

Das Rollenspiel-Epos komplett gelöst

Final Fantasy 8

Mit GameStar-Hilfe fällt Squall und seinen Freunden der Sieg über die Hexe leichter.

Das Rollenspiel Final Fantasy 8 von Square bietet neben einer schönen Story und schicken Grafikeffekten auch gehörigen Tiefgang. Mit der folgenden Lösung geleiten wir Sie bis zum Endkampf; allerdings sollten Sie ihr nicht strikt folgen, sondern zuweilen kleine Ausflüge machen, um zusätzliche Erfahrungspunkte zu sammeln. Generell gilt: Sichern Sie an jedem Speicherpunkt Ihr Spiel.

Einsteiger-Tips

ZAUBER
ziehen

TIP 1: Nutzen Sie alle Draw-Punkte, um an nützliche Zauber zu kommen. Sobald Sie die Fähigkeit »Wünschelrute« koppeln beherrschen, sind Sie in der Lage, auch versteckte Draw-Punkte aufzuspüren.

HEFTE
lesen

TIP 2: Überall im Spiel verstreut findet man Zeitschriften, die man unbedingt lesen sollte, um Spezialtechniken zu erlernen. Über Waffen und die Attacken von Rinoas Hund steht auch eine Menge drin.

Richtig
KOPPELN

TIP 3: Konsultieren Sie nach jedem Wechsel des Teams das Menü mit den Kopplungen, um sich zu versichern, daß Ihre Gruppe ordentlich ausgestattet ist.

ERFAHRUNG
sammeln

TIP 4: Wenn Sie sich von Zeit zu Zeit einem unsiegbaren scheinenden Levelboß gegenüber sehen, dann laden Sie einfach den letzten Spielstand und verwenden einige Zeit darauf, in Zufallskämpfen Ihre Charakterwerte zu steigern.

GFs nicht
SPAREN

TIP 5: Scheuen Sie sich nicht davor, in Kämpfen häufig Ihre Guardian Forces einzusetzen. Sie sind ein einfacher Weg, um den Schwierigkeitsgrad etwas zu drücken. Zwar steigen Sie dann nicht mehr als SEED auf, aber das läßt sich verschmerzen.

Komplettlösung

Die ersten
GUARDIAN
FORCES

TIP 6: Nach der einleitenden Sequenz folgt Squall dem Gang. Im Klassenzimmer spricht er die Lehrerin an und wirft danach am Schulrechner einen Blick ins Tutorial, um seine ersten beiden Guardian Forces zu erhalten. Auf dem Weg zum Haupttor begegnet er Selphie und führt sie durch den Aufzug nach unten und weiter zum Wegweiser.

Balamb-Garden

GFs
KOPPELN

TIP 7: Marschieren Sie weiter in südlicher Richtung, bis Sie auf Quistis treffen, die Ihren Helden über die

ZEITLIMIT:
20 Minuten

Benutzung von GFs aufklärt. Im Menü koppeln Sie nun je eine der GFs mit Squall und Quistis. Außerdem müssen einige der Fähigkeiten mit Ihren Schützlingen gekoppelt werden, besonders »Draw«. Danach verlassen Sie den Campus in südlicher Richtung.

TIP 8: Im Freien marschieren Sie zur Feuergrötte (durch den Wald hindurch), lauschen den Erklärungen, führen entsprechende Änderungen durch und wenden sich dann an die Ausbilder. Als Zeitlimit wählen Sie am besten 20 Minuten.

Feuergrötte

SHIVA
gegen Ifrit

TIP 9: Im Dungeon folgen Sie einfach dem einzigen Weg, der Sie zum Zwischengegner Ifrit führt. Der reagiert als Feuerwesen besonders allergisch auf Kältesprüche, die GF Shiva zeigt also die stärkste Wirkung. Nach dem Sieg koppeln Sie Ifrit als Guardian Force und verlassen den Dungeon.

UMZIEHEN
fürs Briefing

TIP 10: Zurück in Balamb-Garden zieht sich Squall in seinem Quartier seine Uniform über, indem er aufs Bett klickt, und trifft danach Quistis beim Wegweiser. Hier wird er über seinen nächsten Auftrag aufgeklärt und folgt Cifer zum Auto.

Zum
nächsten
EINSATZ

TIP 11: Folgen Sie mit dem Auto der Straße nach Balamb, wo Sie ins Schiff umsteigen. Nach der Einsatzbesprechung werfen Sie einen Blick nach draußen und laufen schließlich an Land. Nun geht's weiter Richtung Marktplatz, wobei Sie einige leichte Kämpfe zu bestreiten haben.

Dollet

Den
MARKTPLATZ
säubern

TIP 12: Säubern Sie den Marktplatz und seine Umgebung von Gegnern, und sprechen Sie dann mit Cifer. Nach einiger Zeit geht es weiter zum Berggipfel, wo Cifer Ihre Gruppe verläßt und durch Selphie ersetzt wird.

Kampf gegen
BIGGS

TIP 13: Im Sendeturm nimmt die Gruppe den Aufzug nach oben und trifft dort auf Biggs und Wedge.



Tip 13: Kampf gegen Biggs und Watts.

Zunächst kämpft das Team nur gegen Biggs, der jedoch seine HPs später zurückerhalten wird.

TIP 14: Nutzen Sie die Zeit, bis Wedge auftaucht, um Zauber zu ziehen, und erledigen Sie dann

Warten auf WEDGE

RENNEN zum Strand



Tip 15: Der Roboter jagt die Gefährten zum Strand.

Mit Cid und CIFER sprechen

Vorbereitung auf den BALL

RINOA braucht Hilfe

GF in der Lampe

Zug nach TIMBER

Der ERSTE Traum

PIANISTIN ansprechen

beide Soldaten. Kurz vor Ihrem Sieg erscheint das Flugwesen El Viole, dem Sie die GF Siren entziehen. Danach vernichten Sie es mit Hilfe Ihrer GFs.

TIP 15: Nun müssen Sie innerhalb von 30 Minuten zum Strand zurückkehren. Nehmen Sie den Aufzug nach unten, wo Sie auf den Roboter X-ATM092 treffen, der besonders empfindlich gegen Donner und damit auch gegen Quezacotl ist. Entfliehen Sie dem Gegner, sobald Sie dazu aufgefordert werden, und folgen Sie dem Weg zurück in die Stadt. Der Roboter wird immer wieder auftauchen, aber Sie können jedesmal fliehen, bis Sie ihn schließlich zerstört haben.

TIP 16: Nachdem sie wieder auf die Insel zurückgekehrt sind, können unsere Helden in Balamb ihre Vorräte auffrischen. Danach geht's zurück nach Balamb-Gardens, wo Squall beim Wegweiser mit Direktor Cid redet, sich dann nach rechts wendet und Cifer anspricht.

Der Abschlußball

TIP 17: Kehren Sie zum Wegweiser zurück, und machen Sie sich dann auf den Weg zum Klassenzimmer. Dort plaudern Sie mit Ihren Mitschülern, bis Sie schließlich aufgerufen werden. Nach der Zeremonie ziehen Sie in Ihrem Quartier die SEED-Uniform an und sprechen mit Selphie.

