diesem Zeitpunkt auch dem Magier folgen, denn schließlich möchtest du in das Dorf der schwarzen Magier.

Gleich nachdem du das Dorf betreten hast, erlebst du eine ATE und machst dich danach sofort auf den Weg zum Waffenladen. Anschließend begibst du dich nach rechts oben und speicherst deinen Spielstand bei dem Mogli. Innen redest du mit Quina und untersuchst die rechte Seite des Ladens, erst dann überquerst du außen die Brücke zum Hotel und betrachtest die äußerste rechte Seite.

Verlasse das Hotel wieder und überquere die Brücke nach links, um zu einem Item Shop zu gelangen. Weiter links triffst du auf Garnet, die gerade eine Unterhaltung mit zwei der schwarzen Magier führt. Laufe nach links in das nächste Bild, rede selbst mit den beiden schwarzen Magiern und kehre dann zum Hotel zurück. Vivi befindet sich auch dort und du wählst die erste Möglichkeit, woraufhin alle zu Bett gehen. Sobald du erwachst, prüfst du nach, ob du alles bei dir hast und kehrst nach Conde Petie zurück.

In Conde Petie begibst du dich zu der Stelle, an der die beiden Wachposten stehen und beginnst eine Unterhaltung mit ihnen. Anschließend gehst du zurück zu dem linken Gang und redest dort mit dem großen Zwerg. Nach der folgenden Cut-Scene erhöhst du deinen Erfahrungslevel auf 30 und machst dich erneut auf den Weg zu den beiden Wachposten. Diesmal lassen sie dich passieren und du kannst die Brücke am Berg überqueren. Rüste Quina mit den schwächsten und wertlosesten Dingen aus, denn nach kurzer Zeit triffst du auf Eiko, die sich dir anschließt und daraufhin Quina ersetzt.

Steige auf den rechten Vorsprung, wo du Eiko getroffen hast, und klettere die Wurzel nach oben. Du findest eine Schatztruhe auf der linken Seite und einen Brief auf der rechten. Wieder unten wendest du dich nach rechts und kletterst an der äußersten rechten Wurzel hinauf, hältst dich links und findest einen weiteren Brief. Klettere wieder nach unten und bewege dich weiter nach rechts. Du stößt auf zwei Moogles, mit denen du redest und bei denen du deinen Spielstand speicherst. Danach kletterst du links die Leiter nach oben und folgst dem Weg, bis du fast in den Hell Gigas hineinrennst.

Dessen Angriffe richten nicht allzu großen Schaden an, wenn dein Erfahrungslevel bei ungefähr 30 oder 31 liegt. Eiko nützt dir in diesem

Kampf am besten, wenn sie die anderen Gruppenmitglieder heilt, nachdem der Gigas seinen Erdbeben-Angriff durchgeführt hat. Vivi kann seine Zaubernutzen, während Zidane und Garnet wie gewöhnlich angreifen. Nach dem Kampf läufst du weiter nach rechts und drehst dich an der Abzweigung nach links. Wieder zurück auf der Weltkarte speicherst du deinen Spielstand und bewegst dich in Richtung Nordwesten, bis du zu dem kleinen Dorf Madain Sari gelangst.

Abschnitt 7: Lifa

Laufe nach rechts und rede mit dem Moogles, bevor du nach links zurückkehrst und eine ATE erlebst. Bewege dich danach weiter nach links und rede erst mit Vivi, dann mit dem Moogles über Vivi. Schließlich gehst du auf Garnet zu, die dich am Eingang des Dorfes befindet und drehst dich nach rechts. Sobald du wieder die Kontrolle über Zidane hast, untersuche die ATE und kehre anschließend zu dem Moogles über Vivi zurück – es sollte dich nun vorbeilassen. Nachdem du mit Garnet gesprochen hast, nimmst du den Topf, wendest dich nach links und redest mit Eiko. Dann läufst du zurück in die Küche und wählst auf die Frage des Moglis die erste Möglichkeit. Dann verlässt du das Dorf und speicherst deinen Spielstand.

Nun machst du dich auf den Weg zurück zu dem Bergpass und marschierst nach oben. Laufe direkt auf den Baum zu – willkommen in Lifa. Wenn du dich entscheiden musst, wählst du für Eiko die dritte Möglichkeit, um die Barriere zu senken. Dann läufst du geradeaus und verbringst etwas Zeit damit zu kämpfen und vielleicht sogar Level 40 zu erreichen. Die Monster, denen du hier begegnest, sind keine harten Gegner, tragen aber eine große Anzahl von Erfahrungspunkten mit sich herum.

Speichere deinen Spielstand bei dem Mogli und laufe dann weiter zur Plattform. Dort wählst du die Möglichkeit, in der Eikos Name vorkommt, und steigst hinab in die Tiefen von Lifa. Begebe dich ganz nach unten und frische deine Gesundheit immer wieder zwischendurch auf. Du müsstest Level 40 fast erreicht haben, als du unter dir eine atemberaubende Szenerie bemerkst. Bei deinem Abstieg greifen dich

weiterhin Monster an, dir bleibt also keine Zeit zum Ausruhen. Unten angekommen rede erst einmal mit jedem und achte darauf, dass du auch hinter Eiko und Vivi nachschaust. Betrachte die Wand ganz links und untersuche nach dem Erdbeben den Fuß der Treppe und schau anschließend oben nach Garnet.

Du musst dich nun mit dem Kern des Baumes auseinandersetzen. Ein harter Kampf wartet auf dich. Der Baum hat einige üble Angriffe auf Lager, unter anderem seine Feuer-Zauber und seinen Todesangriff, der jeden in deiner Gruppe trifft. Dazu kommt noch, dass der Baum über eine beachtliche Menge an HP und zugleich über eine starke Verteidigung verfügt. Sei daher nicht zu überrascht, wenn du diesen Kampf mehr als einmal verlierst. Stütze dich bei deinen Angriffen hauptsächlich auf die Fähigkeiten von Vivi und vertraue auf dein Glück. Dieser Gegner ist wirklich eine extrem harte Nuss.

Nach deinem wohlverdienten Sieg, der bestimmt etwas auf sich warten lässt, erlebst du eine wirklich schöne Sequenz.

Abschnitt 8: Eine Introspektive

Kehre nach Madain Sarai zurück und begeben dich erneut in die Küche. Steige dort die Treppe hinunter. Auf der rechten Seite findest du Eiko in einem Raum unter der Küche. Nach einem Gespräch mit Eiko verlässt du die Küche und läufst nach rechts an dem Brunnen vorbei. Rede mit dem Moogle, der den Eingang bewacht, und wähle die erste Antwortmöglichkeit.

Rene ist wieder da und sie ist nicht sehr gut gelaunt. Nachdem Eiko fallen gelassen wurde, musst du gegen einen mysteriösen grünen Mann antreten, der nicht annähernd so schwer zu besiegen ist, wie es scheint. Blocke einfach alle seine Angriffe ab, bis er sich im unteren rechten Abschnitt befindet und treffe ihn erst dann, damit deine Angriffe den doppelten Schaden anrichten. Greifst du ihn zu einem anderen Zeitpunkt an, besteht eine sehr hohe Wahrscheinlichkeit, dass dein Angriff ins Leere geht.

Nach dem Kampf marschierst du erneut in die Küche und weiter zu dem Raum, in dem du Eiko entdeckt hast. Rede mit ihr und laufe

danach zurück nach draußen, um die Aktionstaste genau dann zu drücken, wenn das Ausrufezeichen erscheint. Nach der Sequenz schließt sich auch Coral deiner Gruppe an und du bist an der Reihe eine neue Kampftruppe zusammenzustellen. Mit dieser Gruppe kehrst du nach Lifa zurück und sorgst dafür, dass alle mindestens Level 40 erreicht haben. Es ist nun sehr wichtig, dass alle Mitglieder deiner Gruppe bei bester Gesundheit sind und genügend Tränke, Phönix-Federn und Äther zur Verfügung haben.

In Lifa wählst du die dritte Antwortmöglichkeit und machst dich auf den Weg zu dem Baum. Innen steigst du wieder hinunter, dabei kann es passieren, dass sich dir zwei Monster in den Weg stellen, die aber beide keine große Gefahr darstellen. Bleibe auf dem Pfad, bis du Zeuge einer Cut-Scene wirst. Danach speicherst du deinen Spielstand bei den Moogles und verlässt den Baum wieder.

CD 3

Kapitel 1: **Krönende Errungenschaften**

Abschnitt 1: Alexandria

Sobald du die Steuerung von Vivi übernimmst, drehst du dich nach rechts und beobachtest eine ATE. Anschließend redest du mit der Hippo Familie auf der linken Seite der Straße und spielst mit ihnen ein Minispiel. Anschließend gehst du zurück und hältst dich links, wo du eine weitere ATE erlebst. Du kannst nun alle Gebäude erneut inspizieren und danach weiter nach links marschieren. Du stößt auf Baku und Marcus, unterhalte dich mit ihnen und gehe danach in die Bar. Die Treppe hinter Baku führt dich dorthin. Nach einigen Sequenzen schlüpfst du in die Rolle von Eiko und speicherst erst einmal deinen Spielstand bei dem Moogle.

Verlasse den Raum und laufe nach rechts, um eine weitere Cut-Scene zu erleben. In der Gestalt von Zidane verlässt du die Bar und

läufst nach der ATE zu dem Glockenturm, auf den Vivi gestiegen ist, um die Glocke zu läuten. Kehre dann zurück zu dem Stadtviertel und wende dich nach Norden. Du triffst auf Freya und Aramat und setzt dich, sobald du kannst, in das Boot und machst dich auf den Weg zur Burg. Nach etlichen Sequenzen erreicht Zidane Treno und du bekommst wieder die Kontrolle. Steige zuerst die spiralförmige Treppe hinunter, beobachte die ATEs und gehe danach weiter nach unten.

Wende dich am Fuß der Treppe nach rechts, speichere deinen Spielstand bei dem Moogles und gehe in das Auktionshaus, falls du Lust dazu hast. Dort werden einige Waffen zum Verkauf angeboten. Anschließend bewegst du dich von dem Moogles aus nach Süden, und erreichst nach einer weiteren ATE das Kartenhaus. Nimm dir die Zeit, Karten zu spielen. Nach dem ersten Spiel steigst du aus, um eine weitere ATE zu erleben, dann spielst du ein wenig weiter, marschierst in Richtung Auktionshaus und erlebst eine weitere ATE. Anschließend kehrst du zum Kartenhaus zurück und spielst ein anderes Spiel, doch diesmal musst du gewinnen, damit du weiterspielen kannst.

Wenn du nun eine ATE mit Quina erlebst, bist du auf dem richtigen Weg. Nach der ATE mit Eiko erscheint König Cid und eine längere Sequenz beschließt diesen Abschnitt.

Abschnitt 2: Die erste Spur der Königin

Du kontrollierst Beatrix und Steiner, die sich ihren Weg nach unten in die Stadt bahnen. Nach einiger Zeit steuerst du auch Garnet, steigst die spiralförmige Treppe nach oben und gehst durch die nördliche Tür. Anschließend öffnest du die Tür auf der linken Seite und folgst nach einer Sequenz der Treppe weiter nach oben.

Sobald du wieder Zidane steuerst, folgst du dem Weg, den Garnet genommen hat und findest sie. Nach der folgenden Sequenz findest du dich in Lindbulm wieder. Du erwachst in der Burg und machst dich sofort auf den Weg nach unten. Dort drehst du dich nach links und dann nach Süden, um zum Aufzug zu gelangen. Dieser bringt dich in den Speisesaal, in dem du mit der Gruppe redest und danach zum linken Turm und dem Teleskop aufbrichst. Nach dem Gespräch kehrst

du nach unten zurück und redest mit Baku. Dann gehst du erneut nach oben, um mit Cid zu sprechen. Anschließend begibst du dich wieder in das Schlafzimmer, in dem du erwacht bist und redest dort mit Garnet.

Nachdem du mit Cid gesprochen hast, wird dir eine Aufgabe gestellt. Du musst die Aufenthaltsorte der drei Blätter finden. Laufe zurück in Richtung des Gästeschlafzimmers, doch diesmal gehst du nicht nach rechts zum Schlafzimmer, sondern erst geradeaus und dann nach links zu dem Monocart. Dort wählst du die erste Antwortmöglichkeit aus.

1. Nach dem Verlassen des Monocarts redest du mit der Frau, die ganz am Ende des Bereiches steht, um ein Blatt zu bekommen. Kehre damit zum Monocart zurück und wähle erneut die erste Möglichkeit.
2. Im Arbeitsbereich begibst du dich nach den ATEs zu dem Haus rechts von den beiden Roos. Untersuche den unteren Tisch auf der linken Seite, unmittelbar vor der Treppe, um ein Blatt zu finden.
3. Laufe vom Haus des Malers geradeaus und dann nach unten zu der Stelle, an der du die Freunde von Zidane am Glockenturm arbeiten siehst.

Nachdem du die drei Blätter wieder beschafft hast, kehrst du zur Burg zurück und überreichst sie König Cid. Nach der Unterhaltung und der ATE triffst du dich mit Quina, du musst zwar 100 Gil bezahlen, dennoch ist es eine gute Idee, Quina in deiner Gruppe zu belassen. Zurück in der Burg lässt du dich von dem Aufzug ganz nach unten bringen, benutzt den Zubringer und gehst an Bord deines Schiffes. Nun musst du deine Gruppe in zwei gleich starke Kampftruppen aufteilen.

Verlasse dein Schiff erst dann, wenn du dich in der Nähe von Black Mage Village befindest und mache dich auf den Weg zum Dorf. Dort angekommen läuft Vivi zum östlichen Teil des Dorfes und du folgst ihm. Nachdem Vivi ein zweites Mal davongestürmt ist, läufst du zum Eingang zurück und drehst dich dort nach rechts, in Richtung des Chocobo-Eis. Verlasse das Dorf und steige in dein Schiff, um dich zur oberen rechten Ecke des Kontinentes bringen zu lassen. Du entdeckst ein sandiges Gebiet, in dem sich vier Sandstrudel befinden. Stelle dich vor diese Strudel und steige in den, der in der Mitte glüht.

Abschnitt 3: Überall und Nirgendwo

Laufe den Gang hinunter und rede mit den beiden schwarzen Magiern, die dich in ein anderes Stockwerk teleportieren. Nachdem du dein Team zusammengestellt hast (am besten stellst du eine Gruppe bestehend aus drei Kämpfern und einem Heiler und eine Gruppe bestehend aus Magiern und einem oder zwei Kämpfern zusammen), landest du an einem sehr seltsamen Ort. Du entdeckst dort Kujas Schiff und begibst dich dorthin, um nach dem rechten zu schauen. Sobald du im vergessenen Kontinent gelandet bist, solltest du deinen Spielstand speichern und dich im Schiff mit den wichtigsten Sachen eindecken. Dann wendest du dich nach Süden (das Heck des Schiffes zeigt nach Süden) und nimmst einen Chocobo mit. Dein Ziel liegt nördlich des Schiffes mitten in einem Tempel.

Achte darauf, alle deine Vorräte und Ausrüstungen auf den neuesten Stand zu bringen, bevor du Oelivert betrittst. Das Team bestehend aus deinen Kämpfern wird dir hier gute Dienste leisten, denn innen wirkt kein einziger Zauber und die Monster, denen du begegnest, sind recht stark. Speichere deinen Spielstand an dem Moogles, der noch einige nützliche Gegenstände zum Verkauf anbietet und gehe dann hinein. Steige die Treppe nach oben, drehe dich nach links und schlage den blauen Edelstein, so dass er sich rot verfärbt. Anschließend kehrst du nach unten zurück und hältst dich links, um eine Cut-Szene zu erleben. Danach gehst es weiter nach unten in den nächsten Raum, in dem du jedes Licht genauer untersuchst.

Wenigstens bei einem Licht entdeckst du auf den ersten Blick ein Hologramm, doch wenn du die Lampen erneut untersuchst, erscheint bei jedem Licht ein Hologramm. Alle vier Hologramme bewegen sich nach links und treffen auf den silbernen Edelstein. Laufe nun weiter und gehe oben durch die Tür, um in einen Raum zu gelangen, in dem sich einige zerbrochene Masken befinden.

Nach dem du wieder die Kontrolle über das Spielgeschehen hast, gehst du nach außen und läufst nach rechts in Richtung des Eingangs. Bewege dich weiter nach rechts, bis du ein Hologramm des Sonnensystems bemerkst. Marschiere um den Edelstein auf der linken

Seite herum und speichere deinen Spielstand bei dem Moogles. Dann gehst du zurück nach rechts und steigst auf eine Plattform. Untersuche die Plattform in der Mitte und bereite dich auf den nächsten Kampf vor.

Ark ist ein starker Gegner, doch deine Chancen stehen nicht schlecht, wenn dein Team geschlossen Level 45 oder 50 erreicht hat. Zauber kannst du hier nicht verwenden und hoffentlich hast du noch nicht alle deine Gegenstände aufgebraucht. Stell in diesem Kampf deine schwächeren Teammitglieder in die zweite Reihe und lasse sie alle anderen heilen, während die starken Kämpfer vorne stehen und in die Offensive gehen. Du musst mit einigen starken Angriffen rechnen müssen, daher solltest du dafür sorgen, dass die HP deines Teams ständig über 1000 bleibt.

Nach dem Kampf kontrollierst du König Cid und steuerst ihn nach unten rechts, wo du ein Minispiel spielen musst. Deine Aufgabe ist es, Cid in die Mitte zu bewegen. Drücke die Kreis-Taste immer dann, wenn das Monster nicht schaut (rotes Licht = Stopp, grünes Licht = Springen). Hast du die Mitte erreicht, wählst du zuerst die dritte, dann die vierte und zuletzt die zweite Antwortmöglichkeit. Du erhältst nun die Kontrolle über dein zweites Team, mit dem du dich nach links bewegst.

Abschnitt 4: Die Wüstenherrscherin

Zünde die Kerze auf der linken Seite an und schnappe dir dann den Edelstein rechts. Laufe die Mitte hinauf und drehe dich dann nach zuerst nach links und dann nach oben, bevor du die drei Feuer anzündest. Marschiere zu der oberen Tür und zünde das untere linke Feuer an, wodurch die beiden Statuen auf der linken Seite verschwinden. Gehe zurück nach links und dann zur Mitte, um zwei weitere Feuer anzuzünden, die wiederum wenigstens zwei Statuen verschwinden lassen. Anschließend zündest du nun alle Feuer auf der linken Seite zusammen mit dem unteren Feuer an. Nun begibst du dich schnell zu der Tür, die sich an der äußersten rechten Seite geöffnet hat.

Zünde unten im Gang die letzte Kerze an und schlage danach den Edelstein, der daraufhin aufleuchtet. Wähle nun einen guten Gegenstand aus und mache dich auf den Weg zur Treppe. Oben

angekommen zündest du die Kerze an, die sich neben dir befindet und folgst dem Gang in die Bücherei. Zünde hier die Kerze auf der rechten Seite und die im zweiten Stockwerk an und gehe durch die Tür, die dich geöffnet hat. Zurück in der Bücherei zündest du die Kerze an, die sich auf dem zweiten Regal befindet und gehst anschließend durch die Tür.

Steige die Treppe nach oben und zünde alle Kerzen auf deinem Weg an. Doch bahne dir deinen Weg zurück zu deinem Zimmer bevor du alle Kerzen angezündet hast, um einen Durchgang neben der Engelsstatue in der Mitte zu öffnen. Folge dem Durchgang, zünde alle Kerzen an und kehre dann zur Bücherei zurück, um dort die Kerzen anzuzünden, die sich rechts von dem Bücherregal befinden. Dann ziehst du dich etwas zurück und gehst durch die Wand auf der linken Seite. Speichere deinen Spielstand bei dem Moogles, denn du möchtest diese Prozedur bestimmt nicht wiederholen müssen.

Laufe weiter nach links und zünde die beiden Kerzen an, bevor du dich mit dem Edelstein beschäftigst, die linke Kerze ausbläst und die Türöffnung benutzt, um den Pfad zu begehen. Zünde alle drei Kerzen an, beschäftige dich mit dem Edelstein und bringe dann die drei Kerzen zum Leuchten. Dafür bläst du die mittlere Kerze aus und bemerkst einen beleuchteten Durchgang auf der rechten Seite. Speichere deinen Spielstand und kümmere dich um deine Ausrüstung, denn der nächste Boss-Gegner ist nicht leicht zu besiegen.

Das Tablett ist nicht ganz so stark wie Ark, dennoch verfügt es über einen starken Feuer 3-Angriff, den du fürchten musst. Nach dem Kampf zündest du die Kerze an und läufst ein Stückchen nach unten – ein Licht leuchtet am Boden und ein Ausrufezeichen erscheint. Du bist kurz davor, zu einem neuen Bereich transportiert zu werden. Das Spielgeschehen wechselt aber erst einmal zu Zidanes Team, das gerade den Aufenthaltsort von Kuja erreicht. Bewege dich auf das blaue Portal im Boden zu und benutze es.

Im mittleren Teil des Ganges trifft Zidane nun auf Kuja. Schau dich in dem Raum genau um, damit dir kein einziger Gegenstand entgeht und mache dich auf den Rückweg zu dem Portal. Kehre zu der Stelle zurück, an der sich das Schiff befunden hat und bewege dich

geradewegs nach oben. Betätige nun noch den Schalter, klettere die Leiter hinunter und drehe dich nach links. Suche dir deine Teamgefährten für Zidane aus und speichere zunächst deinen Spielstand. Falls du noch etwas Gysal übrig hast, fange ein Chocobo und lasse dich zu dem Gebäude auf der linken Seite bringen.

Willkommen in der Burg Esto Gaza. Innen redest du mit dem Mann, der dir erzählt, dass du zu dem Gulg Vulcano gehen musst. Wende dich bei der ersten Gelegenheit nach rechts, um dich mit neuen und alten Gegenständen einzudecken, bevor du dem Weg folgst, den Kuja eingeschlagen hat.

Links entdeckst du eine Truhe, die du öffnest, bevor du nach rechts läufst und an dem Seil hinunter kletterst. Speichere deinen Spielstand auf der rechten Seite und kehre zu der Stelle zurück, an der du das Seil verlassen hast. Betätige den Schalter neben dem Brunnen dreimal (zweite Antwortmöglichkeit lautet: dreimal) und klettere anschließend nach unten, um einem Boss die Stirn zu bieten.

Bei dem Gegner handelt es sich um zwei Drachen, die eine hohe HP-Punktzahl besitzen und über mächtige normale Angriffe verfügen. Da es sich bei den Drachen um lebendige Kreaturen handelt, kannst du deinen Bio- oder Gift-Zauber benutzen. Benutze Eiko und Garnet zur Heilung deines Teams, Vivi um die Zauber Gift und Bio anzuwenden, und die anderen, um normal angreifen zu können. Die eigentliche Gefahr besteht jedoch darin, dass die beiden Drachen immer das gesamte Team angreifen, daher benötigst du unbedingt einen Heiler, der nichts anderes macht, als seine Verbündeten zu heilen.

Nach dem Kampf kletterst du wieder nach oben, speicherst deinen Spielstand und heilst alle Teammitglieder. Nun kehrst du zurück nach unten und zwängst dich durch das Loch, dass durch die beiden Drachen entstanden ist. Du erlebst eine Cut-Szene, nach der es Scorn und Zorn mal wieder auf dich abgesehen haben. Danach folgt ein weiterer Kampf. Da Vivi das Weite sucht, übernimmt Eiko seinen Platz im Team und wird zu einer Vollzeit-Heilerin, es sei denn, Garnet wäre mit von der Partei. Es kann einige Zeit in Anspruch nehmen, aber irgendwann wirst du auch diesen Kampf gewinnen.

Du erwachst in Lindbulm und bewegst dich direkt zum Speisesaal. Nach einigen Sequenzen befindest du dich wieder auf dem Flugschiff, das diesmal dir alleine gehört.

Abschnitt 5: Elemente

Begebe dich zu dem großen Kontinent im Südosten, in dem du schon einmal gelandet bist. Deine Aufgabe ist es, in die Burg vorzudringen, die sich in der oberen linken Ecke befindet. Eine Levelanzahl von über 55 wäre nun angebracht und wünschenswert. Betrete den Schaffensbereich von Ipsen, speichere deinen Spielstand und rutsche dann an der Stange auf der rechten Seite hinunter. Bewege dich zur Leiter und gehe weiter nach links. Marschiere durch die Tür, klettere die Leiter nach oben und suche auf der linken Seite nach einer Truhe. Weiter unten läufst du nach rechts und kletterst die nächste Leiter nach oben.

Hinter der Tür gehst du zuerst nach unten und untersuchst die Tür, dann erst wählst du die Antwortmöglichkeiten 2, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 6 und 7 in eben dieser Reihenfolge. Lasse dich außerdem von dem Aufzug nach oben bringen, um dich mit Aramat zu treffen. Nach dem nächsten Kampf kehrst du zum Eingang zurück und fällst durch einige Falltüren, um so in den Besitz einiger unzugänglicher Gegenständen zu kommen. Nachdem du dir einen Weg nach draußen gesucht hast, kehrt nur Zidane zurück und findet Aramat vor. Anschließend kehrst du zum Schiff zurück, findest Aramat und besuchst die folgenden Örtlichkeiten in genau der aufgezeichneten Reihenfolge.

1. Wasser – Der große Strudel, der sich im Nordwesten des vergessenen Kontinents befindet. Eiko und Garnet werden sich darum kümmern.
2. Feuer – Gulg-Vulkan in der Nähe von Esto Gazza, auf dem Kontinent, der sich im Nordosten auf der Karte befindet. Freya und Aramat werden sich darum kümmern.
3. Wind – Wind Funel liegt im südlichen Teil des vergessenen Kontinents. Steiner und Vivi werden diese Sache erledigen.
4. Erde – Die drei großen Steine befinden sich auf dem nordwestlichen

Kontinent. An dieser Stelle soll ein Erdbeben stattfinden. Zidane und Quina nehmen sich dieser Problematik an.

Bevor du nun fortfährst, speicherst du außerhalb des Schreines deinen Spielstand, kehrst dann in den Schrein zurück und läufst nach Süden. Nach einigen Sequenzen musst du dich dem Wächter des Schreines stellen. Lich ist kein sehr harter Gegner, kümmere dich in der Gestalt von Quina um die Verteidigung, während Zidane normal angreifen kann. Gewinnst du diesen Kampf, gewinnt auch dein gesamtes Team automatisch seine Kämpfe. Nun machst du dich auf den Weg zum nordwestlichen Kontinent und schaust dir dort die Inseln genauer an. Eine davon leuchtet in der Mitte und du gehst darauf zu.

Abschnitt 6: Die dubiose Heimkehr

Willkommen in Terra. Nachdem du mit Garland geredet hast, folgst du der Blondine und läufst weiter nach Norden. Halte dich rechts, um die Brücke zu überqueren und klettere anschließend an dem leuchtenden Spinnennetz ganz rechts hinunter. Rede unten mit dem Mädchen und kehre dann wieder auf die Straße zurück, bis Branbal erscheint. Falls du Steiner und Garnet in deinem Team hast, wirst du dir neue Partner suchen müssen.

Dann läufst du nach links und betrittst das erste Haus auf der linken Seite. Marschiere nach rechts in das nächste Bild und betrete auch das Haus auf der äußersten rechten Seite. Innen befindet sich ein Moogle in einem Glas, der dir auch weitere Gegenstände anbietet. Rüste deine Waffen und Rüstungen auf, speichere deinen Spielstand und begeben dich zu der Tür oben in der Mitte des Bildes. Steige die Treppe zu deiner Rechten nach unten und rede dort mit dem Mädchen, bevor du ihm nach oben folgst.

Du kontrollierst nun Eiko. Nach der ATE läufst du nach draußen, erlebst eine weitere ATE und gleich darauf noch eine. Speichere deinen Spielstand bei dem Moogle und rede anschließend mit Vivi, der sich auf der rechten Seite des Bildes aufhält. Nun musst du dir einen Weg zurück zum Eingang bahnen (von Vivi aus begibst du dich direkt nach unten)

und sprichst dann nach einer weiteren ATE mit Aramat. Kehre in den Raum zurück, in dem sich der Kristall befindet und bringe Quina in deinem Team unter, das nun aus Eiko, Vivi, Aramat und Quina besteht.

Jetzt machst du dich auf den Weg zurück zum Eingang und begibst dich durch das grüne Licht. Rede mit dem Mädchen, damit du wieder die Kontrolle über Zidane erlangst. Laufe geradeaus, um auf Garland zu treffen. Folge ihm und du musst dein Können in drei verschiedenen Kämpfen beweisen.

1. Der erste Kampf ist zwar nicht allzu schwierig, wird dir aber richtig schwer vorkommen, das du alleine als Zidane in den Kampf gehst. Mitten im Kampf schließen sich die Aramant und Freya an und helfen dir dabei, den Gegner schnell zu besiegen.
2. Steiner und Quina beginnen diesen Schlagabtausch. Benutze Quinas Big Guard oder die Heilzauber. Steiner kann immer noch mit seinem Schwert massiven Schaden anrichten, benutze es daher mit Köpfchen. Nach einiger Zeit mischt sich auch Zidane in diesen Kampf ein und der Kampf ist so gut wie gewonnen.
3. Zidane beginnt diesen Kampf alleine, erst nach einiger Zeit schaltet sich auch Garnet ein. Sie konzentriert sich dann darauf, Zidane bei bester Gesundheit zu halten.

Nach den Kämpfen läufst du nach rechts und triffst dort auf den Rest der Gruppe. Speichere deinen Spielstand und bewege dich weiter nach rechts. Untersuche den Stuhl und kehre in das vorherige Bild zurück, indem du dich nach links drehst, um einen Raum mit abgerundeten Gegenständen zu erreichen. Betätige den Schalter in der oberen rechten Ecke und marschiere anschließend nach links, während du den Lichtern ausweichst. Überquere die Brücke, laufe nach links und untersuche die Weltkugel. Bewege außerdem den Stein, der in der vierten Position schwebt und renne nach links. Lasse dich von dem Aufzug nach oben bringen und folge dem Pfad zu einem weiteren Aufzug.

Betrete den Teleporter auf der linken Seite, dann den im Norden und speichere deinen Spielstand bei dem Moogle. Bereite dich schon

einmal auf drei aufeinanderfolgende Boss-Kämpfe vor. Falls du und dein Team schon Level 55 oder mehr erreicht haben, dürfte es keinerlei Probleme geben. Zuerst stellt sich dir der weiße Drachen in den Weg, dann Garland und dann Kuja persönlich. Nach der Sequenz läufst du nach rechts unten und durchquerst zwei Bilder, bis du einen Teleporter erreichst und somit Pandämonium verlassen kannst. In südlicher Richtung gelangst du nach einer Weile nach Branbal.

CD 4

Kapitel 1: Das Finale

Abschnitt 1: Das Ende

Du hast gleich zu Beginn die Möglichkeit, dein Team zusammenzustellen. Achte dabei auf Ausgewogenheit innerhalb des Teams und speichere deinen Spielstand, nachdem du die Stadt verlassen hast und in das Flugschiff gestiegen bist. Mache dich auf den Weg zurück nach Oelivert und halte dich ein wenig nach Süden, bis du Daguerio erblickst. In dieser Bücherei befindet sich der beste Combo-Shop und die besten Möglichkeiten, die Erfahrungslevels deiner Teams zu verbessern. Jedesmal wenn du den Großen Drachen besiegst, erhältst du 8800 EXP... du siehst, es lohnt sich. Decke dich obendrein mit allem Wichtigen ein und überlege noch einmal genau, ob du auch nichts vergessen hast.

