

# Koudelka FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC\_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

```
+-----+
|
|  KOUDELKA
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

## \ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

## \ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

## \ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Disk 1
- 3B - Disk 2
- 3C - Disk 3
- 3D - Disk 4
- 3E - Gargoyle

## \ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

## / 1 \

### \ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]

[patt3rson\(at\)gmail\(punt\)com](mailto:patt3rson@gmail.com)

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

    
/ \_1\_ \  
    
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

    
/ \_1\_ \  
    
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Koudelka maakt gebruik van zogenaamde Temporary save games en echte save points. Om op echte save points te kunnen opslaan moet je altijd eerst een vrij lastige baas verslaan. Temporary saves kan je veel makkelijker maken, namelijk als er onder in beeld een omcirkelde S staat met daar achter de naam van de locatie. Je moet erg oppassen met Temporary saves, ze hebben niet voor niets de naam tijdelijk. Je kunt wel gewoon je PlayStation uit zetten zonder dat ze verloren gaan, maar ze zijn niet hetzelfde als een echte save. Het verschil dat ik gemerkt heb is dat je niet een echte save game met een Temporary save game kunt overschrijven, maar andersom wel.

Net als in iedere andere RPG is trainen erg belangrijk. Trainen is de sleutel tot de overwinning, want door dat vaak te doen kom je op een hoger level dan eigenlijk de bedoeling is. Trainen kan je het beste doen in de buurt van een echt save point, want daar word je ook geheeld als je het spel opslaat. Er zijn aan het eind van de game enkele plekken waar je het beste kunt trainen en ondertussen ook belangrijke Scroll items kunt verdienen, dat staat ook genoemd in de walkthrough. Via de Formation optie in het menu kan je voordat een gevecht begint al bepalen hoe je personages starten. Zo kan je een sterk personage vooraan zetten of een ander personage laten beschermen. Dit bespaart je beurten in het gevecht, dus maak haal er je voordeel uit.

In gevechten wordt gebruik gemaakt van een soort vechtlijn. Jij begint aan de éne kant van het speelveld en je vijanden aan de andere kant. Het is zo geregeld dat jij maar tot de eerste vijand door kunt lopen en niet verder. De vijand heeft hetzelfde, hij komt niet voorbij jouw eerste personage. Om toch verder te komen moet je de voorste vijand uitschakelen. Een vijand moet hetzelfde doen om dichterbij je achterste personages te komen. Het verschil is dat een verslagen vijand verdwijnt, maar een verslagen personage blijft bewusteloos liggen. Je hebt dan de kans om dit personage weer tot leven te wekken met een Whiskey, wat Roman Nuts of de Revive spreuk. Dit kan alleen als de vijand jouw personage nog niet voorbij is gelopen, anders ligt je personage zogenaamd buiten spel en kan je er niks meer mee. Je zult de vijand dan terug moeten dwingen of uit moeten schakelen.

Er zit een maximum aan het aantal items dat je mee kunt nemen. Niet aan een totaal maximum, maar een maximum aan verschillende items. Als je aan het maximum zit en een item krijgt dat je ook al hebt dan kan je dat waarschijnlijk gewoon meenemen. Als je een item krijgt waarvan je geen andere exemplaren al hebt dan moet je kiezen wat je doet. Je kan kiezen het nieuwe item niet mee te nemen, dan ben je het kwijt. Je kan ook kiezen het nieuwe item wel mee te nemen, maar daarvoor moet je een ander item opgeven. Één item soort dus om precies te zijn, één item weg doen van een soort waar je al twee of meer van hebt heeft dus geen zin.

Je magie neemt een belangrijke rol in tijdens gevechten. Niet alleen kan je dat sterker maken door je INT waarde te verbeteren, ook door een bepaalde spreuk vaak te gebruiken wordt deze sterker. Je ziet naast de naam van een spreuk en het benodigde aantal MP ook een ander cijfer staan, dat is het level van je spreuk. Door een spreuk vaak te gebruiken neemt dat level toe en wordt de spreuk sterker, maar het benodigde aantal MP verdubbelt per level. Magie kan je ook aan elkaar koppelen, zowel aanvallend als verdedigend. Door je personages op één lijn naast elkaar te zetten en dan Heal te doen worden ze allemaal geheeld met maar één spreuk en dus in één beurt. Als twee vijanden naast elkaar staan zal de magie ook op allebei gedaan worden.

=====  
= 2 = G A M E =  
=====

\_\_\_\_\_  
/ 2 \  
\ A / VERHAAL /  
\_\_\_\_\_

Koudelka is een jonge vrouw die om onduidelijke redenen naar een verlaten klooster afreist. Daar ontmoet ze al snel een gewonde avonturier genaamd Edward en een bewusteloze priester genaamd James. Waarom zij hier zijn is in het begin ook onduidelijk, maar al snel komen ze er achter wat er zich in het klooster afspeelt en waarom.

Een ouder echtpaar dat in het klooster woont lijkt verantwoordelijk te zijn voor het vermoorden van honderden mensen, waaronder ook een klein meisje genaamd Charlotte. Verder is er nog een vriend van James, Patrick, die zijn vermoorde vrouw weer tot leven probeert te wekken. Koudelka is geroepen door de ziel van die vrouw, Elaine, om deze monsterlijke creatie te stoppen.

\_\_\_\_\_  
/ 2 \  
\ B / PERSONAGES /  
\_\_\_\_\_

[KOUDELKA]

Een jonge en zelfverzekerde vrouw met mysterieuze paranormale eigenschappen. De geest van Elaine heeft haar naar het klooster geroepen.

