

Sudeki Walkthrough

Version 1.02 von £exa

Sudeki ist ein recht lineares Spiel. Trotz der Tatsache, daß man zuweilen einigermaßen frei in der Welt herum reisen kann, gibt es einen roten Faden, dem man folgen muß, will man im Spiel weiter kommen. Ich werde diesen Walkthrough daher grob in Kapitel untergliedern und sie entsprechend beschreiben. Vorab seien einige grundsätzliche Dinge erwähnt, sowie einige Worte zum Charakteraufbau verloren, damit man nicht am Ende vor Heigou steht und kein Land mehr sieht, weil man beim Skilling zu viele Fehler gemacht hat...

Inhaltsverzeichnis:

1. Die vier spielbaren Charaktere in Sudeki

a) Hintergründe und Charaktervorstellungen	Seite 02
b) Grundsätzliche Informationen zum Skill- und Levelsystem	Seite 03
c) Die Bonus Kugeln (PowerUps)	Seite 04
d) meine Vorschläge für den Charakteraufbau	Seite 05

2. Itemliste und Händlerpreise	Seite 09
--------------------------------	----------

3. Walkthrough / Komplettlösung

Kapitel 1:	Teil 1	Mach den Weg zur Küste frei (Tal)	Seite 10
	Teil 2	Bring die Prinzessin heim (Tal, Ailish)	Seite 11
	Intermezzo	Mecker vom Papa (Tal)	Seite 12
Kapitel 2:	Teil 1	Auf Tals Spuren nach Shadani Mo (Ailish)	Seite 13
	Teil 2	Räumt den Tempel auf (Teamplay Tal/Ailish bzw. Elco/Buki – Endkampf mit Buki)	Seite 14
	Teil 3	Das Schattenreich (Tal, Ailish, Buki, Elco)	Seite 15
	Teil 4	Zurück in Illumina (Tal, Ailish, Buki, Elco)	Seite 17
Kapitel 3:	Teil 1	Reise nach Transentia (Teamplay: erst Ailish/Buki, dann Tal/Elco)	Seite 18
	Teil 2a	Der Forschungskomplex (Tal, Ailish, Buki, Elco)	Seite 20
	Teil 2b	Ein Job für Elco (Tal, Buki – Endkampf gegen Krenn mit Elco)	Seite 20
	Teil 3	Unerledigte Arbeiten (Tal, Ailish, Buki, Elco)	Seite 22
	Teil 4	Shadani Mo, Nachschlag (Tal, Ailish, Buki, Elco)	Seite 23
Kapitel 4:	Teil 1	Das dunkle Land - Kristallriff (Tal, Ailish, Buki, Elco)	Seite 25
	Teil 2	Im Reich der Sirene (Ailish/Buki – Endkampf mit Ailish)	Seite 26
	Teil 3	Rettung der Mädchen (Tal, Elco)	Seite 28
Kapitel 5:	Teil 1	Sightseeing in Akloria (Tal, Alexine, Nico, Kazel)	Seite 30
	Teil 2	Die Aklorische Festung (Tal, Alexine, Nico, Kazel – Endkampf mit Tal)	Seite 32
	Teil 3	Illumina und zurück (Elco / Hinweg mit Talos, Rückweg teils mit Tilly im Gefolge)	Seite 34
Das Finale:		Ende der Teilung (Tal, Ailish, Buki, Elco – Endkampf mit Tal)	Seite 35
FAQs:		Oft gestellte Fragen im Überblick	Seite 36

1. Die spielbaren Charaktere in Sudeki:

1.a) Hintergründe und Beschreibungen:

In der Welt von Sudeki werden wir mit verschiedenen Charakteren spielen, insgesamt sieben, wovon jedoch drei nur in einem mehr oder weniger kurzen Abschnitt zum Einsatz kommen. Beginnen wir mit dem Hauptcharakter:

Tal ist Soldat der haskilischen Armee. Er dient unter seinem Vater General Arlo der Königin Lusica von Burg Illumina. Das Land wird von aklorischen Kommandotrupps immer wieder überfallen und unsicher für Reisende gemacht, was die Ausgangssituation des Spiels ist. Tal ist ein starker Schwertkämpfer, im Nahkampf ein gefährlicher Gegner mit interessanten Kombinationsschlägen. Im Spiel selbst wird man die jedoch meistens nicht einsetzen, da man im Kampf allzu oft dazu neigt, hektisch auf seinen Gegner einzudreschen, als sich um die korrekten links-rechts-links Combos zu kümmern, da diese Zeit brauchen. Tal verfügt zudem noch über viele für den Kampf nützliche Spezialfertigkeiten, die jedoch mit einer Ausnahme nur Angriffsmoves sind. Tal ist also ein offensiver Charakter und so muß man ihn auch meistens spielen. Immer auf den Feind und kaputt machen, dazu ist er gerade richtig. Zudem ist Tal auch noch sehr stark, daher ist er in der Lage, schwere Objekte zu bewegen, wenn sie ihm im Weg liegen sind.

Ailish wäre als zweites zu nennen. Sie ist Königin Lusicas Tochter und Kronprinzessin Haskilias. Zugleich ist sie eine Zauberin und damit eine Fernkämpferin. Sie kämpft mit diversen Zauberstäben aus der Distanz heraus, was anfangs aufgrund der Schwäche schneller Stäbe nur bedingt geeignet ist, um Feinde aufzumischen. Mit der richtigen Waffe in ihrer Hand ist Ailish allerdings eine regelrechte Zerstörerin. Sie verfügt potentiell über einige starke Angriffssprüche wie *Feuerkugel* oder *Himmelskreis* sowie Support-Zauber, wie etwa *Kuss der Hexe*, mit dem sie die Party effektiv heilen kann oder *Auge des Sturms*, womit die Gruppe beschleunigt wird. Zudem kann sie magische Objekte entzaubern, das sind meist Truhen mit Schätzen oder Durchgänge zu geheimen Orten, an die man sonst nicht gelangen kann. Ailish ist mein persönlicher Lieblingscharakter, da sie im Spiel mit fast allem ganz allein fertig wird, ohne auf Tränke oder Hilfe der Gruppe angewiesen zu sein – sofern man denn mit ihr spielt natürlich. Setzt allerdings voraus, daß sie brauchbare Stäbe in der Hand hat.

Buki wäre die Nummer drei auf der Liste. Zunächst ist sie kein Mensch, sondern ein Mischwesen. Sie sieht zwar fast menschlich aus, hat aber tierische Ursprünge und für Menschen im Allgemeinen wenig übrig. Sie ist eine Nahkämpferin, benutzt jedoch kein Schwert, sondern nach alter Shadani-Art zwei tödlichen Klauenwaffen, mit denen sie im Nahkampf fürchterlichen Schaden austeilt – bei der richtigen Ausstattung natürlich. Die Klauen ermöglichen es ihr, an bestimmten Objekten hochzuklettern. Mit Buki zu spielen, macht Spaß, weil sie einige nette Combomoves drauf hat, die ihre Gegner das Fürchten lehren. Verschiedene Kampffertigkeiten runden das Bild ab, darunter sind es wie bei Tal solche, die im Nahkampf eingesetzt werden und nur ihr nutzen, das wären z.B. *Klauenrausch*, *Kriegspfad*, etc. Es gibt aber auch *Drachenfeuer*, was ähnlich wie Ailishs Feuerkugel eine Art Flammenlanze bewirkt und somit Gegner auf Distanz schädigt oder *Geisterwind*, womit sie der Gruppe eine leichte Regeneration verpaßt. Buki ist damit ein Allrounder und ein guter “Blocker”. Wenn man sie hat und ein Fernkämpfer in der Party ist, kann man den Fernkämpfer spielen und Buki machen lassen... ansonsten mischt man mit ihr durchaus normale Gruppen auf, spätestens “Mo’s Prüfungen“ zeigen, wozu sie allein fähig ist, wenn man es drauf anlegt.

Elco ist der vierte und letzte, den es zu nennen gibt. Er ist ein Techniker und Forscher in Diensten Lusicas, der wie besessen an einer Maschine arbeitet, um Energie zu sammeln, damit er einen Schutzschild gegen aklorische Übergriffe erzeugen kann. Elco setzt auf Technik, er ist ein Fernkämpfer, der mit Energiewaffen schießt, seien es nun Laser, Ionenkanonen oder dergleichen. Er besitzt einen Raketenrucksack, mit dem er fliegen kann, wenn er Energiekristalle zum Aufladen findet. Elco ist ein starker Charakter, wenn man ihm die richtige Waffe verpaßt und die nötigen Fähigkeiten gibt. Zwar hat er einige Angriffsfertigkeiten zur Verfügung, aber interessant sind vor allem die Unterstützungseffekte, die er besitzt, sei es *Nanoverstärkung*, was seine Kampfkraft (= Schaden) verdoppelt oder *Teslaschild*, der negative Effekte (Fluch, Gift, etc.) in Verstärkungen (Schild, Regeneration, etc.) umwandeln kann. Elco wird recht spät im Spiel richtig zum Einsatz kommen, daran sollte man sich gewöhnen. Er ist der letzte, der seine Rüstungen bekommt und muß lange mit nur wenig Schutz auskommen. Braucht er als Fernkämpfer aber auch nicht wirklich, da er genug Leben besitzt, um zu überleben.

Wie schon erwähnt, gibt es insgesamt sieben Charaktere, mit denen man aktiv spielen wird. Die anderen drei sind Alexine, Nico und Kazel. Was es mit denen auf sich hat, möchte ich hier noch nicht verraten, nur soviel sei an dieser Stelle gesagt... es sind Entsprechungen der Charaktere Ailish, Buki und Tal – in genau der Reihenfolge. Das heißt, sie haben die gleichen Fähigkeiten, nur einen anderen Background und auch eine andere Ausstattung, die sich im Gegensatz zu jener der vier Originalcharaktere nicht austauschen läßt, selbst wenn man das ganze Zeug weiterhin mit sich herumschleppt. Ansonsten sind sie baugleich, man kann sie ebenfalls leveln und skillen oder mit Runen ausrüsten. Das wird man auch müssen, damit man die Mission mit ihnen überstehen kann, aber dennoch sollte man nicht zu viel in sie investieren. Schon gar nicht wertvolle PowerUps (siehe Seite 5). Und wo wir gerade beim Thema Skilling sind, damit will ich mich als nächstes intensiv beschäftigen.

1.b) Das Skill- und Levelsystem:

Es gibt Dinge, die man vor einer detaillierten Betrachtung einzelner Charaktere wissen sollte. Zunächst einmal besitzt jeder Charakter vier Statuswerte, die zusammen über seine Kampfkraft bestimmen – namentlich wären es Gesundheit, Fertigkeit, Kraft und Energie. Dazu kommen noch sechs charakterspezifische Combatmoves (Skills) oder Fertigkeiten, die der Charakter erlernen kann, wenn er über die nötigen minimalen Punkte in Fertigkeit verfügt, um den Skill überhaupt anwenden zu können (kostet ein Skill z.B. 40 FP je Einsatz, muß der Charakter mindestens einen Fertigkeitswert von 40 Punkten haben, um ihn lernen zu können). Zum Erlernen eines Skills muß man einen Aufwertungspunkt investieren... OK, und was ist das nun wieder?

Aufwertungspunkte (kurz: AP) sind bei Sudeki die Belohnung für erreichte Stufen. Mit Erreichen jeder neuen Stufe erhält der Charakter einen AP, sowie bei den Stufen 5, 10, 15, 20, 25 und 30 einen zweiten AP als Bonus. Besagte AP können nach eigenem Gutdünken zum Steigern der Statuswerte oder Erlernen von Combatmoves verwendet werden. Um einen Move zu lernen, genügt ein gesetzter Punkt und man hat die Fertigkeit im Kampf zur Verfügung. In seine Statuswerte kann man jeweils bis zu zehn AP investieren, um sie und damit die Kräfte des Charakter zu steigern. Nun könnte man sich ja überlegen, daß bestimmte Werte wichtig für Tal sind, andere eher für Ailish... so ist es auch: die Charaktere erhalten für eingesetzte AP unterschiedlich viel zum jeweiligen Statuswert hinzu, je nachdem welche Werte für den Charakter essentiell sind. Das ist vom Spiel vorgegeben und veranlaßt den klugen Spieler zum Nachdenken, wie man effektiv skillt... jedenfalls wenn man vorher noch einige andere Dinge erzählt bekommt. Schauen wir mal die folgende Tabelle an:

Name	Gesundheit	Fertigkeit	Kraft	Energie
Tal (& Kazel)	+500 (10 AP)	+20 (3 AP)	+10 (10 AP)	+ 5 (9 AP)
Ailish (& Alexine)	+300 (7 AP)	+40 (5 AP)	+ 7 (10 AP)	+10 (10 AP)
Buki (& Nico)	+400 (10 AP)	+25 (5 AP)	+10 (10 AP)	+ 6 (8 AP)
Elco	+350 (7 AP)	+50 (5 AP)	+ 8 (10 AP)	+ 5 (10 AP)
Verf. Bonuskugeln	+100 & +250	+20	+10	+10

Was sehen wir da jetzt? OK, die Zahl vor der Klammer gibt an, wieviel Punkte der Charakter pro gesetztem AP zum jeweiligen Status hinzu bekommt. Die unterste Zeile zeigt Euch an, wieviel Punkte im Vergleich dazu durch den Einsatz eines PowerUps hinzukommen können, aber das erkläre ich weiter unten noch genauer. Wir sehen, daß Tal 500 HP pro AP erhält, während es bei Ailish nur 300 sind. Dafür bekommt Ailish 10 Punkte Energie je eingesetztem AP, Tal wiederum nur 5... gleicht sich aus, möchte man auf den ersten Blick meinen, aber ganz so einfach ist es auch wieder nicht. Dazu muß man nämlich auch noch wissen, was die Statuswerte im Spiel für Auswirkungen haben. Gesundheit ist klar: je mehr, desto mehr Schaden kann man aushalten. Gesundheit kann außerhalb von Kämpfen nur mit Tränken, innerhalb auch durch Lebensabsaugung bei Treffer (Lifeleech), einen Zauber (Ailish: *Kuss der Hexe*) oder Regeneration (Rüstungsrune, Buki's *Geisterwind* oder ein durch *Teslaschild* negierter Gifteffekt) wiederhergestellt werden. Ein paar Tränke sollte man immer dabei haben, vor allem, wenn Ailish gerade nicht da ist und Lifeleech oder Regeneration es mal nicht bringen wollen... alle Chars sollten ein gewisses Maß Gesundheit vorweisen, um so länger (über)leben sie. Der Wert ist natürlich für die Nahkämpfer noch wichtiger als für die zwei Fernkämpfer, wo man Feindkontakt ohnehin eher vermeiden sollte. So erklären sich die 10 Punkte bei Tal und Buki, bzw. 7 bei Elco und Ailish, die man im Laufe des Levelns einsetzen sollte. Das ist es, was die Zahlen in Klammern bedeuten, es sind meine Vorschläge bezüglich der AP-Vergabe. Bei den anderen Werten bedarf es nun wohl auch noch einiger Erläuterungen:

Wie man sieht, haben alle Charaktere von mir 10 Punkte auf Kraft erhalten sowie hohe Dosen Energie, aber nur wenig Fertigkeit. Um das zu verstehen, muß man wissen, was die Werte bewirken. Kraft wirkt auf alle Arten von Standardangriffen verstärkend, je mehr Kraft ein Charakter hat, desto stärker sind seine Schläge und Schüsse. Richtig gelesen: Kraft wirkt auch auf Distanzangriffe erhöhend, sollte also bei allen Charakteren gemaxt werden. Aber warum? Nun, zum einen resultiert erhöhter Schaden natürlich in einem rascheren Ableben der Gegner, was durchaus in unserem Interesse liegt. Hoher Schaden hat bei Nahkämpfern zudem den angenehmen Nebeneffekt einer Verstärkung des Durchhaltevermögens, da wir Lifeleech auf ihre Waffen packen werden und das berechnet sich als prozentueller Wert des erzeugten Schaden. Elco nun wieder hat eine Waffe (Ionen Fluxinator), die bei großer Stärke Verheerendes anrichtet, und auch für Ailish ist es äußerst wichtig. Ihre starken Stäbe erreichen gigantische Durchschlagskraft und die Schnellfeuerstäbe haben auch was davon. Ailish wird Manaleech darauf haben und der Schaden wird anteilig ihrem Vorrat an Fertigkeit zugerechnet, womit sich ihr FP-Level immer kontinuierlich auflädt. Je mehr Schaden sie macht, desto öfter kann sie ihre Zauber einsetzen.

Aber warum brauchen die Charaktere mehr Energie als Fertigkeit? Ganz einfach: Fertigkeit benötigt man, um Specialmoves einsetzen zu können, jeder Charakter sollte also ein gewisses Maß davon besitzen, wenn er nicht immerzu auf Tränke angewiesen sein will. Energie ist dennoch wichtiger. Man könnte versucht sein, Fertigkeit hochzuziehen, um viele Zauber hintereinander sprechen zu können, doch das ist kontraproduktiv, da sich die Energie auf Stärke bzw. Wirkungsdauer von Spezialangriffen auswirkt. Notfalls nimmt man Fertigkeitstränke, wenn die Punkte zur Neige gehen, aber bei zu niedriger Energie kann man nicht viel tun. Somit bekommen alle Chars viel Energie, da alle Fertigkeiten nutzen und die sollten nicht schwächeln, wenn wir sie brauchen...

Als letztes kommen wir noch einmal ganz kurz auf die zuvor von mir angegebene Tabelle mit der Verteilung von APs zurück. Warum setzt man nicht einfach 10 AP bei jedem Status, wenn alle Werte irgendwo wichtig sind und man doch irgendwann hoch genug gelevelt hat? Tja... das wäre natürlich mehr als wünschenswert, es geht aber leider nicht. Bei Sudeki ist die maximale Stufe der Charaktere auf 30 begrenzt, wie der Hinweis bezüglich der Bonus-AP vielleicht vermuten ließ. Das zieht dann zwangsläufig eine Begrenzung der insgesamt verfügbaren APs nach sich. Maximal wird man pro Charakter 36 AP zur Verfügung haben, die Bonuspunkte bereits mit eingerechnet. Man kann also rein rechnerisch nicht alle Werte maxen, sondern muß sich entscheiden. Richtig ärgerlich wird es dann, wenn man dem Charakter vielleicht noch ein paar Combatmoves mitgeben will und immerhin wären sechs davon pro Char möglich. Tja, das erklärt dann auch meine Aufteilung und warum ich dem Wert Fertigkeit nur recht stiefmütterlich Punkte zuweise. Bei ihr kann man sich von allen vier Werten noch am ehesten einschränken, ohne damit zu sehr an den Fähigkeiten des Chars herum zu sparen.

Das wären dann auch beinahe alle generellen Informationen zum Skilling, nur eine letzte Sache ist noch wichtig zu erwähnen, da sie einem das Leben durchaus erschwert. Es gibt eine vordefinierte Levelsperre beim Vergeben von Aufwertungspunkten. Damit wird verhindert, daß man schon auf Stufe 11 maximale Gesundheit haben kann. Einen Statuswert maxen (also 10 AP darin investieren) kann man frühestens auf Level 20, wenn man bestimmte Dinge beim Steigern beachtet. Hier die Tabelle:

AP-Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Levelanf.	-	-	5	7	9	12	15	20	20	20

Da dies so ist, gibt es gewisse Punkte, die man beim Durchspielen einhalten sollte, um einigermaßen gut durch zu kommen und am Schluß nicht am Endgegner Heigou zu verzweifeln. Darum werden wir uns gleich den vier Hauptcharakteren noch etwas detaillierter zuwenden. Ob Ihr Euch an meine Anregungen haltet, bleibt natürlich Euch überlassen – es ist kein Muß, man kommt auch so durch. Die Frage ist nur, ob der Endkampf dann leichter oder merklich schwerer ausfällt – es gibt sogar theoretische Skillungen, bei denen es faktisch undenkbar ist, den Endkampf lebend zu überstehen (wenn man zum Beispiel bei Tal auf Eisenkrieger verzichten würde oder an seiner Gesundheit spart). Da man Fehler, die einen vielleicht erst später einholen, nicht mehr korrigieren kann, will ich meine Erfahrungen gern mit Euch teilen (siehe Seite 5 ff).

1.c) Die Bonus Kugeln (PowerUps):

Neben der Möglichkeit, beim Stufenanstieg Aufwertungspunkte zu verteilen, kann man die Statuswerte eines Charakters auch noch auf andere Art steigern. Dies geschieht mit Hilfe magischer Kugeln, die man in der Welt einsammeln kann. Meist findet man sie in verzauberten Kisten, an Orten, die man nur nach Abschluß einer Quest betreten kann oder in Truhen an versteckten Orten, die nur durch die besondere Fähigkeit eines der Charaktere erreichbar sind, z.B. Buki's Kletterkunst oder Elcos Flugmanöver. Abgesehen von versteckten Schätzen kann man für jeden Charakter drei PowerUps abgreifen, wenn man in der Welt bestimmte Objekte zusammenträgt, sogenannte Totems, und diese an Schreinen opfert. Da man das machen muß, wenn man die jeweils beste Waffe für den Charakter haben will, fallen diese Kugeln zwangsläufig an – voraus gesetzt, daß man alle Totems findet, was mit diesem Walkthrough allerdings machbar sein sollte. Schauen wir uns die PowerUps einmal an:

Name	Statuswert	Wirkung	verfügbare Anzahl
Kugel der Energie	Gesundheit	+100	12
Kugel des Schutzes	Gesundheit	+250	3
Kugel der Macht	Fertigkeit	+20	11
Kugel der Stärke	Kraft	+10	8
Kugel der Weisheit	Energie	+10	9

Es gibt die Bonuskugeln also nicht nur in unterschiedlicher Menge, sie unterscheiden sich auch hinsichtlich ihrer relativen Stärke im Vergleich zur Wirkung eines Aufwertungspunktes. Wenn man sich z.B. mal die PowerUps für Gesundheit ansieht, bringt selbst bei Ailish, die mit 300 Punkten den schwächsten Zuwachs je AP bekommt, besagter AP im Verhältnis immer noch deutlich mehr, als eine Kugel der Energie. Bei den anderen drei Chars, also Elco, Buki oder gar Tal mit seinen +500 Punkten sieht es noch finsterer aus. Die PowerUps für Gesundheit schwächeln also, wenn man von den extrem seltenen Kugeln des Schutzes absieht. Bei Fertigkeit sieht es schon besser aus. Die +20 Punkte entsprechen dem, was Tal pro AP bekommt. Bei ihm ist ein PowerUp daher mit dem Setzen eines AP identisch. Bei Ailish (+40) oder gar Elco, der 50 Punkte FP je AP erhält, ist das aber schon nicht mehr ganz so prall. Fertigkeits-PowerUps sind für Buki und Tal interessant, und nur für sie... und daher sollte man sie tunlichst auch nur bei ihnen, im Hinblick auf den Endkampf sogar nur bei Tal nutzen, da einem das die für andere Dinge wichtigen APs spart, ohne zu viel Verlust zu machen. Kommen wir zu den PowerUps für Kraft und Energie... das sind die wertvollsten, sie entsprechen dem, was der jeweils stärkste Charakter je AP bekommt: Je +10, soviel Kraft bekommen Tal und Buki, bzw. Energie Ailish. So kann man Fürchterliches bewirken, wenn man sie bei Charakteren einsetzt, die sonst nur wenig zu dem Status dazu bekommen. Bei Energie bringt ein PowerUp Tal doppelt so viel, als ein gesetzter AP! Was man mit der Erkenntnis anfängt, dürfte klar sein...