Nun machst du dich auf den Weg nach Lifa und betrittst das Portal, das von einem Boss Guardian bewacht wird. Wenn dein Team Level 55-60 erreicht hat, brauchst du dir keinerlei Sorgen zu machen und musst einfach die altbewährte Angriff/Heilung-Taktik anwenden. Nach dem Kampf findest du dich im Tempel wieder und musst erneut deine Teams zusammenstellen. Bewege dich nach Norden und untersuche die Regenbogenkugel, um deinen Spielstand zu speichern. Gehe weiter nach oben, dann nach links und steige schließlich eine Treppe hinauf. Halte dich links und du erlebst deinen ersten Flashback.

Kary reagiert äußerst empfindlich auf Eis, daher gehört Vivi zu deinem Team und kann deiner Gegnerin mit dem Eis 3-Zauber so richtig auf den Zahn fühlen. Bleibe bei der bewährten Taktik und marschiere nach dem Kampf zuerst einfach weiter, dann nach rechts, nach oben, nach links und schließlich nach rechts. Tiamat stellt sich vor und macht es sich zur Aufgabe, dich aufzuhalten. Er kann die MP von jeder Figur absorbieren oder einen schnellen K.o.-Angriff durchführen, der eine Figur völlig hilflos zurücklässt. Benutze in diesem Kampf den Lit 3-Zauber von Vivi und natürlich die bewährte Taktik.

Nach dem Kampf gegen Tiamat drehst du dich in nördliche Richtung und gelangst bald zu einer weiteren Regenbogenkugel, an der du deinen Spielstand speichern, dich heilen und deine MP auffrischen kannst. Nun wendest du dich nach links und musst gegen Kraken antreten. Dabei kannst du auf drei verschiedene Ziele zielen, einmal auf den Körper von Kraken und dann auf seine beiden Tentakeln. Er reagiert äußerst empfindlich auf Blitz und auf den herbeigerufenen Ramuh.

Konzentriere deinen Angriff auf die Tentakeln, um seine Kraft zu verringern. Falls einer deiner Teamgefährten in einem Eisblock eingefroren werden sollte, lässt du ihn durch Vivi und seinen Feuer 1-Zauber wieder auftauen. Nach diesem Kampf stehen dir noch zwei weitere Kämpfe bevor, dazu steigst du die Treppe nach oben, drehst dich nach links, kletterst die Leiter nach oben und gelangst in einen Raum mit drei verschiedenen Türen. Lich wartet schon auf dich. Der herbeigerufene Phönix wirkt wie ein Wundermittel gegen Lich, wenn du während des Kampfes deine Heiler am Leben lässt und auf sie achtest, kannst du auch diesen Kampf zu deinen Gunsten entscheiden. Versetze dich am besten in einen Schwebezustand, um dem Erdbeben-Angriff von Lich zu entgegen, der bis zu 2000 HP Schaden anrichtet.

Nach deinem Sieg über Lich läufst du nach Norden und erreichst über eine unsichtbare Plattform ein Zeittor. Speichere deinen Spielstand nach der Landung und wende dich erneut nach Norden. Dein nächster Gegner, Doomgaze, ist wirklich ein harter Brocken, der seinen Zauber Meteor benutzen kann, um großen Schaden anzurichten. Benutze so oft

FINAL FANTASY X

wie möglich Cure und Cure 2, damit dein Team bei guter Gesundheit bleibt. Einzig die fehlende Geschwindigkeit von Doomgaze hilft dir, dich schneller zu erholen und einen Plan auszuhecken.

Nach deinem Sieg über Doomgaze kehrst du zur Regebogenkugel zurück und speicherst deinen Spielstand, bevor du zu dem Raum zurückkehrst und dort mit Kuja redest. Der Kampf kann beginnen. Kuja kann seinen Megaflare wenigstens dreimal hintereinander einsetzen und dabei dein gesamtes Team dem Erdboden gleichmachen. Versuche, seine Angriffe zu verlangsamen und belege ihn mit dem Zustand "Langsam", damit du Zeit hast, dich zu erholen und zu reagieren. Kuja kann sich mit bis zu 3500 HP selbst heilen, was diesen Kampf nicht gerade vereinfacht. Du benötigst viel Geduld und auch etwas Glück, um den Kampf für dich zu entscheiden.

Nachdem Kuja Geschichte ist, musst du dein Team neu zusammenstellen. Jeder verfügt nur noch über 1 HP und du musst dir genau überlegen, wen du in die hintere Reihe stellst, um die anderen schnell zu heilen. Eiko und Garnet sind eigentlich ein Muss bei diesem letzten Kampf, bei dem du der Eternal Darkness gegenüberstehst. Dein Gegner kann mit seinem Supernova-Angriff dein gesamtes Team in einen bestimmten Zustand versetzen. Während dieses Kampfes nützt es nichts, einen Eidolon herbeizurufen, denn nur Phönix zeigt eine gewisse Wirkung auf Eternal Darkness. Auch Freya kann in diesem Kampf sehr nützlich sein, denn wenn sie zum richtigen Zeitpunkt bei einem bevorstehenden Supernova-Angriff in die Luft springt, wird dieser Angriff sie einfach verfehlen. Diesen Kampf kannst du nur mit viel Geduld und Können gewinnen, es ist ja auch immerhin der finale Kampf. Versuche immer wieder eine neue Taktik und eine andere Zusammenstellung deines Teams, bis du irgendwann als Sieger vom Platz gehst.

Nachdem du Eternal Darkness besiegt und vernichtet hast, kannst du dich endlich zurücklehnen, den Abspann genießen oder aber eine Runde Blackjack spielen.

Sidequests

Die Stellazio Quest

In Treno lebt eine Frau in einem Haus nördlich vom Combo-Shop, die dir von dreizehn Stellazio (Münzen) erzählt, die über die ganze Welt verteilt sind. Finde diese Münzen und du erhältst jedesmal eine Belohnung. Du musst diese Aufgabe lösen, wenn du eine der alternativen Endungen erleben möchtest.

Widder: Dali. Im hinteren Teil der Windmühle, aber nicht unten.

Krebs: Burmecia. Hinter dem umgestürzten Wagen.

Skorpion: Bei der Quan-Höhlen-Quelle.

Zwillinge: Beim Brunnen im ersten Bild, nachdem du Treno betreten hast. Werfe dreizehn Mal Münzen in des Brunnen.

Stier: Treno. Hinter dem Item Shop.

Jungfrau: Black Mage-Dorf. Im Hotel bei den Betten.

Waage: Am Madain Sari-Brunnen.

Löwe: Alexandria. Am linken Turm in der Nähe der Neptun-Statue.

Schütze: Lindbulm. Auf der linken Seite des dritten Bildes beim Vergnügungsviertel.

Steinbock: Bücherei von Dargelo. Auf der rechten Seite.

Wassermann: Ipsen-Vermächtnis. An der rechten Säule am Eingang.

Fische: Eine Schatztruhe im Unbezwingbaren.

13te Münze: Kehre mit den übrigen 12 Münzen zu der Quan-Höhle zurück, die sich östlich von Treno befindet.

Mini-Games,

die dir zu nützlichen Gegenständen verhelfen

Seilspringen

Je mehr Sprünge du schaffst, desto besser ist der Gegenstand, den du dafür erhältst. Versuche, gleich die 1000 Sprünge zu schaffen, denn das lohnt sich wirklich.

20 Sprünge:	10 Gil
50 Sprünge:	Cactrot-Karte
100 Sprünge	Genji-Karte
200 Sprünge:	Alexander-Karte
300 Sprünge:	Cat Paw-Schläger
1000 Sprünge:	King of Skipping-Titel

Frösche fangen

Diese Frösche erschienen dir vielleicht als völlig stupides Zwischenspiel, können aber ein Quell wirklich guter Gegenstände und neuer Waffen für Quina sein. Außerdem erhöht die Anzahl der Frösche, die Quina zu sich nimmt, die Kraft des Frog Drop-Zaubers.

2 Frösche: Erzstein

5 Frösche: Äther

9 Frösche: Seidenrobe

15 Frösche: Elixier

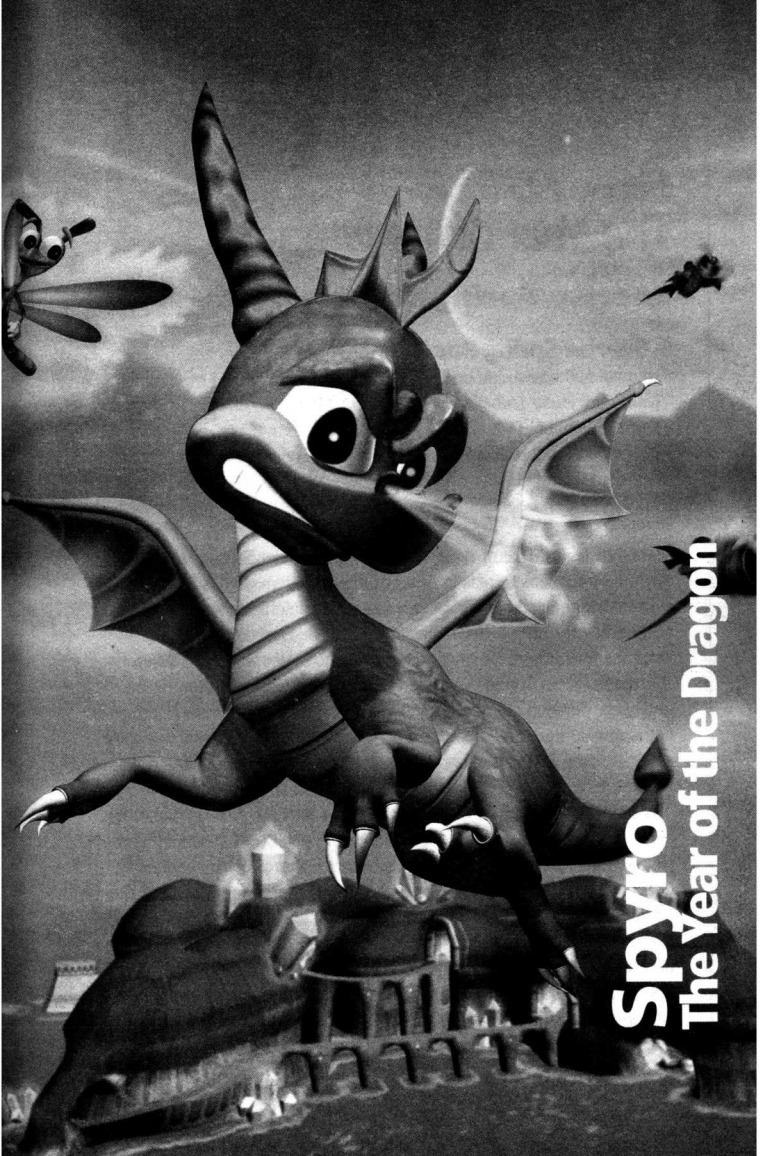
23 Frösche: Silberne Gabel

33 Frösche: Bistro-Gabel

99 Frösche: Quinas Meister erscheint und tritt gegen dich an. Benutze deine altbewährte Taktik und du erhältst als Belohnung für deinen Sieg die Gourmet-Gabel. Der Kampf fällt dir allerdings nur dann extrem leicht, wenn dein Team Level 40 schon erreicht hat.

Der Quizmaster

Wenn du eine seltsame Figur entdeckst, um die ein X und ein Kreis herumschwirren, hast du den Quizmaster entdeckt. Dieser hält sich im Black Mage-Dorf auf und stellt dir 13 Fragen, wenn du ihn ansprichst. Für jede richtige Antwort erhältst du viele wichtige AP, beantwortest du alle 13 Fragen korrekt, bekommst du einen Memory-Ring.



Spyro
The Year of the Dragon

Spyro

The Year of the Dragon

Sunrise Spring World

1. Sunrise Spring Home

Sammele 400 Edelsteine und 5 Eier

- Das Ei am Fluss: Isabelle
- Lerne zu gleiten: Coltrane
- Fliege durch die Höhle: Ami
- Auf dem Grund des Sees: Bruce
- Zerbrech den Fels: Liam

Mache dich zunächst mit den Bewegungen und der Steuerung von Spyro vertraut. Das terrassenförmige Gebiet, in dem du das Spiel startest, eignet sich besonders gut dazu, die verschiedensten Moves auszuprobieren. Sammele in diesem Gebiet die Edelsteine ein und vergesse auch nicht, die grasige Hauptfläche in der Nähe des Wassers zu durchsuchen. Springe über den Fluss, um zu einem großen Baum zu gelangen, der sich auf der gegenüberliegenden Seite befindet. Dort entdeckst du den ersten gefangenen Schmetterling. Jedesmal wenn du einen solchen Schmetterling findest, erhältst du ein Extra-Leben und zusätzlich füllt sich die Gesundheitsanzeige von Sparx wieder komplett.

Nachdem du den Schmetterling gefunden hast, begibst du dich über die Vorsprünge in der Nähe des Wasserfalls nach oben. Dort kannst du weitere Edelsteine an dich nehmen und entdeckst auch dein erstes Drachenei. Sobald du dich einem solchen Ei näherst, schlüpft es. Aus deinem ersten Ei schlüpft das Drachenbaby Isabelle. Suche in der Umgebung nach weiteren Edelsteinen und begrüße Zoe, um etwas über die Kamerasteuerung zu lernen. Anschließend bewegst du dich auf das Portal zu, das nach Sunny Villa führt. Bianca, die hinterlistige Helferin der bösen Zauberin, erscheint und warnt dich davor, deine

Mission fortzusetzen. Sie kündigt dir mächtigen Ärger an, wenn du weiterhin versuchen solltest, die verschwundenen Eier wiederzufinden.

Bevor du dich nun auf den Weg nach Sunny Villa machst, durchkämmst du zuerst noch deine nähere Umgebung, um weitere Edelsteine (ein goldener Edelstein befindet sich hinter dem Portal) und andere nützliche Dinge einzusammeln. Laufe die Treppe hinauf und rede mit Hunter, der es gar nicht mehr erwarten kann, dir beizubringen, wie man gleitet und schwebt. Folge ihm zum Portal und von dort aus weiter zu dem Eingang der blauen Höhle. Wenn du mit ihm Schritt hältst, gibt er dir das zweite Ei, Coltrane.

In einem Gespräch mit Hunter, nachdem du das Ei erhalten hast, teilt er dir mit, das er sehr sicher ist, etwas Glänzendes in dem Loch hinter dir gesehen zu haben. Springe in dieses Loch, dadurch erfährst du alles Wissenswerte über die Superflies von Zoe. Diese kleinen Kreaturen verleihen dir die Fähigkeit zu fliegen, indem du deine Flügel benutzt. In dieser Höhle stolperst du über etliche Edelsteine, die du alle aufheben solltest, bevor du dich der Superfly annimmst. Hast du diese geschnappt, kannst du durch die Höhle fliegen, wenn auch nur für einen bestimmten Zeitraum. Statte dabei auch dem Vorsprung in der oberen linken Ecke einen Besuch ab. Benutze die Superfly, um zum Ausgang zu gelangen, bei dem du das nächste Ei erhältst, aus dem Ami schlüpft.

Danach kehrst du noch einmal in die Höhle zurück. Du musst dich diesmal beeilen, um so schnell wie möglich geradewegs aus der Höhle hinauszufiegen und auf dem Vorsprung links zu landen. Ein gefangener Schmetterling wartet dort bereits auf dich. Drücke die Dreieck-Taste, sobald du dich über dem Vorsprung befindest, damit du nicht über dein Ziel hinauschießt. Sammele fleißig alle Edelsteine auf, während du dir deinen Weg am Boden entlangbahnst. Laufe an Hunter vorbei, den Hügel hinauf und weiter durch die Bäume, bei denen Rocky neben seinem kaputten Portal sitzt. Da du sowieso noch nicht alle Eier beisammen hast, lässt du ihn links liegen und wendest dich nach links.

Zerstöre die großen Vasen mit Hilfe deiner Ram Attack, denn sie sind leider feuerfest. Röste außerdem das Schaf, um Sparx das vorhandene

Futter schmackhaft zu machen. Zoe, die sich ebenfalls in diesem Bereich aufhält, wird dir dabei helfen, die Kameraperspektive von aktiv in passiv zu ändern oder umgekehrt, natürlich nur, wenn du es auch möchtest.

Hunter wartet an der Kante zum Wasser, denn er ist, wie alle katzenähnlichen Kreaturen, äußerst wasserscheu. Er wird sich damit begnügen, dir genau zu erklären, wie das Ei vom Boden des Sees zu holen ist. Springe in das Wasser und tauche nach unten, um das Ei, aus dem der kleine Bruce schlüpft, zu bergen. Danach zerstörst du noch mit deiner Ram Attack die Flaschen, um deinen Vorrat an Edelsteinen zu vergrößern.

Steige dann vom Wasser aus auf den Vorsprung, der sich links von dem Seelöwen befindet, und laufe die Stufen zu der Holztür nach oben. Wahrscheinlich kannst du den Bereich dahinter noch nicht betreten, aber auf deinem Weg wirst du über etliche Edelsteine stolpern und die Aussicht von hier oben ist auch nicht zu verachten. Zurück in dem Gebiet, in dem sich die Schafe befinden, besorgst du dir weitere Schmetterlinge und bewegst dich dann hinter das Portal, bei dem Rocky steht. Springe auf den Stein und zerstöre ihn mit einem gezielten Kopfstoß. Dabei wird das letzte Ei sichtbar und das Drachenbaby Liam schlüpft heraus.

Wenn du sorgfältig versucht hast, jeden Edelstein auf deinem Weg einzusammeln, müsstest du fast 400 zusammenhaben. Mit den Eiern und den Edelsteinen machst du dich auf den Rückweg zum See und springst auf den Vorsprung rechts von Hunter. In dem Raum mit dem gefliesten Boden befinden sich die restlichen Edelsteine. Zoe hat sogar außen eine Nachricht für Sparx hinterlassen, denn sie möchte die kleine Libelle gerne später wieder hier treffen.

Nachdem du diesen Level gemeistert hast, ist es an der Zeit herauszufinden, was Mr. Moneybags dazu zu sagen hat. Er willigt ein, das kleine Känguru Sheila für nur 300 Edelsteine freizulassen. Du hast nun die Möglichkeit, entweder direkt nach Sunny Villa zu gehen oder erst Sheilas Alp einen Besuch abzustatten.

2. Sheilas Alp

Sammele 400 Edelsteine und 3 Eier

- Helfe Bobby, nach Hause zu gelangen: Nan
- Helfe Pete, nach Hause zu gelangen: Jenny
- Helfe Billy, nach Hause zu gelangen: Ruby

Billy die Bergziege nähert sich Sheila und erzählt ihr, wie sie aus ihrem Haus vertrieben wurden. Bobby, Pete und Billy arbeiten alle momentan daran, die Häuser zurückzubekommen. Mache dich zunächst mit der Steuerung von Sheila vertraut und hebe alle Edelsteine in der Umgebung auf. Rede anschließend mit Billy, um den Air Hop zu lernen, mit dessen Hilfe du selbst die Vorsprünge auf der anderen Seite des Flusses erreichen kannst.

Sammele weitere Edelsteine ein und erledige alle Rhinocs; die dich verfolgen. Gehe erneut zu Billy, um den Double Jump zu lernen. Damit gelangst du in die Nische oben an der Wand, die sich rechts von Billy befindet. Mache dort oben einen Sheila Stomp, um einige Edelsteine zu enthüllen, und mache erneut einen Double Jump zurück zum Hauptbereich über dem Feld. Billy befindet sich bei seinem Haus und gibt dir ein Ei für all deine Mühen. Aus dem Ei schlüpft das Drachenbaby Ruby.

Schnappe dir die Edelsteine auf der linken Seite von Billys Haus und begeben dich anschließend in den Tunnel auf der anderen Seite. Pete und Bobby werden dich sofort fragen, ob du nicht den Elch mit Hilfe deiner unglaublichen Sprungkraft ausschalten kannst. Sobald der Elch beseitigt ist, bitten sie dich außerdem, den sichelschwingenden Rhinoc vor dir aus dem Weg zu räumen. Bobbys Weg nach Hause ist noch etwas länger, aber Pete hat es schon fast geschafft. Gebe dem Stein, der den Eingang zu seinem Haus versperrt, einen starken Tritt, damit er endlich wieder in sein Haus kann. Er überreicht dir dafür das zweite Ei, aus dem Jenny schlüpft.

Verlasse Pete und schaue dich in der Höhle genauer um, bevor du wieder nach draußen gehst, um Bobby zu helfen. Zerstöre alle Geröllbrocken um dich herum, um Edelsteine zu entdecken und die

beiden Power-Packs zu erreichen, einen auf dem Vorsprung in der Nähe von Petes Haus und den anderen in der Nähe der Wasserfläche. Führe bei jedem dieser Power-Packs einen Sheila Stomp durch, um eine Ansammlung von farbigen Edelsteinen einstecken zu können.

Dann verlässt du die Höhle durch den Ausgang, der sich links von Petes Haus befindet. Grüße Bobby, der schon einen tollen Plan ausgeheckt hat. Er wartet seelenruhig oben auf der Klippe auf dich, während du die Hütten der Rhinocs zerstörst. Nachdem du alle Hütten und Rhinocs zerstört hast und auch alle Edelsteine, die dabei zum Vorschein kamen, aufgehoben hast, kann Bobby endlich wieder über den Vorsprung zu seinem Haus klettern. Dort erhältst du auch das dritte Ei und Nan schlüpft heraus. Außerdem erscheint links von Bobbys Haus ein Ausgangsportal. Schnappe dir die Edelsteine und zerstöre die Felsbrocken in der Nische über dem Portal.

Springe in den versteckten Raum hinein und schnappe dir die herumliegenden Edelsteine samt Power Pack. Zurück draußen findest du auf dem Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite von Bobbys Haus einen gefangenen Schmetterling und einen Power Pack. Wenn du keinen Edelstein vergessen hast, müsstest du nun genau 400 davon besitzen und kannst ruhigen Gewissens zum Portal zurückkehren, das dich in deine Heimatwelt bringt.

3. Sunny Villa

Sammele 400 Edelsteine und 6 Eier

- Rette den Bürgermeister: Sanders
- Das Ei bei dem Gebäude: Vanessa
- Lizard Skating I: Emily
- Lizard Skating II: Daisy
- Gleite zu der Quelle: Miles
- Springe zu Rapunzel (Sheila): Lucy

Nicht lange nachdem du Sunny Villa betreten hast, wirst du gebeten, den Bürgermeister zu retten, der gekidnappt wurde. Brenne mit Spyros Flamme und einigen Ram Attacks den Hof nieder und sammle die

Edelsteine ein. An dem Wasserfall auf der rechten Seite befinden sich viele Vorsprünge, auf denen sich ebenfalls Edelsteine und auch ein gefangener Schmetterling befinden. Achte aber auf jeden Schritt, den du machst, denn nur ein falscher Schritt, und du fällst von dem Vorsprung hinunter.

Wenn du die unterer Ebene von Rhinocs befreit hast und zugehört hast, wie Citizen Paul sich selbst gratuliert, bewegst du dich die Rampe hinauf und redest dort mit Zoe. Danach ziehst du deine Kreise durch das Gebiet auf der linken Seite und gehst durch den Torbogen in einen blauen Gang hinein. Eine weitere Zoe wartet auf dich und erklärt dir ihren Weg des automatischen Speicherns. Bahne dir einen Weg an den schwächeren Gegnern vorbei und verbrenne die stärkeren Gegner mit deiner Flamme. Endlich gelangst du zu der Zelle, in welcher der Bürgermeister Leo gefangen gehalten wird. Als Belohnung gibt er dir das beste Ei seiner Hühner und ein Sanders schlüpft.

Das Portal, durch welches der Bürgermeister geflohen ist, bringt dich zurück zum Sunrise Spring Home. Von der Stelle aus, an der du den Bürgermeister gefunden hast, kehrst du zurück nach draußen in den Haupthof und erkundest den oberen Bereich. Bearbeite die Rhinocs mit deinem Flammenangriff, denn so findest du das Drachenbaby Vanessa auf den Vorsprüngen zu deiner Linken. Springe zu der Säule und gleite weiter zu der direkt vor dir. Von dort aus springst du in den Wirbelwind in der Mitte des Turmes, um so den oberen Vorsprung zu erreichen. Jetzt kannst du die Säule auf der rechten Seite hinabgleiten und dir die Edelsteine darauf mitnehmen.

Nachdem du auch diesen Bereich in Sunny Villa abgeschlossen hast, wird es Zeit, durch das erste Challenge-Portal zu laufen. Kehre zu der Stelle zurück, an der du den Bürgermeister gefunden hast, und marschiere die Treppe hinauf, die dich zu dem Portal führt. Hunter wartet bereits auf dich in der Sunny Villa Gladiator-Arena, die zu einem Skatepark umgebaut wurde. Deine erste Aufgabe besteht darin, die 15 Lizards zu fangen, die in der Umgebung ihr Unwesen treiben. Falls du von deinem Board fallen solltest, rennst du einfach zu einem der Generatorpunkte und springst zurück in das Geschehen. Vergesse

SUNNY VILLA

nicht, auch während dieser Zeit weiter fleißig Edelsteine zu sammeln. Vielleicht würde es sich lohnen, diesen Bereich auch einmal ohne Rollen unter den Füßen zu durchkämmen.

Lizard Skating-Tipps:

- Drücke die X-Taste oben auf den Halfpipes und Sprungschanzen, um dich vertikal weiterzubewegen. Viele der Lizards hängen von Luftballons herunter, die sich über diesen Rampen befinden. Benutze deine Flammen, um die Ballons zum Platzen zu bringen und die Lizards zu fangen.
- Manchmal ist es besser, mit der Nase voraus zu landen, um einen Spill zu vermeiden.
- Erkunde die Gegend zu Fuß und nimm dir genügend Zeit dafür. Bei diesem ersten Lizard Skating hast du noch jede Zeit der Welt und kannst dich mit deiner Umgebung vertraut machen. Versuche, dir die Aufenthaltsorte der Lizards zu merken.

Wenn du die 15 Echsens gefangen hast, präsentiert Hunter dir ein Ei, das er in einer der Höhlen gefunden hat. Klein-Emily schlüpft und du wirst von Hunter herausgefordert. Wenn du es schaffst, alle 15 Lizards in weniger als drei Minuten zu fangen, ohne dabei vom Brett zu fallen, gibt er dir ein weiteres Ei. Diese Herausforderung ist wesentlich schwieriger als die erste, achte darauf, immer eine gerade Linie zu fahren und deine Sprünge sicher zu landen. Schaffst du es, die Lizards in der vorgegebenen Zeit sicher zu fangen, erhältst du ein Ei, aus dem Daisy schlüpft und als Zugabe wird der Skatepark für das Freeriding freigegeben.

In dem Skateboard-Minispiel hast du einen Zeitrahmen von 2 Minuten, in dem du so viele Punkte wie möglich erfahren musst. Übertreffe den Rekord und du erhältst ein Extra-Leben. Nach diesem Skateboard-Exzess wird es nun wieder etwas beschaulicher. Kehre zum mittleren Turm zurück und lasse dich von dem Wirbelwind auf den Vorsprung tragen. Hebe auf der linken Seite die Edelsteine auf, springe von dem Vorsprung ab und gleite zu den weißen Säulen in der Nähe des Startpunktes. Gleite nun vorsichtig von Säule zu Säule und

vergesse dabei nicht, alle Edelsteine mitzunehmen. Von der letzten Säule aus lässt du dich zu der Quelle über dem Wasserfall gleiten, wo du auf viele Edelsteine und ein weiteres Drachenei stößt. Um das letzte Ei auf der Liste zu bekommen, benötigst du die Hilfe von Sheila.

Kehre zu dem mittleren Turm zurück und lasse dich zu Sheilas Eingang gleiten. Sheila hilft an den unterschiedlichsten Stellen in Sunny Villa aus, indem sie ihre unglaubliche Sprungkraft dazu benutzt, Jungfrauen von Turmspitzen zu retten. Bewege dich gemächlich durch die Umgebung, damit du keinen Edelstein vergisst. Drehe dich immer mal wieder um, damit du nachprüfen kannst, ob du auch keinen der Edelsteine übersehen hast. Viele der Gebäude haben außerdem Vorsprünge, die gut erreichbar sind.

Nachdem du einige der Dächer gesäubert hast, kommst du zu mehreren Vorsprüngen weiter oben an einer Wand. Mache deinen Double Jump, um von Vorsprung zu Vorsprung zu gelangen, bis du dich in der Nähe eines Durchganges zum Turm befindest. Räume schnell die beiden Rhinocs mit gezielten Fußtritten aus dem Weg und laufe weiter. Lasse dich von dem Vorsprung nach unten fallen, erledige die Rhinocs, schnappe dir die Edelsteine und fresse den Frosch. Der folgende Bereich erfordert von dir eine Reihe von Double Jumps und Air Hops, um den Turm und Rapunzel zu erreichen. Oben triffst du auf eine missmutige Rapunzel, die nichts mit Marco zu tun haben möchte. Dennoch gibt sie dir ein Ei, aus dem Lucy schlüpft, und bittet dich, Marco an den Unterlassungsbescheid zu erinnern, den sie gegen ihn erwirkt hat.

Aller Wahrscheinlichkeit nach hast du noch keine 400 Edelsteine zusammen, daher kehrst du erst einmal zu Marco zurück. Im gleichen Gebäude, seitlich von dem Fenster, bei dem er sich aufhält, befindet sich ein weiteres Fenster, das einen Power Pack voller Edelsteine für dich bereit hält.

4. Cloud Spires

Sammele 400 Edelsteine und 6 Eier

- Schalte den Wolkengenerator an: Henry
- Renn an der Wand entlang: Stephanie

**S
P
Y
R
O
S**

- Pflanze die Sonnensamen: Lulu
- Glockenturm-Geister: Jake
- Glockenturm-Dieb: Brian
- Gleite zu der Insel: Clare

Deine erste Aufgabe hier ist es, den Wolkengenerator anzuschalten, der den Kindern die Möglichkeit bietet, einen weiteren Regenbogen zu sehen. Sammele die Edelsteine in deiner näheren Umgebung auf und nähere dich danach den beiden Unholden. Obwohl der Kleinere eine gute Waffe besitzt, kannst du ihn leicht mit deiner Ram Attack besiegen. Der Größere besitzt die Fähigkeit, Schneeplatten in deine Richtung zu schicken, die es dir sehr schwer machen, ihn zu erreichen. Du musst über den Schnee gleiten und ihn mit deinen Flammen treffen, sobald du dich in Schussweite befindest.

Gebe dem roten Knopf einen Kopfstoss, damit sich der Aufzug in Bewegung setzt. Lasse dich nach oben bringen und schnappe dir die Edelsteine, die du oben auf dem Vorsprung entdeckst. Bleibe wachsam, denn hier befinden sich viele Rhinocs in deiner Nähe. Atme erst dann tief durch, wenn sich auch der letzte von diesem Vorsprung verabschiedet hat. Hast du alle Edelsteine an dich genommen, springst du in den Wirbelwind, der dich in einen neuen Bereich bringt.

