

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

A-Z
PLAYSTATION
LÖSUNGEN

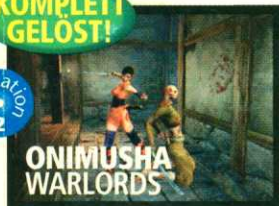
Ausgabe 11

**KOMPLETT
GELOST**



**ALONE IN
THE DARK 4**

**KOMPLETT
GELOST!**



**ONIMUSHA
WARLORDS**

**KOMPLETT
GELOST!**



SUMMONER

**KOMPLETT
GELOST!**



**FINAL FANTASY IX
SIDE STORY**

**KOMPLETT
GELOST!**



C-12



Onimusha

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 - 11

© 2001 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats (Ausgabe 11) 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: Arjan Bos
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel,
Lourens Huizinga, Henk Tukker, Franklin Walkot, Karsten Rohloff,
Elisabeth Goossen und unseren treuen Lesern!

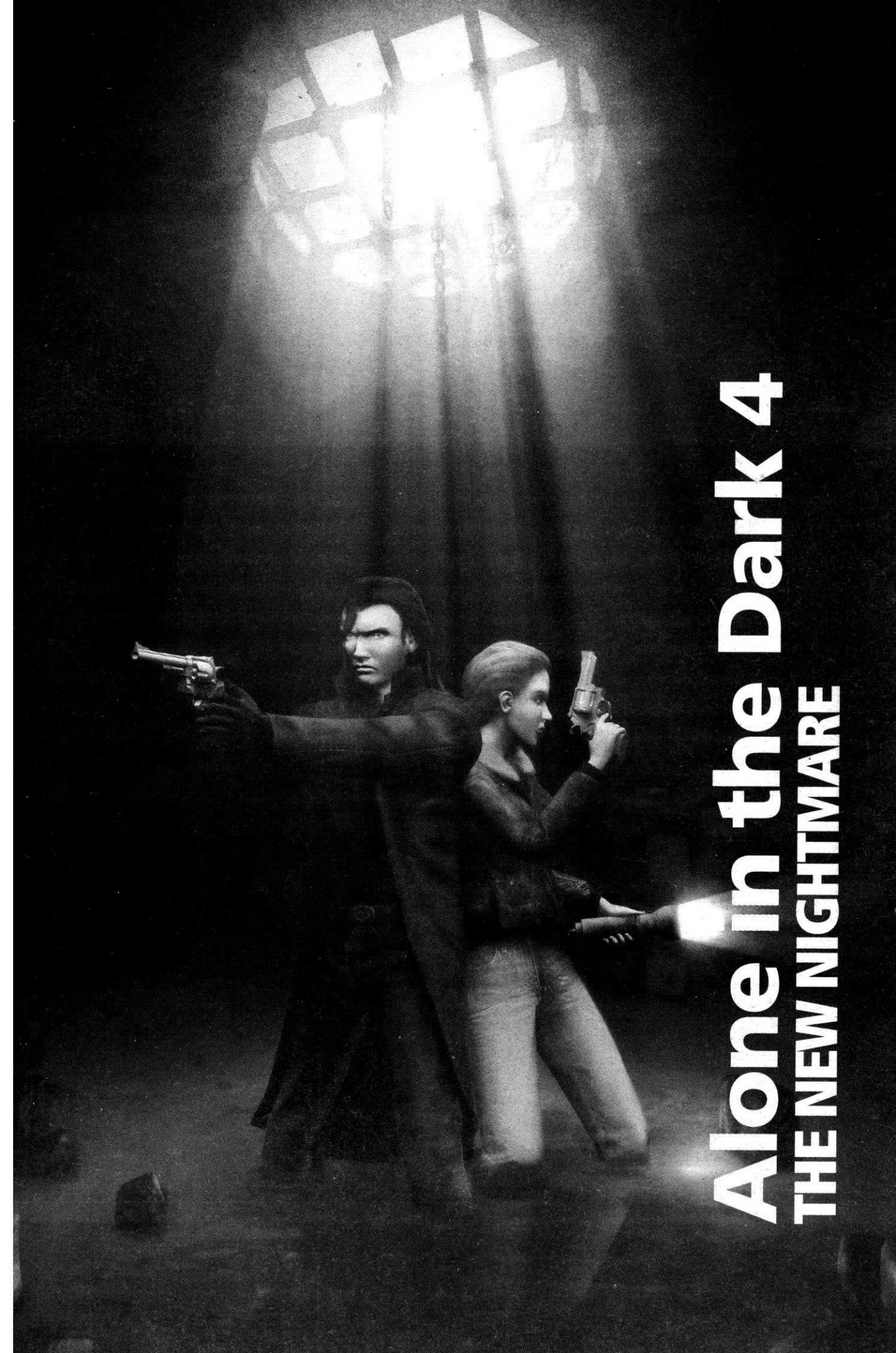
Gehört zu PowerStation Ausgabe 4/2001

Titel: Onimusha Warlords
© Electronic Arts 2001. All rights reserved.

Komplettlösungen

Alone In The Dark 4	005
Final Fantasy 9 (Sidestory)	033
Onimusha	053
Summoner	077
C-12	095

PSOne-Cheats	115
---------------------	------------

A black and white movie poster for the video game 'Alone in the Dark 4: The New Nightmare'. The scene is set in a dark, atmospheric environment. At the top, a large, multi-paned window or skylight allows bright light to stream down, creating a dramatic lens flare effect. In the center, two characters are shown from the waist up. On the left, a man with long dark hair, wearing a dark coat, holds a revolver with both hands, aiming it towards the left. To his right, a woman with short hair, wearing a dark jacket and light-colored pants, also holds a revolver, aiming it towards the right. She is also holding a flashlight in her left hand, which is pointed downwards. The overall mood is suspenseful and mysterious.

Alone in the Dark 4

THE NEW NIGHTMARE

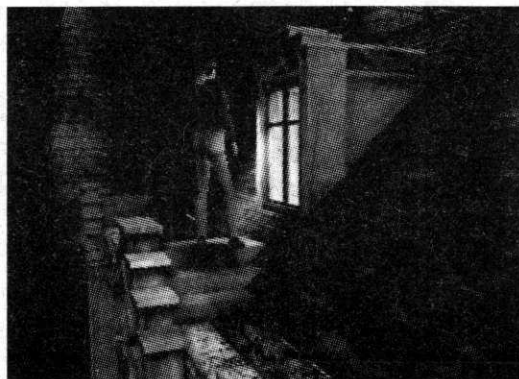
Alone in the Dark 4

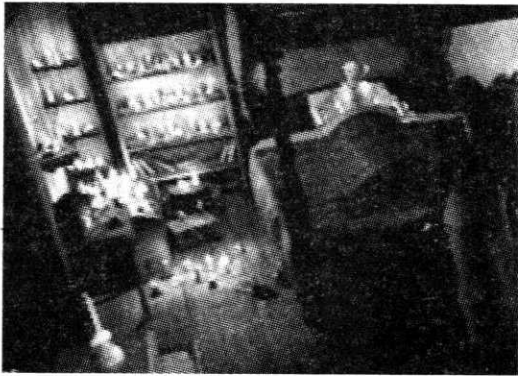
The new Nightmare

Bei diesem Spiel kannst du auswählen, mit welchem Charakter du spielen möchtest. Wir stellen hier die Lösung mit Aline Cedrac vor.

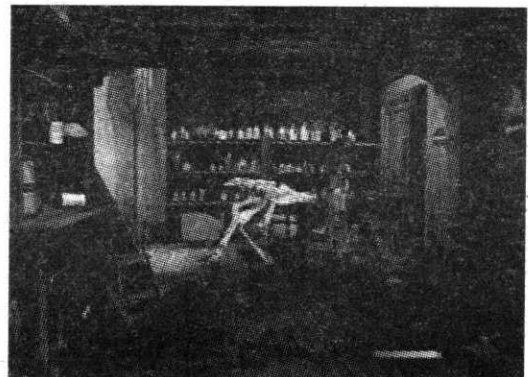
CD 1

Nach dem Absturz des Flugzeugs bist du mit dem Fallschirm auf dem Dach eines alten Herrenhauses auf Shadow Island gelandet. Im Anschluss an das Funkgespräch mit Edward Carnby läufst du auf dem Dach entlang bis zu einem beleuchteten Fenster und betrittst durch das Fenster den dahinter liegenden Raum. In einem großen Himmelbett liegt eine alte Dame, Lucy Morton. In einer Filmsequenz spricht sie mit dir und gibt dir anschließend einen kleinen goldenen Schlüssel für eine Statue im Raucherzimmer. Durchsuche den Raum. Auf einem kleinen Schränkchen findest du ein Magazin, das du ins Inventar aufnehmen kannst. Rechts neben dem Bett auf dem Nachtschränkchen liegt ein Erste-Hilfe-Koffer und neben der Tür rechts findest du noch ein Speicheramulett. Du findest im Spiel noch weitere Amulette, mit denen du deine Spielstände speichern kannst. Vor der Tür liegt ein Teppich mit einer geflügelten Schlange als Muster. Sobald du darauf zugehst, wird die Schlange lebendig und greift dich an. Da sie lichtempfindlich ist, strahle sie mit deiner Taschenlampe so lange an, bis sie verschwindet. Geh nun durch die Tür auf den Dachboden. Es ist ein sehr unheimlicher und gefährlicher Ort, denn hier lauern so genannte Schattenwesen, die du dir durch das direkte Licht deiner Taschenlampe etwas vom Leib halten





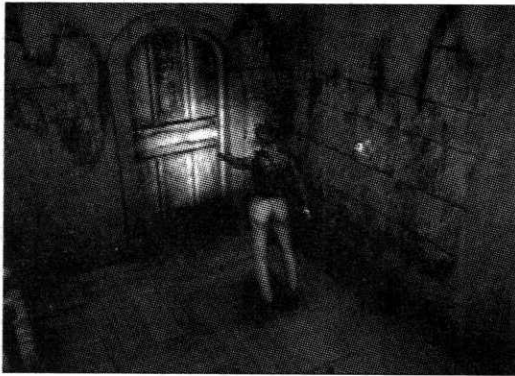
kannst. Wenn sie dich erwischen, knabbern sie ganz schön an deiner Gesundheit. Durchsuche den Dachboden und geh in alle Räume, die du betreten kannst. In einigen findest du ein Speicheramulett, Phosphorpatronen, einen Erste-Hilfe-Koffer und einen weiteren kleinen goldenen Schlüssel. An einigen Stellen befinden sich an der Wand Lichtschalter. Wenn du sie betätigst, ist es nicht nur heller, auch die Schattenwesen belästigen dich nicht mehr. In der hinteren Ecke des Dachbodens ist eine verschlossene Tür, die du mit dem kleinen goldenen Schlüssel öffnen kannst. Geh hindurch und du stehst vor einer Treppe, die nach unten führt. Lauf hinunter. Auf halber Höhe, vor einer verschlossenen Tür, belauschst du in einer Sequenz das Gespräch zweier Männer. Geh dann die Treppe ganz hinunter. Geradeaus an der Wand ist wieder ein Lichtschalter. Betrete nun durch die einzige Tür einen kleinen Flur. Die erste Tür links ist unverschlossen und dahinter befindet sich das Raucherzimmer. Neben der Tür ist ein Lichtschalter und auf einem Tisch liegen drei Erste-Hilfe-Koffer. Schaltest du das Licht im Raum aus, zeigt dir eine Sequenz den Sockel einer indianischen Statue. Schalte das Licht wieder ein und stell dich vor die hier im Raum befindliche Statue. Benutze nun





den kleinen goldenen Schlüssel, den du von Lucy Morton erhalten hast. Der Sockel öffnet sich und darin liegt ein Revolver. Danach erscheint ein Schattenwesen, dem das Licht anscheinend nichts ausmacht, und greift dich an. Mit ein paar gezielten Schüssen aus deinem Revolver dürfte die Sache schnell erledigt sein. Neben einer Eulenstatue liegt in einem großen Krug noch Munition. Rechts neben dem verschlossenen Doppelfenster ist eine kleine versteckte Tür. Gehst du darauf zu, hörst du, wie von der anderen Seite jemand den Schlüssel herumdreht und wegläuft. Betrete durch die nun geöffnete Tür einen Korridor und lauf dem Fliehenden durch die Tür geradeaus hinterher. Die erste Tür rechts ist verschlossen. Eine Sequenz zeigt dir geradeaus eine Tür, durch die du gehen musst. Vor dir siehst du einen verfallenen Gang an dessen Ende du auf Professor Morton triffst. Du sprichst mit ihm, er betäubt dich und du wachst in einem Zimmer auf einem Bett liegend auf. Nach einem Funkgespräch mit Carnby, den du wegen seiner Kommentare und Hilfestellungen während des Spiels öfter mal anrufen solltest, durchsuchst du das Zimmer. Du findest ein Foto und zwischen einer Tür und einem großen Spiegel einen Inbusschlüssel und einen Erste-Hilfe-





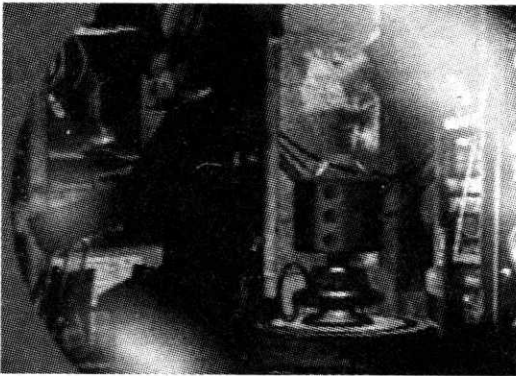
Koffer. Der Spiegel ist eine Geheimtür, geh hindurch und lauf rechts die Treppe hinab. Unten an der Treppe ist rechts in der Ecke eine Tür und links daneben liegt ein dreiläufiges Gewehr. Hinter der Tür führt die Treppe weiter nach unten. Lauf den Gewölbegang entlang. Am anderen Ende befindet sich rechts eine vernagelte Tür mit einem Guckloch. Stell dich davor und du belauschst wieder ein Gespräch und kannst einige Personen sehen. Leider ist die Tür verriegelt und es bleibt dir nichts anderes übrig, als in dein Zimmer zurückzukehren. Dort triffst du auf Edward Carnby, der dir in einer Sequenz hilft, durch eine Klappe in der Decke in einen Bodenraum zu gelangen. Oben gehst du zu einem alten Spiegel, der mit dir redet und dir aufträgt, einen anderen bestimmten Spiegel zu suchen. Neben dem Kamin ist eine Tür, die dich wieder auf den gleichen Dachboden führt, den du schon vom Beginn des Spiels her kennst. Geh wieder in den Raum mit der alten Dame. Sie redet erneut mit dir. Geh danach durch die Tür, hinter der die Treppe nach unten führt. Stell dich auf der Hälfte der Treppe wieder vor die verschlossene Tür, an der du ein Gespräch belauscht hast. Bei dem Versuch, sie zu öffnen, wirst du von einem blauen Licht durch die Tür gesogen. Plötzlich stehst du in einem



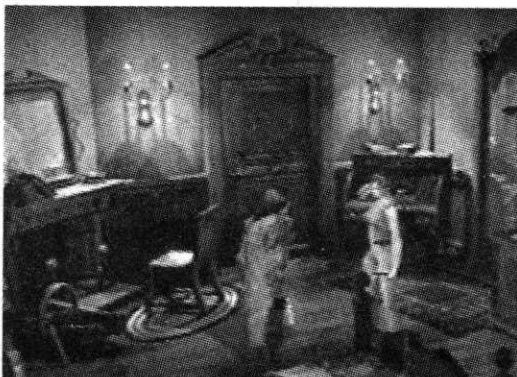


weiteren Flur. Die erste Tür links lässt sich öffnen und du betrittst den Raum. Neben der Tür ist ein Lichtschalter und links daneben liegt ein Erste-Hilfe-Koffer. Geradeaus auf einer Kommode steht ein Spiegel, den du mitnehmen solltest. Geh die kleine Treppe hinauf. Oben auf dem Schreibtisch liegen ein Granatwerfer und einige Dokumente, die du aufmerksam lesen solltest. Dort steht auch ein alter Projektor, mit dem du aber noch nichts anfangen kannst. Geh also zurück auf den Flur, lauf ihn entlang und du siehst unter einer Tür eine Blutlache. Die Tür ist aber verriegelt. Plötzlich fallen merkwürdige Wesen von der Decke, die du jedoch leicht erschießen kannst. Geh an der Tür vorbei, nach rechts den Gang hinunter und betrete durch die erste Tür rechts einen Schlafraum, wo du Munition und ein Speicheramulett finden kannst. Du merkst, dass du den Raum durch die Türen nicht mehr verlassen kannst. Stell dich vor den großen Spiegel. Ein Geist fordert dich auf hindurchzugehen. Tu, was er sagt. Auf der anderen Seite verlangt der Geist nach dem Spiegel, den du gefunden hast. Du wirst gefragt, ob du ihn hergeben möchtest. Sagst du ja, heißt es sofort Game Over. Drücke also auf "Nein". Der Geist zerspringt in tausend Stücke und du erhältst die Abkanis-





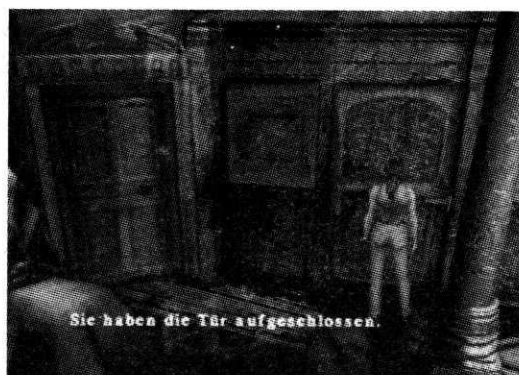
Skulptur eines Büffels. Trete durch den Spiegel zurück in den Raum. In der Mitte unter dem Deckenlicht begegnet dir in einer Sequenz der Abkanis-Schamane Edenshaw. Er bittet dich, für ein Ritual die sieben Statuen der sieben Lichtgötter zu finden. Du versprichst, ihm zu helfen. Danach verschwindet der Indianer und du kontaktierst Carnby. Verlasse durch die gemusterte Tür rechts den Raum und halte schon einmal dein Gewehr bereit, denn im nächsten Raum kommt dir ein dreibeiniges Schattenwesen entgegen. Mit zwei gezielten Schüssen hast du es erledigt. Lauf die Treppe hinunter, nach links bis vor die große Doppeltür. In dem Raum dahinter ist an der Wand ein Lichtschalter. Gegenüber der Treppe steht eine Statue und daneben ist ein großer Spiegel. Gehst du näher an ihn heran, wird dir gezeigt, dass oben links an der Ecke ein Ornament fehlt, das du noch finden musst. Geh jetzt rechts durch die Doppeltür neben der Treppe in einen Korridor, wo dich zwei Dreibeiner von zwei Seiten angreifen. Erledige sie wie gehabt. Wende dich nach rechts, bis du vor einer Tür in einem kleinen Nebenkorridor stehst. Von den anderen Türen sind einige verschlossen, einige offen. Du kannst die Räume, die du betreten kannst, nach Items durchsuchen. Wir haben hier lediglich den





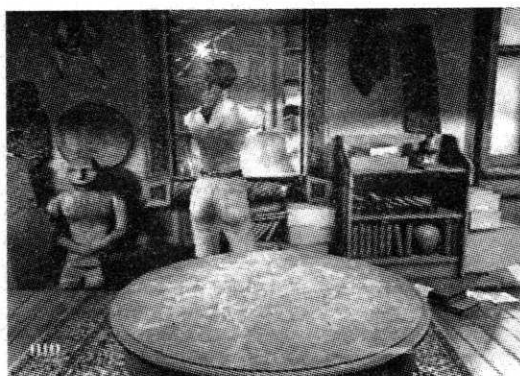
direkten Weg zur Lösung des Spiels beschrieben. Bevor du durch die Tür gehst, bewaffne dich mit dem Granatwerfer, denn in dem dahinter liegenden Flur kommen sofort zwei Zombies auf dich zu. Jeder benötigt zwei Schuss. Jetzt durch die erste Tür rechts und du stehst in Obeds Arbeitszimmer. Auf dem runden Marmortisch liegt Munition und gegenüber in dem kleinen Regal findest du noch Obeds Notizbuch. Im Bücherregal liegt noch ein Buch über die Abkanis-Indianer und auf dem kleinen Tischchen rechts an der Wand befindet sich ein Erste-Hilfe-Koffer. Das Klopfen, das du aus einem Schrank hörst, beachte besser nicht. Er ist leer, aber sobald du ihn öffnest, springen dir zwei mutierte Hunde entgegen. An der Wand hängt noch ein Spiegel, auf den du mit dem Revolver ein paar Mal schießen musst. Er zerspringt, und dahinter liegt eine Abkanistafel-Übersetzung. Hast du sie genommen, erhältst du den Hinweis, zurück zu Lucy Morton zu gehen. Wende dich nach links. Plötzlich geht das Licht aus und zwei Schattenwesen materialisieren sich. Lauf also schnell durch die Tür. Du befindest dich in Lucys Schlafzimmer. Sprich mit ihr und sie gibt dir ein Glasprisma. Verlasse das Schlafzimmer und über die Treppe auch den Dachboden. Geh durch die nun



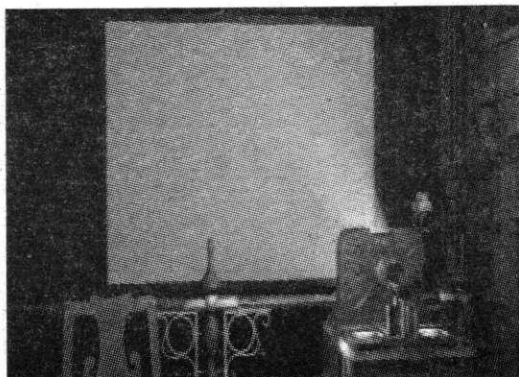


geöffnete Tür auf der Treppe. In dem dunklen Flur dahinter lauern zwei Dreibeiner. Betrete durch die erste Tür links den Raum, aus dem du vorher den Spiegel mitgenommen hast und in dem der Projektor steht. Schalte an der Wand das Licht aus und geh die Treppe hinauf. Setze das Glasprisma in den Projektor ein und verwende aus dem Inventar die Taschenlampe. Nun funktioniert das Gerät. Du siehst auf der Leinwand, wie Alan seinen Vater Howard tötet. Danach springt aus dem Projektor ein goldener metallischer Würfel, auf dem "3D-Bibliothek" eingraviert ist. Betrachte ihn von allen Seiten und dir wird auffallen, dass in der Verzierung Zahlen zu erkennen sind, und zwar: 1991. Verlasse den Raum wieder, lauf den Flur entlang, bis du nach links abbiegen kannst. Geh durch die Tür. Im nächsten Zimmer befinden sich wieder lichtempfindliche Wesen, die sofort verschwinden, wenn du den Lichtschalter betätigst. Auf dem Schreibtisch liegt ein Brief und auf der Kommode neben dem Bett Obeds Tagebuch. Von dem Bett kannst du noch einen Erste-Hilfe-Koffer mitnehmen. Geh wieder auf den Flur, lauf rechts um die Ecke den Gang entlang und durch die Tür, die auf die Wendeltreppe führt. Lauf die Treppe runter und durch die Tür. Dahinter stehen wieder zwei





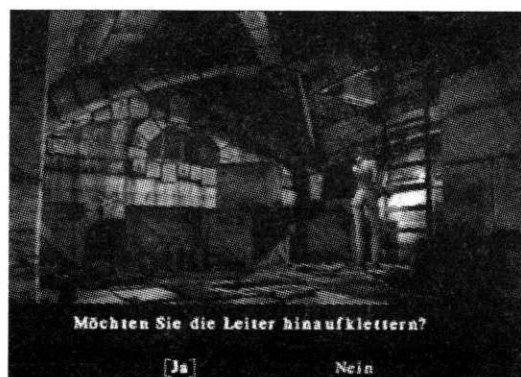
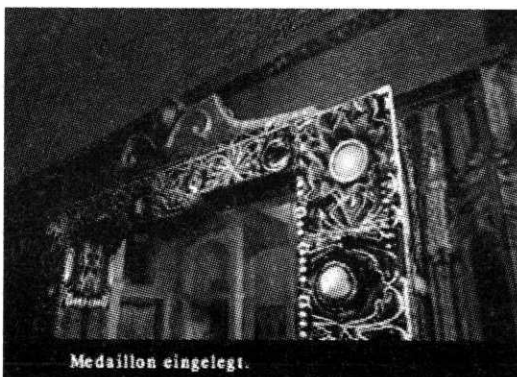
Zombies, die dir das Leben schwer machen wollen. Nachdem du sie erschossen hast, geh durch die Tür geradeaus, eliminiere den Dreibeiner dahinter und lauf sofort durch die nächste Tür. Du bist nun in der Bibliothek des Hauses. Schalte das Licht ein und durchsuche den Raum gründlich. Hier findest du Jeremys Tagebuch und auf einem Leseputz die Familienchronik. Links neben dem Pult liegen noch Granaten. Geh nun die Treppe an der Wand nach oben bis zu einem halb geöffneten Bücherregal. Dahinter befindet sich ein kleiner Geheimraum, in dem du zwei Schachteln mit Munition findest. Lauf die Treppe weiter hinauf bis zu einer Leiter an der Wand. Klettere hinauf, und du stehst draußen auf einer Balustrade. Geh nach rechts am Haus entlang bis zu einem Türmchen. Dort kannst du an einer Leiter hinaufsteigen. In dem kleinen, runden Raum findest du noch Granaten. Nun den Weg zurück in die Bibliothek und die Treppe wieder nach unten. In der Halle stehen vier große Bücherregale. Geh in die Lücke zwischen den beiden Regalen links und stelle dich rechts vor das Regal. Du siehst vier Bücher, an denen du einen Zahlencode eingeben musst. Stell von links nach rechts die Zahlen, die du auf dem Würfel gefunden hast, ein: 1991. Dadurch





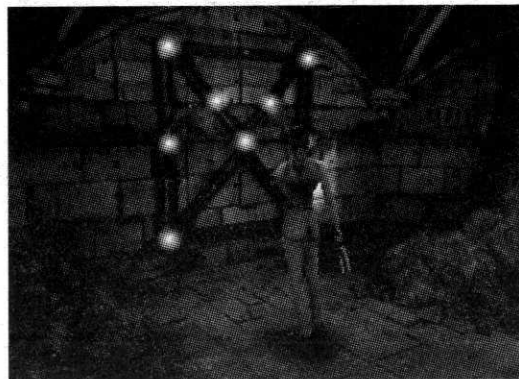
entsteht in dem Regal ein Durchgang, der in einen winzigen Raum führt. Hier findest du die Abkanis-Tafeln, zwei Erste-Hilfe-Koffer und ein Speicheramulett. Betätige dann den Hebel an der Wand und in der Mitte der Bibliothek wird ein gläserner Behälter hochgefahren, aus dem ein menschenähnliches Monster (Howard?) herausspringt. Du solltest mit Granaten auf ihn schießen, bis er am Boden liegt. Aber Vorsicht, du kannst ihn noch nicht endgültig vernichten, nur betäuben. Er wird dir im Laufe des Spiels noch einige Male mit großen Schockeffekten begegnen. In der Mitte des Behälters findest du eine Kette mit einem halben Medaillon. Nimm es mit und geh wieder zurück zu Lucy Morton, die dir die andere Hälfte gibt. Erinnere dich nun an den Raum mit dem Spiegel, an dem ein Ornament fehlt

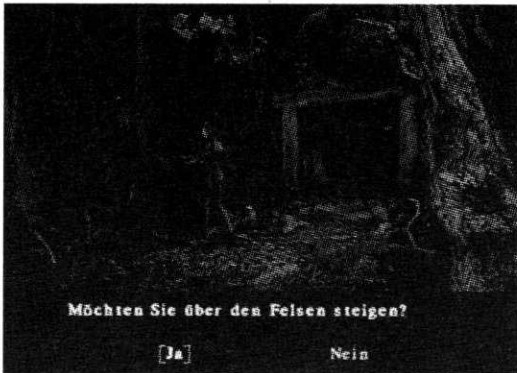
Lauf also zurück in dieses Zimmer und erledige unterwegs ein paar Schattenwesen. Verbinde im Inventar die beiden Medaillon-Hälften und setze es vor dem Spiegel ein. Nun kannst du hindurch in ein Kellergewölbe gehen. Geh unten bis zu einer Leiter an der Wand. Klettere hinauf, und du stehst in einem Gewächshaus. Dort begegnet dir wieder der Schamane Edenshaw und gibt dir





den Tipp, zum Fort zu gehen. Durchsuche das Gebiet, an einer Stelle findest du Granaten. Geh dann durch die kaputte Tür nach draußen. Wende dich nach links. Plötzlich springt rechts aus dem Fenster das Monster aus der Bibliothek. Wieder kannst du es nur betäuben. Lauf, wenn es auf dem Boden liegt, nach rechts durch ein kleines Gartentor. Nach ein paar Schritten ist das Monster wieder hinter dir. Schieße mit Granaten und lauf dann weiter bis zum nächsten Tor. Geh hindurch und nach ein paar Schritten tauchen vor dir zwei Hunde auf. Wenn du weiter geradeaus läufst, kommt an der nächsten Biegung noch einer auf dich zu. Der Weg ist aber eine Sackgasse. Lauf also wieder zurück und vor der Gartenpforte nach links. Folge dem Weg bis zu einem Torbogen. Bevor du hindurchlaufen kannst – du ahnst es sicher schon –, kommt das Monster. Nachdem es am Boden liegt, geh durch den Torbogen, dann nach links an der Kapelle vorbei. Das nächste Gebäude rechts ist das Mausoleum der Familie Morton. Du kannst hineingehen und siehst an den Wänden mehrere Grabplatten. Die Platte von Jeremy Morton lässt sich öffnen und du kannst in die Grabkammer hinein. Neben dem Sarkophag liegen zwei Erste-Hilfe-Koffer. Darauf findest du ein Speicheramulett und ein

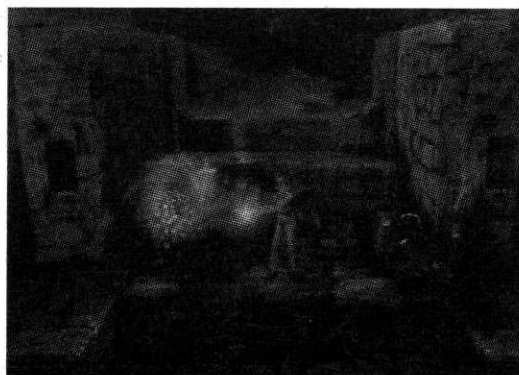
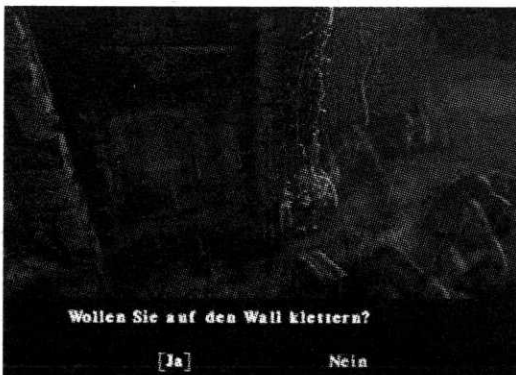




Metallgehäuse. Im Raum befinden sich Leuchtkugeln und eine Leuchtpistole. Verbinde das Metallgehäuse mit der Taschenlampe. Nun hast du einen gebündelten Lichtstrahl. Geh wieder in den Hauptraum. An der linken Wand siehst du eine Metallkonstruktion. Leuchtest du mit der Taschenlampe darauf, blinken die Nieten daran blauweiss. Stell dich nun mit deiner Taschenlampe davor und leuchte jede Niete mit dem gebündelten Strahl in folgender Reihenfolge an:

3		7
	4	6
2		8
	5	
1		9

Die Lichter ergeben ein "M" wie Morton.





Eine Truhe, die mit einer Kette fest verschlossen ist.

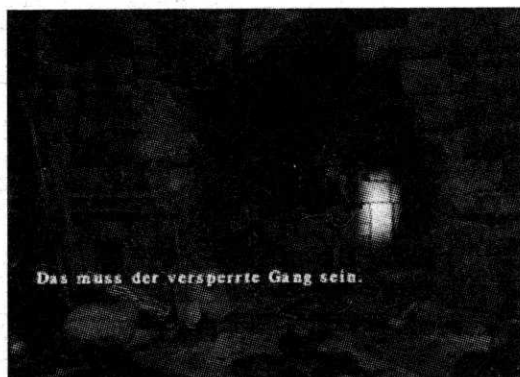


Sie nehmen ein Stück Metall.

Achte aber darauf, nur immer eine Niete direkt anzuleuchten, fällt der Strahl auch auf eine andere, geht alles wieder aus. Jede der Niete beginnt nun grün zu leuchten. Ist die neunte Niete farbig geworden, hat sich die Grabplatte von Richard Morton geöffnet. Geh hinein. Links neben dem Sarkophag ist eine Öffnung, die in einen unterirdischen Gang führt. Bevor du durchgehen kannst, musst du noch die drei Schattenwesen erledigen, die dir den Weg versperren. Lauf durch den Tunnel und du stehst draußen auf den Klippen. Dreh dich nach rechts und klettere über die Felsen hinunter.

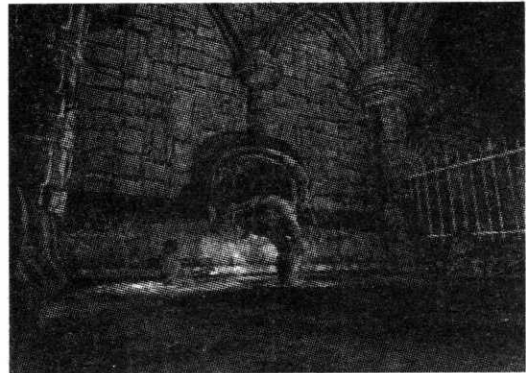
CD 2

Unten angelangt kommt dir zuerst ein Hund entgegen. Folge dem Weg bis zu einer Gabelung. Geh nach rechts, durch ein kleines Holztor und weiter über eine Brücke bis vor das Gebäude. Die große Eingangstür ist noch verschlossen. Direkt daneben kannst du an der Mauer am Haus emporklettern. Oben auf dem Dach taucht ein dreibeiniges Schattenwesen auf. Lauf an der rechten Seite entlang. Die erste Tür, die

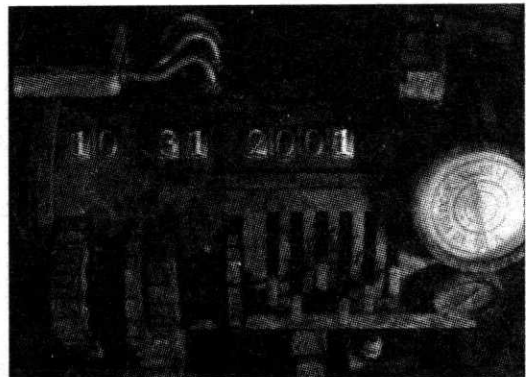
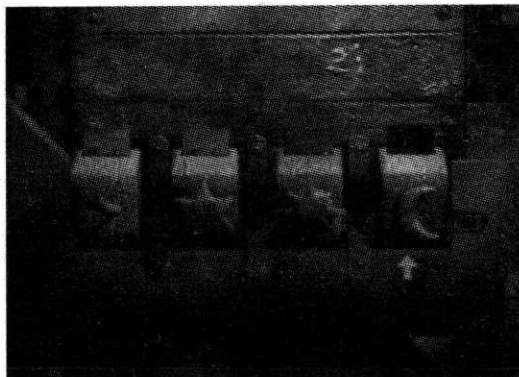


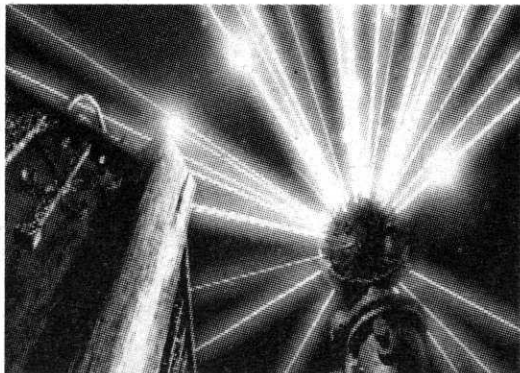
Das muss der versperrte Gang sein.





du siehst, ist verschlossen. Geh daneben die Treppe hinunter. Der erste Durchgang links ist der vorher verschlossene Haupteingang. Jetzt die nächste Treppe weiter nach unten! In dem kleinen Gang liegt ein Erste-Hilfe-Koffer. Du kommst wieder an eine Treppe. Lauf hinunter. In dem kleinen Durchgang vor dir steht an der rechten Seite eine Kiste, die mit Ketten verschlossen ist. Du musst dir diese Stelle merken, denn noch hast du kein geeignetes Werkzeug, um die Kiste zu öffnen. In der hinteren rechten Ecke liegt eine Schachtel Munition. Die Tür in dem Gang ist verschlossen. Geh wieder hinaus und klettere über die Mauer. Auf der Mauer liegt Munition. Unterhalb wollen dir noch zwei Dreibeiner das Leben schwer machen. Lauf in den Durchgang und die Treppe hoch. Oben erwarten dich zwei Zombies. Geh dann die kleine Treppe rauf und durch die Tür in einen Raum, in dem sich Obed Morton aufhält. In einer Sequenz redest du mit ihm und stellst deine Fragen. Nach dem Gespräch kannst du neben der Tür ein Speicheramulett und eine schwarze Metallkarte aufheben. Verlasse den Raum, lauf die Treppe hinunter und geradeaus in den Gang. Rechts und links sind zwei Türen. Schau dir die rechte Tür an, die musst du später mit einem Code öffnen. Geh durch die linke



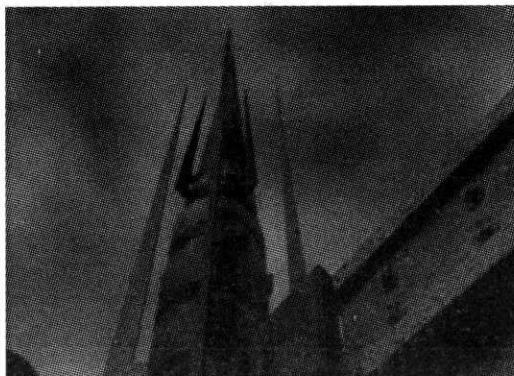


Tür, dann die Treppe nach unten und lauf um ein Rondell die nächste Treppe hinunter. Durchsuche die Gänge. In einem liegt Munition. Im nächsten Gang musst du erst einige Schattenwesen erledigen, dann kannst du dich umsehen. In der Mitte steht eine Holzkonstruktion und darauf liegen eine Dreifußhalterung, ein Bolzenschneider und ein Bauplan. An dieser Konstruktion fehlt noch etwas. Die Wand davor ist zugemauert. Im nächsten Durchgang liegt links ein Erste-Hilfe-Koffer. Lauf nun die Treppe hinauf und wehre die zwei Schattenwesen ab. In einem kleinen Gang findest du eine eiserne Gussform. Geh jetzt die erste Treppe wieder nach oben, an der Seite liegt ein Speicheramulett. Lauf den Weg zurück zu der ersten mit Ketten verschlossenen Kiste und öffne sie mit dem Bolzenschneider. Darin liegen ein großer verzierter, rostiger Schlüssel und ein Stahlblock. Geh den Weg zurück zu der ersten verschlossenen Tür auf dem Dach, wo du die Wand hochgekommen bist. Benutze den gefundenen Schlüssel, geh in die Werkstatt und betätige dort den Lichtschalter. Auf einem langen Tisch liegen ein Waffenkolben, ein orangefarbener Beschleuniger und der Lauf einer Waffe. Hinter dir an der Wand steht eine Maschine. Stell dich davor und setze die Gussform und den



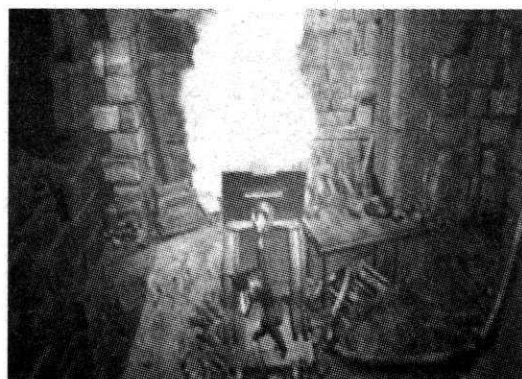


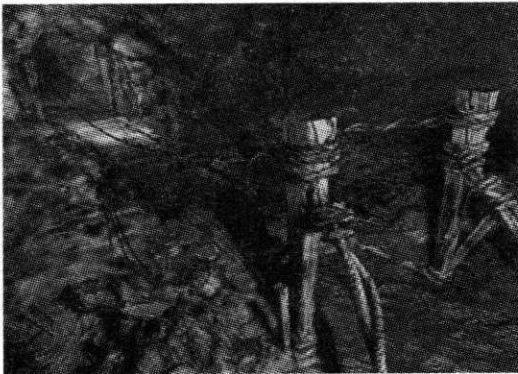
Stahlblock ein. Ziehe dann den Hebel, und du erhältst den Lauf einer Waffe. Verbinde im Inventar den Kolben, den Beschleuniger und den Waffenlauf und du hast einen photoelektrischen Pulsar mit Beschleuniger. Am Schreibtisch in der Ecke liegt noch Jeremys Tagebuch. Darin erwähnt er die Worte "Silberblitz", "Goldstern", "rote Sonne" und "schwarzer Mond". In einer Nische rechts liegen zwei Erste-Hilfe-Koffer. Im Raum steht ein grauer Stahlschrank. Darin liegt eine Glaslinse. Hast du sie genommen, springen dir zwei Hunde entgegen, die du erschießen musst. Neben der Maschine ist eine Leiter an der Wand. Klettere hinauf. Nachdem du das Licht eingeschaltet hast, gehst du zu einer Maschine und ziehst den Hebel. Du siehst in einer kurzen Sequenz eine metallene Falltür, die aber noch verriegelt ist. An einer Seite befindet sich eine Leiter und oben im nächsten Raum kannst du bis aufs Dach klettern. In dem Raum steht ebenfalls eine Maschine mit Hebel, aber der ist noch uninteressant für dich. Klettere also auf das Dach. In der Mitte ist die Falltür im Boden. Sie ist aber durch ein Vorhängeschloss gesichert. Geh die Leitern wieder hinunter in die Werkstatt und lauf durch den Durchgang nach draußen. Auf der Mauer ist ein Teleskop





angebracht. Stell dich davor, setze die gefundene Glaslinse ein, schau hindurch und du siehst eine große steinerne Statue. Laufe weiter. Plötzlich bricht der Boden unter dir ein und du landest unten im Wasser. Du wirst von einer geflügelten Schlange unter Wasser gezogen. Sobald du wieder auftauchst, erschieße sie. Wate durch das Wasser bis zu einer kleinen Treppe. Zieh dich nach oben und geh durch die Tür in einen kleinen runden Raum mit einer Leiter. Klettere hinauf. Oben steht eine kleine Kiste in der eine goldene, eine rote und eine silberne Metallkarte liegen. An der Seite findest du noch einen Erste-Hilfe-Koffer. Geh die Treppe hinauf und erledige den Hund, der oben auf dich wartet. Jetzt läufst du wieder zurück zu der Tür, an der du den Code eingeben musst. Stell dich vor die Tür und du siehst ein Schild mit Schlitzern darüber. Darauf sind ein Blitz, ein Stern, eine Sonne und ein Mond eingraviert. Erinnere dich an Jeremys Worte in seinem Tagebuch und setze von links nach rechts die silberne, die goldene, die rote und zum Schluss die schwarze Metallkarte ein. Die Tür öffnet sich und du kommst in das Planetarium. In der Mitte ist eine Wendeltreppe. Geh an der Wand entlang. Du findest ein Plasmageschütz und ein Speicheramulett. Unter der Treppe liegt ein