[EDWARD]

Edward is een avonturier die op sterven na dood is wanneer Koudelka hem vindt en hem er weer boven op helpt.

[JAMES]

Een priester die zijn vriend Patrick probeer te vinden. Hij is op een missie gestuurd door het Vaticaan zelf.

[ELAINE]

De vrouw van Patrick en ook al dood. Haar geest roept Koudelka op om Patrick te stoppen haar lichaam tot leven te wekken.

[CHARLOTTE]

Charlotte is de geest van een meisje dat al op jonge leeftijd vermoord werd. Ze maakt het je team knap lastig.

[ROGER]

Roger Bacon is een zeer oude vent die veel weg heeft van een mummie. Hij dient in de game vooral als informatiebron.

[PATRICK]

Patrick is de vriend van James en probeerde zijn vermoorde vrouw opnieuw leven in te blazen. Zelf leeft hij niet meer, maar z'n creatie wel.

[OGDEN]

Ogden was vroeger kapitein op een schip dat verongelukt is. Hierdoor is hij verbitterd en vermoord massaal de mensen die het klooster bezoeken.

[BESSY]

De vrouw van Ogden die zijn gruwelen niet meer aan kan. Ze redt Koudelka uit de handen van Koudelka en berooft zich van het leven.

/ 2 \  
 \ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg personage naar boven
Beneden	- Beweeg personage naar beneden
Links	- Beweeg personage naar links
Rechts	- Beweeg personage naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Rennen
Kruisje	- Interactie
Vierkantje	- NIET IN GEBRUIK
Rondje	- Menu

SCHOUDER:

L1	- Camera naar links in gevecht
L2	- Inzoomen in gevecht
R1	- Camera naar rechts in gevecht
R2	- Uitzoomen in gevecht

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
----	-------------------

Linker Analooq - NIET IN GEBRUIK  
R3 - NIET IN GEBRUIK  
Rechter Analooq - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start - NIET IN GEBRUIK  
Select - NIET IN GEBRUIK

=====  
= 3 = W A L K T H R O U G H =  
=====

    
/ 3 \  
    
\ A / DISK 1 /  
  

Na de intro en de ontmoeting met de onbekende man ga je in gevecht met het monster dat jullie aanviel. Je krijgt een pistool van de man en gebruikt dat in dit gevecht. Kies Action en dan Attack om op hem te schieten, daarna kies je Wait. Het monster is aan de beurt en komt dichterbij. Kies Move om van hem weg te lopen en schiet dan weer op hem zoals je dat net deed. Na nog een beurt schieten is het monster verslagen en krijg je de beloning daarvoor. Benader de onbekende man links uit beeld bij de deur en spreek hem aan. Koudelka heelt hem en je komt er achter dat hij Edward heet. Hij sluit zich bij je aan, ga daarna door de deur waar hij tegen aan zat. Raap een Potion op dat met maar een paar pixels aangegeven is op de grond links van de fakkel. Als je deze hebt ga je door de deur onder in beeld en beklim je de trap om wat Pistol Rounds op te rapen. Beklim ook de ladder links tegen de muur en pak de Monastery Map op van de ton. Klim weer naar beneden en ga door de deur rechts, hier hangt een schilderij aan de muur waarachter je een wapen genaamd Dirk vindt. Pak deze en ga via de trap waar je voorbij liep naar beneden om daar door de eerste deur waar je langs komt te gaan. In de kamer waar je terecht komt ga je in gesprek met een echtpaar, Ogden en Bessy. Je krijgt nog wat kogels van ze en als je uitgepraat bent sta je weer buiten op de gang. Als je de deur probeert te openen merk je dat je daar een Red Key voor nodig hebt, dus loop verder naar achter de gang in en ga daar door de volgende deur naar een keuken. Beklim de trap en je praat even wat met Edward, je doet een bijzondere ontdekking.

Na het gesprek raap je een Knife van de tafel links van je en op één van de andere tafels vind je nog een overduidelijk geplaatst stuk Cheese. Ga niet door de deur die je achter deze tafel ziet maar loop naar links om een andere deur te zien en daar wel doorheen te gaan. Er is hier niet veel interessants, maar als je helemaal omloopt door de trap af te gaan vind je op een verhoging een Panacea. Volg de weg terug naar de keuken en neem de andere deur. In de kamer er achter vind je onder andere een Hammer meteen onder in beeld. Ook zie je nog een flesje Listel vlakbij staan en iets verder in de kamer ligt een Pipe op de grond. Als je deze items hebt ga je door de volgende deur naar een met planten begroeide ruimte. Er staat al in beeld dat er iets niet goed is, loop gewoon naar achter de kamer in om uit te vinden wat dat is. Je moet dan vechten tegen een nogal groot uitgevallen plant. Rust Edward en Koudelka uit met de sterkste wapens en ga in de aanval, je kunt ook Flare magie gebruiken. Dit gevecht is niet al te moeilijk te winnen, dus mep hem gewoon een paar keer en je bent klaar. Loop wat terug en wek de man die op de grond ligt, zijn naam is James O'Flaherty en hij sluit zich bij je aan. De bak is nu gevuld met water en daar kan je het spel opslaan. Daarna ga je door de deur rechts terug en door de kamer naar de keuken. Daar daal je af via het trappetje en ga je door de deur weer de gang onder aan de trap op. Beklim die trap, loop langs het schilderij en ga door de deur waar je tegen aan loopt. Raap de Listel van de grond voordat je door de volgende deur verder gaat. Daar raap je Pistol Rounds op naast de kooi en ga je weer een deur verder.