1.d) Vorschläge für den Charakteraufbau:

Tal:

Da wir den Endkampf mit Tal bestreiten werden und er der Hauptcharakter des Spiels ist, möchte ich auch mit ihm beginnen – zudem kann man bei seinem Aufbau am meisten falsch machen... Tal startet auf Stufe 1:

Name	Gesundheit	Fertigkeit	Kraft	Energie
Tal	500	20	10	5

Die Werte entsprechen bei Tal auch den Werten, die er pro gesetztem Aufwertungspunkt zum jeweiligen Status hinzu bekommt. Dazu hat Tal wie alle Charaktere sechs besondere Moves, die man bei entsprechender Fertigkeit aktivieren kann. Bei ihm sind es fast alles Angriffsmoves, spezielle Attacken, die enormen Schaden anrichten:

<i>Eisenkrieger</i>	Schutzschild, der die ganze Gruppe schützt, erlittener Schaden wird um 70% reduziert
<i>Macht des Schwertes</i>	Energieschlag, der alle rings herum trifft (360°), kann betäuben, schwächt aber beim Schaden
<i>Knochenspalter</i>	Powerschlag, der im 120° Winkel vor Tal wirkt und einige Gegner schädigt
<i>Funkenklinge</i>	Powerschlag, der auf alle Gegner in direkter Linie vor Tal wirkt
<i>Geysirfontäne</i>	Starker Powerschlag, der auf Gegner in einer sehr kleinen Zone direkt vor ihm wirkt
<i>Tanz der Schwerter</i>	Tal wirbelt mit seinem Schwert wie ein Berserker und kann dabei gesteuert werden

Bei Tal kann man 35 der theoretisch möglichen 36 Aufwertungspunkte frei verteilen, der erste AP für Level 1 ist bei ihm bereits fest auf die Fähigkeit "Knochenspalter" gesetzt. Man sollte nun darauf hinarbeiten, Tal bis auf Stufe 30 zu bringen, um alle AP zu bekommen und sie in die wichtigen Stats packen. Ich habe meine Vorschläge ja unter Punkt 1b) aufgeführt, doch schauen wir uns das mal im Detail an:

Tal muß als Nahkämpfer viel Lebenskraft haben, 10 AP gehen daher in seine Gesundheit. Zudem braucht er alle verfügbare Kraft, damit er mit den Standardangriffen viel Schaden macht – weitere 10 AP auf Kraft. Es bleiben somit 16 Punkte über. Unter den Fähigkeiten kann man in meinen Augen einige gleich vergessen. Essentiell sind nur *Eisenkrieger* und *Tanz der Schwerter*, diese zwei Fertigkeiten sollte man auf jeden Fall aktivieren. Über den Skill *Geysirfontäne* kann man noch nachdenken, da man ihn im Endkampf gebrauchen kann, um sich Heigou kurzfristig vom Leib zu halten – die anderen Skills sind in meinen Augen obsolet, nur kann man sich ja leider gegen *Knochenspalter* nicht wehren. Das wären dann zwei bis drei AP, die wir für die Skills brauchen, dazu den Punkt für *Knochenspalter*, der uns aufgezwungen wird. Also hätten wir noch 12 bis 13 AP über, um sie zwischen Fertigkeit und Energie zu verteilen. Warum wir Energie den Vorzug geben, will ich nicht nochmals erläutern, wir werden in den Wert jedenfalls mehr investieren:

Um eine Hausnummer zu nennen, würde ich vorschlagen, bei Tal darauf hinzuarbeiten, daß man zum Ende so ungefähr zwischen 250 und 300 Punkte Fertigkeit hat, sowie einen Energilevel von 120+. Nun schauen wir uns mal Tals Daten an und stellen fest, daß wir das rechnerisch gar nicht erreichen können. Tal erhält ja nur 20 FP bzw. 5 EN pro eingesetztem AP und selbst, wenn wir noch je 10 Punkte setzen, kämen wir maximal auf 220 FP und 55 Energie. Was nun? Keine Bange, es gibt ja noch diverse PowerUps (Punkt 1.c), welche Boni auf die Statuswerte gewähren. Im Grunde sind sie gedacht, um sie auf die Charaktere zu verteilen, und damit Schwächen auszugleichen, nur das lassen wir im Hinblick auf den Endkampf besser bleiben:

Wenn wir alle Kugeln horten, können wir Tal am Ende +90 Punkte auf Energie und +220 Fertigkeit verpassen, das kann sich sehen lassen. Kraft und Gesundheit bekommt man ebenfalls einiges, nur da spielt es keine so große Rolle, denn Tal bekommt sehr viel Leben und Stärke durch gesetzte APs. Somit schadet es nicht, wenn man dort das eine oder andere Bällchen an einen bedürftigen Chars abtritt (Ailish kann Stärke- oder Lebenskugelchen durchaus gebrauchen). Man sollte aber vermeiden, die kostbaren PowerUps ganz sinnlos zu verbraten, denn bei schwierigen Kämpfen wie gegen Kolossus oder die Kampfmaschine in Transentia und vor allem im Endkampf nutzen sie uns auf anderen Chars nix! Also, wie verteilen wir dann? Nun, wenn wir mit den FP-Kugeln bereits ohne einen AP einzusetzen auf 240 Fertigkeit kommen könnten, brauchen wir nur einen AP, um die von mir oben angepeilten 250+ FP zu erreichen – setzen werden wir dennoch 3 AP, um so weniger Tränke benötigen wir dann später im Endkampf. Somit bleiben je nach gewählten Fertigkeiten 9 oder 10 AP übrig und jene wandern folglich in Energie, womit Tal am Ende 50-55 Punkte Energie hat. Mit den neun Kugeln würden daraus 140+ Punkte werden – genug, um jeden Gegner das Fürchten zu lehren....

Die AP-Vergabe sieht so aus, daß die ersten 2 AP direkt in Gesundheit landen, die nächsten 3 (setzen erst auf Stufe fünf) in Fertigkeit, Eisenkrieger und Gesundheit kommen. Ab da steigert man Stärke, und steckt jeweils dann einen Punkt in Gesundheit, wenn der erreichte Level es zuläßt. Der Level 10 Bonus wandert in Energie, der von Level 15 in Stärke, so daß Tal bis Level 20 Stärke und Gesundheit nicht steigern kann. Nun kann man entweder bis zum Erreichen von Level 20 nichts mehr setzen (dann hätte man 6 AP und kann alle auf einmal in Gesundheit und Stärke packen und sie damit maxen) oder man setzt je 2 Punkte in Fertigkeit und Energie und die letzten 2 für Level 20 in Stärke und Gesundheit. Im ersten Fall steigert man danach zunächst abwechselnd Energie und Fertigkeit, dann nur noch Energie bis zum angepeilten Endwert. Ansonsten müßte man bis Level 25 Gesundheit und Stärke maxen und danach Energie hochziehen... die zwei Bonus-AP von Level 25/30 landen in den Skills *Geysirfontäne* und *Tanz der Schwerter*, es sei denn, daß man die zwei bereits vorher haben will oder auf *Geysirfontäne* verzichtet – dann käme der Bonus in Energie (falls nicht gemaxt, sonst Fertigkeit).

Ailish:

Wenn wir das erste Mal Zugriff auf die Prinzessin haben, besitzt sie bereits etwas Erfahrung, sie beherrscht zwei ihrer sechs Spezial Fähigkeiten, hat einen AP auf Fertigkeit gesetzt und trägt zwei Waffen mit sich herum, zum einen ihr „Königliches Zepter“ und des weiteren „Xurics Schockstab“... beides sind kleine, wenig berauschende Stäbchen mit eher lascher Schadenswirkung – für den Anfang sind sie gerade ausreichend. Dankenswerter Weise hat Ailish zwei nützliche Fertigkeiten mitbekommen, nämlich *Kuss der Hexe* und *Feuerkugel* – wären sie nicht schon gesetzt, hätte ich sie schnellstens aktiviert, denn wir werden beide oft nutzen. Dazu braucht man natürlich immer genug Fertigkeitspunkte. Darum sei hier noch kurz darauf eingegangen, wie man die bekommen kann: Ailishs Zepter ist mit zwei kleinen Runen aufwertbar und eine Schnellschusswaffe – es wird natürlich mit zwei FP-Leechern gesockelt. Damit macht es zwar immer noch nicht wirklich viel Schaden, aber Ailish ist immerhin eine Sorc (Sorceress) und soll ihre Wirkung mit Zaubern aus der Distanz entfalten. Die dafür nötigen FPs leucht sie ihren Gegnern langsam aber sicher mit dem Zepter weg. Die Erfahrung zeigte mir, das schnelle schwache Waffen in Puncto FP-Abzug langsam starken Waffen vorzuziehen sind. Das wäre es dann auch grundsätzlich zu ihrer Ausrüstung – betrachten wir ihr Skilling:

Name	Gesundheit	Fertigkeit	Kraft	Energie
Ailish, Level 3	300	80 (1 AP)	7	10

<i>Kuss der Hexe</i>	heilt alle Gruppenmitglieder (je mehr Energie, desto höher die Regeneration)
<i>Feuerkugel</i>	Distanzzauber, der alle Feinde in einer geraden Linie vor Ailish schädigt.
<i>Schattendimension</i>	erweckt gefallene Charaktere von den Toten, je höher Ailishs Energie, desto mehr Leben haben sie
<i>Himmelskreis</i>	schädigt alle Feinde im näheren Umfeld (360°)
<i>Auge des Sturms</i>	verleiht der ganzen Gruppe Beschleunigung
<i>Stiller Frost</i>	wie Himmelskreis, jedoch geringerer Schaden, Gegner werden allerdings mitunter eingefroren

Da man Ailish als braves Mädchen quasi „jungfräulich“ in die Finger bekommt, und sie ausnahmsweise sogar gute Skills besitzt, kann man sie so aufbauen, wie es meiner Meinung nach sinnvoll ist. Betrachtet man sich ihre Combatmoves, kann man auf *Schattendimension* verzichten, wenn man die Lifepoints seiner anderen Chars in Kämpfen gut im Auge behält und statt dessen immer rechtzeitig *Kuss der Hexe* benutzt, bevor der Tod zuschlägt. Das hat sich praktisch bewährt und für den Notfall gäbe es ja auch noch Wiederbelebungstränke. Ailishs zweiter Flächenzauber *Stiller Frost* ist vom Schaden her ungefähr mit *Himmelskreis* vergleichbar, nur etwas schwächer. Er ist trotzdem teurer, da er die Gegner auch kurzzeitig einfriert, was zuweilen nützlich ist. Ich hab ihn dennoch fast nie benutzt. Ergo: Da beide annähernd gleich wirken, kann man auf einen der beiden verzichten und somit einen AP einsparen – und ich würde dazu raten, den im FP-Verbrauch günstigeren zu nehmen. Über den Nutzen von *Auge des Sturms* kann man freilich streiten. Ich hab ihn mitgenommen, doch es geht auch ohne und wenn man sich das sparen möchte, hat man einen AP frei. Den sollte man in Fertigkeit packen, da Stärke und Energie ohnehin schon max. sind und Ailish als Fernkämpferin möglichst nicht mit Gegnern in Kontakt kommen sollte. Sprich immer in Bewegung bleiben und sich einfach nicht treffen lassen – da reichen knapp 2.000 Life bei ihr erfahrungsgemäß aus, um locker durchzuspielen... Meine Ailish sah dann am Ende so aus:

Name	Gesundheit	Fertigkeit	Kraft	Energie
Ailish (Level 30)	2.0k (5 AP, +2 Kugeln)	240 (5 AP)	87 (10 AP + 1 Kugel)	110 (10 AP)
Fähigkeiten:	alle sechs Fertigkeiten			
Waffe/Rüstung:	Nachtschatten (gesockelt mit 2x Marksäuger, 1x Herztreffer bzw. Manafunke) Seraphen-Rüstung (gesockelt mit Kampfverstärkung, Gegengift, Talisman)			

Nun werden einige fragen.... Kampfverstärkung auf einer Zauberin? Oh ja und ob! Denn mit dem Zauberstab, bei ihrer Kraft und der Kampfverstärkung leucht sie sich große Mengen FP mit jedem Treffer zusammen und das ist so wirksam, daß man bei ihr auf FP-Tränke gänzlich verzichten kann... Taktisch sie es so aus, daß man im Spiel mit Ailish „herden“ (viele Gegner auf einen Haufen zusammentreiben) sollte, nur um schnell zwischen sie zu stoßen, in die Menge *Himmelskreis* zu casten und sich aus dem Staub zu machen, während man mit dem Stab zum FP-Regenerieren munter in die Gegnerhorde schießt... das hält keine Truppe lange aus.

Die Levelling-Strategie für Ailish ist unkompliziert... Ailish braucht zunächst Gesundheit, denn 300 Punkte sind wirklich etwas wenig. Die ersten zwei Levelups gehen dafür drauf (wären 3 AP, da sie Level 5 und die erste Bonusstufe erreicht). Danach bekommt sie zwei AP in Energie, um ihre Zauber zu pushen. Ab dann setzt man zuerst drei Punkte in Folge auf Kraft und dann immer abwechselnd Energie und Kraft... das macht man, bis sie das Maximum in beiden Statuswerten erreicht hat (sollte bei Level 25 der Fall sein). Der Bonus AP von Level 10 landet im *Himmelskreis*, bzw. von Level 15 in *Auge des Sturms* oder, wenn man den Skill ausläßt, in Fertigkeit. Die Bonus AP von Level 20, 25 und 30 gehen in Fertigkeit, so daß Ailish am Ende auf 200+ Punkte kommt... Alle nun verbleibenden AP steckt man je nach Bedarf in Gesundheit, Fertigkeit oder verbleibende Fähigkeiten. Zuletzt deshalb, weil Ailish als Fernkämpferin sich von Gegnern möglichst erst gar nicht treffen lassen sollte, so daß ihr Leben nachrangig ist. Im Normalfall wird sie kaum je Lifetränke brauchen, da sie sich und die Party mit ihrem *Kuss der Hexe* schnell und effektiv heilen kann.

Buki:

Die Shadani-Kriegerin Buki stößt erst im Verlauf des Spiels zu uns, jedenfalls als spielbarer Charakter, denn zu sehen bekommen wir sie schon gleich zu Beginn. Entsprechend des Spielfortschritts steht Buki natürlich in ihrer Entwicklung nicht ganz am Anfang. Sie befindet sich auf Stufe 7 und somit sind bei ihr auch schon einige AP fest verbaut, die man nicht beeinflussen kann. Zu unserem Glück, sieht es gar nicht so schlecht aus:

Name	Gesundheit	Fertigkeit	Kraft	Energie
Buki, Level 7	1200 HP (2 AP)	50 FP (1 AP)	30 (2 AP)	12 (1 AP)

- Geisterwind* - alle Gruppenmitglieder erhalten Regeneration, Stärke ist abhängig von Buki's Energilevel
Kriegspfad - verzerrt die Zeit, alle außer Buki werden verlangsamt, sie kann derweil attackieren oder flüchten
Klauenrausch - attackiert mit einer Schlagserie alle Gegner im Nahbereich vor sich (120°)
Wirbelwind - Buki wirbelt rum, teilt Tritte und Schläge aus. Sie kann gesteuert werden und Gegner wegschieben
Asilas der Wolf - ruft einen verbündeten Woluf-Geist – je mehr Energie Buki hat, desto mehr Schaden teilt er aus
Drachenfeuer - ein Drache rast durch die Feinde vor ihr und schädigt alles in gerade Linie voraus

Was die Statuswerte angeht, ist die Verteilung durchaus in Ordnung für Buki, als Nahkämpferin benötigt sie natürlich viel Gesundheit und Kraft und zwei Punkte bei beiden liegt im Rahmen des Akzeptablen. Persönlich hätte ich die AP von Energie und Wirbelwind abgezogen und statt dessen beide Punkte in Gesundheit gesteckt, aber so geht es auch. Buki beherrscht zwei ihrer sechs Skills, namentlich *Geisterwind* und *Wirbelwind*... da ließe sich durchaus diskutieren, aber man kann immerhin beide gebrauchen. Im Grunde hat sie schon alle Fähigkeiten, die wir bei ihr einsetzen werden, bis auf *Klauenrausch* und eventuell, wenn man Lust dazu hat, kann man auch noch *Drachenfeuer* hinzufügen. Auf die anderen zwei Skills, also *Kriegspfad* und *Asilas*, kann man dagegen getrost verzichten, selbst wenn sich ein wohl geplanter Einsatz von *Kriegspfad* gegen mehrere Gegner zuweilen als recht nützlich erweisen kann. Aber da gibt es auch andere Wege...

Wie spielt man Buki nun? Sie ist eine Nahkämpferin und als solche benötigt sie möglichst viel Leben, große Kraft und wie alle Chars natürlich Energie. Ihre Waffen erhalten Life-Leecher, egal wie sie aussehen mögen und das aus gutem Grund... Buki's Waffen machen im Normalfall mit erhöhter Chance kritische Treffer, ihre Waffe der Stärke hat sogar eine 50% Chance auf Critical Strike... und kritische Treffer richten doppelten Schaden an, was in der Folge natürlich heißt, daß sie auch doppelt soviel Leben absaugt. Überläßt man Buki sich selbst, muß man sich daher meistens nicht um sie kümmern... sie hält sich selbst am Leben. Wenn man mit Buki spielt, dann lautet die Devise "Combohits machen" ... Buki's Comboschläge sind fürchterlich, richten je nach Stärke unserer Helden und Move ein Vielfaches des normalen Schadens an. Zudem kann sie wie Ailish die Gruppe heilen, wenn auch nur langsam per Regeneration, und besitzt auch noch einen Angriffszauber, *Drachenfeuer*, welcher sich so ähnlich auswirkt wie Ailishs Feuerkugel – allerdings ist er bei weitem nicht so stark sondern vielmehr eine nette Zugabe zu ihren Nahkampfkünsten. Im Zweikampf wirkt ein wohl plazierter *Klauenrausch* gegen einzelne Gegner verheerend. Sofern sie von Feinden umzingelt ist, kann sie *Wirbelwind* starten und die feindliche Horde damit einfach beiseite schieben, um einerseits wegzukommen und gleichzeitig auch noch einigen Schaden beim Gegner zu verursachen.

Demzufolge sieht die AP-Vergabe bei Buki auch so aus, wie in der obigen Tabelle. Jeweils 10 Punkte wandern in Kraft und Gesundheit. Fünf Punkte landen in Fertigkeit und 6-8 Punkte in Energie, abhängig davon, wie viele Skills man ihr auf den Weg mitgeben will. Buki ist der einzige Charakter, bei dem ich vergleichsweise wenig Energie in Kauf nehme, da sie nur 25 Punkte je AP in Fertigkeit bekommt und ich die PowerUps dort ganz konsequent für Tal reserviert habe. Will man sie mit genug Fertigkeitspunkten ausgestattet sehen, muß man sie schon mit 5 Punkten ins Rennen schicken und da man mindestens drei Skills bei ihr gesetzt haben sollte, kann man nicht mehr allzu viel in Energie packen. Notfalls könnte man bezüglich der Energie sogar ein oder zwei PowerUps nachlegen, das wären immerhin 10 Punkte je Kugel und damit ließe sich das Manko ausgleichen, daß man bei Buki für einen oder zwei weitere Skills in Kauf nimmt – und auf 10-20 Punkte Energie kann Tal noch am ehesten im Endkampf verzichten.

Betrachtet man sich ihre Startstufe, kann man sich überlegen, wie man sie günstig auflevelt. Im Hinblick darauf, daß Buki eine Nahkämpferin ist, steigern wir bei ihr abwechselnd Gesundheit und Stärke... hier immer zuerst ans Leben denken. Die 4 Bonus AP von Level 10, 15, 20 und 25 wandern abwechselnd in Fertigkeit und Energie, doch es hindert einen auch nichts daran, einen der Bonuspunkte von der Energie abzuzwacken und ihn in einen Skill zu packen. Ich gehe mal davon aus, daß dem nicht so ist, sondern statt dessen so geskillt wird, wie ich es hier vorgeschlagen habe. Wenn dem so ist, kann man die AP von Stufe 18/19 nicht direkt setzen, da einen das Levellimit daran hindert. Also kommt einer der Punkte in *Klauenrausch*, der andere wird bis Stufe 20 gespart. Ist Stufe 20 erreicht, kommt dann je einen Punkt in Gesundheit und Stärke, der fällige Bonus-AP landet wie gehabt in Fertigkeit. Nun werden bis Level 24 Gesundheit und Stärke gemaxt – wieder sollte man mit der Gesundheit beginnen und Stärke zieht nach. Ab Level 25 steigert man abwechselnd Fertigkeit und Energie. Beim letzten Bonuspunkt kann man sich dann noch entscheiden, ob man den lieber in Fertigkeit steckt, eine weitere Fähigkeit erlernt oder ihn doch der Energie zuweist. Buki ist recht flexibel, solange man ihr Leben und Stärke verpaßt und ein paar tödliche Klauen in die Pranken drückt ☺

Elco:

Der vierte und letzte im Bunde ist Elco. Wie Ailish ist er ein Fernkämpfer, allerdings auf seine Art. Er benutzt Energie- und Geschoßwaffen, um seine Gegner niederzumachen. Wie Buki stößt auch er später im Spiel zu uns, um genau zu sein, zusammen mit ihr. Konsequenter Weise steht Elco daher ebenfalls auf Stufe 7, wenn wir ihn das erste Mal zum Einsatz bringen und auch bei ihm sind einige AP fest vom Spiel vorgegeben. Zu unserem Pech sind sie etwas suboptimal, aber schauen wir uns das Elend mal an:

Name	Gesundheit	Fertigkeit	Kraft	Energie
Elco, Level 7	1050 HP (2 AP)	100 FP (1 AP)	16 (1 AP)	15 (2 AP)

<i>Kybernetika</i>	- schädigt alle Gegner im Nahbereich direkt voraus (120° Winkel) mit Partikelgeschossen
<i>Nanoverstärkung</i>	- verdoppelt den Schaden <u>aller</u> Gruppenmitglieder (wirkt wie Auftrieb bzw. Kampfverstärkung)
<i>Plasmatika</i>	- verschießt einen starken Energieblitz in gerader Linie (leider recht begrenzt)
<i>Giftwolke</i>	- verströmt Gas im Nahbereich (120° Winkel), Vergiftungseffekt
<i>Teslaschild</i>	- kehrt negative Statuseffekte (z.B. Fluch/Gift) zu Verbesserungen (z.B. Schild, Regeneration) um
<i>Trickschuss</i>	- ein starker gezielter Angriff, im Regelfall auf einen Einzelgegner direkt voraus

Was die Statuswerte angeht, ist die Verteilung für Elco in Ordnung, doch bei den Spezialfähigkeiten bin ich so gar nicht begeistert von dem, was man mir aufzwingt. Mit *Kybernetika* und *Plasmatika* beherrscht er zwei Skills, deren Nutzen ich nicht sehe – zumal wenn ich Elcos andere Möglichkeiten betrachte. Brauchbare Fähigkeiten wären *Nanoverstärkung* bzw. *Teslaschild* und die sollte man sich baldmöglichst zulegen. Auf den Rest seiner Skills kann man getrost verzichten, denn seine Waffen machen dank der niedrigen Energie, im Schnitt weit mehr Schaden als seine Combatmoves und sie lassen sich im Gegensatz zu diesen mit *Nanoboost* pushen... von der Durchschlagskraft her kann de facto absolut nichts mit einem durch Runen aufgewerteten Ionen Fluxinator unter *Nanoverstärkung* mithalten...

Wie spielt man Elco? Im Grunde ähnlich wie Ailish, da er Fernkämpfer ist. Im Unterschied zu Ailish, die sich die FPs mit ihrer Waffe leecht, wird Elco eher FP-Tränke nutzen. Ich habe den Ionen Fluxinator (kurz IF) eben schon angesprochen, Elco hat ihn von Anfang an und das ist auch gut so. Es ist zwar eine sehr langsame Waffe, doch mit zweimal "Scharfe Schneide" ausgerüstet, ist sie die stärkste Kanone, die Elco besitzt. Andere mögen besondere Effekte haben, aber was gezielten Schaden angeht, ist der IF unschlagbar, vor allem unter *Nanoboost*. Wenn man schon Elco spielt, wird man also meistens diese Wumme einsetzen und mit FP-Leeching kommt man dabei nicht sehr weit. Er hat zwar auch eine schnelle Waffe, die man wie Ailishs Zepter einsetzen könnte, aber das ist eine Verschwendug von Elcos Talenten. Hat man ihn in der Gruppe, sollte man direkt bei Kampfbeginn konsequent *Nanoboost* benutzen und staunen, was generell verdoppelter Schaden anrichtet. Der *Teslaschild* kann zum Einsatz kommen, wenn der Charakter durch gegnerische Angriffe geschwächt, vergiftet, verlangsamt oder verflucht worden ist – sofern man später bei allen weitgehend die Schutzrunen im Einsatz hat, verliert der Skill natürlich seine famose Wirkung, aber bis dahin wird er vor allem Elco selbst helfen – er hat nämlich lange Zeit nur eine sehr schwache Rüstung mit einem Slot und bekommt seine beste Rüstung spät im Spiel. Daher macht der Skill trotz allem Sinn. Elco ist mit dem verstärkten IF unser Mann fürs Grobe. Er wird starke Einzelgegner aufs Korn nehmen und sie aus der Distanz zusammenschießen, wenn wir ihn richtig ausgerüstet haben. Ganz am Anfang wird das so noch nicht umsetzbar sein, da wir keine Chance haben, ihn auszustatten, bevor wir das erste Mal mit ihm zum Einsatz kommen.