Erste-Hilfe-Koffer. Lauf die Wendeltreppe hinauf. Unterwegs sprichst du mit Carnby, der dir erzählt, dass er einen Steinkreis gefunden hat. Oben angekommen stehst du vor einer Maschine mit einer Datumsanzeige. Sprich noch einmal mit Carnby und bitte ihn um Hilfe. Er betrachtet für dich die Steine in dem Kreis und übermittelt dir folgende Daten:

Nord	1	Strich	
Südost	0	"	
West	3	"	
Südwest	1	"	= 10.31.2001
Ost	2	"	
Nordwest	0	"	
Südost	0	"	
Südwest	1	"	



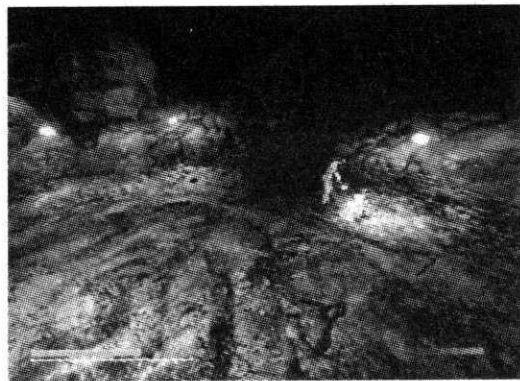


Stell dieses Datum ein, und du siehst in einer Sequenz, wie sich die Planeten in Richtung Osten versammeln. Danach fällt dir auf, dass sich unten an einer Nische ein Brett gehoben hat. Daraus kannst du nun eine Indianerstatur, einen großen Schlüssel aus Bronze, ein Siegel und einen kleinen rostigen Schlüssel nehmen. Auf dem Kistenstapel unter der Treppe liegt noch ein halber Metallring, die andere Hälfte hast du bereits im Inventar. Der Metallring befindet sich auf der Dreifußhalterung. Setze die beiden zu einem Ring zusammen. Wende dich nach links zu der hell angestrahlten Tür. Öffne sie mit dem Bronzeschlüssel und du stehst draußen auf den Klippen. Neben der Tür liegt eine Schachtel Munition. Gehe geradeaus den Weg entlang. Du stehst vor der großen Statue, die du schon durch das Teleskop gesehen hast. Links daneben liegt ein Speicheramulett. Stellst du dich vor die Statue, fällt dir ein Loch auf, in das eine runde Steinscheibe passen würde. Sprich mit Carnby, und er erzählt, dass er eine solche Scheibe gefunden hat. Er will sich mit dir draußen am Tor treffen. Bevor du losläufst, musst du noch einige beißwütige Tiere erschießen. Verlasse das Fort und erledige unterwegs noch einige Wesen. Lauf über die Brücke bis zum Torbogen. Hier springt dir mal





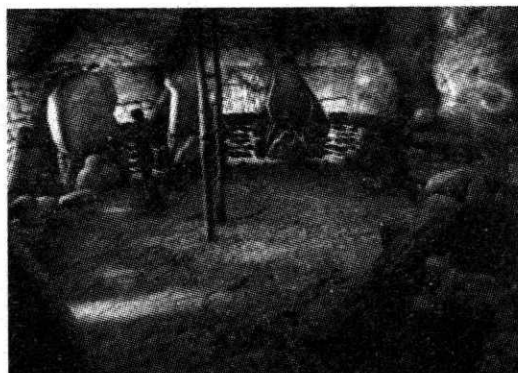
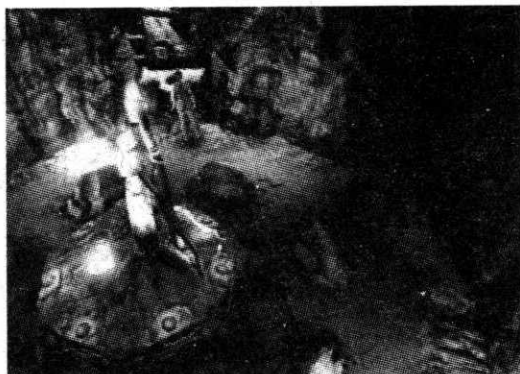
wieder das Monster entgegen. Strecke es wie gehabt nieder und lauf durch den Wald bis vor das geschlossene Tor. Carnby kommt und ihr macht einen Tausch. Du gibst ihm das gefundene Siegel und er gibt dir dafür die Steinplatte. Geh den Waldweg zurück. Plötzlich stehst du schon wieder oben an der Statue. Setze die Scheibe ein und du findest eine Abkanis-Statue und einen Abkanis-Energiestein. Verbinde nun im Inventar den Abkanis-Stein mit dem Metallring, dann die Bohrerteile und danach den Bohrer mit dem Abkanis-Stein. Geh jetzt zurück in die Werkstatt und klettere die Leitern hinauf bis aufs Dach. Hier kannst du mit dem kleinen rostigen Schlüssel das Vorhängeschloss an der Bodenplatte öffnen. Geh eine Etage tiefer und betätige den Hebel an der Maschine in der Mitte. Oben öffnet sich die Falltür. Klettere noch einen Raum tiefer, um den Hebel an der Wand zu ziehen. Nun fährt ein Blitzableiter aus der Falltür. Doch bevor du weitermachen kannst, erscheint schon wieder das Monster. Auf das Wesen zu schießen ist sinnlos. Fliehe vor ihm und renn dabei immer im Kreis um den Mittelpunkt herum, in den der Blitz einschlagen wird. Er läuft hinter dir her und springt dabei auch immer wieder über die Mitte. (die Zeitanzeige oben in der Bildschirmecke hat





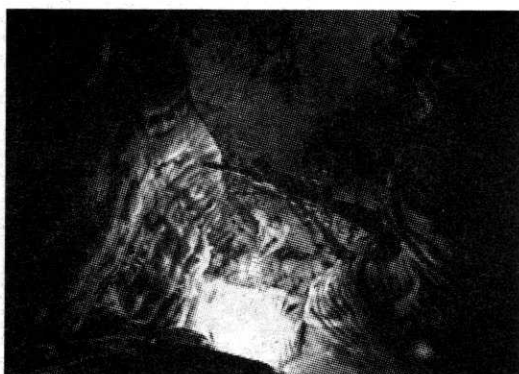
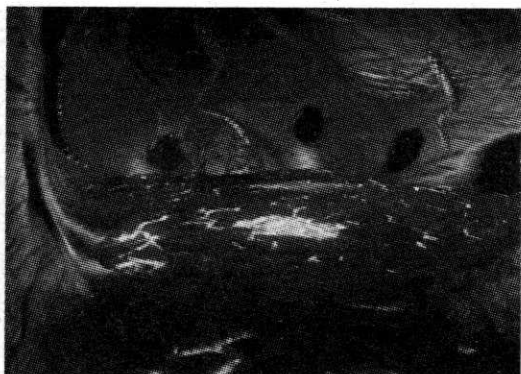
nichts mit dem Kampf zu tun, nach Ablauf wird nur der Blitzableiter wieder eingefahren und du musst den Hebel erneut ziehen.) Sieh zu, dass das Monster gerade dann über die Mitte springt, wenn der Blitz erscheint. Wird es dreimal getroffen, ist es endgültig erledigt. Zieh dann den Hebel erneut, und der Blitzableiter fährt wieder hinaus. Nun kommt es auf deine Schnelligkeit an. Du musst innerhalb der vorgegebenen Zeit unten den Gang mit der Holzkonstruktion und der zugemauerten Wand erreichen. Unterwegs musst du aber noch einige Schattenwesen und Zombies erledigen, was es dir sehr schwer machen wird, innerhalb des Zeitlimits den Gang zu erreichen. Willst du es dir leichter machen, lauf bevor du den Hebel ziehst den Weg nach unten ab, erledige alles was sich dir in den Weg stellt, geh dann zurück nach oben und zieh den Hebel für den Blitzableiter. Der Weg ist nun frei und du kannst ohne Schwierigkeiten durchrennen und den fertigen Bohrer in die Holzkonstruktion einsetzen. Hast du alles geschafft, bevor die Zeit abgelaufen ist, wird der Bohrer mit dem Abkanis-Stein vom Blitz aufgeladen und die Mauer wird weggesprengt. Der Weg ist frei. Aber bevor du weiterlaufen kannst, will dich ein Riesen-Skorpion daran hindern.



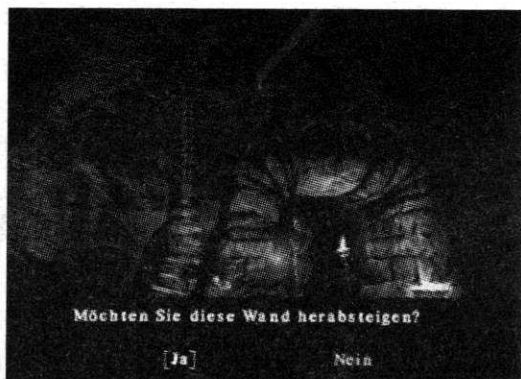


Erledige ihn effektiv mit der Plasmakanone. Lauf durch den Gang. Du betrittst ein unterirdisches Abkanis-Gebiet aus uralter Zeit. Direkt vor dir an der Mauer findest du eine sehr wirksame Waffe und ein Schriftstück. Folge dem Weg geradeaus bis zu einer Leiter. Klettere nach unten, erledige ein Schattenwesen und lauf den Weg weiter bis zu einer Hängebrücke. Überquere sie und geh dann die Treppe hinunter, bis du rechts in einen neuen Gang laufen kannst. Lauf weiter. Du triffst Carnby. Lauf mit Carnby weiter über eine Brücke bis zu einer Tür, hinter der wieder ein Gang ist. Rechts an der Wand ist in einer Mauernische eine hölzerne Bodenplatte. Du kannst sie öffnen. Dahinter liegen fünf Erste-Hilfe-Koffer, ein Akku-Ladegerät, ein Blitzgewehr und fünf Speicheramulette. Geh weiter. Du triffst vor dem Schattentor auf Alan Morton und Edenshaw. In einer längeren Filmsequenz erfährst du wichtige Dinge. Alan Morton öffnet das Tor und Carnby wird hindurchgesogen. Geh danach ebenfalls durch das Tor. Du befindest dich nun in der Schattenwelt. Im weiteren Verlauf des Spiels tauchen immer wieder Schattenwesen auf, die du am besten mit den Waffen angreiffst, die du mit dem Akku immer wieder aufladen kannst. An vielen Stellen findest du auf deinem Weg



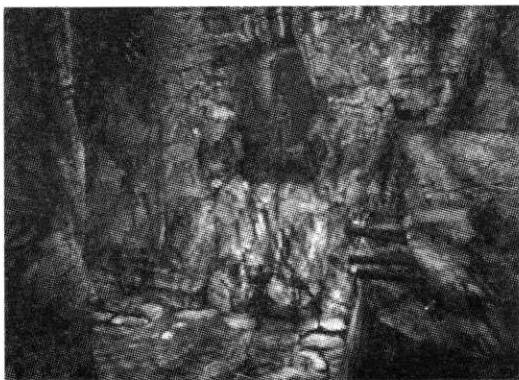


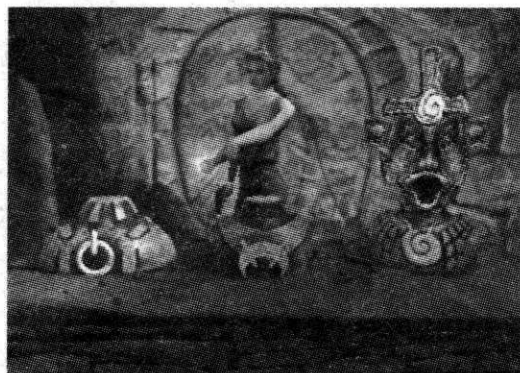
große blaue Kristalle, mit denen du den Akku wieder aufladen kannst. Hast du einen Kristall benutzt, wächst er relativ schnell wieder nach. Lauf nun in dem Treppengang immer weiter. An einer Stelle meldet sich Carnby. Hier findest du auch den ersten Kristall. Geh weiter durch den Gang, bis du an einer Seite über eine halbe Mauer klettern kannst. Ein Stück weiter ist rechts wieder eine Mauer, hinter der schon zwei Wesen auf dich lauern. Klettere hinüber und benutze den ersten Durchgang links. Vor dir siehst du eine große Abkanis-Festung. Um sie zu erreichen, wende dich nach links, steige eine Treppe hinunter bis zu einer Leiter. Achte immer auf die plötzlich auftretenden Wesen. Nachdem du über die Leiter hochgekommen bist, folge dem Weg weiter und du stehst vor der Festung. Geh die Treppe davor noch nicht hinauf, sondern erst nach links zu einem bunkerähnlichen Gebäude mit einer Leiter an der Wand. Oben auf dem Dach ist eine Öffnung im Boden, durch die du über eine Leiter nach unten klettern kannst. Unten im Raum stehen sechs große Steine, die im Kreis angeordnet sind. In jedem Stein fehlt eine Scheibe. Hinten ist ein kleiner Durchgang, den du aber noch nicht betreten kannst, denn es ist eine Lücke im Boden. Rechts davon an der Mauer





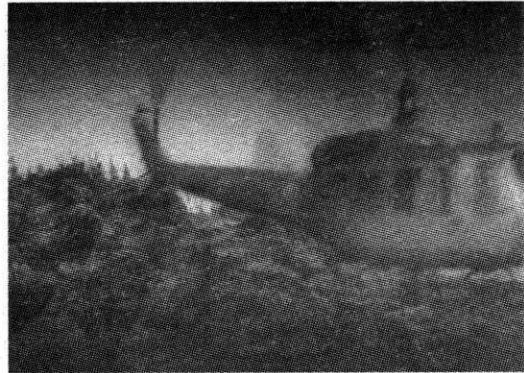
findest du vier Indianerflaschen mit Heilwasser, mit denen du deine Energie wieder aufladen kannst. Verlasse den Raum über die Leiter und geh die Treppe zur Festung hinauf. Folge dem Weg. An einer Stelle siehst du einen Steinaltar in Form einer Pyramide, der aber die Spitze fehlt. Lauf weiter zu einem verschlossenen Durchgang, den du in einer kurzen Sequenz öffnest. Im folgenden Raum steht in der Mitte ein runder Tisch mit sieben Plaketten, die du verschieben kannst. Verschiebe jede Plakette einzeln im Uhrzeigersinn und geh nach jeder Plakette zur Wand, die sich jedesmal verschiebt und dadurch eine Statue freigibt, an der du eine Scheibe entnehmen kannst. Nach sechs Plaketten hast du sechs Scheiben. Die siebte lässt wieder die Treppe erscheinen, über die du den Raum verlassen kannst. Jetzt wieder zurück in das kleine Gebäude, in dem die Steine mit den fehlenden Scheiben stehen. Setze sie nacheinander in die richtigen Öffnungen und der kleine Durchgang wird für dich begehbar. Am Ende des Ganges findest du die Spitze einer Pyramide und ein Speicheramulett. Geh nun zu dem Steinaltar an der Festung zurück und setze die Spitze auf die Pyramide. In einer Sequenz wird es hell und du kannst einen Glücksbringer in Form eines Kopfes nehmen. Du



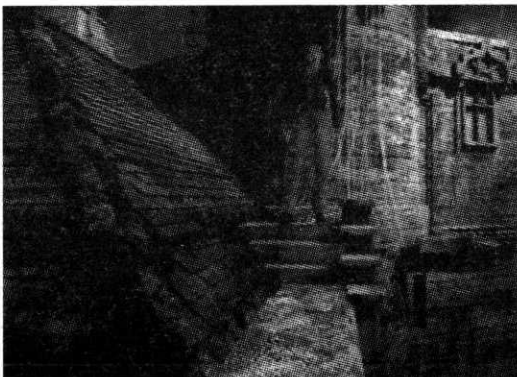


hörst noch die Stimme eines Abkanis-Gottes. Nun musst du wieder zurück zu der ersten Leiter, über die du zur Festung hochgeklettert bist. Geh jetzt wieder runter und laufe die Treppe weiter nach unten, geradeaus über eine Brücke in eine Lavahöhle hinein. Geh weiter und halte dich immer links. Erforsche die Höhle. Du siehst einige Durchgänge, aber nur durch einen kannst du laufen. Auf deinem Weg durch die Lavahöhle begegnen dir immer wieder Riesen-Skorpione, die du wunderbar mit dem Blitzgewehr erledigen kannst. Lauf nun durch den offenen Gang und du kommst, nachdem einige Wesen dich aufhalten wollen, in eine andere Höhle. An einer Seite zeigt dir ein grünes Leuchten, dass sich dort Heilwasser befindet, mit dem du, falls nötig, deine Flaschen wieder auffüllen kannst. Durchquere die Höhle und laufe geradeaus an die Wand, die du hochklettern kannst. Oben angekommen warten schon einige Hunde auf dich. Ein Stück weiter ist links ein Kristall auf einigen hohen Steinstufen. Klettere hinauf und etwas weiter musst du noch einmal klettern. Danach siehst du, wie Alan von der Brücke fällt, sich an ein Seil klammert und etwas in den Abgrund fallen lässt. Geh wieder über die hohen Steinstufen zurück bis zur Wand, die du runterklettern





kannst. Unten läufst du in die Höhle mit dem Heilwasser. Lauf wieder hindurch. Direkt hinter dem Ausgang links hängt ein Seil, an dem du dich auf einen kleinen Felsvorsprung hinunterlassen kannst. Lauf den Gang weiter. In einer Sequenz siehst du Alan und einen verwandelten Obed, der Alan in den Abgrund wirft. Du findest die siebte Statue und musst nun einen Weg zurück finden. Auf dem kleinen Felsvorsprung, auf dem du die Statue gefunden hast, ist ein Riss in der Felswand. Lauf hindurch. Du springst durch ein Loch im Boden in eine Höhle, in der einige Riesen-Skorpione auftauchen. Geh weiter, und du gelangst zu einem unterirdischen Fluss. Geh ins Wasser und wate weiter. Du wirst von einer Seeschlange angegriffen. Nachdem du sie erledigt hast, geh weiter, bis du herausklettern kannst. Lauf durch eine Öffnung und spring hinunter in eine Höhle, die du schon einmal betreten hast. Geh geradeaus hinaus. Plötzlich bebt die Erde und du siehst, dass eine Steinsäule umstürzt und sich als Brücke über den Abgrund legt. Laufe bis zu der Stelle und betrete die Brücke. Auf halbem Weg stellen sich dir die miteinander verwachsenen Brüder Morton entgegen. Du kannst sie mit all deinen Waffen nicht erledigen. Geh also noch einmal runter von der

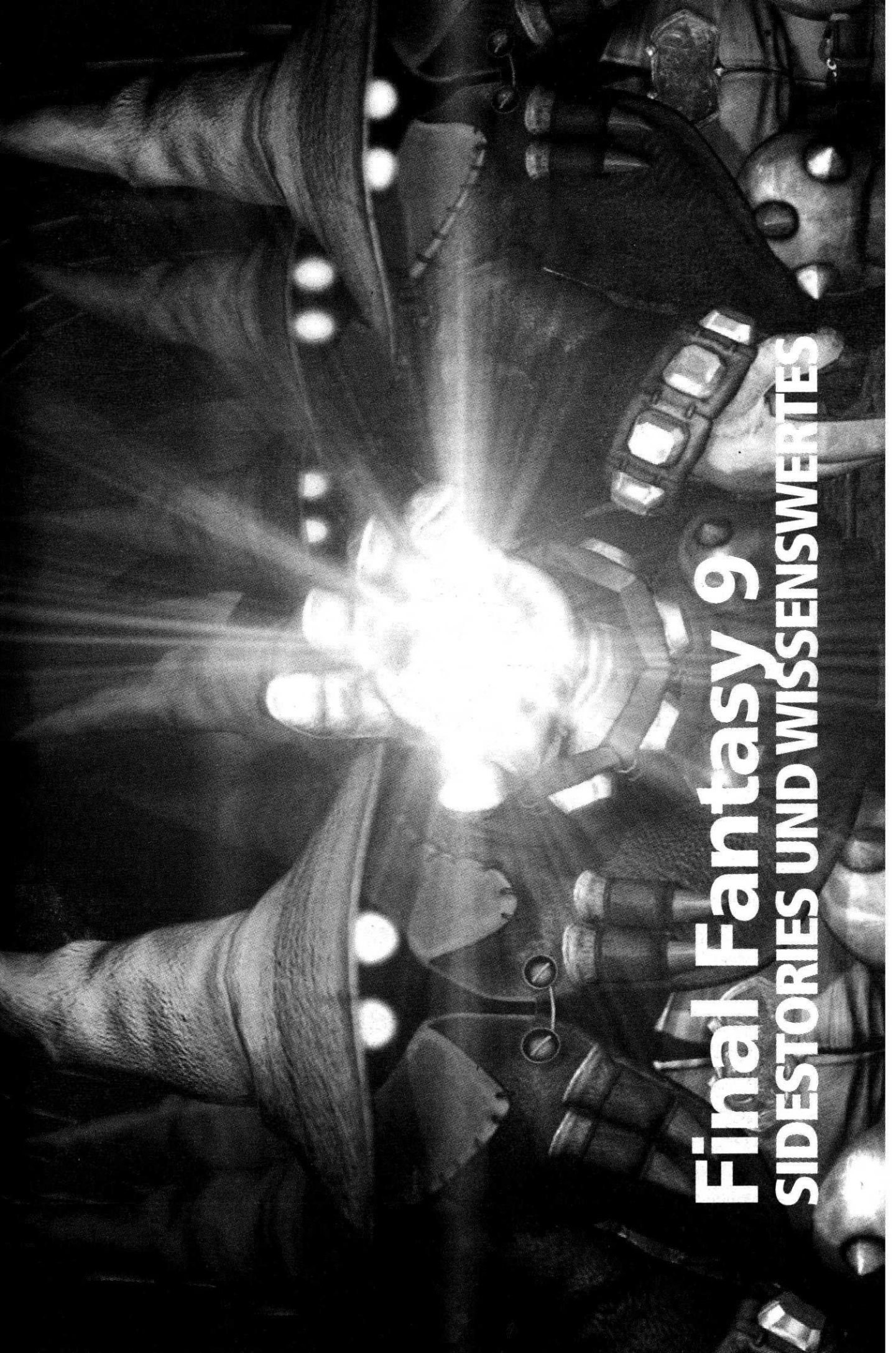




Brücke, sie folgen dir nicht, sondern bleiben auf der anderen Seite stehen. Du musst links an ihnen vorbei auf den Weg gelangen. Renn also über die Brücke, bleib aber nicht stehen, sonst kommen die Mortons wieder auf die Brücke. Stell dich auf der anderen Seite vor sie und beschieße sie mit dem Blitzgewehr, ohne abzusetzen. In den Blitzen erstarren sie, und du kannst dich dabei links an ihnen vorbeischieben, bis du auf dem Weg weiterlaufen kannst. Sie verfolgen dich nicht. Vor dir ist ein großes Tor und davor steht ein Altar, auf dem sich drei Büsten befinden. Bei zweien fehlt der Kopf. Stell dich hinter den Altar und setze deinen Glücksbringer ein. Carnby erscheint und setzt den zweiten Kopf auf die andere Büste. Nun öffnet sich das Tor und ihr lauft hindurch. Ihr sprecht noch mit Edenshaw und draußen seht ihr einen Hubschrauber landen. Während ihr mit ihm abfliegt, versinkt die Insel in einer gewaltigen Lichtorgie.

Du und Carnby, ihr habt die Finsternis besiegt!



A black and white photograph of a hand holding a glowing orb, surrounded by mechanical and industrial elements. The hand is positioned in the center, holding a bright, glowing sphere that illuminates the surrounding area. The background is dark and filled with various mechanical components, including pipes, valves, and a large, textured, conical structure on the left. The overall atmosphere is industrial and mysterious.

Final Fantasy 9

SIDESTORIES UND WISSENSWERTES

Final Fantasy 9

Sidestories und Wissenswertes

Du bist auf der vierten CD angekommen, stehst vor dem Baum lifars und dem Ort der Erinnerungen und hast immer noch nicht alle kleinen und großen Geheimnisse dieses genialen RPGs gelüftet? Wenn es dich interessiert, wie du an den goldenen Chocobo kommst, was die Stellatio-Münzen zu bedeuten haben und wie eigentlich das Kartenspiel in FF9 funktioniert, bist du hier genau richtig.

Der goldene Chocobo

Einen goldenen Chocobo zu erlangen, ist mit Sicherheit die wichtigste Siedestory im ganzen Spiel. Was du tun musst, um das begehrte Tierchen in deinen Stall zu führen, und wie du ins Chocobo-Paradies und später dann auch in den Luftgarten gelangst, kannst du hier nachlesen.

- 1.** Wenn du das erste Mal in den Chocobo-Wald kommst, wirst du einen der berühmten gelben Vögel entdecken, der sich auch gleich mit dir zusammentut. Er heißt Choco und ist der einzige Chocobo, den du im ganzen Spiel finden wirst, auch wenn du ihn per Gizarkraut überall auf der Weltkarte, wo sich Vogelfußspuren befinden, rufen kannst. Deine erste Aufgabe ist es also, Choco zu deinem Reittier zu machen.
- 2.** Im Chocobo-Wald kannst du jetzt das Spiel "Such, Chocobo, such!" spielen. Das machst du auch gleich mal! Und zwar so lange, bis du alle Chocobo-Karten in diesem Wald gefunden hast. Wenn es so weit ist, wird die Meldung auf dem Bildschirm erscheinen, dass du keine weiteren Chocobo-Karten mehr in diesem Gebiet finden kannst. Bis dahin können gut und gerne drei, vier Stunden vergehen. Sowieso solltest du eine Menge Zeit mitbringen, wenn du dir einen goldenen Chocobo züchten möchtest.

3. Benutze jetzt die verschiedenen gefundenen Chocobo-Karten und begib dich auf Schatzsuche. Irgendwann wirst du eine Truhe finden, die Nebel statt einem Schatz enthält. Nein, keine Sorge, da wartet kein Gegner auf dich. Stattdessen begibt sich Choco in ein seltsames Traumreich und erhält dort von einem wirklich fetten Artgenossen die Fähigkeit, über seichtes Wasser zu laufen.

4. Geh jetzt zurück zum Chocobo-Wald und labere da den Mog an. Er wird dir sagen, dass es neben dem Wald auch noch eine Chocobo-Lagune zu finden gibt. Die ist dein nächstes Ziel. Die Lagune befindet sich im Süden des südwestlichen Kontinents und sollte ab jetzt außerdem auf deiner Weltkarte eingezeichnet sein. Der Weg dorthin ist nicht ganz einfach und ähnelt einem Labyrinth, aber mit ein bisschen Geduld wirst du schon irgendwann ankommen.

5. Jetzt beginnt das lustige Suchspielchen wieder von vorne. Auch in der Lagune suchst du so lange nach Chocobo-Karten, bis endlich die ersehnte Nachricht auf dem Screen erscheint, dass auch in diesem Gebiet keine Karten mehr zu entdecken sind. Jetzt benutzt du wieder die frisch entdeckten Karten und begibst dich auf Schatzsuche. Du wirst schließlich wieder eine Nebeltruhe finden und Choco begibt sich erneut ins Traumreich. Dort wird er sich dann in einen Berg-Chocobo verwandeln, der – man glaubt es kaum – über Berge laufen kann.

6. Und wieder zurück in den Chocobo-Wald! Du ahnst es bestimmt schon: Das Suchspiel wartet wieder auf dich. Du kennst die Prozedur ja bereits. Such so lange nach Chocobo-Karten, bis die Nachricht erscheint, dass du dieses Gebiet kartenmäßig leer geräumt hast. Du kannst ab jetzt übrigens auch auf die beiden Felsen am linken und rechten Bildrand des Chocobo-Waldes klettern und dort nach Schätzen im Boden suchen. Wenn du dann wieder alle Karten gefunden hast, begibst du dich erneut auf Schatzsuche. Wenn du die Nebeltruhe gefunden hast, begibt sich Choco wieder ins Traumreich (Nebel, der einen ins Traumreich bringt, kann man sonst eigentlich nur in bestimmten holländischen Kaffeegeschäften erwerben...). Ab jetzt reist du mit einem dunkelblauen Chocobo durch die Lande, der die Fähigkeit zum Schwimmen besitzt.

7. Und weil's so schön ist, machen wir uns jetzt wieder auf den Weg in die Chocobo-Lagune. Auch hier gilt es, alle Karten zu finden. Wenn es so weit ist, machst du dich wieder auf Schatzsuche. Irgendwann entdeckst du die letzte Nebeltruhe. Jetzt verwandelt sich Choco endlich in den legendären goldenen Chocobo, der die Fähigkeit zu fliegen besitzt. Um zu starten, musst du dich nur in einen Wald begeben und dann die Taste drücken, mit der du sonst auf Choco aufsitzt.

8. Dank deines fliegenden Chocobos kannst du jetzt in das Chocobo-Paradies gelangen. Dieses Paradies befindet sich auf einer kleinen Insel, die auf der Karte nicht zu sehen ist. Flieg einfach in irgendeine Ecke der Weltkarte und suche dort ein wenig, du kannst die Insel wirklich kaum übersehen. Auf dieser Insel gibt es einen Berg mit einem kleinen Riss auf einer Seite. Stell dich vor den Riss und füttere Choco mit einer Todesschote. Der Chocobo wird daraufhin einen kleinen Hack'n'Slay-Anfall bekommen und einen breiten Riss in den Fels hacken. Geh einfach hindurch und du hast das Chocobo-Paradies entdeckt. Hier verraten dir die Einwohner, wo du noch mehr Schätze finden kannst. Höre ihnen genau zu und versuch auch mal, die Chocobos sowohl mit ⊗ als auch mit □ anzusprechen.

9. Die größte Herausforderung, die während deiner Chocobo-Zucht auf dich wartet, ist der Chocobo-Luftgarten. Wenn du diese fliegende Insel betreten möchtest, musst du zunächst einmal nach einem kleinen, runden Schatten auf dem Boden suchen. Man kann ihn leicht übersehen, also schau genau hin, wenn du dich auf die Suche machst. Wenn du den Schatten ausfindig gemacht hast, fliegst du mit Choco genau über den Schatten und verfütterst wieder eine Todesschote an deinen Chocobo. Der Vogel schießt dann in den Himmel und erreicht den Luftgarten. Wo sich der Schatten befindet, kannst du mit Hilfe der Tafelbruchstücke, die du während deiner Suche nach Chocobo-Karten im Wald oder der Lagune gefunden hast, herausfinden. Insgesamt kann er sich an fünf verschiedenen Positionen befinden.

- in der Mitte der Weltkarte im Meer
- auf der Halbinsel südöstlich des Erdschreins
- auf den Hochebenen nördlich von Alexandria

- auf der Ostseite des südwestlichen Kontinents, etwa auf der Höhe des Wasserschreins
- auf einer der vielen kleinen Inseln zwischen Daguerreo und der Chocobo-Lagune

Sobald du den Luftgarten das erste Mal betreten hast, wird der kleine Mog, der dir und Choco wie ein Schatten folgt, freundlicherweise den jeweiligen Standort des Luftgartens in deine Karte eintragen. Das ist sehr nützlich, da sich die fliegende Insel immer wieder von dem Ort entfernt, an dem du sie das letzte Mal entdeckt hast. Denk aber daran, dass du jedes Mal eine Todesschote verfüttern musst, wenn du den Luftgarten erneut betreten willst. Wenn dir die Schoten ausgehen sollten, gehst du einfach in die Lagune oder in den Chocobo-Wald und gräbst dir wieder ein paar aus.

Übrigens: Im Chocobo-Luftgarten wartet außer dem "Such, Chocobo, such!"-Spiel noch eine ganz besondere Herausforderung auf dich. Um was genau es sich dabei handelt, kannst du in dem Kapitel "Die Ruhe des toten Esper" nachlesen...

Auf Schatzsuche

Manche der Schätze sind wirklich verflucht schwer zu finden, trotz des Tipps, der auf jeder Chocobo-Karte steht. Damit die Suche nicht zu frustrierend wird, sind hier einige der besonders schwierigen Schätze aufgelistet. Du solltest diese Liste aber nur im Notfall benutzen, da du dir sonst selbst eine Menge Spaß bei der Schatzsuche nehmen wirst. Die normale Schatzsuche funktioniert so ähnlich wie das "Such, Chocobo, such!"-Spiel. Lediglich die Laute, die Choco zur Ortung eines Schatzes benutzt, sind ein wenig anders. Wenn dein Chocobo "kräh!" ruft, ist kein Schatz in der Nähe. Wenn stattdessen aber ein "krä?!" ertönt, bist du schon sehr nah an einem Schatz dran.

Hier sind nun die ungefähren Fundorte einiger Chocobo-Schätze, die du ganz normal mit dem Schnabel ausgraben kannst. Die 1. Karte in dieser Aufzählung ist die oberste Karte im Chocobo-Menü, danach folgen die restlichen Karten von oben nach unten.

FINALE

**Karten
position**
Fundort

- | | |
|---------------|--|
| Nr. 1 | Etwas entfernt von einer Brücke in der Nähe des Chocobo-Waldes |
| Nr. 2 | In der Nähe der Berge im Südwesten des südöstlichen Kontinentes |
| Nr. 3 | Im Süden des Dämonenwaldes bei Alexandria, in der Nähe eines Flusses |
| Nr. 4 | An einem Strand nordwestlich von Cleyra kannst du fündig werden |
| Nr. 5 | An einem Strand nordöstlich des Schwarzmagierdorfes kannst du diesen Schatz entdecken |
| Nr. 6 | Etwas östlich des südlichen Strandes im nordwestlichen Kontinent |
| Nr. 7 | In der Nähe der Insel des nordwestlichen Kontinents, suche im seichten Wasser |
| Nr. 8 | Im seichten Wasser einer Insel mit zwei Stränden, westlich des südwestlichen Kontinentes |
| Nr. 9 | Im seichten Wasser südwestlich des Dorfs der Schwarzmagier |
| Nr. 10 | Im seichten Wasser nordwestlich des Erddrachentores |
| Nr. 11 | Im seichten Wasser einer Insel südöstlich vom Chocobo-Wald |
| Nr. 12 | Im seichten Wasser südöstlich von Treno wirst du fündig |
| Nr. 13 | Der hier ist leicht zu finden, der extrem auffällige Wald befindet sich in der Nähe von Dali |
| Nr. 14 | In den Hochebenen nordwestlich des Dämonenwaldes kannst du einen weiteren Schatz entdecken |
| Nr. 15 | Halte dich nordwestlich vom Windschrein |
| Nr. 16 | Dieser Ort befindet sich südlich der alten Hochburg Ipsen |
| Nr. 17 | Hier musst du im Meer nordöstlich des Windschreins suchen |
| Nr. 18 | Eine selten dämliche Karte... In der Nähe einer lang gezogenen Insel westlich von Oeil Vert |
| Nr. 19 | Im Ozean ziemlich genau westlich des Feuerschreins kannst du diesen Schatz finden |
| Nr. 20 | In der Nähe der beiden kleinen Inseln etwas nördlich des alexandrischen Hafens |
| Nr. 21 | Auf einer Insel östlich des Wüstenpalastes wirst du wieder mal fündig |
| Nr. 22 | Auf einer Insel nordwestlich des Wüstenpalastes wirst du gleich noch einmal fündig |
| Nr. 23 | Auf einer Insel südwestlich des Baums lifars, aber Vorsicht! Tödliche Gegner! |
| Nr. 24 | Nordöstlich des oberen Morasts der Qs auf dem südwestlichen Kontinent |

Noch mehr Schätze

Neben den oben genannten Fundorten gibt es noch einige andere Orte auf der Welt, an denen du Schätze entdecken kannst. Höre einfach den Vögeln im Chocobo-Paradies zu, sie werden dir ziemlich genau verraten, wo sich diese Orte befinden (siehe auch "Der goldene Chocobo"). Du brauchst allerdings immer eine Todesschote, um die Strudel hinabzutauchen oder dir einen Weg in die verschiedenen Berge freizuhacken. Fast alle diese Orte sind wirklich einfach zu finden, sehr viel einfacher als die verschiedenen Fundorte, die du durch die Chocobo-Karten in Erfahrung bringen kannst. Deswegen wird an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen. Nur ein einziger Schatz ist wirklich unverschämt gut versteckt. Und das ist...

Zidanes ultimative Waffe

Dieser Trick funktioniert erst, wenn es die Insel des Lichts zerlegt hat! Zidanes ultimative Waffe ist tatsächlich ziemlich gemein versteckt. Verfügst du schon über einen goldenen Chocobo? Warst du schon einmal im Chocobo-Paradies? Ja? Gut. Dann versuche einmal Folgendes: Begib dich mit deinem Chocobo ins Meer. Jetzt schwimmst du zu dem Punkt, der in deiner Karte als "Insel des Lichts" bezeichnet wird. Du musst Choco jetzt **AUF DEN MILLIMETER GENAU** dorthin bewegen, wo sich einst die Insel des Lichts befand. Am besten funktioniert das, indem du die Karte benutzt. Du hast bestimmt schon bemerkt, dass der Zeigefinger einen Ruck auf eine Ortsangabe in der Karte macht, wenn du ihn in der Nähe des Ortspunktes abstellst. Das ist eigentlich dafür gedacht, es dem Spieler leichter zu machen, einen bestimmten Ort anzuvisieren. Es ist aber auch bei diesem Trick sehr hilfreich: Du musst einfach so lange Chocos Standort auf dem Meer verändern, bis sich der Zeigefinger im Kartenbildschirm **SOFORT UND OHNE AUCH NUR EINE WINZIGE RUCKBEWEGUNG** zu machen auf der "Insel des Lichts" befindet. Wenn du das geschafft hast, brauchst du nur noch eine Todesschote zu verfüttern und... helloooooo Ultima Weapon!

Das Geheimnis der Todesschoten

Sobald du einen goldenen Chocobo gefunden hast, solltest du dich auf die Suche nach Quans Höhle machen. Diese Höhle befindet sich östlich von Treno. Wenn du die Höhle erst mal gefunden hast, nimmst du logischerweise erst einmal alle Schätze mit. Dann begibst du dich auf den kleinen Balkon, der sich hinter der Wohnhöhle befindet. Wenn du dann schließlich auf dem Balkon stehst und eine Todesschote benutzt, ergibt sich alles andere von allein.

Übrigens: Wenn du bisher das Problem hattest, dass du nichts in dem Wasserstrudel im Meer im Osten des südöstlichen Kontinents gefunden hast, liegt das daran, dass du zuerst die oben genannte Höhle untersuchen musst!

Auf den Spuren der Tafelrunde: Excalibur

Excalibur ist das zweitbeste Schwert für Steiner. Um es zu bekommen, musst du Folgendes tun. (am besten, wenn du dich auf CD 4 befindest).

Begib dich zunächst mal nach Treno, am besten mit so an die 150.000 Gil im Gepäck. Jetzt marschierst du schnurstracks zum Auktionshaus. Hier kannst du alle möglichen Items kaufen. Um Excalibur bekommen zu können, benötigst du erst einmal diese vier Items:

Unes Spiegel

Dogas Artefakt

Rattenschwanz

Gryphonherz

Biete nicht gleich zu Anfang mit, wenn du ein Item haben möchtest. Warte ab, bis die Gebote allmählich abflauen, dann erst fängst auch du an zu bieten. Erhöhe dabei den gebotenen Betrag ungefähr in derselben Höhe, wie es auch deine Mitbieter tun. Auf diese Art wirst du unterm Strich am wenigsten für das Zeugs löhnen müssen.

Wenn du es schaffst, für diese vier Teile insgesamt nur 50.000 Gil zu bezahlen, kannst du dich durchaus als fähigen Auktionsteilnehmer bezeichnen ;-)

Wenn du mehr dafür berappen musst, macht das aber auch nix. Nimm jetzt jedenfalls die vier oben genannten Gegenstände, laufe damit durch Treno und versuche, Käufer für die vier Gegenstände zu finden. Hier eine kleine Liste der Personen und der Items, die sie dir abkaufen.