Sla hier je spel op door op rondje te drukken zodra je binnen komt. Ren door de hal tot iedereen met elkaar in gesprek gaat. Loop na het voorval verder naar de volgende deur, als je die opent moet je vechten. Het zijn drie zwevende dingen met ieder een eigen kleur. Val met al je personages één vijand tegelijk aan zodat je ze één voor één uitschakelt. Probeer ze verslagen te hebben voordat ze echt aan de heftige trucs gaan beginnen. Na het verslaan van de drie ogen kan je de deur openen en verder gaan. Loop naar achter door de gang en je ziet een filmpje met een klein boos meisje dat een spook blijkt te zijn. Daarna loop je een stukje terug en ga door een houten lichte deur links in de muur. Er achter tref je diverse lijken aan, maar er is verder niks behalve een Listel op de grond. Raap deze op en ga naar links door een volgende deur. Er wordt nog wat gepraat en een geest praat via Koudelka over de gebeurtenissen hier. Als je weer de controle terug hebt zie je rechts van de deur een kast, probeer deze te openen en je moet weer vechten. Deze vrouwelijke mummie is vrij traag en is vatbaar voor helende magie en items, dus Heal doet ook schade. Na het verslaan van deze vijand open je nogmaals de kast om daar een Rope Ladder te vinden en mee te nemen. Verlaat de kamer door de deur, loop naar rechts en ga weer door een deur. Sla eerst je spel op door op rondje te drukken en volg de gang dan naar achter. Aan de richel druk je kruisje om de Rope Ladder uit te rollen, daarna kan je die gebruiken om naar beneden te klimmen.

Er komen zo wat sterke bazen aan, dus het is slim wat random battles te doen en sterker te worden. Je kunt om het spel op te slaan weer de ladder op te klimmen, een deur door te gaan en terug te komen. In de gang naar links onder aan de ladder ligt een lijk waar je Pistol Rounds bij kunt vinden. Als je sterk genoeg denkt te zijn of een poging wilt wagen dan ga je door de deur die links in de gang ook links in de muur zit. Loop verder de kamer in en raap het Red Glass Part van de grond. Benader dan het glas in lood raam om het gevecht tegen drie bazen te starten, spookversies van jouw team. Je moet echt flink schade doen en snel voordat ze je iets kunnen maken. Laat je sterkste magische personage dus Megalith doen, waarschijnlijk Koudelka, en laat de andere twee personages aanvallen en meppen. Schakel ze één voor één uit, te beginnen met Edward en dan Koudelka, en vergeet niet te helen als het nodig is. Hun HP is niet erg hoog, maar hun aanvallen wel vrij sterk. Reken dus snel met Koudelka en Edward en val dan James aan die in de hoek magie staat te doen. Met Whiskey haal je een verslagen personage er weer bij. Na dit gevecht kan je bij het glas in lood raam je spel opslaan. Onderzoek dan het raam zelf om er het Red Glass Part op te gebruiken en een code te ontdekken, onthoud deze code! Als je de deur rechts er naast probeert te bereiken praat men eerst nog even met elkaar. Daarna kan je wel door de deur gaan, loop iets verder om een filmpje te zien waarin de groep naar beneden stort. Geloof het of niet, maar dit is al het einde van de eerste CD en dus moet je de tweede er in doen.

    
/ 3 \             
\ B / DISK 2 /

Je zit in een soort gevangenis waar je helemaal links onder in de hoek Pistol Rounds opraapt. Onderzoek onder in beeld ook de stapel lijken tot er in beeld staat dat je die ook echt ziet. Benader dan de deur van de cel en probeer deze te openen, opnieuw zie je het spookmeisje. Ze noemt haar naam, Charlotte, en ze stuurt een baas op je af. Vergeleken met de bazen van net is dit een eitje. Val gewoon aan en gebruik Megalith als je wilt. Na het gevecht verschijnt er in de muur links een gat, dus gebruik het om uit de cel te komen. In de volgende kamer raap je links een Mace op en rechts de Knuckles. Verlaat deze kamer door de deur links boven aan de trap. De deur die je links in de volgende ruimte ziet is afgesloten met de Green Key. De mummies naast de deur hebben deze sleutel, maar ze zijn bijna onmogelijk te verslaan. Negeer de deur en de mummies dus en ga door de andere deur waar groen licht doorheen komt. Er

achter ga je door de volgende deur. Daar zie je een afbuigend pad en een soort tank rechts in beeld. Raap de Rifle Rounds op die hier op de grond liggen en volg het pad om het gat heen. Loop onder het beeld uit door een deur die je niet ziet. In de kamer waar je uit komt vecht je tegen een baas nadat je naar binnen bent gelopen. Laat je sterkste personage vooraan staan en meppen. Het magisch sterkste personage laat je er achter staan en Megalith doen. Het andere personage gebruik je om te helen en FortifyINT op je magische personage te doen. Als je dit goed weet vol te houden is deze baas zo verslagen. Daarna kan je deze plek gebruiken om je spel definitief op te slaan. Verlaat de kamer zoals je binnen kwam en loop weer verder met de klok mee om het gat naar een volgende deur. In de ruimte er achter is niks, dus ga door de volgende deur.