TIP 18: Nach der Party wechseln Sie die Klamotten und treffen Quistis bei der Übungshalle. Hier nehmen Sie den linken Durchgang und betreten das erhellte Tor. Nach der Unterhaltung eilen Sie Rinoa zu Hilfe und legen sich danach schlafen.

TIP 19: Am nächsten Morgen erhält Squall beim Haupttor einen Auftrag und spricht danach mit Cid. Die Guardian Force in der Wunderlampe sollten Sie erst herausfordern, nachdem Sie noch einige Erfahrung gesammelt haben.

TIP 20: Marschieren Sie nun nach Balamb, wo Sie bei dem Schaffner am Bahnhof ein Ticket nach Timber lösen und in den Zug steigen. Folgen Sie Ihren Gefährten ins Abteil. Sie schlafen plötzlich ein und beginnen zu träumen.

Entführung des Präsidenten

TIP 21: Im Traum sind Sie ein Soldat namens Laguna Loire. Folgen Sie mit Ihrem Trupp dem Pfad, bis Sie schließlich zu Ihrem Fahrzeug kommen. Sie fahren damit nach Deling City, wo Sie aussteigen, nach rechts marschieren, die Straße überqueren, ihr folgen und das Hotel betreten.

TIP 22: Im Hotel gehen Sie nach rechts in die Pianobar, sprechen mit der Kellnerin und laufen dann zur Pia-

Wiedersehen mit RINOA

Entführung PLANEN



Tip 24: Verfolgen Sie die Planung der Waggon-Entführung genau.

WACHEN ausweichen DOPPELGÄNGER ausschalten



Tip 26: Untoten Wesen schaden Sie mit Heilsprüchen.

Gespräch im PUB

Cifer ist im STUDIO

TICKETS gibts bei Thon

nistin. Nachdem die an Ihrem Tisch war, fragen Sie an der Rezeption nach ihrem Zimmer. Im Anschluß an das Gespräch dort wachen Sie als Squall wieder auf.

TIP 23: Wenn unser Held Squall den Zug verlassen hat, wird er angesprochen und antwortet: »Es leben aber noch Eulen.« Er folgt dem Boten, schaut sich im Zug um und spricht mit Rinoa.

TIP 24: Squall folgt seiner Tanzpartnerin in den vorderen Teil des Zuges und nimmt dann den Durchgang, durch den alle verschwinden. Nach der Lagebesprechung beginnt er – indem er mit Watts spricht – das Unternehmen.

TIP 25: Auf dem Zug laufen Sie nach links, springen auf den nächsten Zug und rennen weiter. Schließlich müssen Sie nach unten klettern und drei Codes eingeben, wobei Sie darauf achten, nicht im Blickfeld zu sein, wenn die Wachen auftauchen. Danach marschieren Sie weiter nach links und trennen die nächste Verbindung. Diesmal müssen Sie fünf Codes eingeben, selbst auf die Wachen achten und nach oben flüchten, sobald diese sich nähern. Nach Eingabe der Codes fliehen Sie nach links.

TIP 26: Nach der Aktion sprechen Sie mit Rinoa. Gemeinsam stellen Sie den Präsidenten zur Rede, der sich dabei als Doppelgänger entpuppt. Nach dem Kampf macht das Double eine Metamorphose durch und muß als Namtal-Utok ein weiteres Mal besiegt werden. Attackieren Sie mit Feuer- und Heilzaubern wie der Phönix-Feder.

TIP 27: Squall spricht mit Watts, frischt in Timber die Vorräte auf, wendet sich bei der Timber-Mania-Zentrale nach rechts und nimmt die Treppe nach unten. Im Pub redet er mit dem Betrunkenen und erwähnt die Buel-Karte, wodurch der Weg zur Außentreppe der TV-Station frei wird.

TIP 28: Nach der Rede geht's zum Studio, wo Sie Cifer folgen. Später marschieren Sie mit den anderen ins Haus einer weiteren Widerstandskämpferin, wo Sie mit Quistis neue Pläne schmieden und dann das Haus verlassen, um eine neue Gruppe zusammenzustellen.

TIP 29: Sprechen Sie mit dem Soldaten vor dem Verlagsgebäude, und gehen Sie nach rechts, wo Thon Ihnen Fahrkarten abtritt. Folgen Sie der Passage rechts bis zum Zug, in den Sie einsteigen.

**GESPRÄCH
mit Xell**

TIP 30: Sprechen Sie Ihre Gefährten nacheinander an, und wählen Sie bei Xell »In Ruhe lassen«. Beim ersten Bahnhof steigen Sie aus, überqueren die Brücke und schlagen sich links in den Wald. Dort ereilt ein weiterer Traum Ihre Gruppe.

**Der ZWEITE
Traum**

TIP 31: Folgen Sie dem Pfad nach oben, wo Sie geradeaus weiterlaufen und schließlich die Leiter nach unten nehmen. Dort folgen Sie dem Gang und wenden sich bei der Abzweigung nach oben, wo Sie eine Art rundes Tor durchqueren. Werfen Sie einen Blick auf die Sprengkapsel, und drücken Sie den roten und dann den blauen Schalter.

**Sprung ins
MEER**

TIP 32: Lagunas Gruppe marschiert hinauf, folgt der Überführung und nimmt schließlich beim Speicher-



Tip 32: Nur durch einen beherzten Sprung können sich Laguna und seine Gefährten noch retten.

punkt den oberen Durchgang. Draußen folgen noch einige Kämpfe und schließlich ein Sprung ins Meer.

TIP 33: Die Gruppe um Squall erwacht wieder, durchquert den Wald und wendet sich dann nach links, um Galbadia-

**Durch den
GARDEN**

Gardens zu betreten. Hier marschieren die Gefährten geradeaus weiter, biegen bei den trainierenden Rekruten ab und nehmen die Stufen nach oben, wo sie den Raum gegenüber der Treppe betreten.

Galbadia-Garden**Boten vom
DIREKTOR**

TIP 34: Sprechen Sie mit allen Gefährten. Nachdem Sie den Raum verlassen haben, geht's zurück in die Haupthalle, wo Sie auf einen Boten von Direktor Cid treffen. Danach auf zum Eingang, wo Sie mit Quistis plaudern und ihr anschließend folgen.

**Zum
BAHNHOF**

TIP 35: Draußen sprechen Sie mit Rinoa und erhalten einen neuen Auftrag. Unterhalten Sie sich mit Selphie, und bilden Sie eine neue Gruppe. Im Freien marschieren Sie zum Bahnhof (direkt hinter dem Garden) und lösen ein Ticket.

**Bus zur
VILLA**

TIP 36: Nehmen Sie in Deling City die Rolltreppe nach unten, und verlassen Sie den Bahnhof über die nächste Treppe. Draußen plaudern Sie mit Quistis und dann vor dem Bahnhof mit dem Schaffner, sobald der Bus eintrifft. Der bringt Ihre Gruppe zur Villa.

AUTOKAUF

TIP 37: Bitten Sie die Wache, Sie zum Stadtrand zu begleiten. Dort haben Sie die Wahl, ob Sie die Stadt zu Fuß oder per Mietwagen verlassen wollen. Mit dem Auto werden Sie nicht in Zufallskämpfe verwickelt.