Bearbeite die Gegner in dem Raum, in dem du landest, mit deinen Ram Attacks und rede kurz mit Zoe. Sie bestätigt, dass Flammen den Rüstungen deiner Gegner nichts anhaben können. Wenn du alle Feinde aus dem Weg geräumt hast, gleitest du über den Spalt und schaltest auch dort einen Gegner aus, diesmal mit deinem Feueratem. Folge dann der weißen Wand auf der rechten Seite zu dem ersten Ei, Stephanie. Beseitige alle Rhinocs, nimm dir die Edelsteine und gebe dem roten Knopf einen Kopfstoss, um den Aufzug zu aktivieren. Lasse dich weiter nach oben bringen, um zu sehen, was Mr. Moneybags im Schilde führt.

Gebe ihm die 200 Edelsteine, so dass du den Spalt mit dem Blasebalg überqueren kannst. Schalte die Rhinocs auf der anderen Seite aus und laufe über die Rampe nach unten zu Zoe. Sie erklärt dir, wie du einen Langstreckengleitflug hinkommst. Kein Wunder, bei dem Abgrund,

den es jetzt zu überqueren gilt. Gleite sicher darüber hinweg und erledige die Rhinocs in dem Raum vor dir mit gezielten Ram Attacks. Sammele die Edelsteine ein und steige die Treppen nach oben. Du landest außen, wo du erst einmal alle Gegner beseitigen musst, bevor du dich den Edelsteinen widmen und mit dem kleinen Dorfbewohner reden kannst. Ihm wird klar, dass der Wolkengenerator wieder funktionsfähig ist, nachdem du den Blasebalg eingebaut hast. Du erhältst ein Ei für deine Bemühungen, aus dem Henry schlüpft.

Laufe nun durch das Challenge-Portal, hinter dem du Sonnensamen in einen Kessel einpflanzen musst. Cumulus beschreibt dir sein Problem. Er muss drei Samen in den Topf bekommen, die lassen sich aber nicht vom Fleck bewegen. Deine Hilfe ist gefragt und du musst nun auf den Schalter neben Cumulus treten, damit einer der Samen aus dem Lavabad herausspringt. Nun musst du die Samen mit deinen Flammen jagen, bis sie sicher in dem Topf hinter der Ecke landen. Der erste Samen bereitet dir kaum Probleme, aber die letzten beiden treiben dir den Schweiß auf die Stirn. Der zweite Samen bewegt sich die Stufen nach oben, die nach rechts um den Topf herumführen, und der dritte bewegt sich von Vorsprung zu Vorsprung an der linken Seite entlang.

Nachdem sich alle Samen in dem Topf befinden, bilden sie eine schöne Sonne für den armen Cumulus, der dir dafür ein Ei gibt, aus dem Lulu schlüpft. Kehre nun zurück durch das Portal und springe in den Wirbelwind in der Nähe des Ausgangsportals auf der anderen Seite der Spalte. Dort erwartet dich eine neue Herausforderung, die sich um die Kräfte der Superfly dreht. Fliege durch den Raum und röste alle bösen Geister, die jeden der sechs Glockentürme in Beschlag genommen haben. Wenn auch der sechste Geist in Flammen aufgegangen ist, erhältst du ein weiteres Ei, Jake.

Deine Arbeit im Glockenturm ist noch nicht zu Ende, denn ein kleiner Dieb treibt dort sein Unwesen und trägt ein Drachenei mit sich herum. Ihn zu fangen, ist nicht gerade einfach, aber wenn du die Viereckstaste gedrückt hältst, um im Charge-Modus zu bleiben, und dann seinem krächzenden Lachen folgst, wirst du bald über ihn stolpern und das Ei an dich nehmen. Vergesse nicht, alle Edelsteine einzusammeln, bevor

du den Glockenturm verlässt und an dem Blasebalg vorbei zurück zu dem Wirbelwind läufst. Springe die Stufen hinauf und erledige die drei Rhinocs im oberen Bereich mit Ram Attacks.

Du musst nun einen gewaltigen Sprung machen, um zu der Insel zu gelangen, die du in einiger Entfernung erkennen kannst. Nimm Anlauf, springe an der Kante ab und gleite dann an den Flammen auf der linken Seite vorbei. Wenn du den schmalen Vorsprung erreicht hast, auf dem keine Flammen züngeln, brauchst du nur noch einen Sprung, um die Insel sicher zu erreichen. Bewege Spyro an der Wand nach oben, halte R1 gedrückt, während du dich auf der Stelle drehst, und nimm Anlauf. Springe von der Kante ab und gleite ohne Probleme zu dem verbliebenen Ei, Clare. Anschließend springst du von der Plattform hinunter und gleitest zu dem Ausgangsportal.

5. Molten Crater

Sammele 400 Edelsteine und 6 Eier

- Gelange zu der Tiki Lodge: Curlie
- Das Ei am Lavafluss: Rikki
- Ersetze die Köpfe (Sgt. Byrd): Ryan
- Sgt. Byrd jagt eine Wand in die Luft (Sgt. Byrd): Luna
- Fang den Dieb: Moira
- Verfolge den Dieb (Supercharge): Kermitt

Clay und seine Freunde brauchen deine Hilfe am Molten Crater. Beginne damit, die Vasen links von dir zu zerstören und bahne dir einen Weg nach oben, bis dir einige Rhinocs den Weg versperren. Erledige sie und bewege dich dann um den Hauptfluss aus Lava herum. Springe zu dem kleinen Vorsprung hinter dem Flusslauf, auf dem dein erstes Ei schon auf dich wartet.

Marschiere nun in den Tunnel hinein und rede mit Zoe darüber, wie Sparx bei guter Gesundheit bleiben kann. Schalte die Rhinocs aus und verlasse den Tunnel durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Springe hier von Vorsprung zu Vorsprung, um alle Edelsteine einzusammeln. Bevor du allerdings die Brücke überquerst, begibst du

dich erst ganz nach links, wo du einen Schlüssel findest. Mit diesem Schlüssel öffnest du den geheimen Topf am Startpunkt. Darin entdeckst du etliche farbige Edelsteine.

Kehre anschließend zu der Brücke zurück und überquere sie. Rocky wartet oben auf den Steinstufen schon auf dich. Er gibt dir ein Ei, Curly, da du den Eingang zur Tiki Lodge gefunden hast. Deine Reise ist aber noch nicht vorüber. Bewege dich über die Rampe direkt durch die beiden Rhinocs hindurch und du gelangst zum Eingang des Quartiers von Sgt. Byrd. Leider ist der Sergeant momentan verhindert und du gleitest über den Lavafluss zu Mr. Moneybags und gibst ihm die 300 Edelsteine, die er für die zwei Eier möchte, die er ursprünglich bewachen soll.

In der Challenge Area informiert Stony dich über einen kleinen schnellen Dieb, der mit einem gestohlenen Ei in der Tasche die Gegend unsicher macht. Bringe ihn genauso zur Strecke wie den Dieb in Cloud Spires. Achte darauf, dass du nicht über die Kante gleitest, wenn er hinunterspringt, denn sonst schafft er es, dich abzuhängen. Sobald du das Ei aus seinen diebischen Händen befreit hast, schlüpft Moira. Trotz deiner Verdienste kommst du nicht zur Ruhe, denn ein weiterer Dieb, der auch ein Ei gestohlen hat, ist noch unterwegs. Dieser Dieb ist wesentlich schneller als die ersten beiden, doch Stony hilft dir, den Supercharger zu aktivieren. Halte die Viereckstaste gedrückt und nimm die Verfolgung auf. Wahrscheinlich wirst du erst einige Zeit brauchen, um dich mit der Geschwindigkeit zurechtzufinden, aber wenn du den Dieb gestellt hast, gibt er dir sofort das Ei, aus dem Kermitt schlüpft.

Du musst noch einmal in diesen Level zurückkehren, sobald Sgt. Byrd wieder in der Lage ist, dir zu helfen. Bis dahin bleibt dir nichts anderes übrig, als zurück nach Sunrise Spring Home zu kehren. Wenn du dann das Lager von Sgt. Byrd in Midday Gardens durchlaufen hast, kommst du hierher zurück und gehst durch das Portal, an dem sich das Sgt. Byrd-Zeichen befindet.

Dahinter erklärt dir zunächst Shale die Situation. Er braucht deine Hilfe, um die fünf Köpfe an ihre ursprünglichen Plätze zurückzubringen. Dadurch erhält er dann Zugang zur Tiki Lodge. Auf den Podesten in der

**S
P
R
O
3**

mittleren Höhle befinden sich fünf geköpfte Statuen und in jedem der Tunnel, die von dieser Höhle abgehen, befinden sich die jeweiligen Köpfe. Lande auf den Köpfen, um sie aufzuheben, und fliege damit zurück in den Hauptraum. Benutze dann deinen Raketenantrieb, um die Köpfe nach oben zu befördern und dort gleich die nervigen Vögel zu beseitigen. Dann drückst du kurz die Viereckstaste, um die Köpfe auf den Statuen abzulegen. Sammele alle Edelsteine in der Umgebung ein und nimm das Ei in Empfang, das als Symbol für deine Mitgliedschaft in der Tiki Lodge steht.

Die nächste Aufgabe, die Sgt. Byrd zu bewältigen hat, besteht darin, eine Wand in der Tiki Lodge in die Luft zu jagen. Hinter der rechten Schulter von Shale, hinter der höchsten Steinsäule, befindet sich ein runder Riss in der Wand. Feuere eine Rakete in die Richtung des Risses, damit ein weiteres Ei zum Vorschein kommt. Falls dieses Ei das letzte war, dass du in der Sunrise Spring World noch benötigt hast, begibst du dich jetzt zu dem Holzschild in der Nähe des Heißluftballons in Sunrise Spring Home und nimmst die erste Sparx World-Mission in Angriff.

6. Seashell Shore

Sammele 400 Edelsteine und 6 Eier

- Befreie die Seelöwen: Dizzy
- Unter den Docks: Jason
- Säubere das Rohr: Duke
- Besiege das Hai-U-Boot: Jamie
- Zerstöre die Sandburg (Sheila): Mollie
- Springe zu der geheimen Höhle (Sheila): Jared

Deine erste Aufgabe in diesem Unterwasserlevel ist es, Sebastians Freunde aus der Zelle zu befreien, die sich am Anfang des Gebietes befindet. Die Dinge gestalten sich etwas schwieriger unter Wasser, da du hier deinen Flammenangriff nicht benutzen kannst. Die meisten der Gegner geben schon klein bei, wenn du geradewegs in sie hineinschwimmst. Schwimme durch die Umgebung und sammle die Edelsteine ein, bevor du durch die Holzplanken brichst. Bleibe von den

Tentakeln fern, nimm dir die Edelsteine und den Schmetterling und schwimme dann nach oben, wo du durch ein Loch an die Wasseroberfläche gelangst.

Springe von den Docks in das Wasser, wo du nicht nur Edelsteine, sondern auch ein Ei findest. Wieder an der Wasseroberfläche springst du aus dem Wasser direkt zurück auf die Docks und gleitest zur anderen Seite. Dort schaltest du die Rhinocs aus und bahnst dir deinen Weg durch den hölzernen Eingang. Bei den Muscheln machst du eine Ram Attack und beseitigst auch alle übrigen Gegner in der Nähe. Sobald du den Raum verlassen hast, drehst du dich nach rechts und steigst die Treppe nach oben. Bei Zoe angekommen, drehst du dich mit dem Gesicht zur Treppe, nimmst Anlauf und gleitest zu der Landezone in der Nähe des Raumes, den du gerade verlassen hast. Klettere nun auf den hölzernen Balkon, auf dem du sechs rote Edelsteine findest.

Kehre danach zu der Stelle zurück, an der du mit Zoe gesprochen hast, und gleite dann von Vorsprung zu Vorsprung. Dabei räumst du alle Gegner aus dem Weg und steckst die Edelsteine ein, an denen du vorbeikommst. Du erreichst ein Challenge-Portal, bei dem du die Hilfe von Sheila benötigst. Daher passierst du es erst einmal und begibst dich zum Wassereingang auf dem nächsten Vorsprung. Durchforste den Boden des Beckens und nimm alles an dich, was nicht niet- und nagelfest ist. Breche danach erneut durch Holzplanken, um einen Seelöwen zu entdecken, der sich in einer Notlage befindet. Gebe dem Octopus einen Kopfstoss, um den Seelöwen zu befreien, dabei lässt der Octopus auch den Schlüssel zu der Zelle fallen und du kannst deine Freunde befreien. Du erhältst als Belohnung – wie sollte es auch anders sein – ein Ei.

Nun begibst du dich zu der Rampe und schnappst dir die Edelsteine, bevor du dich umdrehst und bei der Muschel und in den äußeren Teilen des Gebietes nach weiteren Edelsteinen suchst. Anschließend bewegst du dich durch das Challenge-Portal links von der Muschel. Die nächste Herausforderung besteht darin, Spyro durch ein Hochgeschwindigkeits-Flüssigkeitsrohr zu manövrieren. In diesem Rohr befinden sich 11 Rhinocs und eine Anzahl von Minen. Du musst alle 11 Rhinocs rammen,

ohne dabei eine der Minen zu aktivieren, um zu dem Ei zu gelangen, aus dem der kleine Duke schlüpft.

Kehre nach der Arbeit zum Portal zurück und springe aus dem Wasser, um auf dem Vorsprung über der riesigen Muschel zu landen. Sammele die Edelsteine ein, die um das Wasserloch herum verteilt sind, und gehe durch das nächste Challenge-Portal, das sich rechts von der großen Palme befindet. Hier stehst du Bloto Auge in Auge gegenüber und ein U-Boot-Zweikampf steht dir bevor. Benutze den Analogstick zusammen mit der X-Taste, um dein Schiff zu steuern, die Missiles steuerst du mit Hilfe der Kreis-Taste. Vermeide es, einen Schuss abzugeben, wenn Bloto mit dem Gesicht zu dir gewandt ist, denn in diesem Moment besteht die große Gefahr, selber getroffen zu werden.

Feuere lieber dreimal hintereinander, sobald dein Gegner seine Geschwindigkeit verlangsamt, und halte stets ein Auge auf deinen Munitionsvorrat. Schnappe dir so viele Kisten wie möglich, damit du nicht in Bedrängnis gerätst. Nach deinem Sieg erhältst du von Little Smelt ein Ei, aus dem Jamie schlüpft.

Benutze das Portal noch nicht, um zurückzukehren, sondern sammle erst alle Edelsteine in den Wassertanks ein. Danach kehrst du durch die Tunnel zurück zu dem Hauptbereich der Mission und gleitest über das Schild, auf dem du Sheilas Namen erkennen kannst. Gehe durch das Portal, um in die Rolle von Sheila zu schlüpfen. Du musst den Seelöwen dabei helfen, die Festung der Rhinocs zu zerstören, indem du die Schussanlagen außer Gefecht setzt. Dazu musst du jeden Block über einer Schussanlage mit einem gezielten Tritt entfernen und danach die gesamte Schussanlage mit einem Sheila Stomp zerstören. Dir bleiben 90 Sekunden Zeit, um alle Schussanlagen zu zerstören, bevor die Bombe der Seelöwen detoniert.

Bahne dir deinen Weg um die Sandburg herum und über die Sandberge, um eine Begegnung mit den Rhinocs zu vermeiden, die aus der Burg fliehen. Wenn du gesund und munter bleibst, gelangst du in den Besitz eines weiteren Eis und befreist das Drachenbaby Mollie. Dir wird durch den Hinweis, den du bekommst, schnell klar, dass auch das nächste Ei nicht weit sein kann. Mache dich einfach auf den Weg zu

dem Portal und Sheilas Behausung, um eine versteckte Höhle an der rechten Wand zu entdecken, während du dich dem Wasser näherst. Springe nach oben zu der Höhle, um das übrige Ei zu finden und auch die Edelsteine, die du benötigst, um den Level erfolgreich zu beenden.

7. Mushroom Speedway

Sammele 400 Edelsteine und 3 Eier

- Time Attack: Sabina
- Rennen mit den Schmetterlingen: John
- Hunters Dogfight: Tater

In Mushroom Speedway wirst du mit einigen Aktivitäten in der Luft konfrontiert, die von einem Rennen mit Schmetterlingen bis zum Abschießen fliegender Schafe reichen. Sparx ist dein Führer in diesem kleinen Bereich. Zu Beginn hast du die Wahl zwischen der Time Attack oder dem Schmetterlingsrennen.

Bei der Time Attack musst du fliegend die Strecke bewältigen und dabei je 8 Ringe, Löwenzahne, Spinnen und Schmetterlinge treffen. Du hast genau 75 Sekunden, um die Aufgabe zu bewältigen. Jeder der Gegenstände steht für eine bestimmte Anzahl an Edelsteinen, daher solltest du dir unbedingt Mühe geben, alles zu schaffen. Solltest du die Aufgabe bewältigen, besitzt du alle 400 benötigten Edelsteine. Fliege zuerst durch alle 8 Ringe und drehe dich dann nach links, um in die Spinnenhöhle zu gelangen. Röste jede Spinne, der du begegnest, und nimm dir dann die Löwenzahne vor. Ziele auf die Blüte, denn die ist besser zu treffen, als der Stängel.

Danach nimmst du alle 8 Schmetterlinge aufs Korn, die sich bei dem großen Pilz befinden. Folge ihnen entgegen dem Uhrzeigersinn um den Pilz herum, denn so hast du die besten Chancen, sie alle zu erwischen. Schaffst du alles in der angegebenen Zeit, erhältst du obendrein noch ein Ei, aus dem Sabina schlüpft. Als Nächstes liegt das Schmetterlingsrennen an. Sparx informiert dich darüber, dass du durch alle grünen Checkpoint-Ringe fliegen musst, damit du nicht von der Strecke abkommst. Die roten Punkte sollen dir helfen, dich

zurechtzufinden und zeigen dir den Weg von Checkpoint zu Checkpoint. Du brauchst ihnen natürlich nicht zu folgen, wenn du nicht möchtest.

Außerdem befinden sich einige blaue Sterne auf der Strecke, die als Beschleuniger fungieren. Fliege durch diese Sterne, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen und die Checkpoints schneller zu erreichen. Nach einem erfolgreichen Rennen übergibt man dir ein weiteres Ei, John.

Die dritte Aufgabe, Hunters Dogfight, kannst du nur in Angriff nehmen, wenn du Hunter gefunden hast. Dazu durchläufst du noch einmal die Time Attack, aber diesmal hältst du dich genau an die Anweisungen von Sparx. Nach dem letzten Löwenzahn, bevor du der Spinnen Höhle einen Besuch abstatte, landest du auf der Insel auf der rechten Seite. In einer Nische auf der anderen Seite des Pilzes befindet sich Hunter. Er warnt dich vor den fliegenden Schafen und erklärt dir, wie sie zu beseitigen sind. Er meldet sich freiwillig und springt in sein Flugzeug, um sie auszuschalten. Benutze die Kreis-Taste, um deine Kanonen abzufeuern, und die X-Taste, um deinen Turbo einzuschalten. Wenn du es schaffst, alle 7 Ufos vom Himmel zu holen, bekommst du das letzte Ei.

Zu diesem Zeitpunkt kannst du in dieser Welt nichts mehr ausrichten, die fehlenden Eier kannst du nur mit Hilfe von Sgt Byrd bekommen und alles andere ist ausgereizt. So bleibt dir nichts anderes übrig, als eine neue Welt anzusteuern. Dazu kehrst du zu dem kuppelartigen Raum in der Nähe des Sees zurück und näherst dich dem Heißluftballon in der Mitte. Klettere in diesen Ballon und lasse dich nach Midday Gardens bringen.

Leider wird dein schöner Trip empfindlich gestört und dein erster Boss-Kampf steht dir bevor. Bianca hat einen einfachen Rhinoc in das Monster Buzz verwandelt. Buzz liebt das Feuer und versucht alles in seiner Macht Stehende, um dich zu stoppen. Glücklicherweise steht dir Sheila zur Seite, um dich im Kampf zu unterstützen.

8. Buzz

- Besiege Buzz: Grayson

Du befindest dich auf einer Plattform, die von Lava umgeben ist. Deine einzige Chance, Buzz zu schwächen und dann zu besiegen, ist, ihn von der Plattform in die Lava zu stoßen. Zu Beginn des Kampfes geht es eigentlich nur um einen Austausch von Ram Attacks, mit denen man versucht, den Gegner in die Lava zu stoßen. Bleibe im Charge-Modus (Viereckstaste) und trotze so seinen Angriffen. Jedesmal wenn du es geschafft hast, Buzz in die heiße Lava zu stoßen, führt Sheila einen ihrer Sheila Stomps durch, die zusätzlichen Schaden anrichten.

Sobald Buzz aus der Lava heraussteigt, heißt es, allergrößte Vorsicht walten zu lassen, denn er rollt sich dann durch die Gegend wie eine wild gewordene Kreissäge und mäht alles nieder. Versuche, ihm auszuweichen, denn bei einem Zusammenstoß leidet deine Gesundheit ziemlich darunter. Nach einiger Zeit beginnt Buzz damit, eine neue Angriffsart durchzuführen: Er greift mit einer Feuerwand an, die ihn vor deinen Angriffen schützt. Warte immer, bis die Flammen nach ca. 4 Sekunden verlöschen, bevor du ihn erneut in die Lava zu stoßen versuchst.

Nachdem du ihn zum vierten Male getroffen hast, fügt er seinem Angriff noch eine persönliche Note bei: Er benutzt einen Flammenwerfer. Die Flammen der Feuerwand versiegen und er beginnt damit, einige Flammen über den Boden züngeln zu lassen. Doch auch dieser Angriff ist recht übersichtlich, man weiß eigentlich immer, welcher Schritt deines Gegners der nächste sein wird. Nach deinem Sieg erhältst du ein Drachenei, aus dem Grayson schlüpft.

Midday Garden World

Midday Garden Home

Sammele 400 Edelsteine und 5 Eier

- Das Unterwasserei: Dave
- Die geheime Eishöhle: Mingus
- Fange den Dieb: Trixie
- Benutze die Superflamme bei den Blumentöpfen: Matt
- Klettere auf den Vorsprung: Modesty

Wenn du aus dem Heißluftballon gestiegen bist, zerstörst du die Flaschen und hebst alle Edelsteine auf. Erst dann verlässt du den Raum und trifft draußen auf Bianca, die dir von deinem nicht sonderlich schönen Schicksal erzählt. Glaube ihr kein Wort und schnappe dir die Edelsteine aus den Vasen, bevor du das ganze Gebiet durchsuchst. Es ist noch zu früh die blaue Höhle zu betreten, daher springst du erst einmal in den See und holst dir außer etlichen Edelsteinen auch das erste Ei.

Danach steigst du wieder aus dem Wasser und läufst zu der leuchtenden blauen Höhle, die sich rechts vom See befindet. Skate durch den zentralen Raum, um alle Edelsteine mitzunehmen, und begeben dich anschließend in die Höhle links von dem Icy Peak-Portal. Du stößt auf ein Drachenei, aus dem Mingus schlüpft. Nun kannst du die Höhle ruhigen Gewissens wieder verlassen.

An der Stelle, an der sich eine Hasenfamilie die Zeit vertreibt, findest du mehrere Edelsteine. Dann steigst du die Stufen zu Hunter hinauf, der dir mitteilt, dass du einen Stein auf das Ziel spucken musst, um Zugang zu dem Portal des verzauberten Turms zu bekommen. Rede danach noch einmal mit ihm, um zu lernen, wie man mit Hilfe der Dreieck-Taste zielt. Hebe den Stein auf, drücke die Dreieck-Taste, um zu zielen, und drücke dann die Kreis-Taste, um den Stein abzufeuern.

Wenn du alle Edelsteine in diesem Bereich eingesammelt hast, folgst du dem Lachen des Diebes nach rechts zum oberen Level. Verfolge den Dieb durch den Gang und bleibe ihm auf den Fersen, bis du ihn stellen kannst. Nimm ihm das Ei ab und erkunde die Gegend, bevor du dich

auf den Weg machst, das nächste Ei zu suchen. Laufe die Stufen auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke, bei der Hunter steht, nach oben und versuche, keinen Edelstein liegen zu lassen. Du entdeckst Zoe, die direkt neben einem Superflame Power-Up steht.

Wenn du alle Edelsteine beisammen hast, benutzt du den Superflame, um alle Blumentöpfe zu zerstören, dabei gehst du am besten entgegen dem Uhrzeigersinn vor. Der vierte Blumentopf enthüllt ein Drachenei, aus dem das Drachenbaby Matt schlüpft. Das letzte Ei befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite des Portals zum Country Speedway in der Nähe der großen Leiter, die eine Wand hinaufführt. Klettere hinauf und nimm das Ei an dich. Kehre dann zum Tempel zurück und gebe Mr. Moneybag die 700 Edelsteine, ohne die er Sgt. Byrd nicht freilässt.

2. Sgt. Byrds Lager

Sammele 500 Edelsteine und 3 Eier

- Säubere das Gebäude: Ryan Lee
- Säubere die Höhlen: Sigfried
- Rette die 5 Kolibris: Roy

Cpl. Gabrielle hilft dir dabei, die gefangenen Kolibris zu befreien. In der Abwesenheit von Sgt. Byrd haben unzählige Rhinocs im Lager die Kontrolle an sich gerissen. Deine Aufgabe besteht zunächst darin, das Gebäude zu säubern, alle Rhinocs auszuschalten, deine Freunde zu befreien und obendrein auch noch eine Menge Edelsteine zu sammeln.

Benutze die Raketen an den Schultern des Sgt., um die Töpfe zu zerstören und die Rhinocs zu erledigen. Schieße auf den Vogelkäfig, um die Kolibris zu befreien, und drücke dann auf die X-Taste, um zu dem Vorsprung oben an der Wand zu fliegen. Von dort aus folgst du den Anweisungen von Cpl. Gabrielle und bahnst dir deinen Weg durch die folgenden Räume. Am Anfang der Höhlen triffst du dann auch auf Cpl. Gabrielle. Sie gibt dir schon einmal ein Ei, sozusagen als Vorschuss für die nächste Aufgabe.

Die Türen vor dir halten allen Angriffen mit deinen Raketen stand, hebe daher lieber schwere Gewicht auf und lasse sie auf die Schalter

fallen. Wechsele dann in den First-Person-Modus, am besten bevor du die Gewichte anhebst, und erledige alle Rhinocs samt Ballons. Die Gewichte hebst du an, indem du auf ihnen landest, und setzt sie dann mit Hilfe der Viereck-Taste auf jedem der blauen Schalter an der Tür ab. Nachdem die Tür sich geöffnet hat, durchsuchst du den Raum noch einmal gründlicher nach Edelsteinen und befreist den nächsten Kolibri.

Im nächsten Raum stößt du den einzigen Gegner, der dir in diesem Level gefährlich werden könnte. Bleibe auf Distanz und schalte sie auch aus der Ferne aus, bevor du durch den Ausgang hinausläufst und eine große freie Fläche betrittst. Neben Cpl. Gabrielle auf dem Vorsprung liegt eine Bombe. Mit jeder Bombe die du aufhebst, erhältst du vier zusätzliche, die du dazu verwenden kannst, Töpfe zu zerbrechen oder Rhinocs auszuschalten. Lande auf einer Bombe, um sie aufzuheben und mit in die Luft zu nehmen. Wenn du eine maximale Flughöhe erreicht hast, drückst du die Dreieck-Taste, um dein Ziel anzuvisieren und die Bombe mit der Viereck-Taste abzuwerfen.

Säubere den Raum, befreie den Kolibri und sammele alle Edelsteine ein. Ein weiterer Kolibri gesellt sich zu dir und überreichst dir als Dank ein Ei, aus dem Ryan Lee schlüpft. Nun begibst du dich zu der Lavafläche, die gegenüber der Stelle liegt, an der du diesen Bereich betreten hast. Am Ende des rechten Tunnels findest du den vierten Kolibri, den du mit einem gezielten Schuss befreist, bevor du dich auf den Vorsprung über dem Ausgangsportal zu bewegst. Sammele die Edelsteine und den Schmetterling ein, dann nimmst du dir eine Bombe und kehrst durch die Höhlen zu den letzten Räumen des Gebäudes zurück. Du kommst zu einem verschlossenen Topf auf dem Boden eines der Räume, den du nun mit Hilfe deiner Bombe öffnest.

Ein versteckter Durchgang kommt zum Vorschein, der dich zum fünften und letzten Kolibri führt. Das letzte Ei gehört dir und du kannst endlich Molten Crater in der Sunrise Spring World beenden.

3. Icy Peak

Sammele 500 Edelsteine und 6 Eier

- Finde Doug, den Eisbären: Chet

- Oben auf einem Vorsprung: Maynard
- Beschütze Nancy, die Skaterin: Cerny
- Speedy Thieves I: Betty
- Speedy Thieves II: Scout
- Gleite zu der Insel im Himmel: Reez

Sobald du Icy Peak betreten hast, konfrontiert dich ein freundlicher Eisbär mit seinen Problemen. Rhinocs haben alle Wege zu seinem Heim mit Eiskristallen blockiert und er muss sie nun entfernen, damit sein Kumpel Doug wieder mit ihm angeln gehen kann. Springe zunächst auf die Kanone und benutze die Kreis-Taste zusammen mit dem Analogstick, um die beiden Eisblöcke in der unmittelbaren Umgebung aus dem Weg zu räumen. Danach verlässt du die Kanone wieder und benutzt den Wirbelwind auf der rechten Seite, um die Töpfe auf der schwebenden Steinsäule zu erreichen. Anschließend gleitest du zurück in das zentrale Gebiet und begibst dich auf das Eis.

Nachdem du die alle Edelsteine geschnappt hast, steigst du die Treppe links hoch und benutzt die Flammenwerfer-Fähigkeit von Spyro, um die TNT-Kisten in die Luft zu jagen. Gleite dann über den Spalt und bahne dir einen Weg durch die folgenden Räume, bis du zu einer weiteren Kanone kommst. Zerschieße damit den Eisblock auf der Säule gegenüber und den Eisbrocken in der Nähe des Tunnels. Dann zielst du noch auf die farblose Stelle an der Wand auf der gegenüberliegenden Seite der Säule. Die Wand explodiert und gibt den Blick auf einen verschlossenen Topf und einen Rhinoc frei. Ziele auf beide und gleite anschließend hinüber zu der Höhle, um deinen Schatz einzusacken.

Betrete den Tunnel unterhalb des unerreichbaren Eies und befördere die TNT-Kiste zu der Eiswand, um diese zu zerstören. Nachdem du den Inhalt des Topfes an dich genommen hast, läufst du weiter bis zu der Stelle, an der Zoe auf dich wartet, um deinen Spielstand zu speichern. Drehe dich nun nach rechts und gleite zu den schmalen Stufen, bei denen du einen roten Edelstein erblickst. Folge dann dem kleinen Vorsprung an dem Rhinoc vorbei und finde dein erstes Drachenei in diesem Bereich, Maynard.