Item	Käufer
Rattenschwanz	Der Rotmagier, der in der Nähe des Cafés durch die Gegend läuft
Gryphonherz	Auch das Herz des Vogels Greif kannst du an den Rotmagier verkaufen
Unes Spiegel	Den kannst du dem Adligen mit dem massiven Bierbauch andrehen, in der Nähe des Cafés
Dogas Artefakt	Ein Adliger in der Schmiede kauft dir das Ding ab

Lass dich übrigens nicht gleich auf das erste Angebot ein, das die Herrschaften dir machen. Fast alle von ihnen sind durchaus bereit, tiefer in die Tasche zu greifen, wenn du ihr erstes Angebot ausschlägst. Wenn du die vier Gegenstände erst mal losgeworden bist, machst du dich wieder auf in Richtung Auktionshaus.

Dort angekommen geht es jetzt mit dem munteren Bieten weiter. Was du unbedingt brauchst, um an Excalibur heranzukommen, ist der magische Fingerhut. Der steht aber erst zur Auktion, wenn du alle vier oben genannten Items verkauft hast. Wenn der magische Fingerhut angeboten wird, solltest du ihn dir auf jeden Fall holen. Übrigens: Es gibt auch sonst noch einige interessante Gegenstände im Auktionshaus zu erwerben. Ganz besonders der Dunkelkristall sei dir hier ans Herz gelegt. Ich sage nur: "Eisenschneider"!

Wenn du erst mal den magischen Fingerhut im Gepäck hast, geht es weiter nach Daguerreo. Such jetzt in dieser Stadt nach einem etwas älteren Herren, der den magischen Fingerhut haben will. Wenn er dich fragt, ob du ihm das Teil schenken willst, gibst du ihm das Ding natürlich (du bist schließlich ein echter Held und so jemand schaut doch nicht auf ein paar tausend Gil, gell...).

Der Mann schenkt dir dann zum Dank das Schwert Excalibur.

Die 13 Stellatia

Nö, ich hab hier keinen Schreibfehler reingehauen, es gibt wirklich 13 Stellatia. Du weißt ja mit Sicherheit schon, dass eine bestimmte Sammlerin in Treno ganz

kirre wird, wenn sie eine solche Münze in die Hände bekommt. Die gute Frau lässt sich wirklich nicht lumpen, wenn du ihr eine Münze bringst, und da du mit den Dingen sonst eh nix anfangen kannst, solltest du ihr sie ruhig geben. Wenn dir noch die eine oder andere Stellatio fehlen sollte, kannst du sie mit Hilfe unserer kleinen Übersicht bestimmt leicht entdecken.

Aquarius

Diese Stellatio wartet in der alten Hochburg Ipsen auf ihren Entdecker.

Aries

Eine weitere Münze wartet in Dali. Such die Stadt genau ab und du wirst sie leicht entdecken können. Sie liegt in der Nähe der Windmühle.

Cancer

Diese Stellatio wartet in Burmecia. Geh nicht in die verschiedenen Gebäude, die Stellatio wartet im Freien, gar nicht so weit weg vom Eingang.

Capricorn

Diese Münze befindet sich in Daguerreo. Suche ein wenig im Wasser und du kannst sie schon bald in den Händen halten.

Gemini

Wirf so lange Gils in den Brunnen am Eingang von Treno, bis du für deine Spende vom Brunnen belohnt wirst.

Leo

Im Raum mit der Neptunstatue im Westturm der Burg Alexandria wartet eine weitere Münze.

Libra

Die hier wartet auf dich hinter dem Brunnen in Madain Sari.

Pisces

Die Münze ist wirklich billig versteckt und nur, wenn man sich das Innere der

Invincible noch nie genauer angesehen hat, kann man die Schatztruhe verpasst haben, in der sie auf ihre Entdecker wartet.

Sagittarius

Diese Münze wartet auf dich im Einkaufsviertel von Lindblum. Sie befindet sich in der Nähe eines Hauses. Such die Stadt genau ab und du kannst sie nicht übersehen.

Scorpio

Eine weitere Stellatio wartet in Quans Höhle auf dich. Diese Höhle befindet sich östlich von Treno (siehe "Das Geheimnis der Todesschoten")

Taurus

Diese Münze befindet sich in der Nähe des Item-Händlers in Treno.

Virgo

Sieh dir doch mal das Hotel im Dorf der Schwarzmagier genauer an.

Wenn du alle 12 Stellatia bei der Dame in Treno abgegeben hast, wird sie sich wundern. Sie kann fühlen, dass ihre Sammlung noch nicht komplett ist. Sag ihr, dass es wohl noch eine 13. Stellatio geben muss. Jetzt leiht dir die Sammlerin alle 12 Stellatia, denn du brauchst sie, um eines der interessantesten Rätsel zu lösen, die es in FF9 überhaupt gibt. Deswegen hier mein Tipp: Leg dieses Lösungsbuch zur Seite und versuche, die 13. Stellatio selbst zu finden. Wenn du die Geschichte der 12 Stellatia genau liest, kannst du herausfinden, wo die 13. zu finden sein muss...

Und? Nix gefunden? Oder ist dir dieses wirklich tolle Rätsel jetzt echt herzlich egal und du willst sofort wissen, wo Nr. 13 zu finden ist? Na gut. Wenn du **Opiuchus**, die letzte Stellatio, finden willst, musst du wieder zu Quans Höhle (östlich von Treno). Opiuchus liegt da, wo du Scorpio einst gefunden hast. Bring jetzt alle 13 Stellatia zurück nach Treno und gib sie der Sammlerin. Du bekommst dann dafür einen Hammer. Was du damit machen sollst? Naja, du könntest ihn zum Beispiel zu Hades bringen (siehe "Der legendäre Schmied") und dir daraus einen Eifersplitter basteln lassen. (Aber um ehrlich zu sein, ist

das eine ziemliche Verschwendung.) Denk mal nach. Do hots do omoal an Dübben gehm, der wu imma wos mid su om Homma zuam dun khobt hot, zefix...

Auf der Suche nach Fröschen

Du hast dich doch sicher auch mal gefragt, was die Froschfängerei in den vier Sümpfen der Qs eigentlich zu bedeuten hat. Nun, ganz einfach, wenn du eine bestimmte Anzahl von Fröschen eingefangen hast, bekommst du bestimmte Gegenstände geschenkt. Hier eine kurze Liste mit den wichtigsten Items, die du bekommst:

Anzahl der gefangenen Frösche

Geschenk

23

Silbergabel

33

Bistrogabel

45

Springerstiefel

Wenn du irgendwann einmal 99 Frösche eingefangen hast, taucht Quinas Lehrmeister auf und fordert den Q in deiner Gruppe auf, gegen ihn zu kämpfen, um zu sehen, wer der neue Anführer der Qs ist. Wenn du diesen gar nicht mal so einfachen Gegner bezwungen hast, bekommst du eine wirklich großartige Waffe für Quina.

Du solltest während deiner Froschjagd allerdings immer beachten, dass du drei, vier Frösche in den jeweiligen Gebieten übrig lässt. Warum? Na, damals in Bio hast du auch nicht gerade aktiv am Unterricht teilgenommen, hm? Ohne männliche und weibliche Frösche gibt es auch keinen schnellen Nachwuchs in den verschiedenen Sümpfen. Und ohne Nachwuchs in den Sümpfen dauert es gut und gern ein paar Stunden, bis überhaupt mal wieder ein Frosch auftaucht. Also, lass immer ein paar Frösche in den Sümpfen übrig, dann werden die Froschtümpel schnell wieder gefüllt sein.

Ach ja, noch was: Du solltest darauf achten, dass du Quina auch IN DEINER GRUPPE hast, wenn du dich auf den Weg zu einem der Sümpfe machst. Es gibt wirklich nichts Nervigeres als auf halbem Weg wieder zur Invincible zurückmarschieren zu dürfen, weil zwar die besten vier Kämpfer der Gruppe die

Sümpfe erreicht haben, aber Quina immer noch gelangweilt in dem Luftschiff rumsitzt. Glaub mir, ich spreche aus Erfahrung...

Besuch in Madain Sari

Geh noch mal, wenn du CD 4 erreicht hast, zurück zu der Küche in Madain Sari. Achte aber darauf, dass sich in deiner Gruppe Zidane, Steiner, Eiko und Lili befinden...

Die Mognet-Zentrale

Die Mognet-Zentrale befindet sich auf einer Insel im Norden des nordöstlichen Kontinents. Du wirst dort einen Berg finden können, der einen Riss hat. Lass Choco diesen Riss aufbrechen, indem du ihm eine Todesschote zu fressen gibst. Wenn du die Mognet-Zentrale erst mal gefunden hast, kannst du dich daran machen, die Probleme der Mogs zu lösen. Dazu musst du Folgendes tun:

Zunächst einmal redest du mit allen Mogs in der Mognet-Zentrale. Keiner von ihnen wird dir wirklich sagen, was für ein Problem es eigentlich gibt, aber das ist jetzt auch nicht so wichtig. Wenn du mit allen Mogs geredet hast, gehst du nach Alexandria. Dort angekommen begibst du dich schnurstracks in den Glockenturm der Stadt. Da wartet schon ein Mog auf dich. Sprich mit ihm und nimm seinen Brief entgegen. Diesen Brief trägst du jetzt nach Burmecia. Hier wartet nämlich schon der Empfänger auf dich. Der drückt dir auch gleich mal einen neuen Brief in die Hand, den du wiederum einem Mog im Dorf der Schwarzmagier in die Hand drückst. Auch hier bekommst du wieder einen neuen Brief. Mit dem im Gepäck geht es jetzt nonstop in die alte Hochburg Ipsen. Da wartet wieder ein Mog auf dich, nimmt den Brief entgegen und gibt dir einen neuen. Jetzt nimmst du Quina in deine Gruppe auf und fliegst zu dem Morast der Qs, der sich nördlich von Lindblum befindet. Begib dich in den Morast und lass Quina wieder den Eingang der Fossiliengrotte aufspüren. Dort wartet schon der nächste Mog auf deinen neusten Brief. Wenn er ihn gelesen hat, bekommst du einen weiteren Brief. Den schaffst du jetzt zu dem Mog in Daguerreo. Jetzt hast du es schon fast geschafft. Nimm dir den Brief, den dir der Mog in Daguerreo ausgehändigt hat und flieg nach Alexandria. Dort

angekommen stellst du auch noch diesen Brief zu. Jetzt sagt dir der Mog, welches Item die Jungs in der Mognet-Zentrale brauchen. Du sollst dich auf die Suche machen und dieses Item finden, irgendjemand in Alexandria soll es haben. Bei Ruby im Theater wirst du schließlich fündig. Sie gibt dir den Gegenstand, den du sofort zur Mognet-Zentrale bringst.

Da wirst du dann schließlich für deinen Aufwand belohnt.

Die freundlichen Geschöpfe in Final Fantasy 9

Vielleicht ist dir so etwas auch schon das ein oder andere Mal auf deiner Reise durch die Welt von FF9 passiert. Der Kartenbildschirm wird ausgezoomt und du reibst dir in Erwartung eines weiteren Kampfes schon mal voller Vorfreude die Hände, doch... was ist das? Auf einmal ertönt statt der (wieder mal richtig starken) Kampfmusik eine Melodie aus den Boxen, die glatt aus einer Teletubbies-Spezialausgabe stammen könnte. Irritiert legst du erst mal den Finger vom Angriffsknopf und wartest ab, was da auf dich zukommt. Und schließlich taucht vor dir eine seltsame Kreatur auf, die alles andere als aggressiv aussieht und dann auch noch einen Edelstein von dir haben will. Naja, wir werden zwar nicht gerne angeschnorrt, aber gut, soll sie ihren Edelstein haben. Kaum hat die Kreatur bekommen, wonach sie gefragt hat, freut sich dieses seltsame Geschöpf, bedankt sich und sagt dann noch irgendeinen Spruch auf wie beispielsweise "Einen Gruß an Yetifresse". Danach ist der Kampf beendet und du bekommst zwar keine EXP, dafür aber tonnenweise AP. Was hat das alles nur zu bedeuten?

Ganz einfach, dir ist soeben eines der neun Kinder Gaias über den Weg gelaufen, und was du getan hast, war absolut richtig. Wenn du jemals mit dem Gedanken spielen solltest, einem dieser Geschöpfe lieber einen Schlag statt einen Edelstein zu geben, na ja... mach's einfach nicht, ok? Es kann nämlich ansonsten wirklich lange dauern, bis es sich mal wieder blicken lässt.

Diese neun Kinder Gaias sind SEHR nützlich für all diejenigen da draußen, die vorhaben, später einmal den toten Esper Yandis in seinem ewigen Schlaf zu stören und ihn zu bekämpfen (siehe "Die Ruhe des toten Esper"). Wenn du

nämlich alle neun Kinder Gaias mit den Steinen beschenkst, die sie sich wünschen, werden sie zum Dank Yandis verwundbar gegen physische Schläge machen. Und das ist WIRKLICH nützlich.

Zunächst einmal solltest du dich auf die Suche nach den ersten acht Kindern Gaias machen. Hier eine kleine Liste der Orte, an denen du die Geschöpfe finden kannst. An jedem Ort wartet ein ganz bestimmtes Kind Gaias auf dich. Wenn dir also in einem Gebiet eines über den Weg gelaufen ist, kannst du dich gleich auf zum nächsten Ort machen.

In einem Küstengebiet nördlich von Cleyra

Im Wald in der Nähe von Dali

Im Wald um das Dorf der Schwarzmagier

Im Wald von Treno

In einem etwas entfernt von Madain Sari gelegenen Wald

In dem Schneegebiet in der Nähe von Esto Gaza

Im Wald östlich von Oeil Vert

In dem Wald, der sich um den Ausgang von Gizamalukes Grotte befindet

Wenn du erst mal die ersten acht Kinder Gaias gefunden hast, begibst du dich auf die Insel Bayar. Das ist eine etwas größere Insel südwestlich des Baums lifars. Auf der Insel angekommen **SPEICHERST DU ERST MAL!** Dann begibst du dich in den Wald, der auf der Insel wächst. Hier wartet das neunte und letzte Kind Gaias auf dich. Ein freundliches Putschi. Da du die ersten acht Kinder Gaias so zuvorkommend behandelt und sie beschenkt hast, redet jetzt auch dieses freundliche Putschi mit dir. Gib ihm, was sein Herz begehrt, und Yandis wird von nun an durch körperliche Angriffe in Mitleidenschaft gezogen werden können. Aber sei vorsichtig: In dem Wald auf der Bayar-Insel gibt es auch die normalen Putschis. Diese Viecher sehen auf den ersten Blick so aus, als würden sie bereits das Zeitliche segnen, weil du sie vor Kampfbeginn nicht freundlich grüßt. Aber von wegen! Diese Putschis sind die härtesten Gegner im ganzen Spiel und bevor du nicht über den Zauber "Todestribunal" und wirklich mächtige Helden verfügst, solltest du dieser Insel nicht zu nahe kommen.

Die Ruhe des toten Esper

Wenn du bereits Zugang zum Chocobo-Luftgarten hast, kannst du gegen den toten Esper Yandis kämpfen. Dieser Kampf ist mit Sicherheit einer der härtesten, wenn nicht DER härteste Fight im ganzen Spiel. Um gegen Yandis anzutreten, brauchst du nur den hinteren Teil des Luftgartens abzusuchen. Du wirst dann eine gefährliche Präsenz wahrnehmen können und wirst vor die Wahl gestellt, zu kämpfen oder doch lieber deinen Krempel zu packen und zu gehen. Wenn du lieber kämpfen möchtest, bekommst du noch einmal Gelegenheit, dich neu zu formieren und dich für den Kampf zu rüsten. Und dann wird's ernst. Hier einige Tipps, die dir in diesem hammerharten Kampf helfen können:

Level sind Gold wert

Das ist Grundvoraussetzung. Deine Charaktere sollten schon einen einigermaßen hohen Level ins Feld führen können, wenn du gegen Yandis kämpfen willst. Ein Durchschnittslevel von ca. 70 sollte das absolute Minimum sein. Und selbstverständlich sollten deine Charaktere über die besten Ausrüstungsgegenstände, Rüstungen und Waffen verfügen. Anständige Zauber sind auch nicht zu verachten.

Besuche die neun Kinder Gaias

Siehe "Die freundlichen Geschöpfe in Final Fantasy 9". In diesem Kapitel wirst du erfahren können, wie du Yandis verwundbarer machen kannst.

Bedenke die Geschwindigkeit

Wenn du gegen Yandis kämpfst, musst du dir darüber im Klaren sein, dass der tote Esper verflucht schnell ist. Es kann gut sein, dass er zwei oder mehr Angriffe zur Verfügung hat, bevor auch nur einer deiner Charaktere die Chance zu handeln hat. Und auch während des Kampfes wird dir Yandis' Geschwindigkeit am meisten zu schaffen machen. Normalerweise verwendet er ein oder zwei Angriffe und einen 7000-HP-Vigra und das alles meistens hintereinander. Du solltest also zusehen, dass du wenigstens diese 7000 Lebenspunkte pro Kampfrunde wieder aus Yandis herausprügelst, sonst wird der Kampf schlecht für dich ausgehen.

Gevatter Tod

Ist einer deiner Charaktere auf einem Level, der durch 5 teilbar ist? Ja? Dann solltest du das ganz schnell ändern, da Yandis immer wieder gerne einen Level-5-Tod auf die ganze Gruppe spricht. Level-5-Tod bedeutet, dass alle Charaktere kampfunfähig werden, die sich auf einem 5er-Level befinden. Und zum Wiederbeleben wird dir in diesem Kampf öfters mal die Zeit fehlen.

Die passenden Abilities

Du solltest unbedingt die passenden Abilities für deine Charaktere auswählen, bevor du gegen Yandis in die Schlacht ziehst. Gute Abilities sind Auto-Hast, Auto-Regena, Segen und Auto-Potion (am besten in Kombination mit der Ability Apotheker). Unbedingt verwenden solltest du solche Abilities, die negative Zustandsveränderungen aufheben können. Vor allem vor den Zustandsveränderungen Tobsucht, Schlaf, Blind, Klein, Schweigen und Stop solltest du dich schützen. Nimm Abilities wie MP50%, Lehre der Ninja oder Zauberneutrum unbedingt aus deiner Sammlung heraus, sie kosten einfach zu viele Magiesteine, die du in diesem Kampf an anderer Stelle sehr viel dringender gebrauchen kannst. Auto-Reflek kannst du getrost rausschmeißen, so lange du gegen die wichtigsten Statusveränderer geschützt bist. Wenn du über die Ability Konterzauber verfügst, dann solltest du sie auf jeden Fall verwenden!

Verteidige dich gegen das Tribunal des Todes

Yandis wird im Kampf immer wieder gern auf den katastrophalen Zauber "Todestribunal" zurückgreifen. Du musst unbedingt etwas dagegen unternehmen, da du sonst kaum eine Chance auf den Sieg hast. Du kannst das Todestribunal leicht entschärfen, indem du deine Gruppe gegen schattenelementare Zauber schützt. Wenn du nach einem Gegenstand suchst, um Schatten zu neutralisieren, ist der Egoistenreif ein guter Tipp. Wenn du allerdings wirklich Yandis' Waffen gegen ihn verwenden möchtest, solltest du zu Rüstungen greifen, die Schatten absorbieren (Dämonenharnisch oder Ninjagewand). Du regenerierst dann jedes Mal etwa 9999 LP, wenn du vom Todestribunal getroffen wirst. Vor allem in Kombination mit der Ability Konterzauber kannst du Yandis' Todestribunal wirklich gut auskontern.

FINAL FANTASY 9

Nutze lange Zauberanimationen

Am besten verwendest du während deines Kampfes Zauber und Aufrufe mit einer langen Animation (z.B. Bahamut oder Leviathan). Wenn du die Auto-Regena-Ability verwendest oder im Regena-Zustand bist, kannst du während dieser Zeit eine Menge HP regenerieren, ohne dass Yandis die Chance hat, dich anzugreifen. Um eine lange Bestia-Animation zu sehen zu bekommen, benötigst du die Ability "Anfeuern".

Wenn du alle diese Tipps befolgst und einen guten Kampf lieferst, wirst du Yandis schon bald bezwungen haben. Wenn du den toten Esper schließlich überwunden hast, bekommst du etliche EXP und, vor allen Dingen, die beiden Items "Dunkelkristall" und "Eiferstein". Vor allem der Eiferstein ist den Kampf wert, denn mit ihm hast du Zugang zur mächtigsten aller Bestia: Arche! Den Dunkelkristall, der Odin aufruft, kannst du auch im Auktionshaus von Treno für ca. 80.000 Gil ersteigern.

Das Kartenspiel

Wunderst du dich immer noch, was die verschiedenen Symbole auf den Spielkarten zu bedeuten haben? Hast du bis jetzt eigentlich auch immer nur durch Glück gewonnen? Und hast du dich ab und zu gefragt, warum deine einst so mächtige Karte ab und zu völlig versagt? Hier findest du die wichtigsten Regeln, die ein Kartenmeister kennen sollte.

Die erste Ziffer

Diese Ziffer bestimmt die ungefähre Mächtigkeit der Karte. Je höher diese Zahl ist, um so mehr Power hat auch die Spielkarte

Der Buchstabe nach der ersten Ziffer

Dieser Buchstabe gibt an, ob die Karte einen körperlichen oder einen magischen Angriff verwendet, um die gegnerische Karte anzugreifen. Auf jeder Spielkarte ist einer der folgenden Buchstaben aufgedruckt:

Buchstabe	Bedeutung
P	die Karte verwendet einen körperlichen Angriff
M	die Karte verwendet einen magischen Angriff

- X** die Karte verwendet je nach Schwäche des Gegners entweder einen körperlichen oder magischen Angriff

Die dritte Ziffer

Diese Zahl gibt die Verteidigungskraft der Karte gegen körperliche Angriffe an.

Die vierte Ziffer

Diese Zahl gibt die Verteidigungskraft der Karte gegen magische Angriffe an.

Excalibur 2

Eine kleine Warnung vorneweg: Dieser Trick hier ist nur etwas für Hardcore-Final-Fantasy-Zocker!

Excalibur 2 ist die mächtigste Waffe, die es für Steiner im ganzen Spiel überhaupt zu finden gibt, sie ist noch durchschlagskräftiger als Excalibur. Was du tun musst, um an diese legendäre Waffe zu gelangen?

Nun, du musst ganz einfach den letzten Abschnitt des Ortes der Erinnerungen auf dem Baum lifars in CD 4 erreichen. An und für sich ist das keine schwere Aufgabe, wenn da nicht dieses wirklich unverschämte 12(!)-Stunden-Zeitlimit wäre! Ja, ganz recht, du musst innerhalb von 12 Stunden den letzten Raum im Ort der Erinnerungen erreichen. Dann kannst du dort diese göttliche Klinge entdecken.

Eine wirklich enorme Herausforderung. Wenn du dich dennoch auf die Jagd nach Excalibur 2 machen möchtest, solltest du folgende Ratschläge befolgen:

stell die Textgeschwindigkeit auf Maximum

stell die Kampfgeschwindigkeit auf Maximum

überspringe alle Active Time Events, sofern es dir möglich ist

speichere und lade dein Spiel neu, wenn du zu viel Zeit verloren hast

lauf lieber vor deinen Gegnern weg, als dir lange Kämpfe mit ihnen zu liefern

Übrigens: Wenn du es tatsächlich schaffen solltest, innerhalb von 12 Stunden den oben genannten Ort zu erreichen, wirst du dort eine Nachricht zu lesen bekommen, bevor du Excalibur 2 endlich in den Händen hältst. Wenn du ein Final-Fantasy-Veteran bist, wirst du diese Nachricht bestimmt sehr interessant finden.

Auf der Suche nach Erfahrung

Wenn du nach wirklich mächtigen Gegnern suchst, um dir eine Menge EXP zu verdienen, gibt es zwei gute Adressen für dich. Die erste ist der Ort der Erinnerungen auf dem Baum lifars in CD 4. Dort kannst du eine Menge starker Feinde finden, für die du immer so um die 10.000 EXP pro Charakter bekommen wirst. Wenn du aber mittlerweile schon so hohe Levels erreicht hast, dass dir 10.000 EXP nicht mehr besonders weiterhelfen können, bleibt dir nur noch eines zu tun: Begib dich auf die Insel Bayar. Das ist eine etwas größere Insel genau südwestlich des Baums lifars. Auf dieser Insel gibt es einen Wald. Und in diesem Wald warten die mächtigsten Gegner auf dich, die FF9 zu bieten hat. Hardcore-Schafe, der Schrecken jedes MKS-Inspektors: Putschis!! Diese Putschis haben es wirklich drauf. Sie sind unglaublich schnell und verfügen über wirklich ekelhafte Zauber. Was sie aber ganz besonders nervig macht, ist ihr "Nüsternschnaub" und ihr "Virentilger". Mit Ersterem pusten sie ganz einfach deinen Charakter vom Kampfplatz, so dass er nicht mehr ins Geschehen eingreifen kann. Mit dem Virentilger fügen sie deinen Charakteren so gut wie immer die Zustandsveränderung "Infektion" zu. Für jedes bezwungene Putschi erhältst du allerdings auch weit über 10.000 EXP. Und das ist die Sache doch durchaus wert, vor allem, weil sie meistens zu zweit oder zu dritt anzutreffen sind.

Mega-Auto-Potion

Ein weiterer nützlicher Tipp: Wenn einer deiner Charaktere die Ability Auto-Potion besitzt, aber keine Potions mehr in deinem Inventar sind, so verwendet der Charakter, wenn ihn ein Feind trifft und dadurch das Auto-Potion aktiviert wird, automatisch ein Hi-Potion. Das geht natürlich nur, wenn du Hi-Potions besitzt. Vor allem, wenn du die Ability Auto-Potion mit der Ability Apotheker verbindest und nur Hi-Potions zur Verfügung stellst, wird das Ganze richtig nützlich. Dann wirkt nämlich jedes Auto-Potion im Kampf mit satten 900 HP!



Onimusha WARLORDS

Onimusha Warlords

1. Nützliches vor dem Spiel

Die Heilung deiner Figuren

Es gibt mehrere Möglichkeiten, deine Figuren zu heilen. Da wären zum einen die Power-Ups, die sich in drei Gruppen aufteilen lassen: Heilkräuter, Medizin und der Talisman. Heilkräuter sind die wohl am verbreitetsten Power-Ups, Medizin ist weit weniger zu finden und über einen Talisman stolperst du nur äußerst selten. Der Talisman hat die Fähigkeit, deine Figur wiederzubeleben, wenn sie tödlich verletzt wurde, und sollte wirklich nur im Notfall benutzt werden, falls du überhaupt in den Genuss kommst, einen zu finden.

Die andere Möglichkeit, deine Figuren zu heilen, besteht darin, die Seelen deiner Feinde zu inhalieren. Es gibt drei verschiedene Seelentypen: rote, gelbe und blaue Seelen. Die gelben Seelen verbessern den Gesundheitszustand deiner Figur ein wenig, wobei es maßgebend ist, wie groß die Seele ist. Die blauen Seelen regenerieren deine Zauberkräfte ein wenig und die roten Seelen lassen dich etwas Magie einlagern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt für ein Upgrade deiner Gegenstände oder Zauber zu nutzen.

Du solltest in jedem Fall immer deine Heilkräuter zu Medizin machen, um eine bessere Wirkung zu erzielen, und dich erst danach um deine Waffen kümmern. Um ein Upgrade oder eine Verbesserung deiner Gegenstände zu erzielen, begibst du dich zu einem Zauberspiegel. Dort wählst du dann den Gegenstand aus, den du verbessern möchtest, und drückst die X-Taste. Sind deine roten Seelen verbraucht, musst du erst für Nachschub sorgen, bevor du weitere Gegenstände verbessern kannst.

Das Abblocken

Der Schlüssel zum Überleben liegt bei diesem Spiel im Abblocken von Angriffen. Bei einigen Gegnern musst du eine längere Zeit alles abblocken, um dann im

richtigen Moment zuzuschlagen, sonst erreichst du gar nichts. Außerdem hilft dir das Abblocken, eine Menge Gesundheitspunkte zu bewahren. Leider gibt es auch einige Moves, die man nicht abblocken kann. In diesem Fall ziehst du dich entweder schnell zurück oder weichst dem Angriff aus.

Tritte/Kicks

Deine Kicks im Spiel verletzen deine Gegner nicht, sie verblüffen sie nur so stark, dass sie manchmal einen kurzen Moment lang bewegungsunfähig sind. Das gibt dir die Möglichkeit, einen sauberen Todeskonter anzusetzen und den Gegner zu erledigen. Du solltest allerdings deine Feinde nie unterschätzen, denn die Möglichkeit zu einem solchen Move erhältst du nicht in jedem Kampf.

Drücke gleichzeitig die Viereckstaste und die Richtungstaste nach unten, um einen Kick durchzuführen. Du erkennst die Möglichkeit zu einem Konter an dem seltsamen Geräusch und an einem gelben Strich über deinem Gegner.

Seelenschreine

Achte darauf, keinen Seelenschrein oder Zauberbrunnen zu übersehen, denn dort kannst du mit Hilfe der Kreistaste einige Seelen inhalieren. Die Seelenschreine beinhalten blaue Seelen, während du in einem Zauberbrunnen die anderen Seelenarten findest.

Zauberangriffe

Sobald du genügend blaue Seelen oder magische Energie gesammelt hast, kannst du diese in einen wirksamen Zauberangriff umwandeln. Drücke die Dreieckstaste, um einen Zauberspruch mit gezogenem Schwert auszusprechen. Sorge dafür, dass du immer genügend blaue Seelen zur Verfügung hast, denn ohne diese sind keine Zauberangriffe möglich.

Falls die magische Energie deines Schwertes auf ein Minimum gesunken ist, solltest du schnellstens dein Schwert gegen ein anderes austauschen, denn jedes Schwert verfügt über ein individuelles Maß an magischer Energie.

Abschließende Tipps

Speichere deinen Spielstand so oft wie möglich. Dadurch machst du dir das Leben leichter und erhältst dir ein Maximum an Spielspaß, ohne frustrierendes Wiederholen einzelner Passagen.

Da die Gegenstände, die du mit Hilfe eines Schwertes aus dem Weg räumen kannst, nicht immer klar zu erkennen sind, solltest du einfach jeden Gegenstand, der dir verdächtig erscheint, mit deinem Schwert bearbeiten. Manchmal besteht der einzige Weg weiterzukommen darin, einen Gegenstand mit dem Schwert zu zerstören.

Betätige die X-Taste bei jeder Gelegenheit, denn so steigerst du deine Chancen, wertvolle Helikräuter und versteckte Objekte wie Flourites zu finden. Je mehr du deine Umgebung untersuchst, desto besser stehen deine Chancen, das Spiel erfolgreich zu beenden.

Jedes Mal, wenn du einen Gegner besiegt hast, solltest du die Seele in dich aufnehmen, sobald sie den Körper des Besiegten verlässt. Doch sei besonders vorsichtig, denn in diesen Momenten bist du äußerst verletzlich. Wenn du genügend Seelen inhaliert hast, verbessert sich dein Handschuh äußerlich und auch in seiner Stärke.

Die Hauptfiguren

Samanosuke Akechi

Samanosuke Akechi (Sam) wird oft fälschlicherweise als leidenschaftslos bezeichnet, weil er sehr zurückhaltend ist. Doch in Wirklichkeit steckt hinter seiner Fassade ein heißblütiger Krieger, der über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn verfügt. Er ist ein Meister des Schwertkampfes und reist quer durch Japan, um seine Feinde zu suchen. Eigentlich wünscht man seinen Tod und hatte Kaede als Attentäter vorgesehen.

Kaede

Kaede ist eine weibliche Ninjakämpferin, die im Auftrag der Iga-Ninjas Sam

eliminieren sollte. Sie verwarf ihren Auftrag und begann eine Art Vertrauensverhältnis zu Sam aufzubauen. Nun steht sie ihm als Verbündete zur Seite.

Prinzessin Yuki

Yuki, die Schwester von Yoshitatsu, dem Herrscher des Inabayam-Schlusses, ist die Kusine von Sam. Sie bat Sam in einem Brief um Hilfe, in dem sie über seltsame Vorkommnisse im Schloss berichtete. Doch als Sam im Schloss ankommt, muss er feststellen, dass Yuki auf mysteriöse Weise entführt wurde.

Yunemaru

Yunemaru ist ein Waisenjunge, dessen verstorbene Eltern Bauern waren und im Krieg getötet wurden. Prinzessin Yuki hat ihn bei sich aufgenommen, um ihn wie ihren Bruder aufzuziehen. Sam trifft bei seiner Suche nach Yuki auf den verzogenen Bengel.

Nobunaga

Nobunaga ist ein bemerkenswerter Kriegsherr, dessen Ziel es ist, Japan zu vereinigen. Durch seinen Sieg über Imagawa in Okehazama schwimmt er auf einer Welle des Erfolges. Obwohl oder gerade weil er schon einmal auf der Schwelle des Todes gestanden hat, verhält er sich manchmal sehr herzlos und grausam.

Toukichiro Kinoshita

Toukichiro ist einer von Nobunagas höchsten Generälen und genießt sein vollstes Vertrauen. Doch obwohl er seinem Kriegsherren äußerste Loyalität geschworen hat, denkt er einzig und allein an seinen Aufstieg auf der Karriereleiter.

Der Lösungsweg Teil 1

Nanamagari

Dein Spiel beginnst du in der Gestalt von Sam und läufst zunächst in die Richtung, in die der Mann zeigt. Versuche auf keinen Fall, Kaede zu folgen, sondern laufe weiter, bis du eine Cut-Szene erlebst, nach der du dich gegen

zwei Gegner zur Wehr setzen musst. Konzentriere dich nur auf einen der beiden, denn sobald du ihm genügend Schaden zugefügt hast, beginnt eine weitere längere Sequenz, in der du deinen Handschuh von dem Clan der Ogre erhältst. Nur damit kannst du deinen Gegnern so richtig einheizen und ihnen nach dem Kampf auch ihre Seelen nehmen.

Marschiere weiter, bis du einen Zauberspiegel erreichst, an dem du deinen Spielstand speichern kannst. Neben dem Spiegel befindet sich ein Tor, durch das du hindurchgehst. Eine Cut-Szene läutet deinen ersten richtigen Kampf ein, bei dem du einige Zombies erledigen musst. Inhaliere ihre Seelen und begib dich anschließend durch die Tür auf der linken Seite. Du gelangst in einen leeren Raum, in dem du dich durch die nächste Tür bewegst. Beseitige die Zombies, dabei hilft es dir, wenn du deinen Finger auf der L1-Taste lässt. Nachdem du die Seelen deiner Opfer inhaliert hast, gehst du durch die nächste Tür und gibst dem Dorfbewohner eine Abreibung.

Laufe weiter in die Richtung, in die der Soldat gezeigt hat, um ein Waldgebiet zu erreichen. Dort überraschen dich einige blaue Ninjas, die du alle eliminieren musst. Danach schnappst du dir die Heilkräuter und betrittst die Höhle, aus der einige Fledermäuse herausfliegen. Nach einem Steinschlag öffnet sich ein Loch, durch das du unter die Erde gelangst. Mach dich auf den Weg zu einem großen Treppenaufgang, wobei du einige Zombies aus dem Weg räumen musst. Nimm dir die Karte des Tempels und steige die Treppe nach oben. Eine mumifizierte Statue blockiert deinen Weg. Drücke bei der Statue die X-Taste, um die Aufzeichnungen von Sougen zu erhalten.

Die Statue gleitet zur Seite und du kommst in einen Raum, in dem du zuerst einen Untoten ausschalten musst, bevor du hinter zwei kleinen braunen Türen den Seriyu findest. Hinter einer der anderen Türen entdeckst du zudem einen Flourite. Anschließend gehst du durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes und zerstörst die blauen Behälter, um eine Schatzkiste zu finden. Stecke das Journal ein und hole dir den Donner-Edelstein (Shiden) aus dem hinteren Teil des Raumes. Passe ihn deinem Handschuh an, um Raizan zu erhalten, ein Schwert, das über die Kraft des Donners verfügt.

Verlasse nun diesen Raum durch die Tür links von dem Altar und laufe durch den langen Gang zu einer Treppe. Dort bemerkst du eine Trick-Schatzkiste, die du nur öffnen kannst, wenn du ein Rätsel löst. Du musst die Teile so drehen, dass sie in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Die Lösung ist: links einmal, rechts einmal und links einmal. Als Belohnung für das gelöste Rätsel erhältst du eine Strickleiter, mit der du nach oben gelangst.

Teil 2

The Keep

Schaue nach rechts, um ein rotes Objekt genauer zu betrachten. Du findest ein Zauberjuwel, mit dem du sofort deine Zauberanzeige erhöhen kannst. Du findest dich vor einem Tor wieder, an dem sich seltsames blaues Zeug befindet. Links davon bemerkst du eine halb versteckte Kiste und einen Zauberspiegel. Speichere deinen Spielstand und untersuche die Kiste. Das nächste Rätsel kannst du erst dann lösen, wenn du alle Seriyua gefunden hast. Momentan besitzt du erst einen davon, doch wenn du schon einmal in der Kiste nachschauen möchtest, musst du Folgendes eingeben: erste Möglichkeit, dritte Möglichkeit, sechste Möglichkeit. Dann drückst du OK und erhältst das Kraftjuwel, das deine Vitalität erhöht.

Bewaffne dich mit dem Raizan und gehe durch das Tor, an dem die Edelsteine glühen. Du gelangst auf eine Brücke, auf der sich einige Dämonen befinden. Versuche die meisten ihrer Angriffe abzublocken und erledige sie im richtigen Moment. Diese Brücke eignet sich besonders gut für ein wenig Kampftraining, denn durch den Speicherpunkt in der Nähe bist du auf der sicheren Seite. Sobald du genügend Seelen beisammen hast, solltest du deine Heilkräuter in Medizin umwandeln und dann weiterlaufen.

Du erreichst einen Hof, in dessen Mitte sich eine rechteckige Plattform befindet. Auf der rechten Seite bemerkst du eine graue Tür, die leider noch nicht geöffnet werden kann. Laufe zum hinteren Teil des Hofes und drehe dich nach links. Beseitige die heranstürmenden Dämonen und weiche zunächst dem großen

Gegner im Hintergrund solange aus, bis alle kleineren Dämonen eliminiert sind. Erst dann kannst du dich in aller Ruhe dem größeren Dämon widmen. Die meisten seiner Angriffe kannst du gut abblocken. Benutze deinen Zauber und drücke die Dreieckstaste, um ihn auf die Bretter zuschicken. Dann gehst du auf ihn zu und drückst wiederholt die Viereckstaste, um den Kampf zu beenden.

Nach deinem Sieg begibst du dich durch die große grüne Tür und rennst sofort in den hinteren Teil des Raumes, um dort dem Soldaten zu helfen. Als Belohnung für deine Hilfe erhältst du eine Heilpflanze. Ignoriere zunächst die Tür hinter dem Soldaten und gehe in die Ecke, in der du eine Öffnung entdeckst, bei der du deine Strickleiter benutzen kannst, um hinunterzuklettern. Unten erledigst du die Dämonen und gelangst nach kurzer Zeit zu einer verschlossenen Schatzkiste und einem Zauberspiegel. Speichere deinen Spielstand und drücke dann bei der Schatzkiste die X-Taste, um ein Rätsel zu lösen. Gib Folgendes ein: sechste Möglichkeit, erste Möglichkeit und vierte Möglichkeit. Danach drückst du OK und bekommst ein weiteres Juwel, das du sofort benutzt.

Marschiere den Gang hinunter zu einer Tür, die durch Feuerzauber verschlossen ist. Daneben befindet sich ein großes Gitter, das du zerstören musst, um eine Schatzkiste zu entdecken. Schnappe dir die Medizin und laufe zurück zum Speicherpunkt, um deinen Spielstand vor dem folgenden Boss-Kampf zu speichern. Danach gehst du durch die andere große Tür, die nicht von roter Magie geschützt ist, und bereitest dich auf deinen ersten Boss-Kampf vor.

Boss-Kampf: Osric

Osric ist nicht ganz so stark, wie er aussieht. Wegen seiner enormen Größe und Stärke kann ein Schlag von ihm natürlich immensen Schaden anrichten, doch zum Glück ist er furchtbar schwerfällig und langsam. Versuche das zu deinem Vorteil zu nutzen und mache ihn müde, bis er völlig außer Atem ist. Das ist die Gelegenheit, auf die du gewartet hast, um deinen Donner-Zauber zu benutzen. Nach seinem Ableben verlassen gleich mehrere Seelen seinen Körper, inhaliere sie sofort, um deine Gesundheit wiederherzustellen und deine Zaubervorräte aufzufüllen.

Osric hat dir einen Weg geebnet, auf dem du zu einer Tür kommst. Laufe hindurch und nimm das Journal Nr.2 an dich, bevor du durch die schwere Eisentür gehst. Zerstöre die Urnen und suche auf dem Boden nach einem Flourite. Nachdem du alle Dämonen erledigt hast, begibst du dich zur nächsten Tür und triffst dort auf den Wissenschaftler Guildenstern, der Reynaldo freilässt. Bearbeite diesen Dämon mit deinem Schwert, bis er zu Boden geht, dann stichst du mit Hilfe der Viereckstaste auf ihn ein, um den Kampf frühzeitig zu beenden. Nach seinem Ableben gehst du zur linken Seite vom Altar und nimmst dir dort den Feuer-Edelstein.

Zurück in dem Raum, in dem du gegen Osric gekämpft hast, warten bereits einige Dämonen auf dich. Erledige sie und begib dich anschließend zu der Tür, die durch rote Magie verschlossen ist. Öffne sie und gehe zurück zu dem Hof mit der rechteckigen Plattform. Denn mit dem roten Edelstein in deinem Besitz kannst du nun das Tor auf der rechten Seite öffnen und einen Raum betreten, in dem sich zwei zerstörte Treppenaufgänge und viele Leichen befinden. Hier erblickst du drei Türen, durch die du hindurchgehen kannst. Eine gleich rechts von dir, eine große Tür im hinteren Teil und eine kleinere rechts daneben.