**KENNUNG
im Grabmal
merken**

TIP 38: Verlassen Sie die Stadt, und fahren oder laufen Sie in nordöstlicher Richtung bis ans Ende der Halbinsel. Dort ist die gesuchte Höhle. Im ersten Raum merken Sie sich die Kennung auf der Waffe.

**Gegen
SECRETO
kämpfen**

TIP 39: Halten Sie sich bei jeder Abzweigung rechts, bis Sie zu einer Statue gelangen. Beim Nähertreten erweist sie sich als Boß Secreto. Ziehen Sie seinen Zauber Protes, und wenden Sie ihn auf die Mitglieder des Teams an. Nach einiger Zeit flüchtet das Ungetüm.

**In
ZENTRUM**

TIP 40: Das Team hält sich weiterhin immer rechts und kommt bis zum Zentrum. Squall zieht den Hebel rechts der Öffnung, kehrt um und wendet sich erneut mehrfach nach rechts. Schließlich benutzt er einen weiteren Hebel und kann nun endlich ins Zentrum der Höhle vordringen.

**MINO-
TAURUS
angreifen**

TIP 41: Jenseits der Zugbrücke erwarten Sie die Bosse Secreto und Minotaurus. Konzentrieren Sie sich beim Kampf zunächst auf Minotaurus, der zwar kleiner, aber erheblich stärker als sein Bruder ist. Nach dem Kampf dürfen Sie die Brüder als GFs aufnehmen und das Grabmal verlassen.

**Dem
OBERST
folgen**

TIP 42: Zurück in Deling City sprechen Sie die Wache an und nennen ihr den Code von der Waffe im Grabmal (siehe Tip 38) in umgedrehter Reihenfolge. Endlich dürfen Sie die Villa betreten; in der Bibliothek erhalten Sie ein Briefing, nachdem Sie mit Rinoa gesprochen haben. Begleiten Sie den Oberst während seiner Ausführungen durch die Stadt.

Attentat auf die Hexe**TEAM
positionieren**

TIP 43: Zum Start der Mission kehrt das Team in die Villa zurück. Die Gruppe um Quistis verläßt die Bibliothek, Squalls Truppe folgt dem Oberst zum Triumphbogen und spricht ihn dort an. Danach bringt der die Kämpfer zu ihren Positionen.

**RINOAS
Alleingang**

TIP 44: Quistis' Truppe folgt dem Oberst zurück zur Villa, wird dort allerdings eingesperrt. Sie steuern nun Rinoa über die Kisten und die Leiter aufs Dach des Präsidentenpalastes und sprechen die Hexe an.

**FLUCHT
durch eine
Geheimtür**

TIP 45: Sie erhalten die Kontrolle über Quistis' Gruppe, werfen einen Blick auf das Wandgemälde und dann auf das Regal. Rechts davon bewegen Sie nun die Statue, worauf sich eine Geheimtür öffnet. In der Kanalisation steigt Quistis von links auf das Schöpfrad, tritt durch die Gittertür und folgt dem Gang.

RINOA
befreien

TIP 46: Nun kontrollieren Sie wieder Squall, der Irvine nachrennt. Die beiden klettern aufs Dach, wo es am Ende des Gangs zum Kampf mit den beiden Schmelkes kommt. Ziehen Sie GF Carbuncle von den Bieestern, und setzen Sie Ihre eigenen GFs (außer Ifrit) ein. Unter der Falltür liegt ein Scharfschützengewehr.

Über die
RÄDER

TIP 47: Quistis' Gruppe folgt dem Gang, wendet sich nach links, nimmt die Passage und marschieren am ersten Schaukelrad vorbei. Beim nächsten klettert Ihre Truppe hinauf, dann geht's noch ein weiteres Rad nach oben, danach dreimal hinunter. Schließlich führt ein letztes Schaukelrad zum Ausgang, wo Quistis den Schalter betätigt.

Squall gegen
CIFER

TIP 48: Die Gruppe um Squall sieht sich jetzt mit Cifer konfrontiert. Nach dem Sieg tritt Ihnen Edea persönlich gegenüber;



Tip 48: Auf dem Prunkwagen der Hexe tritt Squall nicht zum letzten Mal gegen seinen Erzfeind Cifer an.

setzen Sie Carbuncle gegen die Hexe ein. Wenn Sie eine Weile durchgehalten haben, werden Sie von einer Eis-attacke getroffen.

TIP 49: Als Laguna Loire verlassen Sie den Raum. Im unteren Stockwerk sprechen Sie mit

Der **DRITTE**
Traum

Ellione und folgen ihr ins Freie. Dort betreten Sie die Kneipe, sprechen mit Kiros und brechen dann zum Kontrollgang auf, der Sie über die Brücke am unteren Bildschirmrand führt.

GANG
beenden

TIP 50: Marschieren Sie weiter nach unten, und folgen Sie dem Pfad bis zum Ende, womit der Kontrollgang abgeschlossen ist. In der Kneipe nehmen Sie die Treppe nach oben, erstatten Bericht und kehren in Ihr Haus zurück, um sich schlafen zu legen.

XELL
hilft dem
Momba

TIP 51: Squall ist verschwunden – Sie lenken nun den guten Xell, der zusammen mit Rinoa, Quistis und Selphie im Gefängnis sitzt. Sprechen Sie mit allen. Später müssen Sie dem Löwenwesen beistehen.

Bezirksgefängnis D

WAFFEN
holen

TIP 52: Xell unterhält sich nun mit allen Freunden, ein Plan wird geschmiedet und gleich in die Tat umgesetzt. Xell bricht zusammen mit dem Momba auf, nimmt die Treppe in den achten Stock, nähert sich den Soldaten und kehrt nach dem Kampf mit den Waffen in die Zelle der Verbündeten zurück.

Nochmal
BIGGS und
Wedge

TIP 53: Nun kämpfen Sie gegen zwei altbekannte Gegner: Biggs und Wedge, die Sie vom Funkturm kennen. Setzen Sie die GFs ein, und achten Sie darauf, viele Zauber zu ziehen. Nun müssen Sie sich – um Squall zu befreien – in den 13. Stock vorkämpfen.

Per **AUFZUG**
nach unten

TIP 54: Sie treffen auf Squall, den Sie auch gleich übernehmen. Nun geht's nach draußen und in den Aufzug. Dort drücken Sie den Knopf, worauf die Freunde nach unten fahren und nach rechts marschieren.

FLUCHT aus
dem Knast

TIP 55: Öffnen Sie die Tür, worauf Sie wieder Xell kontrollieren, der den Komplex umrundet und auf Squall und die anderen trifft. Kämpfen Sie sich nun nach oben vor, bis die Gruppe wieder wechselt. Die Truppe um Irvine entscheidet sich für den Weg nach unten. Sobald sie die dritte Etage erreicht, wird wieder zur Squall-Gruppe gewechselt.

DONNER
gegen
Roboter

TIP 56: Squall klettert weiter nach oben, durchquert den Kontrollraum und gelangt schließlich durch den erleuchteten Durchgang ins Freie. Nun folgt ein Kampf gegen einen Elitesoldaten und zwei Roboter. Die sind besonders anfällig gegen Donnerzauber.