Damit will ich zum Levelling und zur AP-Vergabe übergehen. Elco ist von der Steigerung her einfach gestrickt. Als reiner Fernkämpfer hat er für den Anfang bereits ausreichend Leben mit auf den Weg bekommen. Da er als Distanzkämpfer direkten Kontakt mit dem Feind vermeiden wird, braucht er keine maximale Gesundheit. Wie in der Tabelle unter 1b schon angegeben, würde ich dort sieben Punkte setzen. Zwei hat er bereits, daher kann man den Rest komplett mit Hilfe der Bonuspunkte steigern – alle Bonus AP (10, 15, 20, 25 und 30) kommen also in Gesundheit. Elco beginnt wie Buki auf Stufe 7. Die ersten drei AP, die er bekommt, gehen im Sinne meiner Spieldoktrin auf *Nanoverstärkung*, *Teslaschild* und Fertigkeit, nicht unbedingt in der Reihenfolge, das bleibt Euch überlassen. Der Bonus-AP von Level 10 geht wie erklärt auf Gesundheit. Da er enorme 50 FP pro AP erhält, sollte man bei ihm mit wenigen AP in Fertigkeit viel erreichen können und weil Elco mit Aktivierung der beiden Skills meiner Meinung nach keine weitere Fähigkeiten benötigt, braucht man ab Level 11 nur noch abwechselnd Kraft und Energie hochzuziehen, wobei die Kraft immer Vorrang haben sollte. Am Anfang also zweimal Kraft setzen und dann immer abwechselnd, bis beide den gewünschten Wert haben. Nach meiner Vorstellung werden sie maximal – das kann Elco auf Level 27 erreichen, sofern man sich strikt an die abwechselnde Vergabe hält. Damit verbleiben 3 AP und entweder packt man die nun ganz in Fertigkeit oder setzt dort einen Punkt und aktiviert die zwei verbleibenden Skills. Es würde sich auch anbieten Gesundheit zu maxen, aber das bleibt sich eigentlich gleich, denn Elco hat im Grunde alles, was er braucht. Etwas mehr Fertigkeit kann uns auf einem Fernkämpfer natürlich nutzen, jedenfalls mehr als Gesundheit und daher habe ich alle drei Punkte dort investiert. Sofern man definitiv Fertigkeit setzen will, schadet es nicht, das schon zwischenzeitlich (etwa ab Level 18) zu machen und einfach mal einen Punkt einzuschlieben. Zwingend notwendig ist es nicht, da Elco gar nicht mal so viel FP benötigt. Anders als Ailishs Kampfskills, die einmalig schädigend wirken, richtet sein *Nanoboost* selbst keinen direkten Schaden an, sondern bleibt einige Zeit aktiv und steigert die Wirkung normaler Waffenschäden. Er wird meist nur einmal pro Kampf zum Einsatz kommen => Elcos FP-Verbrauch ist nicht so hoch...

2. Itemliste und Händlerpreise:

Zum Abschluß der allgemeinen Informationen über das Spiel habe ich jetzt noch eine Tabelle mit Händlern und ihren Preisen für Euch. Da die Händler unterschiedlich gut für bestimmte Waren bezahlen, ist die Information bei wem man die jeweils besten Preise erzielt, natürlich bares Gold wert:

Erlöstabellen beim Verkauf von Gegenständen:

Gegenstand	Jürgen	Hambos	Mandrik	Letchko	Olaf	Kamo
Auge von Cyantia	200	200	385	230	200	155
Aquaticlaw-Panzer	75	150	75	105	75	60
Arkonitenschädel	140	275	140	160	140	105
Bearal Fell	315	170	170	190	170	130
Brightwater Perle	100	100	215	120	100	80
Dilodactylhaut	125	145	85	100	85	65
Eden Koralle	400	400	400	450	695	365
Hydren-Haut	650	750	575	625	875	450
Hydrogenitenschuppe	375	375	375	400	500	340
Illumina-Opal	500	500	675	570	500	425
Klebspinnenröhren	120	210	120	140	120	95
Kargal Pelz	200	125	125	145	125	100
Krebskristall	345	345	515	365	345	310
Marmorsplitter	100	100	245	120	100	80
Mosquitostachel	10	40	10	25	10	5
Omnium	215	215	385	245	215	175
Reptuffalo Haut	65	40	40	50	40	25
Riesiger Goldbarren	4000	4000	4000	4500	5500	3000
Schattenstein	100	100	195	120	100	80
Woluf Pelz	85	50	50	60	50	35
Wyrdlord Edelstein	300	300	625	340	300	260

Zwei Dinge kann man ganz pauschal zu dieser Tabelle sagen:

1. Wertgegenstände, egal welcher Art, verkauft man nicht an Kamo
2. Letchko zahlt (mit zwei Ausnahmen) immer am zweitbesten für eine Ware, und nirgends am meisten.

Standorte der Händler:

Jürgen ist Pelzhändler. Er ist (abgesehen von Kamo) der erste Händler, auf den wir treffen können und hat seinen Stand kurz vor New Brightwater links am Weg (wenn man vom Strand Richtung Dorf läuft). Er ist Pelzhändler und zahlt dementsprechend für Pelze und Felle aller Art am meisten.

Der zweite, auf den man trifft, ist Hambos. Bereits früh im Spiel kommt man an seinem Stand vorbei, er befindet sich an der Straße von Illumina nach Parham, direkt am Schrein von Karriston. Doch zunächst ist er nicht da, erst wenn Tal Ailish in New Brightwater abgeholt hat, wird Hambos an seinem Stand sein. Bei ihm kann man Überreste von Meeresgetier und Schuppenhäute verschachern, ebenso Mosquitostachel und Spinnenröhren.

Als drittes wäre Mandrik zu nennen. Ihn kann man nur mit Ailish aufsuchen, bzw. man braucht Ailish unbedingt, um ihn beim ersten Mal zu finden. Er sitzt in einer Höhle, deren Eingang verzaubert wurde. Man findet ihn auf dem Weg nach Shadani Mo. Er zahlt Höchstpreise für Edelsteine aller Art – auch Omnium steht bei ihm hoch im Kurs und spätestens, wenn man ihn getroffen hat, sind Geldsorgen üblicherweise vorbei.

Letchko... dieser Shadani-Händler hat einen kleinen Stand an der Straße nach Transentia, man trifft ihn also frühestens im dritten Kapitel. Bei ihm bekommt man durchaus gute Preise für alle Arten Wertsachen, die man an ihn verkauft, wenn auch nicht die besten.

Olaf ist wohl üblicherweise der Händler, auf den man als letztes stößt. Er hat seinen Stand in Akloria, also im dunklen Land, am Weg von Kristallriff zum Teufelsatem Canyon, an der Stelle, wo in Haskilia Jürgen wäre. Seine Spezialität sind nahezu alles Dinge, die man im dunklen Land finden wird, Hydrenhäute, Edenkorallen und Hydrogenitenschuppen. Allerdings mag er auch Gold und zahlt dafür den Höchstpreis.

Dann bleibt noch Kamo. Der hat fast überall einen Laden, in Burg Illumina, in New Brightwater, in einer Hütte vor Shadani Mo, in Transentia, Kristallriff und der Zitadelle Cyantia. Nur im Schattenreich findet man ihn nicht, dort gibt es gar keinen Händler. Kamo ist wie schon erwähnt der schlechteste Händler im Spiel, jedenfalls für die normalen Wertgegenstände. Er ist allerdings der einzige Händler, bei dem man seine überzähligen Tränke und Elixiere verkaufen kann. Da wir alle Charaktere mit Schutzrunen ausstatten werden, benötigen wir zum Beispiel gefundene Saphir Elixiere irgendwann nicht mehr... wenn man dringend Gold benötigt, kann man dieses Zeug bei Kamo loswerden. Nur deshalb habe ich ihn überhaupt erwähnt...

KAPITEL I

Teil 1: "Mach den Weg zur Küste frei" (Tal)

Das Spiel beginnt nach einer mehr oder minder kurzen Videosequenz. Zunächst – und das ist später bei allen Charakteren so – folgt eine Einweisung in die Techniken des Charakters. Bei Tal ist das eine kurze Kampföbung. Hat man die absolviert, und sich von Buki als "ungelenk wie alle Menschen" bezeichnen lassen, geht's los. Der erste einfache Auftrag besteht darin, sich eine Karte zu besorgen: Geht zur anderen Seite des Marktes bei Kamo ins Geschäft und holt Euch kostenlos eine ab. Auf dem Weg (schaut Euch um) räumt alles an herumstehenden Truhen aus und zerdeppert Krüge, Kisten und Fässer – nicht vergessen, Tals Zimmer einen Besuch abzustatten und bei Kamo steht auch eine Holzbox zum kaputtmachen – manchmal ist da was drin und Kamo juckt es nicht: 300 Gold können abgegriffen werden, ggf. auch einige Wertsachen, aber die sind zufallsgesteuert. Mit Eurer Landkarte werdet ihr beim Verlassen des Ladens aufgefordert, Euch zum Stadttor zu begeben, um eine Patrouille nach New Brightwater zu leiten, weil sich Aklorische Stoßtrupps in der Gegend aufhalten. OK, auf dem Markt sind zur Zeit alle Tore dicht, was anderes bleibt nicht, also ab durchs Tor in den südlichen Hof. Hier solltet ihr nicht einfach blind vorbei marschieren: Rechts ist ein Falltor, links führt eine Treppe hoch zu einem Schalter. Drückt man den, geht das Tor unten auf – in der vorgegebenen Zeit Runtersprinten verschafft die ersten EXP, und Zugriff auf eine Schatzkiste. Drinnen ein **Wolfstotem**... eines von Vieren. Söldnerlohn...

Durchs nächste Tor und über die Brücke geht's zum Hafen. Dort ist ein Speicherpunkt. Benutzen, und sich dann die Kisten und Fässer am Hafen vornehmen... einiges an Zeug sollte zu holen sein. Machen kann man hier aber nichts, so daß einem nur der Weg durch das Tor und die Tunnel bleibt. Mit den Soldaten kann man zwar reden, doch ist das nutzlos. Am Ende des Tunnels durchs Tor nach Draußen, wo Arlo mit ein paar Soldaten wartet und den Auftrag erteilt – die Straßen zwischen Burg Illumina und New Brightwater freimachen. Wir bekommen für diesen Job zwei Soldaten an die Seite und dürfen losziehen. Abmarsch und der Königsstraße folgen. Schon nach ein paar Schritten kommt ein aklorischer Überfalltrupp hervor, zunächst leichte Beute. Durchsucht den Trog mit den zwei toten Soldaten kurz vor dem Ende der Straße, und ihr findet ein Schlachtenhandbuch, was bei Tal den Rundumschlag (Taste 'R') freischaltet. Auf Norlans Hof gibt's gleich den nächsten Überfall... und das Ende deiner beiden Begleiter. Nach dem Kampf, durchsucht kurz das Areal – das Haus selbst ist zwar abgesperrt, aber der Zettel an der Tür ist recht informativ. Ahja, und die Truhe auf der Veranda enthält noch etwas Gold, das man bald gut brauchen kann. Hinter dem Gehöft ist mal wieder ein Speicherpunkt und den sollte man auch nutzen, bevor man dem Weg folgt:

Nach der Kurve steht rechts am Weg ein Karren – hier findet man später Hambos, ein Händler mit Interesse an allem was schuppig und dergleichen ist. Gleichfalls befindet sich hier der Schrein Karristons. Hatten wir nicht gerade ein Wolfstotem gefunden? Diese Dinger kann man dort opfern und erhält für die ersten drei je eine Zauberkugel und für die vierte gibt es dann eine Waffe für Tal – das Runenschwert. Aber bis dahin braucht's noch etwas. Das erste PowerUp nehmen wir dann auch gleich mit (**Kugel der Energie**). Weiter den Weg lang, die großen Kisten, die im Weg rumliegen, kann Tal verschieben – das ist seine Spezialfähigkeit. Hinter der Kurve finden wir dann links einen Brunnen – mit einer merkwürdigen magischen Aura. Den merken wir uns, um da weiter zu kommen, brauchen wir Ailish. Wir kommen zum Abschnitt "Grafschaft Parham" und landen im nächsten Gefecht. Danach sollten wir Level 2 (AP auf Gesundheit setzen!) erreicht haben. Von hier aus führt ein Weg geradeaus weiter, da ginge es nach Shadani-Mo... doch der Pfad ist im Moment blockiert. Oder man kann links lang laufen. Den Bereich neben dem Flüßchen sollte man untersuchen, zwei Kisten zum Plündern gibt es. Wir laufen dann über die Brücke, aber noch nicht auf den Platz dahinter, sondern erst einmal schnell nach links zum Speicherpunkt. Etwas weiter hinter dem verschlossenen Haus, steht ein Latrinenhäuschen, das Tal beiseite schieben kann – machen wir auch, denn dahinter ist eine Kletterwand. Wäre ziemlich schade, wenn wir da nicht herankämen, falls wir mit Buki (ohne Tal) spielen... so, schnell speichern, dann runter zum Fighten – es wartet eine aklorische Mißgeburt samt Fußsoldaten. Am einfachsten besiegt man das Vieh, indem man schnell taktisch die Stellung wechselt (weglaufen, klingt so negativ ☺) während die Mißgeburt ihren Zauber Auftrieb aktiv hat, plötzlich stoppt, sich umdreht und wartet, bis die Feinde herangekommen sind. Dann einmal den Knochenspalter gegen die Meute einsetzen – das haut die meisten schon um. Nach dem Kampf umsehen, es geht hier links oder rechts weiter, der Weg links ist jedoch momentan blockiert – dort kommt man später nach Transentia. Also folgt dem Weg rechts weiter, hinter kleinen Brücke und der Kurve warten zwar ein paar Soldaten, aber die haben nichts zu sagen. Weiter, bis rechts ein zweiter Friedhof kommt, den wir betreten und durchsuchen können – was wir auch tun, da gibt es einiges zu finden. Vor allem eine zweite Stelle mit magischer Aura, die ganz hinten an einem Grabmal liegt. Auch das merken wir uns für den Rückweg...

Nun geht's den Weg weiter zum Strand von New Brightwater, erst kommt ein kleines Wiesenareal, da erwarten uns nur die Standard Aklorier. Dann aber führt der Pfad runter zu einer kleinen Hütte... wir könnten rein, doch das muß uns nicht kümmern. Drinnen würden wir wieder nur frustriert erkennen, daß Prinzessinnen manchmal recht nützlich sind. Weiter zum Strand. Hier erwartet uns ein größeres Gefecht, Mißgeburt samt Horde Feinde. Hat man die besiegt, dürfte man Level 3 erreicht haben (AP wieder in Gesundheit) und kann sich die ganzen Kisten vornehmen, die da am Strand rumstehen. Am Ende des Kampfes spawnt noch eine Schatztruhe, die eine neue Waffe für uns enthält – Mojo, gleich viele Runenslots, stärker als unser altes Schwert aber mit geringer Chance auf kritische Treffer. Dennoch... für die nächste Aktion könnten wir das Ding gut brauchen.

Nachdem ihr die Waffe gewechselt habt, verlaßt Ihr den Strand auf der anderen Seite. Zunächst kommen wir zu einem Schrein von Olivitess... das wäre dann der Ort, an dem wir später Adlertotems abgeben können, wenn wir welche finden und Ailish spielen. Außerdem ist da noch ein Speicherpunkt und den sollte man wirklich nutzen, denn was uns erwartet, wenn wir den Hügel weiter hinauf laufen, wird unser bisher schwerster Gegner werden: Ein aklorischer Sturmogier. Das sind recht harte Brocken (gerade auf unserem Level) aber durchaus zu schaffen. Zunächst muß man mal seinen Schild zerdeppern,. So lange ist er übrigens vergleichsweise harmlos, da er nur ziemlich langsam unterwegs ist. Er hat zwei Attacken, den Keulenschlag und eine Giftwolke. Einfach präventiv ein auf dem Weg mittlerweile sicher schon gefundenes Smaragd-Elixier einwerfen, dann muß uns sein Gift schon mal nicht mehr kümmern. Dem Keulenhieb sollte man vorzugsweise ausweichen, der macht nämlich freudige 150 Schaden. Also einfach etwas herumlaufen, warten bis der Oger ausholt, sich dann hinter oder neben ihm positionieren, einige Male zuschlagen und wieder abhauen. Das dauert etwas, ist aber recht sicher. Hat man das Vieh besiegt, erhält man Besuch von Tetsu und für diese Leistung dann auch gleich drei fette Belohnungen: Zunächst wäre das mal eine neue Rüstung (eine mit zwei Runenfeldern), dann erlangt Tal den ersten seiner beiden Beschützerschläge und schließlich bekommt man noch die **Runenschriftrolle "Schartige Schneide"**, die ab da zum Verstärken von Waffen bei allen Schmieden verfügbar ist. Abschließend taucht Arlo auf und sagt uns etwas ungehalten, daß Ailish in New Brightwater sei und man sie nach Hause bringen soll.

Na gut, dann los. Erstmal geht es durch einen Tunnel. Dahinter kann man gleich links auf einer kleinen Lichtung den Pelzhändler Jürgen finden. Er zahlt die höchsten Preise für Felle und Pelze, nicht jedoch für Schuppen- und Reptilienhäute – soweas verkauft man später auf dem Rückweg bei Hambos. Hat man seinen Kram eingetauscht, geht's nach New Brightwater. Auf dem Hügel über dem Dorf wartet Kirklin-Rah, ein Anthropomorph. Von ihm erfahren wir, daß Ailish im Haus von Densi sein soll. Bevor wir da hinlaufen, untersuchen wir noch erst noch die unverschlossenen Zelte im Shadani-Lager und die Kiste ganz hinten, wo es Gold abzugreifen gibt. Es macht allerdings noch keinen Sinn mit den Leuten da zu reden, dazu müßten wir Buki dabei haben. Bevor wir nun das ganze Dorf durchsuchen, sollten wir erst in die Kirche gehen und dem Priester 70 Goldmünzen überlassen, dann können wir uns am Altarbecken fortan kostenlos heilen – nach dem Kampf mit dem Oger könnte das jetzt recht nützlich sein. Nun suchen wir schnell Densi auf, wo Yemi uns verrät, daß Ailish sich am Leuchtturm aufhält, und genau da werden wir sie nun auch finden. Falls jemand auf die Idee kommt, Densi nicht zu besuchen... ist nicht, in dem Fall wäre Ailish unauffindbar und die Dorfbewohner haben uns dann auch nicht viel zu erzählen. Damit will ich sagen, in New Brightwater wäre nicht das geringste los, wenn wir ohne Ailish unterwegs sind und wir kämen nicht weiter. Nach dem somit obligatorischen Besuch in Densis Haus geht es dann also schnurstracks zum Leuchtturm...

Teil 2: "Bring die Prinzessin heim" (Tal, Ailish)

So, nun kriegen wir zum ersten Mal einen Charakter hinzu. Prinzessin Ailish, unsere Zauberin. Hat man sie am Leuchtturm "eingesammelt", ändert sich die unproduktive Lage im Dorf, es schaltet etliche Quests frei und außerdem können wir nun auch in den Leuchtturm und dort 150 Gold sowie eine Sternenstaubphiole abgreifen. Danach sollte man mit dem Leuchtturmwärter reden und sich erzählen lassen, daß ein Schiff untergegangen ist, denn mit der Info im Sack kann man mehr als ein halbes Dutzend Leutchen in New Brightwater anquatschen, die Frauen, ein Typ in der Herberge, der Leuchtturmwärter selbst und die ganzen Angler am Pier. Außerdem kann man noch das Mädchen ansprechen, das etwas mißmutig auf der Straße rumrennt und so erfahren, daß ihr der Shadani-Junge Sunder-Rah (steht beim Schmied rum) ein Schmuckstück geklaut hat und sie es bitte ganz schnell wieder haben will. Sunder wiederum möchte dafür eine Brightwater-Perle sehen... mhhh, es sollte wohl nicht allzu schwer sein, so eine aufzutreiben. Insbesondere dann, wenn man nun eh zum Strand muß, um die ganzen Sachen einzusammeln, von denen man in den diversen Gesprächen so gehört hat. Das wird man mehrmals machen müssen und bei den anfallenden Kämpfen sollten auch einige Perlen abfallen, weil man schließlich jedes Mal kämpfen muß, wenn man den Strand betritt. Insgesamt sollte man ihm nach der ersten Perle am Anfang noch weitere 20 Perlen geben (5, 5, 10), er hat jedes Mal eine Belohnung anzubieten. Beim letzten Mal rückt er dann den Schlüssel zu Kirklin-Rahs Zelt raus... damit können Tal oder Ailish jetzt zwar direkt nix anfangen, doch wenn wir später Buki in der Gruppe haben und wieder in der Gegend sind, sollten wir uns das Zelt noch einmal genau ansehen (vgl. Kapitel 2.4)... zunächst gilt es, die Gegenstände vom Strand zu holen, man erhält einen Haufen Zeug für abgelieferte Sachen (z.B. Eden-Koralle, einen Wyrdlord-Edelstein, Omnim, etc.) und von einer der Personen gibt es ein **Wolfstotem** – von wem entscheidet sich dadurch, in welcher Reihenfolge man die Dinge bei ihren Besitzern abgibt – es ist immer der fünfte. Es gibt noch einen zweiten Grund, den Strand wiederholt aufzusuchen: um zu kämpfen und so etwas zu leveln. Als ungefähren Richtwert sollte Ailish Stufe 10 erreicht haben, wenn wir uns am Ende auf den Rückweg nach Illumina aufmachen. Bevor wir das Erste mal zum Strand aufbrechen, bekommt Ailishs Zepter beim Schmied zwei Seelenbiss Runen verpaßt, für Tal tun wir in diesem Moment noch gar nichts. Auf dem Weg zum Strand ist es Zeit, die Steuerung und Fähigkeiten von Ailish besser kennenzulernen. Dies geschieht an der Stelle, wo Tal gegen den Sturmogier antreten mußte. Als Bonbon fällt eine **Kugel der Energie** ab. Danach sollten wir dann noch mit Ailish den Schrein der Olivitess aktivieren, so bekommen wir die Adlertotem-Quest und speichern könnte man auch mal wieder. Wie gut, daß ein Savepoint genau hier ist... danach geht's dann endlich runter an den Strand

Das Levelling am Strand ist einfach. Nachdem man einen Kampf bestritten hat, einfach die Kisten zertrümmern, das Gebiet in Richtung Schrein verlassen (alle Chars müssen sich oberhalb der Treppe befinden) und wieder an den Strand zurückkehren – ein neuer Kampf geht los. Das kann man später übrigens an fast jedem Kampfplatz machen und somit ist es recht einfach die Chars zu leveln. Es gibt einige bestimmte Orte, an denen es richtig gut funktioniert. Nach dem ersten Kampf am Strand sollte Tal jedenfalls Level 5 erreicht haben. Nun ist es an der Zeit endlich die APs von Level vier und fünf zu verteilen – je einer geht in Life, Fertigkeit und die wichtige Fähigkeit Eisenkrieger. Ab jetzt steigern wir Stärke bei Tal, und packen jeweils dann sofort einen Punkt in Gesundheit, wenn der erreichte Level es wieder zuläßt. Die Bonuspunkte landen immer in Energie da wir die anfangs nötigen Punkte Fertigkeit mit einigen PowerUps zusammenbekommen werden. Die Kämpfe am Strand sollte man nur mit Ailish bestreiten, immer in Bewegung bleiben und Tal mit Kuss der Hexe heilen, wenn er zu viel HP eingebüßt hat... die Gegner hier sind Aquaticlaws und Moskitos. Die Aquaticlaws droppen entweder ihren Panzer oder eine Brighthwaterperle... wir kämpfen jetzt so lange, bis Ailish Level 10 erreicht hat, das dauert natürlich etwas, macht aber durchaus Sinn, weil dabei reichlich erstens reichlich Panzer und Perlen abfallen und wir aus Ailish ein großes Mädchen machen müssen, denn sie hat noch was vor sich. Schließlich kehren wir nach New Brightwater zurück, um die Sachen abzuliefern, was uns einige XP bringt... Man könnte nach der Aktion am Strand natürlich gleich den ganzen Kram bei Jürgen verticken, allerdings wird uns Hambos für die Panzer erheblich mehr zahlen, also lassen wir das sein. Bevor wir nun aus New Brightwater verduften, gehen wir das Dorf noch einmal ab. Einer der Fischer braucht 5 Mosquito-Stachel, na... die sollten wir wohl haben und dafür gibt er uns 750 Gold. Dann gibt es in der hinteren Ecke an der Seite des Leuchtturms oben auf dem Hügel einen kleinen Pavillon. Dort kann Ailish eine Truhe entzaubern ([Kugel der Energie](#)). Auch an anderen Stellen des Dorfes gibt es Truhen und zerstörbare Behälter, die nur darauf warten, geplündert zu werden.