Laufe zuerst durch die kleine Tür, denn du kommst zu einem Zauberbrunnen, an dem du deine magischen Vorräte auffüllen kannst. Außerdem findest du in einer Schatzkiste eine Karte und einen Speicherpunkt. Speichere deinen Spielstand und marschiere in den hinteren Teil des Raumes, wo sich ein seltsamer Mann von oben herabfallen lässt. Wenn deine Waffen und Edelsteine mindestens Level 2 erreicht haben, lädt er dich in das dunkle Königreich ein, von dem du später noch genug erfährst.

Wieder draußen gehst du durch die große Doppeltür. Nach der folgenden Cut-Szene, in der Kinoshita vorgestellt wird, öffnest du die Schatzkiste, um einige normale Pfeile zu finden. Diese Pfeile kannst du im späteren Spielverlauf in Feuerpfeile verwandeln. Dann gehst du durch die Tür auf der rechten Seite und findest in einer Kiste das Journal Nr.3. Zurück im vorherigen Raum beseitigst du alle Dämonen und gelangst zu einer Tür, die durch eine blaue Platte gesichert ist. Laufe weiter und gehe nach der Sequenz durch die Holztür am Ende des

Ganges. Auf dem folgenden Gang wimmelt es nur so vor Gegnern, die alle besiegt werden müssen, bevor du zu der kleinen Treppe gehen kannst.

Unterhalb dieser Treppe befindet sich eine Tür, hinter der du eine Trick-Schatzkiste entdeckst, die einen Bogen enthält. Löse das Rätsel, um den Bogen zu bekommen. Dazu machst du Folgendes: Du drehst einmal nach links, einmal nach rechts, einmal nach links und dann zweimal nach rechts.

Anschließend gehst du zu der Grube in der Mitte des Raumes, schneidest aber auf keinen Fall das Seil durch, sondern betrachtest es nur. Im hinteren Teil des Raumes findest du noch ein Suzaku, bevor du den Raum wieder verlässt und dich erneut der Treppe zuwendest. In der Schatzkiste entdeckst du eine Heilpflanze und auf dem Regal genau darüber befindet sich ein Flourite. Stecke beides ein und steige dann die Treppe hinauf. Oben stellen sich dir einige Dämonen in den Weg, erledige sie und versuche deine magischen Fähigkeiten an dem größeren Dämon zu testen. Hinter der Tür rechts von der Treppe befindet sich eine ähnliche Grube wie die, die du schon im unteren Stockwerk gesehen hast.

Untersuche den Eimer, nimm dir das Juwel und benutze es sofort. Danach gehst du zurück nach draußen, bewaffnest dich mit dem Bogen und läufst durch die graue Tür. Erledige alle Dämonen aus dem Hinterhalt, um den Soldaten zu helfen. Schaffst du es, beide zu retten, erhältst du eine Heilpflanze und ein Juwel, die du dir allerdings unten abholen musst. Wieder oben begibst du dich durch die Doppeltür, an der sich zwei rote Kugeln befinden. Du kannst nun das rechte Wappen und ein rotes Buch an dich nehmen. Anschließend kehrst du zu der grauen Tür zurück, gehst hindurch und bewegst dich auf dem Laufweg entlang zu einer weiteren Tür, die durch rote Magie gesichert ist.

Du gelangst in einen Raum, in dem sich zwei Löcher befinden, durch die mehrere Dämonen hindurchkriechen. Schalte sie aus, bevor sie dir zu nahe kommen, und beseitige schließlich auch den größeren Dämon im hinteren Teil des Raumes. Im nächsten Raum entdeckst du eine große Kiste und einen Treppenaufgang. Nimm dir die Pfeile aus der Kiste und hole dir dann den Flourite, der unter der Treppe liegt, bevor du nach oben steigst. Dort speicherst

du zunächst deinen Spielstand und widmest dich dann der nächsten Rätseleinlage, bei der du wahrscheinlich einige Versuche brauchen wirst. Verbessere deine Heilpflanzen, dann den Enryuu und hebe dir die Pfeile für einen späteren Zeitpunkt auf.

Laufe dann zurück zu der Treppe, an der du eine Kiste mit Pfeilen findest und genau daneben einen Byakko. Nachdem du deinen Spielstand gespeichert hast, marschierst du durch die Tür und läufst weiter, bis eine Cut-Szene beginnt. Nach dieser Sequenz musst du dich aus deinem Gefängnis befreien und betätigst als Sam zunächst den Hebel. In der Rolle von Kaede betätigst du dann den rechten Hebel der folgenden Hebelansammlung, bevor du wieder als Sam den linken Hebel betätigst. Bei den nächsten Hebeln betätigst du noch einmal in der Gestalt von Kaede den linken Hebel und läufst dann als Sam zu der Kiste auf der rechten Seite, um die Holy Armor zu erhalten.

Benutze sie sofort und betätige danach den Hebel, bei dem sich Kaede befindet. Falls du den mittleren Hebel betätigst, wirst du verletzt, sieh dich also vor. Nun läufst du in der Gestalt von Kaede zur Tür, denn du musst keinen der Hebel mehr betätigen. Im nächsten Raum herrscht völlige Dunkelheit, daher benutzt du das Feuerschwert und führst einen Feuerzauber bei der mittleren Plattform durch. So zündest du alle Kerzen in diesem Raum an und kannst dich nun in aller Ruhe umsehen. Drücke die Kreistaste, um deine Zauberkräfte aufzufrischen, falls notwendig, und nähere dich dann der Tür.

Für das nächste Rätsel gibt es keine Patentlösung. Du musst hier beide Figuren steuern, denn sie können es nur gemeinsam schaffen. Stelle dich mit jeder Figur auf ein x- und ein +-Feld. Diese beide Zeichen zeigen dir die Bruchrichtung, in der die jeweiligen Felder zerbrochen werden, zum einen waagerecht und senkrecht und zum anderen diagonal. Dein Ziel ist es, die ovale Plattform zu erreichen, dabei musst du zusätzlich darauf achten, keines der Felder zu zerbrechen, auf dem sich gerade eine deiner Figuren aufhält.

Nachdem du die Tür geöffnet hast, erlebst du eine Cut-Szene, nach der Sam sich eingeschlossen und allein in einem Raum befindet, der sich langsam mit

Wasser füllt. Begib dich zu der Kontrolltafel auf der rechten Seite und versuche das Rätsel rechtzeitig zu lösen, ohne dabei zu ertrinken. Um die Wasserfalle verlassen zu können, musst du das gelbe Emblem in die Mitte verrücken. Falls du deinen Spielstand vorher gespeichert hast, kannst du dich beruhigt zurücklehnen und es durch einfaches Hin- und Herschieben versuchen. Falls du nicht gespeichert hast, stehst du natürlich unter einem enormen Druck, denn sobald das Wasser einen bestimmten Stand erreicht, ist es für Sam zu spät, er kann sich dann nicht mehr bewegen und ertrinkt. In jedem Fall müsstest du es nach ein paar Versuchen schaffen, die nasse Falle zu verlassen.

Wieder in Freiheit läufst du durch die Tür auf der linken Seite und entdeckst im hinteren Teil des Raumes einen seltsamen Altar. Untersuche ihn und steige anschließend nach oben. Dort kletterst du die Leiter nach unten, gehst um die Ecke und kletterst erneut weiter nach unten. Du entdeckst eine Schatzkiste, die du nur gewaltsam öffnen kannst. Danach drehst du dich um, gehst in die andere Richtung und öffnest die Tür. Dahinter kletterst du die Leiter nach oben und bewegst dich zu der nächsten Leiter, die du nach unten klettern kannst. Dort findest du eine Schatzkiste, in der sich das linke Wappen befindet.

Gehe nun zu dem hängenden Papier an der linken Wand und zerschneide es mit Hilfe deines Schwertes, um das Journal Nr. 4 zu bekommen. Nun gehst du ganz nach oben und platzierst beide Wappenteile in der Tür, die du damit öffnest. Nach der folgenden Cut-Szene bewegst du dich nach rechts und schnappst dir den Seiryu und ein Flourite, das sich in der Kiste auf der anderen Seite befindet. Hinter der nächsten Tür nimmst du das Suzaku an dich und machst dich bereit, einen Angriff abzublocken und einen Überraschungsgegner zu besiegen. Laufe um den Treppenaufgang herum, nimm die Pfeile aus der Schatzkiste und steige anschließend nach oben. Du hörst Yunemaru schreien, kämpfst dich an den Ninjas vorbei und gehst durch die große Doppeltür.

Hole dir die Medizin aus der Kiste und den Seiryu auf der gegenüberliegenden Seite, bevor du auf der anderen Seite den Bildschirm mit deinem Schwert bearbeitest. Halte die Kreistaste gedrückt, um einige Seelen zu inhalieren, und zerschneide dann auch noch den anderen Bildschirm, hinter dem du eine

Passage entdeckst. Speichere deinen Spielstand und verbessere deine Waffen, bevor du die Leiter hinaufkletterst und oben auf dem Gebäude dem nächsten Boss-Gegner gegenüberstehst, Marcellus.

Boss-Kampf: Marcellus (erste Begegnung)

Dein Gegner verfügt über einen großen Minotaurusschild, mit dem er die meisten deiner Angriffe abblocken kann. Die wirkungsvollste Waffe gegen Marcellus ist der Raizan. Warte darauf, dass er dich angreift, und führe dann einen Konter mit dem Donner-Combo durch. Du kannst alle Angriffe deines Gegners abblocken, außer einem Schlag von oben. Bearbeite ihn mit dem Donner-Zauber und vernachlässige deine Verteidigung nicht. Nach deinem Sieg erhältst du einige Seelen und die Windkugel.

Klettere die Leiter wieder nach unten, speichere deinen Spielstand und verlasse den Raum durch die Doppeltür. Rüste dich nun mit der Windkugel aus und benutze sie, um die Tür zu öffnen, hinter der eine wirklich lange Cut-Szene auf dich wartet. Danach machst du dich auf den Rückweg zu der Tür, die durch grüne Magie gesichert ist und gehst hindurch. Schnappe dir die Patronen, die du dir auf jeden Fall aufheben solltest, denn ein bestimmter Gegner reagiert äußerst empfindlich darauf. Dann kehrst du in den ersten Hauptraum zurück und läufst durch die graue Tür, die du im Vorfeld ignoriert hast. Beseitige alle Gegner und bewege dich zum Ende des Ganges, an dem du deinen Raizan ziehst und die Tür damit öffnest.

Folge dem Weg zu einer Sackgasse, in dem sich ein Altar mit allen Kugeln aller drei Elemente befindet. Nimm sie an dich, setze sie in dein Schwert ein und untersuche anschließend den Altar. Ein Pfad wird freigelegt und du steigst nach unten in den Untergrund.

Teil 3

Unter der Erde

Der Weg führt dich zu einer Tür, die von Geistern bewacht wird. Du musst zuerst die Reinigungsglocke finden, um an den Geistern vorbeizukommen, daher wendest du dich zunächst dem Weg nach rechts zu. Hinter der nächsten Tür speicherst du deinen Spielstand und verbesserst deinen Arashi. Dann läufst du weiter, bis du einige Tentakeln erreichst, die den Weg blockieren. Bahne dir mit deinem Schwert einen Weg hindurch und erledige Reynaldo, der im nächsten Raum auf dich wartet, bevor du dir den Byakko, das grüne Buch und das orangefarbene Buch schnappst. Hinter der nächsten Tür befindest du dich in einem schmalen Gang, in dem du weitere Reynaldos beseitigen musst. Dann läufst du um die Ecke und gehst durch die graue Doppeltür.

Rechts kannst du eine Karte an dich nehmen und dann das Gewicht mit dem Schwert bearbeiten, um auf der anderen Seite das Rosary of Communion einzustecken. Damit bist du nun in der Lage, mit Geistern zu reden. Verlasse den Raum und mache dich auf die Suche nach einer weiteren grauen Tür, hinter der du einen Raum erreichst, der von blauen Kerzen erhellt wird. In der Schatzkiste im hinteren Teil des Raumes findest du die benötigte Reinigungsglocke, doch leider löst dein Greifen nach dieser Glocke eine Falle aus. Bewege dich mit äußerster Vorsicht zu der Tür und achte darauf, mit keiner der drei Klingen in Berührung zu kommen.

Zurück an der Geistertür benutzt du die Glocke und öffnest die Tür. Im nächsten Gang musst du dich gegen drei Samurais zur Wehr setzen, bevor du um die Ecke biegen kannst, um dir den Flourite auf der linken Seite zu holen. Danach marschierst du zurück zu der Tür, die du an der Biegung bemerkt hast, und gehst hindurch. Nachdem du mehrere Reynaldos erledigt hast, findest du am Ende des Ganges ein weißes Buch und eine Heilpflanze, die sich in einer Schatzkiste befinden.

Anschließend begibst du dich zu der Tür, die durch grüne Magie gesichert ist, und folgst dem Gang dahinter zu einer Leiche, über der eine Wolke schwebt.

Mit Hilfe des Rosary of Communion kannst du mit ihr reden und danach das Byakko und die Apocalypse Nr. 1 an dich nehmen. Anschließend wendest du dich der Trick-Schatzkiste zu: einmal Mitte, einmal rechts und einmal links, dann gehört der blaue Schlüssel dir. Laufe nun zurück zu der Doppeltür, an der du eine Cut-Szene erlebst. Du übernimmst wieder die Steuerung von Kaede.

Teil 4

Das westliche Gebiet

Versuche den Raum zu verlassen und du wirst Zeuge einer weiteren Cut-Szene, in der dir ein Soldat einen roten Schlüssel überreicht. Deine Aufgabe besteht nun darin, zum Gefängnis zu gelangen. Laufe zuerst nach draußen auf den Hof und gehe durch die grüne Tür, hinter der du einfach weiterläufst. Kümmere dich nicht um die Monster und kämpfe nur, wenn du in eine Falle gerätst. Du erreichst einen Soldaten, der sich gegen einen Dämonen zur Wehr setzt. Töte den Dämon mit einem gezielten Pfeil und weiche den Bogenschützen besser aus, bis er erledigt ist. Dann widmest du dich auch der Schützen und kannst dir danach unten eine schöne Belohnung abholen, einen Seelenabsorbierer, den leider nur Sam benutzen kann.

Marschiere durch die Tür vor der Leiter und weiche in dem Garten den blauen Ninjas aus. Hinter der nächsten Tür schnappst du dir den Kunais und speicherst anschließend deinen Spielstand. Erst danach kannst du deine Aufmerksamkeit auf die Schatzkiste lenken, in der sich ein Zauberjuwel befindet. Um die Kiste zu öffnen, gibst du Folgendes ein: fünfte Möglichkeit, siebte Möglichkeit und zweite Möglichkeit.

Mit dem Juwel in der Tasche gehst du durch die nächste Tür. Das Tor in diesem Raum kann nur mit Hilfe der goldenen und silbernen Platte geöffnet werden. Schnapp dir zunächst das glitzernde Ventil vor dem Soldaten und kehre dann zur Bogenschützenarena zurück. Dort kletterst du die Leiter nach oben und gehst durch die Eisentür. Klettere die nächste Leiter nach unten, um zu einer Tür zu gelangen, die durch rote Magie gesichert ist und von dir nicht

geöffnet werden kann. Speichere erst einmal deinen Spielstand am Speicherpunkt und öffne dann die Schatzkiste, um die Karte vom westlichen Gebiet zu finden. Benutze das Shinobi-Kit an der nächsten Tür links vom Zauberspiegel und beseitige in dem Korridor, in den du gelangst, alle Dämonen. Am Ende des Gangs teilt sich der Weg und führt zu jeweils einer Tür.

Bewege dich zuerst nach links durch die Tür. Gleich rechts findest du eine Heilpflanze in einer versteckten Schatzkiste. In der anderen Schatzkiste befindet sich das Journal Nr. 5 und auf einem Regal in der Ecke liegt die Suzaku. Untersuche den Schrank auf der rechten Seite, um ein Getriebe zu finden. Setze das Ventil in das Getriebe ein und ziehe anschließend an dem Strick, um Zugang zu einer geheimen Passage zu erhalten. Dort findest du am Fuße der Buddha-Statue einen Flourite und in der Schatzkiste die silberne Platte. Gleich daneben entdeckst du noch einen Byakko. Du müsstest nun alle Byakkos besitzen und kannst den Raum wieder verlassen, um nun im Korridor durch die rechte Tür zu laufen.

Du gelangst in einen Raum, in dem sich drei riesige Hochöfen befinden. Weiche den Feuerstrahlen aus und untersuche den Hebel an dem Ofen oben links. Ziehe daran und du bemerkst, wie sich die Tür in der oberen rechten Ecke öffnet. Renne nun schnell zu dieser Tür, denn sie schließt sich nach kurzer Zeit wieder, dabei musst du allerdings den Feuerstößen ausweichen. Hinter der Tür betätigst du den Hebel, um die Tür vollständig zu öffnen, und nimmst dir dann die goldene Platte von der Wand. Zerstöre die Kisten in der Ecke, um eine Heilpflanze zu finden, bevor du den Raum wieder verlässt und in den Lebensmittellageraum zurückkehrst.

Speichere deinen Spielstand und mache dich dann auf den Weg zurück zu dem Tor, in das du die beiden Platten einsetzen musst. Hinter diesem Tor gelangst du in einen brennenden Gang, in dem du dich sofort nach rechts wendest und durch die Tür marschierst. Innen befindet sich ein Flourite neben dem Treppenaufgang. Nimm ihn mit und steige nach oben zu einer weiteren Trick-Schatzkiste, bei der du Folgendes machst: drehe in der Mitte einmal, rechts

zweimal und links zweimal. Die Kiste öffnet sich und du erhältst das Scared Knife, die stärkste Waffe für Kaede.

Laufe zurück nach unten und begibe dich wieder in den brennenden Gang, wo du diesmal einige Dämonen beseitigen musst. Am Ende des Gangs kommst du in einen Raum, in dem sich mehrere Gefäße befinden, die du zerstören musst. Doch zuerst musst du dich mit dem Ninja auseinandersetzen, der dich mit einem Angriff überrascht. Hast du ihn ausgeschaltet, nimmst du dir die Kunais aus der Kiste und den Genbu, den du auf der Bank neben der Kiste entdeckst. Anschließend kehrst du zurück zum Eingangsbereich, denn dort befindet sich gleich links von dir eine Treppe, über die du nach unten in den Keller gelangst.

Laufe weiter, bis du mehrere Tentakeln erreichst, die du mit deinem Schwert aus dem Weg räumen kannst. Nach einiger Zeit kommst du zu einer lila Zelle, die du untersuchst, um eine Cut-Szene einzuleiten. Leider kann Guildenstern die Prinzessin fortbringen und lässt nur eine seiner kranken Kreaturen zurück. Du kannst alle Angriffe gut abblocken und dann mit einem gezielten Konterangriff die Sache erledigen. Nach diesem Kampf und der folgenden Cut-Szene schlüpfst du wieder in die Rolle von Sam.

Teil 5

Die Rückkehr von Sam

Du erwachst an einem feuchten, dunklen Ort. Bewege dich vorwärts, bis du einen Speicherpunkt erreichst, an dem du deinen Spielstand speichern solltest. Benutze deine Juwelen an dieser Stelle und nimm dir die Medizin, die sich in der Kiste neben dem Speicherpunkt befindet. Verbessere noch deine Gegenstände und Waffen, bevor du dich auf den Weg zum nächsten Boss-Kampf machst.

Boss-Kampf: Stylado/böser Samanosuke

Du stehst deinem bösen Ich gegenüber, was diesen Kampf für dich leichter machen sollte, denn du kennst schließlich deine Schwächen und Stärken. Dein

Gegner blockt alle deine Angriffe ab, daher solltest du die Taste zum Abblocken gedrückt halten und einfach abwarten.

Sobald du seinen Arm leuchten siehst, benutzt du deinen besten Zauberangriff zusammen mit dem Raizan, um diesen Kampf zu deinen Gunsten zu beenden. Nach dem Ableben deines anderen Ichs öffnet sich der blockierte Pfad und du kannst dich der Öffnung nähern. Folge dem Weg zu zwei Schatzkisten. Eine davon enthält die böse Platte und die andere eine Leiter. Drehe dich nach links und marschiere bis zum Ende weiter. Benutze dann die Leiter im hinteren Teil der Plattform.

Bewege dich zu der Tür, an der sich das seltsame blaue Schloss befindet, und benutze die böse Platte, um diese Tür zu öffnen. Dahinter triffst du nach einer schönen Cut-Szene auf Kaede. Leider ist die Tür zum Dunklen Königreich durch eine rote Platte gesichert und du bist momentan noch machtlos. Laufe in den Hauptraum und speichere deinen Spielstand. Der seltsame Mann lässt sich erneut von oben herabfallen und lädt dich in das Dunkle Königreich ein. Wenn du wenigstens 4 Medizinpäckchen und 2-3 Heilpflanzen besitzt, ist deine Verfassung gut genug, um das Dunkle Königreich zu betreten. Der letzte Boss-Gegner ist wesentlich einfacher zu schlagen, wenn du vorher das Dunkle Königreich durchlaufen hast und dort spezielle Gegenstände eingesammelt hast.

Deine Aufgabe besteht zunächst darin, einen Weg zu finden, die Platte zu zerstören, die den Eingang zum Dunklen Königreich versiegelt. Verlasse dieses Gebiet und gehe durch die grüne Tür. Erledige die Gegner, die sich dir entgegenstellen, und laufe durch die nächste Tür weiter. Hier bewaffnest du dich mit deinen Feuerpfeilen und zielst auf die Bogenschützen auf dem Dach. Wenn du sie ausgeschaltet hast, machst du dich auf die Suche nach einer Doppeltür, die durch blaue Magie geschützt ist. Gehe durch die Tür und schaue dich in dem Raum ein wenig um. In einer der Ecken befindet sich eine Statue, deren Kopf fehlt, und gleich rechts von dir entdeckst du einen Seelenschrein.

Schnappe dir den Vision Staff und den Genbu, der sich auf dem Tisch befindet, und verlasse den Raum wieder. Du gelangst zu einem Bereich, in dem du erst

einige Bösewichte ausschalten musst, bevor du zu der Leiter laufen kannst. Klettere nach oben und laufe über den Gang zu der Tür, hinter der du eine weitere Leiter hinunterkletterst. Speichere deinen Spielstand und verbessere den Status deines Kouen, Level 3 wäre hier angebracht. Nun begibst du dich zu der dreifachen roten Tür, die du als Kaede vorhin ignoriert hast. Mit gezogenem Enryuu bist du in der Lage, diese Tür zu öffnen und kannst dem unbefestigten Weg folgen, bis du einige dämonische Soldaten erblickst. Erledige sie mit Hilfe des Katapultes und gehe zu der Tür, die du bemerkt hast.

Ein Miniboss-Kampf wartet auf dich. Der einfachste Weg, deine Gegner zu besiegen, ist der Einsatz von Zauber. Bewaffne dich mit deinem Shippuu und bearbeite die kleinen Dämonen, bevor du sie mit Hilfe des Enryuu endgültig ausschalten kannst. Anschließend wendest du dich dem großen Gegner zu und erledigst auch ihn, um danach den Hof nach folgenden Gegenständen zu durchforsten: den Kopf der Statue, Patronen und ein dekoriertes Schwert. Kehre nun zu der kopflosen Statue zurück und setze den Kopf an die dafür vorgesehene Stelle. Du erhältst das Matchlock und verlässt den Raum, um zu der grauen Tür zurückzulaufen, die du ganz zu Anfang des Spieles verschlossen vorgefunden hast.

Dort angekommen erlebst du eine Cut-Szene, nach der du die Dämonen beseitigst und dem Soldaten hilfst. Danach bewegst du dich zu dem neuen Pfad und benutzt das dekorierte Schwert an der Platte. Du gelangst in den Wassergarten, in dem du dem Hauptweg folgst, bis du zu einer Tür kommst, an der sich zwei Windkristalle befinden. Öffne die Tür mit Hilfe deines Shippuu und laufe weiter, bis du eine Sackgasse erreichst. Dortfeuerst du das Matchlock mit den Patronen ab, um eine Brücke herabzusenken. Überquere die Brücke und schnappe dir alle Gegenstände, die du finden kannst, bevor du dich auf den Rückweg machst und dich diesmal nach links wendest.

An der nächsten Tür nimmst du dir das Journal Nr. 6 und gehst dann hindurch. Erledige die Dämonen auf der nächsten Brücke und laufe zu der Hütte am Ende des Piers. Schnappe dir dort die Patronen, die sich in der Kiste befinden, und den Genbu, der auf dem Regal zu finden ist, bevor du draußen weitere

Dämonen tötest. Im nächsten Gebäude findest du wieder Patronen und kannst dich dort über eine Rampe auf das Dach bewegen. Auf dem Dach suchst du nach dem 13. Flourite, einem Zauberjuwel und einem Seelenabsorbierer. Benutze das Juwel sofort und laufe dann wieder über die Rampe hinunter.

Benutze den Shippuu, um die Tür hinter der Rampe zu öffnen, und drehe dich dann nach links, allerdings erst, wenn du die Ninjas erledigt hast. Gehe durch die Tür und besiege den Dämon dahinter. Nach kurzer Zeit kommst du zu einem Wasserfall und einer Brücke, an der sich zwei dunkle Samurai herumtreiben. Schalte beide aus und begib dich anschließend hinter den Wasserfall, um ein Rätsel zu lösen und die fünfte Trick-Schatzkiste zu öffnen. Drehe Folgendes: unten links einmal, oben rechts einmal, unten rechts einmal, unten links einmal und unten rechts einmal. Du erhältst die Superrüstung, die du sofort benutzen solltest.

Nun gehst du durch die Tür auf der linken Seite, nimmst dir die Medizin aus der einen und das Juwel aus der anderen Kiste. Beim nächsten Rätsel, das auf dich wartet, gibst du folgende Antworten: dritte Möglichkeit und sechste Möglichkeit. Nach der Rätseleinlage speicherst du deinen Spielstand und marschierst nach unten. Die Tür, die du erblickst, kann noch nicht geöffnet werden, daher schnappst du dir den Flourite und steigst auf das Boot, um zur anderen Seite der Schussanlage zu gelangen. Hinter der nächsten Tür läufst du bis zum Ende und entdeckst bei dem Altar den Superbogen. Nach der folgenden Cut-Szene schlüpfst du erneut in die Rolle von Kaede.

Teil 6

Der Wassergarten

Schalte die Monster aus und marschiere bis zu einer Abzweigung, an der du dich links hältst. Öffne das Schloss am Ende des Weges und gehe durch die Tür. Laufe weiter, wende dich bei erster Gelegenheit nach rechts und gehe durch die Doppeltür. Dahinter nimmst du dir den Flourite und die Heilpflanze und begibst dich in den hinteren Teil, um dort einige Urnen aus dem Weg zu

räumen. Folge dem Weg und nimm die Apocalypse Nr. 2 an dich, bevor du diesen Raum wieder verlässt und weiter den Hauptweg entlanggehst. Weiche den Monstern aus, die aus dem Wasser heraufkriechen, und öffne die Tür, um dich auf demselben Weg wiederzufinden wie Sam.

Geh zum Wasserfall, daran vorbei zur anderen Seite und weiter in den Raum mit dem Zauberspiegel. Speichere deinen Spielstand und gehe mit Hilfe des Shinobi-Kits durch die nächste Tür. Du wirst bereits von mehrerer Dämonen erwartet, kannst ihnen aber aus dem Weg gehen und die Tür am Ende benutzen. Zerschneide den Bildschirm und schnappe dir die Pfeile aus der Kiste. Weiche erneut den Dämonen aus und laufe zur Tür, hinter der du in einen u-förmigen Raum kommst, in dem sich weitere Dämonen aufhalten. Zerstöre die Urnen, stecke den Kunais ein und folge dann dem Weg nach rechts zu einer Tür. Dahinter verbirgt sich ein Zauberspiegel. Klettere die Leiter nach oben und schnappe dir den Flourite, der unter einigen Kisten versteckt ist, außerdem findest du hier oben noch einen Genbu in der Ecke und zusätzlich einige Heilpflanzen.

Mit den gefundenen Sachen im Gepäck kletterst du zurück nach unten und näherst dich der Doppeltür am Ende. Mache dich zum Abblocken bereit, denn einige Bogenschützen liegen bereits auf der Lauer. Renne dorthin, erledige die Gegner und wende dich dann nach links, dabei musst du die Doppeltür erst einmal ignorieren. Gehe nun durch die nächste Tür und hole dir eine Heilpflanze, einen Flourite und einen Suzaku. Anschließend kletterst du die Leiter nach oben, biegst um die Ecke und widmest dich der letzten Trick-Schatzkiste. Mache an der Kiste Folgendes: drehe zuerst links zweimal, dann in der Mitte einmal und rechts zweimal. Du bekommst den dekorierten Pfeil als Belohnung.

Klettere nun die Leiter nach unten, weiche den Ninjas aus und verlasse den Raum, um endlich durch die Doppeltür zu gehen. Du erkennst die Statue des Ostens, tauschst dahinter die Pfeile gegeneinander aus und nimmst dir den grünen Schlüssel aus der Kiste. Danach kehrst du dem Raum den Rücken und marschierst zum anderen Ende des u-förmigen Raumes. Dort benutzt du den

grünen Schlüssel, um die Tür zu öffnen und kletterst die Leiter nach unten, um ins Boot zu steigen. Untersuche die Tür und werde Zeuge der folgenden Cut-Szene, in der deutlich wird, dass Sam in Schwierigkeiten steckt. Du schlüpfst wieder in die Rolle von Sam und kannst dich auf den nächsten Boss-Kampf freuen.

Boss-Kampf: Hecuba

Deine Gegnerin ist nicht unbesiegbar, denn du kannst die meisten ihrer Angriffe abblocken. Sie schwebt in der Luft und wird sich manchmal herunterfallen lassen und versuchen, dich zu verletzen. Außerdem kommandiert sie einige Drohnen ab, die dich angreifen sollen. Doch besonders diese Gegner sind schnell besiegt, benutze nur Shippuu und wende deinen Zauberangriff an. Sofort danach bewaffnest du dich mit dem Matchlock und pumpst etwas Blei in deine Gegnerin. Diesen Vorgang wiederholst du mehrere Male, bis sie sich geschlagen gibt.

Nach der Cut-Szene ist es an der Zeit, diesen Ort schnell zu verlassen. Kehre zum Speicherpunkt im "Sentry Room" zurück, speichere deinen Spielstand und mache dich auf zum letzten Teil des Spieles, dem Dunklen Königreich.

Teil 7

Das Dunkle Königreich

Falls du nicht schon längst im Dunklen Königreich gewesen bist, ist es nun an der Zeit, das nachzuholen. Der letzte Boss-Gegner ist viel leichter zu besiegen, wenn du das Bishamon-Schwert besitzt, wozu du die Bishamon-Okarina brauchst. Du musst allerdings alle 20 Levels durchspielen, um sie zu erhalten. Das ist keine leichte Aufgabe und wenn du eher ein Feigling bist und es dir leichter machen möchtest, begibst du dich zum Eingang des Dunklen Königreiches, das durch eine rote Platte gesichert ist. Dort benutzt du den Superbogen, um die Platte zu zerstören, und erlebst hinter der Tür eine Cut-Szene mit Guildenstern. Anschließend siehst du dich einem verbesserten Marcellus gegenüber.

Boss-Kampf: Marcellus (zweite Begegnung)

Lasse deinen Finger auf der Abblocktaste und halte dich an die Strategie, die du auch im Kampf gegen Sylado benutzt hast: Blocke alle Angriffe ab und kontere dann mit einem Zauberangriff. Wenn du ihm genügend Schaden zugefügt hast, lässt er sein Schwert und seinen Schild fallen und es wachsen Klingen aus seinen Händen. Nun kannst du alle seine Angriffe bestens abblocken und dich weiter strikt an deine Taktik halten, bis er endgültig erledigt ist.

Nachdem Marcellus besiegt ist, gehst du zur Tür zurück, nimmst dir die Medizin und läufst weiter. Im nächsten Raum befindet sich ein Brunnen und ein Speicherpunkt. Doch betrachte zuerst die Finger an der Wand. Falls du alle 20 Levels durchspielt haben solltest, nimmst du nun deine Bishamon-Okarina und spielst darauf. Die Finger krümmen sich und du kannst weiterlaufen. Du bemerkst ein Skelett und untersuchst es. Du findest ein Schwert, das jeden Gegner (außer Boss-Gegner) mit nur einem Schlag vernichtet. Draußen speicherst du deinen Spielstand, schnappst dir die Karte vom Dunklen Königreich und gehst durch die Tür. Du findest dich auf einer Art Wendeltreppe wieder. Auf dem Weg nach unten musst du allerhand Gegner aus dem Weg räumen. Am Ende wendest du dich nach links, gehst durch die große Tür und stehst nach einer Cut-Szene Fortinbras gegenüber.

Finale Konfrontation: Fortinbras

Der Endgegner hat es in sich, doch solltest du das Bishamon-Schwert besitzen, ist selbst dieser Kampf leicht zu gewinnen.

- Wenn du das Bishamon-Schwert besitzt -

Nähere dich deinem Gegner und schlage auf ihn ein. Der Angriff mit der Dreieckstaste ist mit Abstand der stärkste. Sobald du rosa Punkte über dir erkennen kannst, ist es an der Zeit, sich zurückzuziehen und erst einmal alle Angriffe abzublocken. Immer wenn dein Gegner dich zu fassen bekommt, solltest du alle Tasten wie wild bearbeiten, um nicht frühzeitig zu sterben. Nach ungefähr 20 Treffern hast du es geschafft und dein Gegner ist erledigt.

- Wenn du die 20 Levels im Dunklen Königreich nicht durchlaufen hast und daher auch das Bishamon-Schwert nicht besitzt –

Fortinbras auszuschalten, ohne das Bishamon-Schwert zu besitzen, ist keine leichte Aufgabe. Bearbeite ihn mit Zauberangriffen und wechsle öfters deine Schwerter. Halte dich im Großen und Ganzen an die oben beschriebene Taktik und versuche ihn zu schwächen. Falls du deinen gesamten Zauber verbraucht hast, bewaffnest du dich mit dem Matchlock und danach mit dem Bogen, immer in der Hoffnung, den Kampf doch noch zu gewinnen, was mit viel Können und etwas Glück auch zu schaffen ist.

Du hast es geschafft und kannst dich nach der wohlverdienten Endsequenz samt Epilog noch einmal in das Spielgeschehen stürzen. Vielleicht hast du ja etwas übersehen...



Summoner

Summoner

Die Zerstörung deines Hauses

Nach der Einführung in die Grundlagen der Steuerung beginnst du das Spiel in der Gestalt von Joseph. Am besten erkundest du erst einmal die nähere Umgebung, um dich mit den Bewegungen und Tasten vertraut zu machen. Drücke dann die Kreistaste, um einiges über das Zaubermenü zu erfahren. Sobald du beginnst, dich in deiner Haut wohl zu fühlen, machst du dich auf den Weg nach Südwesten, um den Dorfbewohner Mulik zu treffen, der dich in ein Gespräch verwickelt. Anschließend läufst du weiter und wirst Zeuge, wie ein Dorfbewohner von einem Orenianer angegriffen wird. Besiege den Angreifer und mache dich auf diese Weise auch mit dem Kampfsystem vertraut.

Wenn du den Gegner besiegt hast, marschierst du weiter, bis du auf einen Mann stößt, der über den Boden krabbelt. Rede mit ihm und erkunde danach deine Umgebung. Hinter den Fässern am Startpunkt entdeckst du 10 GP neben einem toten Dorfbewohner, einen Wiederbelebungszauber in einer der Kisten neben dem Gebäude und weitere GP in einem der Fässer auf der anderen Seite. Laufe weiter durch das Dorf, erledige alle feindlichen Kundschafter und schaue dich genau um, damit du keinen wichtigen Gegenstand übersiehst. Nach einiger Zeit begegnest du Leuten, die sich vor einer Brücke unterhalten und dir wichtige Informationen geben, bevor du die Brücke überquerst und dich auf deinen ersten Boss-Kampf vorbereitest.

Boss-Kampf: Der Barbar

Der Barbar ist gar nicht so stark, wie er aussieht. Wenn du dir die Zeit genommen hast, alle feindlichen Kundschafter im Dorf auszuschalten und dadurch Level 3 schon erreicht hast, sollte er keine große Gefahr für dich darstellen. Benutze einige deiner Chain Attacks, um ihm keine Chance zu geben, mehr als einmal anzugreifen.

Nach dem Kampf begibst du dich direkt zu dem Boot und befindest dich nach einer kurzen Cut-Szene auf der Weltkarte, auf der du zunächst deinen

Spielstand speichern solltest. Bewege dich in südwestlicher Richtung nach Lenele, der Hauptstadt von Medeva, um dort nach Yago zu suchen.

Lenele

Du befindest dich zunächst in einem Vorort an einer Steinbrücke und begibst dich die Treppe hinunter zu den Docks. Rede dort mit Durgan und steige anschließend die Treppe wieder hinauf, um weitere Informationen zu sammeln. Nicht jeder, dem du begegnest, hat wichtige Informationen für dich. Du erkennst die Leute, mit denen du unbedingt sprechen solltest, an den zwei Ausrufezeichen in einer Sprechblase über ihren Köpfen. Trotzdem kannst du dir auch den Spaß machen und mit jedem Menschen, den du triffst, ein Schwätzchen halten, das liegt völlig in deinem Ermessen.

An der Stadtmauer stößt du auf Beelon und Iven. Rede mit ihnen und entscheide dann, ob du die jeweiligen Side-Quests in Angriff nimmst oder sie außen vor lässt, um dich ganz der linearen Haupthandlung zu widmen. Manche dieser Side-Quests lohnen sich wirklich, denn du erhältst meist recht nützliche Dinge, wenn du sie erfolgreich bewältigt hast.

Gehe nun zum Ausgang, bei dem du einen Item-Shop findest. Schau dich im Inneren um und laufe anschließend weiter zum Marktplatz von Lenele. An der Brücke, die in den südlichen Teil von Lenele führt, triffst du auf Jekhar, der dir mitteilt, dass Yago der Berater von Prinz Sornehan ist. Nach dem Gespräch überquerst du die Brücke, schau dich in aller Ruhe um, redest mit den Leuten und läufst dann weiter in die Altstadt von Lenele. Erkunde die Umgebung und beschaffe dir so viele Informationen wie möglich, bevor du dich langsam in Richtung Temple Plaza bewegst, den du erreichst, indem du die Altstadt verlässt und den Marktplatz überquerst, um zu der nördlichen Brücke zu gelangen.

Du befindest dich nun fast neben dem Palast und durchstreifst den Crown-Distrikt, um über den weißen Steinweg den Temple Plaza zu erreichen. Überquere nun die Brücke auf der linken Seite, um eine Cut-Szene einzuleiten, in der sich dir Fleece anschließt. Danach befindest du dich in der Kanalisation.

Doch bevor du weiterläufst, solltest du umkehren und Fleece mit der notwendigen Ausrüstung versorgen. Zurück in der Kanalisation folgst du dem Eingangstunnel und redest mit dem Messing-Golem, der dir einiges über seine Art erzählt.

Laufe nun weiter und wende dich an der Abzweigung nach rechts, denn der linke Tunnel endet zu diesem Zeitpunkt noch in einer Sackgasse. Erledige den Golem und ein Stückchen weiter auch den Bacite. An der nächsten Abzweigung bleibst du auf dem Hauptweg, beseitigst alle heranstürzenden Gegner und wendest dich an der folgenden Abzweigung nach links. Im nächsten Raum beobachtest du das Abwasser, das von der Decke heruntertropft, und schaltest zwei Gegner aus, bevor du dich entscheiden musst, welchen Weg du einschlägst.

Da die beiden Wege nach links und rechts in ähnliche Räume führen und der Weg geradeaus durch zwei Tore blockiert ist, durchsuchst du das restliche Tunnelsystem nach brauchbaren Dingen und kehrst dann zu den zwei Toren zurück. Nun musst du in den Solo-Modus wechseln und deine zwei Figuren separat steuern, um die Tore zu öffnen. Zuerst übernimmst du die Steuerung von Fleece und begibst dich in den Raum, in dem sich die zwei Golems und die Kurbeln befinden. Rede dort mit dem Golem auf der linken Seite und lasse ihn das Tor A1 öffnen. Dann führst du Joseph zu dem braunen Bacite und erledigst diesen, bevor du dich zwischen die beiden Tore stellst. Nun redest du in der Gestalt von Fleece mit dem anderen Golem und bringst ihn dazu, das Tor B1 zu öffnen. Anschließend läufst du zurück zu Joseph.

Als Joseph marschierst du nun zu dem zerbrochenem Golem, schaltest ihn aus und gehst weiter zu den übrigen drei Golems. An dieser Stelle befinden sich weitere Kurbeln. Du musst nun mit dem mittleren Golem reden, damit er dir die Tore erneut öffnet und du den Solo-Modus verlassen kannst. Fleece schließt sich dir wieder an und du bringst die anderen beiden Golems dazu, auch die übrigen Tore zu öffnen. Nach einiger Zeit gelangst du in den Aquädukt des Palastes, in dem sich dir ein Eisen-Golem zu einem Boss-Kampf entgegenstellt. Gehe mit voller AP-Leiste in den Kampf und vergiss nicht, vorher deinen Spielstand zu speichern.

Boss-Kampf: Eisen-Golem

Nach der Sequenz musst du nicht nur den Eisen-Golem, sondern auch die beiden zerbrochenen Messing-Golems besiegen. Eigentlich keine schwere Aufgabe, wenn diese vier blauen Tentakeln nicht wären, die dir immer wieder in die Quere kommen und dich bei der Ausführung deiner Angriffe stören. Warte zunächst ab, bis der Eisen-Golem auf dich zukommt, denn die beiden anderen Golems bewegen sich erst dann, wenn du dich ihnen näherst. Schalte den Eisen-Golem aus und widme dich erst dann den anderen. Nach dem Kampf ist dein Weg frei, um in den Palast zu gelangen

Deine Aufgabe ist es, den Palast zu infiltrieren und Yago zu finden. Die Zimmer von Yago liegen im dritten Stockwerk und werden, wie auch die Hallen des Palastes, rund um die Uhr bewacht. Du kannst es dir nicht leisten, entdeckt zu werden, daher musst du Yago erreichen, ohne von den Wachen bemerkt zu werden. Fleece bietet sich an, diese Aufgabe zu übernehmen, da sie sich nahezu lautlos fortbewegen kann. Bahne dir nun deinen Weg durch die einzelnen Stockwerke nach oben und suche die Räume, in denen sich Yago befindet. Dieser gibt dir nach einer längeren Unterhaltung eine neue Aufgabe, die es zu erledigen gilt.