In die kamer is wel wat, dat staat zelfs in beeld aangegeven. Eerst wordt er nog wat gepraat over de gevonden schatten, daarna raap je de Bowgun Arrows op onder in beeld en ook de Bowgun waarmee je ze af kunt vuren. Deze staat in het midden van het scherm tegen een schatkist aan. Links in de kamer zitten twee deuren, de rechter zit op slot dus ga door de linker. Beklim de trap om naar boven te gaan en pak de High Listel fles die je duidelijk ziet staan. Ga door de volgende deur en pak de knuffelbeer van het kastje om er een oude brief in te vinden, de Old Letter. Pak ook het Lion Statue die er naast staat en dan nog het Stone Tablet uit de achterste muur. Rechts naast de deur waardoor je binnen kwam zit nog een deur, verlaat de kamer daar door. In de volgende kamer moet je weer vechten met een baas, start dat gevecht door op het altaar tussen de twee deuren te stappen. Deze baas is gevoelig voor vuur, maar naast Flare magie kan je ook Tornado en Megalith gebruiken. Verder moet je gewoon aanvallen met je twee fysiek sterkste personages en Silence helen als dat op je magische personage gedaan wordt. Je Bowgun is handig in dit gevecht. Na dit gevecht kan je hier weer helen en je spel opslaan. Dat is ook verstandig om te doen, want de volgende baas komt er al weer aan. Ga zodra je klaar bent door de deur rechts in deze kamer en je ziet weer een filmpje. Iemand laat de kroonluchter vallen en gaat er vandoor. Tussen de brokstukken van de kroonluchter ligt Daniel's Arm en die moet je meenemen voordat je de trappen op gaat. Als je dat doet ga je in gevecht met de man. Hij verschuilt zich achter kisten en tonnen, doe hier magie op om er van af te komen. Magie op de vijand zelf doen is niet handig, hem moet je fysiek aanvallen.

Ook hier biedt de Bowgun weer uitkomst. Je kunt niet bij de man voordat je de obstakels hebt uitgeschakeld. Gebruik Koudelka om Megalith er op te doen en de rest om te helen. Als de obstakels weg zijn kan jij maar ook de man vrij rond lopen. Val hem dan aan met de Bowgun en gebruik de overige personages weer om te helen. Na het gevecht krijg je wat items en kan je de man nog aanspreken. Als dat voorbij is daal je weer af naar beneden en ga je door de deur waardoor je hier binnen kwam. Sla je spel weer op bij de fontein als je wilt en ga door de deur links. In de volgende kamer ga je weer door een deur links en dan de trap af. Hier zie je achter in de muur een plakkaat zitten waar je het Goat Statue uit kunt halen. Daarna ga je door de deur rechts er van en open je de deur rechts van degene waardoor je binnen kwam met de Red Key. Ga door die deur en raap wat items op in deze kamer, zoals Roman Nuts links op de vloer voor het bed, een Music Box uit het kastje er achter en Pistol Rounds van het kastje daar weer naast. Check ook de houten kist rechts in beeld waar een kaars op staat en let vooral op de symbolen met de rode streep er doorheen. Verlaat de kamer en ga door de deur er naast, dan de trap op en weer door een deur. Ga door de deur verder rechts, sla je spel op als je wilt en ga weer door een deur verder rechts. Loop de gevallen kandelaar voorbij en je ziet een aantal dozen staan waar je op kunt klimmen om bij een deur te komen. Als je door die deur bent gegaan kom je op een bekende plek. Ga door de deur onder in beeld en dan meteen door de deur rechts. Daal af via de trap en open de eerste deur in de gang met de Red Key, dit is waar je Ogden en Bessy ontmoette.

Zij zijn er nu niet, dus je kunt wat rond kijken. Pak het Dragon Statue van de

tafel en ga de volgende kamer in door onder uit beeld te lopen en dan door de deur te gaan. In deze kamer vind je Valna's Doll op een tafel en een Mask op het bankje er naast. Bekijk daarna het schilderij dat open aan de muur hangt en je ziet een filmpje over een ongeluk met een cruiseschip. Verlaat dan deze zijkamer weer. Als je de deur uit komt ligt er links op het tafeltje nog net zichtbaar een item in beeld, Rounds. Naast de deur richting de gang staat een kastje waar je nog een Badge uit kunt halen. Verlaat dan deze kamer naar de gang, ga de trap op en door de deur bovenaan. Open de volgende deur en ga dan door de deur links boven in beeld terug naar de kamer met de kroonluchter. Beklim hier de trap, loop langs het lichaam van de man waar je eerder al tegen vocht en ga door de deur rechts naast hem. In de kamer waar je terecht komt zie je een aantal symbolen op de grond waarvan een aantal bekend zijn. Je krijgt nogmaals een afbeelding te zien van de kist waarop je ze vond. Raap van de kist hier ook wat Shotgun Shells op. Loop nu over de symbolen in de volgorde van de rode lijn op de kist. Daarna moet je verder lopen over de symbolen die je eerder in een hoek ergens zag. Als je deze niet weet is dat niet erg, want zodra je fout loopt krijg je hier nog een beeld van zodat je het kunt noteren. Begin dan overnieuw aan de rechter kant van de kamer en volg eerst de eerste set symbolen en daarna de tweede zonder op onnodige tegels te gaan staan. Als dat lukt en je doet het goed dan kan je de deur links in de kamer openen. Zo niet, dan loop je weer naar rechts en probeer je het opnieuw. Als je eenmaal door de deur bent steek je naar links over en ga je door een andere deur een nieuwe kamer in. Hier raap je het Ochre Glass Part op voordat je terug gaat naar de vorige ruimte.