Kehre zu der Stelle zurück, an der du Zoe getroffen hast, und flambiere alles, was die auf dem eisigen Weg in die Quere kommt. Steige die Treppe nach links hinauf und räume die Vase auf der linken Seite aus dem Weg, um zu einer weiteren Kanone zu gelangen. Ziele damit auf den Eisblock, der sich auf der Säule in der Luft befindet, damit ein Wirbelwind zum Vorschein kommt. Danach zerschießst du noch die beiden Eisbrocken in der Nähe der Eisklippen und gleitest langsam zu dem Wirbelwind, so dass du das Power-Pack auf der nahe gelegenen Insel erreichst. Zurück bei der Kanone, benutzt du diese, um die unzähligen TNT-Kisten auf dem Vorsprung zu zerstören, und gleitest anschließend zu den grünen Edelsteinen.

Begebe dich zur gelben Höhle und nähere dich Doug, dem Eisbären, der sich auf dem Vorsprung auf der anderen Seite des Raumes befindet. Du bekommst nun das nächste Ei, aus dem der kleine Chet schlüpft. Benutze die Gondel noch nicht, sondern steige zuerst die Stufen auf der anderen Seite der Kanone hinunter und betrete das Challenge-Portal. Es wird Zeit, wieder einmal einem Dieb nachzustellen. Mit Hilfe der X-Taste gelangen auch die weitesten Sprünge und du musst nicht mehr über die Spalten und Abgründe gleiten. Fange beide Diebe und du erhältst jeweils ein Ei dafür.

Wieder zurück bei der Kanone, zerstörst du damit die Eisblöcke auf dem Wirbelwind auf der anderen Seite des Abgrundes und gleitest dann rüber zu dem Wirbelwind, der dich zu einem Vorsprung bringt. Gleite weiter, bis du den Wirbelwind erreichst, den du im Vorfeld entdeckt hast, denn nur so bekommst du ein weiteres Ei. Mit dieser fetten Ausbeute kehrst du zu der Stelle zurück, an der du den gelben Raum betreten hast, und gleitest von dort aus zu dem Raum, in dem Moneybags bereits auf dich wartet. Gebe ihm die gewünschten 500 Edelsteine und bewege dich dann in den Eislaufing.

Auf der anderen Seite triffst du auf Nancy, die dich als ihren Partner auserkoren hat. Du musst nun nur in ihrer unmittelbaren Nähe bleiben und alle Hockeyspieler rösten, die versuchen, sich zu nähern. Benutze den Analogstick, um nicht von ihrer Seite zu weichen. Wenn du alle angreifenden Hockeyspieler erfolgreich vertrieben hast, bekommst du ein weiteres Drachenei, aus dem Cerny schlüpft.

4. Enchanted Towers

Sammele 500 Edelsteine und 6 Eier

- Zerstöre die Statue der Zauberin: Peanut
- Gleite zu der kleinen Insel: Gladys
- Trick Skater I: Caroline
- Trick Skater II: Alex
- Rette den verlorenen Wolf: Lys
- Sammele die Knochen (Spyro und Sgt. Byrd): Ralph

In diesem Gebiet informiert dich Pablo erst einmal über den Stand der Dinge. Deine Aufgabe besteht darin, die Statue der Zauberin zu zerstören. Dazu flambierst du zunächst den Rhinoc mit der Keule und erledigst auch den größeren blauen Rhinoc auf der anderen Seite des roten Flusses. Nachdem du dir alle Edelsteine geholt hast, läufst du die Rampe nach links hoch und schaltest dort die beiden Rhinocs aus. Dann nimmst du Anlauf und gleitest über den Abgrund, bei dem Zoe sich aufhält. Erledige den Rhinoc im nächsten Turm schnellstmöglich, bewege dich durch den Raum und gleite zu der kleinen Insel in einiger Entfernung. Dort findet du das erste Drachenei in diesem Bereich.

Zurück bei dem Turm erledigst du alle Rhinocs und nimmst alle Edelsteine und Schafe an dich. Achte darauf, nicht mit der roten Flüssigkeit in Berührung zu kommen, denn du kannst ihr nicht entfliehen und wirst unweigerlich ertrinken. Benutze den grünen Stein, um den fliegenden Rhinoc vom Himmel zu holen, und gleite erst dann weiter zum nächsten Turm. Lasse dich von dem Wirbelwind zum folgenden Vorsprung bringen und gleite über den Spalt zu der Bronzestatue der Zauberin.

Bevor du nun mit Jasper redest oder die Raketen abschießt, solltest du alle Rhinocs beseitigen. Hilfe dann Jasper dabei, die drei Raketen zu zünden, welche die Statue umgeben. Du musst dich jeder nähern und sie mit Hilfe deiner Flammen zünden, bevor du ein Drachenei erhältst und bei der Zerstörung der Statue zuschauen kannst. Schnappe dir noch schnell die Edelsteine rechts vom Ausgangsportal und kehre anschließend zu Zoe zurück. Danach machst du dich auf den Weg zu den Stufen, die zu der

dritten Rakete geführt haben, und lässt dich in den ausgehöhlten Fuß der Statue gleiten. Die Zeit zum Skaten ist nun gekommen.

Hunter erklärt dir die Grundlagen des Skatens und macht dich mit Drehungen, Sprüngen und Rollen vertraut. Deine erste Aufgabe besteht darin, über 500 Punkte in nur einem einzigen Sprung von der Sprungschanze zu erzielen. Bist du dabei erfolgreich, erhältst du ein weiteres Ei, Caroline. Die nächste Aufgabe ist nicht mehr ganz so einfach und du könntest mehrere Versuche benötigen, bis du dein Ziel erreichst. Hunter fordert dich zu einem Wettkampf heraus, bei dem jeder innerhalb von 2 Minuten so viele Punkte wie möglich einfahren muss. Wer zu dem Zeitpunkt, an dem die Uhr stoppt, die meisten Punkte hat, gewinnt. Gewinnst du, bekommst du das nächste Ei.

Wenn du obendrein noch den High Score von Hunter brichst, der bei 10.000 Punkten liegt, kannst du dir ein Extra-Leben ergattern. Hast du dann vom Skaten die Nase voll, kehrst du durch das Challenge-Portal zurück und benutzt den Wirbelwind, um aus dem Fuß der Statue zu gelangen. Laufe an dem Ausgangsportal vorbei und lasse dich von dem Wirbelwind an der Kante zu dem Vorsprung über dir bringen. Schnappe dir die Edelsteine und gleite dann zu der Insel auf der anderen Seite. Röste schnell den Rhinoc und nimm dir den goldenen Knochen. Du benötigst 8 dieser Knochen, um ein weiteres Ei zu bekommen.

Stelle dich auf die Wand und gleite zu der grasigen Insel, von der aus du auf den Vorsprung springst, der das obere Ende des Turmes umgibt. Gehe vorsichtig um den Turm herum und schnappe dir den zweiten Knochen. Dann ziehst du dich auf die grasige Fläche zurück und lässt dich nach rechts unten gleiten. Überquere den roten Fluss und du gelangst zu einem Wirbelwind, der sich an der Stelle befindet, an der du diesen Bereich betreten hast. Gleite weiter zu dem zweiten Wirbelwind, um zu dem obersten Vorsprung über dem Ausgangsportal zu kommen.

Gleite anschließend zu der Insel in einiger Entfernung, auf der du Türme und Bögen erkennen kannst. Begebe dich durch das Challenge-Portal links von der Lava, nachdem du alle angreifenden Rhinocs erledigt hast. Mowat hat ein Problem, welches nur du lösen kannst. Dazu springst du in das Loch und rettetest sein Haustier, den Wolf Farley.

Dieser Wolf liebt es, mit dem Bällchen zu spielen, und du musst das ausnutzen, um ihm auf den blauen Schalter zu locken. Sobald die Plattform sich erhebt, springst du darauf und betätigst den roten Knopf, um das Tor zu öffnen. Nun musst du den Ball auf die sechseckige Plattform werfen und dann die Rampe rechts nach oben rennen, um dich auf den Schalter zu stellen.

Farley wird nach oben zum Tunnel gebracht und du folgst ihm in den nächsten Bereich. Dort stellst du dich auf den Schalter, der von Gras umgeben ist und beförderst den Ball auf den Schalter, der sich auf der abgesenkten Plattform befindet. Nimm dir den Ball zurück und lasse Farley auf der Plattform zurück, bevor du dich auf die Plattform in der Nähe des roten Knopfes stellst. Werfe den Ball in Richtung des Schalters bei Farley, damit er sich darauf stellt und dich gleichzeitig zu dem roten Knopf bringt. Betätige den Knopf, um Farley durch den Tunnel in den folgenden Abschnitt zu befördern. Dort zerstörst du die Wand mit dem Riss und betätigst danach den roten Knopf. Sobald Mowat sein Haustier wieder in die Arme geschlossen hat, erhältst du ein Drachenei als Belohnung.

Verlasse den Bereich wieder durch das Challenge-Portal und lasse dich von dem Wirbelwind über den Spalt bringen. Gleite dann von dem Vorsprung zu dem Turm auf der linken Seite und folge dem Vorsprung entgegen dem Uhrzeigersinn, um den Turm zu betreten. Nachdem du den goldenen Knochen dort an dich genommen hast, verlässt du den Turm und gleitest hinüber zu der Grasfläche auf der linken Seite. Folge dem Weg und du triffst auf Ooga, den einsamen Höhlenmenschen.

Da einige der Knochen sich in unerreichbaren Türmen befinden, ist die Beschaffung dieser eindeutig eine Aufgabe für Sgt. Byrd. Nachdem du dir links von Ooga den letzten Knochen geschnappt hast, den Spyro selber erreichen kann, springst du nun nach unten zu dem Portal, bei dem sich das Sgt. Byrd-Zeichen befindet, und erteilst ihm den Auftrag. Wenn du alle Türme durchforstet und alle Knochen eingesammelt hast, gibt dir Ooga das letzte Drachenei, aus dem Ralph schlüpft. Versichere dich noch einmal, alle Edelsteine eingesammelt zu haben, und schlüpfte dann wieder in die Rolle von Spyro, um diesen Abschnitt zu verlassen.

5. Spooky Swamp

Sammele 500 Edelsteine und 6 Eier

- Finde das Glühwürmchen Shiny: Thelonious
- Springe zu der Insel: Michael
- Eskortiere die Zwillinge I (Sheila): Peggy
- Eskortiere die Zwillinge II (Sheila): Michele
- Besiege den schlafenden Kopf: Herbi
- Über den Baumspitzen: Frank

Folge dem Steinweg zu Homer, dem Glühwürmchen. Nach dem Gespräch läufst du die Rampe nach oben zu der Hütte und zündest dort die Kerze in der Mitte an. Danach überquerst du die Holzbrücke und springst nach rechts unten, um dort die Edelsteine einzusammeln. Gleite zu der Hütte auf der rechten Seite und klettere hinauf. Nachdem du die zweite Kerze angezündet hast, begibst du dich nach oben zum nächsten Plateau. Hier befindet sich der verschlossene Topf, zu dem du zurückkehren musst, wenn du den Schlüssel gefunden hast.

Gleite weiter zu der Insel auf der linken Seite, auf der du ein Ei findest. Mache dich auf den Rückweg und gleite über den Riss in der Brücke. Zünde die dritte Kerze an und lasse dich danach auf den Vorsprung unterhalb von Zoe fallen. Gleite über das Wasser und folge dann dem Weg zu Moneybags, der 500 Edelsteine dafür haben möchte, dass er dir bei der verschlossenen Tür hilft.

Hinter der Tür gleitest du weiter von Insel zu Insel, bis du auf Shiny, das Glühwürmchen triffst. Es gibt dir das zweite Drachenei. Klettere anschließend die Leiter nach oben, um die vierte Kerze anzuzünden, dadurch öffnet sich eine Tür zu einem Challenge-Portal irgendwo in diesem Gebiet. Bevor du dich nun wieder hinunterfallen lässt, nimmst du Anlauf, springst aus dem hinteren Fenster und gleitest zu der Insel in einiger Entfernung. Klettere dort die Leiter nach oben und gleite zu der Baumspitze vor dir. Auf der Baumspitze rechts von dir findest du den Schlüssel zu dem verschlossenen Topf und links, zwei Bäume weiter, entdeckst du ein Ei.

Wieder unten begibst du dich zu dem Topf und durch den Bogen

links vom Ausgangsportal. Genau vor dir bemerkst du Bubba und die Tür, die du geöffnet hast, indem du alle vier Kerzen angezündet hast. Begebe dich durch das Challenge-Portal und bereite dich auf einen Semi-Boss-Kampf vor. Der Zauberer ist erwacht, weil du die vier Kerzen angezündet hast, und darüber ist er weniger erfreut. Er wirft abwechselnd Kanonenkugeln und Rhinocs nach dir. Du musst dich der Kanonenkugel entgegenstellen und sie postwendend zurück schicken. Dazu musst du dich mit dem Zauberer auf genau einer Linie befinden, denn sonst verfehlt die Kugel ihr Ziel. Falls der Timer der Kugel nur noch eine 2 anzeigt, solltest du ihr lieber ausweichen, denn eine Explosion würdest du nicht überleben. Nach vier Treffern ist der Zauberer erledigt und du um ein Ei reicher.

Nach dem Kampf läufst du nach links um das Gebäude herum zu dem Portal und Sheilas Platz. Du benötigst ihre Hilfe, um zwei Glühwürmchen über einen Sumpf zu geleiten, so dass sie die Eierkäfige am anderen Ende bombardieren können. Wenn du es geschafft hast, beide Brüder sicher zu dem Eierkäfig zu führen, erhältst du jeweils ein Drachenei. Nun bleibt in diesem Abschnitt nichts mehr zu tun, als zu schauen, ob du nicht noch einige Edelsteine entdecken kannst.

6. Bamboo Terrace

Sammele 500 Edelsteine und 6 Eier

- Säubere den Weg des Pandas: Tom
- Gleite zu der kleinen Insel: Dwright
- Gleite zu der versteckten Höhle: Madison
- Bahne dir einen Weg zur Bergspitze (Bentley): Brubeck
- Schieße vom Boot aus: Rusty
- Fange den Dieb: Pee-Wee

Rede mit Ling Ling und räume anschließend alle Rhinocs in der Umgebung aus dem Weg. Danach triffst du dich mit Chi Chi und Li in der Nähe des riesigen Steinrades oben an der Treppe. Bewege dich durch die kleine Hütte an Zoe vorbei zu den terrassenartigen Flächen vor dir. Einige Pandas benötigen deine Hilfe, um sich gegen die Rhinocs

durchzusetzen. Wenn du obendrein alle Edelsteine eingesammelt hast, nimmst du Anlauf und springst zu der Insel auf der linken Seite, um Dwight zu befreien.

Zurück im Hauptbereich begibst du dich zu dem Vorsprung hinter dem Haus, das oben auf dem Hügel steht, und bemerkst links von dir eine Reihe von Vorsprüngen, die hinter den Hügel führen. Springe über den Spalt zu der versteckten Höhle und hole dir ein weiteres Ei. Dann springst du wieder nach unten und näherst dich der Brücke, die für dich aktiviert wurde. Überquere die Brücke und folge dem Weg, hinter der Kurve befinden sich einige Inseln, die du benutzen musst, um sicher das Wasser zu überqueren. Renne die Rampe nach oben und lasse dir von Sing Sing ein weiteres Ei geben und die Notfallbrücke aktivieren.

Mit dem Gesicht zum Ausgangsportal läufst du nach rechts über die Brücke. Bahne dir einen Weg zu der mysteriösen Flasche auf der linken Insel. Jedesmal wenn du diese Flasche röstest, zerbricht sie und erscheint wieder an einer anderen Stelle in dem Gebiet. Folge der Flasche, hole dir die Edelsteine, zu denen sie dich führt, und kehre anschließend zum Ausgangsportal zurück. Auf der gegenüberliegenden Seite folgst du den Rampe nach unten, um erneut einen Dieb zu fangen. Nach erfolgreicher Jagd erhältst du ein Ei, aus dem Pee-Wee schlüpft.

Zurück am Anfang des Gebietes bewegst du dich die erste Seite der Notfallbrücke nach oben. Folge dem grünen Pfad zu einem Challenge-Portal in einem roten Raum. Betrete das Portal, treffe dich mit Shui und helfe dabei, die Panda-Arbeiter zu retten. Dazu musst du alle 16 Rhinocs beseitigen, die den Pandas das Leben schwer machen. Der Schwierigkeitsgrad wird nach den ersten 10 Rhinocs, die du erledigst, noch einmal hochgeschraubt, doch dein Einsatz lohnt sich, denn du bekommst ein weiteres Ei ausgehändigt.

Das übrige Ei und alle anderen Edelsteine müssen warten, bis du Bentley in Evening Lake Home befreit hast, Erst dann kannst du zurück nach Middy Gardens kommen und in Bamboo Terrace das Yeti-Portal betreten.

Dahinter musst du zu einem Ei auf der Spitze des Berges gelangen und dabei alles aus dem Weg räumen, was dich an deinem Weiterkommen hindert. Zerstöre den Felsbrocken in der Nähe der

Gebäude und laufe durch den Korridor. Dann folgst du dem spiralförmigen Weg nach oben und zerstörst einfach alles in deinem Weg mit deiner unglaublichen Kraft. Am Ende des Weges musst du noch die beiden Pandakopf-Felsen aus dem Weg räumen und dann den Raum betreten. Gehe durch die andere Tür und gehe nach außen auf dem schmalen Vorsprung entlang, um einige nette Kleinigkeiten einzusammeln. Anschließend holst du dir auf der Bergspitze das letzte Ei, aus dem Brubeck schlüpft.

7. Country Speedway

Sammele 400 Edelsteine und 3 Eier

- Time Attack: Gavin
- Das Schweinerennen: Shemp
- Hunters Rettungsmission: Roberto

Falls du schon die erste Speedway-Welt in Sunrise Springs durchgespielt hast, weißt du eigentlich, was nun auf dich zukommt. Es gibt wieder drei Herausforderungen, denen du dich stellen musst. Gebe dein Bestes, denn auch hier erhältst du für jede Herausforderung ein Drachenei, natürlich nur, wenn du erfolgreich bist.

Danach ist es an der Zeit, dieser Welt den Rücken zu kehren und zur Evening Lake World aufzubrechen. Der Wirbelwind am Anfang der Welt nimmt dich mit und bringt dich zur nächsten Welt. Leider verläuft auch diese Reise nicht ohne Unterbrechung, denn du musst erst einen Boss-Gegner besiegen, bevor du die neue Welt unsicher machen kannst.

8. Spikes Arena

Sammele 1 Ei

- Besiege Spike: Monique

Benutze die Lavasteine, die Sgt. Byrd zu dir hinunterwirft, um deinen Gegner zu schwächen. Auch hier musst du auf gleicher Höhe stehen wie Spike, denn sonst gehen deine Geschosse ins Leere. Spike feuert während des Kampfes mit seinem Elektro-Gewehr auf dich, solange du

dich noch in einiger Entfernung von ihm aufhältst, näherst du dich, greift er dich direkt mit seinen mächtigen Klauen an. Bleibe immer in Bewegung und gehe wenn nötig hinter den Lavasteinen in Deckung.

Sobald du zwei Treffer gelandet hast, springt Spike auf und zerbricht den Boden der Arena. Nun musst du auch noch den Flammen und Gasen aus dem Weg gehen, die aus dem zerstörten Boden heraustreten. Doch zu diesem Zeitpunkt bist du auch in der Lage, rote Stachelbälle zu schlucken, die dir die Superflammen-Fähigkeit verleihen. Nun kannst du Spike auch mit deinen Flammen verletzen. Hast du ihn zweimal mit deinen Superflammen getroffen, erscheinen blaue Stachelbälle, mit deren Hilfe du Elektroschocks aussenden kannst. Nach zwei dieser Elektroschocks ist der Kampf vorbei und du erhältst als Siegespreis ein Drachenei.

Evening Lake World

1. Evening Lake Home

Sammele 400 Edelsteine und 5 Eier

- Gleite zum Turm: Hannah
- Ich bin unbesiegbar: Stuart
- Auf der Brücke: Ted
- Zerbrech die Turmwand: Stooby
- Die Glocke des Wals: Jonah

Wende dich nach links und laufe um den See herum. Dann kletterst du an der Seite des hohen Turmes in der Mitte hinauf und erreichst ein Sparx-Schild. Gleite nun zu dem unteren Turm zu deiner Linken, wo du das erste Ei findest, Hannah. Anschließend schwimmst du nach links über den See und steigst auf den Vorsprung, auf dem sich die Frösche tummeln. Laufe die Treppe nach oben, um dich mit Zoe zu treffen, denn sie wird dich mit einer neuen Fähigkeit vertraut machen, die der Unverwundbarkeit. Lade dich in dem Unverwundbarkeitsfeld auf und gleite danach durch die Feuerstöße zu dem Vorsprung. Von dort aus

gleitest du schnell weiter zu dem Vorsprung in einiger Entfernung, auf dem du das zweite Ei findest.

Gleite um die Steine herum zu der Insel auf der linken Seite, auf der du weitere Frösche, Edelsteine und Schmetterlinge entdeckst. Klettere dir Leiter an der Seite des Turmes nach oben und stelle dich auf die schmale Brücke, um ein einsames Drachenei an dich zu nehmen. Jetzt springst du nach unten zur Rakete und begibst dich zu dem See am Anfang des Gebietes. Schwimme nach oben in den Turm auf der anderen Seite des Frozen Altars-Portal, denn dort triffst du nicht nur auf Moneybags, sondern auch auf den gefangenen Yeti. Übergebe die 1000 Edelsteine und freue dich daran, dass der Yeti nun wieder frei ist.

Suche den See nach Edelsteinen ab und tauche dann zu dem versunkenen Schiff hinunter. Gegenüber der roten Höhle, die zum Fireworks Factory-Portal führt, bemerkst du einen Riss im unteren Teil des mittleren Turmes. Breche durch diesen Riss und entdecke einen geheimen Raum, in dem du unter anderen ein Drachenei findest, aus dem Stooby schlüpfte. Um das letzte Ei zu erhalten, musst du einfach nur in das geöffnete Maul des Wales tauchen und dir das Ei aus dem Bauch des Meeressäugers holen.

2. Bentley's Outpost

Sammele 600 Edelsteine und 3 Eier

- Die Gong Show: Brian
- Die Schneeballchance: Charlie
- Hilfe Bartholomew, nach Hause zu gelangen: Eric

Du findest schnell zwei wichtige Dinge über Bentley heraus, nämlich dass er erstens sehr langsam ist und zweitens enorm stark. Mache dich mit seinen Moves vertraut und rede anschließend mit Bartholomew. Dann machst du dich auf den Weg zu den Totempfählen und sammelst alle Edelsteine ein, die du finden kannst. Bartholomew wartet an der Klippe auf dich. Beginne deinen Schläger zu drehen, so dass er dir Schneebälle zuwerfen kann. Triffst du dabei den Gong auf der anderen Seite und lässt die Eiszapfen hinunterstürzen, entdeckst du das erste Ei.

Bei den Schneebälle werfenden Seelöwen benutzt du deinen Club Spin, um die Schneebälle zu den Seelöwen zurückzuschleudern. Hast du die Seelöwen aus dem Weg geräumt, wirft dir Bartholomew einen weiteren Schneeball zu, der den Gong in einiger Entfernung treffen soll. Dadurch löst sich eine Lawine, die den Spalt mit Schnee füllt und so eine Art Brücke bildet. Schnappe dir alle Edelsteine in der Umgebung, zu diesem Zeitpunkt müssten es ungefähr 315 sein, und überquere die natürliche Brücke. Benutze den Analogstick, um die große graue Kiste vom Höhleneingang zu entfernen. In dem nun begehbaren Tunnel findest du ein Drachenei, aus dem Charlie schlüpft.

Im nächsten Raum schiebst du die beiden Kisten in einer Reihe zum anderen Ende der Schienen. Vergewissere dich, alle Edelsteine in diesem Bereich mitgenommen zu haben, und folge dann Bartholomew über die Kisten. Du kommst zu einer Stelle, an der du einen großen Sprung machen musst, springe erst dann ab, wenn deine Füße den Rand erreicht haben. Der kleine Kerl auf der anderen Seite wirft dir im Anschluss an deinen Sprung das dritte Ei zu. Durchforste nun noch diesen Bereich und lasse dir keinen der Edelsteine entgehen.

Bevor du nun Frozen Altars betrittst, solltest du dich zuerst zurück zur Bamboo Terrace begeben und dort die Bentley-Aufgaben erledigen. Denn nur mit dem letzten Ei kannst du die zweite Sparx World betreten.

3. Frozen Altars

Sammele 600 Edelsteine und 6 Eier

- Lasse den Schneemann schmelzen: Jana
- Fange die Eiskatzen: Ba'ha
- Über den Dächern: Jasper
- Gleite vom Dach des Tempels: Cecil
- Boxe den Yeti (Bentley): Aly
- Boxe den Yeti erneut (Bentley): Ricco

Solange du in Frozen Altars bleibst, erhältst du eine neue Fähigkeit, eine Art Eisatem. Springe von dem Vorsprung hinunter und teste diese Fähigkeit gleich an den Rhinocs, die sich dir in den Weg stellen. Sobald

deine Gegner zu Eis erstarrt sind, kannst du ihnen mit deiner Ram Attack endgültig den Rest geben. Zurück am Startpunkt triffst du auf Alex, der dir einiges über das Laser-Verteidigungssystem des Raumes erzählt. Anschließend begibst du dich zu diesem Raum, um das System zu aktivieren.

Benutze das Lasersystem, um einen Eishaufen in der Nähe des Vorsprungs zu schmelzen. Eine kleine Stufe entsteht, über die du einen Pfad erreichst. Folge diesem Pfad nach links und springe vorsichtig zu dem schmalen Vorsprung. Gleite durch diesen Bereich und nimm alle Edelsteine an dich, bevor du mit Ernest redest. Benutze die Steuerungszentrale für das Verteidigungssystem, um den Schneemann in der Nähe der Höhle einzuschmelzen. Dann gleitest du über das Eis in die Höhle, frierst Eustace ein und springst von ihm aus auf den Altar, auf dem sich etliche Edelsteine befinden.

Laufe weiter zu dem hell erleuchteten Raum am Ende der Höhle und bringe einen weiteren Schneemann in einiger Entfernung zum Schmelzen. Danach begibst du dich zum Yeti-Portal, um in der Rolle von Bentley eine Box-Herausforderung anzunehmen. Besiege deinen ersten Herausforderer und du bekommst das erste Ei, aus dem ein kleiner Aly schlüpft. Der zweite Kampf ist etwas schwerer, denn er zieht sich über drei Runden, die jeweils 1 Minute dauern. Lasse dich nicht entmutigen, denn nach einem Sieg winkt das zweite Drachenei.

Verlasse diesen Bereich wieder und laufe über die Rampe nach oben. Sammele die Edelsteine bei den vier Elefanten ein und bewege dich anschließend die Rampe auf der rechten Seite nach oben. Umkreise die Grube auf dem Vorsprung und springe weiter zu dem schmalen Vorsprung, der dich an roten und lila Edelsteinen vorbei zu einem Gebäude führt. Gleite zu der Laserstation hinüber und laufe auf dem kleinen Vorsprung um das vorstehende rosafarbene Gebäude herum. Du stößt auf ein Ei, das einsam und alleine auf den Dächern liegt.

Nun gleitest du zurück zu der ersten Laserstation und kehrst dann zu dem Bereich zurück, in dem sich die Grube und die Elefanten befinden. Springe auf den Vorsprung auf der rechten Seite und betrete den Raum, in dem sich Moneybags und Eugene befinden. Rede mit Eugene, der dir

ein weiteres Ei überreicht. Außerdem öffnet er dir eine große Tür, durch welche du in einen zusätzlichen Bereich von Frozen Altars gelangst. Doch bevor du durch die Tür gehst, solltest du Moneybags lieber die 800 Edelsteine geben, damit du am Katzenhockey-Spiel teilnehmen kannst.

Katzenhockey macht Laune, friere die Katzen einfach ein und schiebe sie in das blaue Tor. Wer zuerst fünf Katzen im Tor versenkt hat, erhält ein Drachenei, aus dem Ba'ha schlüpft. Es braucht vielleicht einige Übung, aber mit der Zeit wirst du ein Meister im Katzenhockey werden. Nach dem Spiel marschierst du durch die Tür auf der linken Seite und rennst auf dem Vorsprung entlang, um zurück zu Zoe zu gleiten, die bei den Tempelstufen auf dich wartet. Springe hinunter und friere Ernest ein, um ihn als Sprungbrett zu benutzen, über das du die Stufen erreichst. Schnappe dir die Edelsteine und gleite zu dem Dach der Laserstation hinüber. Nimm Anlauf und springe zu der Insel im Himmel, auf der du das letzte Ei entdeckst.

Taue Ernest erneut auf und gleite dann zum Fuß der Treppe, in deren Umgebung sich noch etliche wichtige Edelsteine befinden.

4. Lost Fleet

Sammele 600 Edelsteine und 6 Eier

- Finde den Schatz von Crazy Ed: Craig
- Schwimme durch die Säure: Chad
- Versenke die U-Boote I: Ethel
- Versenke die U-Boote II: Dolores
- Skate gegen die Rhinocs: Oliver
- Skate gegen Hunter: Aideen

Rede mit Crazy Ed und benutze die Kanone, um den verschlossenen Topf zu öffnen. Feuere ihn anschließend auf das X am Schiff. Danach zielst du noch kurz auf die kleine Höhle an der lilafarbenen Wand, um einige versteckte Edelsteine zu entdecken. Dann folgst du Crazy Ed durch das Loch im Schiff und an Zoe vorbei. Im nächsten Bereich gleitest du über den Vorsprung, um den roten Tunnel zu betreten. Erledige die beiden Krabben im Tunnel und halte dich rechts, um zu

einer weiteren Kanone zu gelangen. Schieße ein Loch in das Schiff auf der anderen Seite der säureartigen Flüssigkeit und springe dann von den Kanone herunter, um zu dem Vorsprung auf der linken Seite zu gelangen. Von dort aus bewegst du dich auf das Deck des versunkenen Schiffes, springst vom Bug ab und gleitest durch das Loch, das du gemacht hast. Crazy Ed wartet bereits auf dich und gibt dir das erste Ei.

Bevor du den Wirbelwind nutzt, gehst du erst durch die Tür auf der rechten Seite, passierst die Unverwundbarkeitstürme und springst dann in die Säure. Schwimme schnell durch den Tunnel, halte dich an der Abzweigung links und steige am Ende des Tunnels aus der Säure, um rechts ein Drachenei zu finden. Benutze den Wirbelwind, um zurück in den vorherigen Bereich zu gelangen, und bewege dich in die Nähe des Ausgangsportals, um dich von dem Wirbelwind daneben zum nächsten Abschnitt bringen zu lassen.