Anschließend verlässt du den Palast und machst dich auf den Weg zum Kloster der Insel Iona, das sich östlich von Lenele befindet. Der Weg dorthin ist ziemlich beschwerlich, denn du wirst auf etliche Gegner treffen. Um sicher zu gehen, solltest du vorher das Langschwert und den runden Schild für Joseph sowie die Armbrust für Fleece erwerben und erst dann die Weltkarte betreten, um dich nach Osten zu wenden. Halte dich an den Verlauf der Küste und du erreichst nach vielen Kämpfen, in denen du deinen neuen Ring testen kannst das Kloster von Iona.

Das Kloster von Iona

Bahne dir deinen Weg von den Docks zum oberen Hof, in dem sich ein Turm befindet. Auf dem Weg dorthin redest du mit allen Personen, die dir über den Weg laufen, um Informationen zu sammeln, und betrittst dann den Turm durch

die Doppeltür. Drinnen steigst du die Treppe hinauf und triffst auf den Abt Laurent, der dir dein neues Gruppenmitglied vorstellt, Rosalind. Die teilt dir mit, dass der Ring des Lichtes in den Katakomben unter der Grabkammer der Könige zu finden ist. Rede mit Bruder Ovaard im Hof, um den Schlüssel zu der Grabkammer zu bekommen. Er erzählt dir außerdem, dass du nur durch die kleinere Bibliothek in die Grabkammer gelangen kannst.

In der kleineren Bibliothek angekommen untersuchst du jedes der Bücherregale genau, denn sie verbergen nützliche Gegenstände. Hinter dem letzten Bücherregal auf der linken Seite befindet sich der Weg in die Katakomben. Doch bevor du dich auf den Weg nach unten machst, solltest du unbedingt mit dem weisen Mönch reden, der dir wichtige Hinweise gibt, die dir beim nächsten Rätsel weiterhelfen werden. In den Katakomben stößt du auf haufenweise untote Bogenschützen und Schwertkämpfer. Doch zuerst musst du das Rätsel lösen, was dir nicht allzu schwer fallen sollte, denn der Mönch hat dir ja schon die entscheidenden Hinweise gegeben.

Laufe durch den Gang und schaue dich dabei gründlich um, bis du zu einer Abzweigung kommst. Halte dich zunächst ganz links, um nach längerem Weg zu einer Säule zu kommen, auf der sich eine große Kugel befindet. Nähere dich der Säule und untersuche sie. Daraufhin beginnt die Kugel zu rotieren und zu leuchten. Nun machst du dich auf die Suche nach einem anderen Raum, in dem sich eine weitere dieser Kugeln befindet. Aktiviere auch diese und kehre dann zurück zu dem Raum mit den drei Wegen. Marschiere den mittleren entlang, wenn du das Gefühl hast, alle brauchbaren Gegenstände in den Katakomben gefunden zu haben, und bereite dich auf den nächsten Boss-Kampf vor.

Boss-Kampf: Carados

Dieser Kampf ist deshalb so schwierig, weil dich gleich zu Beginn zwei Gegner von hinten angreifen. Wende dich als Joseph diesen beiden Untoten zu und lasse die anderen den Hauptgegner bekämpfen. Sobald du die zwei Untoten beseitigt hast, wendest auch du dich Carados zu und nun dürfte der Kampf nicht mehr allzu lange dauern. Nach dem Kampf überquerst du die Brücke und nimmst den Ring des Lichts an dich. Verlasse nun das Kloster. Wenn du auf

deinem Weg durch die Katakomben die Axt von Ikus gefunden hast, übergibst du sie noch schnell an Bruder Wid und kehrst dann auf die Weltkarte zurück.

Sobald du dich wieder auf der Weltkarte befindest, wartet auch schon die nächste Herausforderung auf dich. Murod hat einen seiner vier Reiter geschickt, um dich auszuschalten. Speichere deinen Spielstand, sobald du die Weltkarte erreicht hast, und laufe einige Schritte, um eine Cut-Szene einzuleiten.

Boss-Kampf: Der Geist-Reiter

Der Reiter selbst stellt keine große Gefahr dar, aber er ruft einige seiner Skelettsklaven herbei, die dir das Leben schwer machen. Beschwöre den Feuerwall und Meteor, um seine Kräfte zu dezimieren. Sobald seine Energie fast verbraucht ist, steigt er auf sein Pferd und greift dich mit seiner Lanze an. Stelle dich ihm mutig entgegen und heile dich und deine Mitstreiter rechtzeitig. Nach einiger Zeit sucht er das Weite und du kannst den Ort des Kampfes verlassen, um in Richtung Lenele aufzubrechen

Dort begibst du dich zu Yago, der eine lange Unterhaltung mit dir führt, bevor du ihm in die große Halle folgst. Dort redest du mit dem König Bellias. Nach der folgenden Cut-Szene gehört auch Jekhar zu deiner Truppe. Bevor du nun den Palast verlässt, redest du mit Prinz Sorneham, der dir empfiehlt, mit dem Hierophant im Tempel von Urath zu sprechen und mit allen anderen Personen, die sich in der Nähe des Königs befinden. Im Tempel findest du Hierophant hinter dem Altar. Rede mit ihm, um die Klinge von Tarun zu erhalten, und sprich dann noch mit dem Hohepriester, um die Karte des Ikemos-Sumpfes zu erhalten.

Verlasse die Stadt aber erst dann, wenn du deine Truppe mit den bestmöglichen Waffen ausgerüstet hast und dich mit genügend Vorräten eingedeckt hast. Auf der Weltkarte wendest du dich nach Südwesten, denn dein Ziel ist der große beigefarbene Berg.

Der Ikemos-Sumpf

Du entdeckst dieses Sumpfgebiet südöstlich von Lenele neben einer Flussmündung. Bahne dir einen Weg durch das Gebiet und erledige alle Balcites, die dir begegnen. In der Burg angekommen, machst du dich auf eine gründliche Erkundungstour, um die vier verschiedenen Dolche zu finden. Mit diesen machst du dich auf den Weg in den oberen Bereich und untersuchst dort die große Statue in der Haupthalle. Betrachte die vier runden Schalter genauer und die Tür am Ende des Ganges öffnet sich. Sobald du dich dann dieser Tür näherst, stellt sich dir der nächste Boss-Gegner entgegen.

Boss-Kampf: Steinpriester

Rufe gleich zu Beginn des Kampfes den roten Minotaurus herbei und verhängte Protect. Greife deinen Gegner mit schweren Waffen an, um seine hohe HP schnell zu verringern. Bleibe am Ball und habe etwas Geduld, dann ist dir auch dieser Sieg sicher. Als Belohnung für deinen Sieg erhältst du den Steinring und einige andere wichtige Dinge.

Auch diesmal triffst du auf einen der vier Reiter, sobald du auf die Weltkarte zurückkehrst. Diesmal handelt es sich um den Schlangenreiter.

Boss-Kampf: Der Schlangen-Reiter

Die Angriffe deines Gegners können bei deinen Figuren fast jede denkbare Statusveränderung herbeiführen, besonders wenn du versuchst, ihn mit einem Zauber anzugreifen. Rufe gleich zu Beginn des Kampfes dein stärkstes Monster herbei und lege Protect über deine gesamte Truppe. Sobald dein Gegner die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, steigt er von seinem Pferd und greift dich direkt an. Wie schon sein Vorgänger, sucht auch er das Weite, sobald seine HP sich dem Ende zuneigen. Nach dem Kampf machst du dich auf den Weg zu dem großen beigefarbenen Berg südwestlich von Lenele.

Der Berg der Kohsani

Du triffst auf drei Kohsani-Kämpfer, die dich nach Saanavarah bringen, einer großen Höhle, zu der einige Gebäude gehören. Rede mit dem Wächter am

Portal und folge ihm dann zu der Kammer, in der du ein Gespräch mit dem Ulsadana führst. Er erklärt dir, dass du zuerst einen Test durchlaufen musst, damit die Kohsani bereit sind, dir zu helfen. Du lässt dich daraufhin zum Eingang des Labyrinths führen. Durchquere das Labyrinth, um anschließend mit den Leuten reden zu können. Nachdem die Kohsani nun bereitwillig Rede und Antwort stehen, schaust du dich in der Umgebung genauer um und sprichst mit möglichst vielen Personen.

Du erreichst drei Kohsani, die neben einem großen Gewölbe stehen. Hier befindet sich der Ring des Feuers, doch du musst einige Kämpfe überstehen und mehrere Rätsel lösen, um ihn in Besitz nehmen zu können. Bahne dir deinen Weg zielstrebig durch das Gewölbe, bis du auf den großen Salamanka triffst, deinen nächsten Boss-Gegner.

Boss-Kampf: Der große Salamanka

Dieser Kampf findet an drei verschiedenen Plätzen statt. Zuerst musst du dem Gegner entgegengehen, um ihn angreifen zu können. Achte auf die Feuerbälle, die dein Gegner mit Vorliebe in deine Richtung wandern lässt, und heile dich rechtzeitig. Wenn du ihm ein wenig seiner Lebensenergie abgenommen hast, bewegt sich der große Salamanka zu einer anderen Stelle. Hebe den Ring auf und folge ihm, vergiss nicht, Protect über deine Truppe zu legen. Liegt seine Lebensenergie nur noch bei einem Viertel, bewegt er sich erneut. Verfolge ihn ein weiteres Mal und gib ihm den Rest, damit der Ring des Feuers dir gehört.

An der Stelle, an der du den großen Salamanka das erste Mal bekämpft hast, befindet sich nun ein Tor, das dich zurück in die Stadt der Kohsani führt. Verlasse die Stadt und mache dich erneut auf eine Begegnung mit einem der vier Reiter gefasst. Speichere rechtzeitig auf der Weltkarte deinen Spielstand und trete dem Phönix-Reiter entgegen.

Boss-Kampf: Der Phönix-Reiter

Der Phönix-Reiter ruft keine Monster zur Unterstützung herbei, denn er ist auch alleine stark genug. Achte auf seine Feuerzauber, wobei besonders sein Inferno großen Schaden anrichten kann, und rufe dein stärkstes Monster herbei, damit

es dich unterstützt. Auch dieser Reiter sucht das Weite, sobald seine Lebensenergie verbraucht ist.

Nach dem Kampf machst du dich auf den Rückweg nach Lenele und triffst auf der Brücke zum Vorort auf Pedrog, der dich über eine völlig neue Situation in Kenntnis setzt. Prinz Sorneham hat seinen Bruder verraten und Murod kontrolliert nun Lenele. Deine neue Aufgabe besteht darin, nach Tancred's Haven zu gelangen, wo Yago schon auf dich wartet. Die Wachen der gesamten Stadt sind in erhöhter Alarmbereitschaft und haben den Befehl, dich sofort zu eliminieren, wenn sie dich entdecken. Daher bleibt dir keine andere Wahl als der Weg durch die Kanalisation.

In Tancred's Haven redest du sofort mit Yago, der dich bittet, mit dem todkranken Tancred zu sprechen. Steige die Treppe hinauf und rede mit dem Mann, der Fleece die Wahrheit über den Tod ihrer Mutter mitteilt. Nach diesem Gespräch teilt Yago die Gruppe auf. Rosalind und Jekhar erhalten die Aufgabe, die Königin nach Iona zu bringen, während Joseph und Fleece zum Tempel von Urath aufbrechen. Am Tempel von Urath angekommen, erlebst du eine Cut-Szene, nach der sich dir ein Boss-Gegner in den Weg stellt.

Boss-Kampf: Der Tiger-Reiter

Der vierte der vier Reiter ist ein harter Brocken und verfügt über zwei Angriffsarten. Zum einen verschießt er ein Projektil, das zur Lähmung führt, und zum anderen besitzt er eine starke Nahkampfwaffe. Er bewegt sich weitaus mehr als seine drei Freunde, versuche ihn daher nur dann anzugreifen, wenn er stehen bleibt. Sobald er sich wieder bewegt, versuche ihn mit deinen Feuerpfeilen zu treffen. Wenn auch er das Weite gesucht hat, wirst du Zeuge einer längeren Cut-Szene, nach der du dich in der Gestalt von Fleece wiederfindest.

Der Turm von Eleh

Verlasse die Nische, laufe nach rechts und halte dich auch weiterhin rechts. Schalte den Soldaten lautlos aus und folge dann dem langen Korridor auf der

rechten Seite. Steige die Treppe hinunter und gehe durch die erste Tür auf der rechten Seite. Durchsuche die beiden folgenden Räume und marschiere zurück in den Korridor. Am Ende des Ganges gelangst du zu einem Aufzug, der dich nach oben bringt, wo du einen Samurai erledigen musst, bevor du weiterlaufen kannst. Laufe anschließend den Korridor hinunter und gehe durch die Tür auf der rechten Seite, um mit dem Vormann zu reden.

Danach verlässt du den Raum und kommst zu einer freien Fläche, wo du zwei Schlüssel findest. Zurück am Aufzug lässt du dich zum unteren Bereich bringen und wendest dich dem nördlichen Korridor zu. Hinter der rechten Tür befindet sich ein weiterer Korridor, dem du nach links folgst. Besiege die beiden Samurai und öffne dann die letzte Tür, um Joseph zu befreien. Leider fehlt dem Guten eine Hand, was bedeutet, dass er keinen Schild tragen kann und keine Waffe, für die beide Hände erforderlich sind.

Es ist nun an der Zeit, aus dem Turm von Eleh zu fliehen und wieder auf die Weltkarte zu gelangen. Dort begibst du dich nach Wolong, das im Süden an der Küste liegt.

Wolong

Bewege dich zunächst nach rechts an den Häusern entlang, bis du zu einem freien Feld kommst. Dort drehst du dich nach Südwesten und marschierst zu einem Waldstück. Du findest Rosalind im südwestlichen Teil des Waldes. Rede mit ihr und anschließend mit Sizhe, der dir mitteilt, was er benötigt, um deine Hand zu heilen. Mache dich nun im Waldgebiet auf die Suche nach diesen Gegenständen und bringe sie zu Sizhe, der dann ein seltsames Ritual durchführt.

Leider benötigt Sizhe zwei weitere Gegenstände, um deine Hand in den Normalzustand zurückzusetzen. Dazu musst du dich in die Höhlen von Wolong begeben und dort die gesuchten Dinge ausfindig machen. Bahne dir also einen Weg zu den Höhlen und achte darauf, dass deine Truppe bei bester Gesundheit ist, wenn sie die Höhle betritt. Ohne Jekhar oder ein starkes

Monster, das man herbeirufen kann, wird der nächste Abschnitt ziemlich hart. Aber es führt kein Weg daran vorbei, du brauchst diese Dinge, um deine Hand wieder benutzen zu können. Kämpfe dich durch das Höhlensystem und mache genau das, was Sizhe von dir verlangt hat.

Nachdem du die Höhle wieder verlassen hast, ist es an der Zeit, Wolong zu befreien und General Pijan zu besiegen. In Wolong steigst du die erste Treppe hinunter und triffst auf einen Jadetempel-Soldaten, dem du zu einer Gruppe Soldaten folgst. Rede mit dem Priester und nähere dich anschließend der Gruppe Soldaten. Sobald diese die Treppe hinuntersteigen, folgst du ihnen nach unten. Im Dorf angekommen, läufst du zum Hafen und stellst dich General Pijan entgegen.

Boss-Kampf: General Pijan

Nicht der General, sondern die drei Soldaten, die ihn begleiten, machen diesen Kampf so hart. Schalte zuerst zwei der Soldaten aus, bevor du dich dem General zuwendest. Dein Gegner ist ziemlich zäh und verfügt über eine große Menge an HP, es könnte daher ein längere Kampf werden, bei dem du auf keinen Fall die Geduld verlieren solltest.

Nachdem Pijan in den See gefallen ist, wirst du zu Aoqi gebracht. Rede mit ihr, um einige unerwartete Neuigkeiten zu erfahren. Sobald diese Unterhaltung beendet ist, begibst du dich in die Stadt, in der Jekhar zwischen zwei Häusern im Nordwesten auf dich wartet. Rede mit ihm und er gibt dir den Ring der vier Winde und berichtet, wo die letzten beiden Ringe zu finden sind. Außerdem schließt er sich dir nach diesem Gespräch wieder an.

Zurück auf der Weltkarte folgst du der Straße östlich von Wolong an der Küste entlang zu dem Liangshan-Wald. Dort musst du zuerst dem giftigen Nebel ausweichen, der sich an manchen Stellen ausgebreitet hat. Laufe den Pfad entlang zu einem Lager der Orenianer am Fluss. Ein verwundeter Soldat erzählt dir alles über den giftigen Nebel und teilt dir obendrein mit, dass General Wentao sich auf den Weg gemacht hat, den Schrein zu zerstören. An der Stelle, an der du auf den Soldaten gestoßen bist, drehst du dich nach

Westen und bewegst dich dicht an der Mauer entlang zu einer kleineren Baumgruppe.

Wechsele nun in den Solo-Modus und drücke dich dicht an die Bäume. Dabei bewegst du dich langsam vorwärts um die Bäume herum, um so den Nebel nicht einatmen zu müssen. Nachdem du die Stelle, an der du wieder aufatmen kannst, abgesichert hast, führst du deine nächste Figur auf demselben Weg am Nebel vorbei. Ist deine Truppe wieder vereint, läufst du weiter, bis du erneut mit dem giftigen Nebel konfrontiert wirst. Auch diesmal kannst du ihn auf ähnliche Weise umgehen. Wende dich hinter der Nebelbank nach Nordosten und überquere den Fluss. Nach einiger Zeit erreichst du eine Brücke, auf der alte Freunde ein Wiedersehen feiern wollen.

Boss-Kampf: Phönix-Reiter und Schlangen-Reiter

Diesmal sind sie schneller besiegt als bei der ersten Begegnung, dennoch solltest du dich besonders vor den Statusveränderungen der Schlange in Acht nehmen. Bleibe bei der Taktik, die dir schon im letzten Kampf geholfen hat, und schalte die beiden endgültig aus.

Nach dem Kampf gehst du nach Norden und näherst dich dem Wächter des Schreins. Verteidige nun den Schrein gegen die angreifenden Gegner und besiege sie alle der Reihe nach, um als Belohnung den Ring des Waldes zu erhalten. Hinter dem Schrein findest du den Weg, der aus dem Wald hinausführt und dich wieder auf die Weltkarte zurückbringt.

Der Jadetempel

Mache dich auf den Weg, um Murod zu stellen. Doch bevor du deinem ärgsten Widersacher gegenüberstehst, musst du zuerst die übrigen zwei Reiter beseitigen. Du befindest dich auf dem Hof und triffst auf der anderen Seite des Brunnens auf deine Gegner.

Boss-Kampf: Geist-Reiter und Tiger-Reiter

Halte dich an die altbewährte Taktik, um keinen Schaden zu erleiden und den Kampf so schnell wie möglich zu beenden. Lege Protect über deine Truppe und wirf dann dein gesamtes Können in die Waagschale.

Nach deinem Sieg läufst du über eine der drei Treppen nach oben, wo Murod schon auf dich wartet.

Boss-Kampf: Murod

Murod verfügt über die Fähigkeit, sich von einem Ort zum nächsten zu teleportieren. Außerdem liebt er es, dich mit Freeze zu belegen. Bekämpfe ihn, bis seine HP aufgebraucht ist, dann verwandelt er sich in den Murod Oni, der nur körperliche Angriffe durchführen kann. Diese Angriffe sind äußerst stark und treffen meist ihr Ziel. Murod Oni liebt es, auf Rosalind zu zielen, daher solltest du besonders ihre HP im Auge behalten.

Nachdem Murad Oni besiegt ist, begibst du dich zum Ende des Hofes und redest mit Aoji, der dir mitteilt, dass du unbedingt nach Medeva zurückkehren musst, um mit den Kohsani zu sprechen. Du wirst danach automatisch nach Saanavarh gebracht und sprichst dort mit dem Wächter am Steinportal. Er rät dir, Ulsadana aufzusuchen. Diese verspricht, dir zu helfen, möchte aber eine Gegenleistung von dir: Du sollst die heiligen Texte in Iona an dich nehmen und zu ihr bringen.

In Iona bahnst du dir deinen Weg zu der kleineren Bibliothek und triffst dort auf Yago. Du erlebst eine Cut-Szene, nach der du die gewünschten Sachen an dich nimmst und auf die Weltkarte zurückkehrst.

Nun musst du mit Rosalind und Jekhar in Lenele eine ganze Armee bekämpfen, um dann Galienne und Sorneham gegenüberzutreten. Bewaffne Jekhar mit seiner stärksten Waffe und mache dich erneut auf den Weg durch die Kanalisation, um das Innere der Stadt zu erreichen. Wenn du endlich im Palast angekommen bist, kämpfst du dir deinen Weg zu Sorneham und Galienne frei und forderst sie heraus.

Boss-Kampf: Sorneham und Galienne

Jeder Gegner für sich ist keine große Herausforderung, aber beide zusammen stellen eine tödliche Bedrohung für dich und deine Truppe dar. Lasse Jekhar Galienne angreifen und Rosalind ihren Zauber gegen Sorneham anwenden, denn Sorneham ist weitgehend immun gegen physische Angriffe, Galienne dagegen äußerst unempfindlich gegen Zauber jeder Art.

Schnappe dir nach dem Kampf alle nützlichen Gegenstände und verlasse den Palast. Du wirst automatisch zur Weltkarte befördert und machst dich sofort auf den Weg nach Kohsani, um den Ring des Feuers zurückzuholen. In der Stadt angekommen, redest du mit Ulsadana, um den Ring zu bekommen. Sie fordert dich auf, zum Labyrinth zu gehen und dort Pyrul einzufangen. Danach würdest du als Belohnung auch den Steinring und den Ring des Lichts erhalten.

Im Labyrinth machst du dich auf die Suche nach Pyrul und stellst dich ihm zum Kampf entgegen.

Boss-Kampf: Pyrul

Pyrul ist der schwächste der vier Dämonen und liebt es, Feuerzauber auszusprechen. Achte darauf, nicht von seiner Feuerwand getroffen zu werden. Lasse Rosalind ihren Eiszauber anwenden und führe einen Angriff nach dem anderen durch. Gib ihm keine Chance zum Verschnaufen, dann ist er schnell erledigt.

Zurück in Khosani begibst du dich zum Eingang und redest mit dem Wächter des Steinportals. Er gibt dir den Ring des Lichtes und den Steinring. Sobald du die nächsten beiden Dämonen eingefangen hast, erhältst du den Ring der Dunkelheit. Mache dich nun zuerst auf den Weg nach Iona, um im Kloster Luminar einzufangen.

Dort begibst du dich zu der großen Bibliothek, in der du schon einige Male warst, und stellst dich dem Dämon.

Boss-Kampf: Luminar

Luminar kann deine Figuren in die Luft heben, was ihrer Gesundheit nicht unbedingt zuträglich ist, und verfügt nur über physische Angriffe. Er sucht sich meist eine der Figuren aus und konzentriert dann seine gesamten Angriffe auf sie. Dadurch verliert diese Figur schnell ihre HP, was durch Protect abgemildert werden kann.

Ist auch dieser Dämon eingefangen, machst du dich auf den Weg zu den Sümpfen von Ikemos, um dort den dritten Dämon zu fangen. Zuerst musst du dir deinen Weg durch den Sumpf zu der Brücke bahnen. Überquere die Brücke und wende dich nach links, um zu den Ruinen auf der östlichen Seite zu gelangen. Danach bewegst du dich zu der Plattform und läufst über die linke Brücke. Auf der linken Seite des Palastes befindet sich ein Loch in der Wand, das in das Innere des Palastes und zu Titus führt.

Boss-Kampf: Titus

Titus verfügt über drei Angriffsarten. Zum einen kann er den Gegner im Nahkampf für sehr kurze Zeit außer Gefecht setzen, zum anderen kann er schnell vorstoßen und den Gegner, der sich vor ihm befindet, buchstäblich umhauen. Die dritte Angriffsart führt er nur durch, wenn er kaum noch HP hat. Dann lässt er Stacheln aus dem Boden kommen, die jedem Gegner 135 bis 155 Schadenpunkte zufügen. Kurz vor diesem Angriff beginnt er rosa zu leuchten, dadurch kannst du dich rechtzeitig aus der Gefahrenzone bewegen.

Nach deinem Sieg kehrst du dem Sumpf den Rücken und begibst dich zur Stadt der Kohsani. Rede mit dem Wächter des Steinportals und dann mit Ulsadana, bevor du den Ring der Dunkelheit in Empfang nimmst und zurück nach Lenele marschierst.

Das Ende der Dunkelheit

In Lenele bahnst du dir nun zum letzten Mal deinen Weg durch die Kanalisation und die Stadt. Begib dich zum Tempel von Urath, in dem der finale Kampf stattfinden wird.

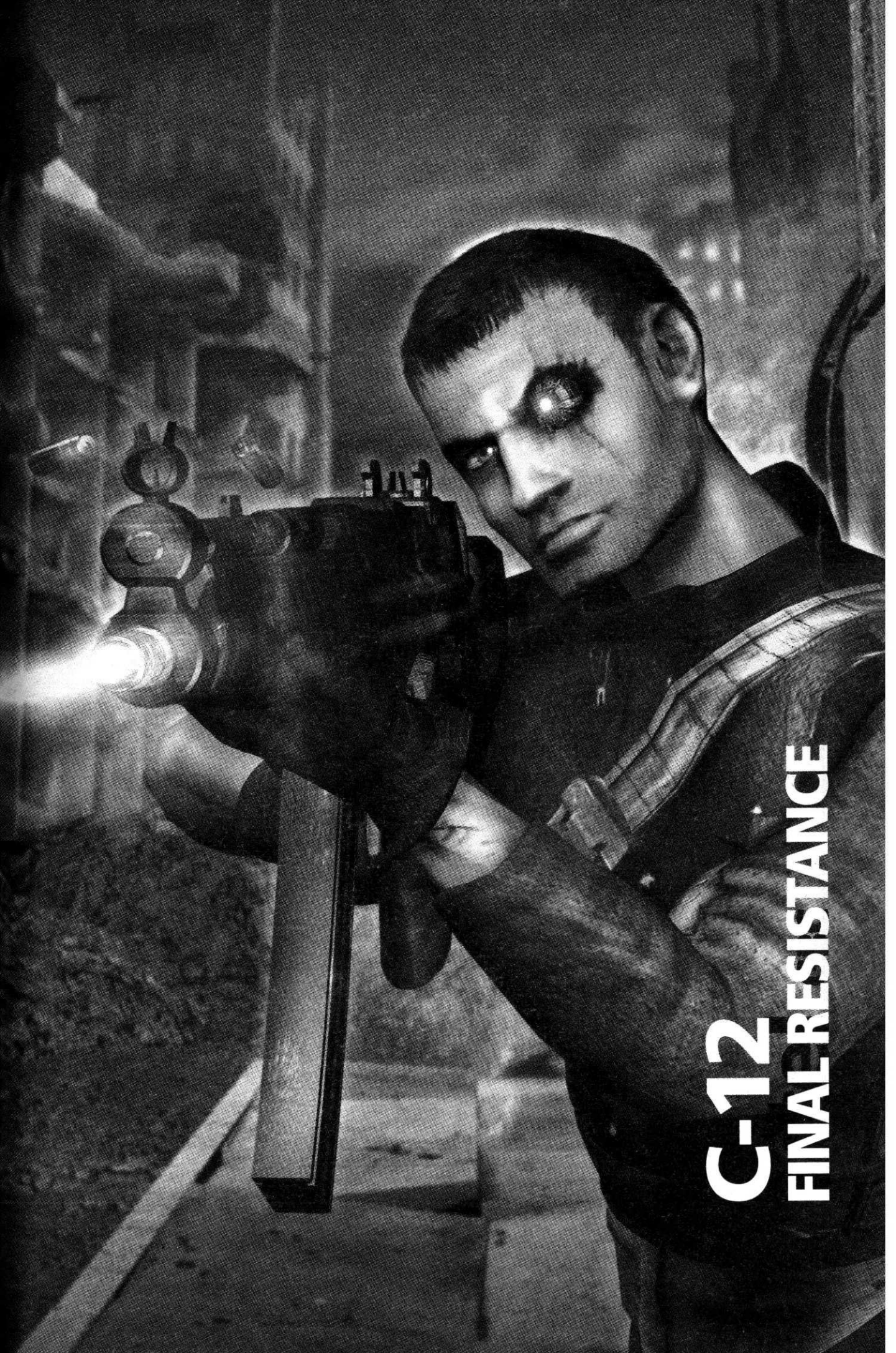
Finaler Boss-Kampf: Evil Urath/Evil Joseph/Machival

Dieser Kampf gliedert sich in drei Teile. Zuerst musst du gegen Evil Urath antreten, dann gegen die dunkle Seite deines Ichs und zum Schluss gegen Machival selbst.

Evil Urath greift nur mit Hilfe seines Zaubers an und verfügt über einen effektiven Todeszauber, der immer dann zum Zuge kommt, wenn er mit seiner Sense schwingt. Die Chancen stehen dann 50:50, dass eine deiner Figuren das Zeitliche segnen wird. Außerdem kann dein Gegner fliegen und sich auf den Balkonen in der Nähe in Sicherheit bringen. Sobald du Evil Urath besiegt hast, verwandelt er sich in Evil Joseph, der nur mit Hilfe seines Schwertes angreift. Verwende Protect und verfolge ihn, um ihn zu stellen. Er bewegt sich viel und kann außerdem alle Monster beschwören, die du auch auf deiner Liste hast.

Gib nicht auf und gehe systematisch vor, um seine Lebensenergie zu verringern. Nachdem du deine dunkle Hälfte erledigt hast, erscheint Machival. Er hat zwar einige gute Angriffe auf Lager, sollte aber nicht schwer zu besiegen sein, falls deine Heavy Arms Skills schon bei 9 liegen.

Nach dem Sieg über den ultimativen Dämon wirst du vor eine letzte Wahl gestellt, entweder dein Schicksal zu erfüllen oder ihm den Rücken zuzukehren. Dazu nährst du dich entweder dem Altar oder rennst davon und verlässt den Tempel. Jede dieser Möglichkeiten zieht eine andere Endsequenz mit sich, in deren Genuss du nun kommst. Gratulation, du hast es geschafft!



C-12
FINAL RESISTANCE

C-12 FINAL RESISTANCE

In Sonys letztem großen Action-Hit für die PSone musst du erneut die Welt vor einer außerirdischen Streitmacht retten. Mit unserer Lösung kein Problem!

Level 1a: Patrouille vermisst

Nachdem du deinen ersten Auftrag – den Außenposten und die verlorene Patrouille finden sowie den Rebellen Soldaten retten – erhalten hast, findest du dich auf einer Straße in einer stark zerbombten Stadt wieder. Laufe nach links. Vor dir ist die Straße durch brennende Autos blockiert. Du kannst aber in der Mitte unter dem brennenden Sattelschlepper durchlaufen. Wende dich dann nach rechts und aus einer Tür im linken Gebäude kommen dir zwei Cyborgs entgegen, die du mit deinem Laserschwert leicht erledigen kannst. Nimm die Medizin mit, die von den beiden fallen gelassen wird, und gehe links durch die offene Tür in das Gebäude. In dem Durchgang vor dir erhältst du ein AG-35-Maschinengewehr mit integriertem Granatwerfer. Laufe weiter, rechts gelangst du wieder auf die Straße. Wende dich nach links, dann noch mal nach links und du triffst auf einen weiteren Cyborg. Gehst du weiter, laufen dir noch zwei Cyborgs über den Weg. Beide lassen Munition fallen. Renn die Straße weiter entlang, bis du auf der rechten Seite ein Gebäude mit der Aufschrift "Central Station" siehst. Gehe hinein und erledige den nächsten Cyborg, der ebenfalls Medizin fallen lässt. Geradeaus an der oberen Fensterfront lauert noch ein Gegner, und sobald du den Raum durchquerst, wirst du von einem weiteren Cyborg beschossen. Erledige sie alle. In der hinteren rechten Ecke befindet sich ein Speicherpunkt.

Laufe durch die große Tür nach draußen, wo direkt auf der anderen Straßenseite eine große Kiste steht. Schiebe sie mit der X-Taste nach rechts an die Feuerleiter und klettere hinauf. Geh die Balustrade entlang und springe am Ende wieder hinunter. Danach sofort nach rechts durch das offene Tor in das Lagerhaus, wo du weitere Munition findest. Geh weiter und du siehst einen Cyborg, der sich an einer Schalttafel zu schaffen macht. Wenn du ihn erledigt

hast, lässt er Medizin fallen. Gehe zur Schalttafel, drücke zuerst die linke und dann die rechte Taste. Verlasse den Raum und nimm die Munition mit. Lauf den gleichen Weg über die Feuerleiter zurück zur "Central Station". In dem Gebäude haben sich wieder zwei Cyborgs eingenistet. Nachdem du sie erschossen hast, kannst du Munition aufheben. Lauf nun nach rechts auf den Bahnsteig zu dem nun betriebsbereiten Zug, nimm auf dem Weg den Alien-Schutzschild mit und steige in die Bahn, die sofort losfährt. Stelle dich ganz nach vorne rechts in die Ecke und gehe in die Hocke, da du auf der Strecke mit heißen Dampfstrahlen traktiert wirst, die dich deine Gesundheit kosten, wenn sie dich voll treffen. Sobald der Zug hält, steige auf der linken Seite aus.

Du befindest dich nun in einem Krankenhaus, wo du auf den verwundeten Rebellensoldaten triffst, dem du Morphium besorgen musst. Klettere dafür über die umgestürzten Spinde in den nächsten Raum, wo zwei Cyborgs warten. Sind sie erledigt, laufe durch die nun geöffnete Tür, nimm auf dem Weg die Munition mit, drehe dich sofort nach links und bringe den Alien zur Strecke, der eine Alien-Keycard fallen lässt, mit der du das Kraftfeld deaktivieren kannst. Laufe aber noch nicht durch, denn erst musst du das Morphium finden. Gehe links an dem Kraftfeld vorbei in das Behandlungszimmer und nimm von einer der Liegen die Medibox mit. Jetzt gehe zurück zu dem Soldaten und überreiche ihm das Morphium. Der Soldat gibt dir einen Schlüssel für einen Vorratsraum. Dieser befindet sich links zwischen dem Kraftfeld und dem Behandlungsraum. Dort gibt es Medizin und Munition. Deaktiviere nun mit der Keycard das Kraftfeld und laufe durch die Öffnung. Vor dir links ist ein Speicherpunkt. Doch Vorsicht, der Bereich wird durch einen fliegenden Droiden mit Bewegungsmelder bewacht. Laufe los, wenn der Droide gerade nicht in deiner Nähe ist. Wenn du auf ihn schießt, erscheinen zwei Aliens, die Munition und Medizin fallen lassen. Links vom umgestürzten Auto liegt noch ein Alien-Schutzschild. Laufe die Straße entlang, bis du eine Feuerleiter siehst. Bevor du sie hinunterspringst, kannst du von oben aus sicherer Entfernung die unten laufenden zwei Aliens erledigen, indem du auf die Benzinfässer schießt. Springe dann hinunter und nimm die von einem Alien fallen gelassene Munition mit.

Auch der nächste Gegner, der sich rechts auf einem Balkon befindet, ist von der Straße aus gut zu treffen. Lauf links durch das halb geöffnete Tor, wo du den Auftrag bekommst, mehrere Soldaten zu befreien und eine noch intakte

Geschützstellung zu finden. In dem Hof hinter dem Tor triffst du auf viele Gegner. Wenn sie erledigt sind, kannst du wieder einige Gegenstände aufheben. An einer Wand befindet sich eine Leiter, die mit leuchtenden Alien-Korallen überwuchert ist. Nachdem du diese mit dem Laserschwert entfernt hast, kannst du die Leiter emporklettern. Du befindest dich nun auf einem Dach. Wieder warten einige Aliens auf dich. Dort findest du auch die Laser-Geschützstellung. Mit dem Geschütz kannst du alle unten laufenden Aliens erschießen. Springe wieder in den Hof und nimm die Alien-Keycard auf die von einem der Aliens fallen gelassen wurde. Gehe zu der Tür vor dem Bagger, entferne die Korallen und benutze an der Tür die Keycard. Im dahinter liegendem Raum findest du bewegungslose Rebellen Soldaten. Geh hinaus zu dem Kraftfeld, schalte es am Controller mit der Keycard aus und die vorher bewegungslosen Soldaten kommen aus dem Raum und überreichen dir Sprengstoff. Laufe zurück auf die Straße und geradeaus an den Panzern vorbei. Zwei Cyborgs stellen sich dir in den Weg, beide haben Medizin dabei.

Geh nun in die Tiefgarage. Hinter den zerstörten Autos lauern noch zwei Cyborgs mit Medizin und Munition. Umgeben von einem Kraftfeldschirm findest du einige Soldaten, die du nur befreien kannst, wenn du noch eine Alien-Keycard findest. Wieder taucht ein Cyborg aus dem Treppenhaus auf, der Medizin fallen lässt. Geh die Treppe runter und der nächste Gegner lauert schon. Lauf geradeaus über die kaputte Treppe auf die nächste Parkebene. Erschieße den nächsten Alien, von dem du die Keycard erhältst. Betätige das Steuerpult neben der Auffahrt und du siehst, wie ein Kraftfeld deaktiviert wird. Lauf dort die Rampe hinauf und benutze auf der nächsten Ebene alle Deckungsmöglichkeiten, um den drei Wachdroiden auszuweichen. Wirst du entdeckt, baut sich das Kraftfeld wieder auf und du musst die ganze Aktion wiederholen. Folge der weißen Linie auf dem Boden, dann durch die Mitte, wo links eine weitere Auffahrt durch Trümmer versperrt ist. Klettere hinüber und du befindest dich wieder auf der Ebene mit den eingeschlossenen Soldaten. Gehe geradeaus und benutze die Keycard an dem Schaltpult neben der Rampe. Die Soldaten sind nun frei und geben dir einen Zünder für den Sprengstoff. Laufe wieder auf die Straße. Neben dem Speicherpunkt ist der Weg wieder durch Trümmer versperrt. Benutze den Sprengstoff und der Weg ist frei. Durch die Explosion hast du aber einen schwer bewaffneten fliegenden Alien-

Transportpanzer aktiviert. Du gerätst unter schweren Beschuss. Renne geradeaus die Treppe hinauf, ohne anzuhalten. Wende dich oben nach links. Dort steht ein Geschütz, mit dem du den Panzer und die ausgestiegenen Cyborgs erledigen kannst. Danach wird dein Spielstand automatisch gespeichert.

Level 2a: Vor dem Bunker

Du bekommst eine Eskorte, die dich begleiten soll. Säubere die Gegend von Cyborgs, die sich auch im Obergeschoss der Gebäude aufhalten, und sammle die Gegenstände ein. Zwei der Cyborgs lassen je eine Alien-Gesundheitskomponente fallen, die im Inventar zusammengefügt werden können und die dir im Ernstfall helfen, wieder volle Gesundheit zu erlangen. Spare sie dir auf, bis du sie wirklich benötigst. Kommt niemand von deiner Eskorte zu Schaden, geben dir die Soldaten eine Keycard für ein Lagerhaus, das sich unterhalb der Treppe, links vom Maschendrahtzaun befindet. Dort erhältst du einen R-40-Raketenwerfer und Medizin. Außerdem befindet sich dort ein Speicherpunkt. Lauf durch die geöffnete Tür und du befindest dich nun hinter dem Zaun auf einer zerstörten Brücke. Links auf der anderen Seite befindet sich ein Geschützturm, von dem du beschossen wirst. Erwidere das Feuer und erledige den Gegner. Spring nun von der Brücke. Unten stehen zwei Cyborgs und du kannst Medizin aufheben. Links liegen große Steinquader, die du hinaufklettern kannst. Oben steht ein Cyborg, der dir Raketen hinterlässt. Laufe links bis zur kleinen Leiter. Klettere hinauf und du befindest dich in einem Geschützturm. Mittlerweile ist ein fliegender Panzer aufgetaucht, der dich mit Raketen beschießt. Nun solltest du die beiden Gesundheitskomponenten zusammenfügen, um den Angriff zu überstehen, und mit dem Geschütz den Panzer abschießen. Springe danach wieder hinunter und laufe zu den Tasten an der linken Mauerseite. Die Felder über den Tasten müssen, von links nach rechts, folgende Farben haben: Rot, Grün, Blau und Gelb. Stelle dich links vor die erste Taste und drücke mehrmals, bis oben die gewünschte Farbe erscheint. Wiederhole das bei allen Tasten. Ist die Farbkombination korrekt, öffnet sich die große runde Tür und du kannst hindurchlaufen.

Level 2b: Hammonds Implantat

Du stehst jetzt in einem Tunnel. Laufe geradeaus. Unterwegs behindern dich eine Menge fliegender Angriffs-Droiden, die du alle abschießen solltest. Einige von ihnen lassen Gegenstände fallen. Laufe weiter, und du siehst vor dir mehrere komplizierte blaue Laserfallen. Bleib davor stehen und beobachte sie genau. Sie bestehen aus horizontalen und vertikalen Laserstrahlen, die sich von unten nach oben bzw. von links nach rechts bewegen. Passe den Moment ab, wenn sich der horizontale Strahl oben und der vertikale rechts befindet, dann laufe ein Stück vor, bis zum nächsten Strahl. Wiederhole die Aktion, bis du alle überwunden hast. Schließlich stehst du vor einem offenen Tor. Wenn du hindurchgelaufen bist, gehst du hinter der großen Kiste erst einmal in Deckung, denn in dem Raum lauern ein Cyborg und ein Droide. Sobald diese zerstört sind, gehe links durch die Tür und du findest ein Geschütz und ein Schaltpult. Wenn du den Schalter betätigt hast, erscheint zuerst ein Alien und danach wieder ein fliegender Panzer, aus dem ein Cyborg steigt. Erledige alle mit dem Geschütz und du bekommst über Funk eine neue Order. Lauf nach links durch das nun offene Tor hindurch. Nochmal nach links und du findest Gesundheit und einen Speicherpunkt.

