



# SP13L3TR1XX

Ihr wisst mal nicht weiter? 7/-\573 0|\_||2 1337 |-|/\><0|2 5|<1|\_5!!!11!!oneone

## ARTBATTLE FANTASY TACTICS QUEST VII (PS ONE)

### „ACH, IHR DEPPEN!“

Mag wohl so mancher aus der Spielhilfe-Redaktion fluchen, wenn er mal wieder seine Hände verzweifelt in sein Haupthaar verkrallt, weil Euren Hilfescreien nur zu oft so unerträglich schwer beizukommen ist. Insbesondere die Lösung zu Simon's Problem mit dem guten alten TOBIBAM hat uns einiges Kopfzerbrechen bereitet...

Trotzdem nehmen wir immer wieder gerne jede noch so unsagbar schreckliche Pein auf uns, nur um Euch zu helfen! Im Gegenzug können wir nur hoffen, dass Ihr uns hoffentlich die Füße küsst...

Eure SP13L3TR1XX-Redaktion

PS: Hilfesuche wie immer per Postkarte an die bekannte Adresse! Seid aber nicht böse, wenn die Beantwortung ein wenig Zeit in Anspruch nimmt...



© Seyreene Soft

Kuno E. (38) aus Schnarup-Thumby fragt: „Wenn man in AFTQ VII alle vier Kerkermeister besiegt hat, erhält man das rote Wappen, mit dem man Zugriff auf den Dungeon in Atlantis bekommt. Sobald man es geschafft hat, diesen heil zu durchqueren, trifft man auf Güntha, der das Portal zum Boss bewacht. Ich schaffe es aber einfach nicht, ihn zu besiegen, obwohl ich wirklich alles ausprobiert habe! ALLES!!! Der fegt mich einfach weg mit seinem Besen. Seit geschlagenen 14 Jahren! Wie kann ich es ENDLICH zum weiter schaffen? Und was hat es mit dieser komischen Lampe auf sich?“

Lieber Kuno, wir sind sehr beeindruckt von der Hartnäckigkeit, mit der Du dich seit so langer Zeit daran machst, ARTBATTLE FANTASY TACTICS QUEST VII zu meistern. Du Trottel hättest zwar einfach bei [gamefaqs.com](http://gamefaqs.com) nachschauen können aber nun gut... Hier ist die Lösung:

Um Güntha zu besiegen, seid ihr unbedingt darauf angewiesen, den geheimen Charakter **Pari** in eure Party

aufzunehmen. Nur mit ihr habt Ihr Zugriff auf die mächtige **Dschinn**-Beschwörung, die als einziger Angriff Günthas potentiell reine Verteidigung

riges Babe auf euch zukommen und verlangen, dass ihr die **Wunderlampe** gefälligst zurückholt. Tut wie befohlen, indem ihr zurück zum Item-Shop geht und den



durchbrechen kann. Damit sich Pari zu euer Truppe gesellt, müsst ihr zum Eingang des Labyrinths zurück laufen. Fliegt mit dem Heißluftballon nach Babylon und versucht, die gefundene Lampe im Item-Shop zu verticken. Der Händler wird sie Euch für schlappe 20 Gulden abkaufen. Übernachtet nun im örtlichen Inn und wartet die die Zwischensequenz ab. Am nächsten Morgen wird ein heißes blauhaa-

Händler zur Rede stellt. Der ruft dann leider die örtliche Stadtwache, deren 99 Mitglieder ihr anschließend besiegen müsst ohne zwischendurch zu verlieren. Sonst heißt es Gefängnis und GAME OVER!

Habt ihr die Typen besiegt und die Lampe wieder in Händen, wird sich die Bauchtänzerin euch anschließen. Leider wurde der Heißluftballon zwischenzeitlich beschlagnahmt, weswegen ihr nach Atlantis zurück laufen müsst, wenn ihr nicht 3 Mio. Gulden Auslöse lohnen wollt. Wieder bei Güntha angekommen wird Pari vorausseilen, wodurch ihr den Kampf mit ihr allein bestreitet. Einfach den **Dschinn** beschwören und Zack-die-Bohne ist der olle Güntha erledigt! Der Boss ist dann ein Kinderspiel. (MH)

## TOBIBAM (GAMEBOY)

Simon H. aus Wörth würde gerne wissen: „Ist es möglich, den **Spatzendriver** als spielbaren Charakter freizuschalten?“

Lieber Simon, das ist in tatsächlich möglich. Drücke auf dem Startbildschirm folgende Tastenkombination: **Start Select A B oben unten A A**

rechts A A B oben A B A B B links links rechts B B rechts A unten B A oben B A B A B links rechts A A B rechts A B A B B unten unten links B B oben A B A B Start Select. Schon kannst du mit dem Spatzendriver losstarten und Tobi vermöbeln! (VD)