Auf dem Rückweg zur Burg statten wir der Strandhütte einen Besuch ab. Drinnen können wir mit Ailish eine Wand entzaubern und finden dahinter eine Schatzkiste ([Adlertotem](#)). Das liefern wird spaßeshalber noch beim Schrein ab und erhalten eine [Kugel der Macht](#). So, nun aber schnellstens zurück nach Hause. Nicht vergessen hinter dem Wiesenareal auf den Friedhof zu gehen und am Grab die Kiste zu entzaubern, das bringt uns nämlich noch eine [Kugel der Macht](#) ein. Der Rückweg ist ziemlich ruhig, die Armee hat aufgeräumt, die ganzen Leichen sind weg. Hinter der Grafschaft Parham am Brunnen zaubern wir mit Ailish noch schnell die Wand weg und klettern runter – da wäre [Adlertotem](#) Nummer 2. Und dann treffen wir auch gleich schon auf Hambos, bei dem wir bis auf etwaige Arkonitenschädel und Edelsteine aller Art jetzt erst mal unseren gesamten Kram verhökern... sollten so 60 bis 70 Krebspanzer und vielleicht der eine oder andere Mosquitostachel sein – genug um nachher in Illumina einzukaufen. Außerdem kann Tal das zweite Wolfstotem loswerden, was eine [Kugel der Weisheit](#) als Lohn einbringt. Weiter geht es dann zu Norlans Gehöft. Wir können jetzt das Haus betreten und drinnen neben etwas Gold noch ein Schwert für Tal einsammeln ([Hukins Ende](#)), es liegt in einer Schatzkiste im Hinterraum. Es ist kein besonders starkes Schwert, daher habe ich es im Hinblick auf einen baldigen Einkauf erst gar nicht mitgenommen. Die Königsstraße wartet mit einem Gefecht auf, hier kann (und muß) Tal zum ersten Mal einen Beschützerschlag nutzen, ein mächtiger Zauber, der schwache Gegner mit einem Treffer heim zu Mutti schickt. Bringt nun die Prinzessin durch die Tunnel bis hinauf zum Hafen von Haskilia, dann heißt es Abschied nehmen und sich in einer kleinen Videosequenz die Inbetriebnahme von Elcos Meisterwerk anzusehen. Danach wird Ailish vorerst gehen... und wir sind erst einmal wieder mit Tal allein in seiner Kammer...

Intermezzo: "Mecker vom Papa" (Tal)

Nach dem Verlassen der Kammer wird man aufgefordert, zu Arlo zu kommen – der soll ziemlich viel getrunken und miese Laune haben. Laßt ihn reden... wir wissen es besser und haben knapp 12000 Gold zusammengetragen, damit können WIR jetzt auch ordentlich saufen gehen, oder so... Nach dem Gelaber von Arlo haben wir einen neuen Auftrag – wir sollen zum Thronsaal. Machen wir, aber erst wird kehrt gemacht, und das Übungsgelände wieder aufgesucht. Im hinteren Bereich konnte man in der Videosequenz zwei Verstecke erkennen. Eins kann man nur mit Ailish öffnen, das andere ist mit Kisten verstellt. Schiebt sie beiseite, dann macht die Schatztruhe auf... eine [Kugel der Stärke](#). Mehr kann man jetzt nicht machen, also raus, es wird eingekauft! Um uns für das Kommende zu wappnen, kaufen wir bei Kamo zunächst für 6500 Gold das [Sägeschwert](#), was zwar teuer ist, aber dank der verkauften Krebspanzer können wir es uns leisten und es ist vorerst eh das beste Schwert, daß wir bekommen können. Wo wir gerade da sind... sprechst eines der rumlaufenden Kinder an, Ihr werdet bestohlen. Schnappt die drei Blagen, der letzte steht dann zwischen den Ständen am Markt. Er rückt auch einen Schlüssel für eine "Rote Tür" raus... wo die wohl ist? Das werden wir noch rausfinden. Tal wird beim Schmied mit ein paar Runen ausgestattet. Das Sägeschwert bekommt "Schartige Schneide" und zwei "Fledermauszähne" verpaßt, die Rüstung sockeln wir mit "Giftschutz" sowie entweder mit "Zauberfrei" oder "Talisman", wobei ich Euch hier zu "Zauberfrei" raten würde. Brauchen könnten wir zwar durchaus beides, aber auf Giftschutz kann man nicht verzichten und noch haben wir nur zwei Runenslots. So, nun aber auf in den Thronsaal, denn zu tun gibt es hier für uns erst einmal nichts mehr. Dort werden wir zum Schutz von Elco abkommandiert, der einen Kristall aus Shadani Mo abholen soll. Schwupps sind wir Tal los, denn den ersten Teil des folgenden Kapitels spielen wir allein mit der Prinzessin – deshalb war es auch so wichtig, die Zaubermaus zu leveln... ☺

KAPITEL II

Teil 1: "Auf Tals Spuren nach Shadani Mo" – (Ailish)

Und damit spielen wir Ailish, es beginnt in den Palastgängen. Wir gehen jetzt als erstes in den Thronsaal zurück, und stöbern etwas rum, ein wenig Gold und Kleinkram kann man immer brauchen. Dann reden wir abschließend noch mit Ricardo, dem Schneider der Königin. Er braucht fünf Woluf-Pelze. Mhmm, wo wir hingehen, werden wir schon welche auftreiben. Mit etwas Glück haben wir zwischenzeitlich auch schon fünf zufällig in Kisten gefunden und für unsere Ware gibt es dann von ihm 1000 Goldmünzen. Als nächstes verlassen wir den Palast und suchen das Übungsgelände auf. Dort wird das Versteck entzaubert, was eine **Kugel der Weisheit** einbringt. Dann geht es über zu Kamos Laden, wo das bislang verschlossene Tor jetzt endlich offen ist, also gehen wir da auch gleich mal rein. Die Wachen werden uns nicht in den Garten lassen, aber links ist eine Leiter nach unten zu einem Rohr. Und siehe da... die rote Tür, die wir gesucht haben – geht erst einmal dort hinein, Im oberen Raum des Turmes, die Treppe hinauf, findet man ein interessantes Tagebuch und eine Schatztruhe (**Kugel der Stärke**). Draußen gehen wir durch das Rohr und kommen im Garten raus. Vorsicht, man muß den Gärtner ausweichen, da diese selbst Prinzessin Ailish aus dem Areal herauswerfen. Der Garten ist die reinste Fundgrube. Zum einen hat Arlo sein Quartier hier, zum anderen befindet sich in der hintersten Ecke eine kleine Kammer, wo wir eine Schatzkiste entzaubern können (**Kugel der Macht**). Dann gibt es noch ein magisches Becken, an dem wir unsere kompletten HP und FP wieder auffüllen können... und natürlich auch jede Menge Truhen, Kisten und Fässer zum zerdeppern, was Gold und Wertsachen bringen wird.

Haben wir alles eingesammelt, bleibt nicht mehr viel zu tun. Verläßt die Burg auf dem bekannten Weg. Auf der Königsstraße wird man von einem Schwarm Moskitos überfallen, aber aus denen macht ihr mit dem Zepter ganz schnell Kleinholz. Das gleiche gilt für die Vogelscheuchen, die sich in den Kämpfen bis zur Grafschaft Parham immer mal hinzu gesellen. Einfach nur schön in Bewegung bleiben und mit dem Zepter draufhalten... zur Auflockerung kann Ailish hier und da einen Feuerball schleudern, die FPs laden sich dank Manaleech ja recht schnell von allein wieder auf, wenn wir mit dem Zepter auf die Gegner feuern. In Parham angekommen, stellen wir fest, daß der zuvor versperrte Weg nach Shadani Mo freigeräumt wurde. Entweder gehen wir gleich dorthin oder liefern vorher unser zweites Totem am Schrein ab, was natürlich einige Kämpfe mit sich brächte. Da das zweite PowerUp nur eine **Kugel der Energie** ist, bringt es nicht viel, es schadet allerdings auch nichts, weil wir so Kampfpraxis bekommen. Am Ende gibt es aber nur den Weg nach Shadani Mo:

Als erstes treffen wir auf einen Schäfer. Fangt seine Schafe ein, treibt sie am besten vorher ein wenig zusammen, setzt 100 Gold ein, das bringt Euch einen Illumina Opal als Belohnung. Dann folgt dem Weg weiter, vorbei am Pfad der Totems bis VOR den Geistercanyon, rechts seht ihr einen Speicherplatz. Wäre mal wieder an der Zeit kurz abzuspeichern. Dort führt auch ein kleiner Pfad hinunter... folgt ihm, er führt unter anderem zu einer Stelle an der Ailish eine Höhle freilegen kann. In der sitzt Mandrik, der Edelsteinhändler fest. Er zahlt Höchstpreise für Perlen und Juwelen aller Art, und davon sollten wir reichlich besitzen. Nachdem wir uns erleichtert haben, geht es weiter. Ob wir dem Pfad nach unten folgen oder zurück nach oben laufen, ist egal, da beide Pfade gleich wieder zusammenlaufen werden. Oben herum ist es kürzer, also würde ich dort entlang gehen, der Weg führt in den Geister Canyon. Dort müssen wir kämpfen, gegen ein Woluf-Rudel. Prima, wir brauchen Pelze. Hinter dem Canyon ist gleich nach der Brücke links ein Wasserfall, dahinter eine Höhle samt Schatzkiste. Dorthin kommen wir allerdings nur mit Buki, denn dazu muß man klettern können. Es wird noch etwas dauern, bis wir wieder hier sind aber das merken wir uns. Weiter, bis sich der Weg gabelt. Rechts geht es zum Pfad von Mo – den können wir für den Moment ignorieren, denn da kommt man nur zum Schrein von Mo (und von da wären wir auch gekommen, wenn wir vorher unten lang marschiert wären), was nur für Buki interessant ist. Also folgen wir dem Weg weiter und landen im Woluf-Tal. Hier erwartet uns eine Horde Wolufs – besiegen wir die, und kommen in die Mitte des Tals, spawnt noch ein Rudel... doch gegen die müssen wir nicht kämpfen. Tetsu schenkt Ailish ihren ersten Beschützerschlag und sie erhält die **Hexenrüstung**. Mit einer Demonstration von "Reiner Boden" endet der Kampf im Woluf-Tal, bevor er begonnen hat. Räumt danach die Goodies ab und lauft dann den Weg weiter, die Passanten am Wegesrand müssen wir nicht beachten, sie haben nichts zu erzählen. Am Ende erreicht Ailish das Shadani Dorf, an dessen Eingang auch ein Speicher Punkt steht.

Bevor wir das Dorf betreten, schauen wir uns um. Da ist eine durch Magie verborgene Höhle, also legen wir den Eingang schon mal frei. Weiter kommen wir trotzdem nicht, da nur Buki diese Höhle betreten darf. Naja, macht nichts, dazu ist später noch Zeit. Kamo hat seinen Laden außerhalb des Dorfes, kauft dort eventuell noch den **Neutronenblaster** für Elco, wenn ihr wollt. Zwingend notwendig ist das aber nicht. Den Stab für Ailish kann man liegenlassen, ebenso die Klauen für Buki. Ab ins Dorf, umsehen. Die Hütte voraus gehört dem Schmied. Dem statten wir einen Besuch ab, er steht draußen. Rein gehen werden wir mit Tal, da wir ohne ihn drinnen nicht viel machen können. Doch es ist an der Zeit, Ailishs Rüstung mit "Gegengift" und "Zauberfrei" auszustatten, denn sie muß beweglich sein und Gift kann bei ihrer geringen Lebensenergie lästig werden. Nach dem Besuch bei Mandrik haben wir definitiv genug Gold. Nun laufen wir im Dorf herum. Als erstes gleich mal links in den kleinen Seitenbereich zu Campos Hütte. Die kann man betreten und plündern. Außerdem fällt uns da ein Pfad in eine Höhle auf. Muß uns noch nicht interessieren, dort ist eine der fünf Shadani-Glocken. Die anderen vier sind am Dorfplatz, in der Ratshalle, beim Häuptlingszelt und vor dem Tempelgang. Im Dorf läuft ein Junge herum, der uns später zu einem Wettrennen auffordern wird.

Weitere markante und interessante Punkte innerhalb des Dorfes sind die Ratshalle, wo seitlich eine Truhe steht, die 250 Gold enthält, und ein seltsamer Duftrauchspender vor dem Eingang zu einem Zelt, das direkt am Tor zum Häuptlingsbezirk steht. Dieser Duftrauch stellt alle FP wieder her... erst einmal gehen wir in dieses Zelt. Drinnen ist eine Shadani namens Opal, die ihren toten Sohn beweint. Wenn wir hier Mitleid zeigen, bekommen wir ein Heilmittel von ihr. Tal und Elco sind bereits oben am Tempel, das können wir am Rande erfahren, doch wenn wir uns dorthin aufmachen wollen, werden wir aufgehalten. Uns will man dort erst hinauf lassen, wenn wir die ausdrückliche Erlaubnis des Dorfvorstehers Carrick Lore dazu haben, den Tempel zu betreten. Na gut, da uns nichts anderes übrig bleibt, holen wir uns diese Erlaubnis. Carrick hat sein Zelt im Häuptlingsbezirk und neben seiner Behausung gibt es dort noch drei weitere Hütten. Gleich rechts am Eingang steht Mafus Zelt, etwas weiter hinten Maliks Zelt und dahinter befindet sich eine Truhe mit Gold. Weder Mafu noch Malik haben uns viel zu erzählen... jedenfalls wenn wir als Ailish bei ihnen sind. Wir sollten sie daher später noch mit Buki aufsuchen, dann bekommen nämlich wir auch Quests von ihnen. Neben der Glocke steht eine Shadani an einem Kessel und braut ein übles Süppchen. Sie möchte von uns drei Klebspinnenröhren für ihr Gebräu aus Fisch *würg* Nun, ich hatte zwischenzeitlich bereits welche gefunden und konnte diese Quest sofort abschließen – als Belohnung winken drei Flaschen Schimmerwein. Falls ihr nicht genug habt, macht das aber auch nichts. Im Tempel werdet ihr auf mehr Spinnen treffen, als Euch lieb ist und dabei fallen definitiv genug Röhren ab. Ihr müsstet dann eben nach dem Besuch im Tempel wiederkommen, dann habt ihr auf alle Fälle welche. Das einzige was nun noch zu tun bleibt, ist ein Besuch bei Carrick Lore. Der überreicht Euch dann seinen Stab als Zeichen des Vertrauens und mit dem Ding kommt man ohne Probleme hoch zum Tempel, wo nicht nur wie erwartet Tal und Elco stehen, sondern auch Buki...

Teil 2: "Räumt den Tempel auf" – Teamplay abwechselnd (Tal/Ailish) und (Elco/Buki) – Endkampf mit Buki

Nach einer kurzen Videosequenz teilt sich die Gruppe. Buki und Elco begeben sich zum oberen Eingang, wir mit Tal und Ailish werden den unteren nehmen. Bevor wir in den Tempel gehen, wird Tal aber erst das Lagerzelt beim Schmied leerräumen – bringt gutes Gold. Zudem sollte man überprüfen, ob man ein paar Heiltränke zur Hand hat – Ailish mag ja heilen können, aber Buki und Elco müssen sich selbst versorgen. Also schaut notfalls nochmals bei Kamo vorbei, wenn ihr was vergessen habt, so schnell werdet ihr das nicht wieder können. So, im Tempel erwartet uns in der ersten Halle gleich ein Kampf gegen Spinnenmonster, die uns sowohl vergiften, als auch lähmen (verlangsamen) könnten. Könnten... denn Ailish und Tal sind ja mit entsprechendem Rüstzeug ausgestattet und darum muß uns das nicht weiter kümmern. Nach dem Kampf müßt ihr mit Ailish den magisch versteckten blauen Duftspender entzaubern, danach könnt ihr mit Tal die drei Teile auf die jeweils richtigen Bodenplatten schieben. Das gibt den Ausgang des Raumes frei. Folgt dem Tunnel nun bis zum Brunnenraum. Hier entzaubert ihr mit Ailish die magische Wand. Mehr könnt ihr hier zunächst nicht tun, denn die Schatzkiste dahinter kann man leider nur mit Elco, die anderen zwei Kisten in diesem Areal nur durch Buki erreichen und bis es soweit ist, wird's noch eine ganze Weile dauern. Das Becken stellt übrigens Eure Gesundheit wieder her, wenn ihr hinein lauft. Letztlich bleibt Euch nur der Weg, er führt in die Adlerkammer, eine große runde Halle, an der ein Weg ringsum hinauf führt, doch zunächst muß man erst noch einige Spinnen loswerden. Oben entzaubert ihr mit Ailish die Wand und holt Euch aus der Kammer dahinter etwas Duftpulver – zuerst blaues, das kippt ihr auf der Plattform in der Hallenmitte ins Feuer. Danach holt ihr gelbes und werft es auch ins Feuer. Damit öffnet sich das Gitter mit den grünen Fackeln. Das gleiche Spiel könnt Ihr für das purpurne Gatter, nur diesmal sind es dann rot und blau. Nachdem das erledigt ist, widmen wir uns dem grünen Tor. Es führt zu einer Schatzkammer und bewacht von zwei Spinnen finden wir dort in einer Schatzkiste unser drittes **Adlertotem**. Das war's, ab durchs purpurne Gitter, und nun sind die anderen zwei dran...

Nachdem Ailish und Tal die Adlerkammer verlassen haben, schwenkt die Kamera eine Etage höher, wir sehen Buki und Elco die Kammer auf dem Ring darüber betreten. Wir spielen nun also mit den beiden. Buki ist als Nahkämpferin mit ihrer vergleichsweise schwachen Waffe, den Kalamarka-Klauen, anfangs noch sehr exponiert und da sowohl sie als auch Elco keine schützenden Runenupgrades haben, müssen wir gut auf die zwei achten. Zunächst lauft mit Buki den Rundweg ab. Ihr findet zwei Stellen zum Klettern, obligatorisch sind dabei natürlich die Tips des Spiels. In einer der zwei Nischen oberhalb findet ihr eine Schatzkiste (**Kugel der Macht**), die andere beherbergt einen Schalter für den Ausgang. Folgt dem Tunnel, ihr solltet mit der Steuerung auf Elco wechseln. In der kleinen Kammer kommt ein erstes Scharmützel. Als kleinen Tip würde ich Buki möglichst nach jedem Kampf heilen, da sie derzeit durch das Gift der Spinnen viel einstecken muß und für uns die Feinde beschäftigt, während wir aus sicherer Entfernung mit dem Protonenphaser draufhalten. Der Weg führt uns "zurück" in den Schrein des Mo, diesmal allerdings in den oberen Teil. Hier muß man zunächst ein Gefecht gegen Spinnengetier bestehen und danach ist Elco am Zug. Mit den gelben Kristallen lädt er sein Boosterpack auf, dann kann er mit gedrückter Maustaste schweben. Falls ihr runterfällt, gibt es auf der Rückseite der großen Statue ein begehbares Gerüst und darauf einen weiteren Kristall... zurück kommt ihr also in jedem Fall. Fliegt man mit Elco nun nacheinander durch die zwei Energiekreise in den Händen der Statue, wird der östliche Ausgang entriegelt, dort geht es dann weiter. Im anschließenden Gang finden wir eine Schatzkiste (**Kugel der Stärke**) und am Ende einen Speicherpunkt, den wir benutzen sollten: nach der Tür wartet ein Haufen übel gelaunter Arkoniten auf uns.

Elco und Buki dürften spätestens nach Abschluß dieses Kampfes Stufe 8 erreicht haben, die dafür fälligen Aufwertungen solltet ihr auch gleich einsetzen. Außerdem wäre es gut, die Kammer zu durchsuchen, dabei werdet ihr ein **Shalizeh** in einer Schatzkiste finden. Das ist eine Waffe für Buki. Die wird auch gleich ausgerüstet, denn sie ist doppelt so stark wie unsere alte Klaue, hat allerdings leider geringere Chancen auf kritische Treffer. Weiter geht es in der Drachenkammer. Hier müssen Buki und Elco für sie gemachte Hindernisse überwinden, um weiterzukommen. Buki kann links herum an der Wand entlang klettern, Elco muß rechts herum zu einem Kristall und mit seinem Boosterpack über zwei Locher fliegen. Allerdings befinden sich unten in den Löchern noch Kisten und Fässer, die Goodies enthalten, also sollte man die tunlichst noch mitnehmen, sprich in die Löcher fallen lassen und plündern. Am Ende treffen sich Buki und Elco vor einer Tür wieder, die sich nur öffnet, wenn man die Chars auf die beiden magischen Plattformen stellt – tut man das, kommt der fliegende Wechsel zurück zu Tal und Ailish:

Plündert zunächst die Kammer, in der ihr Euch gerade befindet. Der Korridor führt in die Halle mit dem farbigen Feuer zurück, das Tor in eine lange Galerie. Dort warten jede Menge Arkoniten. Sind die erledigt, untersucht die Halle und ihr werdet zwei verzauberte Säulen finden. Entzaubert sie mit Ailish und zieht sie mit Tal auf die zwei gekennzeichneten Positionen. Das öffnet den Ausgang, der über einen Korridor in die Drachenkammer führt, in der Buki und Elco ja gerade waren... allerdings sind Tal und Ailish eine Etage tiefer. Rechts führt der Rundweg zu einem versperrten Durchgang. Den müssen wir freiräumen, und dazu muß Tal auf der untersten Ebene einen Steinkreis zusammenbauen. Ein Monolith ist bereits in der richtigen Position, doch die anderen drei müssen verschoben werden. Hat man das getan, spuckt die große Drachenstatue Feuer und sprengt den Weg oben frei. Wir kommen an einen Speicherpunkt und den sollten wir nutzen...

Ghara

Tal und Ailish treffen in einer Videosequenz auf Buki und Elco, was damit endet, daß Buki die drei anderen stehen läßt und allein zu Ghara, der Spinnenkönigin geht. Es wird der Endkampf im Tempel sein, aber wenn man weiß was man tun muß, ist er einfach. Ghara ist eine fette Monsterspinne. Die Arena, in der wir antreten, ist rund und an den Wänden sind sich an vier Stellen Prellböcke. Gharas Angriffe haben drei unterschiedliche Phasen: Anfangs krabbelt sie zur Mitte, visiert Buki an und stürmt los. Man sollte ausweichen, sich umrennen zu lassen, ist nicht empfehlenswert. Danach kommt der zweite Schlag, eine Schockwelle... wenn Buki vom ersten Treffer benommen am Boden liegt und nicht rechtzeitig weg kommt, tut diese Schockwelle ziemlich weh. Hat Ghara etwa ein Drittel an Leben eingebüßt, verschießt sie vor dem Heranstürmen ein schleimiges Giftgeschoß, welches Buki verlangsamt, wenn es trifft. Später, wenn Ghara mehr als zwei Drittel Leben verloren hat, feuert sie dieses Gift gleichzeitig noch nach links und rechts ab. Da das Zeug als Schleimpfütze liegen bleibt, wird es schwierig, diesen Dingern UND Gharas Angriffen auszuweichen. Dennoch ist es einfach, Ghara zu besiegen. Als erstes wirft man gleich zu Beginn des Kampfes jeweils ein Smaragd- sowie Saphirelixier ein und wird damit für den Kampf immun gegen Gift und Verlangsamung. Das allein hilft noch nicht wirklich, wir müssen ja auch kräftig Schaden machen, was im Nahkampf mit dem Monster nicht einfach ist... es sei denn, man stellt sich vor einen Prellbock und weicht aus, wenn Ghara heran stürmt. Sie knallt gegen die Wand und ist kurzzeitig benommen. Nun kann Buki sie mit Klauenhieben in Stücke hacken, am effektivsten mit Comboschlägen, die machen mit der Shalizeh bis zu 800 Schaden, falls der Treffer gut und kritisch ist. Man sollte nur schnell verschwinden, bevor Ghara sich erholt, denn dann feuert sie ihre Schockwelle ab. Lohn Eurer Mühe ist natürlich der Shadani-Kristall. Zusätzlich bekommt man die mächtige und nützliche **Waffenrune Vampirzahn**. Außerdem gewinnt Buki genug Erfahrung durch den Kampf, um Level 10 zu erreichen, was wir ausnutzen, um ihre Statuswerte aufzupeppen. Nach dem Sieg über Ghara erscheinen Arkoniten und die Gruppe flüchtet. Bei der Drachenstatue trifft sie eine magische Entladung und teleportiert alle ins Schattenreich. Soviel zu schneller Heimkehr...