Loop daar om zodat je bij een trap komt en naar beneden kunt gaan. Benader de klok achter in beeld en raap de Rifle Rounds op die er links voor op de grond liggen. Loop dan rechts het beeld uit en door de deur die je dan ziet. Je krijgt een filmpje te zien met een hoop vage beelden en je ziet een ruimte boven de klok zich openen. Dat is echter een visioen, de ruimte moet je zelf nog zien te openen. Na dit voorval ga je door de volgende deur. In de kamer kan je weer Rifle Rounds oprapen en ook een Blue Glass Part. De deur kan je openen door het Lion Statue, Goat Statue en Dragon Statue er in te plaatsen, ga er dan doorheen en vecht met een baas als je op de verhoging in het midden stapt. Houd in het gevecht minstens één persoon om te helen en laat de persoon met de sterkste magische aanvallen die ook gebruiken. Als er status effecten op je gedaan worden probeer die dan zo snel mogelijk te helen. Na het gevecht kan je weer helen en je spel opslaan bij deze fontein. Benader de plant rechts in de hoek en men gaat wat praten, daarna ga je door de deur links terug de vorige kamer in en dan nog een kamer terug. Hier staan een aantal drukpersen waarvan je degene die onder in beeld een beetje verstopt staat moet gebruiken. Je gebruikt hier het Stone Tablet waardoor niet alleen een muur kapot gaat maar je ook een complete kaart van het klooster krijgt. Ga door de kapotte muur en raap in het gangetje Bowgun Arrows op en een Disk. Rechts onder in beeld zit de volgende deur waar je doorheen moet, steek buiten alleen over naar links om in de kerk te komen en raap daar binnen alleen het Relief Piece op. Ga naar buiten zoals je binnen kwam en volg de weg terug naar de drukpersen.

Neem daar de deur links in beeld en benader de klok. Klim via de kist rechts er van op de klok en onderzoek de muur. Kies er voor het Relief Piece te gebruiken en een nieuwe doorgang opent zich. Klim hierdoor naar binnen en je hoort een deuntje. Je moet dit deuntje naspelen met de knoppen op de grond. Stap eerst op de blauwe knop rechts in beeld, dan op de oranje knop links. Daarna ga je op de rode knop boven in beeld staan en dan onder in beeld als laatst op de oranje knop daar. Je gooit de Music Box weg en de deur links boven gaat van het slot, ga er dus doorheen. Je ziet een filmpje waarin een mummie wat schreeuwt, daarna zit er geen leven meer in. Je krijgt wat uitleg over waarom James hier is. Daarna raap je het groene stuk glas van de grond en verlaat je de kamer weer. De volgende kamer ga je ook uit, klim van de klok af



en ga door de deur rechts er van. Ga door de kapotte muur en door het gangetje naar buiten en de kerk in. Ga binnen door de deur links in de muur en onderzoek het glas in lood raam. Er missen een aantal stukjes en die heb jij bij je. Als je de stukjes geplaatst hebt krijg je een combinatie van Griekse tekens te zien die ook op een soort kluis in een andere kamer zitten. Kijk er dus goed naar en noteer het indien nodig. Keer terug naar de vorige hal en ga door de deur achter in beeld. In de ruimte er achter benader je de lichtgevende opening verder naar achter. Er start een kort filmpje, daarna loop je terug naar het midden van de ruimte en dan onder het beeld uit. Je ziet nog een filmpje waarin een erg sterke baas verschijnt waar alleen Koudelka tegen gaat vechten. Deze baas kan alleen verslagen worden als je extreem sterk bent, dus het is geen goed idee het gevecht aan te gaan. Later kan je nog kiezen tegen hem te vechten als je beter bent voorbereid en ook sterker, dus druk gewoon rondje en kies Escape. Daal af van het trappetje en wissel naar het derde schijfje van het spel.

    
/ 3 \  
    
\ C / DISK 3 /  
  

Je speelt momenteel alleen met Koudelka, houdt daar rekening mee tijdens gevechten! Op de binnenplaats van het klooster kan je rond lopen en op zoek gaan naar vier standbeelden. Als het goed is heb je vier Icon items bij je en bij ieder standbeeld moet je zo'n item plaatsen. Uiteindelijk heb je dan de Icon's Earring, Icon's Ring, Icon's Necklace en Icon's Crown geplaatst. Deze laatste is misschien wat lastig te vinden, je vindt deze door een trap af te gaan naar een fontein (Ook een save point!) en dan links uit beeld te lopen. Als alles geplaatst is keer je terug naar de fontein om daar de Pendant op te rapen. Daarna kan je hier niet meer helen en je spel opslaan. Je moet echter de Pendant wel meenemen, deze is erg belangrijk. Loop dan onder het beeld uit, dan rechts en loop om het obstakel onder in beeld heen om bij een beeld uit te komen dat een zwaard vast heeft. Dit is het heilige zwaard Sacnoth en het is je beloning voor het verslaan van de Gargoyle die je aan het eind van de tweede disk ontvluchtte. Meer informatie daarover in het laatste hoofdstuk! Keer terug naar de fontein en beklim de trap links er van. Je ziet dan een metalen deur midden in beeld waar je doorheen moet om uit te komen in een kamer met een guillotine. Loop er omheen en raap rechts achter in de hoek wat Pistol Rounds op. Ga dan achter het ding langs en klim via de ladder naar beneden. Je ziet een kort filmpje en daarna wat geklets van Ogden tegen Bessy, daarna weer een filmpje dat een aantal dingen verklaart. Als je weer de controle terug hebt onderzoek je het lichaam van Bessy om de Blue Key te vinden. Je kunt hier ook de Rifle RD oprapen, daarna klim je via de ladder weer naar beneden. Rechts naast de trap vind je de Bottle Of Blood, als je die hebt ga je verder naar rechts en raap je Rifle Rounds van de grond voordat je daar door de deur gaat. Dat lukt niet en je hoort en ziet Edward en James. Daarna ga je naar en door de deur aan de andere kant van de kamer. Volg de gang er achter, stap door de deur en vecht tegen een baas.