In dem Raum befindet sich eine Computer-Schaltanlage über der auf einer Tafel die Zahl 297 steht. Geh aus dem Raum durch eine Tür, die sich automatisch öffnet. Hier befindet sich eine große Satellitenantenne. Lauf die linke Rampe hinunter und erledige den Cyborg und den Angriffs-Droiden. Stelle dich vor die drei Tasten, drücke zuerst den linken Schalter, bis eine 2 erscheint, danach den rechten, bis dort eine 7 aufleuchtet, an dem mittleren ist jetzt automatisch eine 9. Du hast nun den Code eingegeben. Gehe die Rampe wieder hoch zur Antenne und betätige dort den rot leuchtenden Knopf. Du hast die Antenne aktiviert und bekommst sofort den nächsten Auftrag. Gehe geradeaus und erschieße den Cyborg, der rechts aus der Ecke kommt. Lauf weiter und erledige die vier Angriffs-Droiden. Zwei von ihnen lassen Munition fallen. Dann laufe den rechten Weg an den Kisten vorbei, betrete den nächsten Raum und vernichte die fünf Droiden, die alle etwas fallen lassen. Wenn du länger stehen bleibst, erscheinen immer neue Droiden. Also, schnell weiter durch die linke große Tür, wo du auf zwei Rebellen Soldaten triffst. Vor dir siehst du drei Kryoröhren. In der mittleren befindet sich General Hammond. Gehe rechts zu den

leuchtenden Tasten, um die Stromversorgung für die Röhre herzustellen. Drücke zuerst die linke, dann die mittlere Taste und die Stromleiste für die rechte Anzeige wird aufgefüllt.

Zieh nun den Behälter aus der Mitte heraus und schiebe ihn nach links durch die Tür, durch die du gekommen bist und weiter durch die nächste Tür. Vor dir siehst du drei leere Nischen, die mit 1, 2 und 3 gekennzeichnet sind. Schiebe den Behälter in die Nische ganz rechts mit der Nummer 3. Drücke die grüne Taste und du hast das Implantat. Bevor du den Raum wieder verlässt, solltest du rechts und links in die kleinen Räume schauen, denn dort liegen Munition, Medizin und ein Lagerraumschlüssel. Nun gehe durch die Tür zurück zu den Soldaten. Auf dem Weg dorthin musst du wieder einige Droiden erledigen. Von den Soldaten erhältst du eine Keycard, mit der du zu Col. Grisham gelangen kannst. Lauf zurück in den Raum mit den Droiden und wieder durch den Gang mit den Kisten. Erneut stehen dir einige Gegner gegenüber. Gehe zuerst an der großen Tür vorbei, links in das Krankenzimmer und dort zu der kleinen Tür. Hier kannst du den Lagerschlüssel benutzen. Drinnen findest du Gesundheit und einen Alien-Schutzschild. Jetzt laufe zurück zu der großen, verschlossenen Tür. Mit der Keycard kannst du sie öffnen.

Level 2c: Energieversorgung

Vor dir liegt Medizin und es tauchen zwei Cyborg-Soldaten auf, die, nachdem du sie erschossen hast, auch etwas fallen lassen. Rechts in dem Raum ist an der Wand eine Leiter, die du hochklettern solltest. Oben steht ein defektes Geschütz, gehe also weiter und erledige die zwei Cyborgs. Geradeaus ist wieder eine blaue Laserfalle. Überliste sie genauso, wie du es schon einmal getan hast. Sobald du durch bist, gehe nach links in den Raum mit den Energiespulen. Stelle dich vor die Geräte und drücke schnell hintereinander zuerst die beiden linken und dann die beiden rechten Tasten. Sobald alle vier Spulen versenkt sind, musst du sofort die mittlere Taste betätigen. Du hast nun die Hauptenergieversorgung wiederhergestellt. Laufe wieder nach links. Im nächsten Raum steht ein Cyborg mit einem Flammenwerfer. Vor dir ist ein rotes Laser-Abwehrfeld. In einer der Raumecken liegt noch Munition. Das Laserfeld kannst du ausschalten, indem du auf die Stromrelais (rote Tasten, die du rechts und links durch das Lasergitter an der Wand siehst) schießt. Ziele zuerst auf die

rechte, dann auf die linke Taste. Das Lasergitter verschwindet und der Weg ist frei. Nimm die Gesundheit auf, laufe durch die Tür und vernichte einige Cyborgs. Du triffst nun auf den Colonel und Dr. Carter. Stell dich nach dem Gespräch vor den großen Bildschirm und benutze das Implantat. Damit aktivierst du die Selbstzerstörung. Jetzt bleiben dir noch zwei Minuten, um das Gebäude zu verlassen. Renne also den ganzen Weg zurück durch das offene Tor hinaus. Hier wird dein Spiel automatisch gespeichert.

Level 3a: Schiffbrüchige

Lauf nach links. Fünf Cyborgs versuchen, dich aufzuhalten. Vor dir wird der Weg durch eine zerstörte Brücke versperrt. Von der anderen Seite wirst du von einem Geschütz beschossen. Gehe zurück bis zu den Scheinwerfern und dort durch die Tür in die Garage. Hier triffst du drei Soldaten, die ein Problem mit ihrem Jeep haben. Du musst ihnen helfen. Einer der Soldaten gibt dir einen Batteriesatz. Gehe durch das zerstörte Tor in den Werkstatthof, wo zwei Droiden versuchen, dich aufzuhalten. Hast du sie erledigt, stellst du dich vor die Hebebühne, fügst den Batteriesatz ein und betätigst den Schalter. Die Hebebühne fährt nach oben und in dem Hohlraum darunter findest du den Zaun Schlüssel für die noch verschlossene Tür am Anfang. Drücke den grünen Schalter neben dem geschlossenen Tor, um wieder in den Hof zu gelangen. Jetzt rollt eine große Angriffswelle von Cyborgs und einem Transportpanzer auf dich zu. Bring sie alle zur Strecke und vergiss nicht, alles aufzuheben, was fallen gelassen wird. Den Panzer erwischst du am besten, wenn er über dem Rondell schwebt. Laufe zum Eingang zurück und benutze an der Gittertür den Zaun Schlüssel. Hier findest du einen Treibstoffkanister. Jetzt wieder zurück in den Werkstatthof. Fahre die Hebebühne wieder herunter und fülle den Treibstoff in das Fahrzeug, das dort steht.

Da die Brücke zerstört ist, musst du nun einen Weg finden, um sie wieder befahrbar zu machen. Renn zur Brücke und du wirst von zwei Geschützen beschossen, die sich auf der anderen Seite befinden. Spring hinunter und laufe ohne anzuhalten nach rechts bis zu der hinteren rechten Leiter. Klettere hinauf, dann durch die kleine Tür. Hier musst du wie immer die Cyborgs erledigen. Nun hast du Ruhe, um die Brücke zu reparieren. Springe wieder herunter und schiebe die Kiste, die in der Mitte steht, genau neben die andere Kiste. Gehe

nun zu der linken Leiter. Oben steht eine weitere Kiste, die durch rotes Leuchten anzeigt, dass sie verschoben werden kann. Schiebe sie über den Rand nach unten, spring hinterher und schieb sie in die noch offene Lücke neben die anderen Kisten. Sie entfalten sich nun zu einem Weg und du hast eine neue Brücke gebaut. Klettere wieder nach oben und geh zurück zu den Soldaten, die nun ihr Fahrzeug besteigen und während der Fahrt ein Tor durchbrechen. Wenn du ein Paket Medizin und einen Speicherpunkt finden möchtest, stell dich noch einmal vor die Hebebühne, betätige den Schalter und versuche, schnell die Plattform zu betreten, die dann mit dir nach oben fährt. Spring danach wieder runter und laufe durch das von dem Fahrzeug zerstörte Tor.

Level 3b: Kaufhaushölle

Du bist in die Halle eines Einkaufszentrums geraten, und hinter dir schließen sich sämtliche Türen. An den Wänden sind Scheinwerfer. Kommst du in ihren Lichtstrahl, fährt aus dem Rondell in der Mitte des Raumes ein Geschütz aus, das dich, wohin du dich auch wendest, beschießt. Versuche also, den Scheinwerfern auszuweichen. Geradeaus stehst du vor einer Lifttür, für die du einen Schlüssel benötigst. Läufst du die Treppe hinauf, findest du auch einen Speicherpunkt. Um den Liftschlüssel zu finden, schaue die Wände genau an. Du wirst rechts ein großes Loch in der Wand entdecken. Schlüpf hindurch. Schieße den Droiden über dir ab. Vor einem Lüftungsschacht steht eine Kiste, die du unter die Öffnung schieben kannst, um hineinzuklettern. Wende dich im Schacht zuerst nach links und lass dich aus der nächsten Öffnung in den Raum fallen. Erledige die zwei Cyborgs. Sammle die Gegenstände ein und nimm die gelben und blauen Alien-Sporen aus den zwei Behältern. Um wieder in den Schacht zu kommen, benutzt du erneut die Kiste. Lauf nun nach rechts, an der nächsten Öffnung vorbei und nimm die Abzweigung nach rechts. Ein verrostetes Gitter versperrt dir den Weg. Heb den Liftschlüssel auf und ignoriere vorerst das blaue Kraftfeld. Schiebe jetzt die Kiste an die andere Öffnung, laufe zweimal nach rechts springe aus der Öffnung. Erschieße die drei Cyborgs. Nun kannst du an der einen Tür den grünen Schalter drücken und bist wieder in der Eingangshalle. Laufe zur Lifttür und benutze den Schlüssel.

Wenn du aus dem Lift steigst, gehe nach rechts. Dass du erst den ganzen Bereich von Cyborgs säubern musst, dürfte klar sein. Dort triffst du auf den

Level 4b: Alien-Transportdocks

Du erfährst, dass du in ein Transportdock der Alien gelangen musst. Du solltest unentdeckt bleiben, aber das wird dir nicht gelingen. Vernichte also alle Gegner. Unter der Treppe liegt noch Medizin. Lauf die Treppe hoch und die andere wieder hinunter. Gehe durch den nächsten Eingang nach oben und weiter geradeaus an den Transportkisten vorbei. Einer der Cyborgs, der sich dir in den Weg stellt, lässt einen roten Sicherheitsbolzen fallen, den du an dem Schaltpult einfügen solltest. Gehe nun an die Wand mit den drei Monitoren und drücke die Taste an dem Bildschirm mit dem blauen Symbol. Hinter dir steht am Fließband ein Einzelmonitor. Stell dich davor und warte, bis eine Kiste mit einem blauen Symbol ankommt. Ist sie genau in Höhe des Monitors, drücke die Taste und renne jetzt zurück in den vorherigen Raum ganz rechts zu dem Fließband, über dem sich auch das blaue Symbol befindet. Warte, bis deine Kiste ankommt. Jetzt kannst du hineinspringen, denn du hast durch die Aktion die Kiste geöffnet und den Scannerstrahl ausgeschaltet. Nun fährst du mit der Kiste in den nächsten Raum. Du steckst jetzt vor einem Scannerstrahl fest. Klettere aus der Kiste heraus und ein Empfangskomitee lässt nicht lange auf sich warten. Sammle die Gegenstände auf. Du kannst auch speichern. Betätige die große, rot leuchtende Taste an dem Monitor, steige in den Transportkorb, der heruntergekommen ist, und du verlässt den Level.

Level 4c: Umwandlungsanlage

Du bist jetzt in der Anlage, in der Dr. Carter gefangen gehalten wird. Du sollst sie finden und jeglichen Feindkontakt vermeiden. Das stellt sich aber als unmöglich heraus, denn es wimmelt nur so von fliegenden Droiden und Cyborgs. Du musst sie schon alle bekämpfen. Gehe durch das eine geöffnete Tor in einen Raum, in dem Kisten verladen werden. Jetzt wird es etwas schwierig: Klettere die linke Leiter hoch auf den kleinen Vorsprung, warte, bis eine Kiste an dir vorbeifährt, hänge dich seitlich daran und lasse dich zum nächsten Kistenstapel transportieren. Lass dich mit der nächsten Kiste zu einem anderen Stapel bringen. Mach so weiter, bis es dir gelungen ist, auf einem Vorsprung mit einem Eingang anzukommen. Laufe hindurch, lass dich hinunterfallen, erledige alle Gegner und lauf dann geradeaus bis vor den Zaun. Dort musst du wieder blaue und gelbe Sporen mischen und den Zaun

wegschmelzen. Gehe hindurch. Auf dem Gelände erwarten dich jetzt auch Droiden-Krabben, die sich vor dir in einem Minenfeld befinden. Wenn du auf eine Kiste steigst, kannst du die Krabben gut abschießen, beispielsweise mit Raketen. Klettere nun die Leiter nach oben und aus einer sich öffnenden Tür kommen zwei Cyborgs. Einer lässt einen hellblauen Sicherheitsbolzen zurück. Benutze ihn an dem hellblauen Schaltpult. Dadurch öffnet sich das Tor. Wieder stehen dort zwei Cyborgs, von denen einer eine Keycard fallen lässt, die du auch gleich an dem Terminal verwenden kannst. Die Tür zum nächsten Raum öffnet sich und zwei Cyborgs bitten zum Kampf. Von einem bekommst du wieder eine Keycard. Schieb sie in den nächsten Terminal, um wieder eine Tür zu öffnen.

Im nächsten Raum kletterst du rechts die Leiter hoch, läufst hinüber, wenn die blauen Stromblitze für kurze Zeit ausgeschaltet sind, und lässt dich hinunterfallen. Unten stehen zwei Monitore. Für den einen benötigst du eine Keycard, an dem anderen kannst du die Taste drücken. Die Fließbänder stehen still und das Kraftfeld ist deaktiviert. Laufe nun zurück zur Leiter. Dort steht eine Kiste, die du quer durch den Raum an die gegenüberliegende Wand schieben kannst. Klettere hinauf und ziehe dich in den nächsten Raum. In der Mitte ist eine große Öffnung, in die du mit der Leiter nach unten klettern kannst. Vernichte die Cyborgs und hebe die Keycard auf. Klettere wieder hinauf, laufe zurück zu dem Terminal, benutze dort die gefundene Keycard und das nächste Kraftfeld wird abgeschaltet. Laufe hindurch. Wieder wird ein Tor durch ein Kraftfeld gesichert. Gehe durch die schmale Öffnung, dahinter werden Transportkisten mit Laserstrahlen beschossen. Laufe hindurch, wenn die Strahlen gerade ausgeschaltet sind, und weiter durch die nächste Tür in einen Raum mit einem Cyborg. Dort stehen waagerechte Stempelmaschinen. Gehe auch hier so hindurch, dass die Stempel dich nicht treffen. Hinter dem letzten Stempel ist ein Schalter. Drücke ihn in dem Moment, wenn die Stempel die Kisten treffen. Jetzt kannst du auf den mittleren Stempel klettern und am Träger entlang nach oben durch die Öffnung in den Tunnel laufen. Wende dich nach rechts, dann kommst du in einen Energieraum.

Dort stehen außer einem Cyborg einige große Alien-Regulatoren. Einer davon ist defekt und zwei lassen sich schieben. Schiebe den defekten Regulator in die Öffnung neben den Monitoren und drücke die rechte grüne Pfeiltaste,

dann zweimal die linke, und wenn die Geräte zum Stillstand gekommen sind, drücke die mittlere Taste. Hierdurch wird das Kraftfeld in der Nähe des Speicherpunktes deaktiviert. Laufe jetzt dorthin zurück und gehe durch das Tor. In dem Raum sind links durch Flüssigkeit geschützte Türen. Im nächsten Raum, weiter geradeaus, befindet sich rechts ein Schaltpult mit drei Tasten. Drücke die mittlere und die passende Tür öffnet sich. Du kannst hindurch. Lauf durch den Tunnel, biege rechts ab und spring in den Raum. Hast du den Cyborg erledigt, lässt er für dich einen grünen Sicherheitsbolzen liegen. Klettere die Leiter hoch, folge dem Gang bis in einen Raum mit vielen Rohren. Spring hinunter, erledige die zwei Cyborgs und hebe die Gegenstände auf. Dort stehen auch zwei große Transportkisten und rechts und links sind zwei Hebebühnen. Schiebe zuerst die rechte Kiste auf die rechte Hebebühne, drücke den Knopf am Pult, stelle dich neben die Kiste und fahre mit nach oben. Schiebe sie den Gang entlang zu der Leiter. Klettere hinauf, schlüpf durch die Öffnung und erledige unten den Cyborg, der den gelben Bolzen hat. Nun wieder zurück zu der anderen Kiste. Schiebe sie auf die linke Plattform und fahre wieder mit ihr hoch. Oben schiebe die Kiste an die letzte Leiter, klettere hoch und geh durch die nächste Öffnung. Lass dich in den Raum fallen. Einer der Cyborgs hat den roten Sicherheitsbolzen. Jetzt gehe zurück zu der Kiste und schiebe sie eine Leiter zurück. Wieder hinauf, durch die Öffnung, spring dann in den Raum und stecke die Bolzen nach Farben sortiert in die dafür vorgesehenen Öffnungen. Daneben geht eine Tür auf. Lauf in einen neuen Level!

Level 4d: Retten Sie Carter

Wenn du durch die Tür kommst, musst du alle Cyborgs erledigen und den roten Bolzen aufheben. Etwas weiter links, in einer kleinen Gasse, steht eine Kiste. Klettere hinauf und ziehe dich in die Öffnung. Lauf den Tunnel links entlang und du fällst plötzlich durch ein Loch nach unten. Mehrere Cyborgs wollen dir ans Leder, vernichte sie alle. Einer lässt eine Alien-Keycard und der nächste einen blauen Bolzen fallen. Gehe mit der Keycard zum Kraftfeld und deaktiviere es. Nun ist der Weg zurück in den Hof offen. Geh aber noch nicht durch, sondern lauf zu dem Gebäude mit den zwei Schaltpulten und benutze die zwei Bolzen den Farben entsprechend. Durch die geöffnete Tür gelangst du in einen Gang mit drei Türen. Nur die mittlere lässt sich öffnen. Gehe langsam hindurch, um

nicht herunterzufallen, und schieße aus sicherer Entfernung auf die Laserkanonen. Spring dann nach unten und schieße auf eine Transportkiste mit einer unbekannten Flüssigkeit, die dadurch explodiert. Die Explosion vernichtet einen Cyborg, der die Alien-Keycard mit sich trägt. Um diese zu holen, klettere die kleine Leiter hoch, aber achte auf die Feuerstrahlen. Geh wieder nach unten und benutze die Keycard an der Tür. Gehe hindurch, durchquere den dahinter liegenden Raum und in einer Sequenz siehst du Dr. Carter. Von den drei Cyborgs, die auf dich lauern, hat einer eine Keycard, die du sofort am Terminal benutzen kannst. Gehe durch das ausgeschaltete Kraftfeld und du hast Dr. Carter gefunden.

Level 4e: Kampfdroide

Nach einer Zwischensequenz triffst du auf einen großen Kampfdroiden, den du mit allen Mitteln bekämpfen musst. Wenn du ihn erledigt hast, wird das Spiel automatisch gespeichert.

Level 5a: Verteidigung des Bunkers

Nachdem du von Col. Grisham neue Instruktionen erhalten hast, durchquerst du den Raum und folgst dem Korridor in den nächsten Raum. Sammle hier alle Gegenstände auf und geh die Rampe hinunter in den großen Lagerraum, wo du noch mehr Items findest. Geh den Gang weiter bis zum nächsten Raum links, wo du eine Sensorkamera und, in der kleinen Kammer dahinter, zwei Sensorantennen bekommst. Lauf die Treppen hinauf durch die Tür, die der Soldat hinter dir verriegelt. Du befindest dich nun mit einigen Soldaten in einer Tiefgarage und bekämpfst gemeinsam mit ihnen eine große Menge Cyborgs. Fast alle lassen Plasmazellen für das Alien-Gewehr liegen. Lauf die Auffahrt hinauf und kämpfe weiter gegen eine riesige Übermacht von Gegnern, wenn du willst. Sammle jedes Teil ein, das du finden kannst. Laufe dann weiter bis zum dritten Innenhof und von dort weiter durch das offene Tor. Folge dem Gang und geh die Treppe hoch. Lass dich auf der anderen Seite in den Hof fallen. Aus einem fliegenden Panzer kommen jede Menge Cyborgs heraus. Erledige sie und den Panzer. Klettere dann die Leiter hinauf, dann durch die Tür bis zur Satellitenantenne. Setze dort eine Sensorantenne ein. Lauf wieder zurück bis zur Auffahrt. Dort steht eine Kiste. Schiebe sie an der linken Wand entlang bis zu

einer Antenne. Klettere auf die Kiste und setze dort die Sensorkamera ein.

Lauf zurück in den ersten Raum. Dort tauchen immer neue Cyborgs auf. Renne trotzdem die Treppe hoch und hänge dich an eine der Kisten. Klettere darauf, damit die Cyborgs dich nicht treffen können. So gelangst du auf die andere Seite, wo du die letzte Antenne einsetzen musst. Nun wieder zurück aufs Dach. Du musst für die Soldaten die Geschütze von Korallen befreien. Vernichte dann auch die Cyborgs und den fliegenden Transporter. Lauf nun zurück zu dem Tor, das von dem Soldaten hinter dir verschlossen wurde. Gehe zu Dr. Carter, die im ersten Raum rechts steht. Du bekommst von ihr eine Keycard für das interne Labor und eine neue Aufgabe. Gehe aus dem Raum rechts an dem Soldaten vorbei durch das Tor. Hinter diesem, in den Nebenräumen, findest du Munition und andere Gegenstände. Da ist auch ein Speicherpunkt. Direkt in der Nähe befindet sich ein Fahrstuhl. Benutze ihn, um nach unten zu gelangen. Nimm den linken Weg. Im Raum am Ende des Gangs siehst du eine Spinne. Sie befindet sich vor einem Schott, das sich öffnet und schließt und durch eine Kiste blockiert wird. Erschieße die Spinne und ziehe die Kiste heraus. Nun kannst du durchlaufen bis zu einem Soldaten, der dich später zum Labor führen wird. Lauf ein Stück geradeaus, dann nach rechts in den Raum und nimm die Speicherdiskette vom Tisch. Säubere alle Räume von Cyborgs und schließe alle Schotten. Vor dem Schott-Ausgang wo die Speicherdiskette lag, ist etwas versteckt: eine Taste. Wenn du sie drückst, erscheint der Soldat. Folge ihm und er öffnet dir ein großes Fenster, in dem ein Alien-Monster steht. Wenn es erledigt ist, gehe durch die durchsichtigen Schutztüren in das interne Labor und hole dir am Computer die Analysedaten und den Alien-Kommunikator. Nun lauf den ganzen Weg zurück zu Dr. Carter.

Unterwegs erfährst du über Funk, dass eine Leitung mit ABC-Gas ein Leck hat. Du musst in kürzester Zeit die Lüftungsschächte verschließen, damit das Gas nicht mehr austritt, sonst wird auch dir die Luft knapp. Der erste undichte Schacht befindet sich in Dr. Carters Raum. Da steht auch eine Kiste, die du vor die Öffnung schieben musst. Jetzt schnell weiter zum zweiten Leck. Laufe raus aus dem Raum und nach rechts in den großen Lagerraum (du kannst dich am zischenden Geräusch orientieren). Hinten links in der Ecke ist eine Hebebühne. Schiebe die Kiste, die dort steht, auf die Bühne, fahre mit nach oben und verschließe das Leck. Schnell wieder runter und hinaus, dann die Treppe nach

oben! (Achte immer auf die rote Sauerstoffanzeige oben rechts im Bild.) Dort sieht man das nächste Leck und die nächste Kiste. Im gleichen Raum ist ein noch ein zweites Leck und eine zweite Kiste. Verfahre wie vorher. Du hast es nun geschafft und der Alarm wird aufgehoben. Laufe weiter in den Raum mit der Energiequelle, dort stehen Dr. Carter und Col. Grisham. Doch noch ist nicht alles vorbei, denn du musst jetzt die Energie mit Hilfe von Regulatoren von 10 auf 20 kHz erhöhen. Dazu musst du in die Zone "Q" laufen. Geh wieder zurück, an Dr. Carters Büro vorbei, die Treppe hinauf und zu dem geschlossenen Tor, das von einem Soldaten bewacht wird. Lauf durch das Tor, geh weiter durch das nächste Tor, dann geradeaus und kurz vor dem nächsten Eingang rechts, wo an der Tür ein gelbes "Q" angebracht ist. Vor dir hängen drei Stromkästen an der Wand. Hebe links davon einen roten und einen blauen Regulator auf. Entferne die anderen Regulatoren aus den Geräten. Die Anzeige links an der Wand steht nun auf null. Stecke in den ersten Kasten links den schwarzen, in den mittleren den grünen und ganz rechts den roten Regulator. Die Anzeige zeigt 20 kHz an, die Energie wurde erhöht. In der nun folgenden Sequenz siehst du, wie Vaughan von den Aliens entführt wird und Col. Grisham ihn retten will.

Level 6a: Vaughans Rache

Die Aliens halten dich unter einer Glasglocke gefangen, um dich in einen Cyborg zu verwandeln. Bevor Col. Grisham bei seinem Rettungsversuch erschossen wird, gelingt es ihm noch, einen Schalter zu aktivieren, damit die Glocke sich hebt und du befreit wirst. Allerdings hast du keine Waffen mehr und drei Cyborgs sind dir auf den Fersen. Lauf um das Rondell und du findest dein Maschinengewehr wieder. Erschieße die drei und hebe alle Gegenstände auf. Darunter befindet sich auch dein Laserschwert. Du musst nun drei Sicherheitsbolzen finden, um das Brückenkraftfeld zu aktivieren. Folge dem Gang bis zu einem Raum mit zwei Cyborgs und einigen Angriffs-Droiden. Einer lässt einen gelben Bolzen fallen und aus einem Droiden fällt eine Laserkanone. In dem Raum sind drei Schaltpulte für die Sicherheitsbolzen. Außerdem kannst du hier speichern. Benutze den gelben Bolzen an dem Pult vor dem Schott und laufe in den Gang. Laufe geradeaus in einen Raum mit einigen Cyborgs und Angriffs-Droiden. Vorsicht vor den leuchtenden blauen Lampen! Läufst du hindurch, baut sich dort eine Laserfalle auf und du wirst geröstet. Stelle dich

vorsichtig davor und schlage mit deinem Laserschwert zu. Die Strahlen bauen sich auf, werden aber für kurze Zeit abgeschaltet und du kannst hindurchlaufen. Entferne aus dem roten Schaltpult den Sicherheitsbolzen und nimm ihn mit. Lauf nun rechts die Rampe hoch und durch die Öffnung geradeaus weiter.

Nachdem du drei Cyborgs erledigt hast, nimm aus dem Schaltpult den lila Bolzen mit und gehe geradeaus weiter über eine Brücke. Auf dich wird geschossen. Lauf links die Rampe hinunter. Plötzlich tauchen wie aus dem Nichts eine große Menge so genannter Alien-Killer auf, die sich durch einen Schild unsichtbar machen können. Warte, bis sie den Schild senken, dann kannst du sie erschießen. Einer von ihnen hinterlässt eine Alien-Keycard, andere Munition und Medizin. Da die Gegner überhand nehmen, ist es sinnvoller, zu flüchten. Benutze die Keycard an dem Pult vor dem Kraftfeld. Dahinter kannst du den blauen Bolzen mitnehmen. Klettere rechts die Leiter hoch, geh durch den Gang und du befindest dich wieder in dem Raum mit den drei Schaltpulten. Du kannst dort noch einige wertvolle Items finden. Dafür musst du durch das Schott am roten Pult gehen und dahinter den lila Bolzen verwenden. Hinter dem Schott am gelben Pult rechts in dem Gang benötigst du einen grünen Bolzen. Um den zu erhalten, musst du wieder in den Raum mit den Laserfallen und links die Rampe hoch laufen. Erschieß den Cyborg an dem Pult und du erhältst den grünen Bolzen, mit dem du vorne einen kleinen Raum mit nützlichen Gegenständen öffnen kannst. Lauf jetzt wieder zurück in den Raum mit den drei Schaltpulten und verwende den Farben entsprechend die drei Bolzen. Das Kraftfeld auf der Brücke ist nun aktiviert und du kannst hinüberlaufen. Gehe jetzt durch das Tor. Es kommt zum Showdown mit dem abtrünnigen Major Carter. Töte zuerst die Wächter, von denen einer eine Keycard fallen lässt. Weiche dabei den Energiekugeln aus und verwende die Keycard am linken Pult. Auf der rechten Seite des Raumes befindet sich ein Schalter, der oberhalb von Major Carter, der sich mit einem Schutzschild umgeben hat, ein Schott öffnet, in dem sich der Energieanschluss für seinen Schild befindet. Dieses Schott öffnet sich nur für kurze Zeit, denn die Aliens im Raum drücken immer wieder den Schalter. Du musst also gut und schnell zielen, um den Energieanschluss zu zerstören. Hast du getroffen, ist Carter schutzlos und kann vernichtet werden. Durch das Tor hinter dem Major verlässt du den Level.

Level 6b: Atmosphärische Prozessoren

Du sprichst mit Dr. Carter über Funk und erhältst von ihr neue

Anweisungen. Laufe geradeaus durch den Gang und erledige die Cyborgs. Rechts und links in den kleinen Nebengängen findest du nützliche Items. Geh nun durch das Schott in den Fahrstuhl. Im nächsten Raum sind einige Cyborgs und zwei

Untiere. Eines davon lässt einen roten Sicherheitsbolzen

fallen. Benutze den Bolzen an dem anderen Schott und es öffnet sich. Gehe zurück in den Gang. Dort steht eine Kiste, die du durch den Raum bis in das offene Schott schiebst und ziehst. Ziehe dann den roten Bolzen wieder heraus und die Tür bleibt geöffnet. Laufe hindurch und verwende den roten

Bolzen nun ein Tor weiter. In dem runden Raum steht in der Mitte ein Turm, aus dem Gas ausströmt. Vernichte zuerst die Spinne, steige dann auf das untere Rohr, laufe den schmalen Gang am Turm entlang, achte dabei aber auf das Gas, und klettere ein Rohr höher. Gehe über das Rohr in den Gang. Vor dir siehst du noch einen Turm und

einige unsichtbare Alien-Killer bedrohen dich.

Klettere auch da wieder ein Rohr höher, laufe in den nächsten Gang, springe herunter und nimm aus dem Pult den gelben Bolzen. Jetzt gehe durch die kleine Tür nach draußen und

über die Rohre zurück zum ersten Turm. Lasse dich hier auf den Boden fallen und verwende an der Tür den gelben Bolzen. Hol dir aus dem Pult dahinter noch einen gelben

Bolzen, gehe hinaus und vergiss nicht, den Bolzen an

der Tür wieder mitzunehmen. Du besitzt nun zwei gelbe Bolzen. Laufe zurück in den Raum mit der Kiste. Entferne auch hier wieder den roten Bolzen aus der Tür. Du hast nun den Gasstrom unterbrochen.

Begib dich wieder in den Gang am Anfang des Levels und nimm die erste Abzweigung nach rechts, wo

du am Tor den roten Bolzen einstecken musst. Vor dir siehst du an einem Monitor zwei Alien-Wissenschaftler, die mit einem roten Energiestrahler auf dich schießen. Vernichte sie schnell, bevor deine Gesundheit Schaden nimmt, und sammle alle Gegenstände ein. Lauf wieder hinaus. Im Gang gegenüber musst du die zwei gelben Bolzen in die Pulte stecken. In der Mitte des Raumes steht die Energieversorgungsanlage für die Prozessoren. Daran sind links zwei Tasten und rechts zwei Tasten angebracht, mit denen du die Stromversorgung regulieren kannst. Drücke zweimal den zweiten Knopf von links und halte dann den zweiten Knopf von rechts gedrückt. Oben auf dem Monitor sinkt der grüne Energiebalken nach unten. Jetzt drücke wieder die zweite Taste von links und fahre mit der zweiten Taste von rechts die Energie herunter. Nun wieder die zweite von links und noch mal die zweite von rechts. Jetzt noch einmal die zweite von links, danach die erste Taste von rechts mehrmals kurz drücken, bis sich der Energiebalken rot verfärbt. Jetzt zum letzten Mal die zweite von links und wieder langsam die erste von rechts, bis auch dieser Balken sich rot verfärbt. Du hast nun die Prozessoren überladen. Durch die nun geöffnete Tür gehst du in den nächsten Level.



Level 6c: Endschlacht 1

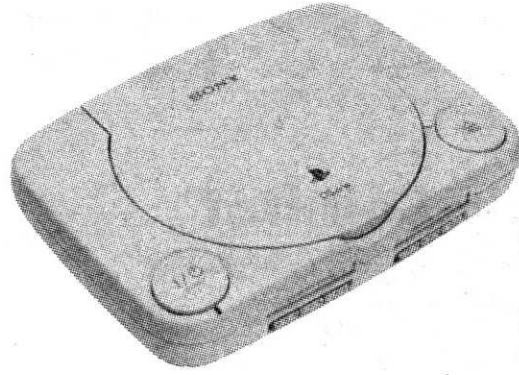
Springe in den Raum und erledige alle Gegner, die sich dort aufhalten. Schiebe die Kiste an die Erhöhung mit den Monitoren, klettere hinauf und nehme aus dem Pult den roten Bolzen mit. Nun klettere mit Hilfe der Kiste auf die rechte Erhöhung und laufe oben durch das Schott. In dem Computerraum musst du wieder alles erledigen, was auf dich schießt. Nimm aus dem Pult den zweiten roten Bolzen. Laufe weiter durch den Raum und durch das nächste Schott. Sammle hier alle Gegenstände auf, die du findest, du wirst sie brauchen. Stecke nun die beiden Bolzen in die Pulte. Das Schott öffnet sich und dahinter befindet sich ein Speicherpunkt, den du benutzen solltest.

Level 6d: Endschlacht 2

Nun stehst du deinem Endgegner gegenüber, dem Anführer der Aliens. Vernichte zuerst die beiden Wachen. Oben an der Decke siehst du vier leuchtende Kugeln. Das sind die Energieanschlüsse, die der Anführer während des Kampfes benutzt, um sich wieder zu regenerieren. Damit macht er es dir unmöglich, ihn zu vernichten. Schieße also zuerst auf die Anschlüsse, weiche aber dabei auch seinen Attacken aus. Sind diese Anschlüsse außer Kraft gesetzt, kann er sich nicht mehr mit Energie auffüllen. Du kannst ihn jetzt mit allen Mitteln bekämpfen und vernichten.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH,
DU HAST SOEBEN DIE WELT
GERETTET!





PSone Cheats

Cheats

Actua Ice Hockey

Extra-Teams

Halte im Hauptmenü die Tasten ,  und  so lange gedrückt, bis ein Geräusch ertönt. Wenn du jetzt in der Team-Liste nachsiehst, wirst du feststellen, dass die Teams Gremlin All-Stars und Sheffield Steelers hinzugekommen sind.

Actua Soccer 2

Super-Cheats

Gib einen der folgenden Codes im Hauptmenü ein. Wenn die Eingabe korrekt war, erscheint ein kurzer Text für einige Sekunden auf dem Bildschirm. Gib einen Code ein zweites Mal ein, um ihn zu deaktivieren.

Gremlin 11	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
Super Fury Animals	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
Geisterball	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
Strandball	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
Zwerge	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
Riesen	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
Foodlight-Fehler	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
Unsichtbare Spieler	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 
TV-Modes	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 

Air Combat

Unendlich viele Flugzeuge

Wenn du das Spiel im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielst und dann erneut startest, bekommst du zur Belohnung jeden Flugzeugtyp in unbegrenzter Stückzahl.

Lade-Cheats

Halte die Tasten **R1** +  gedrückt, kurz bevor das Spiel vor einer Mission zur Ladeanimation wechselt. Auf dem Bildschirm erscheinen jetzt viele hüpfende CDs. Gib jetzt eine der folgenden Tastenkombinationen ein.

Bonusspiel

Drücke , ,  und . Ein kleines grünes Monster erscheint jetzt  unten auf dem Bildschirm. Wenn das Spiel das nächste Mal nachlädt, kommst du zu einem seltsamen Bonusspiel.

Alternative Farben

Drücke , , , , , , ,  und **R1**. Ein kleines Flugzeug erscheint  unten auf dem Bildschirm und du kannst deinem Jet jetzt einen neuen Anstrich verpassen.

Farben des Flügelmannes

Drücke zehnmal  und dann **R1**. Das Flugzeug deines Flügelmannes sieht jetzt um einiges cooler aus.

Unterschiedliche Farben im Zweispielermodus

Auch im Zweispielermodus kannst du die Farben der Flugzeuge verändern. Gib hierzu in der Ladeanimation mit den springenden CDs die folgende Tastenkombination ein: , , , , , , , , , , , , .

Alien Trilogy

Alle Waffen

Um an alle Waffen zu gelangen, musst du DY1NGTONIGHT eingeben.

Levelanwahl

Um in einem Level deiner Wahl starten zu können, musst du GoLvIXX eingeben. XX steht hier für die Nummer des Levels, den du spielen



möchtest. Hast du deine Eingabe beendet, bestätigst du sie und startest das Spiel.

Ultimativer Cheat

Um den ultimativen Cheat zu aktivieren, musst du 1GOTP1NK8CIDBOOTSON eingeben. Wenn du nun zurück zum Titelschirm gehst, kannst du dort über verschiedene Cheats verfügen.

Unbegrenzte Munition

Um an unendlich viel Munition zu gelangen, musst du BOXOVTR1CKS eingeben.

Unbegrenzte Energie

Um an unendlich viel Energie zu gelangen, musst du OBL1V1ONTR1PTOF1N1SHOFF eingeben.

Levelcodes

Hier sind die Passwörter für die einzelnen Levels:

Level.....Code

Xenomania

02.....	J3BBBBBBDWP89O3BBBBBBBBBMBBBXJBBB
03.....	LZBBBBBKCPB9N3DBBBCGBBMBBCD1BBB
04.....	FBBBBBBBMCPB9XLDBBBFBBBMBBCX1BBB
05.....	7LBB7BBB84PB9K3GBBBDLBLMBBDB1BBB
06.....	1LBBBBBB6WPB7F3GBBBJ2BBBBBÄDX1BBB
07.....	YGBJLBBBOPB9R3CQVCBG9BBDBQFJ9CLB
08.....	WGBBBBBBOHPBJLBLE3BTGBLMBVFX9DVB
09.....	XQBJLBBBMHPBJNVFQVBTGBLMCBGD9HBB
10.....	4BBBGBBBFWPBQHLPN2BTLBLJCGG29FBB
11.....	3ZBJLBBB4HPBQQ3PQVBTBLJCGHJ9FBB
12.....	O3BJGBBBHWPB9BBOH3BTLBLDCBHZ9GVB

Section 2

- 01.....Z3BBSBBB74PB9GVTJVBBBBBDB7JG9BVB
- 02.....4BBLGBBBB8PB91B4PVBBBBBMB3JZ9C3B
- 03.....4GBKVBBBZRPB9BB5QVBBBBBKCGKG9GLB
- 04.....2BBQGBBSRPBBBBB5BBBBBBBBBBBKZ9GVB
- 05.....OZBBBBD9V8PB9QWDHBBTLBLBCGLH9G3G
- 06.....O3BQVBD9VHPB9QWJM7BTLBLGCGLO9HBD
- 07.....1LBHxBD354PBJBCLPQBTBBLBB3MH9HBD
- 08.....RQBBBBD988PB9JCCVDBBTBBLBBVMO9CBH
- 09.....4BBQVBFGX4PB9JMVQGBTLBLBCGNH9FVK
- 10.....77BQVBDMYMPBJ24XPQBRLBLBBZNY9HBD

Section 3

- 01.....8ZBCLBCBRMPBDKMPD3BS1BLBB3PF9HBF
- 02.....H7BBBBBCDFRPB9DWLP3BC7BBLBLPO9GVB
- 03.....NQBBBBCSLMPBQHCLP3BC7BBLBQQH9GVB
- 04.....OGBBBBFGK8PBLH4KK2BBBBBBLB7QO9CXBC
- 05.....KBBBBBFGCWPBLH4KJVBBBBBBLB3RH9B3C
- 06.....KVBBBBBRLOPB9BBBCLBSQBBMB3RO9CLB
- 07.....O3BBBBBBBCPB9BBXDQBSQBBMCBSK9CLB
- 08.....WVBBBBBBY8PB9BBXL3BN3BLMB75O9CBB
- 09.....TQBBBBBB4MPB9P3BDQBBBBBMCPTH9BBB
- 10.....4VBJLBFGDMP89XVNQVBVLBBMCBT49F3J
- 11.....4VBFNBCSZ4PB94BNF7BQVBBMB7VH9F3J
- 12.....S3BBBBBFGSOPB94BNKZBQVBBMBZVO9HBL
- 13.....Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTBLMBGWH9GBL
- Endsequenz.....QZBPSBBYRCPBZXBBBVBMNBMBVW49DLK

Allstar Tennis

Große Köpfe und Füße

Halte das Spiel irgendwann während eines Matches an und halte die Tasten **L1** + **L2** + **R1** + **R2** gedrückt. Die Köpfe und Füße der Spieler blinken kurz auf, und wenn du das Spiel wieder aufnimmst, haben die Spieler große Köpfe und Füße.

Apocalypse

Cheats

Pausiere das Spiel, halte **L2** gedrückt und gib einen der folgenden Cheat-Codes ein.