Teil 3: "Das Schattenreich" – (Tal, Ailish, Buki, Elco)

An den Anblick, den wir nun vor uns haben, werden wir uns gewöhnen, hier werden wir noch öfter ankommen. Zunächst schauen wir uns um. Eine Kammer mit vielen Steinkreisen, wie wir sie schon in New Brightwater am Leuchtturm oder in der Grafschaft Parham und im Tempel des Mo gesehen haben. Leider sind die Steinkreise tot wie ein Türnagel – wir brauchen erst einen Navigationsstein. Laßt zunächst Buki führen und durchsucht das Areal gründlich. An einer Stelle kann sie klettern, oben in einer Nische sind einige Vasen und eine Schatztruhe mit einer **Kugel der Weisheit**. Zwei Pfade führen vom Boden der Kammer hinauf, einer endet bereits nach wenigen Schritten, der andere schlängelt sich hoch zu einer seltsamen Brücke. In einem kleinen Seitenstück vor der Brücke steht nachher ein Anthropomorph namens Pitt, doch dazu später mehr. Wir müssen zunächst über die sich anschließende Brücke. Weicht dabei den Geisterfratzen aus, sie stehlen Fertigkeitspunkte und Leben... allerdings nur dem anführenden Charakter, die anderen kommen ungeschoren davon. Macht das also am besten mit Tal. Hinter der Brücke kommen die Felder der Vorzeit, hier ist ein Speicherpunkt. Nutzt ihn, dann geht in das abgeteilte, T-förmige Kampfgebiet. Die Viecher dort sind stark, besitzen zum Teil Beschleunigung, andere können vergiften. Es ist ratsam, mit Ailish zu spielen, um die Party zuweilen zu heilen – Elco und Buki werden das gebrauchen können. Jeder Gegner, den ihr hier tötet, läßt eine rote **Kugel des Geistes** fallen – sammelt im Schattenreich so viele wie möglich davon ein, ihr werdet sie später noch brauchen.

Folgt dem Weg am anderen Ende des Areals nach oben, er windet sich bis zu einem großen Tor, aber bevor ihr da hindurch geht, schaut Euch links den Seitenweg an. Ist zwar eine Sackgasse, aber ihr findet einige Vasen zum zertrümmern und eine Schatzkiste (**Kugel der Macht**). Außerdem könnt ihr noch den Energieball aufnehmen, der da schwebt – die Kugel der Geister, ein recht nützliches Objekt. Was es damit auf sich hat, werden wir gleich noch sehen. Nun aber durch das Tor, ihr betretet ein Areal in dem ihr einen schweren Kampf auszutragen habt, es werden einige Kugeln des Geistes in Euren Besitz gelangen. Danach sucht die Zone ab – die Häuser kann man zwar nicht betreten, aber es stehen einige Behälter herum. Am anderen Ende ist ein verschlossenes Tor, ihr müsst nun den Schlüssel dafür besorgen. Weiter geht es erst mal ganz in Nähe, dort führt ein Seitenpfad nach oben zu einem Speicherpunkt und Hexams Haus. Der Anthropomorph Hexam erzählt uns wie wir die Schattendimension wieder verlassen können. Er gibt uns den Schlüssel zu Farex Lores Gruft und sagt uns, daß wir diesen aus dem Weg räumen müssen, um dann mit Buki den Stein der Welten von den Göttern einzufordern – ohne ihn kommen wir nicht aus der Schattenwelt nach Hause, also haben wir keine andere Wahl. Nach dem ersten Besuch könnt ihr gleich nochmal zu Hexam gehen und in seinem Haus ausruhen, was man ob des bevorstehenden Kampfes auch tunlichst machen sollte. Leider müssen wir erneut kämpfen, bevor wir das Areal durch das nun offene Tor verlassen können. Es geht über die nächste Brücke des Todes, jetzt kommt die “Kugel der Geister“ zum Einsatz. Anstatt HP und FP zu verlieren, bekommt der Führungschar nun beides von den Geister geschenkt... auf der anderen Seite der Brücke verschwindet die Kugel zwar, doch neben einem Speicherpunkt (benutzen!), liegt dort auch gleich die nächste rum... also mitnehmen.

Hinter dem großen Portal kommt die Halle der Schädel, außer etwas dummes Gelaber von toten Kriegern ist da nichts Interessantes, abgesehen von der Tatsache, daß Euch der Rückweg versperrt wird. Nach der Halle kommt eine weitere Geisterbrücke und dann steht ihr schon von Farex Gruft. Als kleiner Tip für den Kampf: Startet mit Tal und aktiviert den Eisenkrieger, dann wechselt auf Elco, benutzt Nanoverstärkung und verpaßt Farex mit dem Ionen Fluxinator einige ordentliche Treffer (~600 DMG). Bleibt immer in Bewegung, Farex wird sich auf den aktiven Char konzentrieren, also sollen sich die anderen mit seinem Gefolge befassen. Sobald einige der anderen Charaktere unter Schwäche und/oder Fluch leiden, benutzt Elcos Teslaschild. Das wandelt Schwäche und Fluch in Auftrieb und Kampfverstärkung. Und nun ist Ailish dran, Himmelskreis gegen die Feinde und Kuss der Hexe zum Heilen der Party. Farex Lore und seine Brut sollten mit dieser Strategie schnell gegessen sein. Ist er besiegt, erhalten wir die **Waffenrune – Seelensucher**, für verbesserte kritische Treffer. Nun muß Buki ran – es hieß ja, nur sie könne den Stein der Welten einfordern. Geht also in die Hinterkammer von Farex Gruft. In der Kiste findet ihr den **Debilitator**, eine Waffe für Elco, die kann man allerdings auch liegen lassen, es gibt besseres und wir werden eins davon bald erhalten. Nun müßt ihr mit Buki die Kammerwand hochklettern und auf der anderen Seite wieder runter. Folgt dem Pfad, er führt zum Navigationsstein. Buki erhält dann Besuch von Tetsu und neben ihrem ersten Beschützerschlag auch ein fesches Nebeltigerfell auf den Leib... *Arrrr* Bevor es jetzt gleich zurück über die Mauer geht, könnt ihr direkt bei der Kletterwand kurz rechts entlang laufen, dort steht nämlich eine Schatzkiste (**Kugel der Macht**).

So, den Rückweg kennt ihr ja. Man kann die Geisterbrücken übrigens wunderbar dazu benutzen, sich zu heilen, sofern man denn ein Küßchen hat. Kehrt zunächst zu Hexam zurück, und rastet da, dann weiter bis zum ersten Speicherpunkt im Schattenreich (an dem T-förmigen Kampfareal nach der ersten Geisterbrücke). Nehmt immer brav die Kugeln der Geister mit, ihr wißt ja nun, wo sie sind. Seid ihr am Speicherpunkt, überprüft gerade mal Euren Bestand an Geisteskugeln... ihr braucht zunächst nur 25, besser ist es, wenn ihr mindestens 75 Stück habt. Ist es nicht an dem, geht so oft auf den Kampfplatz zurück, bis ihr sie habt. Es kann sich ggf. ein wenig ziehen, aber habt ihr die Kugeln, lauft über die Brücke in Richtung Portalkreis – nur geht nicht runter:

Oben am Weg zum Portal wartet Pitt. Er bittet uns, ihm die Seelen der Krieger zu übergeben, die wir hier im Schattenreich getötet haben – das sind die ominösen Kugeln des Geistes. Es soll unser Schaden nicht sein, denn für je 25 Kugeln bekommen wir eine Waffe – heißt, wir brauchen schon mal 100 Stück. Da wir nur 99 tragen können, sind wir gezwungen, nochmals zurück zu gehen, wenn wir alle Waffen haben wollen. Das ganze hat den Nebeneffekt, daß wir die Chars leveln. Tal und Ailish sollten mindestens Stufe 16 erreicht haben, wenn wir das Schattenreich verlassen. Das wird nun einige Kämpfe brauchen, wir sollten dadurch genug Kugeln bekommen. Wenn wir noch mehr Kugeln haben, als die benötigten, gibt Pitt uns für jede weitere 50 Goldmünzen. Na hallo, bei den Aussichten gehen wir doch gern über die Brücke und hauen noch ein paar Monster um... aber kommen wir zu den Belohnungen: Zuerst erhalten wir **Jakomé**, eine Klaue für Buki, mit hoher kritischer Trefferchance und je einem runden bzw. eckigen Runenslot, damit man sie gut verstärken kann. Als nächstes gibt es **Batholith**, ein Stab für Ailish, der heftigen Schaden austeilt, dafür aber langsam ist. Besser als Xurics Schockstab ist er aber allemal und daher ein Gewinn, wenn man gegen Einzelgegner vorgehen will. Die dritte Waffe ist **Chronotron**, eine Wumme für Elco, mit der man Gegner verlangsamen kann. Die dürfte nützlich werden und darum rüsten wir sie für den zweiten Gang zum Kugeln sammeln auch direkt aus, Buki bekommt ihre Jakomé in die Pranken. Wie gesagt, Ailish und Tal sollten auf Level 16 sein, wenn wir hier fertig sind... man sollte außerdem bedenken, daß man Buki und Elco demnächst mit einigen Runen ausstatten muß. Auch deshalb sollten wir Pitt nicht nur die nötigen 100 Kugeln geben, um noch Tals Waffe, den **Beutejäger**, zu bekommen – die allerdings nicht wirklich der Bringer ist. Wenn man ein drittes Mal loszieht, und Pitt um die 160 Kugeln verkauft, dürfte man 10000 Gold zusammengerafft haben und die gehen beim nächsten Einkauf drauf. Am Ende laufen wir zu den Portalen, wo uns Hexam erwartet. Mit warmen Worten schickt er uns zurück nach Illumina... na, wohin wohl:

Teil 4: "Zurück in Illumina" – (Tal, Ailish, Buki, Elco)

In New Brightwater zeigt sich Ailish von ihrer zickigen Seite... Fußmarsch? Nein, wir müssen ein Boot mieten und daß heißt, wir können nicht über Land und auch nicht zurück durch das Portal. Ein Boot bekämen wir beim Bootsbauer oben am Pier, aber Ruder müssen wir selbst besorgen. Finden können wir die, wenn wir mit Buki rechts beim Schmied an der Kaimauer runter klettern. Bevor wir damit gleich zum Bootshaus gehen, sollten wir unseren "neuen" Helden erst einige Runen verpassen. Für Buki's Rüstung "Gegengift" und "Zauberfrei" bzw. für ihre Jakomé "Vampirbiss" + "Herztreffer". Elco kriegt "Gegengift" in seinen Panzer gesockelt. Leider wird er noch lange nur einen Slot haben. Dazu stecken wir 2x "Scharfe Schneide" in den Ionen Fluxinator, um ihn massiv zu verstärken. Auch für Chronotron und Protonenphaser könnte man was machen, die Schnelle Waffe würde ich mit FP-Leechern ausstatten, den Chronotron dagegen eher mit Schaden verstärkenden Dingen wie Herztreffer oder dergleichen. Buki's andere Waffen kann man ignorieren, sie wird bis zum Erhalt ihrer Waffe der Stärke nur Jakomé einsetzen. Für Ailish gibt es 2x "Scharfe Schneide" in den Batholith, was ihn enorm verstärkt. Als nächstes besuchen wir noch mit Buki als Frontfrau das Shadani-Lager. Zum einen kann sie in Kirklins Zelt an einer Wand hochklettern und oben in der Schatzkiste ein **Katzentotem** abgreifen, zum anderen gibt es da noch Wazim, der Buki die Aufgabe stellt, acht Arkonitenschädel zu besorgen – es winkt der Schlüssel zu seinem Zelt und darin eine Truhe mit 2000 Gold sowie eine Hängematte zum Ausruhen. Ist das erledigt, geht zum Pier und fahrt mit dem Boot zurück zur Burg Illumina. Ihr kommt im Hafen von Haskilia an und nun habt Ihr die Wahl. Entweder macht Ihr, was Ihr sollt und geht gleich in die Burg oder... naja lest selbst:

Wir haben momentan alle vier Chars und das könnte man ausnutzen, da uns die Welt wider Erwarten zu diesem Zeitpunkt offen steht. Man kann die Burg durch den Tunnel verlassen und zurück bis nach New Brightwater, als auch Shadani Mo laufen... warum sollten man das tun? Nun... erinnert ihr Euch daran, daß da ein Brunnenraum mit Schatzkisten im Tempel von Mo war, die nur mit Buki und Elco zu erreichen sind? Und ich hatte erwähnt, daß es da noch einige Quests für Buki in ihrer Heimat gäbe? Wäre uns jetzt bereits alles möglich, allerdings gibt es auch später noch Gelegenheiten, so daß es nicht zwingend ist. Es hätte allerdings den Vorteil, daß wir Buki und Elco früher zu ihrer besonderen Waffe bringen könnten, bei Buki wäre es sogar noch vor dem ersten Besuch in Transentia... fragt Euch selbst, ob ihr das wollt. Wenn ja, findet ihr die Lösung der Quests im vierten Abschnitt des dritten Kapitels... ihr müßtet den üblichen Weg bis Parham nehmen, werdet auf der Königsstraße von einem Trupp Arkoniten überfallen und habt auch sonst einige Kämpfe zu bestehen... arbeitet Euch bis zur Grafschaft Parham vor, hüpfst dort in Steinkreis zum Schattenreich. Von da aus geht es dann zurück in den Tempel von Shadani Mo (ggf. bei 3.4 nachlesen)... ich gehe allerdings mal davon aus, daß wir das ganze erst später machen werden:

Zurück in der Burg müssen wir in den Palast gehen. Drinnen könnten wir Professor Wai Wan vor dem Labor direkt unseren Kristall übergeben und das Kapitel damit abschließen, aber nene, laß mal. Das lassen wir bleiben! Erstmal gehen wir jetzt nämlich mit Elco (!) in den Thronsaal und reden dort mit Porkin Bince, das ist der Typ, der links bei der Königin steht. Oh Mann, der Typ hat Sorgen... jedenfalls drückt er uns seinen Balkonschlüssel in die Hand. Juchu... damit kann man die bisher versperrte rechte Tür im Thronsaal öffnen. Macht das, geht die Treppe zum unteren Balkon hoch. Nun sieht ihr, warum ihr hier ausgerechnet mit Elco rein solltet. Ihr habt da nämlich zwei große Löcher im Balkon zu überwinden. Dann mal los (die Truhe mit 500 Gulden zwischen den Löchern nicht vergessen), an der Stirnseite findet ihr eine Schatzkiste (**Kugel der Macht**). Wenn ihr dem Balkon weiter folgt, kommt noch eine Truhe mit 500 Gulden, sowie eine Leiter – da braucht ihr allerdings gar nicht erst hoch zu klettern, denn Elco hat seinen Job hier bereits so gut wie erledigt. Geht auf der anderen Seite die Treppe runter und macht mit dem Schalter die Tür zum Thronsaal auf. Nun kann Elco raus. Als nächstes schicken wir dann Tal rein, er kann ja durch die nun offene zweite Tür gehen, schickt ihn oben die Leiter hoch. Dort, auf dem oberen Balkon, muß er sich nur nach rechts drehen und läuft dann schon auf seine Aufgabe zu, ich meine nicht die zu zerdeppenden Vasen, die Goodies freigeben, sondern auf die seltsam aussehende Wand. Schiebt mal das rechte Element hinein, das legt einen Geheimgang frei, in dem ihr zwei bewegliche Kisten findet. Schiebt die linke zwei Felder vor, so gelangt ihr an die nächste Schatzkiste (**Kugel der Stärke**) und schon könnt ihr Tal wieder vor die Tür beordern – vielleicht habt ihr im Augenwinkel gesehen, warum nun Ailish rein geht? An der Stirnseite des oberen Balkons ist eine verzauberte Schatzkiste (**Kugel der Macht**), aber das war noch nicht alles. Außerdem muß Ailish auf der rechten Seite des Balkons einen magisch versperrten Durchgang freilegen, dahinter eine Kammer und noch eine Schatzkiste (**Kugel der Weisheit**). Außerdem ist dort auch der Grund, warum als letztes nun noch Buki ran muß... die Kletterwand in der Kammer führt hoch zu einer Nische mit der letzten Schatzkiste, die enthält eine **Kugel der Energie**. Das kann sich insgesamt mal wirklich sehen lassen und das beste ist... hätten wir das nicht zu diesem Zeitpunkt gemacht, hätte es später nur noch eine Chance gegeben, das ganze Zeug abzuräumen, was jedoch einen großen Umweg bedeutet hätte. Geht nun zu Wai Wan und gebt den Kristall ab, das beendet dieses Kapitel – Tal wird auf sein Zimmer gehen, Elco an seine Arbeit.

KAPITEL III

Teil 1: "Reise nach Transentia" – erst (Ailish/Buki), dann (Tal/Elco)

Den ersten Teil dieser Mission spielen wir mit den Mädchen. Zunächst mal sollen wir uns im Thronsaal melden. Naja, können wir gleich tun, denn viel zu erledigen haben wir im Moment nicht. Tal und Elco werden von Lusica nach Transentia geschickt, um den dortigen Kristall abzuholen. Und Ailish darf sich erst einmal Mecker von ihrer Mama abholen – sie faßt den Entschluß, vor den Jungs in Transentia zu sein und den Kristall selbst zu holen, um Lusica zu beweisen, daß sie alt genug ist. Buki wird uns begleiten, also dann los. Geht mit den Mädels zuerst auf das Übungsgelände der Armee und sprech mit General Arlo. Mittlerweile ist er besser gelaunt und bittet uns um einen Gefallen – besser gesagt, er hat einen Sonderauftrag für uns. Wir möchten ihm doch bei Gelegenheit drei Edelsteine namens "Auge von Cyantia" bringen. Wie es der Zufall wollte, hatte ich bereits drei aus diversen Kisten erhalten und diese nicht verkauft. Wenn ihr drei Augen von Cyantia habt, gibt Arlo Euch den Schlüssel zu seinem Quartier – das liegt im Garten wo ja bekanntlich die Gärtner ein waches Auge auf die Botanik und etwaige Störenfriede haben. Wenn ihr es trotzdem schafft, in sein Zimmer zu gelangen, findet ihr darin eine Truhe (**Kugel des Schutzes**). Solltet ihr keine oder zu wenig Augen von Cyantia haben, ist das kein Problem, da es später noch möglich ist, die Quest mit Elco einzulösen. Weil es ansonsten in der Burg nichts mehr zu tun gibt, sollten wir dann nach Transentia aufbrechen.

Wir arbeiten uns auf dem bekannten Weg bis Parham durch, müssen uns aber mit einem Haufen unfreundlicher Arkoniten herumplagen. Am Mühlhaus klettern wir mit Buki die Wand bei der Latrine hoch. Oben befindet sich eine Schatztruhe (**Kugel der Energie**). Nun wären wir bereit, um nach Transentia aufzubrechen, denn der kaputte Karren ist weggeräumt. Wir könnten auch nach Shadani Mo reisen, und ein paar unerledigte Quests mit Buki absolvieren. Würde ich nicht machen, denn dazu ist später noch Zeit und Elco sollte aus gewissen Gründen mit von der Partie sein. Lassen wir das also sein und reisen direkt nach Transentia. Der Weg dorthin ist wird uns anfangs nicht sonderlich fordern. Das Kupferfeld ist die einzige Stelle, an der wir kämpfen müssen: Kriegswyrd mit Arkoniten. Der Weg führt am Handelskarren von Letchko vorbei, der Anthropomorph ist für alle Waren mit Ausnahme von Dilodactyl- und Hydren-Häute der zweitbeste Händler und zahlt gut, wenn man schnell was loswerden möchte. Kurz vor seinem Stand befindet sich rechts eine Öffnung in der Felswand. Dort gelangt Ihr zu einem Seitenareal wo man eine Stelle findet, an der Buki hinaufklettern kann. Schickt sie hoch, am Ende der Kletterstrecke steht eine Schatzkiste, drinnen **Veshchenega** – Klauen mit Verlangsamungseffekt. Habt Ihr die Teile eingesammelt, geht es unten die Straße weiter. Sie endet an einer eingezogenen Brücke. Um sie passieren zu können, müssen wir zwei Schalter betätigen, von denen sich der erste rechts oben an der Brücke befindet, Ailish muß ihn nur entzaubern. Der zweite kann von Buki erreicht werden, läßt sie links die Wand nach unten klettern und der Weg ist frei. Allerdings, wo ihr schon unten seid, da ist eine zweite Kletterwand, weiter hinten. Schickt Buki dorthin, am Ende ist eine Kammer mit Kisten, Vasen und einer Truhe – darin ein **Katzentotem**. Nachdem Ihr das Totem habt, kehrt zurück und überquert die Brücke – sie bringt Euch hoch zum Sirenenkap, wo es einen Kampf zu bestreiten gilt, an dessen Ende Tetsu erscheint. Ailish erhält den zweiten Beschützerschlag sowie die **Seraphen-Rüstung**. Damit ist sie fast fertig ausgestattet und Transentia nicht mehr weit. Folgt dem Weg vorbei am Lebius Schrein durch die Mechanikstraße – ein unspektakulärer Tunnel – bis zum Landeplatz des Luftschiffes. Eventuell müßt Ihr auf dem Weg abermals kämpfen. Um das Luftschiff zu benutzen, muß man nur mit einem der Roboter reden... mit dem Abflug endet Ailish und Buki's Part vorerst.

Nun spielen wir mit Tal und Elco, Ihr beginnt in der Nähe von Letchkos Wagen. Wechselt auf Elco und klettert direkt links die Leiter hinunter zu einer Plattform mit einem Kristall. Schaut Euch an, was Ihr hier tun müßt. Rechts hinten ist ein Schalter, zu dem man hinfliegen. Er öffnet ein Gitter im linken Bereich dieses Areals, hinter dem eine Schatztruhe steht. Besagtes Gitter ist ähnlich zeitgesteuert wie die Tür zum ersten Wolfstotem ganz am Anfang des Spiels. Im Grunde kein Problem, doch es gibt ein kleines Hindernis: Ihr müßt nämlich euren Booster aufladen und damit zum Schalter fliegen, ihn betätigen, nur um dann gleich rüber zum Gitter fliegen. Dumm nur, daß zwischen Schalter und Gitter ein hoher Zaun mit einer schmalen Lücke steht, welche ihr durchfliegen müßt. Hört sich bei der "präzisen" Steuerung einfacher an, als es ist. Sollte es gelingen, winkt ein **Drachentotem** und das könnt Ihr direkt nach dem Sirenenkap beim Schrein gegen eine **Kugel der Macht** eintauschen. Nun muß nur noch das Luftschiff bestiegen und abgeflogen werden.

Nach der Ankunft in Transentia werden wir erstmal feststellen, daß wir am Luftschiff ziemlich allein dastehen, die Roboter sind weg, wir kommen folglich vorerst nicht zurück... auf dem Weg Richtung Oberstadt, werden wir dann von Azgarth empfangen. Der braucht unsere Hilfe bei der Reparatur des Aufzugs. Mhhh, da wir den Lift ohnehin brauchen, werden wir dem faulen Sack helfen, seine Zahnräder in den Antrieb einzusetzen. Gleich links ist eine Leiter hinauf, dahinter sehen wir dann auch Tals nächste Aufgabe: Ein Haufen beweglicher Kisten in einem Lager, dahinter eine Schatztruhe. Räumt den Weg frei, das Euch bringt ein **Wolfstotem** für Tal. Und nun ist Elco dran. Schickt ihn die Leiter hoch, im letzten Moment, bevor sich oben die Perspektive sich ändert, könnt Ihr etwas weiter hinten auf einer Plattform eine weitere Schatztruhe sehen. Darin findet Ihr ein **Drachentotem**, also müßt Ihr erstmal am Kristall den Booster laden, dann links auf die Zwischenplattform, Leiter hoch und von da aus rechts zum Totem fliegen. Die Zeit ist knapp bemessen, man schafft es gerade so. Im zweiten Anlauf muß man von oben nach links zur Pumpe fliegen und die beiden Zahnräder einsetzen.

Damit wäre der Fahrstuhl benutzbar – fahrt hoch zur 2. Ebene. Hier findet ihr gleich vorne einen Speicherpunkt, neben dem transentischen Schmied. Tja, also aller Voraussicht nach haben jetzt weder Tal noch Elco irgendwas zum auf-, aus- oder umrüsten bei sich, aber das wird sich demnächst ändern. Etwas weiter hinten führen ein paar metallische Stege hinunter zum großen Hauptaufzug, sowie zur Taverne “Rostiger Bolzen“ und am Luftschiff vorbei zu einer ganz im Norden liegenden Nische in der eine Truhe mit 500 Gulden steht. Um das ganze mal ein wenig abzukürzen... etwas großartiges machen könnt ihr auf dieser Ebene zur Zeit nicht. Ihr könntet bestenfalls zu Heart (Herzchen) gehen, das ist eine Androidin, die vor dem Rostigen Bolzen steht, und Euch dort anhören, daß sie ihr Herz (genauer gesagt ihren Herzschaltkreis) vermisst – womit ihr schon einen neuen Auftrag habt, doch dazu später mehr, denn um den erfüllen zu können, müßt ihr vorher noch einiges auf den Weg bringen. Die Taverne ist eher uninteressant, dort gibt es jedenfalls nicht zu holen oder zu erleben Folglich wäre ein Besuch auf einer der anderen Ebenen ratsam und dazu muß man mit dem Liftroboten am Hauptaufzug reden und danach die Plattform aktivieren.