Übernimm die Kontrolle der Kanone, um alle Geier zu erledigen, die dich umkreisen. Danach gleitest du zu der kleinen Höhle, zu der du im Vorfeld eine Kanone abgefeuert hast, und springst von dort zurück zum Boden. Am Anfang bemerkst du einen neuen Wirbelwind, der dich auf den oberen Vorsprung befördert, von dem aus du mit dem Ruderboot noch weiter nach oben gelangst. Bewege dich nun von Vorsprung zu Vorsprung, bis du das Challenge-Portal in einiger Entfernung erreichst. Dort bekommst du die Möglichkeit, Hunters spezielles Skateboard zu benutzen, um ein Rennen gegen Rhinocs zu fahren. Mache dich zuerst mit der Steuerung vertraut und verschaffe dir einen Überblick, über die Stellen, an denen sich Edelsteine befinden, bevor du das eigentliche Rennen startest.

Das erste Rennen gewinnst du alleine durch Geschwindigkeit und Feuerkraft. Nach deinem ersten Sieg bekommst du ein Drachenei. Doch dir bleibt keine Zeit zum Verschnaufen, Hunter fordert dich nun persönlich heraus. In diesem Rennen musst du ihn nicht nur schlagen, sondern auch alle 10 Krebse beseitigen, um am Ende glücklicher Besitzer eines weiteren Eies zu werden.

Nach dieser Anstrengung verlässt du dieses Portal und machst dich auf den Rückweg zum Piratenschiff, auf dem du die Unverwundbarkeit

erhalten hast. Schnappe dir dieses Power-Up erneut und laufe schnell durch das Schiff, um in den Säuresee zu springen, der das Schiff umgibt. In der Nähe der Vorderseite befindet sich ein U-förmiger Tunnel, in dem du einige nützliche Kleinigkeiten findest. Mit dieser Beute benutzt du den Wirbelwind, um zurück an Bord zu gelangen und marschierst auf die Gangway. Gleite von dort aus zu der Höhle, aus der die Säure herausfließt und betrete das Challenge-Portal. Nun heißt es, feindliche U-Boote auszuschalten. Wenn du es geschafft hast, sechs dieser U-Boote zu zerstören, gehört ein weiteres Ei dir, aus dem Ethel schlüpft.

Crazy Ed hat eine weitere Aufgabe für dich parat, diesmal sind die gegnerischen U-Boote schneller und sind obendrein mit Minen bewaffnet, die großen Schaden anrichten können. Zerstöre alle sieben dieser U-Boote, um das Drachenei zu bekommen, in dem Dolores auf dich wartet. Durchforste anschließend den gesamten Abschnitt noch einmal, um keinen der Edelsteine zu vergessen, die du benötigst.

5. Fireworks Factory

Sammele 600 Edelsteine und 6 Eier

- Zerstöre die Rakete: Grady
- Versteckt in einer Nische: Noodles
- Der böse Drachen: Evan
- Ninja-Hauptquartier: Sam
- Du bist verloren (Agent 9): Patty
- Du bist immer noch verloren (Agent 9): Donovan

Rede mit Greta und begeben dich in den Tunnel. Nimm alle Edelsteine an dich und springe vor der Brücke von Vorsprung zu Vorsprung, um ein Drachenei in einer Nische unter der Burg zu finden. Anschließend überquerst du die Brücke und sammelst alles ein, was dir in die Quere kommt. Jeder der beiden Türme verfügt über einen geheimen Eingang, hinter denen du etliche Töpfe und Edelsteine findest. Anschließend marschierst du durch die Bögen, erledigst die heranstürmenden Rhinocs und lässt dich an der Leiter in der Nähe des Vorsprungs herabhängen. Sobald der Raketen-Rhinoc dir den Rücken kehrt, ziehst

du dich hoch und röstest ihn. Spreche erneut mit Greta und benutze dann die Kanone, um ihr zu folgen.

Auf dem Vorsprung angelangt betrittst du den blauen Raum und benutzt innen die Rakete, um die Rhinocs auf der Brücke zu entsorgen. Überquere anschließend diese Brücke und zerstöre die beiden Ninja-Generatoren bei der Treppe. Von der rechten Kante aus gleitest du zu dem gelben Edelstein in dem Turm auf der anderen Seite des Spaltes und weiter zu dem Turm in der äußersten Ecke, bei dem sich auch das Challenge-Portal befindet. Es ist an der Zeit, Handel zu besuchen.

Der Schlüssel dazu, die Drachen zu besiegen, liegt darin, einen nach dem anderen zu bekämpfen. Drücke die X-Taste, um mit den Flügeln zu schlagen, und die Kreis-Taste, um den Flammenangriff durchzuführen. Nach deinem Sieg über die Drachen überreicht dir Handel das erste Drachenei, aus dem Evan schlüpft.

Gleite zurück zum Anfangsbereich, überquere die Brücke und lasse dich von dem Wirbelwind auf der linken Seite zu der Kanone zurückbringen. Feuere dich erneut selbst über den Spalt und laufe über die Brücke zu Greta. Bevor du mit ihr redest, solltest du dem Challenge-Portal auf der linken Seite der Haupttreppe einen Besuch abstatten. Dort kreist du entgegen dem Uhrzeigersinn durch das Gebäude und bemühst dich, nicht verletzt zu werden. Wenn du alle Gegner erledigt und deinen Weg durch das Gebäude erfolgreich beendet hast, bekommst du das nächste Drachenei.

Nun begibst du dich zu Greta und siehst nach dem Rechten. Beobachte ihre Kampftechnik, denn nach ihrem Sieg über die Ninja-Rhinocs gibt sie dir ein weiteres Ei, obwohl sie ja die ganze Arbeit getan hat. Laufe zurück durch den großen, blauen Raum und springe in das Loch, in dem ursprünglich die Rakete gesteckt hat. Dabei handelt es sich um eine Tür für Agent 9, den Affen. Momentan kannst du hier nichts ausrichten, daher lässt du dich von dem Wirbelwind zurück nach oben bringen und benutzt das Ausgangsportal, um wieder nach Evening Lake Home zu gelangen.

Wenn du Agent 9 einsatzbereit hast, benutzt du die Kanone in der Nähe des Startpunktes und beförderst dich zurück zu den Treppen der

Burg. Renne erneut durch den Hauptraum und springe in das Loch, um das Portal für Agent 9 zu betreten. Erledige alle Ninjas in der Burg sowie ihre Generatoren und vergesse dabei nicht, alle Edelsteine und anderen Sachen mitgehen zu lassen. Der Weg durch die Burg ist recht gradlinig und du musst dich hindurchkämpfen, um das erste Ei zu bekommen. Für den erfolgreichen Rückweg, natürlich ohne zu sterben, bekommst du dann ein weiteres Drachenei überreicht. Verhalte dich stets besonnen und gehe kein zu hohes Risiko ein, dann wirst du ohne Probleme dieses Minispiel in Ego-Shooter-Manier meistern.

Du hast mit der Bewältigung dieser Aufgabe das letzte Ei in der Evening Lake World an dich genommen. Nun muss Sparx die Initiative ergreifen und nach Evening Lake World zurückkehren. Dort kletterst du den Turm über dem See hinauf und triffst dich mit Zoe.

6. Charmed Rings

Sammele 600 Edelsteine und 6 Eier

- Rette die Feen-Prinzessin: Sakura
- Das Ei in der Höhle: Benjamin
- Gleite zu dem Turm: Moe
- Katzenhexen-Chaos (Sgt. Byrd): Abby
- Jack und die Wunderbohnen I: Shelly
- Jack und die Wunderbohnen II: Chuck

Die Feen in Charmed Rings brauchen deine Hilfe. Schnappe dir zunächst die Edelsteine auf der kleinen Insel in der Luft und gleite anschließend nach unten zu der großen Fläche. Klettere nun die Leiter ganz links nach oben, um das obere Ende der Wand zu erreichen. Flambiere die unzähligen Rhinocs an dieser Wand und beuge dich zu der Fee, der du folgst. Bahne dir einen Weg an den Rhinocs vorbei und gleite um den magischen Stein herum. Du triffst auf Moneybags, dem du 600 Edelsteine gibst, damit eine Treppe dich nach oben führt.

Dort wendest du dich nach links, beseitigst die drei Rhinocs und springst von Vorsprung zu Vorsprung weiter. Nachdem du an den Schiebewänden vorbei bist, stößt du auf Alicia. Springe von den drei

Schiebewänden zu dem Vorsprung in einiger Entfernung und sammle die Edelsteine in deiner Umgebung ein. Danach gleitest du über das Wasser zu dem weit geöffneten Höhleneingang in der Wand. Laufe durch das Challenge-Portal, denn Jack braucht deine Hilfe.

Schnappe dir das rosa Ei und befördere es in den Schmutzhügel auf der linken Seite. Dann platzierst du das gelbe Ei in einem weiteren Hügel und springst von der Blume auf den Sprungpilz, um so den Topf zu erreichen. Springe anschließend hinunter und röste die Pflanzen, so dass nur noch Samen übrig bleiben. Pflanze diese nun auf der gegenüberliegenden Seite ein und springe von der Blume zu dem Pilz, bevor du auf den Vorsprung gleitest. Pflanze den rosa Samen in die Nähe des blauen Turmes und den gelben in dem anderen Hügel ein. Dann springst du auf den Vorsprung bei dem verschlossenen Eingang und schluckst den gelben Samen. Springe wieder hinunter und spucke den Samen in Richtung der Wand, bevor du den rosa und den gelben Samen in gegenüberliegende Stellen einpflanzt.

Nimm dir die zusätzlichen gelben Samen und benutze sie, um zum nächsten Vorsprung zu hüpfen. Wenn du alle Edelsteine eingesammelt hast, benutzt du den gelben Samen, um Jack auf dem nächsten Vorsprung zu erreichen. Dieser übergibt dir ein Drachenei, aus dem bald darauf Shelly schlüpft. Nun musst du Jack nur noch dabei helfen, ganz nach oben zu gelangen. Dort erwartet dich nicht nur die goldene Gans, sondern auch ein weiteres Drachenei. Nachdem du die Umgebung erkundet hast, zerstörst du mit einem Kopfstoss die Holzbretter und stürzt so nach unten in den verschlossenen Raum der Burg.

Gleite durch den oberen Höhlenausgang zu dem Zauberer auf der kleinen Insel. Röste ihn, schnappe dir seine Edelsteine und gleite anschließend wieder zurück. Springe hinunter zum Hauptweg und gleite über das Wasser zu der Höhle auf der rechten Seite, denn dort versteckt sich ein weiteres der gesuchten Eier. Mit diesem Ei im Gepäck machst du dich auf den Rückweg, an den beweglichen Blöcken und auch den anderen Blöcken vorbei, um über den Spalt zu gleiten. Schalte den Zauberer aus, um die Zugbrücke der Burg zu aktivieren. Anschließend folgst du der Fee in das Innere und benutzt den

Wirbelwind in dem mittleren Turm, um ganz nach oben zu gelangen. Erledige den Zauberer von hinten und nähere dich Prinzessin Ami, die dir ein Drachenei überreicht.

Mache dich auf den Rückweg über die Zugbrücke und lasse dich erneut von dem Wirbelwind zur Turmspitze bringen. Von dort aus gleitest du zu dem Vorsprung auf der linken Seite, um einen Zauberer auszuschalten und einige Edelsteine einzusammeln, und weiter zu dem Portal von Sgt. Byrd. Dieser muss als Nächstes alle Katzenhexen im Tempel loswerden, sonst lässt Isabelle das gemeinsame Date platzen.

Ein Sieg über die Katzenhexen ist nicht so einfach, wie du vielleicht denkst. Du müsst drei Kämpfe überstehen, ohne deine Gesundheit in der Zwischenzeit auffrischen zu können. In den Kämpfen stehst du einmal 5, einmal 10 und beim letzten Mal 15 Hexen gegenüber. Verliere nicht den Mut, wenn du einige Male das Zeitliche segnen solltest, denn diese Kämpfe verlangen dir schon recht viel ab. Der Schlüssel zum Sieg liegt darin, im ersten Kampf gegen die 5 Hexen, kein einziges Mal getroffen zu werden, um bei bester Gesundheit in den zweiten Kampf zu gehen. Nach einem schwer erkämpften Sieg erhältst du eine Belohnung, wie sollte es auch anders sein, in Form eines Eies.

Erkunde anschließend nun noch ein wenig die Gegend, um dich zu vergewissern, dass du auch keine Edelsteine vergessen hast.

7. Honey Speedway

Sammele 400 Edelsteine und 3 Eier

- Time Attack: Chris
- Bienenrennen: Henri
- Hunters Flucht: Nori

Du müsstest eigentlich schon wissen, was dich erwartet, auch diese Herausforderungen gleichen denen, die du schon hinter dich gebracht hast. Wie immer beginnst du diesen Abschnitt mit dem Time Attack, gefolgt von dem Bienenrennen und der Aufgabe, bei der du Hunter erst finden und dann zusammen mit ihm dem fliegenden Schaf entkommen musst. Leider kannst du Hunter nicht gleich finden und musst zunächst

diese Aufgabe aufschieben, da er unauffindbar bleibt. Wie immer erhältst du bei erfolgreicher Bewältigung pro Aufgabe ein Drachenei.

8. Scorch's Pit

Sammele 1 Ei

- Besiege Scorch: James

Dieser Kampf hat es in sich, obwohl dir Bentley zur Seite steht. Die Bomben Angriffe von Scorch und seine Heraufbeschwörungen von anderen Bösewichtern halten dich ganz schön auf Trab. Scorch bewegt sich in der Luft und lässt einen wahren Bombenhagel auf dich nieder regnen. Weiche diesen Bomben auf jeden Fall aus, denn sie richten enormen Schaden an. Weiterhin ruft Scorch kleinere Gruppen herbei, bestehend aus Krebsen, TNT Wieseln oder Rhinocs, die dir zusätzlich das Leben schwer machen.

Bentley wirft rote und grüne Raketenblasen in die Kampfarena, damit du immer ausreichend bewaffnet bist. Die roten Raketen beinhalten 50 sehr schnelle Geschosse, die du innerhalb von Sekunden mit Hilfe der Kreis-Taste abfeuern kannst. Spare dir diese für Scorch auf, der immer wenn er abhebt oder landet nicht durch ein Schutzschild geschützt ist. Nutze diese Zeitspanne und feuere alles auf ihn, was du zur Verfügung hast. Die grünen Raketen, die immer nur einen Schuss beinhalten, kannst du erst dann abfeuern, wenn die rote Munition aufgebraucht ist. Halte dich tapfer und du wirst Scorch in die Knie zwingen. Nachdem du den Kampf gewonnen hast, erhältst du dein wohl verdientes Ei und erlebst eine kleine Zwischensequenz, nach der du endlich die letzte Herausforderung in Honey Speedway in Angriff nehmen kannst.

Midnight Mountain World

1. Midnight Mountain Home

Sammele 400 Edelsteine und 5 Eier

- Ein Geheimnis: Billy
- Gleite zu der Insel: Saki
- Stampfe auf den Boden: Buddy
- Fange den Dieb: Miken
- Oben am Wasserfall: Evie
- Ei zu verkaufen: Al

Schnappe dir die Edelsteine aus den Vasen und Töpfen in der Nähe der Rakete und röste die Geckos auf dem Gras. Dann läufst du zur Rakete und springst die Stufen auf der rechten Seite nach oben. Anschließend gleitest du zu dem Ei in einiger Entfernung hinüber und nimmst es an dich. Zurück bei der Rakete überquerst du die Bogenbrücke rechts und steckst die Edelsteine hinter dem Crystal Islands Portal ein.

Folge dem Dieb über die Brücke und fange ihn, um ein weiteres Ei zu erhalten. Während du dann mit dem Gesicht zum Crystal Islands Portal stehst, drehst du dich nach links und läufst den Hügel hinauf. Stelle dich in die zerbrochene blaue Nische in der Nähe des Dino Mines Portal und gebe dem Boden einen Kopfstoss. Du entdeckst einen Geheimraum, in dem sich außer einigen Edelsteinen auch noch ein Drachenei befindet, aus dem Buddy schlüpft.

Links von dem Eingang zu den Dino Mines befindet sich die Burg der Zauberin. Zu diesem Zeitpunkt müsstest du 111 Eier besitzen, dann erscheint Bianca und öffnet den Eingang für dich. Doch du solltest erst alles andere erledigen, bevor du dich der Zauberin stellst. Schnappe dir zunächst die Edelsteine vor dem Eingang und kehre ihm dann den Rücken. Auf einem kleinen Vorsprung oben bei dem rosa Wasserfall bemerkst du ein kleines Drachenei, aus dem Evie schlüpft.

Mache dich auf den Rückweg und erkunde das Gebiet gegenüber von Crystal Islands. Rechts von Desert Ruins befindet sich ein Riss in der Wand. Breche an dieser Stelle durch die Wand und gleite zu der

Insel, die etwas weiter entfernt ist. Du hast ein weiteres Ei gefunden und kannst dich nun von dem Wirbelwind zur Rakete bringen lassen. Überquere die Brücke nach links und rede mit Moneybags. Leider ist der Affe die 1300 Edelsteine wert und deshalb gibst du sie dem Erpresser.

Eigentlich brauchst du in diesem Abschnitt nur fünf Eier zu finden, um ihn erfolgreich beenden zu können. Dennoch weist der Atlas auf ein sechstes Ei hin, das zum Verkauf steht. Treffe dich mit Moneybags auf der Brücke zwischen Crystal Islands und Desert Ruins, um mehr über das Ei zu erfahren, das er für ein kleines Vermögen in Avalar verkauft. Nun reicht es dir und du beginnst, Moneybags wie einen Dieb zu jagen, dabei läufst du entgegen dem Uhrzeigersinn. Sobald du ihn gestellt und oft genug einfach überrannt hast, bist du wieder im Besitz der 8000 Edelsteine, die er dir abgeluchst hat. Außerdem hat Moneybags den Anstand und überreicht dir ein weiteres Drachenei, Al.

2. Agent 9's Lab

Sammele 700 Edelsteine und 3 Eier

- Zerstöre und bombardiere die Rhinocs: Rowan
- Ziele auf die Boote: Tony
- Bei den Vögeln: Beulah

Mache dich mit der Steuerung von Agent 9 vertraut und erkunde die kleine Höhle auf der rechten Seite. Dort entdeckst du unter anderem einen verschlossenen Topf, merke dir diesen Ort, denn du musst später noch einmal hierher. Laufe zu dem Professor und nimm eine Unterrichtsstunde im Schießen. Nachdem er dann die elektronische Tür deaktiviert hat, bekommst du es mit einigen Rhinocs zu tun. Ziele danach auf den roten Knopf an der Wand und treffe ihn zweimal, um ihn auszuschalten. Wiederhole diesen Vorgang bei dem zweiten roten Schalter und betrete anschließend den Kontrollraum, der sich rechts vom zweiten roten Knopf befindet.

Nachdem du auch hier aufgeräumt hast, folgst du dem Professor durch den Tunnel zum Maschinenraum. Hier musst du zuerst nur 6

Vögel erledigen, danach sind es schon 12, die es zu vernichten gilt. Bleibe dabei immer im Scharfschützen-Modus, um auch jeden der Vögel zu erwischen. Ist der letzte Vogel beseitigt, holst du dir die Edelsteine in diesem Raum und gehst nach draußen, wo der Professor dir einiges über Bomben beibringt und dir zudem ein Ei übergibt. Schaffst du es, alle Rhinocs in diesem Bereich zu erledigen, erhältst du vom Professor ein Drachenei als Belohnung.

Zurück bei der Maschine hebst du weitere Bomben auf und zerschießt die Ballons in der Luft. Anschließend wirfst du Bomben über den Elektrozaun zu dem roten Knopf an der Maschine, dabei musst du aber sehr vorsichtig sein. Danach nährst du dich dem Spalt in der Wand bei der Palme. Deine letzte Aufgabe in diesem Bereich ist es, auf die 6 Boote zu schießen. Dadurch bekommst du das letzte Ei, schnappst dir noch schnell eine Bombe und kehrst zurück zum Anfang, wo du dem verschlossenen Topf mit deiner Bombe zu Leibe rückst.

3. Crystal Islands

Sammele 700 Edelsteine und 6 Eier

- Erreiche den Crystal Tower: Lloyd
- Grabe ein Loch (Bentley): Hank
- Fange den fliegenden Dieb: Max
- Fliege zu dem versteckten Ei: Grace
- Gleite zu der Insel: Manie
- Benutze die Rutsche: Elloise

Steige vorsichtig die beiden Stufen nach links hinunter und gleite dann über den Spalt. Laufe die Treppe durch den goldenen Eingangsbereich nach oben, wo du zuerst die fliegenden Biber erledigst und dir dann alle Edelsteine holst, sowohl über als auch unter Wasser. Erst dann nährst du dich dem Great Zamboni, damit er eine Reihe von Kristallstufen entstehen lässt, über die du nach oben gelangst. Speichere bei Zoe deinen Spielstand und gleite weiter zu der Insel auf der rechten Seite. Dort entdeckst du ein Drachenei, das du sofort an dich nimmst.

Mach dich auf den Rückweg, an Zambonis Stufen vorbei und gleite

zu dem Vorsprung auf der anderen Seite der Spalte, um dort mit Frederico zu reden. Dieser erschafft einen Wirbelwind, der dich nach oben zum nächsten Vorsprung bringt. Rüste den Baum und den Stier, bevor du die Vasen und Töpfe genauer inspizierst. Zu diesem Zeitpunkt taucht auch Moneybags wieder auf, er bietet dir an, die Brücke zu verlängern, wenn du ihm dafür 1000 Edelsteine gibst. Natürlich gibst du ihm die Steine und überquerst daraufhin die Brücke, um zu Arturo zu gelangen.

Überquere das Wasser mit Hilfe der Kristallstufen und bahne dir deinen Weg zum Crystal Tower. Alleine dafür, dass du hier angekommen bist, erhältst du ein Drachenei. Links neben der goldenen Tür befindet sich ein Challenge-Portal. Gehe hindurch und sehe dich mit der wohl aufregendsten Herausforderung konfrontiert, der Rutsche. Eine steile, eisige Piste wartet auf dich, rutsche los und versuche dein Glück. Gelangst du in einem Stück lebend nach unten, bekommst du ein Ei, aus dem Elloise schlüpft.

Nachdem du die Rutschpartie überstanden hast, gehst du an dem Ausgangsportal vorbei und gleitest hinüber zu dem verschlossenen Topf. Benutze den Wirbelwind daneben, um zu einem anderen Bereich zu gelangen. Dort gehst du noch nicht durch das Yeti Portal, sondern benutzt zuerst das Superfly-Power-Up, um den fliegenden Dieb zu fangen. Auch für diesen eingefangenen Dieb, bekommst du ein Ei. Nun kannst du das Yeti-Portal benutzen und in die Rolle von Bentley schlüpfen.

Wenn du die Aufgaben, die dir gestellt werden, erfolgreich bewältigst und dabei auf deine Gesundheit achtest, ist dir das nächste Ei so gut wie sicher. Verlasse nach dieser Hetzjagd auf Zeit das Portal und springe durch das Superfly-Power-Up, um das letzte Ei auf der goldenen Tür gegenüber dem Startpunkt zu finden. Doch bevor du dir das Ei schnappst, nimmst du dir zuerst den Schlüssel, den du auf dem Vorsprung auf der rechten Seite entdeckst. Dann nimmst du dir das Ei und springst wieder zu Boden. Gleite über den Abgrund und lasse dich von einem neuen Wirbelwind direkt zu dem verschlossenen Topf bringen.

Anschließend kehrst du noch einmal zu dem Superfly-Power-Up zurück und lässt dir dann von Sparx den Weg zum Ausgangsportal zeigen.

4. Desert Ruins

Sammele 700 Edelsteine und 6 Eier

- Plündere das Grab: Marty
- Hai-Schießen: Sadie
- Krash Känguru I (Sheila): Lester
- Krash Känguru (Sheila): Pete
- Versenken oder versengen: Nelly
- Hilf mir: Andy

Tara, die Freundin von Gus, ist von ihrem Trip zu einem Grabmal nicht zurückgekehrt. Du erklärst dich dazu bereit, sie zu suchen, und hebst zunächst auf der ersten Düne die Edelsteine auf, bevor du zu der Plattform auf der linken Seite springst. Diese beginnt sich abzusenken, sobald du darauf gelandet bist, verlasse sie daher so schnell wie möglich, um nicht mit der Säure in Berührung zu kommen. Springe in die Luft und röste den großen Skorpion und gleich danach die beiden kleineren auf den Stufen zu deiner Rechten. Gleite an den Statuen vorbei, springe nach unten und bahne dir einen Weg über die beiden Brücken.

Dann hüpfst du über einige sinkende Podeste und marschierst in Richtung der roten Brücke. Sobald diese sich grau verfärbt, rennst du schnell hinüber und begibst dich in den schmalen Korridor, in dem du auf Moneybags triffst. Gebe ihm die 800 Edelsteine, damit er dir das Passwort verrät, mit dem du in das Grabmal hineingelangst. Innen näherst du dich dem Eisenboden, erledigst deine Gegner und verlässt anschließend das Grabmal durch den schmalen Korridor auf der rechten Seite. dabei stößt du auf Tara, die dir ein Drachenei aushändigt.

Zurück im Grab bewegst du dich zu den drei Leitern hinter der Kurve und kletterst hinauf. Springe in das Loch im Boden, um zu einem Challenge-Portal zu gelangen. Schwimme durch den Tunnel, um Hunter zu treffen. Er macht dich mit deiner nächsten Aufgabe vertraut, dem Ritt

auf einem Rochen, wobei du mit Torpedos auf Haie Jagd machst. Wenn du es schaffst, alle 8 Haie, die es dir wahrlich nicht leicht machen, zu besiegen, erhältst du ein Ei, aus dem die kleine Sadie schlüpft. Nachdem du das Challenge-Portal wieder verlassen hast, springst du nach unten und verlässt das Grab.

Schalte den Skorpion rechts aus und folge dem Pfad zu einer Leiter. Klettere hinauf, beseitige den Rhinoc und nimm dir den Schmetterling vom Vorsprung. Anschließend nimmst du Anlauf und springst nach unten zu der horizontalen Handstatue, die sich in dem grünen Fluss auf der linken Seite befindet. Springe von der Hand weiter zu dem Vorsprung vor dir, um dort ein verstecktes Ei zu finden. Gleite über die beiden sinkenden Plattformen, die du im Vorfeld überquert hast und springe von dort aus zu Sheilas Portal auf der rechten Seite. Bewältige beide Teile der Känguru Herausforderung, um für jeden Erfolg ein Ei zu bekommen.

Verlasse das Portal wieder und gleite zurück zu dem Vorsprung, auf dem du die grüne Höhle entdeckt hast. Nimm genügend Anlauf und springe nun von sinkender Plattform zu sinkender Plattform. Der letzte Sprung zu dem Vorsprung, auf dem sich ein weiteres Drachenei befindet ist wirklich nicht einfach, denn er erfordert einiges an Übung. Mit dem Ei im Gepäck brichst du durch die Wand mit dem Riss und folgst dem Tunnel zu einem Schlüssel. Dieser öffnet den verschlossenen Topf in der Nähe des Haupteinganges zu dem Grab.

5. Haunted Tomb

Sammele 700 Edelsteine und 6 Eier

- Lasse den Tempelbewohner frei: Will
- Die Schlangenrutsche: Malcolm
- Panzer Blast I: MJ
- Panzer Blast II: TJ
- Säubere die Höhlen: Roxy
- Klettere an der Wand empor: Christine

Erledige die Mumie und stelle dich auf den Schalter, um die Tür zu öffnen. Steige die Stufen hinunter und wende dich nach rechts. Nimm

dich vor den Steinmonstern in Acht und erledige immer nur eines nach dem anderen, niemals aber zwei zur selben Zeit. Schnappe dir die Edelsteine auf der anderen Seite des Flusses und springe in das moderige Wasser. Steige danach auf der anderen Seite aus dem Wasser und betätige den Schalter, der eine Tür öffnet. Dahinter triffst du auf Zoe, die deinen Spielstand speichert, nachdem du alle Gegner hier erledigt hast.

Betätige den Schalter an der rechten Wand, um eine weitere Tür zu öffnen. Sammele im nächsten Raum alle Edelsteine ein und achte darauf, nicht von herabfallenden Gegenständen getroffen zu werden. Anschließend kehrst du zu Zoe zurück und kletterst die Leiter auf der rechten Seite hinauf, um einige Edelsteine und ein Drachenei zu finden. Springe zurück nach unten und betätige den Schalter in der Nähe von Zoe, doch dazu musst du erst alle heranstürmenden Gegner beseitigen. Dann läufst du durch den Raum und weiter durch die Tür in den nächsten Bereich.

Der Schalter, mit dem du die nächste Tür öffnest, befindet sich auf dem Vorsprung. Beeile dich, damit du durch die Tür rennst, bevor sie sich wieder schließt. Dann steigst du die Stufen zu dem goldenen Grab hinauf, um ein Challenge-Portal zu betreten. Jamal wartet auf ich, doch bevor du die Herausforderung annehmen kannst, musst du zuerst ein Rätsel lösen. Die Antwort ist natürlich 12 Jahre. Nun steht deiner nächsten Herausforderung nichts mehr im Wege und es folgt eine wilde Jagd in einem Hovercraft. Sobald du vier andere Boote besiegt hast, bekommst du ein Drachenei, aus dem MJ schlüpft.

Schaffst du es dann auch noch, in einem zweiten Match zehn dieser Boote zu besiegen, erhältst du ein weiteres Ei. Doch dieses Ei wird nicht leicht verdient sein, denn es wird dich bestimmt mehr als nur einen Versuch kosten, diese Aufgabe zu bewältigen. Nach dem Hovercraft-Trip folgst du dem Pfad nach oben und begibst dich zu dem Tempelbewohner, der sich in der Nähe von dem Portal von Agent 9 aufhält. Er stellt dir noch einmal das erste Rätsel und gibt dir mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl. Beantworte seine Frage richtig, bekommst du noch ein Ei und kletterst die Leiter weiter nach oben.

Eine weitere Rutschpartie steht dir bevor, die allerdings etwas leichter zu bewältigen ist, als die in Crystal Islands. Benutze die Wände um deine Geschwindigkeit zu verringern und mache das Beste aus der Sache. Sobald du unten ankommst, wird dir das nächste Ei übergeben. Als Nächstes machst du dich auf den Weg zum Portal von Agent 9. Wieder musst du ein Rätsel lösen, um die nächste Herausforderung annehmen zu können. Die Antwort auf das Rätsel lautet: Fußabdrücke.

Nun wird es sich herausstellen, ob du als Agent 9 deine Waffen beherrschst, denn auf dich warten fünf verschiedene Herausforderungen, die fließend ineinander übergehen. Halte dich tapfer und gebe nicht auf, auch wenn du das eine oder andere Mal die Segel streichen musst. Als Belohnung winkt auch diesmal ein Drachenei.

6. Dino Mines

Sammele 700 Edelsteine und 6 Eier

- Gefängnisausbruch: Kiki
- Der Schacht: Elliot
- Schwimme durch die Wand: Romey
- Schusswechsel am Jurassic Corral (Agent 9): Sharon
- Sprung des Glaubens: Dan
- Bringe es zur Bank: Sergio

Deine Aufgabe ist es, Sheriff Wyatt zu helfen, der in seiner Gefängniszelle fest sitzt. Verlasse das Gefängnis durch den Bogen auf der linken Seite und erledige die beiden Cowboys bei der Brücke. Anschließend kümmerst du dich noch um den blauen Cowboy mit dem TNT und überquerst erst dann die Brücke. Springe in das Wasser in der Nähe der Felsen, dort entdeckst du eine Unterwasserhöhle, in der sich viele Edelsteine und fast genauso viele Gegner befinden. Im ersten runden Raum bemerkst du einen Riss in der rechten Wand. Breche hindurch, um sowohl Edelsteine, als auch ein Drachenei zu finden.