Nach rechts
HANGELN

TIP 57: Nach dem Funkkontakt mit Freund Irvine kehren Sie wieder nach draußen zurück, wo Sie die



Tip 57: Hier hangelt sich Squall nach rechts.

Brücke überqueren und sich dann nach rechts hangeln. Ihre Gefährten finden sich an einer Straßenkreuzung wieder, wo Squall auf den Laster steigt, zweimal mit Selphie spricht und neue Teams einteilt.

TEAMS
trennen

TIP 58: Am Bahnhof läuft Squalls Team nach links und steigt in den Zug. Derweil steuert die Selphie-Gruppe unerschrocken auf die Raketenbasis zu, die sich weit im Nordwesten befindet.

In den
KOMPLEX

TIP 59: In der Basis stiefeln Sie in das flache Gebäude. Dort untersuchen Sie beide Türen und betätigen den Schalter dazwischen. Hinter der linken Tür laufen Sie an der Wache vorbei.

Galbadia Raketenbasis

Mit
TECHNIKER
sprechen

TIP 60: Am Ende der Passage redet Selphie mit der ersten Wache und tritt durch die Tür. Den nächsten Wachmann ignoriert sie, spricht aber mit dem Techniker-Soldaten. Anschließend wendet sie sich – wieder vor der Halle – nach links und kommt an der Treppe vorbei zu zwei weiteren Soldaten.

**NACH-
RICHTEN**
überbringen

TIP 61: Die Soldaten geben Ihnen eine Nachricht für den Techniker im Raketenraum, die Sie folgsam überbringen. Teilen Sie auch die Antwort mit, und marschieren Sie dann über die Treppe zur ersten Wache.

Energie-
versorgung
KAPPEN

TIP 62: Im Kontrollraum schlagen Sie auf das Pult ein. Die Energie fällt aus, Sie laufen nach draußen und reden sich bei den Wachen heraus. Rennen Sie dann weiter zum Raketenraum.

RUHIG
bleiben

TIP 63: Sie werden von einer Wache erwischt und entscheiden, ruhig zu bleiben und zu helfen. Im Hangar reden Sie mit dem nicht arbeitenden Soldaten und stellen sich dann hinter die anderen Männer, um ihnen schießen zu helfen.

So ändern Sie
die **KOOR-
DINATEN**

TIP 64: Der erste Techniker übergibt dem Team Koordinaten, mit denen Ihre Leute zum Computer rechts vor dem Hangar wandern. Hier wählen Sie

**RAUS-
RENNEN****DONNER
gegen Panzer****So beenden
Sie die
REVOLUTION****Mit CID
sprechen****Durch die
FALLTÜR****Alle ziehen
am RAD**

»Target« und dann »Set Error Ratio«. Damit vergrößern Sie die Fehlerquote aufs Maximum und bestätigen dann per »Data Upload«.

TIP 65: Machen Sie sich nun auf dem Weg an der rechten Wache vorbei, und kämpfen Sie dann gegen den Offizier und seine Männer. Nach dem Duell betätigen Sie die linke Konsole und aktivieren im hinteren Raum die Selbstzerstörung, die Sie auf 20 Minuten einstellen. Nun geht's durch die rechte Tür nach draußen.

TIP 66: Im Freien sehen Sie sich plötzlich einem gewaltigen Panzer gegenüber, der am effektivsten mit Donner- und Erdzaubern bekämpft werden kann. Nach dem Kampf laufen Sie auf dem Parkplatz umher, bis die Gefährten beschließen, in Deckung zu gehen.

TIP 67: Squalls Truppe betritt das Gelände, spricht mit den Ausbildern und behauptet, Pro-Master zu sein. In der Haupthalle treffen die Gefährten auf Fu-Jin und Rai-Jin. Sie müssen nun im Erdgeschoß jeden Bereich betreten und sich zu Cid bekennen. Dann besiegen Sie die herbeigerufenen Monster und reden hinterher mit den übrigen SEEDs.

Kampf gegen Master Norg

TIP 68: Wenn Sie die Bereiche befreit haben, können Sie mit dem Aufzug nach oben fahren. Dort laufen Sie am Klassenzimmer vorbei, treffen Shou und folgen ihr in den Aufzug. In der dritten Etage sprechen Sie mehrfach Direktor Cid an.

TIP 69: Nehmen Sie den Aufzug, und benutzen Sie – sobald er steckenbleibt – die Schalttafel und dann die Falltür. Klettern Sie nach unten, öffnen Sie die nächste Bodenluke, folgen Sie dem Gang, und nehmen Sie eine weitere Leiter nach unten.

TIP 70: Im Kontrollraum hinter der Tür untersuchen Sie das Steuerrad und versuchen es zu drehen. Mit vereinten Kräften gelingt das Unterfangen schließlich, worauf Sie draußen nach unten klettern.

TIP 71: Das Team folgt der Passage zu einer Leiter, wo Squall entscheidet, alleine vorzugehen. Im Raum be-

nutzt er das Terminal auf der rechten Seite und steigt über die Leiter wieder nach unten.

TIP 72: Im Bildvordergrund können Sie nun eine weitere Leiter hinabsteigen, den Hebel rechts betätigen und durch das Tor gehen. Die beiden Ölschlucker, gegen die Sie dann kämpfen müssen, sind besonders anfällig gegen das Element Feuer.

TIP 73: Folgen Sie der Passage hinter dem Tor, bis Sie ein Computerterminal erreichen, das Sie zweimal betätigen. Nachdem der Garden losgeflogen ist, sprechen Sie mit Cid. Auf dem Rückweg von der Aus-



Tip 70: Gemeinsam bewegt die Gruppe das Steuerrad.

Die **LEITER**
hoch
FEUER
gegen die
Ölschlucker

GARDEN
zum Abhe-
ben bringen

WIND
gegen Norg

ELLIONE
aufspüren

An **LAND**
gehen

**BÜRGER-
MEISTER**
helfen

Nochmal
gegen den
ROBOTER

Mit **RINO**
und Selphie
sprechen

Truppe
AUSWÄHLEN

sichtsplattform begegnen Sie Shou, kehren auf die Brücke zurück und betätigen den Knopf.

TIP 74: Sie erwachen in Ihrem Quartier, laufen in die Haupthalle und nehmen den Aufzug nach unten. Sprechen Sie mit Direktor Cid, und marschieren Sie weiter nach links. Nach dem Gespräch mit Norg kommt es zum Kampf gegen das Ungetüm. Norg bezieht magische Energie aus den Kugeln, attackieren Sie die mit physischen Angriffen, wenn sie rot aufleuchten. Außerdem ist das Wesen besonders empfindlich gegen Wind-Zauber.

TIP 75: Nach Ihrem Sieg bitten Sie den Doktor, im Lazarett mit Cid sprechen zu dürfen. Fragen Sie ihn über alles aus, ehe Sie zur Haupthalle gehen. Dort kommt eine Nachricht von Shou, laufen Sie aufs Beobachtungsdeck. Ellione finden Sie in der Bibliothek.

TIP 76: Nach dem Verlassen des Quartiers erhält Squall den Befehl, an Land zu gehen. Der Weg dorthin führt über das Außendeck. Ihr Held spricht mit den Einwohnern und folgt der Stahlkonstruktion nach unten.