△, ↑, ×, ↑

Alle Levels freigeschaltet, Startpunkte aktiviert

↓, ↑, ←, →, △, ↑, →, ↓

Unverwundbarkeit

□, ○, ↑, ↓, ×, □

Alle Waffen

×, △, ○

Volle Lebensenergie

△, ○, ×, □

Unendlich viele Leben

□, ○, ×

Startpunkt

↓, ↓, △

Koordinaten werden angezeigt

Armoured Core

Pilotenansicht

Drücke während einer Mission ○ + △ +  und deaktiviere dann die Pause. Jetzt befindest du dich im First-Person-Modus.

Statische Kamera

Drücke während das Spiels ○ + × +  und nimm das Spiel dann wieder auf. Du Kamera ist jetzt über dem Schlachtfeld fixiert.

Alternativer Hintergrund

Drücke im Design-Emblem-Menü **L1** + **R1** + , nachdem du ein Design erstellt hast. Dieses Emblem wird jetzt als Hintergrund im Spiel erscheinen.

Game-Over-Bonus

Wenn du das Spiel verlierst und mehr als 50.000 Choam dein Eigen nennen kannst, gibt es eine kurze FMV-Sequenz und du beginnst das Spiel mit einem Bonus-Item.

Army Men 3D

Achtung: Du musst alle Cheats sehr schnell und absolut flüssig eingeben. Wenn's beim ersten Mal nicht klappt, einfach noch einmal probieren.

Alle Waffen für Sarge

Um alle Waffen zu bekommen, musst du im Pausenmodus innerhalb von zwei Sekunden die Tasten , , **R1**, **L1**, **R1** + **R2** drücken

Unverwundbarkeit

Um zu einem unverwundbaren Soldaten zu mutieren, musst du im Pausenmodus , , **L1**, **L1** + **L2** eingeben.

Speed Up

Um im Zweispieler-Modus die Gegner zu übertrumpfen, musst du im Spiel diese Tasten gedrückt halten:  + .

Campaign Select

Wenn du deine Kampagne selbst bestimmen möchtest, gehst du ins Hauptmenü und drückst innerhalb von zwei Sekunden die Tasten , , **R1**, **L1**, **L1** + **R1**.

Super-Flammenwerfer

Du bist ein Fan vom Multiplayer-Flammenwerfer, aber das Ding zieht deinem Gegner einfach nicht genug Energie ab, um konkurrenzfähig zu sein? Versuch doch mal, den Feuerknopf schnell hintereinander zu drücken, anstatt ihn gedrückt zu halten.

Warpzone

Wenn du alle Warpzonen öffnen möchtest, gehst du ins Optionsmenü und klickst anschließend auf den Schwierigkeitsgrad. Nun hältst du die Tasten  +  +  gedrückt und betätigst **L1** + **L2**. Schon wird die Warpzone geöffnet.

Geheimschlüssel

Wenn du den Zweispielerlevel "Clean up this mess!" betrittst, eilst du nach Nordosten in Richtung Klo. Zwischen den Büchern findest du den Geheimschlüssel. Wenn du ihn erst mal eingepackt hast, erscheinen zwei Türen auf dem Radar: Die in deiner Nähe ist die Klotür, die etwas weiter entfernte kannst du mit dem Schlüssel öffnen. Wenn du da bist, öffnet sich das Tor von allein und du kannst hinein.

Bass Landing

Wenn sich dein Köder irgendwo verhakt oder verfangen hat, musst du  und  drücken.

Battle Arena Toshinden 3

Auswahl per Zufall

Halte im Kämpferauswahlmenü **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Drücke jetzt , ,  oder , während sich die Auswahl-Box bewegt.

Keine Anzeige

Pausiere das Spiel während eines Kampfes. Halte jetzt die Tasten  +  +  +  gedrückt und drücke dann . So verschwinden die Anzeigen "Continue", "Options" und "Reset". Halte die vier Tasten weiter und drücke noch einmal . Jetzt verschwinden die Gesundheitsanzeige und die Overdrive-Balken. Ein dritter Druck auf  lässt alles wieder normal werden.

Spiele als die Unter-Bosse

Beende das Spiel mit einem beliebigen Kämpfer auf Level 3 oder höher, um seinen entsprechenden Unter-Boss freizuschalten.

Als Shou spielen

Spiele alle Unter-Bosse frei und beende das Spiel dann noch einmal mit Vermillion auf Level 3 oder höher.

Als Babel spielen

Beende das Spiel mit Shou auf Level 7.

Als Veil spielen

Beende das Spiel mit Abel auf Level 7.

Als Naru spielen

Beende das Spiel mit Veil auf Level 7.

Andere Kostüme

Beende das Spiel mit Naru auf Level 7. Drücke bei der Kämpferauswahl  oder .

Geheim-Moves

Beende das Spiel mit Naru und weise dann zwei oder mehr Schultertasten Special Moves zu. Drücke jetzt im Kampf alle Special Move-Tasten gleichzeitig und du führst einen Geheim-Move aus.

Manuelle Kamerasteuerung

Geh in das Tastenkonfigurationsmenü, markiere irgendeine Schultertaste und drücke dann **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Die Schultertasten steuern jetzt die Kameraposition.

Blam! Mashinehead

Munitionscode

Gib entweder im Titelbild oder im Hauptmenü diesen Code ein:  x4,

L1,  **L1** x2,  **L1**,  **L1** x2,  **L1**,  **L1** x4

Auf dem Bildschirm erscheint die Nachricht "infinite ammo engaged".

Passwörter

Level 02 (1.2)	SQDZFO5TJJ
Level 03 (1.3)	HYM7GODECM
Level 04 (1.4)	WFHIHOPOJC

Level 05 (2.1)	I54FHOD5BF
Level 06 (2.2)	E94FHOLLKJ
Level 07 (2.3)	MHLFHODTCM
Level 08 (2.4)	ALLFHOXGPU
Level 09 (2.5)	BDNJHOLLPU
Level 10 (3.1)	BJGIHO9B4V
Level 11 (3.2)	E9GGHOJIQH
Level 12 (3.3)	9FOJGOLZJD
Level 13 (3.4)	SKAGHO9P4O
Level 14 (4.1)	JJOBNN9FCM
Level 15 (4.2)	EYWJHOP7BF
Level 16 (4.3)	JQNFHOT7BF
Level 17 (4.4)	7G9DAOMOCE
Game Over	6H9DAOQJ2F

Bloody Roar

Bonus-Menü

Durch dieses Menü erhältst du Zugang zu den Extra-Optionen, wenn du bestimmte Aufgaben bewältigt hast.

Große Arme

Beende das Spiel, ohne ein Continue zu benutzen.

Keine Anzeige

Beende das Spiel mit Yugo auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher.

Kamera-Modus

Beende das Spiel mit Alice auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher.

Keine Lichteffekte

Beende das Spiel mit Long auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher.

Kein Blocken möglich

Beende das Spiel mit Gado auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher.

Keine Wände

Beende das Spiel mit Mitsuko auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher.

Keine Wand-Anzeige

Beende das Spiel mit Fox auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher.

Gesundheit lädt sich wieder auf

Beende das Spiel mit Bakuryu auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher.

Kleine Kampffläche

Beende das Spiel mit Greg auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher. Diese beiden Arenen können im Practice-Modus betreten werden, wenn du Task beendet hast.

Große Kampffläche

Besiege zehn oder mehr Gegner im Survival-Modus. Diese beiden Arenen können im Practice-Modus betreten werden, wenn du Task beendet hast.

Vom Bildschirm verschwinden

Beende den Time-Attack-Modus in unter zehn Minuten. Die Kämpfer können sich jetzt aus dem Bildschirm hinaus- und wieder hineinbewegen, indem du **L1** oder **L2** drückst.

Nachbild-Modus

Um diesen Modus zu bekommen, musst du das Spiel auf einem Schwierigkeitsgrad von vier oder höher mit allen Charakteren durchspielen. Dieser Modus entfernt die Hintergrundbilder aus dem Spiel und schaltet stattdessen in einem Kampf Motion Blur-Effekte vor einem schwarzen Hintergrund ein.

Sailor-Alice

Beende das Spiel mit Alice auf einem Schwierigkeitsgrad von sechs oder höher, ohne ein Continue zu benutzen. Jetzt ist Alice wie Sailor-Moon gekleidet.

B-Movie

Levelauswahl

Drücke bei dem Bild mit dem Schriftzug "GT/King Of The Jungle" (wo es heißt: "Press ") **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, , , , , , , , . Drücke jetzt im Hauptmenü  und du findest die Option "Level

 " SELECT "

Alle Schiffe und Waffen

Drücke bei dem Bild mit dem Schriftzug "GT/King Of The Jungle" (wo es heißt: "Press ") **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, , , , , , , , .

Bomberman World

Passwörter

Bonus Versus Level	5656
Bonus Battle Level	4989
Battle Royal Mode	1616
Maniac Mode	4622
1-1	8010
1-2	1180
1-3	8086
1-4	2919
1-5	1021
2-1	0127
2-2	1220
2-3	1018
2-4	0804
2-5	0714

3-1	1027
3-2	2413
3-3	3009
3-4	6502
3-5	6809
4-1	0627
4-2	8808
4-3	3674
4-4	4891
4-5	0605
5-1	0730
5-2	2151
5-3	3562
5-4	3812
5-5	2203

Bubble Bobble

Cheatmodus

Drücke im Startbild **↓, ↑, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, ↓**. Auf dem Bildschirm erscheint eine Nachricht, um anzuzeigen, dass der Code richtig eingegeben wurde. Starte das Spiel jetzt im Normal-Modus und drücke während des Spiels die folgenden Tasten.

R1: Level überspringen

L1: Zum vorherigen Level wechseln

R2: Optionsmenü aufrufen

L2: Einstellungen aus dem Optionsmenü übernehmen

Bugs Bunny: Lost in Time

Alle Zeitzonen öffnen

Markiere im Zeitzonenmenü eine noch verschlossene Zeitzone. Halte

R1 + **L2** gedrückt und drücke dann **×, □, R2, L1, ○, ×, □, □, □**. Jetzt können alle Zeitzonen ausgewählt werden.

In-Game-Codes

die folgenden Codes müssen während des Spiels (keine Pause) mit gedrückten **R1** + **R2** eingegeben werden.

Maximale normale Karotten

⊗, □, **R2**, **L1**, ○, ⊗, □, □, △

Alle Fähigkeiten

⊗, □, **R2**, **L1**, ○, ⊗, □, △, □

Kompletter Level geöffnet

⊗, □, **R2**, **L1**, ○, ⊗, □, □, □

Volle Energie

⊗, □, **R2**, **L1**, ○, ⊗, □, △, △

Extraschlüssel

⊗, □, **R2**, **L1**, ○, ⊗, △, □, □

Komplettes Endvideo anschauen

⊗, □, **R2**, **L1**, ○, ⊗, △, □, △

Unvollendetes Endvideo ansehen

⊗, □, **R2**, **L1**, ○, ⊗, △, △, □

Bug's Life, A

Extraleben

Wenn du nicht mehr genug Leben hast, brauchst du nur den Trainingslevel zu spielen und alle Buchstaben für FLIK sammeln. Das kannst du so oft du willst wiederholen.

Bundesliga 2000 - Der Fussball Manager

Hier ein paar Tips, die dir den Bundesligaalltag erleichtern werden.

Geld regiert die Welt

Die Einkünfte aus verkauften Eintrittskarten und TV-Rechten sollten eigentlich ausreichen, um einigermaßen gut über die Runden zu kommen. Du hast 18 Heimspiele sowie ein paar weitere durch Pokal und UEFA-Cup. Mit dem Geld solltest du ganz gut auskommen. Gib aber nicht zu viel Bares für neue Spieler aus. Du kannst das Geld selbstverständlich auch investieren. So lohnt sich zu Beginn vor allem ein Trainingscenter und ein Shop. Das Center verbessert die Trainingsleistungen, der Laden und das Hotel, das du dir später zulegen solltest, werden deine Monatseinkünfte in die Höhe treiben.

Neue Spieler in den Kader bekommen

Die beste Lösung dürfte wohl eine ausgewogene Mischung aus neu verpflichteten Spielern und Nachwuchstalenten sein. Achte auf jeden Fall darauf, dass das Durchschnittsalter deiner Mannschaft nicht zu hoch ist. Versuche nach Möglichkeit, die älteren Spieler (30-32 Jahre) abzustößen. Zwar wird dein Team dadurch ein wenig an Erfahrung verlieren, du kannst jedoch noch eine gute Ablösesumme erzielen, zumal die erfahrenen Spieler in der Regel ein sehr hohes Gehalt fordern, das große Löcher in deine Kasse reißen kann. Natürlich müssen die freien Plätze im Kader wieder gefüllt werden. Entweder du holst dir einen geübten Spieler vom Transfer-Markt oder du entsendest deine Beobachter und Trainer. Während ein Beobachter gezielt bei anderen Vereinen schaut, geben Reserve- und Jugendtrainer Empfehlungen, welche Nachwuchsspieler genug Talent haben, um einmal zu echten Superstars zu werden. Wenn sie nichts taugen, kannst du sie notfalls immer noch verkaufen. Langfristig ist die Nachwuchsförderung die rentablere Methode. Achte aber darauf, dass du Vier-Sterne-Trainer und -Beobachter einstellst, nur so wirst du die besten Angebote auf dem Markt zu fassen bekommen.

Championship Motocross

Zugang zu allen Strecken

Wähle den Meisterschaftsmodus aus und gib DIRT TRACKS als Fahrernamen ein.

Zugang zu allen Klassen

Wähle den Meisterschaftsmodus und gib ALL EVENTS als Fahrernamen ein.

Spiegelverkehrte Strecken aktivieren

Wähle den Meisterschaftsmodus und gib OPPOSITE LOCK als Fahrernamen ein. Die umgekehrten Strecken können jetzt im Optionsmenü bei den Renneinstellungen ausgewählt werden.

Wrath-Child-Video aktivieren

Wähle den Meisterschaftsmodus und gib LIVE ACTION als Fahrernamen ein. Im Optionsmenü kannst du dir das Video anschauen, indem du Extras auswählst.

Große Köpfe

Gib GROSSE TETE als deinen Namen im Meisterschaftsmodus ein.

Chocobo Dungeon 2

Lass die Credits am Ende des Spiels komplett durchlaufen. Ein neuer Spielteil wird nun geöffnet. Bewältigst du auch diesen, kannst du dir ein neues Ende ansehen.

Chocobo Racing

Bahamut-Klasse

Erspiele im Gran-Prix-Modus zunächst die Kronen für jede Stage und jede Klasse. Sammle die Kronen sowohl für die Chocobo- als auch für die Bahamut-Klassen (inkl. der FFXIII-Strecke), und die Bahamut-Klasse wird freigeschaltet.

Umgedrehte Strecken

Sammle im Gran-Prix-Modus alle Kronen für die Bahamut-Klasse (inkl. der FFVIII-Strecke) und die umgedrehten Strecken werden geöffnet.

Bonus-Charaktere

Spiel den Story-Modus dreimal durch, um den ersten Bonus-Charakter freizuschalten. Bei jedem weiteren Durchspielen erhältst du einen weiteren Charakter dazu. Um einen dieser Bonus-Charaktere auszuwählen, musst du zunächst Squall bei der Charakterauswahl markieren und dann die folgenden Tasten drücken.

x3	Cid	L1
x4	Mumba	L2
x5	Cloud	R1
x6	Cactuar	R2
x7	Aya (Parasite Eve)	L1 + L2
x8	SD-Style Chocobo	R1 + R2
x9	Iben Super Airship	L1 + R1
x10	Jack	L2 + R2

Circuit Breakers

Alle Strecken

Starte den Ein-Spieler Modus, pausiere das Spiel und geh in das Optionsmenü. Wähle "Sound" und markiere den Punkt "FX-Volume". Drücke jetzt **L1** + **L2**. Das Spiel ist jetzt zu 400% durchgespielt und es können alle Strecken gewählt werden.

Nachtrennen

Halte bei der Rennstreckenauswahl die Tasten **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, bis die Frontscheinwerfer des Wagens angehen. Starte jetzt eine beliebige Strecke und das Rennen findet bei Nacht statt.

Umgedreht

Drücke bei der Rennstreckenauswahl die Tasten **L2** + **R2** + **↓** + **⊗**. Wenn es geklappt hat, erscheint ein Pfeil unter dem Namen der Strecke. Die Rennansicht ist jetzt auf den Kopf gestellt!

Speed-Boost

Dieser Cheat funktioniert nur im Mehrspielermodus. Drücke bei der Rennstreckenauswahl die Tasten **□** + **△** + **○** + **⊗**. Wenn es geklappt hat, erscheint ein Motor unter dem Streckennamen.

Springende Autos

Dieser Cheat funktioniert nur im Mehrspielermodus. Drücke während des Countdowns vor dem Start **○** + **←**.

Colony Wars 3: Red Sun

Cheat-Modus

Gib in der Basisstation folgende Tastenkombination ein: **R2**, **R2**, **L2**, **L2**, **R1**, **R1**, Select, Select. Danach gibst du eines der folgenden Wörter ein. Achte auf die exakte Schreibung des Wortes.

Cheat

Greyam Beard

Armoury

Big Daddy

Jalferezi

Awrate

Sly n Devious

ROCKWROK

Quickie

Break and Enter

Move House

All Cheat Off

Wirkung

Alle Ships

Alle Waffen

Alle Waffen geladen auf dem Schiff

Unendlich Booster

Unendlich Schutzschild

Unendlich Munition

Waffen überhitzen nicht

Mission abbrechen

Spaceship und Stärke

Hub Select

Alle Cheats deaktivieren

Laser-Wechsel

Versuche, während des Kampfes so schnell es geht zwischen Schild- und Rumpflaser zu wechseln. Wenn du diesen Wechsel schnell beherrschst, kannst du deine Gegner ein wenig schneller bezwingen. Die kostbaren Sekunden, die du durch diese Technik bei dem einen oder andern Gegner einsparst, können manchmal über Sieg oder Niederlage in einem Kampf entscheiden.

Zielsuchraketenabwehr

Es macht zwar Spaß, den Wärme suchenden Raketen durch gekonnte Loopings und Schleifen zu entkommen, aber durch diese Ausweichmanöver verlierst du zu viel Zeit, die du an anderer Stelle benötigen wirst. Lass das Ausweichen besser sein und statte dein Schiff dafür mit vielen Flare-Targets aus. Wenn dir eine Rakete zu nahe kommt, wirfst du ein solches Ablenkziel ab. Die Rakete wird sich nun den Köder vornehmen und dich in Ruhe lassen.

Schlachtschiffe

Während des Spiels wirst du immer wieder mal auf große, schwer bewaffnete Kriegsschiffe stoßen. Wenn du dich diesen Kampfmaschinen zu sehr näherst, werden sie dich mit Lasersalven eindecken, dass dir Hören und Sehen vergeht. Wenn du nahe an einem solchen Schiff bist, versuche, es von oben oder unten anzugreifen. An diesen Stellen sind oft weniger Waffen angebracht als an den Flanken. Noch besser ist es allerdings, gar nicht erst nahe an diese Dinger heranzufiegen. Nähere dich stattdessen langsam und mit Dauerfeuer dem Schlachtschiff und achte während dieser Aktion auf den Energiebalken des Schiffes. Wenn er zu sinken beginnt, hast du die ideale Distanz zu dem Schiff erreicht. Versuche dann, so viel Schaden wie möglich aus dieser Distanz anzurichten. Auf diese Art lassen sich auch die großen Kriegsschiffe relativ leicht knacken.

Frontalangriff auf die Warp-Portale

Wenn du auf deinem Radar neu dazugekommene, rote Markierungen

erkennen kannst, solltest du sofort und frontal auf die Dinger zufliegen. Denn durch diese Warp-Portale erhält dein Gegner Nachschub an Kampfschiffen. Und wenn die erst mal in den Kampf eingreifen, wird es schwerer, sie zu bezwingen. Wenn du stattdessen auf die Warp-Portale zufliegst, kannst du deine Feinde meist frontal erwischen und sie gleich reihenweise vom Bildschirm fegen. Versuche immer, den Nachschub deiner Gegner gering zu halten, sonst wirst du es schwer haben.

Colony Wars: Vengeance

Cheat-Modus

Folgende Cheats müssen als Passwort eingegeben werden. Achte auch hier wieder auf die richtige Schreibung.

Resultat

Unverwundbarkeit
 unbegrenztes Geld
 alle Waffen
 unbegrenzte primäre Waffen
 unbegrenzte sekundäre Waffen
 unbegrenzte Afterburner
 alle Schiffe
 Multi-Cheat-Modus
 Level-/Video-Wahl
 Cheats deaktivieren

Passwort

Vampire
 Hydra
 Tornado
 Dark*Angel
 Chimera
 Avalanche
 Thunderchild
 Blizzard
 Demon
 Stormlord

Command & Conquer

Versteckte Missionen

Gib PATSUX als Passwort ein, nachdem du die letzte GDI-Mission geschafft hast.

Alle FMVs

Gib CINEMA als Passwort und dann WHOAMI, JC, oder SG ein.

Kartencode

Halte im Titelbild die Tasten **L1** + **L2** + **R1** + **R2** +  +  gedrückt. Wähle dann "Passwort" oder "Neues Spiel" aus, aber halte die sechs Tasten weiter gedrückt, bis das Spiel beginnt.

In-Game-Codes

Diese Codes funktionieren sowohl bei GDI- als auch bei NOD-Missionen und werden während des Spiels eingegeben.

Freier Atomraketenangriff

→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ×, ↑, ×

Freier Ionenkanonenangriff

→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ×, □, △

Freier Luftangriff

→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ×, □, ○

5000 Dollar extra

→, ↓, ↓, ←, **L1**, ←, →, ↓, ←

Gesamte Karte sichtbar

○, ○, ○, ↑, ○, □, **R1**, ○, ○, ○

Japanische Soldaten

Gib als Passwort GODZILLA ein, und die Soldaten unterhalten sich auf Japanisch.

Kane-Intro

Halte die -Taste von Pad 1 während des Ladevorganges gedrückt. Kane erscheint und erzählt dir von seiner Schauspielkarriere.

Verdeckte Operationen

Gib als Passwort COVERTOPS ein.

Alle GDI-Passwörter

2 Estland	IY2E4RGPK
3 Lettland	VMNМУJFZP
4A Polen	1NXZDC3MK
4B Polen	LHGH L1 9AI
4C Weißrussland	LHYBGYVDS
5A Deutschland	W1N457LJ4
5B Ukraine	OXL3NYNNO
6 Tschechien	1MVDCPIIM
7 Tschechien	OX3CS3D4G
8A Österreich	WMJ8FDOQH
8B Slowakei	AAY1YZS9J
9 Ungarn	CSGU0J7AQ
10A Slowakei	Z6J3CUD9V
10B Rumänien	W5741QXPJ
11 Griechenland	PZBVQGKQK
12A Albanien	OM86O28IO
12B Bulgarien	LWO3SMF6F
13 Jugoslawien	YM3XIO635
14 Jugoslawien	WMJQ8COHG
15A Bosnien	GTJ2PV460
15B Bosnien	4QLR9NRLA
15C Bosnien	C9ROOJSTO

GDI, Spezialoperationen

- 1 8PHJTYIP1
- 2 SZ4VH22RY
- 3 878FROG1M

GDI, verdeckte Operationen

Blackout	GT1BEQHYB
Hell's Fury	8PH1RPW9W
Infiltrated!	SHDZUI8ID
Elemental Imperative	8PZAIF13P

Ground Zero	GT1TAEXF9
Twist Of Fate	CJRO8NZGU
Blindsised	W15VEC3SQ

NOD

2A Ägypten	C99FAXKW8
2B Ägypten	KDTPX9WPE
3A Sudan	EDT4LLS9D
3B Sudan	JFBS8WWVM
4A Tschad.	JY2RPNB0L
4B Tschad	4QHTTEY4B
5 Mauretanien	W15DASRS8
6A Elfenbeinküste	9QYUCB63B
6B Bucht von Benin	208F7432R
6C Nigeria	Q0WRYGFWX
7A Gabun	GTJKWOJDK
7B Kamerun	OX3UJ0V6Q
7C Zentralafrika	C9R67C70W
8A Zaire	OH1Y3FSC2
8B Zaire	GTJKE8W7B
9A Ägypten	Y4UMW1NWE
9B Ägypten	3NJDSOKII
10A Angola	BBK5ONRL4
10B Tansania	MILZJC113
11A Namibia	OX3UKOP94
11B Mosambik	GTJ26Z72A
12A Botswana	A9G1KD5FJ
12B Botswana	CSZZGEJ8H
13A Südafrika	W3C6NH4OV
13B Südafrika	AJ5CEQE7I
13C Südafrika	25UJG3YHZ

C

NOD, Spezialoperationen

- | | |
|---|-----------|
| 1 | 0LXRXJOY5 |
| 2 | 03O5MO802 |

NOD, verdeckte Operationen

- | | |
|---------------------|-----------|
| Bad Neighborhood | C99X6L0D9 |
| Deceit | SHVQLLFOX |
| The Tiberium Strain | W1N4V4TKB |
| Cloak & Dagger | C99FJ8DM5 |
| Hostile Takeover | C99F1A8VH |
| NOD Death Squad | 0LF0D3T25 |
| Under Siege: C&C | 457E1D682 |

C&C: Red Alert

Cheat-Codes

Rufe die seitliche Optionsleiste per Joypad mit  bzw. mit der Maus durch einen Klick auf. Drücke dann  oder die rechte Maustaste und klicke auf die folgenden Team-Icons, um den entsprechenden Cheat einzuschalten.

Atombombenabschuss

Die Schlacht gewinnen

Mehr Geld

Erz verwandelt sich in Menschen (nur im Link-Up-Spiel möglich)

Gesamte Karte sichtbar

Zeitsprung

△, ○, ○, □, □, ×

Parabombe

□, ×, ○, ○, ×, △

Erz in Biergläser verwandeln

□, ○, □, ×, ○, ○

Sowjet-Passwörter

Level 2	17DUXFJ6C
Level 3	VMBWOQ284
Level 4	XN37MCCSO
Level 5	LHO6FZZQL
Level 6	BUVV2OLFF
Level 7	AVYQ1OYA8
Level 8	LZRJTMQAN
Level 9	YQX4C9GFH
Level 10	1QESO8LEO
Level 11	RKPOUOXJA
Level 12	CDLKYL7Q4
Level 13	8T5GGDK25
Level 14	X5CDEOKN8

Alliierte Passwörter

Level 2	LZ9SWDNVK
Level 3	3AH5VCCYG
Level 4	X63VC9XJI
Level 5	DV795VOEE
Level 6	17DCPX2Z8
Level 7	90BAZDHP3
Level 8	9000DSR5H
Level 9	SRS8OSSQT
Level 10	5SOSL9GZ8

Level 11	HFZNF4HS
Level 12	5RNZ2KIA4
Level 13	3ASOQJC8O
Level 14	59EW5K6G1
Level 15	M31O2QMBV

C&C: Retaliation

Cheats

Drücke , um die seitliche Optionsleiste hervorzuholen. Drücke dann  über dem passenden Team-Icon. Wenn du das falsche Icon triffst, musst du einen Reset auslösen und das Spiel von neuem starten.

1000 Credits	     
Atombombe	     
Zeitvorlauf	     
Eiserner Vorhang	     
Karte vollständig	     
Parabombe	     
Zivilisten mit Namen	     
Geld verwandelt sich in Zivilisten (nur im Link-Spiel)	     
Schlacht gewinnen	     

Area 51

Wenn du im Skirmish- oder im Link-Up-Modus auf Karte 51 spielst, verändern sich alle deine Einheiten und bekommen neue unterschiedliche Eigenschaften.

Harte Techniker

Starte den Skirmish-Modus mit ansonsten beliebigen Einstellungen. Wähle jetzt Karte 41. In diesem Level haben die Techniker spezielle Kräfte. Die Kerle in den blauen Hemden haben Tesla-Power in den Fingerspitzen. Die Typen in Grün aktivieren einen Atombombenangriff, wenn sie einen Angriffsbefehl erhalten.

Ameisen-Missionen

Für die ultraschwere Riesenameisenmission musst du entweder die Alliierten- oder die Sowjet-CD durchspielen. Speichere jetzt den Spielstand und stelle den Schwierigkeitsgrad im Optionsmenü so  wie möglich ein. Kehre nun zur Campagne zurück, und du hast es mit einer Horde von Zuckerdieben zu tun.

Cool Boarders

Ansagerstimme verändern

Drücke im Optionsmenü so um die 40 mal hintereinander  bis du einen Ton hörst.

Cool Boarders 3

Alle Strecken

Starte den Turnier-Modus und gib WONTALL als deinen Namen ein. Du hörst jemanden "Cheater!" rufen.

Alle Boards und alle Fahrer

Wähle den Turnier-Modus und gib OPEN_ALL als deinen Namen ein. Du hörst jemanden "Cheater!" rufen.

Große Köpfe

Gib im Turnier-Modus BIGHEADS als Namen ein und du hörst jemanden "Gig Heads!" rufen.

Wiederholung kontrollieren

Halte während der Wiederholung  gedrückt, um die Zeitlupe einzuschalten. Zum Anhalten musst du  drücken.

Cool Boarders 4

Cheat-Modus

Die folgenden Cheats musst du als Namen eingeben.

<i>Cheat</i>	<i>Wirkung</i>
ICHEAT	alle Boards, Fahrer und Berge
IMSPECIAL	alle Special-Events freischalten

Fast Eddie freischalten

Wenn du den Level "Rookie" auf dem "Trickmaster"-Schwierigkeitsgrad bewältigt hast, wird Fast Eddie freigeschaltet.

Geheimer Tunnel in Vermont

Wenn du beim Kurs "Vermont" über den Baum auf der rechten Seite fährst, gelangst du in einen geheimen Tunnel.

CDDeathtrap Dungeon

Levelauswahl

Drücke im Hauptmenü (also das mit den drei Totenköpfen) **L1**, **R1**, **△**, **△**, **□**, **○**, **R1**, **L1**. Versuche jetzt, einen Spielstand zu laden und siehe da: Alle Levels sind wählbar.

Demolition Racer

Alles freischalten

Drücke im Hauptmenü **×**, **×**, **□**, **□**, **△**, **△**, **○**, **○** (dabei klickst du dich durch verschiedene Menüs). Ein aufheulender Motor bestätigt die Eingabe. Danach sind alle Modi, Strecken und Fahrzeuge frei wählbar.

Destruction Derby Raw

Hier einige Tipps, die dich zur Nr. 1 auf dem Track machen werden:

Immer schön hinten rein

Fahr deinem Gegner mit hoher Geschwindigkeit möglichst im 90°-Winkel ins Heck seines Wagens. Am besten drängst du ihn dabei nicht ab, sondern donnerst ihm mit voller Geschwindigkeit hinten rein. Sei aber vorsichtig: Wenn dein Gegner zu nah an einer Bande steht, kann dieser Plan ganz schnell tierisch nach hinten losgehen. In so einem Fall überlegst du dir besser eine andere Strategie.

Lizenz zum Punktemachen: Kreuzungen

An Kreuzungen kannst du mit ein wenig Übung etliches an Punkten einheimsen. Wenn die gegnerischen Wagen mit ihrer Längsseite an dir vorbeirauschen, solltest du das auf jeden Fall zu deinem Vorteil nutzen. Visiere Front- oder Heckpartie deines Gegners an, ramme sie und sie werden sich wie wild um ihre eigene Achse drehen. Normalerweise überschlagen sich die gegnerischen Wagen bei dieser Aktion und du bekommst dafür einen ganzen Sack voll Punkte. Wenn du deinem wehrlosen Gegner jetzt noch mal mit Saft in die Karosserie fährst, kannst du sogar noch ein paar Folgepunkte verdienen.

Immer auf die Wehrlosen

Nicht die feine englische Art, aber auf jeden Fall lukrativ: Ein Wagen, der von einem anderen Fahrzeug gerammt wurde und quer oder schräg auf der Straße steht, ist ein leichtes Opfer. Nimm am besten richtig Anlauf und donnere ihm mit aller Kraft in die Seite. Mit ein wenig Glück wird sich dein Gegner überschlagen und du kassierst fette Punkte.

Wer hoch fliegt, wird tief fallen

Gegner, die über eine Sprungschanze heizen, sind zwar im ersten Moment ziemlich gefährlich für dich und deinen Wagen, aber wenn sie erst mal gelandet sind, werden sie schwer mit ihren Wagen zu kämpfen haben, um sie nach der Landung wieder einigermaßen in den Griff zu bekommen. Das ist deine Chance: Warte auf Sprungschanzenbenutzer und ramme sie, sobald sie wieder den Boden berühren.

Nutze dein ganzes Auto

Versuche, während eines Rennens möglichst beide Seiten deiner Karosserie gleichmäßig zu beanspruchen. Wenn du deinen Gegnern immer nur von einer Seite kommst, wird das Rennen für dich schnell zu Ende sein. Versuche, sowohl die linke als auch die rechte Flanke deines Wagens gleich oft einzusetzen, das wird deinem Wagen eine lange Lebensdauer bescheren.

Ideal- oder Kampflinie

Wenn du dich in der Innenseite einer Kurve befindest, ist das eine gute Gelegenheit, Gegner aufs Korn zu nehmen, die in der Außenseite der Kurve fahren. Du kannst so zwar leicht an Punkte kommen und sogar hin und wieder einen Überschlag bei einem Gegner verursachen, durch diese Kampflinie verlierst du aber auch einiges an Zeit. Es kommt in diesem Fall auf die richtige Mischung an. Optimal fährst du eine Kurve von außen nach innen an, wobei du vor dem Einfahren kurz abbremsst und etwa in der Mitte der Kurve wieder aufs Gas gehst.

Devil Dice

Bonus-Puzzles

Löse alle hundert Probleme im Puzzle-Modus. Markiere danach die Option "Random" im Levelauswahlmenü und drücke . Drücke **L2/R2** um dich durch die tausend Extra-Puzzles zu bewegen. Jeder davon enthält sechs Würfel und zwanzig Stufen.

Tutorial

Drücke im Titelbild  und du siehst die Regeln. Wenn du zweimal  drückst, erhältst du Zugang zur Demonstration der Grundtechniken.

Duke Nukem: Time To Kill

Pausencodes

Pausiere das Spiel und gib einen der folgenden Codes ein. Beachte

dabei, dass das nicht schnell geschehen muss. Du kannst dich also darauf konzentrieren, die Codes fehlerlos einzugeben.

Levelauswahl

↓ x9, ↑

Verlasse das aktuelle Spiel. Wähle die Option "Time To Kill" am unteren Rand des Bildes. Mit ← / → kannst du einen beliebigen Level auswählen und mit ⊗ das Spiel starten.

Unverwundbarkeit

L2, R1, L1, R2, ↑ ↓, ↑ ↓, SELECT x2

Zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit

R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2

Unsichtbarkeit

L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Unbegrenzte Munition

L1, L2, ↑, L1, L1, ↓, R1, →, R2, ←

Superwaffen

R1, R2, L2, R1, R1, R2, L2, L1, SELECT x2

Alle Gegenstände

R1 x5, L2 x5

Alle Schlüssel

↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Doppel-Duke

L2, R2, L2, R2, , L2, R2, L2, R2, L2, R2

Riesenkopf-Duke

R1 x9, ↑

Kleiner-Kopf-Duke

R1 x9, ↓

Gegner mit großen Köpfen

R1 x9, ←

Gegner mit kleinen Köpfen

R1 x9, →

FMV-Codes

Pausiere wieder das Spiel und gib einen der folgenden Codes ein. Der

Text verschwindet und du hörst einen Schuss. Geh ins Hauptmenü, um dir die Sequenzen anzusehen.

Intro-Sequenz

SELECT, ↑ x9, SELECT, L1

Siegessequenz

SELECT, ↑ x9, SELECT, L2

Kilt-Sequenz

SELECT, ↑ x9, SELECT, R2

Credits ansehen

SELECT, ↑ x9, SELECT, R1

FMV-Trailer von Rogue Trip

Drücke L1 + L2 + R1 + R2 während das Logo von GT Interactive auf dem Bildschirm ist, welches in der Startsequenz erscheint.

Euro 2000

Klassik-Cup

Sobald du die EM mit einem beliebigem Team durchgezockt hast, erhältst du eine interessante Zugabe: den so genannten Klassik-Modus. Hier kannst du brisante Klassiker-Begegnungen noch einmal nachspielen. Und damit der Langzeitspaß dieses Modus erhalten bleibt, bekommst du bei jedem Team, das du zur EM führst, ein anderes Klassik-Match.

Demo Crash Team Racing:

Halte im Hauptbildschirm L1 + R2 gedrückt und drücke □.

Alle Fertigkeiten:

Um das Spiel mit allen Fertigkeiten spielen können, musst du eine Spielpause machen und ○, ○, ○, ○, □ drücken.

Excalibur 2555 AD

Pausencodes

Drücke , um das Spiel anzuhalten, und dann:

Volle Lebensenergie:  x3,  x5

Volle Schwertenergie:  x2,  x2,  x2,  x2

Level überspringen: , , , , ,  x3

Kollisions-Kästen anzeigen:  x4, ,  x2, 

Wähle dann "Continue" und drücke , um den Cheat zu aktivieren. Du kannst auch  drücken. Beachte dabei, dass du nur einen Cheat auf einmal eingeben kannst. Halte das Spiel also an, gib einen Cheat ein, lasse das Spiel weiterlaufen und halte es dann wieder an, um einen weiteren Cheat einzugeben.

Special Moves

Spinning Slice - , , , 

Roundhouse Swing - , , , 

FA Manager

Superspieler

Gib RATE_GOOD_TEAM als deinen Namen an ("_" bedeutet Leertaste).

Alle deine Spieler haben nun sehr hohe Werte (97 oder 98).

Viel Geld

Gib I_LIKE_MONKEYS als deinen Namen ein ("_" bedeutet Leertaste).

Wenn du die Saison startest, hast du fast 100 Millionen Pfund.!

Felony 11-79

Alternative Kamerapositionen

Halte während des Spiels  gedrückt und drücke  für eine entferntere Verfolgerkamera.

Alle Wagen

Stelle zunächst sicher, dass zwei Controller an deine PlayStation angeschlossen sind und lösche alle Spielstände für Felony 11-79 von deiner Memory Card. Halte nun im Hauptmenü die -Taste von Controller 2 gedrückt und drücke schnell **R1** + **R2** + **L2** (lass die Schultertasten wieder los, aber halte  weiterhin gedrückt), **R2**, **L2**, **R1**. Wenn es geklappt hat, hörst du ein grollendes Geräusch und kannst alle Extra-Wagen auswählen.

FIFA '96

Geheimoptionen

Pausiere das laufende Spiel. Es erscheint ein Menü, aus dem du den Punkt Optionen auswählst. Gib jetzt einen der folgenden Codes ein. Wenn es geklappt hat, hörst du ein Klicken. Verlasse die Optionen, und kehre in das Menü mit dem Punkt "weiter spielen" zurück. Wenn du jetzt  drückst, erscheint ein geheimes Optionsmenü. Mit / kannst du die Einstellungen verändern.

 x3,  ,  x3, 	Unsichtbare Wände
 ,  ,  ,  ,  x2	Kurvenbälle
 ,  ,  x7	Superkräfte
 x5,  x5	Supertorwart
 x5,  , 	Superoffensive
 x5,  , 	Superdefensive
 ,  ,  ,  ,  , 	Elfmeterschießen
 ,  ,  ,  ,  , 	Dummes Team
 ,  ,  ,  x2,  ,  , 	Verrückter Ball
 x2,  x2,  x2,  x2	Traumteam

Extraoptionen

Diese Codes werden nach demselben Verfahren wie oben eingegeben. Mit dem Unterschied, dass du, um zu den neuen Optionen zu gelangen, das Spiel abbrechen und dann in das normale Optionsmenü gehen

musst. Du findest sie dann am unteren Rand des Menüs.

□, △, ×, □, △ x2, ×, △	Formelle Kleidung
□, △, ×, □, △ x2, × x2	Föderation (Data und Spock)
□, △, ×, □, △ x3, □	Dynamisches Duo (Batman und Robin)
□, △, ×, □, △ x3, ×	Ursprüngliche Farbpalette
□, △, ×, □, △ x2, ×, □	Unsichtbare Spieler
□, △, ×, □, △ x4	Oktoberfest
□, △, ×, □, △ x2, □ x2	EA-Standard
□ x2, △ x2, × x2, □ x2	Traumteam

FIFA '97

Schatten verändern

Starte ein Spiel und geh dann in den Replay-Modus. Halte **R1** gedrückt und drücke **↑/↓**, um die Größe der Schatten deiner Spieler zu verändern. Verlasse das Replay anschließend und spiele weiter.

Motty spielt

Um John Motsom oder die EA-Crew spielen zu sehen, musst du ein Freundschaftsspiel in der USA-Liga starten und als Team Dallas oder New York auswählen.

Motty singt

Wähle auf dem Audio-CD-Player Track 6.

The Fifth Element

Cheatmenü

Drücke im Hauptmenü **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **SELECT** – ein Ton bestätigt die korrekte Eingabe. Wähle jetzt ein neues Spiel und es erscheint ein Cheatmenü, in dem du unbegrenzte Schildenergie, unendlich viele Leben, alle Waffen, alle Items und die FMV-Sequenzen auswählen kannst.

Fighting Force

Cheatmenü

Halte im Titelbild die Tasten **←** + **□** + **L1** + **R2** gedrückt, bis im unteren Teil des Bildes die Nachricht "Cheat Mode" erscheint. Wenn du jetzt in das Optionsmenü gehst, kannst du Unverwundbarkeit und den Level, den du spielen willst, auswählen.