Wandere weiter durch die Höhlen und steige in der letzten Höhle aus dem Wasser, um bei Zoe deinen Spielstand zu speichern. Durchkämm

den Bereich unter dem Portal von Agent 9 und überquere dann die Brücke, um über die Treppe zu dem Wassertank auf der rechten Seite zu gelangen. Drehe dich nach links und breche direkt durch die Vase und die dahinter liegende Wand, um den Sheriff zu befreien. Dieser gibt dir dafür ein Ei, aus dem sofort Kiki schlüpft.

Nun kletterst du an dem Wassertank hinauf, springst hinein und schwimmst durch das Challenge-Portal. Wenn du es bis zum Ende des überfluteten Schachtes schaffst, gehört das nächste Ei dir, falls nicht, musst du es noch einmal versuchen. Nachdem du das Ei an dich genommen hast, machst du dich auf den Weg zu dem Portal von Agent 9, der als einziger die Situation retten kann. Wieder einmal musst du mit deinem Scharfschützengewehr auf die Jagd gehen. Wenn du schnell reagierst und gut zielen kannst, steht deinem Erfolg nichts im Wege und du kannst dir ein weiteres Ei in die Tasche stecken.

Nach dem Schusswechsel suchst du dir zuerst alle Edelsteine in der Umgebung zusammen und gehst erst dann zurück durch das Portal. Außerdem befindet sich in dem grauweißen Gebäude auf der rechten Seite das vorletzte Ei und wartet auf dich. Laufe durch die geöffnete Tür und springe hinter den Empfangstisch. Vergesse nicht, neben dem Ei auch die unzähligen Edelsteine mitzunehmen.

Kehe nun durch die Gefängniszelle zurück zum Anfang. Zu deiner Linken befindet sich ein Pfad, der um die Seite der roten Taverne herumführt. Hinter der Taverne befindet sich ein schmaler Vorsprung, auf dem du zwischen vielen Edelsteinen auch das letzte Drachenei findest.

7. Harbor Speedway

Sammele 400 Edelsteine und 3 Eier

- Time Attack: Kobe
- Das Rennen: Jessie
- Hunters Verfolgung: Sara

Dieser Abschnitt ist genauso aufgebaut, wie die vorherigen Speedway-Bereiche, nur ist er um einiges schwerer zu bewältigen. Doch das sollte

dich nicht abschrecken, denn auch diesmal gibt es für jede bewältigte Aufgabe ein Drachenei. Nach diesem Abschnitt müsstest du eigentlich 14.800 Edelsteine und 146 Eier besitzen, was eine ganze Menge ist. Kehre damit zurück nach Midnight Mountain Home und stelle dich dem letzten Kampf gegen die Zauberin.

8. Sorceress' Lair

Sammele 1 Ei

- Besiege die Zauberin: George

In diesem Kampf steht dir Agent 9 helfend zur Seite, indem er die Ballons, die in der Luft schweben, zum Platzen bringt. Nach dem Platzen kommen Schafe (Gesundheit) oder verschiedene Kanonen zum Vorschein, mit denen du die Zauberin bombardieren kannst. Deine Gegnerin greift zum einen mit Zaubersprüchen an und zum anderen mit ihrem Zauberstab, solltest du ihr zu nahe kommen. Ihr häufigster Angriff besteht aus Blitzkugeln, denen du jedoch recht leicht ausweichen kannst. Bleibe immer in Bewegung und reagiere so schnell wie möglich.

Da weder deine Flammen noch deine Ram Attack ihr Schaden zufügen können, musst du darauf warten, dass Agent 9 einen Ballon zum Platzen bringt, in dem sich eine brauchbare Kanone befindet. Sobald du auf eine dieser Kanonen springst, ändern sie ihre Farbe und sind dazu bereit, der Zauberin etwas einzuheizen. Der Schlüssel zum Sieg liegt darin, den richtigen Zeitpunkt abzuwarten, um auf eine der Kanonen zu springen und zu feuern. Mit etwas Glück trifft dann jeder deiner Schüsse ins Schwarze. Behalte die Nerven und natürlich die Geduld, dann steht deinem Sieg nichts mehr im Wege, solange du oberhalb ihrer Blitzangriffe bleibst und diese dich nicht erwischen können.

Nach dem Kampf erhältst du das Drachenei, aus dem George schlüpft, zudem kannst du dich einen Moment zurücklehnen und die Endsequenz genießen, Schalte nur noch nicht ab, denn dir stehen noch einige Prüfungen bevor.

Sparx World

1. Crawdad Farm

Sammele 200 Edelsteine und 1 Ei

- Führe Sparx zu der Farm: Nora

Nachdem du alle Eier in der Sunrise Spring World eingesammelt hast, kannst du dich mit Zoe außen vor dem Raum mit dem Heißluftballon treffen, um die erste der Bonus-Welten für Sparx zu betreten. In Crawdad Farm gibt Zoe dir erst einmal eine kurze Anleitung, wie die kleine Libelle zu steuern ist. Dann geht es richtig zur Sache und du bist als Sparx auf dich alleine gestellt. Behalte deine Gesundheitsanzeige in der unteren rechten Ecke immer im Auge und halte deinen Finger über der Kreis-Taste bereit.

Du gelangst in einen großen Raum, in dem verschiedenfarbige Türen in unterschiedliche Richtungen führen. Du kannst zu diesem Zeitpunkt den Generator in der Mitte noch nicht zerstören, spare dir deine Feuerkraft lieber auf und schnappe dir das Power-Up und den roten Schlüssel. Begebe dich durch die rote Tür und nimm dir dort den grünen Schlüssel, mit dem du die grüne Tür im Hauptraum öffnest. Mit dem gelben Schlüssel, den du nun findest, öffnest du die gelbe Tür, hinter der du den blauen Schlüssel in einer Ecke findest.

Fliege mit dem blauen Schlüssel zu dem rosa Schalter, um dort die Schutzschilde des Generators zu deaktivieren. Zerstöre die Generatoren und kehre anschließend in den Hauptraum zurück. Jage auch den Generator in der Mitte in die Luft und bewege dich dann durch die blaue Tür. Hinter der nächsten blauen Tür triffst du auf den Semi-Boss dieses Bereiches. Nach deinem Sieg erhältst du ein Drachenei, aus dem die kleine Nora schlüpft, und kehrst sofort nach Sunrise Spring World zurück.

2. Spider Town

Sammele 200 Edelsteine und 1 Ei

- Begebe dich zur Stadt: Tootie

Schnappe dir den Schlüssel und bewege dich durch das elektrische Kraftfeld. Beseitige die Spinnen in diesem Abschnitt und halte dich rechts, um den nächsten Schlüssel zu finden. Bahne dir einen Weg durch das folgende Energiefeld und zerstöre die beiden ungeschützten Generatoren. Danach folgst du den Wegen, sammelst Edelsteine und Schlüssel ein und zerstörst alle Generatoren, bis du das Kraftfeld unten am Bildschirm abschalten kannst, um zum nächsten Boss-Kampf zu gelangen. Die riesige schwingende Spinne ist ein harter Gegner, dem du ausweichen musst, solange er sich dreht. Stoppt sie ihre Bewegungen, ist deine Zeit gekommen, um anzugreifen.

Der einzige Weg, der Spinne zu schaden, ist, ihren Kopf ins Visier zu nehmen, doch leider stoppt sie ihre Bewegungen immer nur für 1 oder 2 Sekunden. Versuche diesen Moment auszunutzen und sie nach und nach durch gezielte Schüsse zu zermürben. Als Belohnung für deinen Sieg erhältst du ein Drachenei und kannst dich zurück durch das Portal bewegen, natürlich nur, wenn du alle 200 Edelsteine eingesammelt hast.

3. Starfish Reef

Sammele 200 Edelsteine und 1 Ei

- Strand Party: Ahnashawn

In diesem Abschnitt musst du zuerst durch alle gelben Türen fliegen und alles zerstören, was dahinter liegt, bevor du zum Boss-Kampf antreten kannst. Dein Gegner ist ein großer Krebs, der mit Baby-Minen nach dir wirft. Er bewegt sich auf dem Stand entlang und folgt dabei dem Uhrzeigersinn. Alle deine Treffer schwächen ihn, aber Treffer im Mundbereich fügen ihm am meisten Schaden zu. Stelle dich mit dem Gesicht zur oberen linken Ecke und bleibe dabei in der Nähe der Tür. Sobald er nun auf die Tür zuschwimmt, bekommst du die Gelegenheit, ihm einen Großteil seiner Energie zu nehmen.

Nach einigen Runden und mehreren Treffern teilt er sich und es entstehen zwei kleinere Krebse, die wiederum unaufhörlich Minikrebse aus ihrem Maul ausspucken. Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, aber wenn du diesen Kampf gewonnen hast, bekommst du ein weiteres

Ei. Verlasse den Abschnitt und treffe dich mit Zoe, um einen extra Hit-Point zu erhalten.

4. Bugbot Factory

Sammele 200 Edelsteine und 1 Ei

- Schließe die Fabrik: Anabelle

Diese letzte Sparx-Bonus-Welt ist prall gefüllt mit roboterartigen Insekten, die es zu zerstören gilt. Verfolge zuerst die blaue Spinne nach rechts um den Turm, benutze die Viereck-Taste, um in die unmittelbare Nähe zu gelangen, und feuere dann mit einigen Stingers auf die Spinne. Die Spinne lässt einen gelben Schlüssel fallen, den du brauchst, um das Kraftfeld zu öffnen. Erledige die Insekten im nächsten Raum und drehe dich nach rechts. Nachdem du der nächsten Spinne gehörig eingeheizt hast, lässt auch diese einen Schlüssel fallen.

Schnappe dir den Schlüssel und mache kurzen Prozess mit dem beweglichen Generator im folgenden Raum. In dem großen Raum auf der rechten Seite benutzt du deine Power-Ups, um den Generator in der oberen rechten Ecke zu zerstören. Anschließend schaltest du noch die drei Insekten in jeder der Ecken des Raumes aus, bevor du dich zum oberen rechten Raum begibst. Schnappe die den Schlüssel von der Spinne und kehre in den großen mittleren Raum zurück.

Öffne die untere rechte Tür und lasse die Spinne heraus. Sie schaltet das Kraftfeld in der Mitte des Raumes aus und öffnet gleichzeitig die Tür auf der rechten Seite. Wenn du den Korridor auf der linken Seite erreicht hast, kannst du ihn als Deckung benutzen, während du alle Generatoren und Insekten ins Visier nimmst. Bewege dich durch das untere linke Kraftfeld, um deinen Spielstand zu speichern. Folge dem Korridor nach unten, bis du zu einer Abzweigung gelangst. Halte dich rechts und bereite dich auf den nächsten Boss- Kampf vor.

Der Boss-Gegner hat die Angewohnheit, sich in zwei Hälften zu teilen, sobald er eine bestimmte Menge an Schaden genommen hat. Beginne diesen Kampf, indem du die Spezialwaffe benutzt, deren Gebrauch du eigentlich aufgeschoben haben solltest. Mit dieser Waffe

gelingt es dir, ungefähr 50 % seiner Lebensenergie zu vernichten. Weiche jedem seiner Angriffe aus und versuche, nicht nachzulassen. Das Drachenei, aus dem Anabelle schlüpft, ist dir so gut wie sicher.

Wenn du es geschafft hast, die Bugbot Factory zu zerstören, erhältst du zwei neue Fähigkeiten. Zum einen kannst du nun Schatztüpfe ohne fremde Hilfe öffnen und zum anderen bist du in der Lage, dich zwischen den einzelnen Abschnitten hin und her zu bewegen, indem du den Atlas benutzt. Diese Fähigkeiten sind besonders in der Super Bonus World wichtig, um die 5.000 Edelsteine und die Skill Points zu finden.

Super Bonus World

Sammele 5.000 Edelsteine und 1 Ei

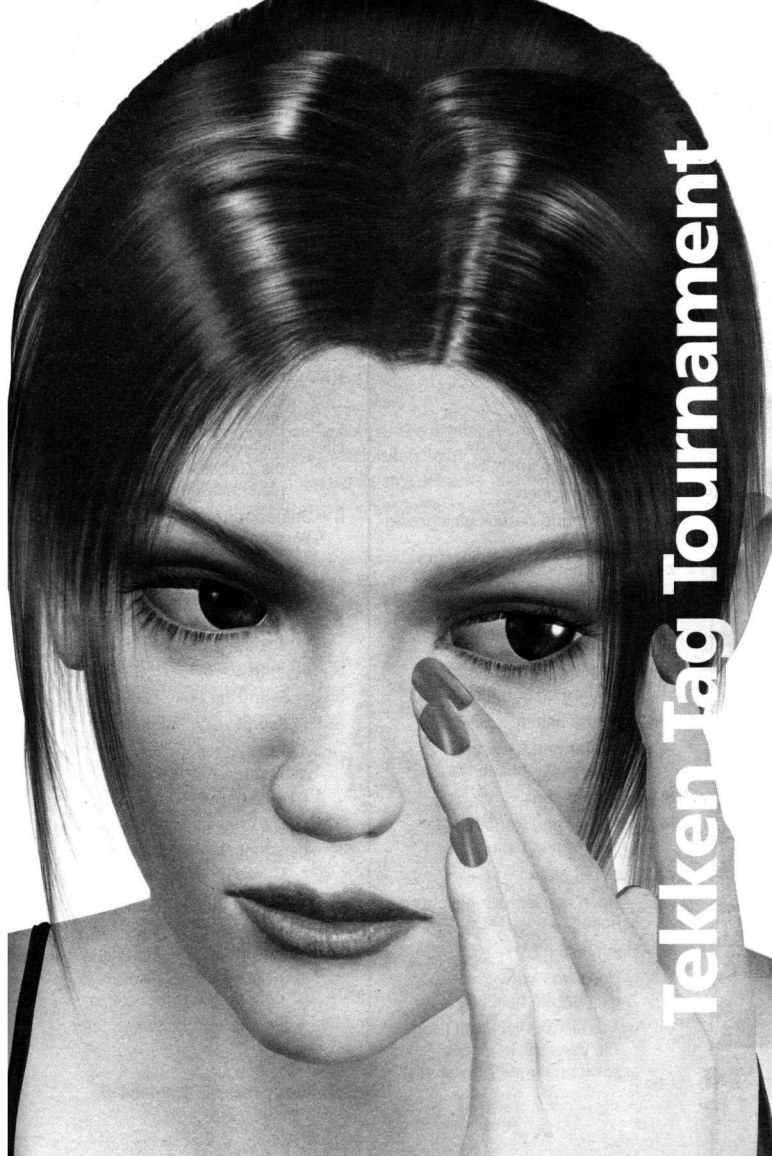
- Ein geheimes Ei: Yin Yang

Dies ist die wirklich letzte Welt in diesem Spiel und du benötigst alle 15.000 Edelsteine und 149 Eier, um hier antreten zu können. Gleite von dem Vorsprung rechts vom Harbor Speedway herüber und entdecke so diese Super Bonus World. Schnappe dir den einzelnen roten Edelstein am Startpunkt und begeben dich nach draußen, um dort mit Bianca zu reden. Du findest heraus, dass du dich in einem alten Versteck der Zauberin befindest, in dem sie ihre Schätze aufbewahrt hat. Falls du es schaffen solltest, die Diebe zu fangen, die diesen Ort überrannt haben, darfst du alle Schätze behalten.

Es gibt einige Dinge, die du im Gedächtnis behalten solltest, während du diesen Abschnitt durchspielst. Zuerst einmal solltest du wissen, dass jeder Dieb zwar ungefähr 150 Edelsteine fallen lässt, diese aber bei weitem nicht die einzigen in diesem Bereich sind. Halte die Augen stets offen und suche nach weiteren Edelsteinen. Dann solltest du jedes Mal, wenn du einen der Diebe gefangen hast, genau denselben Weg zurückgehen, um sicherzugehen, dass du keine Edelsteine vergessen oder übersehen hast. Außerdem solltest du immer nach Zoe Ausschau halten, um jede Chance zu nutzen, deinen Spielstand zu speichern.

Zusätzlich zu den Dieben gibt es in diesem Abschnitt noch vier verschiedene Bonus-Herausforderungen. Erstens ist da Hunter, der darauf wartet, dass du 7 U-Boote in die Luft jagst, dann gibt es noch ein Skateboardrennen, in dem du dein Können unter Beweis stellen musst, außerdem musst du noch 7 UFOs mit Hilfe deiner Superfly-Superflame-Combo vom Himmel holen. Zu guter Letzt trittst du doch noch einmal gegen die Zauberin an, die zäher ist, als du geglaubt hast. Bianca stellt dir für diesen finalen Kampf ein Raumschiff zur Verfügung, mit dem du der fliegenden Untertasse der Zauberin Paroli bieten kannst.

Nach deinem Sieg erhältst du endlich das letzte Drachenei, und damit ist auch das letzte Drachenbaby wieder mit seiner Familie vereint. Du hast es geschafft, eine harte Zeit liegt hinter dir. Wenn du immer noch nicht genug von diesem Spiel hast, kannst du dich zu der Skill Points-Sektion des Spieles begeben und nachschauen, welche Specials noch irgendwo herumliegen.

A high-contrast, black and white close-up photograph of a woman's face. She has dark, straight hair parted in the middle. Her right hand is raised, with her index finger pointing towards her right eye. She has a serious, intense expression. The lighting is dramatic, highlighting the contours of her face and her hand. The background is plain white.

Tekken Tag Tournament

Tekken Tag Tournament

Moves-Legende:

◻ = Linker Schlag

△ = Rechter Schlag

⊗ = Linker Kick

⊙ = Rechter Kick

v = Vorwärts antippen

r/v = Runter und Vorwärts
gleichzeitig antippen

r = Runter antippen

r/z = Runter und Zurück gleichzeitig
antippen

z = Zurück antippen

h/z = Hoch und Zurück gleichzeitig
antippen

h = Hoch antippen

h/v = Hoch und Vorwärts
gleichzeitig antippen

V = Vorwärts halten

R/V = Runter und Vorwärts
gleichzeitig halten

R = Runter halten

R/Z = Runter und Zurück
gleichzeitig halten

Z = Zurück halten

H/Z = Hoch und Zurück gleichzeitig
halten

H = Hoch halten

H/V = Hoch und Vorwärts
gleichzeitig halten

VKV = Viertelkreis vorwärts (Runter
bis Vorwärts in einer
gleichmäßigen Bewegung)

VKZ = Viertelkreis zurück (Runter
bis Zurück in einer
gleichmäßigen Bewegung)

HKV = Halbkreis vorwärts (Zurück
bis Vorwärts in einer
gleichmäßigen Bewegung)

HKZ = Halbkreis zurück (Vorwärts
bis Zurück in einer
gleichmäßigen Bewegung)

n = Steuerkreuz loslassen (neutrale
Position)

DP = In geduckter Position

RG = Mit dem Rücken zum Gegner

Auf = Aus geduckter Haltung
aufstehen

SS = Schritt zur Seite

SSL = Schritt zur linken Seite

SSR = Schritt zur rechten Seite

, = Nächster Move in einer
bestimmten Abfolge

+ = Gleichzeitig

~ = Drücke das nächste Kommando
gleich nach dem vorherigen

≤ = Zeitversetzte Kommandokette

§ = Verzweigte Kommandokette

(tag) = Drücke tag während oder
gleich nachdem ein neuer
Charakter ins Spiel
gekommen ist.

egal = Drücke eine beliebige Taste.

Mokujin und Tetsujin

Mokujin und Tetsujin imitieren den Kampfstil der verschiedenen Hauptfiguren. Jedesmal wenn sie eingewechselt werden, nehmen sie die Eigenschaften einer anderen Figur an. Die Liste der Moves der anderen Hauptfiguren hilft dir dabei, die jeweils richtige und zutreffende Tastenkombination zu finden.

Kunimitsu

Kunimitsu würde alles dafür geben, Yoshimitsus Schwert in die Finger zu bekommen, doch auch ihr Messer ist eine Waffe, vor der man sich in Acht nehmen sollte. Kunimitsu ist eine schnelle und trickreiche Kämpferin, die dem Ruf eines Ninjas vollkommen gerecht wird.

Moves	Tastenkombination
Fubuki	v, v + ○
Backfist	v + ▲
Backfist	RG ▲
Lunging Sweep	DP, r/v + ✕
Step in Upper (tag)	r/v + ▲ (tag)
Kunai Dragon Tail	SS + ✕ + ○
Kunai Stab	r/z + ▲ (!)
Winter Wind	SS + ◻ + ▲
Poison Wind	h/v + ✕ + ○
Kunai Thrust	◻ + ▲
Dive Bomb	v, v + ◻ + ▲
Ninja Jewel	RG ✕
Kunai Murder	z + ▲ (!)
Rising Kuzura (tag)	v, v + ▲, (tag)
Avoiding the Puddle	h/v + ○
Kunai Advance	v, v, n + ▲ (!)
Kunai Sky Drop	h + ◻ + ▲
Inverted Stalker	v, v + ✕, ○

Growling Jewel

v +  + 

Stone Fists

z +  ,  ,  ,  ,  , 

Flash Attack

 , 

Manji Spin Kick

R/Z +  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , v + 

Low Flash Attack

 , r + 

Triple Roundhouse

 ,  , 

Ninja Jewel

v, v +  +  , 

Zig Zag

 , 

Shark Attack

v, v +  +  ,  + 

Fairly Wax

r +  + 

Jab - Uppercut

 , 

Jab - Double Uppercut

 ,  , 

Cycle of Rebirth

z +  + 

Ninja Flying Shadow

v, v +  +  ,  + 

Earth Divide

r +  + 

Evasive Backflip

h, h/z

Würfe

Leaping Body Slam

(Gegner steht vor dir)  + 

Sickle Bash

(Gegner steht vor dir)  + 

Judo Hip Toss

(Gegner steht vor dir) r/z +  + 

Manji Rana

(Gegner steht vor dir) v +  + 

Avalanche

(Gegner steht links)  +  oder  + 

Tornado (tag)

(Gegner steht rechts)  +  oder  + 

Reverse Neck Toss

(Gegner kehrt dir den Rücken)  +  oder  + **Tastenkombination****Ten Hit Combo (Tastenkombination)** ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , **Kazuya**

Kazuya, der Vater von Jin, ist unglaublich stark und wirklich cool. Dazu kommt, dass er der Sohn von Heihachi Mishima und der Ehemann von Jun Kazama ist. Die Steuerung von Kazuya ähnelt der von Heihachi,

daher solltest du bestimmte Moves, wie , , , Auf + , , r/v + ,  und den grundlegenden Move r +  miteinander kombinieren.

Moves

Mid Kick
Gut Smash
Stature Kick
Gut Punch
Split Axe Kick
Wind Godfist
Demon Gut Punch
Demon Scissor
Glorious Demon Fist
Axe Kick
Thunder Godfist
Soul Thrust
Leaping Slash Kick
Tsunami Kick
Hell Sweeps
Twin Pistons (tag)
Demon Backhand Spin
Quick Tsunami Kick
Spinning Demon
Thunder Gidfist
Hell Sweep
Double Punch
Demon Slayer
Shining Fists
Kazuya Mist Step

Tastenkombination

v, n, r, r/v + 
r/v + 
r/z + 
r/v + 
v, v + 
v, n, r, r/v + , (tag)
Auf + 
 ~ 
v +  + 
v + 
v, n, r, r/v + 
v + 
v, v, v + 
r/v + , 
v, n, r, R/V + , 
Auf + , , (tag)
, 
Auf + , 
h/v + , , , 
v, n, r, r/v
v, n, r, r/v + , 
, , 
, , 
, , 
f, n

Würfe

Bitch Kick
Hip Toss
Stone Head (tag)

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)  + 
(Gegner steht vor dir)  + 
(Gegner steht vor dir) v, v +  + 

THE KICK ASS GUIDE

Ultimate Tackle	(Gegner steht vor dir) r +  + 
Ultimate Punches	"  ,  ,  ,  , 
Steel Pedal Drop	(Gegner steht links)  +  oder  + 
Skull Smash	(Gegner steht rechts)  +  oder  + 
Reverse Neck Throw	(Gegner kehrt dir den Rücken)  +  oder  + 

Ten Hit Combos (Tastenkombinationen)v, v + , , , , , , , , , v, v + , , , , , , , , , **Bruce Irwin**

Die Stärke des Kickboxers ist überall gefürchtet, denn durch seine enorme Kraft und seine Fähigkeiten ist er einer der gefragtesten Kämpfer. Seine grundlegenden Tastenkombinationen beinhalten , , , , ,  und r + . In der Gestalt von Bruce solltest du versuchen, deinen Gegner so oft wie möglich durch die Luft zu werfen, denn dadurch richtest du größtmöglichen Schaden an und dezimierst den Energiebalken deines Gegners ziemlich schnell.

Moves

Chin Kick

Short Step in Upper

Face Buster (tag)

Right Jab

Thai Ankle Kick

Upper

Nightmare mach Punch

Nightmare Elbow

Step in Mid Kick

Nightmare Heel Kick

Handspring Backflip to Bazooka

Bazooka Leg

Nightmare Back Knuckle

Tastenkombinationr + r/v +  + r/v + , (tag)r + Auf + v, v + SS + r/v +  + z, z + z, z, n +  + , v, v + z + 

Slice Elbow	v + □ + △
Slicer	v, v + ✕
Sway High Kick	r/z + ○
Tornado Upper	DP, r/v, r, r/v + □
Sledge Hammer	□ + △
Rising Knee (tag)	z, v + ○, (tag)
Sniper Slash Kick	v, v, v + ✕
Sidewinder	z + △ + ✕
Shin Kick	□, △, r + ○, ✕
Bruce Rush	□, △, □, △
Thai Mid Kick	□, △, ○
Mid Spin Kick	□, △, ✕
Thai Face Kick	□, △, v + ○

Würfe

Knee Face Bash (tag)
Rib Crusher
Head Breaker
Face Breaker
Reverse Neck Toss

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)	□ + ✕, (tag)
(Gegner steht vor dir)	△ + ○
(Gegner steht links)	□ + ✕ oder △ + ○
(Gegner steht rechts)	□ + ✕ oder △ + ○
(Gegner kehrt dir den Rücken)	□ + ✕ oder △ + ○

Multi-Würfe

Embracing Knee Strike
Tumble Weed
Left Knee Strike
Turning Right Knee
Rising Knee

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)	v, n, r, r/v + □ + △ + ○
"	□ + △, □ + △, □ + △
"	✕, □ + △ + ✕
"	□, ✕, □ + △ + ○
"	△, ○, □, □ + △ + ✕

Kuma und Panda

In diesem Spiel bietet sich dir die äußerst seltene Gelegenheit, einen Bären zum Kampf herauszufordern oder sogar in die Rolle des kämpfenden Bären zu schlüpfen. Kuma und Panda sind identisch, haben nur unterschiedliche Erscheinungsformen. Der Move, den du

unbedingt machen solltest, ist v +    v + , denn damit schaffst du es, deine Gegner auf Abstand zu halten und ihnen Respekt einzuflößen.

Moves

Grizzly Head Butt

Demon Bear Fist (tag)

Demon Bear

Grizzly Scissors

Pancake Press

Big Bear Belly Flop

Grizzly Claw

Deadly Claw

Rolling Bear

Salmon Hunter

Fatal Wind

Sitting Claws

Short Hammer Rush

Bear Heaven Cannon (tag)

Grizzly Windmill

Punch - Elbow - Upper (tag)

Grizzly Upper - Grizzly Claw

Bear Hammer

Turn Around Dance

Bear Knuckle

Claw Upper - Bear Knuckle

Roll Back

Roll Forward

Sit Down

Animal Stance

Animal Stance

Dancing Taunt

Tastenkombination

r/v +  + 

v, v + , (tag)

z + 

v +  + 

h/v +  + 

z, r/z, r, R/V + 

z + 

z +  + 

z +  + , v, r/v, r, r/z, z, h/z, h, H/V

z, v +  + 

z, z +  +  + 

r +  + , , , , 

DP, r/v + , r + 

v +   

DP, r/v +    

Auf +  

R + 

 + ,  + 

Auf +  + ,  + 

r +  + , z

r +  + , v

r +  + 

z +  + ,  + 

 + 

 +  + 

Animal Stance

Animal Stance	⊗ + ⊙
Crawl Forward	V
Crawl Backwards	Z
Hunting Claw Animal Stance	□
Hunting Claw Assault	□, △
Bear Scratch	△
Grizzly Fling (tag)	□ + △ (tag)
Mauling Bear	v + □ + △
Bear Tackle	⊗ + ⊙

Würfe

Bear Bite	(Gegner steht vor dir) □ + ⊗
Bear Hug	(Gegner steht vor dir) △ + ⊙
Stone Head	(Gegner steht vor dir) v, v + □ + ⊙
Circus Roll (tag)	(Gegner steht vor dir) HKZ, v + □ + △
Mauling Bear	(Gegner steht vor dir) ⊗ + ⊙, v + □ + △
Choke Slam	(Gegner steht links) □ + ⊗ oder △ + ⊙
Rag Doll	(Gegner steht rechts) □ + ⊗ oder △ + ⊙
Bear Swing	(Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ⊗ oder △ + ⊙

Jack 2

Jack 2 kehrt nach Tekken 2 auf die Bildfläche zurück. Sein Erscheinungsbild und sein Charakter sind die gleichen geblieben, er ist immer noch sehr stark und dazu ein wenig träge. Er ist und bleibt ein Roboter. Die meisten seiner Moves sind entweder recht langsam oder treffen genau ins Schwarze, was bei dem jeweiligen Gegner ziemlich großen Schaden anrichten kann.