Fisherman's Horizon

TIP 77: Nun laufen Sie nach rechts und folgen dem Fußweg über die Solarzellen. Im ersten Haus steigen Sie hoch und sprechen mit dem Bürgermeister. Kehren Sie danach über den Steg zurück, und warten Sie, bis das Stadtoberhaupt auftaucht. Folgen Sie ihm nach rechts, entlang der Schienen, und beschließen Sie dann, ihm zu helfen.

TIP 78: Sie müssen nun gegen drei Elitesoldaten bestehen und danach gegen den Roboter antreten, mit dem Selphies Team bereits Bekanntschaft geschlossen hat. Die künstliche Kreatur reagiert übrigens empfindlich auf Donner-Zauber.

TIP 79: Im Anschluß an das Wiedersehen mit den Gefährten spricht Squall mit Rinoa und kehrt dann nach Garden zurück. Dort sucht er nach dem Gespräch mit Irvine die unglückliche Selphie im Schulhof auf.

TIP 80: Sie steuern nun Irvine und müssen bestimmen, wer bei dem bevorstehenden Konzert welches In-

strument spielen soll. Lassen Sie jeden der Gefährten alle Instrumente vorspielen und wählen Sie aus, was Ihnen am besten gefällt.

TIP 81: Squall geht hinaus und willigt ein, das Konzert zu besuchen. Er spricht Irvine zweimal an und folgt den Kameraden über die Brücke. Während des Konzertes geht er nach rechts bis zu der Zeitung und läßt sich dort mit Rinoa nieder.

TIP 82: Am nächsten Morgen marschiert Squall zur Brücke und übernimmt die Kontrolle über den Garden. Nun kann er den Garden steuern. Mit der Story geht es in Balamb weiter.



Tip 82: Nachdem der Garden abgehoben hat, können Sie mit ihm die meisten Orte auf der Welt erreichen.

An den
SOLDATEN
vorbei

TIP 83: Die Stadt ist von galbadischen Truppen besetzt, betreten Sie sie mit einem Team, dem Xell angehört. Sprechen Sie mit dem Soldaten, und laufen Sie dann umher, um ihn auf sich aufmerksam zu machen.

SPÜRHUND
anschauen

Balamb-Stadt befreien

TIP 84: Sprechen Sie die Soldaten vor dem Hotel an, und Sie werden aufgefordert, dem Truppenführer zu berichten, der durch die Stadt patrouilliert. Unterhalten Sie sich mit den Soldaten bei dem Hund im Hafen, und werfen Sie einen Blick auf das Tier.

Bei XELL
zu Hause

TIP 85: Besuchen Sie Xells Heim, und sprechen Sie mit seiner Mutter. Wieder draußen, betreten Sie das nächste Haus rechts, reden dort mit den Leuten und kehren dann zu Xells Mutter zurück. Nach einem Gespräch mit ihr werfen Sie noch einen Blick in die Küche.

HUND
verfolgen

TIP 86: Marschieren Sie nun weiter zum Hund, schauen Sie ihn sich an, und folgen Sie ihm. Er führt Sie zu Rai-Jin, der sofort flüchtet. Rennen Sie ihm bis zum Hotel nach. Dort folgt ein Kampf.

GIFT
einsetzen

TIP 87: Rai-Jin ist empfindlich gegen Gift und die GF Diablos, wird aber von Donner-Sprüchen geheilt. Später müssen Sie im Hotel gegen Fu-Jin und Rai-Jin gemeinsam kämpfen; achten Sie also darauf, den ersten Kampf mit möglichst vielen HPs zu beenden.

TRABIA
besuchen

TIP 88: Nach dem Kampf steuern Sie den Garden zum Trabia-Garden. Betreten Sie die Schule mit einem Team, dem Selphie angehört. Folgen Sie ihr über die Ranken des verrotteten Tores.

Trabia-Garden

Treffen auf
dem FELD

TIP 89: Bei der Sportanlage ganz links treffen die Gefährten zusammen, worauf Squall mit allen redet und dann nach rechts läuft. In der nun folgenden Erinnerungssequenz läuft Squall seinen Gefährten nach und spricht sie – wenn möglich – an.

Zu
EDEA

TIP 90: Das nächste Reiseziel ist Edeas Haus, tief im Südwesten. Dort steuern Sie auf den Galbadia-Garden zu. Geben Sie Befehl, sich auf den Kampf vorzubereiten, den Garden zu verteidigen und sich um die Jüngeren zu kümmern.

Kampf der Gardens

SCHLACHT
der Garden

TIP 91: Nehmen Sie den Aufzug nach unten, sprechen Sie mit Quistis, und bilden Sie ein Team mit Irvine und Selphie. Auf dem Schulhof reden Sie mit Xell sowie Rinoa und kehren zur Brücke zurück.

RINOAS
stürzt ab

TIP 92: Sie steuern nun Xell und sein Team, rennen nach links und, nach Rinoas Absturz, zurück in die Haupthalle, wo Sie schließlich Squalls Team folgen.

GALBADIANER
besiegen

TIP 93: Squalls Team marschiert zum Klassenzimmer und kämpft gegen die Eindringlinge. Wenn der Raum frei von Feinden ist, spricht Squall mit der Aufseherin und marschiert dann weiter zur Brücke.

Durch den
NOT-
AUSGANG

TIP 94: Nach der Ansprache fahren Sie in die zweite Etage, finden den vermißten Jungen vor dem Außen-
deck und schicken ihn zurück zur Aufseherin. Ihre Gruppe wird nun von einer mobilen Einheit angegrif-

BOXEN
in der Luft



Tip 95: Um Rinoa zu retten, muß Squall in einem Boxkampf in der Luft gegen einen Soldaten bestehen.

fen: Entscheiden Sie sich für »Umsehen« und dann für »Den Notausgang betätigen«.

TIP 95: Nun müssen Sie einen Boxkampf gegen den schwebenden Feind bestehen. Nach Rinoas Rettung flüchten Sie nach links und betreten mit ihr gemeinsam den gegnerischen Garden.

TIP 96: Unser Held Squall läuft nach rechts und nimmt die Treppe nach oben. Nach dem Gespräch mit Rai-Jin und Fu-Jin geht's durch die

rechte Tür weiter. Der Student händigt Ihnen eine Schlüsselkarte aus, mit der Sie im Erdgeschoß links vom Speicherpunkt die linke Tür öffnen können.

Galbadia-Garden

TIP 97: Squall durchquert das Eisstadion und spricht mit dem Studenten hinter der rechten Tür. Dessen Schlüsselkarte setzt er im dritten Stockwerk ein. Der Weg dorthin führt über die gleiche Treppe, durch die man in die zweite Etage kommt.

TIP 98: Im Stadion marschieren Sie nach unten aufs Spielfeld und betreten das Gebäude. Am Ende des Gangs treffen Sie auf Cerberus. Der ist unempfindlich gegen Wind und wird von Donner-Zaubern geheilt. Benutzen Sie Anti-Z, um seine gefährlichen Triple-Zustände zu beseitigen.

TIP 99: Im Klassenzimmer links hinter der linken Tür erhalten Sie die letzte Schlüsselkarte, mit der Sie den Aufzug links am Ende der Treppe beim oberen Gang benutzen können.