Je bent alleen met Koudelka, maar als je sterke magie gebruikt is hij niet moeilijk te verslaan. Probeer tijdens een beurt van de baas weg te bewegen en een magische aanval te doen, waarvan Tornado het meest effectief is. Heel als het nodig is en na een paar spreuken ben je al klaar. Zoals altijd kan je daarna hier weer helen en je spel opslaan. Ga als je hier klaar bent door de linker deur en raap de Roman Nuts op rechts van de grond. Gebruik de Bottle Of Blood op het standbeeld van de vrouw aan de muur links en loop door de nieuwe opening. Er zit een wezen achter waar je niet veel mee kan, maar als je steeds deze ruimte in en uit gaat zegt hij steeds wat anders. Als je genoeg gehoord hebt ga je door de deur aan het eind van de gang en over de brug. In de hoek liggen Pistol Rounds, neem deze mee als je er nog wat aan heb. Beklim dan het trappetje en je komt weer buiten uit. Loop twee keer links het beeld uit en je komt bij een kruis, raap daar Vigna's Doll op. Onderzoek het kruis en bidt

daar, achter je duikt de mummie Roger weer op. Keer terug naar waar je naar buiten kwam en beklim de trap. Je komt uit op een bekende plek, maar nu aan de andere kant van het hek. Raap eerst links in beeld wat Roman Nuts op en ga dan door de deur in het hek. Ga rechts naar binnen en door het gangetje naar de kamer met de drukpersen. Hier kom je weer samen met Edward en James en er wordt weer een hoop gepraat. Verlaat de kamer door de linker deur en beklim de trap in de ruimte met de klok. Volg de weg terug naar een doorgang rechts in beeld naar de kamer met de symbolen op de grond. Ga door de deur aan de andere kant, daal af via de trappen en ga door de deur voorbij de kroonluchter. Hier is een save point, maar loop er voorbij naar links en door de deur. Ga door de andere deur, dan weer de trap af en weer door een deur naar de kamer met veel opgestapelde spullen. Daar ga je rechts door een deur terug de grotten in. Steek hier over en je komt in een ronde ruimte. Loop hier tegen de klok in doorheen en ga onder het beeld uit en weer door een gang.

Je komt in een kamer waar naast een deur twee mummies op de grond zitten. Geef ze Valna's en Vigna's Doll nadat je geprobeerd hebt de Green Key te pakken. Hierdoor krijg je de Green Key en kan je de deur naast ze openen en er doorheen gaan. Je komt in een cel waar links in beeld een Potion staat te glanzen. Beklim de trap en raap in de hoek nog een Potion op. Daarna open je de deur om naar een eetkamer te gaan, sla daar je spel op en loop dan voorbij de eettafel. Je wordt eerst aangevallen door wat meubilair. Onderschat deze vijanden niet, ze zijn behoorlijk sterk en hebben ook aardig wat HP. Vooral Flare werkt aardig tegen ze, maar gebruik ook je sterke wapens. Na dit gevecht ga je in gesprek met Charlotte, die je daarna aanvalt. Met name fysieke aanvallen werken het beste tegen haar. Als je toch magie wilt gebruiken doe dan Geyser op haar. Charlotte kan niet veel doen, maar ze doet het wel snel. Het is dan ook de bedoeling dat je haar snel met je sterkste wapens uitschakelt. Na het gevecht krijg je een Star Brooch van haar. Naast de opening waardoor je binnen kwam zit een deur, daar ga je doorheen en dan verder om de deur te openen met de Blue Key. In de volgende ruimte liggen links achterin wat Shotgun Shells op de grond. Beklim dan de verhogingen rechts van de trap en ga door de deur. Het kan hier donker of licht zijn, dus als het donker is gebruik je het beeldje dat links in beeld op de plank staat om het licht aan te doen. Bij het tafeltje in het midden van het scherm vind je nog Bowgun Arrows. Haal de andere deur van het slot en verlaat er door de kamer. Daal af via de trap en ga door de deur links er van. Halverwege de kamer zit een grammofoon, plaats daar de gevonden Disk om een muziekje te spelen. Hierdoor opent een la zich en kan je bij de Research Notes. Open de volgende deur en stap op de verhoging om het gevecht tegen een baas te beginnen.

Er is niet echt een speciale strategie voor deze baas. Gebruik vooral Flare en Megalith, afhankelijk van welke het sterkst is, en heel als het nodig is. Als fysieke aanvallen niet blijken te werken gebruik je personages die daar van afhankelijk zijn om FortifyINT op je magische personage te doen. Na het gevecht sla je het spel op bij het vrijgekomen save point en loop je naar de linker kant van de kamer om een gesprek te hebben bij Elaine's schilderij. Daarna verlaat je de kamer door de deur waardoor je binnen kwam en ga je via het halletje terug naar de grote ruimte met de trap. Beklim die trap en ga bovenaan links door de deur. Onderzoek in de kamer de rij boeken in het midden van je scherm en loop onder het beeld uit om in het andere deel te komen en raap de Shotgun Shells op voordat je door de deur links in beeld gaat. Doorzoek de kamer voor wat items. In de kast staat een Empty Bottle en op de tafel liggen Roman Nuts en Rifle Rounds. Op diezelfde tafel ligt Patrick's Memo, als je dat leest kom je er achter dat Patrick zo'n zeventig kilo woog. Verlaat de kamer zoals je binnen kwam en volg de weg terug naar de trap in de hal. Daal af en ga rechts onder in beeld door de deur. Keer terug naar Charlotte's kamer, klim op het tafeltje en ga door de doorgang. Hier daal je weer af en ga je door de deur onder aan de trap. Loop onder het beeld uit en

door de deur waar het groene licht uit komt. Steek over door de tunnel naar de volgende kamer en gebruik de Empty Bottle op de tank rechts in beeld om de Bottle Of Acid te krijgen. Volg de hele net genoemde route terug naar de kamer waar je de Empty Bottle vond. Er is een openhaard die niet aan staat, onderzoek deze om een ladder te vinden en af te dalen. Raap de Panacea op en stap op de weegschaal in de hoek.