Moves

Short Hammer Rush	DP, r/v + △
Violent Uppercut (tag)	Auf + □
Gigaton Punch	z, z + □, □

Tastenkombination

Jack Hammer (tag)	SS + ◻
Cross Cut Saw	DP + ◻ + △
Granite Stomp	v, v + ✕
Debugger	z, z + ◻, R/V + ◻
Hip Press	h/v + ✕ + ○
Atomic Hook	v, v + △
Giga Shoulder Ram	v + ✕ + ○
Megaton Punch	z, r/z, r, R/V + △
Double Knuckle Swing	SS + ◻ + △
Hop Hip Press	✕ + ○, ✕ + ○
Wind Up	HKV, z, r/z, r, r/v, v, h/v, h, h/z, ◻
Bravo Knuckle (tag)	r + ◻ + △ (tag)
Sitting Punches	✕ + ○, ◻, △, ◻, △
Windmill	DP, r/v + ◻, △, ◻, ◻
Low Punch Megaton Punch	DP, ◻, △
Uppercut String (tag)	△, ◻, △ (tag)
Quick Uppercut Rush	DP, R/V + △, ◻, △
Quick Upper Rush	DP, R/V + △, ◻, △
Machine Gun to Megaton Punch	r/z + ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, △
Arm Scissors	v + ◻ + △, ◻ + △
Cossack Kicks	R/Z + ✕; ○, ✕, ○; ✕, ○
Jack Hammer	◻, ◻, ◻

Würfe

Hell Press
 Face Buster
 Gorilla Press
 Pyramid Driver
 Back Breaker
 Piledriver
 Catapult
 Modified Catapult
 Spine Cracker
 Swirl Torpedo

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) ◻ + ✕
 " ◻ + △
 (Gegner steht vor dir) △ + ○
 (Gegner steht vor dir) VKV + ◻
 (Gegner steht vor dir) VKZ + △
 (Gegner steht vor dir) r/z, v + ◻ + △
 (Gegner steht vor dir) r/v + △ + ○
 (Gegner steht vor dir) r/v, r/v + ◻
 (Gegner steht links) ◻ + ✕ oder △ + ○
 (Gegner steht rechts) ◻ + ✕ oder △ + ○

Death Shot (tag)

(Gegner kehrt dir Rücken zu) $\square + \times$ oder
 $\triangle + \bigcirc$ (tag)

Ten Hit Combos

R + $\triangle, \square, \square, \square, \triangle, \square, \triangle, \square, \square + \triangle, \square + \triangle$
R + $\triangle, \square, \square, \square, \triangle, \square, \triangle, \square, r + \square + \triangle, \square + \triangle$
h/v + $\square, \square, \bigcirc, \times, \bigcirc, \square, \triangle, \square, \square + \triangle, \square + \triangle$
h/v + $\square, \square, \bigcirc, \times, \bigcirc, \square, \triangle, \square, r + \square + \triangle, \square + \triangle$

Lee Chaolan

Lee ist der Adoptivsohn von Heihachi Mishima, dennoch ist sein Kampfstil nicht unbedingt typisch für seine Herkunft. Sein Stil setzt sich zusammen aus dem Kampfstil von Forrest Law und dem Stil eines Streetfighters.

Moves

Nose Snapper

Laser Edge

Delayed Dragon Slide

Rear Cross Punch

Dragon Slide

Silver Tail

Cutter to Hit Man Stance, z + $\bigcirc \sim \times$

Quick Silver Sting

Flip Kick (tag)

Silver Heel to Hit Man Stance (tag) z + $\bigcirc \sim \times, (\text{tag})$

Blazing Kick (tag)

Spilt Axe Kick

High Catapult Kick

Silver Sting

Rainbow Kick

Feint Mist Wolf Trap

Silver Cyclone

Silver Fang

Lee Side Kick

Tastenkombination

v + $\bigcirc$

r + $\bigcirc$

v, v, n + $\times + \bigcirc$

SS + $\triangle$

DP, r/v, r, r/v + $\times$

r, r/v + $\bigcirc$

z + $\bigcirc \sim \times$

h/v + $\times$

DP, h + $\bigcirc, (\text{tag})$

z + $\bigcirc \sim \times, (\text{tag})$

r, r/z + $\bigcirc, (\text{tag})$

v, v + $\times$

DP, H + $\bigcirc$

v + $\times + \bigcirc$

DP, H + $\times + \bigcirc$

z + $\times \sim \times \sim \bigcirc$

z + $\times + \bigcirc$

r/z + $\square + \triangle$

SS (rechts) + $\times$ oder SS (links) + $\bigcirc$

Rave Kicks	Auf +  ,  , R +  ,  ,  ,  , 
Shaolin Spin Kicks	 ,  , 
Roundhouse Sommersault	 , h + 
Mist Wolf Combo	z +  , 
Feint Hammer	 , z + 
Shredder Combo	v, v, n +  ,  , 
Machine Gun Rush	 ,  ,  ,  , 
Lee Knuckle	 ,  ,  ,  ,  ,  , 
Lee Knuckle Combo	 ,  ,  ,  ,  , V +  ,  , 
Rave War Combo	V +  ,  , 
Shaolin Spin Kicks	r +  , n +  ,  , 
Hit Man Stance	z +  ,  ,  + 

Hitman Stance

Hit Man Stance	 , 
Bloody Nose Jabs	 , 
Scatter Blow (tag)	 , (tag)
Ship Slicer	
Scatter Kick	
Predator Step	h oder r

Würfe

Neck Fracture	(Gegner steht vor dir)  + 
Chastisement Punch	(Gegner steht vor dir)  + 
Knee Drive (tag)	(Gegner steht vor dir) v, v +  +  , (tag)
Harassment	(Gegner steht links)  +  oder  + 
Stunner	(Gegner steht rechts)  +  oder  + 
Bulldog	(Gegner kehrt dir den Rücken)  +  oder  + 

Tastenkombination**Ten Hit Combo**

r/v + , , , , , , , , 

Beak Doo San

Der Meister der feinen Martial Arts ist zurück, diesmal hat er noch an Stärke gewonnen. Während er nicht über die Vielfalt an Moves seines Schülers Hwoarang verfügt, wartet er trotzdem mit einigen feinen Tricks auf. Entscheidest du dich dafür, in die Rolle von Beak zu schlüpfen, solltest du dir darüber im Klaren sein, dass viele seiner Moves etwas zeitversetzt durchgeführt werden.

Moves

Lace Hammer
Backhead
Heel Lance
Bolt Cut
Hammer Heel
Stealth Needle
Heel Axe
Bone Stinger
Hunting Axe
Wing Blade (tag)
Killing Blade
Dynamite Heel
Double High Kick
Lightning Halberd
Eliminator
Hurricane
Backhand Spin
Snake Racket (tag)
Snake Kick
Albatross
Flame Hawk
Hunting Hawk
Low Kick
Butterfly Kicks
Beak's Special

Tastenkombination

SS + ◻
v + △
z + ○
z + △
v, v + ○
z + ◻
r/z + ○
h/v + △
v, v + ×
v, n, r, r/v + ×, (tag)
v, v, v + ×
R/Z + × + ○
Auf + ×, ×, ○
× + ○
Auf + ×, ○, ○, ×
Auf + ×, ○, ○, ○, ×
△, △
r + ×, ×, ×, (tag)
r + ×, ×, r + ×
Auf + ○, ○, ×
Auf + ○, ○, ○, ×
h/v + ×, ○, ×
×, ×, ×r + ○
×, ×, ×, ○
×, ×, ○, ○, ○, ×

Black Widow ✕, ✕, ○, ○, ✕
 Rocket ✕, ○
 Launching Rocket (tag) ✕, ○, ✕, (tag)

Flamingo Stance

Flamingo Stance z + ✕
 Kick ✕
 Head Crusher z + ✕
 Pick Hurricane r + ✕
 Wave Needle ✕, ✕, ○
 Eliminator ✕, ○, ○, ✕
 Hurricane ✕, ○, ○, ○, ✕

Würfe

Hammerhead
 Blue Shark Claw
 Snake Revenge (tag)
 Hunting Serpent
 Starfish

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) □ + ✕
 (Gegner steht vor dir) △ + ○
 (Gegner steht links) □ + ✕ oder △ + ○
 (Gegner steht rechts) □ + ✕ oder △ + ○
 (Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ✕ oder △ + ○
 (Gegner steht vor dir) r/z + □ + ✕
 (Gegner steht vor dir) v, v + △
 (Gegner steht vor dir) v + △ + ✕

Ten Hit Combos

○, ✕, ○, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ○, ✕
 ○, ✕, ✕, ○, ✕, ✕, ✕, ○, ✕, ✕

Michelle Chang

Michelle ist die Mutter von Julia und eine wahre Naturliebhaberin. Sie ist eine sehr schnelle Kämpferin, wodurch sie zu einer der besten Figuren des Spieles avanciert. Ein geübter Michelle-Spieler wird weitestgehend auf die Tastenkombinationen v, v + □ und □, △, □ bauen.

Moves

Arm Whip
Snake Step
Uppercut
Pusher
Skyscraper Kick
Flash Punch
Gut Elbow
Flash Arrow
Twin Arrow
Forward Punch
Delayed Pusher
Foot Stomp
Low Kick Combo
Razor's Edge
High Kick
Gut Punch
Elbow to Skyscraper Kick
High Kick
Cannon (tag)
Bow and Arrow
Flash Uppercut (tag)
Club Fist
Launching Shuttle (tag)
Spin

Tastenkombination

z +
SS +
v + , (tag)
SS +
Auf +
r, r/v +
DP, r/v +
r, R/V +
 +
V, V +
SS + ~
h/v + +
r + , r +
r + ,
r + ,
r/v + ,
v, v + ,
r/v + +
r/v + , , (tag)
 ~ , ,
 ~ , , (tag)
 + ,
r/v + + , (tag)
 +

Würfe

Front Suplex
Fisherman Suplex
Blizzard Suplex
Southern Cross Suplex
Rear Suplex
Arm Lock Suplex

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) +
(Gegner steht vor dir) +
(Gegner steht links) + oder +
(Gegner steht rechts) + oder +
(Gegner kehrt dir den Rücken) + oder
 +
(Gegner steht vor dir) r/v + +

Ten Hit Combos**Armor King**

Armor King, der Mentor von King, muss sich ganz schön ins Zeug legen, um den hohen Erwartungen seines größten Fans gerecht zu werden. Daher wurde Armor King auch ein wenig getunt, so dass es einen weiteren Grund dafür gibt, Wrestler mit Tiermasken zu fürchten. Seine Moves haben die größte Reichweite aller Figuren in diesem Spiel, dennoch lässt er das Öfteren die notwendige Schnelligkeit vermissen.

Moves

Croch Attack
Rising Knife
Gut Punch
Frankensteiner (tag)
Elbow Sting
Flying Cross Chop
Drop Kick
Launching Upper (tag)
Dynamite Upper (tag)
Toll Kick
Black Uppercut (tag)
Corporate Elbow
Swipe
Blind Kick
Black Rising Knee
Jump in Moon Drop
Convict Kick
Black Arrow
Black Speer
Exploding Kick

Tastenkombination

v, v, n +
Auf +
r/v +
r/v + + , (tag)
r/v +
v, v + +
r/z +
v, v + , (tag)
DP, r/v + , (tag)
z +
v, n, r, r/v + , (tag)
r + +
SS +
RG
v, n, r, r/vv +
h/v, n + +
v, v +
z + +
v + +
v, v + +

Closetline	v, n, r, r/v +
Knuckle Bomb	h/v + +
Double Jump Knuckle Bomb	h/v, n + +
Elbow Drop	h/v + +

Würfe

Coconut Crush
Jaguar Driver
Giant Swing
DDT
Suplex
Steiners Screwdriver
Ultimate Tackle
Ultimate Punches
Piledriver
Armor Kings Driver (tag mit King)
Frankensteiner
Death Valley Bomb
Jumping Reverse DDT
Reverse DDT
Mount
Mount Punches

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)	+
(Gegner steht vor dir)	VKV +
(Gegner steht vor dir)	v, VKV +
(Gegner steht vor dir)	r/z, R/Z + +
(Gegner steht vor dir)	+
" r, r, RR +	+
(Gegner steht vor dir)	R/Z + +
" , , , ,	
(Gegner steht vor dir)	r/z, VV +
(Gegner steht vor dir)	R/Z + +
(Gegner steht vor dir)	r/v + + , (tag)
(Gegner steht links)	+ oder ü
(Gegner steht rechts)	+ oder +
(Gegner kehrt dir den Rücken)	+ oder +
(Gegner liegt am Boden)	r/z + +
" , , , ,	

Multi-Würfe

Choke Sleeper
Funeral Suplex
Pickpocket Sleeper
Triple Mountes Punches
Stretch Muffler

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)	v, n, r, r/v + +
" + , + , +	
" + , + , +	
" , , +	
" , , + , +	

Ten Hit Combos

, , , , , , , , ,
V * , , , , , , , ,

Gunjack

Gunjack ist eine Kanone im wahrsten Sinne des Wortes, denn seine Arme stellen schlagkräftige Kanonen mit einer gehörigen Feuerkraft dar. Zu seinen gefährlicheren Moves zählen unter anderem Auf + , r +  + , SS + , z +  und z +  + . Achte gerade bei diesem Kämpfer besonders auf dein genaues Timing.

Moves

Tastenkombination

Low Ankle Swipe	r/v +  + 
Violent Uppercur (tag)	Auf +  , (tag)
Gigaton Punch	HKV + 
Body Press	r/v +  + 
Low Palm Lift	DP +  + 
Cross Cut Saw	DP, r/v +  + 
Megaton Uppercur (tag)	HKV, R/V +  , (tag)
Megaton Breaker	SS + 
Debugger	r, r/z, r, R/V + 
Digital Hans Headslide	v +  + 
Piston Gun Assault	z + 
Hop Hip Press	r +  +  ~  + 
Bravo Knuckle (tag)	r +  +  , (tag)
Ganny Stomp	R + 
Gigaton Stomp	 + 
Double Thrust Gigaton Stomp	 +  ,  + 
Triple Thrust Gigaon Stomp	 +  ,  +  ,  + 
Dark Greeting	v +  ~ 
Sitting Punches	r +  +  ,  ,  ,  , 
Cossacks Kicks	R/V +  ,  ,  ,  ,  , 
Windmill	DP, r/v +  ,  ,  , 
Uppercur (tag)	 ,  ,  , (tag)
Quick UpperRush	R/V,  ,  , 
Arm Scissors	v +  +  ,  + 
Jack Hammer	 ,  , 
Piston Gun	z +  + 

Roll Back	$r + \otimes + \odot, Z$
Roll Forward	$r + \otimes + \odot, V$
Sit Down	$r + \otimes + \odot$

Würfe

- Body Slam
- Gorilla Press (tag)
- Pyramid Driver
- Backbreaker
- Piledriver
- Face in the Dirt
- Jawbreaker
- Catapult
- Modifies Catapult
- Ground Zero
- Gigaton Punishment
- Body Press
- Face Bash
- Gun Bomb
- Hanging Neck Throw
- Flipping Choke Slam
- Spinal Crush
- Death Shot

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) $\blacksquare + \times$
 (Gegner steht vor dir) $\blacktriangle + \bigcirc$, (tag)
 (Gegner steht vor dir) VKV + $\blacksquare$
 (Gegner steht vor dir) VKV + $\blacktriangle$
 (Gegner steht vor dir) r/z, V + $\blacksquare + \blacktriangle$
 (Gegner steht vor dir) r/z + $\blacktriangle + \times$
 (Gegner steht vor dir) v, v + $\blacktriangle + \times$
 (Gegner steht vor dir) r/v + $\blacktriangle + \bigcirc$
 (Gegner steht vor dir) r/v, r/v + $\blacktriangle + \bigcirc$
 (Gegner steht vor dir) h/v + $\blacksquare + \blacktriangle$
 (während eines Ground Zero) r, r/v + $\blacktriangle$
 (Gegner steht vor dir) r/v + $\blacksquare + \times$
 (während einer Body Press) $\blacksquare + \blacktriangle$
 (Gegner duckt sich) r + $\blacksquare + \times$
 (Gegner steht links) $\blacksquare + \times$ oder $\blacktriangle + \bigcirc$
 (Gegner steht rechts) $\blacksquare + \times$ oder $\blacktriangle + \bigcirc$
 (Gegner kehrt dir den Rücken) $\blacksquare + \times$
 (Gegner kehrt dir den Rücken) $\blacktriangle + \bigcirc$

Ten Hit Combos

$r + \triangle, \square, \square, \square, \triangle, \square, \triangle, \square, \square + \triangle, \square + \triangle$
 $r + \triangle, \square, \square, \square, \triangle, \square, \triangle, \square, r + \square + \triangle, \square + \triangle$
 $h/v + \square, \square, \circ, \times, \circ, \square, \triangle, \square, \square + \triangle, \square + \triangle$
 $h/v + \square, \square, \circ, \times, \circ, \square, \triangle, \square, r + \square + \triangle, \square + \triangle$

Anna Williams

Obwohl es ihrer Schwester Nina nicht unbedingt recht ist, stellt Anna eine hervorragende Kämpferin dar. Ihre Fähigkeit, schnell zur Seite zu treten, und auch ihre Angriffe, die großen Schaden anrichten können,

bringen sie in der Rangliste ziemlich weit nach oben.

Moves

Offensive Push
Twisted Metal
Wine Opener
Chaos Tail
Rising Palm
Scarlet Windmill
Scarlet Sweep
Scarlet Bomb
High Kick
Falling Heel
Executioner
Flip Kick (tag)
Cat Stance to Cat Kick
Assassin Dagger
Scarlet Rain
Slice Shot
Cat Thrust
Rainbow Kick
Bloody Scissors
Hunting Swan
Biting Snake
Creeping Snake
Mid Head Ringer
Bermuda Triangle
Snake String

Tastenkombination

r/v +  + 
r oder r/v +  + 
r/v + 
SS + 
VKV + 
DP, v + 
DP, r/v + 
v +  + 
r/v + , , , 
v, v + 
v, v + 
H/V + , (tag)
z + , 
VKV + 
r/z + 
SS + 
DP, v + 
DP, H/V + 
r +  + 
r/z +  + 
r/v + , , , 
r/v + ,  ~ H oder ~ R
r/v + , 
r/v + , , 
r/v + , , , ,  ~ H oder R

Würfe

Arm Grab Flip
Lifting Toss
Neck Throw (tag)
Embracing Elbow Strike

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)  + 
(Gegner steht vor dir)  + 
(Gegner steht vor dir) h/v +  + 
(Gegner steht vor dir r/v, r/v + )

Bone Cutter	(Gegner steht vor dir) h/v + ☒
Serpentine Arm Snap	(Gegner steht links) ☐ + ☒
Torso Splitter	(Gegner steht rechts) ☐ + ☒
Triangle Hold	(Gegner kehrt dir den Rücken) ☐ + ☒

Multi-Würfe

Tastenkombination

Palm Strike (tag mit Tina)	VKV +  + 
Arm Bar	≤  ,  ,  , 
Standing Reverse Arm Lock	"  ,  ,  ,  + 
Falling Reverse Arm Lock	"  ,  ,  ,  ,  + 
Rear Falcon Wing Squeeze	"  ,  ,  ,  +  ,  + 
Gatelatch Toss	"  ,  ,  +  ,  +  ,  + 
Arm Sprain	"  +  ,  ,  + 
Inverted Crucifix	"  ,  ,  ,  +  ,  + 
Rear Cross Lock	"  +  ,  ,  ,  +  ,  +  ,  + 

Ten Hit Combos












$r/v +$











Bryan Fury

Bryan Fury ist ziemlich schnell und schlagkräftig für einen Mann, der eigentlich nicht mehr unter den Lebenden weilt. Dennoch heizt er seinen Kontrahenten mit seinem Kampfstil so richtig ein.

Moves

Tastenkombination

Snake Edge	$r/v + \otimes$
Quick Knee	$z + \odot$
Snake Upper (tag)	$Auf + \square, (\text{tag})$
Stomach Lift	$r/z + \triangle$
Vulcan Punch	$r/v + \triangle$
Chin Smash	$VKZ, \triangle$
Orbital Heel	$h/v + \odot$
Meteor Blow	$v + \square + \odot$

Snake Slam (tag)	z + □, (tag)
Power Axe	r/v + ○
Rolling Driver	h/v + ×
Orbital Flip Drop	z, z + ○
Side Step Elbow	v + □ + △
Shell Shock	SS + △
Cheap Trick	SS + □ ~ △
Spin Kick	Auf + × + ○
Mach Breaker	v, v + △
Leaping Slash Kick	v, v, v + ×
Headhunter	SS + □
Meteor Smash	z + □ + ○
Can Smasher	R/V + □, □, □, □, △
Double Body Blow	r/v + □, △
Doom Knuckle Wolf Bite	z + △, ○
Bruce Special	×, △, □, ○
Bruce Rush	z + ×, △, □, ○
Taunt	□ + × + ○

Würfe

Full Neck Swing	(Gegner steht vor dir) □ + ×
Gravity Brain Buster	(Gegner steht vor dir) △ + ○
Chains of Misery	(Gegner steht vor dir) DP, r/v, r, r/v + □ + △
Gravity Blow	(Gegner steht links) □ + × oder △ + ○
Knee Blast	(Gegner steht rechts) □ + × oder △ + ○
Hummer Neck Wringer (tag)	(Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ×, (tag) oder △ + ○, (tag)

Tastenkombination**Ten Hit Combos**

z + ×, ○, □, △, □, ○, △, □, ○, △
z + ×, ○, □, △, □, ○, △, ○
z + ×, ○, □, △, □, ○, ×, ×

Heihachi Mishima

Mit Heihachi verhält es sich wie mit gutem Wein, er wird mit der Zeit immer besser. Er ist der Meister des Mishima-Kampfstils und ein ☉pa, den man lieber nicht in Rage bringen sollte.

Moves

Shining Fists

Demon Slice Kick

Alter Splitter

Demon Breath

Dark Thrust

Split Axe Kick

Wind Godfist (tag)

Electric Wind Godfist (tag)

Demon Boar

Mishima Stomp

Demon Scissors

Demon Axe Kick

Demon Godfist (tag)

Deathfist

Leaping Slash Kick

Thunder Godfist

Demon Gut Kick

Demon Tile Splitter

Demon Backhand Spin

Tsunami Kick

Tile Splitter to Deathfist

Hell Axe

Demon Backhand Spin

Demon Slayer

Demon Massacre

Tastenkombination

☐, ☐, △

v, n, r, R/V + ✕

z + ☐

☐ + △

Auf + △

v, v + ✕

v, n, r, r/v + △, (tag)

v ~ n ~ r ~ r/v + △ (tag)

z + △

r + ☉

☉ ~ ✕

v + ☉

v, v + △, (tag)

VKV + △

v, v, v + ✕

v, n, r, r/v + ☐

v, n, r, r/v + ✕

r + ☐ + ☉

△, △

Auf + ☉, ☉

r + ☐, △

h/v + ✕, ☉

v + △, ☐ + △

☐, △, △, ☐ + △

v + ☐, z + △, ☐

Würfe

Neck Breaker

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) ☐ + ✕

TEKKEVTACTOGRAME

Power Bomb	(Gegner steht vor dir) $\triangle + \bigcirc$
Stone Head (tag)	(Gegner steht vor dir) v, v + $\square + \triangle$
Head Butt Carnival	(Gegner steht vor dir) v, v + $\square + \bigcirc$
Tile Splitter Guillotine	(Gegner steht links) $\square + \times$ oder $\triangle + \bigcirc$
Free Fall	(Gegner steht rechts) $\square + \times$ oder $\triangle + \bigcirc$
Atomic Drop	(Gegner kehrt dir den Rücken) $\square + \times$ oder $\triangle + \bigcirc$

Ten Hit Combos

r/v + $\times, \triangle, \triangle, \bigcirc, \bigcirc, \square, \bigcirc, \triangle, \triangle, \bigcirc$
r/v + $\times, \triangle, \triangle, \bigcirc, \bigcirc, \square, \bigcirc, \square, \triangle, \square$
r/v + $\times, \triangle, \triangle, \bigcirc, \bigcirc, \square, \triangle, \square, \triangle, \square$
v, V, $\triangle, \square, \triangle, \triangle, \times, \bigcirc, \bigcirc, \square, \triangle, \square$

Ganryu

Ganryu ist ein großartiger Sumo-Kämpfer. Lass dich aber nicht dazu verleiten zu glauben, seine Bewegungen seien auf Grund seiner Masse langsamer, denn in einem Sumo-Wrestler, der den Spagat beherrscht, stecken ungeahnte Fähigkeiten.

Moves

Thunder Slap

Sit Sweep

Salt Shaker (tag)

Sumo Scissors

Sand Sweeper

Palm Lift

Pedal Press

Punch Parry to Pedal Press

Sumo Squash – Sumo Sit

Sit Thrust

Sumo Charge

Fake Tackle Upper

Falling Hammer

Sumo Mega Upper (tag) z, r/z, r, R/V + $\square$, (tag)

Tastenkombination

R7V + $\triangle + \times$

r + $\times + \bigcirc, \triangle$

z + $\triangle$, (tag)

v, v + $\square + \triangle$

R7V + $\times$

DP + $\square + \triangle$

r + $\square + \triangle$

z + $\square + \times$ oder z + $\triangle + \bigcirc \sim \square + \triangle$

h/v + $\times + \bigcirc$

r + $\times + \bigcirc, \square$

v + $\square + \triangle$

z + $\square + \triangle, \triangle$

SS + $\square$

Arm Whip	z +   + 
Liquid Sweep	z + 
Flash Uppercut (tag)	v +  (tag)
Tequilla Sunrise	Auf + 
Skyscraper Kick	Auf + 
Heaven Shatter Kick	z + 
Flash Elbow	DP, r/v + 
Palm Explosion	v +  ~ 
Parting Fist	SS + 
Twin Arrow	 + 
Shove it Up (tag)	v +  +  (tag)
Earthquake Stomp	h/v +  + 
Heaven Cannon	v +  + 
Skyscraper Cannon (tag)	r/v +   (tag)
Razor's Edge	r +  
High Kick	r +  
G-Clef Uppercut (tag)	 ~   
Bow and Arrow	DP, r/v +  
Mountain Crusher	r/v +   z, v + 
Flash Punch to Elbow	r, r/v +  
Low Kick	Auf +   r + 
Razor Sweep to High Kick	Auf +   
Flash Elbow	Auf +  
Wave Taunt	 +  + 

Würfe

Death Valley Bomb
 Fisherman Suplex
 Arm Whip (tag)
 Rear Suplex
 Arm Lock Suplex
 Waist Suplex
 Cross Arm Lock
 Mad Axes

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)  + 
 (Gegner steht vor dir)  + 
 (Gegner steht vor dir) z +  (tag)
 " r +  + 
 (Gegner steht vor dir) r/v +  + 
 (Gegner steht vor dir) R; R/Z +  + 
 (Gegner steht vor dir) DP, r/z, r, r/z +  + 
 (Gegner steht vor dir) VKZ, v + 

Running Bulldog	(Gegner steht links) $\square + \times$ oder $\triangle + \bigcirc$
Twisted Sister	(Gegner steht rechts) $\square + \times$ oder $\triangle + \bigcirc$
German Suplex	(Gegner kehrt dir den Rücken) $\square + \times$ oder $\triangle + \bigcirc$

Ten Hit Combos

$\triangle, \square, \square, \triangle, \times, \times, \times, \bigcirc, \bigcirc, \square$
 $\triangle, \square, \square, \triangle, \times, \times, \triangle, \times, \times, \triangle, \square$
 $\triangle, \square, \square, \triangle, \times, \times, \triangle, \square, \bigcirc, \times$

Jun Kazama

Jins Mutter ist zurück auf die Tekken-Bühne getreten, genauso wie man sie noch aus Tekken 2 in Erinnerung hat. Sie verfügt immer noch über die Fähigkeit, ihre Gegner durch ihre endlosen Angriffsvariationen völlig im Dunkeln tappen zu lassen und sie mit einem Angriff zu überraschen, mit dem sie bestimmt nicht gerechnet haben.

Moves

Sweeping Sparrow
 Leg Cutter
 Charging Strike (tag)
 Sparrow Trip
 Rock Shooter (tag)
 Boomerang Sparrow
 Sparrow Gut Punch
 Back Flip (tag)
 Sparrow Pirouette
 Vacuum Mist Palm
 Moon Scent
 Mist Palm Thrust
 Crescent Kick
 Spinning Roadhouse
 Twin Cloud Kicks
 Twin Punch

Tastenkombination

DP, r/v + $\triangle$
 z + $\triangle, \bigcirc$
 v + $\triangle$, (tag)
 z + $\square$
 r/z + $\triangle$, (tag)
 SS + $\bigcirc$
 Auf + $\square$
 z + $\times$, (tag)
 $\triangle + \times$
 $\square + \triangle$
 Auf ü $\times$
 v, v + $\triangle$
 v + $\bigcirc$
 v + $\times$
 Auf + $\times + \bigcirc, \times + \bigcirc$
 $\square, \triangle$

Spinning Heel Drop V + ⊗ (dreht sich dreimal)

High Punch Leg Cutter □, ○

High Punch Screw Punch □, □, ⊗

Can Can □, □, ○

High Punch Shin Kick □, ⊗

Cartwheel Stomp r/z + ○, ○, ○, ⊗

White Heron r/z + ○, ○, ○, □ + ○, △

Evasive Backflip h, h/z

Würfe

Arm Scroll Lock

Serpent Twist

White Mountain

Cherry Blossom

Cloud Taste

Wind Wheel

Angler Drop

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) □ + ⊗

(Gegner steht vor dir) △ + ○

(Gegner steht vor dir) r/v + △ + ⊗

(Gegner steht vor dir) z + □ + △

(Gegner steht links) □ + ⊗ oder △ + ○

(Gegner steht rechts) □ + ⊗ oder △ + ○

(Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ⊗ oder

△ + ○

Ten Hit Combos

Auf + △, □, □, □, △, □, ○, ⊗, ⊗ + ○

Auf + △, □, □, □, △, □ + ○, □, ⊗ + ○

Ling Oiaoyu

Alle die denken, wie ein Schulmädchen zu kämpfen sei schlecht, werden hier eines Besseren belehrt. Oiaoyus anmutiger Stil und ihre Bandbreite an verschiedenen Moves machen sie zu einer guten Kämpferin im Tekken-Universum.

Moves

Guard Break

Single Fan

Flower Bed

Belly Chop

Great Wall

Tastenkombination

d/z + ⊗

h + □

DP, r/v + ○

r/v + □

z + □

Nut Cracker	r/z + ○
Sun Flower (tag)	Auf + △, (tag)
Raccoon Swing	v, v + ⊗
Butter the Bread	r/v + △
Cyanide	h/v + ○
Phoenix Strike	z + □ + △, □ + △
Lotus Twist	DP, r/v + △, □
O Marks the Spot	v, v + □ + △, □ + △
Bayonet	□, △
Fortune Cookie	h + □ + △, △, □
Ginger Snap	h + □ + △, ⊗ + ○
Cartwheel Dodge	v + □ + △
Dive Roll	v + ⊗ + ○
Evasive Backflip	h, h/z
Crouching Rain Dance Starter	DP, r/z + ⊗ + ○
Phoenix Stance Starter	r + □ + △
Rain Dance Starter	z + ⊗ + ○
Hypnotist Walk	z + □ + △, △
False Salute Taunt	□ + ⊗ + ○

Würfe

Jade	(Gegner steht vor dir)  + 
Ruby	(Gegner steht vor dir)  + 
Dislocator	(Gegner steht vor dir) VKZ + 
Human Hurdle (tag)	(Gegner steht vor dir) v +  ~  , (tag)
Neck Squeeze Slap	(Rain Dance) v, v +  + 
Cradle Throw	(Art of Phoenix)  + 
Arm Flip (tag)	(Gegner steht links)  +  oder  + 
Dump the Bucket	(Gegner steht rechts)  +  oder  + 
Crank Up	(Gegner kehrt dir den Rücken)  +  oder  + 

Ten Hit Combos

$h + \odot, \square, \triangle, \square + \triangle, \square, \times, \odot, \odot, \odot, \square$
 $h + \odot, \square, \triangle, \odot, \odot, \triangle, \square + \triangle, \square, \odot, \triangle$

Yoshimitsu

Yoshimitsu ist ein Cyborg-Ninja, der aus einer anderen Welt zu sein scheint. Er darf während des Kampfes zwar von seinem Schwert Gebrauch machen, ist aber auch ohne diese Waffe ein nicht zu unterschätzender Kämpfer.