Final Fantasy VII

Alle Gegnerfähigkeiten

SternFähigkeit	gelernt von	Fundort
01 Froschgesang	Touch Me	Gonganga
02 L4 Selbstmord	Mu	Chocobo-Farm
03 Magischer Hammer	Razor Weed	Westlicher Kontinent
04 Weißer Wind	Zemzelett	Junon-Bezirk
05 Großer Schutz	Strandstöpsel	Strand bei Costa del Sol
06 Engelsgeflüster	Pollen-Salitas	Nordkrater
07 Drachengewalt	Dunkler Drache	Nordkrater
08 Todesgewalt	Adamtaimai	Westlicher Kontinent
09 Flammenwerfer	Archendrache	Mythril-Mine
10 Laser	Todeskralle	Coral-Gefängnis
11 Martamagie	Custom-Sweeper	Midgar-Gelände
12 Schlechter Atem	Molbor	Gaias Klippen
13 Beta	Midgar-Zolom	Chocobo-Farm
14 Aqualung	Harpier	Coral-Gefängnisgelände
15 Trine	Materie-Sammler	Nibel-Gebirge
16 Magischer Atem	Stilve	Eisgebirge
17 ????	Jersey	Nibelheim-Wohnhaus
18 Goblinschlag	Goblin	Goblin-Insel
19 Chocoboboschnalle	Chocobo	Jeder Weg
20 L5 Tod	Parasit	Nordkrater
21 Todesurteil	Bound Fat	Zango-Tal
22 Roulette	Todes-Deale	Nordkrater
23 Schattenleuchten-Waffen	Zombi-Drache	Nordkrater

24 Pandora's Büchse Drachenzombie Nordkrater

Barret-Cheat

Bringe Barret auf Level 70 und rüste ihn mit dem "Missing Score" und dem Zaubererarmband aus. Gib ihm anschließend die folgende

Materie:

5 x HP Plus (1 Stern)

Phoenix beschwören (2 Sterne)

Zeit (2 Sterne)

Barriere (2 Sterne)

Vollständige Heilung (2 Sterne)

Zerstörung (3 Sterne)

Jetzt kannst du Barret mit so viel gelber Materie ausstatten, wie du willst, da es seine Hit-Points nicht mehr beeinflusst. Bei dieser Konstellation erhält Barret einen HP-Wert von 7777, was ihm erlaubt, mit jedem Treffer einen Schaden von 7777 zu bewirken.

HP Auffüllen

Sprich ein Regen-Alle auf deine Party und öffne sofort, nachdem alle Gegner besiegt worden sind, das CD-Fach. Das Spiel kann nun nicht die Siegessequenz laden, und so kannst du warten, bis alle deine Party-Mitglieder wieder maximale HP-Werte haben. Danach kannst du das CD-Fach wieder schließen und das Spiel geht weiter.

Dreifache Magie

Zaubere auf alle Mitglieder Reflect und sprich dann einen beliebigen Angriffszauber auf alle drei. Der Zauber wird drei Mal auf den Gegner reflektiert und jedes Mal hat der Zauber volle Energie.

Formula 1 '99

Geheimmodi

Jeder dieser Codes muss als Name auf in der High-Score-Liste des

Grand-Prix-Modus eingegeben werden. Das geht am schnellsten, indem du auf einen der obersten sechs Plätze in einen 5-Runden-Einzelrennen mit einfachem Schwierigkeitsgrad kommst

Ringe-Rennen: RINGS

Starte wieder den Grand-Prix-Modus und der neue Modus steht am unteren Rand des Menüs. Hier musst du einfach nur in einem bestimmten Zeitlimit so viele Ringe wie möglich einsammeln.

Safety-Car-Rennen: SAFETY.

Starte wieder den Grand-Prix-Modus und der neue Modus erscheint am unteren Rand des Menüs mit Einzelrennen, Meisterschaft und so weiter.

Nachtrennen: NIGHTS

Starte ein "schnelles Rennen" und du siehst die Strecke "Monaco bei Nacht". Wähle sie und du fährst bei Nacht.

Formula Karts

Bonusstrecken

Gib das Passwort WOODSTOCK ein, um eine zusätzliche Strecke zu öffnen.

Extra-Kart

Gib das Passwort CHIPPIE ein, um dieses Monster von einer Maschine freizuschalten.

Forsaken

Cheatmenü

Drücke im Hauptmenü ←, →, ←, →, ⊗. Wähle jetzt "Cheats" am unteren Rand des Optionsmenüs.

Frenzy

Levelauswahl

Gib PICKLE als Passwort ein. Kümmere dich nicht um die Nachricht "Password incorrect", drücke nur , um in das Hauptmenü zurückzugehen. Hier findest du eine neuen Option "Cheat-Menü". Wähle letztere und du kommst zur Levelauswahl.

Frogger

Cheats

Halte das Spiel an, um das Folgende einzugeben:

Unendlich viele Leben: , , , , , .

Zugang zu jedem Level: , , , , , , , , , .

Future Cop: LAPD

Passwort-Cheats

Gib diese Codes über die Passwort-Option ein, auf die du über den Punkt Zonenauswahl der beiden Spielmodi Zugriff bekommst.

DISYFSLFY – Alle Missionen beendet (im aktuellen Modus).

DITIFISLFL – Alle Missionen beendet und abgeschlossen.

DYPYFASRHR – Alle Missionen beendet und alle Osterei-Waffen.

SIFRGYBERR – Keine Mission beendet. Unverwundbarkeit ist möglich.

SYMRGBORRL – Keine Mission beendet und alle Osterei-Waffen.

DYSIFASRHY – Alle Missionen beendet und abgeschlossen und alle Osterei-Waffen.

DYTIFASUHL – Alle Missionen beendet und abgeschlossen. Alle Osterei-Waffen. Unverwundbarkeit ist möglich.

Pausen-Cheats

Drücke während einer Mission , um sie zu pausieren, und dann , um in das Optionsmenü zu kommen. Markiere den Punkt "Lautstärke Sound FX" und gib einen der folgenden Codes ein. Markiere dann "Beenden" und wähle "Ja". Wenn der Code richtig eingegeben wurde,

leuchten die Optionen einmal kurz auf, anstatt zu verschwinden. Da kannst du das Spiel dann wieder aufnehmen.

Achtung: Sei bei der Eingabe der Codes sehr vorsichtig, denn wenn du einen Fehler gemacht hast, brichst du das Spiel wirklich ab!

Schilder aufladen: SELECT, , .

Kanone aufladen: , , SELECT, , SELECT, , , .

Schwere Waffe aufladen: , , SELECT, , , , SELECT, .

Spezialwaffe aufladen: , SELECT, , , SELECT, .

Kanone verstärken: x3, x3, , SELECT

Schwere Waffe verstärken: x3, , , , .

Spezialwaffe verstärken: , , , SELECT, , , .

Unverwundbarkeit: x2, SELECT x2, , SELECT, , .

200 Punkte hinzufügen (Eroberungsmodus): , , , , SELECT, , .

Blauer Spieler wird schwarz

(Eroberungsmodus): , SELECT, , x2, , SELECT, .

Verbrechensbekämpfungsmodus

2	TAFRGYBLRR
3	CRGRGYBLRY
4	FUMRGYBLRL
5	SISCUGYBLLI
6	TAFUGYBLLR
7	CRGUGYBLLY
8	FUMUGYBLLL
Alles fertig	SIFYGYBISR

Mehr Sprungkraft

Drücke während einer laufenden Mission im

Verbrechensbekämpfungsmodus START, um das Spiel zu pausieren und

dann SELECT, um das Optionsmenü aufzurufen. Markiere "Lautstärke

Soundeffekte" und drücke x4, , , SELECT, , , SELECT, .

Markiere dann "Beenden" und wähle "Ja". Nun bist du in der Lage, viel höher und über die meisten Mauern zu springen.

G-Police 2

Geheimnisse

Jede Mission kann in drei Schwierigkeitsgraden beendet werden. Wenn du eine Mission auf Normal oder Schwer durchspielst, öffnen sich Bonusgalerien und FMV-Sequenzen. Außerdem erhältst du mehr Musik und neue Missionen. Auf diese kann über die Database-Option zugegriffen werden.

Bonusmissionen

Es gibt 15 versteckte Missionen. Einige davon sind Trainingsmissionen, mit deren Hilfe du dich an die Steuerung neuer Fahrzeuge gewöhnen kannst. Andere sind alternative Missionen zu denen, die du vorher schon durchgespielt hast. Diese können geöffnet werden, wenn du das Spiel auf Schwer beendest.

Alle Geheimnisse

Wenn du UTOPIA als Passwort eingibst, öffnen sich alle 15 Bonusmissionen und FMV-Sequenzen sowie die Optionen Musiktest und Kunstgalerie.

Levelauswahl

Gib als Passwort PLINTH ein, und du öffnest alle 30 Standardmissionen und einen Extra-Abspann.

Gex 3D: Enter The Gecko

Pausencodes

Drücke , um das Spiel anzuhalten und markiere die "Quit"-Option. Halte  gedrückt und gib einen der folgenden Codes ein. Wenn es geklappt hat, hörst du einen Ton.

Unendlich viele Leben: , , , , , .

Unverwundbarkeit: , , , , , .

Levelauswahl: , , , , , , . Nimm das Spiel wieder auf und drücke , um das Spezialmenü zu öffnen. Drücke in der obersten

Zeile , für einen anderen Level.

Gex-Weisheiten: , , , , . Nimm das Spiel wieder auf. Jedes Mal wenn du im weiteren Verlauf  drückst, gibt Gex eines seiner Kommentare von sich.

Casino-Gex: , , , , , , , , .

Timer: , , , , , . Es erscheint eine Uhr auf dem Bildschirm. Wenn du in der Media-Dimension  drückst und  gedrückt hältst, kannst du dir die Bestzeiten für die einzelnen Levels ansehen.

Debug-Modus: Gib den Levelauswahl-Code und dann einen weiteren in der Media-Dimension ein. Drücke , um das Debug-Menü aufzurufen, und wähle dann das "Collectable Menu", in dem du alle Gegenstände und Fernbedienungen findest, die du brauchst. Wähle jetzt "Get All Remotes" und Stelle die Anzeige für die roten Fernbedienungen auf Maximum. So werden alle Gebiete zugänglich.

Bestes Ende

Gib den folgenden Code als Passwort ein und mache dich dann auf in Channel Z und besiege dort Rez. Danach siehst du ein alternatives Ende.

, , , , , , , , , , , , , ,
, , , , , , , , , , , , , 

Gex

Pausencheats

Pausiere das Spiel, halte  gedrückt und gib einen der folgenden Codes ein:

Unendlich viele Leben: , , , , , , 

Feuerbälle: , , , , , 

Eisbälle: , , , , , , 

Elektrizität: , , , , , , , , 

Supersprung: , , , , , , , 

Unverwundbarkeit: , , , , , , 

Gex: Deep Cover Gecko

Levelauswahl/Debug

Pausiere das Spiel, halte **L2** gedrückt und drücke **↑, ◎, →, ↑, ←, →, ↓**. Lass das Spiel weiter laufen und rufe mit **SELECT** das Menü mit Levelauswahl, zu sammelnden Gegenständen etc auf.

Unverwundbarkeit:

Pausiere das Spiel, halte **L2** gedrückt und drücke **↓, ↓, ←, ←, △, →, ↓**.

Gex Kommentare

Pausiere das Spiel, halte **L2** gedrückt und drücke **↓, →, ←, ◎, ↑, →**. Nimm das Spiel wieder auf und drücke **SELECT** und Gex gibt einen seiner Sprüche von sich.

Code-Menü

Beende alle geheimen TV-Levels (es befindet sich jeweils eine in jedem Höhlengelände), um das Code-Menü freizuschalten. Da kannst es jetzt aufrufen und einen der folgenden Codes eingeben (drücke **↑ / ↓** auf dem D-Pad, um das Symbol zu ändern; mit **← / →** bewegst du den Cursor; drücke **×**, um den Code zu bestätigen).

△ ◎ Stern □ □ ×	Extraleben
□ × ◎ ◎ △ □	Zehn Leben
□ Stern △ □ △ Karo	Unverwundbarkeit
□ Karo △ △ Stern Karo	Acht-Treffer-Pfoten
□ × △ □ Stern Stern	Als Alfred spielen
□ Karo □ □ △ Karo	Als Cuz spielen
□ Stern Stern □ △ △	Als Rex spielen
◎ △ □ Stern Karo Stern	Gex-Video 1
Karo Stern □ × △ ◎	Gex-Video 2
× Karo Stern △ △ ◎	Gex-Video 3
Stern × × ◎ □ △	Alle Gex-Videos
□ ◎ ◎ △ × ×	Gex Kommentare (SELECT drücken)
□ □ Karo ◎ × ×	Cheat-Menü (SELECT drücken)

Ghost In The Shell

Missionsauswahl und alle FMV-Sequenzen

Drücke im Hauptmenü schnell **R2**, **R1**, **□**, **□**, **↑**, **↓**, **□**, **□**, **R2**, **R2** und du hörst einen Ton. Du kannst jetzt jede Mission auswählen, die du willst. Wenn du dir die FMV-Sequenzen ansehen willst, geh ins Optionsmenü und wähle den Punkt "Movie-Replay".

Verstecktes Bild

Beende alle Missionen, ohne ein Continue zu benutzen, und du bekommst nach dem Abspann ein Bonus-Bild zu sehen.

Global Domination

Levelauswahl

Drücke während des Spiels **×**, **L1**, **L1**, **R1**, **R1**, **×**, **L1**, um ein Levelauswahlmenü aufzurufen. Mit **L2**/**R2** kannst du zwischen den Missionen wechseln und mit **△** starten.

Cheat-Codes

Gib diese Codes während des Spiels ein:

Imperium größer machen: **R1** x3, **×**, **L1** x2

Schilder: **×**, **SELECT** x2, **R1** x3, **L1** x2, **R1**

Spezialwaffe verstärken: **×**, **SELECT** x2, **L1** x3, **R1**, **L1**, **R1**

Spezialkräfte verstärken: **SELECT**, **×**, **SELECT**, **×**, **L1** x2, **R1**

U-Boote sehen: **L1**, **R1**, **×** x4, **L1** x2

Verteidigung verstärken: **L1** x3, **SELECT** x4

Verteidigung in sechs aufteilen: **R1** x3, **SELECT** x2, **×** x2

Alle Verteidigungswaffen: **R1**, **L1**, **R1**, **×** x4

Gran Turismo

Arcade-Modus

Einfache Rennen (Easy-Modus)

Um die vier Extrastrecken (Autumnring, Deep Forest, SS R5 und Grand Valley Speedway) freizuschalten, musst du in allen drei Klassen (A, B und C) auf den ersten vier Strecken (High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley East und Clubman Stage 1) den ersten Platz belegen.

Extrawagen (Easy-Modus) japanische Version

Wenn du auf einer der Extrastrecken den ersten Platz belegst, bekommst du einen der Extra-Autohersteller zur Auswahl hinzu. Diese sind: Autumnring – Aston Martin; Deep Forest – Chevrolet; SSR5 – Chrysler Corporation; Grand Valley Speedway – TVR.

Extra-Wagen (Easy-Modus) europäische Version

Wie oben. Mit dem Unterschied, dass die Hersteller, die du dazubekommst, folgende sind: Toyota, Subaru, Dodge und TVR.

Abspann im Arcade-Modus (Normal-Modus)

Für den Abspann musst du in allen drei Klassen und auf allen acht Strecken den ersten Platz belegen.

GT Hi-Fi (Hard-Modus)

Das letzte Geheimnis im Arcade-Modus sind diese Rennen in einer höheren Auflösung.

Gran-Turismo-Modus

GT Hi-Fi

Wenn du den Gran Turismo World Cup gewinnst, bekommst du, anstatt eines neuen Wagens, die GT-HiFi-Option. Um zur Streckenauswahl zu kommen, musst du im Special-Event-Menü den Punkt "Next" anklicken (rechts von den Ausdauerrennen).

Gran Turismo 2

A-Lizenz-Preis

Um an den A-Lizenz-Preis zu kommen, musst du bei allen Prüfungen der A-Lizenz Gold schaffen. Nun steht dir das Dodge Concept Car zur Verfügung.

B-Lizenz-Preis

Um an den B-Lizenz-Preis zu kommen, musst du bei allen Prüfungen der B-Lizenz Gold schaffen. Nun steht dir das Spoon Honda S2000 zur Verfügung.

International A-Lizenz-Preis

Um an den International A-Lizenz-Preis zu kommen, musst du bei allen Prüfungen der International A-Lizenz Gold schaffen. Nun steht dir der Mitsubishi FTO LM Edition zur Verfügung.

International B-Lizenz-Preis

Um an den International B-Lizenz-Preis zu kommen, musst ihr bei allen Prüfungen der International B-Lizenz Gold schaffen. Nun steht dir der Honda Del Sol LM Edition zur Verfügung.

International C-Lizenz-Preis

Um an den International C-Lizenz-Preis zu kommen, musst du bei allen Prüfungen der International C-Lizenz Gold schaffen. Nun steht dir der Mitsubishi 3000 GT LM Edition zur Verfügung.

Super Lizenz-Preis

Um an den Super Lizenz-Preis zu kommen, musst du bei allen Prüfungen der Super Lizenz Gold schaffen. Nun steht dir das Toyota GT-ONE Racecar zur Verfügung.

Umgehen der Lizenzprüfungen

Falls du einen Gran Turismo 1-Spielstand mit den erspielten Lizenzen (B-Lizenz, A-Lizenz, International A-Lizenz) besitzt, kannst du diesen auch laden.

Synthesizer Event

Schaff die Superlizenz, um ein neues Ereignis in der GT Liga zu bekommen.

Rückwärtskurse im Arcade-Modus

Siege auf einer Strecke auf Hard. Danach kannst du die Strecke rückwärts fahren.

Der Rennbolide Nummer 1

Das wohl beste Auto im Spiel ist der Suzuki Secundo Special. Dank seiner satten 950 PS ziehst du jedem Gegner davon. Das Auto kannst du bei Suzuki unter Special für 2 Millionen Credits erwerben.

S-Class-Autos im Arcade-Modus

Wenn du alle Lizenzen (A, B, International-C, International-B, International-A) erworben hast, sind auf der Arcade-CD die S-Class-Autos anwählbar.

Schnell Geld erwerben

Zunächst musst du irgendeine GT Liga gewinnen (entweder Rally oder einen Special Event). Das Bonus Car, das du dann für deinen Sieg bekommst, kannst du weiterverkaufen. Und das Beste: Diese Aktion lässt sich so oft wiederholen, wie du möchtest.

Superlizenz

Wenn du alle Standardlizenzen erhalten hast, wird eine Super-Lizenz im Fahrprüfungsmenü freigeschaltet.

Event-Synthesizer-Rennen

Wenn du die Super-Lizenz erhalten hast, bekommst du für die GT League einen nach dem Zufallsprinzip operierenden Event-Synthesizer.

Alle Strecken – Arcade

Erspiele alle Lizenzen inklusiver der Super-Lizenz, um für die Arcade-Disc alle Wagen zu erhalten. Dazu gehören auch die Superklasse-Wagen.

Abspann – Arcade

Spiele den Arcade-Modus durch, und du bekommst den Abspann für die Arcade-Disc.

Abspann – GT

Spiel die Gran Turismo Leage durch, um den Abspann des GT-Modus zu öffnen. Um in dir anzusehen, musst du den Arcade-Modus starten und in der Goodies-Sektion nachsehen.

Einfache Fahrprüfungen

Wenn du im alten Gran Turismo bereits alle Fahrprüfungen bestandest hattest, und sich der Spielstand noch auf einer Memory-Card befindet, musst du sie nicht noch einmal ablegen. Geh in das Hauptmenü der GT-Disc von Gran Turismo 2 und wähle die letzte Option (Transfer oder Kommunikation). Du kannst jetzt deinen alten Spielstand laden.

Grand Theft Auto

Supercheats

Gib folgendes als Spielernamen ein, und du bekommst eine nette Auswahl von Extras.

BSTARD	Alle Waffen, unbegrenzt Munition, Levelauswahl, 99 Leben, Rüstung, aus dem Gefängnis ausbrechen, Koordinaten auf dem Display, höchstmöglicher Wanted-Level, 5x Bonus.
THESHIT	Alle Waffen, unbegrenzt Munition, Levelauswahl, 99 Leben, Rüstung, aus dem Gefängnis ausbrechen, 5x Bonus.
MADEMAN	Alle Waffen, unbegrenzt Munition, Levelauswahl, Rüstung, aus dem Gefängnis ausbrechen.
GROOVY	Alle Waffen, unbegrenzt Munition, Rüstung, aus dem Gefängnis ausbrechen.

Cheat-Codes

Gib folgende Spielernamen ein und es treten die verschiedensten Effekte ein.

TURF	Alle Städte
EATTHIS	Höchst möglicher Wanted-Level
BLOWME	Koordinaten auf dem Bildschirm
CHUFF	Keine Polizei
WEYHEY	9.999.990 Punkte
SATANLIVES	99 Leben
EXCREMENT	x5 Vervielfachung

Gott-Cheat

Gib deinen Namen als HANGTHEDJ ein, und du kannst den roten Pfeilen folgen und dir die Endsequenz ansehen.

Autobombe umsonst

Auch wenn du kein Geld mehr hast, kannst du immer noch eine Autobombe legen. Fahre einfach in das Geschäft, und wenn dir der Typ sagt, dass du nicht genug Geld hast, mach dir nichts draus. Er hat dir trotzdem eine gegeben.

Grand Theft Auto: London

Cheat-Codes

Gib einen der folgenden Spielernamen im Charakterausswahlmenü ein, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren.

TOOLEDUP: Alle Waffen, maximale Munition, umsonst aus dem Gefängnis freikommen, Rüstung x3.

SIDEBURN: Alle Waffen, maximale Munition, unerschöpflicher Flammenwerfer, unerschöpfliches Maschinengewehr, umsonst aus dem Gefängnis freikommen, Rüstung x3.

HAROLDHAND: Papageienbild, alle Levels geöffnet, alle Waffen, maximale Munition, unerschöpflicher Flammenwerfer, unerschöpfliches Maschinengewehr, umsonst aus dem Gefängnis freikommen, Rüstung x3, Koordinaten, Leben x99, Bonus vervielfachen x5, 9.999.990 Punkte.

GETCARTER: Alle Levels geöffnet, alle Waffen, maximale Munition, unerschöpflicher Flammenwerfer, unerschöpfliches Maschinengewehr, umsonst aus dem Gefängnisfreikommen, Rüstung x3, Koordinaten, Leben x99, Bonus vervielfachen x5, Wanted-Level x4.

PENTHOUSE: Die ersten drei Levels geöffnet

READERWIFE: Alle Levels geöffnet

FREEMANS: Alle Levels geöffnet, alle Waffen, maximale Munition, unerschöpflicher Flammenwerfer, unerschöpfliches Maschinengewehr, umsonst aus dem Gefängnisfreikommen, Rüstung x3, Koordinaten, Leben x99, Bonus vervielfachen x5.

MCVICAR: 99 Leben

BIGBEN: 9.999.990 Punkte

SWEENEY: Koordinaten

OLDBILL: Wanted-Level x4

GRASS: Keine Polizei

MAYFAIR: Die ersten zwei Levels

RAZZLE: Alle Levels geöffnet

Gran Theft Auto 2

Cheat-Codes

Gib einen der folgenden Codes als Namen ein und du bewirkst den entsprechenden Effekt. Weiterhin kannst du den Radiosender wechseln, indem du während der Fahrt **↑** drückst.

ITSALLUP	Wähle einen beliebigen Level
NAVARONE	Alle Waffen
MUCHCASH	Extra-Geld
LIVELONG	Unbegrenzt Energie
LOSEFEDS	Keine Polizei
DESIRES	Höchst möglicher Wanted-Level
HIGHFIVE	Vervielfacher x5
BIGSCORE	10 Millionen Punkte
NOFRILLS	Debug-Modus
WUGGLES	Koordinaten anzeigen

Hard Edge

Geheime Kostüme

Nachdem du das Spiel beendet hast, kannst du für die Charaktere zusätzliche Kostüme freischalten. Speichere nach dem Beenden deinen Spielstand. Lade diesen dann von der Memory Card und starte ein neues Spiel. Geh in das Charakterausswahlmenü, wähle die Bewaffnungsoption und die neuen Kostüme werden dargestellt. Jeder Charakter kann aus drei Geheimkostümen wählen und hat außerdem noch eine weitere Geheimwaffe. Den Zugang zu der Leiter erhältst du nach dem dritten Durchspielen.

Heart of Darkness

Cheatmenü

Um einen geheimen Cheat-Modus zu aktivieren, musst du Folgendes tun: Halte, bevor du Sonys ehrwürdigen grauen Kasten anschaltest, die Tasten **L1** + **L2** + **R1** + **R2** auf dem zweiten Controller gedrückt. Jetzt kannst du die PSX anschalten. Als Nächstes gehst du über den Controller Nr. 1 ins Optionsmenü und lässt dann die Tasten auf dem zweiten Controller los. Jetzt sollte das Cheat-Menü erscheinen.

Iron & Blood

Als Avatar spielen

Halte im Charakterausswahlmenü **←** gedrückt und drücke **□**. Lass die Tasten wieder los und drücke **→** + **○**. Der Cursor landet in der linken unteren Ecke und du kannst als Avatar spielen.

Extrakämpfer

Gib einen dieser Codes im Charakterausswahlmenü ein und du kannst mit besonderen Kämpfern spielen.

Lord Of Chaos

↑, ←/↑, ←, ←/↓, ↓, △ + ×

Minion Of Chaos

L1 + **L2** + **R1** + **R2** + ↑ + ×

Minion Of Order

← + □, → + ○

Strahd

↑, →, ↓, ←, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**

ISS Deluxe

Hündchen-Cheat

Gib im Titelbild den folgenden Code ein: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, × + ○. Wenn es funktioniert hat, hörst du ein Bellen. Wenn du jetzt ein Spiel startest, wirst du feststellen, dass sich der Schiri und die Linienrichter in Hunde verwandelt haben.

Int. Track & Field

Badeanzüge verändern

Markiere "100m Freestyle" im Disziplinen-Menü und drücke dann ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ×. Wenn der Wettkampf beginnt, haben sich die Badeanzüge in knappe Bikinis verwandelt!!!!

Anzeige verstecken

Starte ein Spiel und lade eine beliebige Disziplin. Halte **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + □ + × + △ + ○ gedrückt und drücke wiederholt ↑ oder ↓, bis die Anzeige vom Bildschirm verschwindet.

Gaststarts

Stabhochsprung – Spaceshuttle

Überspringe die Qualifikationshöhe von 4,5 Metern. Setze die Latte für den zweiten Versuch auf 5 Meter und überspringe auch diese. Bei der Einstellung für die Höhe im dritten Versuch fliegt ein Shuttle vorbei.

Kugelstoßen – T-Rex

Stoße eine Weite die nur gleiche Ziffern enthält (beispielsweise 55,55), und ein T-Rex besucht das Stadium.

Speerwerfen – UFO

Drücke die Lauf-Taste einmal, damit dein Athlet langsam zur Wurflinie läuft. Drücke, sobald der Winkelmesser erscheint, die Wurf-taste, und halte sie gedrückt, bis der angezeigte Winkel über 73° beträgt. Sobald die Anzeige steigt, musst du die Lauf-Taste so schnell wie möglich hintereinander drücken. Du musst die Höchstgeschwindigkeit erreichen und den Speer vor der Fehlerlinie werfen. Wenn du alles richtig gemacht hast, ertönt ein Geräusch und es fällt ein UFO vom Himmel.

Diskuswerfen – Vögel

Erreiche eine Weite, deren Meter- und Zentimeterbetrag gleich sind (z.B. 23,23m).

Dreisprung – Erdhörnchen

Die letzten drei Ziffern der Weite müssen gleich sein (z.B. 19,99m).

Weitsprung – Maulwurf

Erreiche eine Weite, deren Betrag nur gleiche Ziffern hat (z.B. 6,66m). Ein Maulwurf erscheint am Punkt deines Absprungs.

Hammerwerfen – Ballons

Erreiche eine Weite, deren Meter- und Zentimeterbetrag gleich sind (z.B. 21,21m). Es wird eine Ladung farbiger Ballons über dem Publikum emporschweben.

Hochsprung – Luftschiff

Überspringe zunächst die Qualifikationshöhe im ersten Versuch. Setze den Balken anschließen mehr als 40 cm höher und überspringe auch diesen. Nun erscheint während des dritten Sprunges ein Luftschiff auf dem Bildschirm. Setze den Balken auf die maximale Höhe von 2,70m. Wenn du auch diese erfolgreich überspringst, kannst du den Balken bis auf 3,70m ↑ setzen.

Jet Rider

Spezialcodes

Du musst nicht unbedingt eine komplette Saison im Schwierigkeitsgrad Professional durchspielen, um die Cheatcodes eingeben zu können. Geh stattdessen in das Optionsmenü und stelle den Schwierigkeitsgrad auf Professional und die Rundenzahl auf sechs. Drücke , um in das Hauptmenü zu kommen, und drücke dann schnell  x3, ,  x2, , . Wenn es geklappt hat, hörst du einen Ton und es erscheint ein Ballon auf dem Bildschirm, der die Aufschrift "Codes enabled" trägt. Nun können die folgenden Cheats eingegeben werden...

Superschnelligkeit

, , , , , , , .

Null Widerstand

, , , , , , , .

Punkte für Stunts verdoppelt

, , , , , , , .

Show-Off-Kamera wählbar

, , , , , , , .

Luftbremsen

, , , , , , , .

Raketenantrieb

, , , , , , , .

Unbegrenzt viele Turbos

, , , , , , , .

Eisrennen

, , , , , , , .

Künstliche Intelligenz im Zwei-Spieler-Modus

, , , , , , , .

Jo Jo's Bizarre Adventure

Versteckte Kämpfer

Um die vier versteckten Kämpfer für den Arcade- und Vs-Modus

freizuschalten, musst du im Super-Store-Modus eine bestimmte Anzahl von Jo Jo Ability Points erreichen...

Robber Soul	350
Khan (Anubis)	1000
Hol Horse & Boingo (Imperator)	1300
New Kakayoin	1450

Jonah Lomu Rugby

Spezielle Turniere und Teams

Wenn du den Territories Cup gewonnen hast, dann brich das Spiel nicht ab, sondern wähle Play aus. So kannst du in einer weiteren Liga mit den Mannschaften British Lions, World XV und Barbarians spielen. Wenn du auch hier gewinnst und wieder Play auswählst, kommst du in eine ganz spezielle Liga mit einigen lustigen Einlagen wie dem Team Lomu (eine Mannschaft voller Johna Lomus), den Rage All-Stars und dem Codemasters-Team.

Jumping Flash 2

Rachel als Hilfe

Drücke im Titelbild **←**, **→**, **R1**, **L2**, **L1**, **R2**, **↑**, **↓**, **△**, **SELECT**.

Wähle den Charakter.

Tex als Hilfe

Drücke im Titelbild **↑**, **↓**, **L1**, **R2**, **R1**, **L2**, **←**, **→**, **SELECT**. Wähle den Charakter.

Kensei: Sacred Fist

Versteckte Zwillinge

Beende den Normal-Modus mit jedem der neun Charaktere, um seinen versteckten Zwilling freizuschalten. Beachte dabei, dass du die Rundenzahl auf eins und die Kampfzeit auf 20 stellen kannst, um die Prozedur zu beschleunigen.

<i>Charakter</i>	<i>Zwilling</i>
Yugo	Akira
Yuli	Qingtao
Douglas	Cindy
Allen	Steve
Ann	Arthur
Heinz	Kornelia
Hyoma	Sessue
David	Mark
Saya	Genya

Geheime Kämpfer

Zhou

Wenn du alle versteckten Zwillinge freigespielt hast, spiele den Normal-Modus ein weiteres Mal mit einem der Original-Kämpfer durch, um Zhou freizuschalten.

Kaiya

Bennde den Normal-Modus noch einmal mit einem der versteckten neun Charaktere, wenn du sie alle freigespielt hast.

Jelly/Billy

Beende den Normal-Modus mit Kaiya, um die Vogelmenschen freizuschalten. Wenn du Jelly (Papageienkopf) auswählen willst, drücke /; für Billy (Pinguinkopf) drückst du /.

Kazane

Spiele den Normal-Modus mit Zhou durch, um diese liebeliche Lady freizuschalten.

Extramodus

Wenn du alle 22 Charaktere freigeschaltet hast, erscheint der Punkt "Extra Mode" im Hauptmenü. Es handelt sich dabei um ein Bonusspiel namens Running Bugi, in dem du mit einem beliebigen Charakter über verschiedene Rennstrecken laufen kannst.

Alternative Kostüme

Mit / wählst du das erste Kostüm eines Kämpfers und mit QUADARAT/ sein zweites aus. Wenn im Vs-Modus zwei Spieler den gleichen Charakter auswählen, haben sie automatisch verschiedene Kostüme an.

Keine Pause

Wenn du das Spiel anhalten möchtest, um einen besonders schönen Move zu bewundern, dann drücke , um das Spiel zu pausieren, und dann **L2** um das Pausenmenü vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Wenn du weiter spielen willst, drücke einfach ein weiteres Mal **L2** und dann wieder .

Killer Loop

Cheat-Codes

Halte im Hauptmenü  gedrückt und gib dann einen der folgenden Codes ein...

H&K Klasse 2: , , , , , , , .

H&K Klasse 4: , , , , RUTER, , , .

Pulse Klasse 2: , , , , , , , .

Pulse Klasse 3: , , , , , , , .

Pulse Klasse 4: , , , , , , , .

Reac Klasse 1: , , , , , , , .

Reac Klasse 3: , , , , , , , .

Reac Klasse 4: , , , , , , , .

(Dieser Code öffnet außerdem einen Modus, der das Spiel um 25% schneller macht.)

Sinus Klasse 2: , , , , , , , .

Sinus Klasse 3: , , , , , , , .

(Dieser Code öffnet außerdem einen zusätzlichen Killer-Loop-Modus.)

Sinus Klasse 4: , , , , , , , .

Alle Strecken: , , , , , , , .

KNND: Krossfire

Cheats-Menü

Starte einen Spieler, auf welcher Seite auch immer, und halte, wenn die Mission beginnt, **L1** + **R1** + **R2** + **L2** gedrückt. Drücke jetzt  um das Pausenmenü aufzurufen. Wähle die Option "Display Password" aus und drücke , , , , , wenn das Passwort erscheint. Wenn du wieder in das Pausenmenü zurückkehrst, sollte jetzt ein neues Cheats-Menü wählbar sein. Hier kannst du nette Dinge wie Extrakohle, Unverwundbarkeit, kein Nebel und automatischer Sieg einstellen.

Passwörter

Evolved:

The Guns Of Navaho	HHQQQ4
The Spiders Lair	HUQQQI
The Seven Samurai	HDQQQS
The Rabbit Warren	HLQQQZ
The Birds	IQQQHZ
I'll Be Your Friend	IVQQQUZ
Suplly Run	IAQQQZ
Napalm Sunday	IGQHGZ

The Wall Of Death	ILQHLZ
Dam It Janet	JUQFLZ
Take The Tower	JDQ6LZ
Aerial Supremacy	JCH6LZ
Operation Donut	JKU6LZ
End 2 Robots	KVG6LZ
End 2 Symmetrics	K8GLLZ

Survivor:

The Great Escape	DTSQSB
Hide And Seek	DUSQSI
Let's Get Technical	DBSQSS
Kamikaze Squad	DJSQSZ
Phoenix River	ESSQGZ

Impending	
Annihilation	ETSQUZ
Charlie Don't Surf	EOSQHZ
Convoy	ENSQJZ
This Ain't Avalon	EJSHJZ
Robots Must Die!	FGSUJZ
Heavy Weapons	
Operation	FISQJZ
First To The Middle	F3SLJZ
Con Air/Special	
Delivery	FNGLJZ
Strike Three	GSULJZ
Death To The Freaks	G1HLJZ
Series 9:	
Driving Miss Daisy	L41Q14
Gopher Hunt	U1Q1I
Divide And Conquer	LQ1Q1Q
Checkpoint Charlie	LZ1Q1Z
Highway To Hell	M11Q4Z
Bridges Of Mad	
Son County	MB1QIZ
Ring A Rosie	MP1QQZ
Grapes Of Wrath	M91QZZ
The Glue Lagoon	MZ1HZZ
Mutants Off-Line	N41UZZ
Walls Of Jerry Co	NN1GZZ
Islands In	
The Stream	NF1LZZ
River Runs	
Through It	N94LZZ
Ground To Air	O11LZZ
Survivors Go Home	OJQLZZ

Klonda: Door To Phantomile

Bonus-Level "Extra Vision"

Um diesen besonders schweren Level freizuschalten, musst du alle 72 Phantomillians freilassen.

Musik abspielen

Wenn du das Bonus-Spiel "Extra Vision: Balue's Tower" geschafft hast, öffnet sich diese fescche Music-Box.

Weg mit dem Laub

Drücke **L2** und **R2** im Titelbild, um die Blätter vom Bildschirm wegzublasen.

Feuerwerk

Beende den Extra-Visions-Level und sammle dabei alle Edelsteine (150) ein. Während der Sequenz, in der Lephise und Klonoa der Music-Box lauschen, wird der Himmel sich dunkel verfärben und du darfst ein Feuerwerk, das verschiedene Items und Charaktere aus dem Spiel darstellt, bewundern.

Kula World

Cheats

Gib diese Codes während des Spiels (nicht pausiert) ein.

Unverwundbarkeit: **→**, **↓**, **L1**, **R2**, **R1**, **○**, **△**, **□**.

30000 Punkte: **□**, **↑**, **↓**, **R2**, **R1**, **△**, **×**, **△**.

Level beenden (weiter mit Bonus-Level): **△**, **↑**, **△**, **L2**, **L1**, **L2**, **□**, **×** (in jedem normalen Level).

Power Pill: **→**, **○**, **L2**, **○**, **R1**, **○**, **□**, **○**.

Extra-Zeit (Time-Trial-Modus): **○**, **L1**, **△**, **△**, **○**, **×**, **△**, **↓**.

Beachte: Das klappt nur einmal pro Level.

Kariierter Hintergrund: **L1**, **○**, **←**, **→**, **L2**, **←**, **R2**, **R2** (in jedem normalen Level).

Motion Blur (Bonus-Level): **→**, **○**, **□**, **L1**, **□**, **○**, **○**, **□** (in jedem Bonus-Level).

Spyro 3 - Year of the Dragon

Hier ein paar Tipps, die dem lila Drachen und seinen Kumpels sicher weiterhelfen werden.

Alles abfackeln

Versuche von Anfang an, alle Blumentöpfe, Kakteen, Piranha-Schilder etc. mit deinem Feueratem zu bearbeiten. Das gibt eine Menge Könnerpunkte. Auch durch das Aufstellen eines neuen Streckenrekords mit dem Skateboard kannst du dir Könnerpunkte verdienen.

Drachenfutter

In jeder Welt laufen dir immer wieder mal kleine Viecher vor der Nase rum (Schafe, Enten, Frösche, Hasen). Mach ihnen Feuer unterm Hintern und sie werden sich in Nahrung für Sparx verwandeln und damit deine Gesundheit in die Höhe treiben. Jedes zehnte abgefackelte Wesen bedeutet ein Extra-Leben, vorausgesetzt, Sparx' Gesundheit ist auf dem goldenen Level.

Könnerpunkte

Um die Super-Bonuswelt betreten zu können, benötigst du sämtliche Könnerpunkte. In fast jeder Welt gibt es davon ein oder zwei. An folgenden Stellen kannst du Könnerpunkte verdienen:

Welt

Aktion

Villa Sonne	Fackle alle Bäume ab
Skateboard-Streckenrekord I	
Schmelzkrater	Im Supersprint gegen die Mauer
Muschelstrand	Fang das verrückte Huhn
Eisspitze	Gleite zum Sockel
Zaubertürme	Skateboard-Streckenrekord II
Spukende Sümpfe	Zerstöre alle Piranha-Schilder
Byrds Stützpunkt	Wirf Bomben auf die Erdmännchen
Frostaltar	Schlage den Yeti in zwei Runden
Verlorene Flotte	Skateboard-Rekordzeit

Bentleys Außenposten	Stoße die Kiste von der Klippe
Spukende Gruft	Schwimm in die dunkle Öffnung
Dino-Minen	Verhau die Seepferdchen
Verhau den geheimen Dino	
Agent 9s Labor	Spreng alle Palmen
Bezaubernder Grat	Checke den unmöglichen Turm

WCW Backstage Assault

Spiel dich durch die komplette Saison und erfülle die unten stehenden Bedingungen, um den entsprechenden Wrestler freizuschalten.

3 Count Team freischalten

Um die drei Wrestler dieses Teams freizuschalten, musst du im TV-Media Center deinen Gegner mit einem TV k.o. schlagen.

Kronik (Brian Adams und Bryan Clark) freischalten

Zünde deinen Gegner bei einem Match im Block an, um die beiden Mitglieder von Kronik (Brian Adams und Bryan Clark) freizuschalten.

La Parka freischalten

Um La Parka freizuschalten, musst du deinen Gegner mit einem Stück Stahl in der Truck-Area verprügeln.

Medusa freischalten

Lass einen Kampf in der Damentoilette während eines Hardcore-Matches steigen.

Mike Awesome freischalten

Wirf deinen Widersacher über eine Couch oder einen Tisch, während du dir in der geheimen Arena des Block-Levels einen Kampf lieferst.

Lance Storm, Mike Awesome, Lt. Loco, Doug Dillinger freischalten

Beende die komplette Hardcore-Challenge auf dem einfachen

Schwierigkeitsgrad, um diese Extra-Wrestler zu bekommen.

Media-Center

Diesen Bonusbereich schaltest du folgendermaßen frei: Gewinne den Hardcore-Titel und bestreitet dann während des laufenden Turniers ein Match im Media-Center. Hast du dieses Kriterium erfüllt, wird das neue Kampfgebiet freigeschaltet.

Parkhaus

Gewinne den Hardcore- sowie den US-Titel. Beginne dann das World Heavyweight-Turnier, bei dem du unter anderem ein Match im Parkhaus bestreitest. Sobald dort ein Kampf stattgefunden hat, steht dir dieses neue Areal auch in allen anderen Spielmodi zur Verfügung.

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

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!



PLAYSTATION LÖSUNGEN UND CHEATS

BS BriStein^{by}

Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A-Z der Cheats (Ausgabe 11) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzausgabe. PlayStation und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Sony.