TIP 100: Sie treffen auf Cifer und Edea. Zunächst müssen Sie nur gegen den Wüstling kämpfen; nach dem Sieg im Hörsaal rechts des Aufzugs gegen ihn und Edea gleichzeitig. Cifers Schwachstelle ist Gift, Edea reagiert besonders empfindlich auf GF Diablos und besitzt eine Guardian Force namens Alexander, die Sie ihr unbedingt entziehen müssen.

TIP 101: Auf der Brücke beschließen Sie weiterzufliegen und betreten Edeas Haus. Unterhalten Sie sich mit Cid, folgen Sie ihm, sprechen Sie mehrfach mit Edea, und verlassen Sie den Schauplatz. Später suchen Sie Rinoa in der Krankenstation auf.

Edeas Haus

TIP 102: Als Ritter verkleidet sticht Laguna auf den Drachen ein und flüchtet nach dem »Sieg« nach unten. Dort muß er sich dem Ungetüm in einem echten Kampf stellen, besonders effektiv sind Kältezauber und die Guardian Force Shiva.

TIP 103: Auf der Brücke befiehlt Squall weiterzufliegen, steigt aus und geht in Edeas Haus. Nach dem

ERSTE
Schlüssel-
karte

ZWEITE
Schlüssel-
karte

ANTI-Z
gegen
Cerberus

Dritte
Schlüssel-
karte

GF
Alexander
ziehen

Mit EDEA
sprechen

LAGUNA
als Ritter

Weißes
SEEDS finden

Mit Rinoa durch den
SALZSEE

Gespräch mit der Ex-Hexe fliegt der Garden weiter zum Schiff der weißen SEEDs.

TIP 104: Auf dem Schiff folgen Sie dem Anführer und sprechen ihn unter Deck an. Zurück im Garden, statuen Sie Rinoa zuerst einen weiteren Besuch ab, marschieren dann von der Aussichtsplattform nach rechts und schließlich weiter zur Bahnstation. Dort folgt wieder ein Gespräch mit Edea, ehe es an den Schienen entlang weitergeht. Wandern Sie durch den Salzsee, am Kopf des Skelettes vorbei und den Pfad entlang, bis Sie auf Abadon stoßen.

EINGANG
finden

TIP 105: Abadon kann Heilspprüche und Feuer nicht leiden. Bei der Schlucht am Ende der Passage öffnet

ein gründlicher Blick einen Eingang, zu dem Sie klettern. Hinter der Tür am Ende der Brücke gelangen Sie über zwei Plattformen nach Esthar.

Esthar

TIP 106: Laguna führt Gespräche mit allen verfügbaren Personen. Nach dem Kampf und dem Erscheinen der Gefährten nimmt das Team den Aufzug nach oben, schleicht durch den Raum und spricht draußen mit den Anti-Adelles.

TIP 107: Sprechen Sie bei Ihrem alten Arbeitsplatz mit dem Professor, und folgen Sie ihm in den Fahrstuhl und nach

draußen. Setzen Sie sich auf die Plattform, und betreten Sie am Ziel das Labor. Dort werfen Sie einen Blick durch die Scheibe, benutzen die rechte Konsole, nehmen draußen das Transportmöbel und benutzen den Durchgang dahinter.

TIP 108: Squalls Team geht aus dem Zimmer, wendet sich nach rechts und verläßt die Residenz per Transporter. Nun haben die Gefährten Gelegenheit, die Stadt und besonders das luxuriöse Einkaufszentrum zu erkunden. Danach verlassen sie die Metropole zu Fuß oder mit einem Mietwagen.

TIP 109: Fahren oder laufen Sie nach Lunar Gate. Folgen Sie im Gebäude der Assistentin, erklären Sie sich für die Mission bereit, und sprechen Sie Xell Ihr Vertrauen aus. Dann betreten Sie die Kapsel.

TIP 110: Xell folgt seinen Gefährten aus dem Gebäude und kehrt wieder nach Esthar zurück, wo er das Odyne-Institut aufsucht. Sein Team nimmt den Transporter, spricht mit dem Professor und verläßt das Gebäude danach wieder.

TIP 111: Nach Beginn des Countdowns müssen Sie innerhalb der angegebenen Zeit eine der drei Kontaktstellen erreichen und die Pandora betreten. Untersuchen Sie die genau; sobald Sie durch einen der Aufzüge das obere Stockwerk erreicht haben, werden Sie unweigerlich rausgeschmissen.



Tip 105: Der versteckte Eingang führt Sie in die technologisch weit fortgeschrittene Stadt Esthar.

ELLIONE
befreien

Einkaufs-
bummel in
ESTHAR

Ausflug ins
WELTALL

XELL geht
nach Esthar

PANDORA
betreten

Auf der
RAUM-
STATION

TIP 112: Squall spricht mit dem Arzthelfer und läuft dann zu Rinoa. Er trägt sie durch die linke Tür, bringt sie oben in die Isolationskammer und verläßt diese. Unser Held folgt dem Arzthelfer und wirft einen Blick auf den Monitor sowie den Mond.

Lunarside-Basis

Zu
ELLIONE

TIP 113: Nun sprechen Sie mit Piet und teilen ihm mit, daß Sie Ellione noch nicht getroffen haben. Dann

besuchen Sie sie oberhalb der Treppe vor dem Kontrollraum und bringen sie zur Krankenstation. In der folgenden Sequenz können Sie der armen Rinoa lediglich zum Kontrollraum nachlaufen.

TIP 114: Werfen Sie einen Blick auf den



Tip 113: Während Rinoa »ferngesteuert« wird, kann Squall nicht eingreifen, sondern nur folgen.

RINOA
folgen

Ausflug ins
ALL

Mond, und folgen Sie Rinoa die Treppe hinauf. Im Umkleideraum geht's durch das rechte Schott und dann mit dem Raumanzug durch die Luftschleuse.

TIP 115: In der Schwerelosigkeit schwebt Squall zunächst Richtung Ausgang (»oben«) und dann zurück (»unten«), wo er die Umkleide verläßt. Im Kontrollraum spricht er mit Ellione und Piet, dann erneut mit Ellione. Er folgt ihr zu den Rettungskapseln. Dort spricht er sie wieder an und nimmt schließlich seinen Platz in der Kapsel ein.

Rinoa
RETTEN

TIP 116: Sprechen Sie nochmals mit Ellione. Im Weltall steuern Sie vorsichtig auf Rinoa zu und versuchen

sie in die Bildmitte zu bugsieren. Auf der Ragnarok hängen Sie sich nach links zur Luke.

TIP 117: In Inneren des Raumschiffs treten Sie durch die Luftschleuse und folgen dem Gang. Sie müssen nun acht Propagatoren ausschalten,



Tip 116: Um die hilflose Rinoa zu retten, müssen Sie sie immer im Bildmittelpunkt halten.

PROP-
GATOREN
erledigen

und zwar immer zwei von der gleichen Farbe zusammen, da sie sich sonst regenerieren.