Moves

Whirlwind
 Dive Bomb
 Skull Splitter
 Avoiding the Puddle
 Jumping Flea
 Deathcopter Slash
 Yoshimitsu Flash
 Kangaroo Kick (tag)
 Sword Spin
 Bad Breath
 Deathcopter Trick
 Deathcopter
 Harakiri
 Sword Impale
 Suicide
 Double Suicide
 Yoga
 Vacuum Dance
 Meditation
 Fake Suicide
 Spirit Shield
 Sword Delay
 Indian Sit
 Evasive Backflip

Tastenkombination

SS + ○
 v, v + ◻ + △
 ◻ + △, ◻ + △
 h/v + ○
 ◻ + △, h/z oder h oder h/v
 h/v + ◻ + △, r
 z + ◻ + ○
 r + ✕ + ○, ○, (tag)
 z, z + ◻, ◻
 Z + ◻ + △, egal
 h/v + ◻ + △, Z
 h/v + ◻ + △
 r + ◻ + ○
 z, z + ◻
 v, V + ◻ + ○
 v, v + ◻ + ○
 r + ✕ + ○ ~ R
 r + ✕ + ○, v oder z
 SS + ✕ + ○
 v, v + ◻ + ○
 r/z + ◻ + △
 r/z + ◻, n, R/Z
 r + ✕ + ○
 h, h/z

Würfe

Jumping Body Slam

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) ◻ + ✕

Sword Face Smash	(Gegner steht vor dir) $\Delta + \bigcirc$
Rainbow Drop	(Gegner steht vor dir) VKZ + $\square + \Delta$
Wheels of Hell	(Gegner steht links) $\square + \times$ oder $\Delta + \bigcirc$
Clonimitsu	(Gegner steht rechts) $\square + \times$ oder $\Delta + \bigcirc$
Tornado Drop	(Gegner kehrt dir den Rücken) $\square + \times$ oder $\Delta + \bigcirc$

Ten Hit Combos

$\square, \Delta, \square, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \square, \square, \square, \square$
 $\square, \Delta, \square, \bigcirc, \Delta, \Delta, \Delta, \bigcirc, \square, \square$
 $\bigcirc, \bigcirc, \Delta, \Delta, \bigcirc, \bigcirc, \square, \square, \square, \square$

Nina Williams

In Tekken Tag Tournament gibt es auch ein Wiedersehen mit Nina Williams, die immer noch eine ausgesprochen versierte Kämpferin ist. Sie hat alle Fähigkeiten, auf die es in einem harten Kampf ankommt, und kann sich durchaus mit ihrer Schwester messen.

Moves

Slicer
 Helping Hand
 Heel Slicer
 Assassin Dagger
 Killing Blade
 Snake Shot
 Betrayer
 Quick Panther Claw
 Nose Lifter
 Spider Knee
 Wipe The Floor
 Twisted Metal
 Blonde Bomb
 Spiral Explosion
 Backhand Body Blow
 Leaping Slash Kick

Tastenkombination

$r/z + \bigcirc$
 $r/z + \square$
 $SS + \bigcirc$
 $v, v + \square$
 $Z + \square$
 $SS + \square$
 $SS + \square, Z, \square + \bigcirc$
 $v, v + \Delta$
 $SS + \Delta$
 $Auf + \times$
 $r, r/v + \bigcirc$
 $r + \times + \bigcirc$
 $v + \square + \Delta$
 $SS + \square + \Delta$
 $r/z + \Delta$
 $v, v, v + \times$

Flip Heel Kick	v, v + ✕
Panther Claw	v, V + △
Shut Up	r, r/v + △
Bad Habit	v, v + ✕
Divine Cannon (tag)	r/z + ✕ + ○, (tag)
Hunting Swan	r/z + □ + △
Low Parry	r + □ + ✕
Sway	SS + □, Z
Evasive Backflip	h, h/z

Würfe

Arm Grab Flip	(Gegner steht vor dir) □ + ✕
Lifting Toss	(Gegner steht vor dir) △ + ○
Neck Throw (tag)	(Gegner steht vor dir) h/v + □ + △, (tag)
Embracing Elbow Strike	(Gegner steht vor dir) r/v, r/v + □
Rolling Triangle Lock	(Gegner steht links) □ + ✕ oder △ + ○
Swinging Toss (tag)	(Gegner steht rechts) □ + ✕, (tag) oder △ + ○, (tag)
Triangle Hold	(Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ✕ oder △ + ○

Tastenkombination**Multi-Würfe**

Rear Gale Tech Falcon Wing	≤ ✕, □, ○, □ + △, □ + △
Falling Reverse Arm Lock	" △, □, ✕, ○, □ + △
Twisted Nightmare	" △, □, □ + △, □ + △ + ✕
Neck Crusher	" □, ✕ + ○, □, △, □ + △
Gale Tech Stretch	" □, △, ○, ✕, □ + △ + ✕

Tastenkombination**Ten Hit Combos**

□, △, □, △, ✕, ✕, △, □, △, ○
□, △, □, △, ✕, ✕, △, □, ○, ✕
r/v + □, △, □, △, ✕, ✕, △, □, △, ○
Auf + □, △, □, △, ✕, ✕, △, □, △, ○

Forest Law

Forest ist beides, schnell und äußerst gerissen. Er versucht, stetig seinen Kampfstil zu verbessern, um eines Tages in die Fußstapfen seines Lehrers Marshall Law zu treten.

Moves

Low Fake Step

Power Jab

Tricky Trap

Tricky Fist

Quick Catapult (tag)

Tricky Low Kick

Dragon Slide

Step in Kick

Catapult Kick (tag)

Dragon Upper (tag)

Tricky Step in Kick

Dragon Hammer

Fake Somersault Sky Kick DP, h/v, ○, (tag)

Quick Advance Catapult (tag) H/V + ○, (tag)

Dragon Tail r/z + ○

Leaping Slash Kick v, v, v + ✕

Rainbow Kick DP, H/V + ✕ + ○

Poison Arrow v + △ ~ □

Dragon's Claw z + □ + △, □

Dragon Fang r/z + □ + △

Somersault r + ✕, ✕, ○

Low Parry r + □ + ✕

Tricky Step z + □ + △

Tastenkombination

z + □ + △, ✕

VKV + □

z + □ + △, □

z + □ + △, △

DP, h/v + ○, (tag)

z + □ + △, ○

DP, r/v, r, r/v + ✕

r/v + ✕

✕ + ○, (tag)

Auf + △, (tag)

z + □ + △, ✕

v + □ + △

DP, h/v, ○, (tag)

H/V + ○, (tag)

r/z + ○

v, v, v + ✕

DP, H/V + ✕ + ○

v + △ ~ □

z + □ + △, □

r/z + □ + △

r + ✕, ✕, ○

r + □ + ✕

z + □ + △

Würfe

Dragon's Fire

Hopping Frog

Chastisement Punch

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) □ + ✕

(Gegner steht vor dir) △ + ○

(Gegner steht vor dir) r/v + □ + △

TEKKEHOURNAMENT

Bulldog Drop	" □, △, □ + △
Dragon Knee (tag)	(Gegner steht vor dir) v, v + ✕ + ○, (tag)
Run Up Drop	(Gegner steht vor dir) v + △ + ✕
Headlock Kick	(Gegner steht links) □ + ✕ oder △ + ○
Nut Cracker	(Gegner steht rechts) □ + ✕ oder △ + ○
Dragon Bites	(Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ✕ oder △ + ○

Ten Hit Combos

r/v + □, △, △, □, ✕, ✕, r + ✕, n + ✕, ○, ○
r/v + □, ✕, △, △, ✕, ✕, ✕, ○, ✕, ○
r/v + □, ✕, △, △, ✕, ✕, r + ✕, n + ○, ○, ○
r/v + □, ✕, △, △, ✕, ✕, r + ✕, n + ✕, ○, ○

Hwoarang

Hwoarang ist der Schüler von Beak und ein wahrer Frauenschwarm. Er bricht in der Welt von Tekken beides, Frauenherzen und auch die Knochen seiner Gegner. Seine Fähigkeiten, endlose Kickvariationen miteinander zu verbinden und enorm viel einstecken zu können, machen ihn zu einem der besten Kämpfer des Spiels.

Moves

Crippler
Reverse Shot
Rejection
Rusty Knife Righty
Rusty Knife Lefty
Flamingo Kick
Plasma Blade (tag)
Doggie Lift
Rude Boy Righty
Ecoli
Sky Rocket (tag)
Windmill Kick
Nose Bleeder

Tastenkombination

r/z + ○
z + △
h/v + ○
v + △
V + △
h + ✕
RG ○, (tag)
v + ○
○, v + ○
v + ✕ ~ ✕
v, n, r, r/v + ○, (tag)
Auf + ✕
z + ○

Repeater	r/z + ○ ~ ○
Spiral Trap	v, v + ✕
Leaping Slash Kick	v, v, v + ✕
Torpedo Kick	v, v + ○
Dynamite Heel	r/z + ✕ + ○
Home Surgery	□, □, ✕, ✕
Power Blast	□ + ○
Public Enemy	✕, ○
Side Step	h oder r
Flamingo Steppin	v
Flamingo Back Dash	z
Bad Menace	✕, ✕, ○, ○

Würfe

Pick Pocket	(Gegner steht vor dir) □ + ✕
Falcon Dive Kick	(Gegner steht vor dir) △ + ○
Roll and Choke	(Gegner steht vor dir) v, v + △
Door Mat	(Gegner steht vor dir) VKZ + ✕
Leg Hook	(Gegner steht vor dir) r, r/z + □ + ✕
Human Cannonball (tag)	(Gegner steht vor dir) v + △ + ✕, (tag)
Dead End	(Gegner steht links) □ + ✕ oder △ + ○
Neck Snapper	(Gegner steht rechts) □ + ✕ oder △ + ○
Slaughter House	(Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ✕ oder △ + ○

Eddy Gordo

Eddys Kampfstil, der viel von den Bewegungen eines Breakdancers hat, ist am abwechslungsreichsten. Es macht Spaß, ihn bei seinen Kämpfen zu beobachten, denn er wirbelt nur so über das Kampffeld.

Moves

Freak Show (tag)	r/v + ✕ + ○, (tag)
Samba	v + ○
Fire Kick	v, v + ○, ✕

Tastenkombination

THE KICKER

Vasuuna	h/v +  + 
Heran Bago	 ~ 
Face Jammer	Auf + 
Bush Whacker	r/z +  ~ 
Roundhouse	h/v + 
Lunging Brush Fire	v, v + 
Boomerang	v, v +  + 
High Thrust	v, v +  , 
Handstand Position	z +  ,  ,  , Z
Barbed Wire	r/z +  ,  ,  ,  , z + 
Fruit Picker	r/z +  + 
Double Punch	 ,  , 
Carnival Rush	v +  ,  , 
Black Summy	v, v + 
Evasive Backflip	h, h/z
Handstand	v +  +  oder R/V +  + 
Hot Plate	z + 
Carnival Sweep	h ~  oder r ~ 
Perch Flop Kick (tag)	r +  +  . (tag)
Swirl Kick	 ,  , 
Rewinder	 +  oder SS

Würfe

Rio Deal
Rio Special
Rodeo Spin
Missile Launcher (tag)
Shadow Dancer
Air Mail

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir)	 + 
(Gegner steht vor dir)	 + 
(Gegner steht vor dir)	HKV +  + 
(Gegner steht links)	 +  oder  +  , (tag)
(Gegner steht rechts)	 +  oder  + 
(Gegner kehrt dir den Rücken)	 +  oder  + 

Ten Hit Combo

 ~  ,  ,  ,  ,  ,  +  ,  +  ,  +  , r/z +  +  . h/v +  + 

Paul Phoenix

Wenn es um Paul geht, spalten sich die Meinungen. Einige finden ihn nur nervig, während andere ihn für den besten Spieler aller Tekken-Spiele halten. Wie dem auch sei, auch wenn Paul nicht die Qualitäten eines Mishima-Kämpfers hat, ist er dennoch einer der herausragendsten Kämpfer.

Moves

Upper
Flash Elbow
Tile Splitter (tag)
Pumpin Pedal
Thunder Palm
Ground Pounce
Rubbenband Fist
Shoulder Rush
Launching Elbow (tag)
Neutron Bomb
Jaw Breaker
Turm Thruster
Incomplete Somersault
Hammer of Gods
Somersault
Death Fist
Burning Death Fist
Shredder
Sway

Tastenkombination

r/v +
v, v +
VKZ, , (tag)
SS +
Auf +
R +
VKZ,
v + +
VKV + , (tag)
v, v +
DP, r/v +
SS +
DP, h/v + +
v + +
DP, h/v + +
VKV +
z + +
h/v + ,
VKZ, (tag)

Würfe

Over the Shoulder
Shoulder Pop
Foot Launch
Twist and Shout
Shoulder Ram (tag)

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) +
(Gegner steht vor dir) +
(Gegner steht vor dir) z + +
(Gegner steht vor dir) r/v + +
(Gegner steht vor dir) v, v + + , (tag)

Ultimate Tackle	(Gegner steht vor dir) r/z + +
Ultimate Punches	" , , , ,
Cross Arm Lock	" +
Ultimate Punishment	" , R + , , n, , , +
Dragon Screw	(Gegner steht links) + oder +
Fall Away	(Gegner steht rechts) + oder +
Reverse Neck Throw	(Gegner kehrt dir den Rücken) + oder +

Ten Hit Combos

, , , , , , , , ,

, , , , , , , , ,

King

Die Bewegungen von King sind äußerst gewöhnungsbedürftig und es erfordert einige Übung, auch einmal Siege mit ihm nach Hause zu bringen. Er hat die Kraft eines Bären, ist aber nicht der Schnellste.

Moves

Knee Buster

Rib Buster

Ali Kick

Upper

Dynamite Upper (tag)

K's Flicker (tag)

Disgrace Kick

Ankle Smash

Rolling Sobat

Elbow Drop

Blind Kick

Exploder

Moonsault Body Press

Convict Kick

Bouncing Knuckle Bomb v, n, r, r/v + +

Black Arrow

Tastenkombination

r/v +

r/v +

r + +

Auf +

DP, r/v + , (tag)

v, v + , (tag)

z +

DP, r/v +

v +

r + +

RG

+

+

v, v +

v, n, r, r/v + +

SS +

Diving Body Press	v, v +  + 
Knuckle Bomb	h/v +  + 
Atomic Elbow Drop	h/z oder h oder h/v +  + 
Black Shoulder	v +  + 
Satellite Exploder	v, v, v +  + 
Kick Reversal	z +  +  oder z +  + 
Jaguar Lariat	v +  + 
Atomic Blaster	RG  + 
Deadly Boomerang	SS +  + 

Würfe

Winding Nut	(Gegner steht vor dir)  + 
Suplex	(Gegner steht vor dir)  + 
Tombstone Piledriver	(Gegner steht vor dir) r/z, v + 
Giant Swing	(Gegner steht vor dir) v, HKV + 
T-Bone Power Bomb	(Gegner steht vor dir) VKZ +  + 
Feint	"  + 
Quick Slam	"  + 
Jumping Power Bomb	(Gegner duckt sich) r +  +  oder r +  + 
Argentine Back Breaker	(Gegner steht links)  +  oder  + 
Knee Crusher	(Gegner steht rechts)  +  oder  + 
Half Boston Cab	(Gegner kehrt dir den Rücken)  + 
Cobra Twist	(Gegner kehrt dir den Rücken)  + 
Stretch Buster	(Gegner kehrt dir den Rücken) z, v +  + 

Multi-Würfe

Standing Achilles Hold	(Gegner steht vor dir) v, n, r, r/v +  + 
S.T.F	"  ,  ,  ,  + 
Scorpion Death Lock	"  +  ,  ,  ,  + 
Rolling Death Cradle	"  +  ,  +  ,  +  ,  +  ,  + 
Romero Special	+  "  ,  ,  ,  +  ,  + 

Ten Hit Combos**Lei Wulong**

Lei ist ein Super-Cop und dazu ein Kung-Fu-Meister. Er kämpft sehr schnell und beherrscht dadurch die meisten seiner Kontrahenten, außerdem macht er in den Kämpfen immer das Unerwartetste.

Moves

Kangaroo Kick
 Drunken Tiger Lash
 Clean Sweep
 Cannonball
 Tornado Kick
 Leaping Slash Kick
 Beating Kick
 Phoenix Strike
 Guard Melting Punches
 Rave Snake
 Razor Rush
 Spiral Upper (tag)
 Reverse Hop Kick
 Drunken Tiger Lash
 Tiger Sip
 Double Snake to Lift Up
 Crane's Bill
 Crane Dance
 Low Kick
 Crane Kick
 Guard Melting Punches
 Dragon Roar

Tastenkombination

r + X + O, X + O
 z + Square
 O ~ X
 z + Square + Triangle
 X ~ O
 v, v, v + X
 v + O
 z + Square + O, O
 v, n + Triangle, Square, Triangle, Square
 r/z + O, O
 v, n + Square, Triangle, Square, Triangle
 Triangle, (tag)
 h/v + O
 Square ~ V
 Square + Triangle
 Cannon Triangle, Triangle, O, X, X, (tag)
 Square
 X, O, Triangle, X
 X, Square, Triangle, Square, Triangle, X
 X, Square, Triangle, Square, Triangle, O
 Triangle, Square, Triangle, Square
 Triangle ~ V

Crescent Trip
Tornado Kick
Tornado Upper

⊗, ⊗
z + ○
z + ○, △

Würfe

Sky Kick (tag)
Sleeper Hold
Thai Trip
Dragon Falls
Tiger Slip
Sailboat Stretch
Closing Fan
Booby Trap

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) □ + ⊗, (tag)
(Gegner steht vor dir) △ + ○
(Gegner steht vor dir) v, v + □ + △
(Gegner steht vor dir) h/v + □ + △
" □ + △
(Gegner steht links) □ + ⊗ oder △ + ○
(Gegner steht rechts) □ + ⊗ oder △ + ○
(Gegner kehrt dir den Rücken) □ + ⊗ oder
△ + ○

Ten Hit Combos

□, △, □, ⊗ + ○, △, □, ○, □, △, ⊗
□, △, □, ⊗ + ○, △, □, ○, □, ○, ○
□, △, □, ⊗ + ○, ⊗ + ○, ⊗ + ○, □, △, (tag)

Jin Kazama

Jin kann ohne Probleme alle anderen Kämpfer in den Schatten stellen. Seine Fähigkeiten, den Gegner unvorbereitet zu treffen und enorme Schläge einstecken zu können, machen ihn zum King of the Iron Fist.

Moves

Demon Backhand
Knee
Parting Wave
Upper
Tooth Fairy (tag)
Uppercut (tag)
Laser Blow
Demon Steel Pedal
Split Axe Kick

Tastenkombination

z + △
v + ○
z + □
r/v + △
SS + △, (tag)
Auf + △, (tag)
z, v + △
z + ○
v, v + ⊗

Corpse Thrust	r/z +
Wind Godfist	z + ~ r/v, (tag)
Demon Scissors	~
Demon Paw	v, v +
Thunder Godfist	v, n, r, r/v +
Electric Wind Godfist (tag)	v ~ n ~ r ~ r/v + (tag)
Leaping Slash Kick	v, v, v +
Corpse Splitter	h/v + +
Spinning Roundhouse	v +
Lightning Godfist	z + +
Lightning Screw Godfist	Z + +
Twin Pistons (tag)	Auf + , (tag)
Crouch Dash	z + ~ r/v
Shining Fists	, ,
High and Mid Attack Reversal	z + + oder z + +
Lightning Force	z + +

Würfe

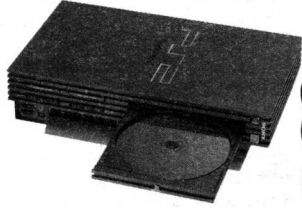
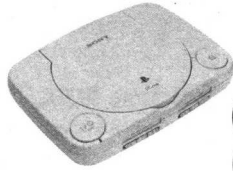
Bitch Kicks
Shoulder Reverse
Stone Head
Ultimate Punches
Cross Arm Lock
Shoulder Flip
Over the Limit
Chicken Butcher

Tastenkombination

(Gegner steht vor dir) +
(Gegner steht vor dir) +
(Gegner steht vor dir) v, v + +
≤ , , , ,
" +
(Gegner steht links) + oder +
(Gegner steht rechts) + oder +
(Gegner kehrt dir den Rücken) + oder
 +

Ten Hit Combos

z + , , , , , , + , , ,
z + , , , , , , + , , ,
, , , , + , , ,
, , , , + , , ,



PSone Cheats | **PS2** Cheats

PS2

Fifa 2001

Immer gewinnen

Starte das Spiel wie üblich und warte 2 Minuten. Drücke dann die Pause-Taste, halte L1 + L2 gedrückt und betätige zusätzlich nacheinander ,  und .

Längere Kicks

Gib einfach im Titelbild die folgende Tastenkombination ein: , , , , , R1, R1. Jetzt fliegen die Bälle wirklich weit!

EA All-Star-Team freischalten

Um mit dem EA All-Star-Team spielen zu können, gehst du zur Team-Auswahl und zeigst auf Arsenal. Halte jetzt den -Button gedrückt und betätige START.

Starke Spieler auf der Ersatzbank

Prüfe vor Spielbeginn zur Sicherheit noch einmal deine Aufstellung. Es kommt nämlich hin und wieder vor, dass starke Spieler dummerweise auf der Bank sitzen, statt dem Ball nachzujagen.

ISS Pro Evolution

All Star-Mannschaften:

Begib dich in die Mannschaftsauswahl und drücke dann: Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, ,  und Start.

Madden NFL 2001

Touchdown-Animationen

Gib nach einem Touchdown folgende Kombinationen ein. Zur Belohnung siehst du dann spezielle Animationen:

Animation	Tasten
Hüftschwung:	L1+ 

Sprung: L1+⊙
 Prediger: L1+△
 Schulterschütteln: L1+R1
 Slam Dunk: L1+R2
 Spike: L1+⊗

Unbegrenzte Creation Points

Erstelle einen neuen Spieler und geh dann zu „Player Edit“. Dort drückst du jetzt nach oben oder unten, um einen Spieler zum Editieren auszuwählen. Drücke jetzt nach rechts, um zu der Speed-Category zu kommen. Dort drückst du dann noch zweimal ⊗.

Orphen: Scion of Sorcery

Unendlich Energie

Sollte eine Niederlage in einer Schlacht unausweichlich sein, dann begib dich in das Equip-Menü und mache gleich wieder weiter mit dem Spiel. Jetzt wirst du wieder über volle Energie verfügen. Das kannst du beliebig oft wiederholen.

Unreal Tournament

Unendliche Energie

Drücke im Hauptmenü: Hoch, Runter, Hoch, Runter, Hoch, Runter, Hoch, Runter und ⊗. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, wackelt jetzt der Bildschirm. Starte nun das Spiel und speichere es nach dem ersten Level. Drücke Reset, starte das Spiel und lade den Spielstand. Sobald du das Spiel wieder beginnst, hast du unendliche Energie.

Unsterblichkeit

Drücke während des Spiels die Pausentaste und gib Folgendes ein: ◻, ◯, ◯, Links, Rechts, ◯, ◯, ◻, ◻. Jetzt ist der God-Mode aktiv.

Gatling Gun

Gib im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, ◻, △, ◻, △, Start.

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

Big Head-Modus

Gib im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein:

Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, ○, ○, ○.

Level überspringen

Drücke während des Spiels die Pausentaste und gib folgende

Tastenkombination ein: Hoch, Runter, Links, Rechts, Rechts, Links, ○.

Level-Auswahl

Nachdem du das aktuelle Spiel gespeichert hast, verlasse es und gehe in das Hauptmenü. Wähle dort "Resume Game" und den Spielnamen.

Drücke nun: Hoch, Runter, Runter, Hoch, Links, Hoch, Rechts, Runter.

Mutator

Gib im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein:

○, ○, ○, Hoch, Runter, Runter, Hoch, ○, ○, ○.

Stealth Mutator

Gib im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein:

□, □, ○, ○, □, □, ○, ○.

99 Kugeln

Drücke während des Spiels die Pausentaste und gib folgende

Tastenkombination ein: Links, Rechts, ○, ○, ○, Rechts, Links

Gatling Gun

Gib im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: Oben, Oben,

Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, □, △, □, △, Start.

Big Head Mode

Gib im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: Links, Rechts,

Links, Rechts, ○, ○, ○. Wähle jetzt Mutators im Multiplayer-Modus

und drücke ✕. Wähle den Big-Head-Modus und drücke Rechts, ✕.

PSOne

Alien Resurrection

Cheat-Modus:

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, musst du im Hauptmenü folgende Kombination eingeben: , Links, Rechts, , Oben, R2. Jetzt sollte ein Cheat-Menü erscheinen, in dem du alle Waffen, Unsterblichkeit, unendlich Munition und unendlich Sauerstoff bekommen kannst. Zusätzlich kannst du hier auch jeden Level nach Belieben anwählen.

Forschungs-Modus:

Um den Forschungs-Modus zu aktivieren, musst du im Hauptmenü folgende Kombination eingeben: , Oben, Unten, , Links, R1. Nun erscheint der Forschungs-Modus.

Army Men: Air Attack

Alle Copiloten

Um alle Copiloten freizuschalten, musst du einfach als Passwort Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten eingeben.

Items

Um einen ganzen Sack voller Gegenstände zu bekommen, musst du , Vier, , , , ,  eingeben.

Army Men: Sarge's Heroes 2

Levelpasswörter

Level	Passwort
Level 2	flngdw
Level 3	gtmlk
Level 4	chlhb

ATV: Quad Power Racing

Alle Strecken

Mit den folgenden Codes kannst du alle Strecken freischalten.

500006010000

3004e2550004

Auto Destruct

Die folgenden Tastenkombinationen musst du im Haupt- oder Pausenmenü eingeben.

Resultat Kombination

Auto-Ausrüstung	L1, R1, hoch, runter, ○, runter, rechts, links, ▣, R1
Engel-Modus	hoch, R1, runter, L1, hoch, links, R1, rechts, L1
Geld	L1, R1, hoch, ○, runter, ▣, rechts, R1, L1
Levelwahl	hoch, runter, ○, R1, L1, ○, runter, hoch
Levelsprung	▣, ○, R1, L1, ○, runter, hoch
Cheat-Menü	hoch, runter, links, rechts, runter, rechts, L1, R1, R1
Unverwundbar	L1, L1, L1, L1, links, ○, ○, ▣, L1
Debug-Modus	hoch, rechts, links, runter, ○, L1, R1, R1, L1, ○, runter, links, rechts, hoch
Nitros	L1, ○, runter, L1, hoch, ▣, ○, R1
mehr Zeit	runter, L1, L1, ○, ○, R1, hoch, ▣, L1
neue Time-Trial-Strecken	R1, L1, ○, links, ○, ○, links, L1, ○
neue Wagen	links, R1, rechts, R1, links, R1, rechts, R1
New York	L1, rechts, runter, links, hoch, R1
Tokio	L1, links, rechts, R1, links, rechts, L1
U-Bahn	L1, links, L1, R1, rechts, R1

Beagle Adventure Racing

Cheat-Modus

Um den Cheat-Modus auf den Screen zu bekommen, musst du folgende Schritte befolgen:

1. Starte ein Rennen im Championship-Modus

2. Die Strecke, auf der das Ganze stattfindet, heißt "Convertry Crove"
 3. Jetzt musst du die Scheune finden, vor der zwei Heuballen liegen.
 4. Fahr volles Rohr gegen den Heuballen, der in der Nähe der Straße liegt
 5. Als Nächstes musst du den Blumenkasten rammen.
 6. Wenn es geklappt hat, kannst du ein "Groovy" hören.
 7. Jetzt musst du nur noch das Rennen siegreich zu Ende bringen.
- Nun erscheint im Optionsmenü der ersehnte Cheat-Modus.

Blade

Folgende Cheats musst du im Hauptmenü eingeben.

Unendlich Munition

Gib links, rechts, oben, links, L2, L1, R2, R1 für unendliche Munition ein.

Unendliche Leben

Gib links, links, links, rechts, L2, L1, R2, R1 für unendlich Leben ein.

Crusaders of Might and Magic

Unendlich Items

Du musst das Spiel komplett durchspielen. Wenn du nun ein anderes Spiel startest, erhältst du unendlich Items, Mana, beinahe alle Talismane, Runen, Waffen, Sprüche und Schild. Unverwundbar wirst du deswegen aber nicht, also sei vorsichtig.

Danger Girl

Alle Levels freischalten

Drücke im Hauptmenü L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △. Drücke anschließend gleichzeitig L1+L2+R1+R2. Jetzt sollten alle Levels freigeschaltet sein.

Unsterblichkeit

Drücke zunächst die Pause-Taste, halte R1 und drücke dann ✕, ○, ✕. Wenn alles geklappt hat, wird das Spiel automatisch starten.

Digimon World

Herbeigeführte Digitation

Halte im Spiel $\triangle + \square + \bigcirc$, um an alle Gegenstände zu kommen. Gib jetzt deinem Digimon was zu füttern. Nimmt es die Nahrung zu sich, drückst du schnell $\triangle + \square + \bigcirc$; zeigt das Monster keinen rechten Appetit, drückst du $\triangle + \square + \bigcirc$. Je nachdem was es zu fressen bekommen hat, verwandelt sich das Digimon jetzt in ein anderes Monster. Das kannst du so oft wiederholen, wie du willst.

Driver 2

Geheimes Spiel:

In der Stadt Rio gibt es im südwestlichen Teil einen großen See, links daneben befindet sich ein größeres Grundstück. Etwas weiter westlich des Grundstücks befindet sich ein Eingang. Auf der anderen Straßenseite suchst du jetzt nach einem Knopf und betätigst ihn mit $\triangle$. Jetzt sollte sich der Eingang öffnen und du kannst mit deinem Auto hineinfahren. Ab hier kannst du dann über ein geheimes Spiel verfügen.

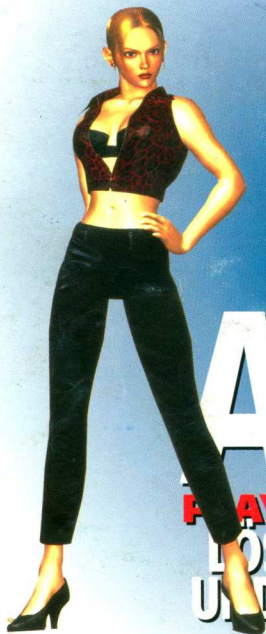
Alle Levels und Autos:

Wähle den Havana-Level im Freeride-Modus sowie das 2. Auto. Während du fährst, rufst du den Pausenmodus auf. Halte jetzt R2 gedrückt und gib dann Folgendes ein: $\triangle, \triangle, R2, L1, \bigcirc, \square$. Ab dem nächsten Spiel musst du dann irgendeinen Startlevel auswählen.

F1 Racing Championship

Damit dir im Arcade-Mode von Beginn an alle vier Rennklassen zu Verfügung stehen, musst du die folgende Tastenkombination im Streckenauswahl-Menü eingeben:
oben, oben, unten, unten, L1, R2, L2, R1.

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

PLAYSTATION
LÖSUNGEN
UND CHEATS

BS BriStein bv

Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A-Z der Cheats (Ausgabe 9) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzangabe. PlayStation und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Sony.