Fahrt erst einmal ganz nach oben zur höchsten Ebene (also Nummer 5) und schaut Euch dort um. Ihr seid natürlich nicht wegen der schönen Aussicht hier. Rechts lang führt der Weg über eine lange Metallrampe runter in eine Grube. Dort kann man allerdings nicht viel machen, außer eine Truhe mit 500 Gold plündern. Links führt der Weg zum Observatorium. Auf dem Weg dorthin könnt ihr an der Felswand in der Nähe des Bulldozers eine Stelle sehen, an der Buki offenbar rumklettern kann. Ahja, das merken wir uns mal für später, denn dort geht es zum Maschinenraum, aber der ist ohnehin abgeschlossen – selbst wenn wir Buki jetzt hätten, kommt man da noch nicht rein. Geht also ins Observatorium, drinnen erwartet Euch Miss Milly Lupa samt ihrer Rasselbande. Lest mal die Bücher im Regal *gg*... Wie auch immer, Milly benötigt dringend Omnitum für ihr Teleskop, also gebt ihr schon mal den Brocken, den ihr in New Brightwater bekommen habt, dafür bekommt ihr von ihr eine Sternenstaubphiole... und den Job, ihr noch mehr Omnitum zu bringen. Das verändert die Dropraten bei den Robotern ein wenig zu unseren Gunsten, wenn wir nachher in den Forschungskomplex gehen, von daher ist es recht nützlich, vorher hier vorbeizuschauen.

Der nächste Stop wäre dann Ebene 3, da wir ansonsten nicht mehr viel machen können. Angekommen, schnappt Euch gleich mal die 500 Gulden aus der Truhe, die bei den Kisten am Fahrstuhl herumsteht, dann lauft die Gangway hoch. Die Universität ist gleich rechts von Euch, aber wir gehen da nicht rein. Erstmal gibt's noch was anderes zu tun... geht nach links rüber in Richtung von Kamos Laden. Sein offen stehendes Lager und die ganzen Kisten darin könnt ihr ausräumen, aber deswegen sind wir nicht hier. Auf halbem Weg von der Uni zum Laden befindet sich eine Leiter, klettert sie mit Tal hinauf. Oben fordert uns ein Roboter zu einem absolut tödlichen Duell heraus – Mensch gegen Maschine. Im Klartext: wir sollen gegen einen Kriegsandroiden antreten. Uhm... ok. Seid ihr bereit, dem Blechkameraden die Schaltkreise zurecht zu rücken, dann steigt nach oben in den Ring und macht Euch auf was gefaßt, der Bursche trägt nicht umsonst die Bezeichnung “Killer“. Mein Rat wäre, gleich als erstes mal Eisenkrieger zu casten, und den schwarzen Kameraden so gut es geht mit Comboschlägen langsam zu schrotten. Er hat ähnlich manchen Arkoniten allerdings auch noch einen Energieschlag neben seinen normalen Kampftalenten – daß er diesen einsetzt, könnt ihr sehen, wenn sich um ihn eine bläuliche Aura bildet. In dem Fall solltet ihr Euch von ihm fernhalten, das Ding macht 600 Schaden, durchdringt den Eisenkrieger und haut Tal von den Socken... Der Roboter ist ein recht schwerer Gegner, aber dafür winkt dann auch eine stattliche Belohnung für Tal, wenn ihr ihn besiegt. Zum einen bringt er fette 2000 XP, dazu dropt er einen Goldbarren, den man für bis zu 5500 Gold verticken kann und als drittes und wichtigstes steht in der “Kampfarena“ neben einigen normalen Behältnissen auch noch eine Schatzkiste, darin ist **Wolfstotem** Nummer 4 – das letzte, das uns noch gefehlt hat... wie gesagt, der Bot ist ein harter Brocken und kann einiges einstecken, aber Tal bekommt ihn schon klein. Natürlich könntet ihr ihm anstatt Combo-Treffern auch kurzerhand eins mit Eurem Energieschlag oder – sofern ihr welche aktiviert habt – mit einem Combat Move überbraten, aber irgendwo ist das ziemliche Verschwendug, denn damit allein bekommt ihr ihn nicht kaputt...

Ist der “Killer“ erledigt, begebt Euch in die Universität, um Euch umzusehen. Im Untergeschoß ist erst einmal nicht sehr viel los, links könnt ihr mit Keeble ein Pläuschchen halten. Er wird Euch dabei von ein paar kleinen Schwierigkeiten mit dem Krenn System erzählen... wobei, klein ist noch untertrieben, aber das werden wir bald selbst herausfinden. In der Halle stehen dann noch zwei weitere Typen rum. Einer stochert in den Blumenbeeten, der ist nicht so wichtig, nur könntet ihr Euch die Beete am besten auch mal genauer ansehen, da gibt's was zu entdecken (und ich meine nicht den knuffigen kleinen Gartenzwerg)... der andere Mann, Louis Brett, hält uns für seine Studenten *lol*, naja. Beantwortet einfach mal seine Fragen – es sind immer drei zufällig ausgewählte Fragen aus einem Katalog... zum Beispiel, wie man Vogelscheuchen besiegt, wo man am ehesten Aquaticlaws findet oder woher die Anthropomorphen angeblich stammen. Falls man eine Frage falsch und zwei richtig beantwortet, erhält man ein Fertigkeitsbalsam und kann es erneut versuchen – das funktioniert übrigens, so oft man will. Falls man alle drei Fragen richtig beantwortet, bekommt man als Belohnung einen Fertigkeitstrank, aber dafür leider auch keine weitere Chance, sich nochmals einem Wissenstest zu stellen. Nachdem die Prüfung dann auch abgefertigt ist, geht Ihr einfach nur die Wendeltreppe zu Professor Hayton hinauf. Dort werdet Ihr auch die Mädchen wiederfinden. Im Verlauf einer längeren Cutscene trifft die Gruppe wieder zusammen und erfährt einiges interessantes über die Kristalle und wo es noch welche gibt. Und natürlich bekommt Ihr auch ein paar weitere Einzelheiten um die Sache mit Krenn gesagt... das wird Euer nächster Job:

Teil 2a: "Der Forschungskomplex" – (Ailish, Buki, Tal, Elco)

Es gibt Probleme im Forschungszentrum, und zwar mit der Steuereinheit – Krenn. Die greift jeden an, der in den Komplex eindringt – und dazu hat sie leider eine ganze Androidenarmee zur Verfügung. Absolut entzückend... allerdings erfahren wir auch von der Existenz einer Parallelwelt, in der es möglicherweise weitere Kristalle gibt und die man über das Portalsystem erreichen könnte, wenn man es aktiviert bekäme. Das ist aber nicht unser jetziges Problem, wir sollen erst einmal den Kristall von Transentia beschaffen und diesen hat zu unserem Ärger leider Krenn bei sich. Das heißt für uns, daß wir in den Forschungskomplex eindringen und ihn holen müssen, was sich dank der Roboterarmee nun nicht gerade als Spaziergang herausstellen wird. Am Ende der Cutscene finden wir uns denn auf Ebene vier wieder, direkt vor dem Eingang zum Forschungskomplex, den wir jederzeit betreten können. Bevor wir das tun, sollten wir zunächst den Speicherpunkt am Eingang benutzen. Auf dieser Ebene gibt es ansonsten nicht viel zu sehen. Rechts ist eine Leiter, die zu einer Kiste hinauf führt.... und noch weiter rechts geht es dann zur Portalstätte, aber dort könnten wir derzeit gar nichts machen. Links, ganz am Ende des Areals, kann man sich das Haus von Professor Gottgetreu ansehen... und das war es auch schon. Eventuell ist Euch daran gelegen, den freien Runenslot in Ailishs Seraphen-Rüstung zu bestücken. Dann wißt ihr ja bereits, wo sich der Schmied befindet. Ansonsten könnt Ihr nun direkt in den Forschungskomplex gehen.

Wenn ihr den Forschungskomplex betreten habt, führt Euer erster Weg durch einen Korridor zu einer runden Kammer mit einer Transportplattform in ihrer Mitte. Sie bringt Euch nach unten in eine geräumige Halle, wo Ihr erst einmal von Krenn begrüßt werdet. Tut ihm ja leid, aber Ihr müßt terminiert werden, damit auch weiterhin alles im Forschungskomplex reibungslos abläuft. Na dann, zeigt seinen Spinnenrobotern, was Ihr davon haltet. Die Roboter sind zwar zäh, aber nicht allzu gefährlich, mit Ausnahme der fliegenden Kugeln, die eine starke Schockwelle produzieren können, welche Eure Charaktere von den Beinen holt, so daß sie leichte Beute sind. Am einfachsten ist es, wenn ihr im Forschungszentrum fast komplett mit Elco spielt, laßt ihn immer mit seinem aufgepeppten Ionen Fluxinator (kurz "IF") aktiv. Der ist recht langsam von der Feuerrate her, haut dafür aber ordentlich rein. Schaltet immer zuerst die fliegenden Roboterkugeln aus, da sie schnell sind und von Buki und Tal nicht so effektiv bekämpft werden können. Für Ailish sollte Ihr Batholith aktiv schalten, so daß auch sie verstärkten Schaden anrichtet. Wechselt hin und wieder auf sie, falls ihr die Party heilen wollt. Oh, noch was... Nanoverstärkung pusht Euren Schaden merklich – also benutzt diese nützliche Fähigkeit, um so ungeschorener kommt ihr davon. Da Elco mit seinem IF üblicherweise keine FP leechen können wird, etwas anderes als eine doppelte "Scharfe Schneide" Rune wäre kompletter Unsinn in dieser Waffe, solltet ihr daran denken, FP-Tränke für den Notfall einzustecken – obwohl ihr vermutlich auch welche auf dem Weg findet.

Nach diesem Kampf öffnet sich eines der beiden Portale in der Halle. Da das andere mit einer Schlüsselkarte entriegelt werden muß, nehmt das offene, es führt zum Büro des Dekans, wo ihr von einer Gruppe Androiden erwartet werdet. Ähnlich dem Killerroboter, gegen den Tal antreten mußte, aber lange nicht so stark. Wenn sie besiegt sind, schaut Euch um. Die Tafel zeigt den Codeschlüssel, auf dem Schreibtisch liegen Notizen, die auch den Code zum Panzerschrank enthalten: "0101 1011"... die Tür zum Safe liegt hinter dem Wandbild von Elco verborgen, wechselt auf Ailish und entzaubert sie, dann seht ihr vier Schalter mit Nummern. Betätigt zunächst Schalter 1 und Schalter 3, was die erste Verriegelung öffnet. Danach stellt ihr die zwei Schalter wieder zurück und betätigkt Schalter 2, womit der Safe offen ist. Drinnen befinden sich zwei Schatzkisten. Eine normale mit der Hauptschlüsselkarte und eine zweite, verzauberte – sie enthält den **Zauberholzstab**, die stärkste und damit zweitbeste Waffe für Ailish. Wenn das erledigt ist, kehrt mit der Schlüsselkarte zu den anderen und dann in die Eingangshalle zurück. Krenn wird Euch natürlich noch weitere Roboter auf den Hals hetzen, bevor ihr die Karte benutzen könnt, aber dann ist der Weg ins Computerzimmer frei.

Teil 2b: "Ein Job für Elco" – (Buki, Tal)

Im Computerzimmer werdet ihr von Robotern erwartet. Direkt nach dem Kampf wird Elco Euch mitteilen, daß Krenn den Zugang zu sich verriegelt hat und er einen Decoder bauen muß. Wir sollen ihm dafür aufbereitetes Transentium aus der Hauptmine bringen – der Part wird mit Tal und Buki gespielt, am besten spielt ihr mit Buki. Verlaßt das Computerzimmer auf der rechten Seite, benutzt jedoch vorher den Savepoint. Der Korridor führt zum Minenlift. Rechts auf der Liftplattform befinden sich Knöpfe, mit denen man hoch und runter fahren kann, da wir auf Ebene 1 sind, kann man von hier aus nur nach unten. Dazu müssen wir aber erst den Strom für den Lift aktivieren, der Schalter ist im linken Teil der Halle, Buki kann ihn erreichen, wenn sie dort am Gitter entlang hängt. Fahrt dann runter bis zur dritten Ebene, da die Tür auf der zweiten derzeit verschlossen ist. Unten folgt ihr einfach dem Korridor und der Stahlgangway bis zur großen Minenhöhle. Der Weg führt hier rechts hinab, links geht's zu einem kleinem Areal mit ein paar Kisten und Fässern. Wo der Lift ist, an dem ihr die Roherzbrocken deponieren sollt, wird Euch auf dem Weg hierher auch gezeigt, ihr kommt ja auch direkt daran vorbei. Lauft nun nach unten, und macht Euch auf einen Kampf gefaßt. Achtet dabei vor allem auch auf die biestigen kleinen Kamikaze-Roboter, der sich in Eurer Nähe in die Luft sprengen – dem sollte man natürlich tunlichst ausweichen. Wenn alle Greifer platt sind, habt ihr sechs Erzbrocken. Bringt sie zum Lift, Transport und Verarbeitung geschehen von allein. Nun könnt ihr das Tor auf Ebene 2 öffnen und genau da müßt ihr hin.

Der Tunnel hinter der Tür führt zum Verarbeitungsraum. Das fertige Erz liegt hoch oben auf einer Plattform, nur kommt ihr dort nicht so einfach heran. Schaut Euch um, direkt vor Euch führt eine Treppe runter zur Raummitte, ein abgesenktes Areal. Rechts ist ein Hublift vor einem Gerüst, aber da kommt ihr momentan nicht ran, weil eine Absperrung den Weg blockiert. Geht also zunächst mal die Treppe runter, und macht Euch bereit. Ihr werdet von einer Horde Angriffsandroiden überrascht. Wenn die verschrottet sind, taucht Tetsu mal wieder auf und verpaßt Buki neben ihrem zweiten Beschützerschlag auch noch die **Coelacanthus-Schuppenrüstung** – womit dann ihre Ausstattung fast komplettiert ist. Außerdem senkt sich die hinderlich Absperrung von allein. Geht mal dorthin und schaut Euch das ganze an. Das Gitter sieht doch irgendwie aus, als könnte Buki dran klettern, doch sie will nicht so recht. Also wechselt auf Tal, zieht den großen Akku ein Stückchen aus dem Weg und der Hublift senkt sich. Nun wechselt wieder auf Buki und klettert hoch, sie wird oben dann automatisch bis zur anderen Hallenseite gehen, wo der Weg durch eine große Lücke blockiert ist. Tal muß unten mit den beiden Akkus die Plattformen so anheben, daß Buki oben weitergehen kann. Dazu muß er die Batterie so ziehen und schieben, daß sie vor dem Anschluß eines Hubstempels liegt. Buki geht oben automatisch eine Plattform weiter, sobald der Weg bereit ist, sich also die nächste Hubstempel auf Weghöhe befindet. Am Ende läuft sie automatisch weiter, sammelt das fertige Transentium ein und kehrt nach unten zurück. Da es hier nichts mehr für Euch zu tun gibt, kehrt ihr nun auf dem bekannten Weg zu Elco und Ailish ins Computerzimmer zurück, die Gruppe ist damit wieder vollständig – doch den Rest wird man aber dennoch weitgehend mit Elco spielen.

Habt ihr das Erz abgeliefert, wird Elco versuchen, den Decoder zu bauen. Leider stellt Krenn die automatischen Kontrollen ab, so daß ihr die Entriegelung manuell starten dürft. Ihr Elco muß dazu zunächst zwei Schalter umlegen, die sich hoch oben unter dem Dach der Halle befinden. Zuvor hetzt Krenn Euch aber erst noch wieder eine Angriffstruppe auf den Hals. Einfach unbirrt plattmachen und dann auf Elco wechseln. Lauft mit ihm links neben dem großen Zugangstor die Treppe hoch, der Weg führt Euch zu einer Leiter, ein paar Kisten und einem Energiekristall für Elcos Raketenpack. Eure Aufgabe: Ladet den Booster, klettert die Leiter hoch und fliegt von dort zur Plattform in der Hallenmitte. Oben klettert ihr erst einmal eine weitere Leiter hoch und fliegt von dort über zu einem der beiden Schalter. Laßt Euch auf das Gitter fallen und legt den Schalter um. Wart Ihr dabei schnell genug, könnt Ihr direkt von dort zum zweiten Schalter rüberfliegen, da er sich praktischer Weise auf der gleichen Höhe befindet. Wart Ihr zu langsam, müßt Ihr Euch nach unten fallen lassen und den ganzen Weg noch einmal zurücklegen. Habt ihr beide Schalter betätigt, setzt sich die Fertigungsanlage in Gang und der Decoder wird zusammengesetzt. In einer Cutscene entriegelt Elco damit die Tür zum Hauptrechner und geht schon mal ein paar Schritte vor. Taktischer Fehler, er wird von Krenn eingesperrt, die anderen bleiben außen vor. Damit ist dann auch klar, wer zum Showdown antreten darf...

Die Krenn-Zentraleinheit

In der Kammer über dem zentralen Kern befindet sich ein Speicherpunkt. Extrem Mutige können ihn ignorieren, ich würde das allerdings nicht machen, sicher ist sicher... Krenn ist zwar im Grunde ziemlich leicht, aber wenn die Ausrüstung nicht stimmt, kann er durchaus zum Problem werden. Nun einige Worte zur Taktik gegen Krenn: Schickt Elco nur mit vollen Fertigkeits- und Lebenspunkten in den Kampf, alles andere wäre Wahnsinn. Da Elco sich nicht mit einer Fertigkeiten heilen kann, wären ein paar Tränke für den Notfall ratsam. Seine Waffe sollte der Ionen Fluxinator sein, er ist die beste Wahl für den Job. Sobald der Kampf beginnt, castet Nanoverstärkung, Ihr werdet sie brauchen! Euer Gegner Krenn kann sich zu einer Kugel zusammenfalten, dann ist er unangreifbar. Während er Euch attackiert, faltet er sich zu einer vierbeinigen Kreatur aus, die Euch umrennt oder mit einem starken und anhaltenden Energiestrahl beschießt. Bleibt also in Bewegung und behaltet ihn im Auge. Wenn man Krenn verwunden will, zielt man dazu mit einer möglichst starken Waffe auf sein fettes, rotes Auge – am besten ist wie erwähnt der Ionen Fluxinator, ausgestattet mit zweimal Scharfer Schneide. Hat Krenn dann etwa ein Viertel seiner Lebensenergie eingebüßt, zieht er sich in die Hallenmitte zurück, faltet sich zur Kugel zusammen und aktiviert einen Recharger, der seine Lebensenergie wieder auflädt... und das sehr schnell, Ihr habt nicht viel Zeit zu kontern. Der Recharger ist eine große Antenne, die unter der Hallendecke aus einem Rohr in der Wand kommt und tief in die Halle ragt. Krenn besitzt vier Recharger – sobald er einen aktiviert, vergeßt Krenn und konzentriert Euch nur auf die dicke Antenne. Mit dem Ionen Fluxinator, entsprechende Stärke vorausgesetzt, macht Elco bei kritischen Treffern unter Nanoboost extrem viel Schaden, so daß der Recharger nach drei bzw. maximal vier Treffern hinüber sein sollte. Krenn hat derweil trotzdem einiges an Hitpoints regeneriert... das läßt sich nicht vermeiden. Ihr müßt zunächst alle vier Regeneratoren zerstören, erst danach könnt ihr Krenn endgültig zu Altmetall verarbeiten. Es gibt dabei allerdings noch eine kleine Schwierigkeit. Während Krenns Aufladephase droppen einige Kamikaze-Droiden in die Kammer, die Richtung Elco laufen, um sich in die Luft zu sprengen. Denen solltet Ihr tunlichst ausweichen. Wenn Krenn keine Recharger mehr hat, dreht er durch, er veranstaltet wilde Attacken, bei denen er die "Beine" herumwirbeln läßt. Das ähnelt Buki's Wirbelwind, nur etwas langsamer, dafür aber um so tödlicher, wenn man dort hineingerät. Laßt Euch also nicht erwischen. Krenn ist alles in allem mit der leichteste Bossgegner... ich hatte ihn gleich im ersten Anlauf besiegt, während mich der Sturmogier mit Tal beim ersten Mal ein paar Anläufe mehr gekostet hatte... ihr werdet Krenn schon packen, als Belohnung für Euren Sieg winkt neben dem Transentia Kristall auch die **Waffenrune Marksauger**. Vor allem für Ailish wird die sehr nützlich sein... Nun könnt Ihr zu den anderen zurückkehren, das Tor ist offen, verlaßt den Komplex auf dem bereits bekannten Weg und übergebt Professor Hayton den erbeuteten Kristall...

Teil 3: "Unerledigte Arbeiten" (Ailish, Tal, Buki, Elco)

Ist Krenn erst einmal besiegt und der Kristall damit in Eurer Hand, liegt es bei Euch. Ihr könnt nun entweder gleich zum Portal gehen oder – und das wäre jetzt die vorerst letzte Gelegenheit – Ihr nehmt Euch all jener kleinen Dinge an, die bisher noch nicht erledigt wurden. Das wäre die Beschaffung der vier mächtigsten Waffen für unsere Helden und die Erfüllung gewisser anderer Quests. Zunächst müßt Ihr aber mal zusehen, daß ihr alle Totems zusammensucht, die es noch hier in Transentia gibt, das wären ein Drachentotem und ein Adlertotem. Für Ailishs Adlertotem müßt ihr nur den Job von Milly Lupa machen, ihr also einen großen Haufen Omnim Brocken übergeben – die Roboter im Forschungskomplex droppen es ja zuweilen, also geht notfalls noch einmal hinein und holt mehr. Das ist zum einen eine gute Gelegenheit zu leveln, des weiteren eine lukrative Geldquelle, denn Omnim ist ziemlich wertvoll. Habt ihr Lupa dann insgesamt 20 (5+5+10) Brocken übergeben, rückt sie nacheinander eine Mondlichtphiole, eine Sternlichtphiole und schließlich den Schlüssel zum Motorenraum raus. Klettert dann auf der Observatoriumsebene mit Buki die lange, steile Wand bis nach oben und holt Euch dort aus der Schatzkiste im Maschinenraum **Adlertotem** Nr. 4...

Bleibt noch das Drachentotem... beim "Rostigen Bolzen" auf Ebene 2 steht ja wie vorher bereits erwähnt die Androidin Heart (Herzchen) vor der Tür rum – und daß sie ihren Herzschaltkreis wieder zurück möchte, wißt Ihr ja auch schon. Nur wo er ist, hatte ich nicht erwähnt, denn das Wissen hätte Euch nicht viel genutzt. Laut Heart soll er sich irgendwo in der Mine im Forschungskomplex befinden. Mhhh, na das läßt sich dann doch wunderbar mit dem Job für Lupa verbinden, denn ihr müßt ohnehin einige Roboter plätzen und daß es nun noch ein paar mehr werden, macht wohl auch nichts mehr. Herzchens Herz könnt Ihr übrigens erst dann in der Mine finden, wenn Ihr Krenn platt gemacht habt – einer der Roboter an der Abbaustelle hinterläßt es nach seinem Ableben. Falls ihr vorher versucht, den Schaltkreis zu finden, kommt dabei rein gar nichts raus, darum habe ich das auch erst jetzt erwähnt. So, habt Ihr den Herzschaltkreis erbeutet, geht es damit zurück zu Heart und von ihr erhaltet ihr das noch fehlende **Drachentotem**. Damit wären die Quests in Transentia eigentlich durch und theoretisch könnten wir jetzt zum Portal gehen, um zu einer Reise ins dunkle Land aufzubrechen. Nur leider liegen zwischen Theorie und Realität zuweilen Welten – bevor wir nachher in das Transentiaportal hüpfen, gibt es definitiv noch einiges für zu tun, um das man sich kümmern sollte – später ginge zwar auch noch, aber die Gelegenheit ist nun so günstig wie nie und wir werden das ganze Zeug brauchen, welches wir jetzt besorgen. Es wird eine ziemliche Rundreise werden, das kann ich schon verraten:

Der eigentliche Zweck des Intermezzos, das wir nun einlegen, ist die Beschaffung der vier stärksten Waffen für unsere Helden. Dafür brauchen wir ja wie zuvor schon angesprochen jeweils vier Totems. Wir haben auch schon fast alle beisammen, für Elco fehlt noch eins und Buki benötigt auch noch zwei. Jedenfalls wenn Ihr ungefähr nach dem Walkthrough spielt, wovon ich mal ausgehe. Die acht Totems für Ailish und Tal haben wir aber schon und damit ist es an der Zeit, den beiden ihre Waffen zu besorgen. Zunächst werden wir von Transentia auf dem bekannten Weg zurückgehen und uns über Parham bis zum Schrein Karristons vorarbeiten. Dort tauschen wir die Totems gegen ein letztes PowerUp (**Kugel der Stärke**) und das **Runenschwert** ein – Tals Waffe der Stärke ist ein mächtiges Schwert, das man mit drei runden Runen ausstatten kann. Im Grunde bleibt es Euch überlassen, was ihr da reinsockelt, ich würde jedoch "Schartige Schneide", "Seelensucher" und "Vampirzahn" empfehlen. Erstens habt ihr die drei schon und zweitens stellen sie für Tal und das Runenschwert eine durchaus brauchbare Kombination dar. Als nächstes begeben wir uns über Parham und den Strand von Brightwater zum Schrein der Olivitess und opfern dort die letzten Adlertotems, was uns neben einer **Kugel der Weisheit** auch noch den fulminanten **Nachtschatten-Stab** einbringt. Das Ding ist ein echter Zerstörer, wenn er mit den richtigen Runen ausgestattet wird. Was kommt rein? Er hat zwei runde und einen eckigen Runenslot und daher würde ich zu der eben erhaltenen "Marksauger" in doppelter Ausführung sowie "Manafunke" raten. Das macht 4% FP-Leech und eine Zauberbannchance von 25% für den Stab. Als Alternative zu "Manafunke" bietet sich "Herztreffer" zum verstärken der Chance auf kritische Treffer an. Da Nachtschatten eine ziemlich starke Schnellschußwaffe ist, hat man in der Kombination nun fast gar keine Probleme mehr, Fertigkeitspunkte zu leechen und der Zauberbann setzt auch recht sicher nach ein paar Treffern ein.