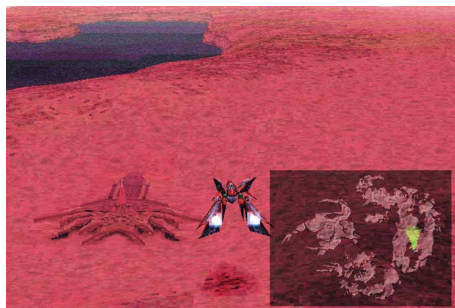
Raumschiff Ragnarok

ZURÜCK
zur Erde

TIP 118: Im Passagierraum erhalten Sie Zugriff zum Computer, worauf Sie mit dem Fahrstuhl auf die Brücke des Raumschiffs fahren können. Schließlich kehren Sie in den Passagierraum zurück und sprechen mit den Gefährten.

Rinoa
HOLEN

TIP 119: Gehen Sie erneut zur Brücke, und fliegen Sie das Raumschiff zum Hexenmausoleum. Draußen



Tip 119: Nach Ihrer Rückkehr auf die Erde können Sie praktischerweise mit der Ragnarok umherfliegen.

plaudern Sie mit den Wachen und wenden sich drinnen nach links. Wenn Sie Rinoa befreit haben, geht's zurück zum Schiff. Die nächste Station ist Edeas Haus, wo Squall Angel folgt und sie streichelt. Er spricht darauf-

hin mit Rinoa und fliegt weiter nach Esthar.

Zum PRÄSIDENTEN

TIP 120: Suchen Sie den Präsidentenpalast auf, wo Sie vorbei an dem bereits bekannten Raum nach links marschieren. Dann sprechen Sie mit Präsident Laguna, fragen ihn über alle Punkte aus und nehmen schließlich den Auftrag an.

Esthar

Diabolos gegen CIFERS Helfer

TIP 121: Fliegen Sie die Ragnarok nun direkt in die Pandora hinein, und steigen Sie aus. Bei der Treppe treffen Sie auf Rai-Jin und Fu-Jin: Halten Sie die HPs Ihrer Truppe immer nahe am Maximum, und setzen Sie Ihre stärksten GFs ein. Besonders effektiv ist Diabolos. Nach einiger Zeit fliehen die Feiglinge; wenn Sie ihnen folgen, werden Sie von einem Roboter attackiert, gegen den Donnerattacken gut wirken.

Lunatic Pandora

Letzter Kampf gegen CIFER

TIP 122: Nach dem Duell laufen Sie weiter, sprechen mit Cifers Gefährten und müssen dann noch einmal gegen den Fiesling antreten. Cifer ist etwas stärker geworden; einer Ihrer Charaktere sollte sich auf das Heilen der anderen konzentrieren.

Rinoa SCHONEN

TIP 123: Marschieren Sie nach unten zur Leiter. Über die Kristallbrücke gelangen Sie zu Adell. Im folgenden Kampf müs-



Tip 123: Da die Hexe Rinoa gefangen hält, dürfen Sie keine Guardian Forces gegen sie verwenden.

sen Sie darauf achten, Rinoa nicht zu beschädigen – Sie dürfen keine GFs einsetzen, sondern müssen die Hexe mit Zaubern und physischen Attacken bezwingen.

TIP 124: Sie landen im Raum des Ursprungs, wo Sie

Vier HEXEN besiegen

vier Hexen besiegen müssen. Im Kampf mit den purpurfarbenen Damen sollten Sie voll auf GFs, besonders Ifrit und Diabolos, setzen.

Ohne Abilities ins SCHLOSS

TIP 125: Squall läuft durch Edeas Haus, vorbei an den besiegten SEEDs und den Toren. Die Kette lässt sich als Brücke verwenden und führt ihn in Artemisias Schloß. Dort werden alle Abilities und das Inventar eingefroren, im Kampf bleibt nur der Angriffsbefehl.

Alle Guardian Forces

Koppelbare GFs

Name	Element / Wirkung	Fundort
Quezacotl	Donner	Schulrechner im Klassenzimmer
Shiva	Eis	Schulrechner im Klassenzimmer
Ifrit	Feuer	Balamb, Feuerhöhle
Siren	Schweigen	Dollet, Sendezentrum, von El Viole ziehen
Brothers	Erde	Galbadia, Grab des unbekannten Königs
Diabolos	keines, starker Angriff	in der Wunderlampe von Cid
Carbuncle	keines, Reflek für alle Teammitglieder	Deling City, von Schmelke ziehen
Leviathan	Wasser	Balamb-Garten, Keller, von Norg ziehen
Pandemona	Wind	Balamb-Stadt, Hotel, von Fu-Jin ziehen
Cerberus	keines, Tripel für Teammitglieder	Galbadia-Garten, Halle im Erdgeschoß
Alexander	Holy/Galbadia-Garten	von Edea ziehen
Doomtrain	Gift	beliebiger Ort ab CD drei
Bahamut	keines, überwindet gegnerische Abwehr	künstliche Forschungsinsel
Kaktor	keines, überwindet gegnerische Abwehr	Kaktor-Insel
Tomberly	keines, überwindet gegnerische Abwehr	Centra, Centra-Ruinen
Eden	keines, überwindet gegnerische Abwehr	Stiller Ozean, von Ultima-Weapon ziehen



Drei koppelbare GFs: Cerberus, Diabolos und einer der Brothers.

Nicht koppelbare GFs

Name	Element / Wirkung	Fundort
Boko	Feuer; benutzen Sie im Kampf das Gizar-Kraut	erster Chocobo-Wald
Phönix	Feuer, greift an und belebt zugleich kampfunfähige Teammitglieder. Erscheint zufällig, wenn Sie Phönix-Federn benutzen	Trabia, Winter-Insel, Haus des Ältesten
Odin	kein Element, spaltet Gegner, erscheint zufällig	Centra, Centra-Ruinen
Gilgamesch	kein Element, benutzt verschieden starke Waffen (tötet bei Treffer automatisch), erscheint zufällig	Lunatic Pandora, gibt's von Cifer, wenn Sie Odin besitzen

Artemisias Schloss

ZAUBER
wählen

TIP 126: Bei der Treppe der Haupthalle treffen Sie die Sphinx. Wählen Sie nach dem Sieg die Fähigkeit »Zauber«, und klettern Sie hinter der Tür auf den Kronleuchter. Unten angekommen, öffnen Sie die Falltür und steigen in den Keller.

GF
wählen

TIP 127: Der nächste Gegner ist Tripel-Klinge, dem abwechselnd durch Feuer und Kälte geschadet werden kann. Wählen Sie nach dem Kampf die Fähigkeit »GF«, und verlassen Sie die obere Halle nach rechts und die Treppen-Halle nach oben.

WIND
gegen
Dormen

TIP 128: In der Gemäldegalerie betrachten Sie die Bilder in folgender Reihenfolge: Garten, Schlaf, Bote und dann die anderen. Geben Sie dann beim großen Bild die Namen der ersten drei Bilder ein. Sie kämpfen nun gegen den fiesen Dormen, der besonders empfänglich für Wind-Zauber ist. Wählen Sie nach dem Kampf die Draw-Fähigkeit.

DIABOLOS
gegen
Wolframator

TIP 129: Marschieren Sie nach oben zur Schleusen-kammer, wo Sie über die linke Brücke den Kerker erreichen. Die verummte Gestalt hat einen Schlüssel; sobald Sie ihn nehmen, taucht Wolframator auf. Benutzen Sie insbesondere Ihre GFs Diabolos und Quezalcotl. Wählen Sie nach dem Kampf die Ability »Item«.