Gebruik deze en je mag wat instellingen doen om er voor te zorgen dat de weegschaal op zeventig kilo uit komt. Je moet dus schatten hoeveel Koudelka weegt en de resterende kilo's toevoegen. Het gewicht was bij mij vijftientig, maar het zou kunnen dat het gewicht dat je moet hebben ook ergens anders tussen de twintig en dertig ligt. Als de weegschaal goed is ingesteld kan je door de deur er naast, onderzoek in die kamer het lijkt dat in het midden van je scherm ligt om de Tinderbox te vinden. Er is een andere deur helemaal links in de kamer, maar daar kan je niet doorheen voordat je iets anders gedaan hebt. Volg de hele route terug naar de grote hal met de trap, daar ga je door de deur rechts boven aan die trap. Doe het licht uit door het standbeeldje te verplaatsen en onderzoek de muur links er van om in een geheime ruimte te komen. Je gaat hier weer in gesprek met de halve mummie Roger. Als je daarmee gesproken hebt keer je terug naar de kamer waar je de Tinderbox vond, nu kan je wel door de deur helemaal links in die kamer. Zo niet, keer dan weer terug naar Roger om nogmaals met hem te praten. Uiteindelijk kan je wel door de genoemde deur. Raap eerst de Roman Nuts links achter in de kamer op om daarna het altaar te bekijken. Hier staan vier poppetjes waarvan je de eerste en laatste moet draaien om de deur links in deze ruimte van het slot te halen. Ga door die deur en raap de Shotgun Shells op die links onder in beeld liggen. Loop dan verder en ga door de volgende deur. Loop naar rechts naar een stuk dat je niet kunt zien en ga door weer door een deur. Onderzoek de noordelijke muur en steek de kaarsen aan als daar om gevraagd wordt. Hierdoor krijg je een erg sterk wapen genaamd Lifedrinker. Keer door de deur terug naar de vorige kamer en sla daar je spel even op. Dit is in een vrij belangrijke kamer.

Als je hier vecht laten vijanden met een beetje mazzel Scroll items vallen die erg handig zijn in zowel het gevecht tegen de laatste baas als tegen de optionele baas Gargoyle. Je moet echt mazzel en geduld hebben om aan deze items te komen, maar als je ze hebt zijn ze van onschatbare waarde. Ook de kamer met de vier poppetjes waaraan je moest draaien kan een locatie zijn waar je deze items kunt krijgen. Als je verder wilt ga je door de poort boven in beeld naar een kamer waar je weer een baas moet verslaan voordat je het save point kunt gebruiken. Rust je sterke personages uit met sterke wapens, zoals de Bowgun of Lifedrinker. Laat je sterkste magische personage de sterkste magie gebruiken. Magie kan je het beste gebruiken als de baas rustig is en niet al teveel beweegt, anders zal de baas er juist HP bij krijgen in plaats van verliezen. Als de baas heftig beweegt hebben normale aanvallen ook geen nut. Als je al Scroll items hebt en er genoeg hebt dan kan je er alvast een paar gebruiken op deze baas. Na het verslaan van de baas kan je hier weer je spel opslaan. Keer daarna terug naar de vorige kamer. Je staat nu voor een belangrijke keuze. Je zit aan het einde van de derde disk en dat is het beste punt om de Gargoyle te verslaan. Als je dat nu wilt doen check je het laatste hoofdstuk van de walkthrough. Zo niet, dan ga je in de laatst genoemde kamer links het beeld uit om een tussenstukje te zien. Daarna mag je wisselen naar het laatste schijfje. De Gargoyle verslaan is optioneel, maar je hebt de game natuurlijk pas echt uitgespeeld als je hem hebt verslagen. Bovendien verdient je hiermee de Sacnoth, een erg sterk wapen waar je wat aan hebt tegen de eindbaas. In het laatste hoofdstuk van de walkthrough, voorbij Disk 4 dus, wordt uitgelegd hoe je bij de Gargoyle kunt komen, hem kunt verslaan en je beloning kunt opeisen. Als je van plan bent Gargoyle te verslaan dan kan je in de laatst genoemde ruimte, die voor het save point, nog trainen en vechten om Scroll items te verzamelen.

De deur is nog niet open, je moet eerst doen waar men het in het vorige gesprek over had. Volg de duidelijke route terug naar de ruimte boven aan de ladder in de openhaard. James gaat dan z'n nitroglycerine maken en Edward en Koudelka worden dronken en vertellen wat dingen uit hun verleden. Als dit allemaal voorbij is krijg je de Nitroglycerin. Daal weer af via de ladder in de openhaard en volg de route terug naar de deur die men op wilde blazen. Probeer deze te openen en je ziet een filmpje waarin Edward de deur open blaast. Ga door deze nieuwe doorgang en je ziet weer een filmpje. Onderzoek de kist van het lijk die in het midden van de kamer staat en beklim daarna een wenteltrap om bij een orgel te komen. Ga naar Read in het menu en check de Old Letter, hier staan een aantal woorden in hoofdletters geschreven. Het orgel heeft toetsen met die woorden en je moet de toetsen indrukken in de volgorde van de woorden in de brief. Hierdoor verschuift de kist beneden van z'n plaats en onthult een nieuwe doorgang, dus ga naar beneden en door die doorgang. Opnieuw zie je een filmpje, gebruik daarna Daniel's Arm op de bron om er nog één te zien. Daarna sta je voor de deur van het brandende gebouw, waar je via de trappen omhoog gaat en steeds aangevallen wordt. Uiteraard werkt Flare het beste tegen de planten die je aanvallen. Volg dus de route om het gebouw heen steeds hoger en als je boven bent kan je naar binnen stappen door een raam. Sla daar je spel op en volg dan de kamer tegen de klok in. Je ziet een filmpje met daarin het lichaam van Elaine. Als dat voorbij is moet je rennen tot er komt te staan dat Elaine je bijgebleven is, dan moet je voor de eerste keer tegen haar vechten. Gebruik vooral Tornado of als andere magie sterker is gebruik je dat.