Wir können die notwendigen Runen für unsere zwei neuen Waffen gleich nebenan in New Brightwater erstehen, wo wir als nächstes hin marschieren. Auch sollten man dann noch dringend etwas für Buki machen, denn sie hat noch was heftiges vor sich. Ihr dritter Rüstungsslot wird mit Schutzschild bestückt. Später wird der ausgetauscht, aber für den Augenblick ist die Rune am besten. Ailishs dritte Rüstungsrune wird fürs Erste "Talisman" werden, doch auch da legen wir später noch einmal Hand an – allerdings haben wir die ideale Rune derzeit noch nicht. Dann hat Ailish noch den Zauberholzstab in Transentia bekommen. Der wird wie bereits schon Batholith mit einer doppelten "Scharfe Schneide" ausgestattet, was ihn doppelt so stark macht, damit wird er ein echter Killer im Einsatz gegen Einzelziele – und das werdet Ihr bald zu schätzen wissen. Habt Ihr die Ausrüstung beisammen, springt Ihr kurzerhand am Leuchtturm in den Teleporterkreis und reist über das Schattenreich nach direkt weiter nach Shadani Mo. Es könnte nun natürlich sein, daß Ihr die ganzen Shadani-Quests bereits vorher erledigt habt, in dem Fall nehmt Ihr alternativ das Portal nach Parham und lauft von dort zum Schrein von Mo. Überspringt dann Teil 4 weitgehend und lest bei den letzten drei Absätzen (ab Seite 24, Mitte) weiter:

Teil 4: "Shadani Mo, Nachschlag" (Ailish, Tal, Buki, Elco)

Ihr kommt in der Drachenkammer an – in dem Steinkreis, an dem Tal vorher rumgebaut hatte. Geht einfach den Rundweg nach oben bis zur ersten Tür, dort gelangt Ihr in die Halle von Mo und von da an ist der Weg zum Brunnenraum kurz... Ihr kennt ihn ja. Im Brunnenraum ist rechts hinten eine Nische, zu der Buki hochklettern kann und oben findet man eine Schatztruhe (sie enthält eine Waffe für Buki namens **Melakorka**, die man aber nicht wirklich benötigt) und einen Schalter. Legt man den um, öffnet sich unten, in der linken hinteren Ecke das Gitter vor der zweiten Schatzkiste (**Kugel der Energie**). Elcos Job hier besteht darin, in der von Ailish zuvor frei gezauberten Nische über die Grube zu schweben. Energiekristalle sind vorhanden, das ganze sollte also kein Problem darstellen. In der Truhe auf der anderen Seite findet Ihr ein **Drachentotem** – es müßte das letzte sein... oder es ist das erste, je nachdem wie Ihr durchspielt. Verlaßt nun den Tempel und wechselt, auf Buki.

Da wir in Bukis Heimat sind, ist es nur Recht und billig, wenn wir mit ihr spielen, also wechselt auf sie und das hat noch andere Gründe. Gleich vor dem Tempel ist ein Savepoint. Nutzen wir ihn. Nun runter ins Dorf. Vorher aber redet mit Campos, dem Steinmetz am Tempel. Er hätte gern Schattensteine von uns. Erst möchte er einen, dann weitere 20 (5/5/10) und rückt dafür nacheinander Schimmerwein, Schimmerbräu und einen Wundertrank für uns heraus. Die letzte Lieferung belohnt er mit **Agarths Spalter**, ein Schwert für Tal. Nunja, wir haben schon das Runenschwert, also können wir darauf auch gut verzichten, aber was man hat, hat man und es ist eine zu lösende Quest. Der härteste "Job" in Shadani Mo wartet in Maliks Zelt auf uns, es steht weiter hinten im Häuptlingsbezirk des Dorfes. Im Gespräch mit ihm erfahren wir von der Prüfung Mo's, die nur ein würdiger Shadani-Krieger ablegen darf. OK, man (= Buki) ist scheinbar würdig... erinnert Euch an die verzauberte Höhle vor dem Dorf, die wir mit Ailish freigelegt haben. Genau da müssen wir hin, aber wappnet Euch, denn drinnen warten einige Kämpfe und Buki wird ganz alleine sein. Benutzt um Himmels Willens vorher den Savepoint am Dorfeingang und sagt nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt:

Mo's Prüfungen

Mo's erste Prüfung beginnt locker... eine Aufwärmrunde sozusagen. Zuerst erscheinen ein paar Wolufs, dann kommen Aquaticlaws und als dritte Welle wirft Mo uns einige Vogelscheuchen zum Fraß vor. Buki zerfetzt die Viecher in Luft, wenn sie wie bei mir bereits Level 20 erreicht hat. Nach der Prüfung erscheint eine Kiste, sie enthält 250 Gold. Wenn Ihr sie öffnet, werdet Ihr gefragt, ob Ihr für die nächste Prüfung bereit seid. Das könnt Ihr mit [ENTER] für JA bestätigen, doch [ESC] hat keine Wirkung... falls Ihr noch Ausrüstung benötigt, drückt statt dessen [SPACE], also die Leertaste.

Die zweite Prüfung besteht komplett aus Arkoniten, erst kommen drei, dann sechs Plünderer und schließlich ein Krieger mit zwei Plünderern. Auch diese Aufgabe sollte kein großes Problem für eine Buki auf Level 20 sein. Als Lohn winken 500 Gold in der Kiste.

Die dritte Aufgabe wird schon langsam unfreundlicher. Als erstes kommen mal zwei Fledermausgeister und ein Wolfsgeist an. Das sollte machbar sein. Danach kommt ein Adlergeist mit zwei Wolfsgeistern und als letztes hat Mo noch fünf Wolfsgeister für uns parat... wenn Buki gut gerüstet ist (Gegengift, Talisman, Schutzschild) und ihr Jakomé mit passender Ausstattung trägt, dann sollten diese Monster kein unüberwindliches Hindernis sein. Als Lohn winken Euch 1000 Gold in der Kiste und jetzt solltet Ihr die Prüfungshöhle kurz mal verlassen, um das Erreichte zu speichern.

Die vierte Prüfung beginnt recht locker mit einem einzelnen Kriegswyr... ok, der ist zu schaffen. Aber dann... drei von den Jungs auf einmal. Manövriert um sie herum und geratet bloß nicht zwischen sie, sonst seid ihr tot. Mein Rat wäre, bei dieser Welle kurzerhand "Mo's Segen" zu casten, da Buki die drei Typen dann recht schnell kaputt kriegt, weil sie enorm geschwächter werden. Außerdem bleibt Buki's Schutzschild bestehen und hilft Euch auch noch in der dritten Welle... ein Meister der Täuschung (eine Hydra) samt zwei Kriegswyrds. Uff, kümmert Euch erstmal nicht um die Wyrd, sondern knockt schnellstens die Schlange aus, damit werdet ihr gleichzeitig die Wyrdlord-Illusion los. Die zwei Wyrd sollten dann schnell verfrüchtet sein, nutzt Comboattacken von hinten oder von der Seite, um sie in Stücke zu reißen. Die Kiste enthält 2000 Gold. Spätestens JETZT solltet Ihr aus der Höhle raus und speichern, denn die letzte Prüfung ist der Oberhammer:

Als erstes erscheinen schon mal zwei Meister der Täuschung samt ihren Wyrdlord-Illusionen. Mein Rat wäre hier SOFORT "Mo's Segen" casten und die Hydren mit Klauen in Stücke hauen, sonst machen die Euch ein. Die zweite Welle besteht aus einem Wyrdlord, und zwar diesmal ein echter, sowie zwei normalen Wyrs... hier gilt es, bloß niemals zwischen die Jungs zu geraten. Wenn man nun doch mal mitten drin stehen sollte, hätte ich den guten Rat für Euch, schnellstens Wirbelwind benutzen, um die Feinde auseinander zu treiben und ihnen etwas Schaden zuzufügen. Das ist effektiver als ein Rundumschlag. Die letzte Welle dieser Prüfung ist auch nicht ohne – eine Gifthydra und die hat zwei beschworene Arkoniten-Krieger an ihrer Seite. Vergeßt die Krieger einfach denn viel richten die nicht aus, die Hydra ist Euer Ziel. Sofern möglich, castet gleich "Mo's Segen" ein drittes Mal, denn eventuell hat sich Eure Energieschlagleiste bereits wieder soweit aufgeladen, daß ihr das könnt. Zerhackt die Schlange dann im Nahkampf, so macht Ihr bei dem Mistvieh am meisten Schaden. Habt Ihr diese Welle abgefertigt, seid Ihr erfolgreich und habt damit auch endlich Mo's Prüfung bestanden. In der letzten Truhe liegt deshalb auch kein Gold mehr. Es ist eine Schatzkiste und darin findet ihr die wirkliche Belohnung für diese mörderische Tortur: ein **Katzentotem**...

So, Ihr habt Mo's Prüfungen absolviert. Dann kommen jetzt noch ein paar Quests zur Erholung. Als erstes könnt Ihr Euch mal grad Lamper schnappen, das ist der kleine Shadani Junge, der meist in der Dorfmitte rumlungert, und sein "Glockenspiel" spielen. In Kürze: Ihr müßte die fünf Glocken im Dorf nacheinander läuten und dann zu ihm zurückkehren, das Ganze natürlich innerhalb einer gewissen Zeit. Anfangs sind es 2:50 Minuten, die Ihr für diese Strecke Zeit habt bzw. unterbieten müßt. Schafft Ihr es, gibt Lamper Euch eine wertvolle Belohnung, zum Beispiel eine Hydrehaut, ein Krebskristall oder dergleichen. Eure erreichte Zeit wird für den nächsten Versuch als Bestzeit eingestellt, die ihr dann unterbieten müßt. Schafft ihr es also in 2:40 Minuten, habt ihr nächstes Mal eben nur 2:40 Minuten Zeit, das ganze wird somit immer schwerer. Ich hab das Spiel bis auf 2:10 gedrückt, dann hatte ich keine Lust mehr. Ich bin daher nicht sicher, ob man vielleicht irgend etwas besonderes bekommt, wenn man es schafft, die zwei Minuten Marke zu unterbieten (wobei ich es für ziemlich unmöglich halte, daß man die Strecke wirklich in unter zwei Minuten schafft)...

Habt Ihr genug gespielt, geht zu Opal. Bei ihr waren wir ja früher mit Ailish. Und nachdem wir zwischenzeitlich schon im Schattenreich waren, bittet sie uns nun, den Stab ihres toten Sohns zu Hexam zu bringen. Tja, das ist ein recht einfacher Job, und den Weg dorthin kennt ihr ja bereits. Wir müssen nach dem Botengang auch nicht mehr ins Shadani-Dorf zurück, denn die Belohnung bekommen wir von Hexam. Das heißt, wir können den Auftag später erledigen. Nehmt den Stab also mit und geht als nächstes zu Mafu, sein Zelt steht vorn rechts im Häuptlingsbezirk rum. Mafu möchte die Jugend des Dorfes motivieren, zu kämpfen. Dafür will er einen Beweis, daß man Arkoniten töten kann – sprich er will fünf Schädel sehen. Kein Problem, davon sollten wir mittlerweile wohl reichlich haben und als Lohn gibt es 1000 Gold. Nun stattet Ihr mit Buki auch noch dem Zelt von Carrick Lore erneut einen Besuch ab. Er selbst hat uns nicht viel zu sagen, aber in dem Regal links von ihm findet Ihr einen Krieger-Schädel. Bringt den ins Schattenreich, in die Halle der Schädel, und der Lohn wird eine Waffe für Buki sein. Auch das können wir selbstverständlich später noch erledigen.

Damit sind die Quests im Shadani Dorf abgearbeitet, uns fehlt jetzt nur noch ein Katzentotem für Buki und das werden wir nun holen. Lauft von Shadani Mo schnurstracks zum Woluf Tal, wo sich der Weg gabelt, ihr nehmt den Weg Richtung Geistercanyon (der obere Weg) und geht bis vor die Brücke. Erinnert ihr Euch noch an den Wasserfall mit der Höhle, da rechts? Klettert mit Buki an der Wand lang und holt das fehlende **Katzentotem** aus der Schatzkiste, dann begebt Euch zu den anderen zurück, denn Ihr seid nun mit Eurem Exkurs nach Shadani Mo fertig und könnt zurückkehren – je nachdem von wo aus Ihr diesen Teil begonnen habt...

Jetzt müssen wir nur noch unsere erbeuteten Katzen- und Drachentotems an den Mann oder besser gesagt an den jeweiligen Schrein bringen. Der Schrein von Mo befindet sich ja wie bekannt am Pfad von Mo, wenn man diesen an der Seite des Woluf Tals betritt, ist er gleich vorne. Buki bekommt für ihre vier Katzentotems natürlich drei magische PowerUps (**Kugel der Energie**, **Kugel der Stärke**, **Kugel der Weisheit**) und eine Waffe absolut nach meinem Geschmack – **Staeysekin**, eine Superklaue mit gleich zwei runden und einem eckigen Slot. Sie sollte schnellstens mit "Vampirzahn", "Seelensucher" und "Scharfe Schneide" ausgestattet werden, was der Waffe nicht nur 20% Leech gibt, sondern 50% (!!) Chance auf kritische Treffer und ihren Basisschaden auch noch ein wenig erhöht. Dieses Ding ist eine absolute Killerwaffe – und das wird schon bald verdammt wichtig werden, wenn wir im dunklen Land sind. Da geht's dann nämlich ordentlich zur Sache, was Gegner angeht.

Als letztes bleibt nun noch Elcos Waffe abzuholen. Auf dem Rückweg nach Transentia kommen wir ohnehin an Lebius' Schrein vorbei, so daß sich kein weiterer Umweg ergibt. Elco erhält für seine Totems natürlich wie alle anderen auch drei magische PowerUps, verbleiben zwei, eine **Kugel der Energie** und eine **Kugel der Weisheit**. Und dann bekommt er natürlich noch eine Waffe nach Maß – den **Plasmawerfer**, eine dicke, schnelle Wumme, verdammt stark und äußerst tödlich – anders kann man das Teil nicht beschreiben. Wie bei Ailishs Stab stehen zwei runde Runenlots und ein eckiger für Upgrades zur Verfügung und mein Rat wäre, sie mit "Seelensucher" und "Marksauger" zu bestücken, sowie "Fledermauszahn", um Elcos FP zwischendurch ein wenig aufzufrischen und etwas Leben abzusaugen...

Die fehlenden Runen für Buki's Klaue und Elcos Kanone kann man gleich in Transentia besorgen, es bleibt nur zu hoffen, daß man genug Schotter dabei hat, billig wird die Nummer nicht. Und damit sind wir dann im Grunde auch schon fertig. Aber bevor wir nun endlich in Transentia zur Portalstätte gehen, checken wir noch einmal in aller Schnelle unsere Charaktere durch. Alle vier sollten mittlerweile Stufe 20 erreicht haben. Falls dem nicht so ist und vermutlich wird Elco etwas hinterher hinken, geht noch einmal kurz in den Forschungskomplex und haut dort ein paar Roboter um. Ist diese Angelegenheit erledigt, geht zum Portal und sprech mit Professor Hayton. Dieser wird schickt Euch durch das Portal ins Schattenreich schicken, wo nun ein weiterer Steinkreis aktiviert worden ist. Den Professor kostet die Aktion allerdings seinen Kopf – wörtlich! In einer kurzen Cutscene erfahren wir nämlich, daß Talos den Professor nach der Abreise der Charaktere tötet, den Kristall stiehlt und zu Lusica nach Burg Illumina bringt, während sich die Party im Schattenreich aufhält. Anscheinend geht in Haskilia wohl nicht alles mit rechten Dingen zu... naja, das wird sich schon noch klären. Wir jedenfalls müssen nun erst einmal unseren Job machen und den avisierten Kristall aus dem dunklen Land beschaffen. Das wird allerdings ein gutes Stück Arbeit werden, und gleich zeigt sich auch, warum es so wichtig war, unsere neuen Waffen noch vor dem Betreten des Portals abzuholen:

KAPITEL IV

Teil 1: "Das dunkle Land – Kristallriff" (Ailish, Tal, Buki, Elco)

Unsere eigentliche Aufgabe hier ist es, das Portal nach Kristallriff zu nehmen – etwas anderes können wir auch nicht machen, da alle anderen Portale entweder tot sind oder von Elco und Buki als "falsch" erkannt werden. Aber bevor wir gleich tun, was wir sollen, werden wir uns erst um zwei unerledigte Dinge kümmern. Zum einen haben wir ja noch Balums Stab in unserem Besitz, den wir bei Hexam abgeben sollen und des weiteren wäre da auch noch der Schädel aus Lores Zelt. Bringt als erstes den Stab zu Hexam, den Weg kennt ihr ja. Dafür erhaltet ihr eine wertvolle **Kugel des Schutzes**. Als nächstes muß dann noch der Totenschädel zu seiner neuen Heimstatt gebracht werden, das wäre die Halle der Schädel direkt vor Farex Lores Gruft. Dort befindet sich am hinteren Ende rechts eine freie Pike. Stopft den Schädel drauf, dann erscheint eine Schatztruhe, drinnen **Pathosis**, Klauen mit Vergiftungseffekt für Buki. Nunja, wir bleiben selbstverständlich bei unseren Staeysekin, weil die einfach wesentlich effizienter sind, es ging bei dem Abstecher allerdings darum, die Quest abzuschließen. So, nachdem das getan ist, geht es zurück zur Portalkammer. Drückt auf dem Weg dahin dem Fährmann Pitt noch einmal Eure Geisteskugeln in die Hand, dann nehmt das Portal nach Kristallriff.

Schaut Euch in Kristallriff gut um. Es ähnelt New Brightwater vom generellen Aufbau, doch sind die Gebäude etwas anders verteilt. Wenn ihr angekommen seid, schaut Euch um. Am "Leuchtturm" ist außer einer Truhe mit etwas Gold (150) nichts zu holen, also geht von dort zunächst zum zerstörten Pavillon. Unter dessen Trümmern findet ihr einen Heiltrank. Jetzt wechselt erstmal auf Ailish, denn die hat hier einiges zu tun. Von Pavillon lauft in Richtung der Mühle und folgt dort dem Pfad hinter der Brücke nach oben. Ailish muß zaubern, damit der Weg über die unsichtbare Brücke frei wird. Bei der Untersuchung des Wäldchens etwas weiter oben findet man einige Vasen und eine Schatzkiste, darin der **Frostdornstock**, ein Stab für Ailish, mit Verlangsamungseffekt. Der ist ansonsten aber relativ schwach, so daß man sinnvoller Weise bei der Kombination Zauberholz/Nachtschatten bleiben sollte. Lauft von dort zurück ins Dorf und geht über die Brücke. Links könnt ihr auf dem Friedhof schon wieder was verzaubertes sehen, aber wir halten uns erst einmal rechts. Da stehen ein versperrtes Haus und eine verfallene Hausruine. Klettert dort mit Ailish die Leiter hoch, oben findet Ihr in einer verzauberten Schatztruhe eine **Kugel der Macht**. Wieder unten könnetet Ihr zum Friedhof gehen, aber auch für Buki gibt es hier ganz in der Nähe noch kurz etwas zu tun. Neben der Goldkiste hinter der Latrine gibt es rechts rüber eine Bruchbude an dessen Wand man mit ihr hochklettern kann. Oben findet sie in einer Schatztruhe **Anemomir**, eine Klaue mit Verlangsamungseffekt... auch diese Waffe braucht man dank Staeysekin eigentlich nicht mehr, aber bevor man so etwas liegenläßt...

Falls Ihr momentan irgendwas an überzähligien Elixieren verkaufen wollt, Kamos Laden befindet sich ganz in der Nähe von Euch – dort wo in New Brightwater Densis Haus stünde. Und an genau der Stelle, wo sonst Kamo seinen Laden hätte, findet man den örtlichen Schmied. Die Kirche von Kristallriff steht an der gleichen Stelle, Pier und Bootshaus übrigens auch. Geht erst einmal mit Ailish auf den Friedhof. Neben den fast obligatorischen Behältern zum Zertrümmern kann man aus einem geöffneten Grab 100 Goldmünzen mitnehmen und außerdem kann Ailish eine Schatzkiste entzaubern (enthält eine wertvolle **Kugel des Schutzes**). Da es nun fürs Erste nichts mehr zu tun gibt, begebt Euch den Pfad zum Landsitz von Lord Mewsley hinauf. Der Weg führt von da später weiter ins Landesinnere aber momentan ist das schwere Tor dort noch verschlossen. Außerdem gelangt ihr hier zu einem Lift, doch den muß der Lord erst anschalten... geht daher zum Lord und sprech mit ihm, ihr erfahrt, daß eine Sirene namens Nassaria das ganze Dorf bedroht und werdet um Hilfe gebeten. Der Lord weiß zwar nicht genau, wo Nassaria ihren Unterschlupf hat, aber er weiß, wer es weiß – man soll sich diesbezüglich an den Pfarrer wenden, denn eines der Kinder in seiner Kirche müßte uns weiterhelfen können. Und beiläufig erwähnt er dann auch noch, daß die Sirene den von uns gesuchten Akloria-Kristall besitzt. Da wir den ja haben wollen, gibt's keine Alternative, wir müssen helfen und uns des Sirenenproblems annehmen. Geht also zum Pfarrer und fragt ihn, ob Ihr in die Kirche könnet. Tja, schon... aber er will erst einen Beweis dafür, daß Ihr auch wirklich vertrauenswürdig seid. Wenn Ihr ihm das verschwundene Kirchensymbol beschaffen würdet, könnetet Ihr rein. Na dann... lauft zum Ende des Pier und sprech mit dem Fischer. Auf dem Weg dorthin, könnetet Ihr noch die toten Fische untersuchen. Das stinkt zwar zum Himmel, aber ein Heiltrank für 1000 HP fällt immerhin dabei ab. Der Fischer meint, er habe schon manches aus dem Meer gezogen, wir sollen einfach im Bootshaus nachsehen und drückt uns den Schlüssel in die Hand. Ins Bootshaus müßt Ihr mit Tal, denn um dort weiter zu kommen, müssen einige Kisten verschoben werden. Legt also den Weg zur Kiste mit dem Symbol Tetsus frei, schnappt Euch das Teil und kehrt zum Pfarrer zurück. Euer Lohn ist gleich zweifacher Natur. Fortan wird er Euch heilen, was eine vollständige Regeneration bedeutet, und natürlich dürft Ihr nun auch in die Kirche. Drinnen findet Ihr den Jungen, von dem Ihr gehört habt. Ist nicht schwer zu finden, es gibt nur einen, der mit Euch redet. Von ihm könnet Ihr dann erfahren, wo Nassaria sich versteckt: In der Steilwand, ihr braucht also den Lift am Landhaus. Geht zu Mewsley, er wird ihn für Euch anschalten. Nun müßt Ihr nur noch nach unten fahren und dort aus dem Lift steigen. Das große Muscheltor in der Wand öffnet sich automatisch, sobald Ihr Euch nähert, Buki und Tal plätzen die beiden Hydrogeniten, die herauskommen und schon seid Ihr drin. Es gibt hier zunächst wenig zu tun, folgt dem Tunnelsystem, sammelt Goodies ein und ärgert Euch. In der Kammer der Singenden Sirene könnet Ihr Euch vorerst von Tal und Elco verabschieden, da diese lieber dem Singsang lauschen, als zu kämpfen:

Teil 2: "Im Reich der Sirene" (Buki, Ailish – Endkampf mit Ailish)

Nachdem nun Tal und Elco von Nassarias Musik verzaubert hinter dem großen Muscheltor in der Kammer der Singenden Sirene verschwunden sind, beginnt der Tanz entgegen allen Erwartungen nicht für die zwei sondern für die Mädchen – und für uns. Das Areal wird versiegelt, Buki und Ailish sehen sich einer Horde übellauniger Hydrogeniten gegenüber. Es ist ratsam mehr als ratsam, hier mit Ailish zu spielen und einfach aus der Distanz auf die Viecher draufzuhalten, während man Buki beim Zerhacken nur sich selbst überlässt, sie verursacht damit vermutlich mehr Schaden... macht man es anders herum, was durchaus möglich ist, dürfte Ailish aufgrund ihrer gewollt geringen Lebenskraft extrem gefährdet sein und eine tote Ailish ist schlecht fürs Geschäft. Nachdem die erste Ladung Fischmonster besiegt ist, schaut Euch in der Kammer genau um. In der Mitte steht etwas erhöht die riesige Nixenstatue und am Fuß ihres Felsens führt ein schmaler Pfad hinauf.. Unten hat diese Halle neben dem geschlossenen Muscheltor noch zwei Ausgänge. Durch einen seid ihr gerade eben herein gekommen, der andere ist momentan noch versperrt. Und dann gibt's da außen an der Hallenwand noch einen weiteren Aufgang, wenn ihr dem folgt landet ihr oben an einem Speicherpunkt – und ich würde vorschlagen, Ihr nutzt ihn. Von dort aus könnt ihr über eine Brücke ebenfalls zur Nixenstatue gelangen, das wäre dann unser nächster Schritt. Stellt Euch auf die magische Stelle direkt vor der Statue, damit wird der verschlossene Ausgang unten entriegelt. Bei der nun obligatorischen Überprüfung der Statue findet Ihr heraus, daß nun zunächst zwei Meerjungfrauenperlen benötigt werden, für jede Hand der Nixe eine.