Team
WECHSELN

TIP 130: Benutzen Sie nun den Teamumschalt-punkt unterhalb des Kronleuchters. Team 2 kann ihn da-

Durch die
KAPELLE

raufhin überqueren und auf dem Balkon gegen Cocutus kämpfen. GF Diabolos ist hier erste Wahl, gegen Shiva und die Brothers ist das Biest dagegen immun. Wählen Sie nach dem Kampf die Fähigkeit »Beleben«.

Drei **FEINDE**
zugleich

TIP 131: Ihre Truppe benutzt den Umschalt-punkt hinter der Gemäldegalerie. Das erste Team läuft nach oben in die Kapelle, dort über Treppe und Brücke. Danach geht's an den Umschalt-punkt im Garten.

Teamwechsel
im **AUFZUG**

TIP 132: Im Schleusenraum findet das Team nun einen Schlüssel, der die Tür rechts oben öffnet. Gomani, Bisage und Dromani müssen nun gleichzeitig (und am besten in dieser Reihenfolge) bezwungen werden. Wählen Sie nach dem Kampf die Fähigkeit »Speichern«.

SCHLEUSE
öffnen

TIP 133: In der Treppenhalle wenden Sie sich oben nach links, nehmen zuerst den rechten Aufzug, dann unten den linken. Benutzen Sie den Umschalt-punkt, und gehen Sie mit dem anderen Team ebenfalls zum Aufzug, worin ein weiterer Umschalt-punkt ist. Das andere Team kann nun links den Schlüssel einstecken.

KISTEN
öffnen

TIP 134: Zurück im Aufzug wird umgeschaltet, das erste Team steigt aus und marschiert durch die Treppenhalle und die Galerie. In der Schleusen-kammer benutzen die Gefährten den Hebel mit dem Schlüssel und dann den Umschalt-punkt in der Treppenhalle.

TIP 135: Im Brunnen des Innengartens können Sie nun einen Schlüssel einstecken, mit dem rechten

Per **GLOCKE**
in den Turm

Durch das
UHRWERK

Vorsicht
AUSTAUSCH

TORNADO
gegen
Griever

APOCALYPSE
ziehen

Aufzug nach unten fahren und die Schatzkammer betreten. Um alle Schatzkisten zu öffnen, schließen Sie zuerst Nr. 1 (von oben), dann Nr. 4, schließlich Nr. 2 auf. Zuletzt öffnen Sie Kiste Nr. 3.

TIP 136: Sie kämpfen nun gegen Catblepus, dem Donnerzauber nutzen, Erd- und Wasserzauber dagegen schaden. Wählen Sie nach dem Kampf die Befehls-Ability. In der Kapelle geht's über die Treppe in den Turm. Oben müssen Sie auf die Glocke springen, um auf Tiamat zu stoßen.

TIP 137: Vermeiden Sie im Kampf gegen Tiamat Hitze-, Donner- und Windangriffe. Als letzte Fähigkeit können Sie nun »Spezialangriffe« auswählen. Über die Glocke und den schmalen Absatz gelangen Sie ins Uhrwerk, wo Sie nach unten klettern und bis zum Turm weiterlaufen. Mit der Wandler-Ability können die Fähigkeiten Ihres Teams noch einmal verbessert werden.

TIP 138: Kampf gegen die Hexe: Beachten Sie, daß ein kampfunfähiges Teammitglied, das nicht sofort wiederbelebt wird, ausgetauscht wird. Wenn alle Ihre Gefährten »aufgebraucht« sind, ist es aus.

TIP 139: Sparen ist gefährlich: Werfen Sie gegen die Hexe Ihre stärksten Zauber und GFs in die Schlacht. Zunächst kämpfen Sie gegen Artemisia alleine, dann gegen Griever, der von seinem eigenen Tornado-Zauber stark verwundet werden kann.

TIP 140: Nun vereinigen Artemisia und Griever ihre Kräfte, konzentrieren Sie sich zunächst auf das Flugwesen. Zuletzt kämpfen Sie gegen die Hexe alleine. Versuchen Sie, die HPs Ihrer Truppe immer nahe am Maximum zu halten, da die Sprüche Ihrer Feindin verheerend wirken. Ziehen Sie ihr den Spruch Apocalypse. Wenn Sie die Hexe besiegt haben, können Sie die wohlverdiente Endsequenz genießen.

GUN

Kälte-Zauber

Name	Wirkung
Eis	Angriff mit Eishagel
Eisra	Angriff mit Eissäule
Eisga	friert das Ziel ein
Aqua	spült Ziel hoch und läßt es fallen

Donner-Zauber

Name	Wirkung
Blitz	Blitz-Angriff
Blitzra	Angriff mit mehreren Blitzen
Blitzga	Angriff mit starken Blitzen
Aero	Angriff mit Vakuum-Welle
Tornado	sehr starker Wind-Angriff

Unterstützungszauber

Name	Wirkung
Medica	kuriert Zustandsänderungen
Anti-Z	hebt Zauberwirkung auf
Protes	halbiert physischen Schaden
Shell	halbiert Zauber-Schaden
Reflek	reflektiert die meisten Zauber
Saugen	saugt HP vom Gegner und gibt sie dem Angreifer
Aura	Spezialtechnik häufiger verfügbar

Zeit-Zauber

Name	Wirkung
Hast	es kann öfter gehandelt werden
Gemach	es kann seltener gehandelt werden
Stop	stoppt den Gegner
Beben	Erdbeben-Angriff
Gravit	verringert HP um 25%
Doppel, Tripel	zwei bzw. drei Zauber können gleichzeitig benutzt werden

Zustands-Zauber

Name	Wirkung
Bio	vergiftet den Gegner
Stein	versteinert den Gegner
Blende	läßt den Gegner erblinden
Schweigen	verhindert Benutzung von GFs und Zaubern
Tobsucht	Angriff wird stärker und einzige mögliche Aktion
Schlaf	Gegner schläft ein
Konfu	Gegner ist verwirrt und greift Kameraden an
Seuche	Gegner wird mit verschiedenen Zuständen belegt
Melton	Abwehr wird auf Null geschwächt

Sonstige Zauber

Name	Wirkung
Meteor	zahlreiche Meteoriten schwächen Gegner
Ultima	Atom-Explosion
Levitas	Zielperson wird immun gegen Erdangriffe
Analyse	analysiert den Gegner
Apocalypse	Explosion trifft alle Gegner

Alle Zauber

Lebens-Zauber

Name	Wirkung
Vita	heilt wenige HPs
Vitra	heilt mehr HPs
Vigra	heilt viele HPs
Regena	HPs regenerieren sich langsam
Engel	Belebung eines Kampfunfähigen
Erzengel	Belebung und Heilung eines Kampfunfähigen
Zombie	verstärkt Angriff, aber Heilzauber verursachen Schaden
Tod	sofort kampfunfähig
Holy	starker, heiliger Angriff

Hitze-Zauber

Name	Wirkung
Feuer	explosiver Angriff
Feura	starker, explosiver Angriff
Feuga	sehr starker, explosiver Angriff
Flare	extrem starker Angriff mit Antimaterie