Gebruik de andere personages om te helen en FortifyINT op je magische personage te doen. Fysieke aanvallen werken niet. Denk maar niet dat het na dit gevecht afgelopen is, want je moet weer gaan lopen. Als je weer aangevallen wordt vecht je weer tegen Elaine, maar deze keer is ze juist beschermd tegen magie en moet je fysiek aanvallen. Pak dus je beste wapens er bij (Lifedrinker, Crossbow en Sacnoth als je die hebt!) en laat een ander personage helen en FortifySTR doen. Na dit gevecht is het nog steeds niet voorbij, je moet nog verder de trap op lopen om op het hoogste punt van het klooster te komen. Daar zie je een filmpje waarin Elaine in een groot monster verandert, de laatste baas. Dit is het laatste gevecht, dus geef alles wat je hebt. Gebruik items als het nodig is, spaar ze niet want je hebt ze toch niet meer nodig. In dit gevecht kan je zowel magie als fysiek aanvallen gebruiken. Maak gebruik van je sterkste wapens en magie en als je nog Scroll items hebt dan is dit te tijd om ze te gebruiken. Gebruik veel FortifySTR op je aanvallende personages en FortifyINT op je magische personages. Probeer zo veel mogelijk schade per beurt te doen, want als Elaine bijna verslagen is gaat ze zichzelf helen met veel HP per keer. Dan moet je dus zorgen dat je meer schade doet per keer dat zij zich heelt. Heel jezelf als het nodig is en ga er voor, als je levels hoog genoeg zijn moet het je lukken deze baas te verslaan en het spel uit te spelen. Dit gevecht winnen is niet eens nodig, maar als het je lukt krijg je wel het beste einde te zien. Hiervoor moet je dan wel ook de Pendant hebben, anders heeft het geen nut dit gevecht te winnen.

Om bij de Gargoyle te komen maak je gebruik van de ingebouwde kaart. Keer via één van de mogelijke routes terug naar de binnenplaats van het klooster en ga door de hoofdingang naar binnen. Je komt dan in de ruimte waar Gargoyle je aan het einde van de tweede disk aanviel en jij vluchtte. Benader de achterste

muur waar het licht uit komt en je raakt opnieuw met hem in gevecht. Voordat je een poging waagt moet je echter goed voorbereid zijn. Trainen voor de deur van het laatste save point op de derde schijf is het beste wat je kunt doen, omdat je daar sterker wordt en ook Scroll items kunt verdienen die handig zijn in het gevecht. Train door tot je minstens level vijftig bent en rond de vijfduizend HP hebt. Je vechtende personages moet je natuurlijk sterker maken, je magische personages moet je verbeteren op het magische aspect. Geef iedereen wapens die deze eigenschappen verbeteren, de Lifedrinker is met name een effectief wapen. Gebruik de Formation optie uit het menu om je vechtende personages een stapje naar voren te laten beginnen. Dan ga je het gevecht in, dat niet makkelijk zal worden tenzij je echt hoge levels hebt. Je Scroll items doen erg veel schade als je ze gebruikt, maar de Gargoyle is beschermd tegen Air magie. Gebruik dus geen Air Scrolls en ook geen Tornado! De tegenovergestelde element van Air is Earth, waardoor Megalith en je Earth Scrolls dus de meeste schade zullen doen. Het is handig om meteen aan het begin van het gevecht Reflect te doen op je voorste vechtende personages. Voor de rest is het flink helen en strategisch vechten. Als je het haalt dan heb je echt een prestatie geleverd en kan je de beloning opeisen. Hiervoor verlaat je de ruimte naar de binnenplaats en volg die door het midden. Daal af via de trap en loop naar de fontein en daar onder het beeld uit. Je loopt dan om het obstakel onder in beeld uit en je ziet een standbeeld dat de Sacnoth vast houdt. Als de Gargoyle verslagen is krijg je dit wapen, wat handig is tegen de eindbaas.

=====  
= 4 = A F S L U I T I N G =  
=====

    
/ 4 \  
    
\ A / SLOTWOORD /  
  

Jaren terug speelde ik Koudelka maar heel erg kort, lang genoeg om een review voor te schrijven. Er zijn zat betere RPG's, dus Koudelka raakte al snel in de vergetelheid. Toch had ik eens weer zin om een walkthrough te schrijven voor een RPG, dus koos ik Koudelka. Achteraf ben ik blij dat ik de game eindelijk heb uitgespeeld, maar met name omdat ik er nu echt van af ben.

    
/ 4 \  
    
\ B / CREDITS /  
  

[SACNOTH]

Ex-leden van het Resident Evil team en je kunt de invloeden wel aardig zien. Ze hebben een korte en meestal oninteressante RPG gemaakt maar wel met een aparte stijl.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.