Dann mal los, runter und durch den nun offenen Ausgang. Der Weg führt Euch in eine hohe Halle mit einer langen Treppe und nach dem unvermeidlichen Gefecht habt ihr hier zwei Möglichkeiten. Ihr könntet die Treppe nach oben gehen oder rechts unten durch eine Tür. Wir nehmen erst einmal die Tür, dahinter geht es einen ziemlich steilen Weg hinauf und hinter einem Wasserfall vorbei durch ein Portal zu einer Höhle mit einer tiefen Grube – die Aeqoris Falle. Auch hier steht mal wieder ein Kampf an, danach schaut Euch mit Ailish gründlich in der Grotte um – in einer kleinen Nische auf der anderen Höhlenseite steht eine Schatzkiste. Direkt am Abgrund befindet sich eine verzauberte Transportplattform, die macht Ihr mit Ailish benutzbar. Mit der Plattform gelangt ihr zur großen Säule im Zentrum der Höhle. Dort muß Ailish nochmals zaubern, damit die nächste Plattform benutzbar wird. So kommt ihr auf die hintere Höhlenseite, wo Buki bis zu einem Schalter hochklettern kann, der eine Plattform von der Felsnische mit der Kiste zur Zentralsäule schweben läßt. Damit ist der Weg frei für Euch, auf zur Kiste und holt Euch dort den **Muschelschlüssel**. Mit diesem bewaffnet, könnt ihr zur Treppenhalle zurückkehren und nach einem weiteren Kampf gegen Kristallkrebse und Hydrogeniten geht ihr dort dann die lange Treppe hinauf. Auf halbem Weg nach oben könnt ihr hinten in eine kleine Senke runterlaufen, wo etwas Gerümpel liegt, sowie eine Truhe (250 Gold). Echte Geldsorgen sollten wir jetzt eigentlich nicht mehr haben, jedenfalls für den Moment. Folgt der Treppe bis ganz nach oben. An einer Stelle gabelt sie sich, wir gehen zunächst mal zu der Stelle, wo wir das Kraftfeld mit der Muschel sehen. Entzaubt mit Ailish die Treppe dorthin und setzt den gerade gefundenen Schlüssel beim Kraftfeld ein, der Weg ist damit frei. Geht am besten gleich dort weiter, der Gang führt in der Kammer der Sirene zurück, auf eine Galerie oberhalb der Halle. Ihr lauft direkt auf einen Schalter zu. Rechts geht es zu einem Becken, links zu einer Stelle mit fünf magischen Zeichen (s. Bild). Drückt man den Schalter, ertönt eine Melodie und dankenswerter Weise werden die Noten (A,F,G#,D,E) angesagt, für gänzlich unmusikalische Leute wie mich ein echter Segen ☺... So, mit der Melodie im Kopf geht Ihr zu den Symbolen. Ihr müßt jetzt die Melodie dort nachspielen, indem Ihr einen Euer Charaktere nacheinander auf die Zeichen stellt, der Einfachheit halber... naja, schaut auf das Bild da rechts. Habt ihr die Melodie korrekt gespielt, erscheint auf der anderen Seite im Wasserbecken eine der zwei gesuchten Meerjungfrauenperlen. Damit könnt ihr dann zurück in die Halle der großen Treppe und den anderen Weg untersuchen:



Der Korridor führt abwärts zu einem Savepoint und einer Tür. Dahinter liegt eine große Halle, wenn ihr eintretet, gibt es einen kleinen Kamerarundflug. Eure Aufgabe: Bringt beide Charaktere zu der großen Muschel, denn die öffnet sich nur, wenn Ihr Euch mit beiden Mädels auf die zwei Markierungen stellt, die sich direkt davor auf dem Boden befinden. Ganz einfach hinlaufen ist aber nicht, der Weg dahin führt über mehrere Knochenbrücken, die sich mit einem Knopf anheben und senken lassen. Man kann außerdem mit einigen Schaltern die Kombination der Brücken verstellen, die man hebt und senkt und das muß man auch, denn sonst kommt man nicht an die Schatzkiste heran, die in einer der hinteren Ecken zu finden ist. Um es kurz zu machen, wechselt zunächst auf Buki, denn nur sie kann den Knopf für die Brücken betätigen, da er erhöht liegt und man dorthin klettern muß. Lauft also den Pfad zur Kletterwand, rauf und schaut Euch um. Da gibt es einen Schalter und den Knopf zum Bewegen der Brücken. Stellt zunächst den Schalter nach unten, dann drückt den Knopf. Nun stellt den Schalter gleich wieder nach oben und drückt den Knopf ein weiteres Mal. Wechselt jetzt auf Ailish und lauft mit ihr über die erste Knochenbrücke. Direkt links vor Euch ist ein zweiter Schalter. Stellt ihn nach unten, betätigt mit Buki den Knopf und stellt mit Ailish den Schalter wieder zurück. Betätigt Ihr nun oben mit Buki den Knopf abermals, ist der Weg zur Schatzkiste schon mal frei – holt Euch den Inhalt (**Kugel der Energie**). Auf dem Weg zu der Kiste, mußtet Ihr an einem weiteren Schalter vorbeilaufen. Habt Ihr die Kugel ergattert, betätigt den Schalter und drückt mit Buki wieder den Knopf... das macht beiden Charakteren den Weg zur Muschel frei.

Luft zunächst mit Ailish zur Muschel, stellt sie auf eine der Markierungen, dann wechselt auf Buki, klettert am Ende nach unten zur Knochenbrücke und lauft auf die zweite Markierung. Damit öffnet sich die Riesenmuschel und Ihr habt endlich auch die zweite Meerjungfrauenperle in Eurem Besitz. Zeitgleich wird die letzte gesenkten Brücke hochgefahren, so daß Ihr nun mit beiden Charakteren ganz bequem zurück kommt. Das würde jedoch nicht für die Brücke zur Schatzkiste gelten und damit bedeuten, daß man von vorne anfangen müßte. Daher war es wichtig dieses Sache vorher zu erledigen. Kehrt nun mit zwei Perlen bewaffnet in die Kammer der Sirene zurück und plaziert sie in den Händen der Statue. Natürlich werdet Ihr auf dem Weg nochmals kämpfen müssen. Die Frage ist nun, wie fit Ailish ist. Etwas mehr als Level 20 sollte sie haben, damit sie im folgenden Gefecht nicht allzu alt ausschaut. Kaum liegen die Perlen in den Händen der Statue, wird sich die Muscheltür im Sockel unterhalb öffnen und Ihr könnt endlich Tal und Elco nach unten folgen. Der Korridor führt Euch tief hinunter in die Grotte, bis in Nassarias Kammer. Sobald Ihr unten angekommen seid, benutzt auf jeden Fall den dortigen Speicherpunkt zur Absicherung. Der Grund ist, daß nun Ailish ran muß – und zwar allein. Da sie wohl nicht allzu viel Lebensenergie haben dürfte, wenn Ihr sie ungefähr nach meinen Vorschlägen aufgebaut habt, kann das folgende Gefecht gegen die Sirene durchaus zu einem Problem werden, denn mit Buki verliert Ailish leider auch ihren Blocker, den sie als Distanzkämpfer normalerweise braucht:

Nassaria

Wenn Ihr den Steg zur Plattform in der Grotte betreten wollt, beginnt eine Cutscene in der Nassaria plötzlich aus dem Wasser auftaucht und den Weg zerschmettert. Buki wird zurück geschleudert, während sich Ailish auf eine in der Grotte liegende Plattform rettet. Jene Plattform ist Euer Kampfareal und es ist wahrlich nicht sonderlich groß bemessen – gerade groß genug, um sich halbwegs bewegen zu können, so daß Ailishs bewährte hit & run Taktik hier nicht wirklich funktioniert. Weiterhin erschwerend ist, daß Ihr Euren Gegner nicht permanent im Blickfeld haben werdet, also könnt Ihr auch nicht einfach aus der Distanz draufhalten, wie Ihr es vielleicht bei Ailish mittlerweile gewohnt seid. Im Verlauf des Kampfes taucht Nassaria abwechselnd an den vier Ecken der Plattform aus dem Wasser auf, achtet gut darauf, wo sich der rote Punkt auf der Minimap befindet, dort wird die Sirene nach oben stoßen. Wenn es soweit ist, begebt Euch so schnell wie möglich in die entgegengesetzte Ecke. Zunächst besteht Nassarias Attacke aus einem ausladenden Seitwärtschub mit ihrem Dreizack, vor dem ist man in der Ecke allerdings sicher. Direkt danach attackiert sie erst mit einem Dreizackstich und einem Schwanzschub quer über den Steg. Weicht diesen beiden Angriffen einfach nur aus, beim Dreizack schnell nach rechts, beim Schwanzschub nach links rüberziehen. Derweil könnt Ihr auf die Sirene schießen. Das führt mich dann zu einem wichtigen Punkt in diesem Kampf:

Bezüglich Ailishs Waffe gibt es nur eine kluge Wahl: den Zauberholzstab. Warum ist das so? Nun, im Kampf mit Nassaria habt Ihr definitiv nicht sonderlich viel Zeit. Es dürfte sich als schwierig herausstellen, die Sirene mit vielen kleinen Treffern zu schädigen – zum einen ist sie dafür zu schnell und zum zweiten muß Ihr Euch viel zu viel hin und her bewegen, als daß eine solche Taktik effektiv zu nennen wäre. Ich sage damit jetzt nicht, daß es ganz unmöglich ist, nur macht man sich schlüssig viel mehr Mühe, als nötig. Wenn schnelle Waffen also unsinnig sind, scheidet unser Nachschatten (und schwächere als jener erst recht) schon mal aus. Ailish hat jedoch ein ganzes Arsenal von Stäben... wie sieht es mit anderen aus? Tja, die Sirene ist leider gegen alle magischen Statusschäden immun, daher machen die anderen Stäbe, seien es Frostdornstock, Histanica und wie sie alle heißen, schlüssig gar keinen Sinn. Sie machen viel zu geringen Schaden, und ihr besonderer Effekt verpufft wirkungslos, darum scheiden sie aus. Bleibt der Batholith – auch dieser Stecken ist bemerkenswert stark, und wenn wir den Zauberholzstab nicht hätten, wäre er meine Wahl gewesen. Aber da Batholith nun einmal sichtlich schwächer ist, kann man wirklich guten Gewissens sagen, daß unser Zauberholzstab die mit Abstand beste Waffe im Kampf gegen Nassaria darstellt.

Habt Ihr Ailish nach meinen Vorgaben geskillt und gelevelt, macht sie jetzt bei einem kritischen Treffer mit dem Zauberholzstab über 1100 SP, das ist absolut tödlich. Zieht Nassaria damit in jeder Angriffswelle zwei oder drei Schüsse über die Schuppen, dann ist sie ziemlich schnell platt. Aber Vorsicht! Hat sie etwa knapp die Hälfte ihrer Lebenskraft eingebüßt, wechselt die Sirene ihre Taktik. Ab dem Zeitpunkt besteht ihr erster Angriff aus einem Blitzschlag mit dem Dreizack, weicht nach rechts aus und feuert gleichzeitig auf sie! Sobald sie dann ihren Dreizack zurückzieht, wechselt Eure Stellung sofort nach links rüber, es kommt ein heftiger Schwanzschub. Nach diesem wechselt Ihr schnellstens wieder zur rechten Seite, denn Nassaria haut erst noch einmal mit ihrem Dreizack zu, bevor sie geradewegs ÜBER die Plattform fegt – wehe Euch wenn Ihr da im Weg steht. Bei dieser Attacke könnt Ihr die Sirene problemlos dreimal treffen, wenn Ihr rechtzeitig zuschlagt, so daß sich der Kampf nicht allzu lange hinziehen darf. Ist Nassaria dann schlüssig besiegt, habt Ihr Euren Lohn redlich verdient, neben dem Akloria-Kristall gibt es die **Waffenrune Markverdampfer**. Das ist eine sehr wichtige Rune für den Endkampf gegen Heigou. Lauft nun über den aus dem Wasser aufgetauchten Steg zu den Käfigen der Jungs. Damit endet dieser Abschnitt und wir sind die Mädels los. Kaum ist Ailish auf der anderen Seite angekommen, wird sie in einer Cutscene hinterrücks niedergeschlagen und zusammen mit Buki von ein paar unbekannten, düsteren Gestalten entführt. Und den gerade eben erst hart erarbeiteten Akloria-Kristall nehmen sie natürlich auch noch mit *grummel* ...

Teil 3: "Rettung der Mädchen" (Tal, Elco)

Nachdem die zwei Mädels fortgeschafft wurden, beginnt es mit einem Besuch Tetsus, der Tal aus seinem Käfig befreit und ihm seinen zweiten Beschützerschlag sowie die Ritterrüstung schenkt. Außerdem teilt er Tal mit, was zu tun ist – den Mädchen zur Zitadelle von Cyantia folgen. Zunächst benutzt Ihr den Speicherpunkt hier unten in der Grotte, denn Tal und Elco müssen sich nun durch Horden von Hydrogeniten und Kristallkrebsen wieder nach Draußen arbeiten. Zunächst geht's durch die Tiefen der Grotte, es ist die untere Hälfte der Aeqoris Fäle, wo wir schon mit den Mädchen waren. Der Pfad führt hoch zu einer Kammer, in der ihr kämpfen müßt. Diese Kammer hat zwei Tore – eines ist magisch versiegelt, hier brauchen wir Ailish oder... naja, später. Auf jeden Fall merken wir uns das, denn dahinter gibt's was interessantes zu holen. Das zweite Portal bringt uns über einen Korridor hinauf zur Halle der endlosen Treppe, allerdings auf der anderen Seite, hinter den eingestürzten Teil, so daß der direkte Weg leider nicht zugänglich ist. Folgt der Treppe nach rechts, geradeaus ist nur eine Truhe mit 250 Gold und darauf dürfte man mittlerweile verzichten können.

Von dort geht es einen langen Korridor hinab, vorbei an einem Speicherpunkt bis zum Irrgarten. Kaum betreten, wird der Rückweg vorerst versperrt – es warten einige Kämpfe gegen Hydrogeniten, Kristallkrebsen und Hydren, während ihr den Irrgarten durchquert. Taktisch hat es sich bewährt, mit Elco zu spielen, sofort Nanoverstärkung zu casten und mit Plasmawerfer (schnell, FP-saugend) oder Ionen Fluxinator (lahm, extrem stark) draufzuhalten. Nach dem zweiten Kampf vor dem Ausgang des vorderen Irrgartens schließt sich ein Bogengang an, der in die zweite Hälfte führt. Auch hier warten Hydrogeniten, unterstützt von Hydren oder Kristallkrebsen. Folgt dem Weg, es gibt nur einen – für einen "Irrgarten" ist das Areal recht gradlinig. Schaltet immer erst die Hydren aus, bevor sie Euch mit ihren Flüchen allzu arg zusetzen – weniger Tal, aber Elco, der kaum geschützt ist. Notfalls benutzt seinen Teslaschild um die Verfluchungen in Aufwertungen zu verwandeln. Am Ende des Irrgartens führt dann ein langer Korridor hinauf zu einer Kammer, in der neben zwei großen Muscheln (eine enthält einen Heiltrank) eine Schatztruhe steht – darin **Sirenengesang** (Schwert für Tal). Die Kammer hat noch einen zweiten Ausgang, er führt in die Grotte mit der Nixenstatue. Tal muß ein Stück der Wand in den Raum ziehen, um ihn freizulegen. Ihr kommt in der Nähe des Speicherpunkts wieder heraus. Den Weg nach Draußen kennt ihr ja.

Nach der Rückkehr ans nicht vorhandene Tageslicht redet mit Lord Mewsley, er steht nun vor seinem Landsitz. Zum Dank für die Vernichtung Nassarias bekommen wir seinen Schlüssel für das Lager am Dorfplatz und wenn wir ihn danach nochmals ansprechen, kann er uns noch berichten, daß Ailish und Buki in Begleitung von uns zur Zitadelle von Cyantia unterwegs sind... ahja? OK, das wird sich schon klären, damit wird das Tor entriegelt, das uns bisher den Weg ins Landesinnere versperrt hat. Wir sollten aber zunächst ins Dorf gehen und das Lagerhaus aufsuchen, darin werden wir zwei Schatzkisten finden (**Kugel der Macht/Kugel der Weisheit**). Es gibt sogar noch eine dritte Schatztruhe, nur steht diese hinter einem magischen Tor – nur ein Grund mehr, später mit einer Zauberin zurückzukommen. Als nächstes noch ein Besuch beim Schmied, Tal hat schließlich eine neue Rüstung. Verpaßt ihm den dritten Schutzauber, dann seid Ihr fertig und könnt zur Zitadelle aufbrechen.

Nach dem Tor erinnert die sich anschließende Straße stark an den Weg bei New Brightwater, es steht sogar ein Händler an der gleichen Stelle, Olaf mit Namen. Er bezahlt die Höchstpreise für extrem rare Dinge, darunter für Goldbarren, Hydrenhäute oder Edenkorallen. Bis zum Tunneleingang ähnelt der Bereich sehr dem bekannten, nur ist es hier eben recht düster. Nach dem Tunnel aber gelangt ihr in den Teufelsatem-Canyon, der seinen Namen zurecht verdient. Überall Lavaströme und -löcher, haufenweise Monster – ein recht ungarlicher Ort. Eure primären Gegner sind Warwyrd, Wyndlords, aklorische Panzerkrieger und Höllenboten sowie zuweilen Hydren und Scheußlichkeiten (stärkere Version der Aklorischen Mißgeburt). Nach einem ersten Zusammenstoß gabelt sich der Weg. Links geht es zu einem Schrein – für Karriston, aber dort ist nichts interessantes mehr für uns zu holen und am Ende des Pfads steht auch nur eine Goldkiste, so daß wir lieber gleich rechts lang laufen, wo wir auf einen Kampfplatz gelangen... wir sollten möglichst viele Kämpfe bestreiten, denn damit leveln wir Tal und Elco, der noch einiges vor sich hat. Folgt dem Pfad, an einer Stelle stößt der zuvor verschmähte untere Weg wieder hinzu. Einige Schritte weiter gabelt sich der Weg dann erneut. Rechts geht es an der Canyon-Wand entlang zu einer Stelle, an der man klettern können muß... wo sind Buki, wenn man sie braucht. Uns bleibt am Ende nichts übrig, als nach links zu gehen, wo der Weg hinab zu einem weitläufigen Areal führt:

Gleich vorne ist links eine Leiter, die zum Lebius-Schrein führt. Schaut die drei Bilder an, sie zeigen den Weg, den ihr nehmen müßt, wenn ihr die Schatzkiste erreichen wollt, die hinter einem Felsen versteckt liegt... auf die anderen Behälter gehe ich mangels Nutzen mal nicht genauer ein, sie enthalten nur etwas Gold:



Eine Beschreibung des Weges folgt auf der nächsten Seite...

In wenigen Worten beschrieben, wäre Euer Weg der: vom Schrein aus zum Felsen direkt vor Euch (1), dann zu dem von dort erkennbaren Felsen im hinteren Teil (2), weiter zu der Felsnadel mit der Leiter (3). Dort die Kiste ausräumen, Leiter hoch (4) und zum Areal in der Mitte fliegen (5). Von da aus zu dem Vorsprung mit der Truhe ganz an der hinteren Wand (6). Von da geht's dann zur Schatzkiste (7), ihr müßt allerdings bei diesem Flug einmal kurz den Booster ausschalten, da ihr sonst zu hoch seid und am Vorsprung über der Kiste hängenbleibt. Beim Untergrund in dieser Halle, ist das NICHT ratsam. Der letzte Flug führt dann mit einer Zwischenlandung auf dem ersten Felsen wieder zum Schrein zurück (8). Viel Spaß, Lohn Eurer Mühen ist die Omnia Kanone, logisch für wen sie ist. Sie ist nominell die stärkste Waffe im Spiel. Sockelt 2x "Scharfe Schneide" rein und ihr habt eine furchterliche Wumme mit Explosivgeschossen – leider... ein zielgerichteter Energieimpuls wie vom Ionen Fluxinator wäre mir lieber gewesen.

Zurück bei Tal müßt Ihr auf das große Areal gehen. Hier erwarten Euch entweder ein Haufen aufgewerteter Aklorier samt Scheußlichkeit, oder etliche Knochenkrieger. Die Knochenkrieger sind die widerlicheren, da sie sozusagen unsterblich sind und man sie nur besiegen kann, wenn man ihren Knochenschrein zerstört. Leider ist das mit zwei Chars nicht so leicht, denn diese Schreine haben eine abnormal hohe Regenerationsrate, so daß es passieren kann, daß man ziemlich lange draufballert und es passiert nix. Ihr werdet es schon schaffen. So, von diesem Punkt aus, führen zwei Wege weiter. Einer zur Aklorischen Festung und einer zur Zitadelle von Cyantia. Wir könnten zwar in Richtung der Festung gehen, aber viel gäbe es dort momentan nicht zu tun. Daher folgen wir dem Pfad nach Cyantia, der führt links über eine Brücke runter zum unteren Teil des Canyons, wo Ihr dann gegebenenfalls noch einmal kämpfen müßt, ehe ihr über einen schmalen Pfad zum Aschenborkenwald gelangt... dieses Gebiet wird später unser Trainingsareal. Macht Euch auf einen Kampf gefaßt – entweder kommen die allseits beliebten Knochenmänner, eine Scheußlichkeit samt Soldaten oder eine Handvoll Wyrd. An dieser Stelle kann man sehr gut leveln, aber exzessiv werden wir das erst später machen, sorgt nur erstmal dafür, daß Tal seiner Ankunft in Cyantia ungefähr Stufe 24 erreicht hat, Elco sollte sich ungefähr auf Level 23 befinden. Das bedeutet, daß Ihr eventuell jetzt sofort ein paar Runden Viecher schnetzen müßt, denn hinter diesem Areal kommen nur noch wenige Kampfzonen und in denen kann man sich nicht so gut bewegen, wie hier. Wenn ihr soweit seid, verlaßt den Aschenborkenwald in Richtung des Speicherpunktes und des Portals. Letzteres ist nicht benutzbar, jedenfalls im Moment, Tal hindert uns daran. Und da es keine andere Möglichkeit gibt, folgt einfach dem Weg zur Zitadelle.

Zunächst geht es einen langen, gebogenen Tunnel hinauf, der wieder auffällig an die Festung Illumina erinnert. Wenn ihr oben das Tor durchschritten habt und Euch der Brücke nähert, beginnt eine Cutscene, die ein kleines Gespräch zwischen Talos und Lusica zeigt und einen Teil ihrer Pläne enthüllt. Außerdem weiß man in Illumina von Eurer Anwesenheit in Akloria. Wenn die Cutscene endet, befindet Ihr Euch bereits auf der Brücke vor dem Schloß und bekommt sofort unangenehmen Besuch von zwei fetten Gifthydren samt beschworenen Gefolge aus Akroniten Kriegern... macht sie fertig, vor allem müßt ihr die Hydren schnell erledigen. Nach der Brücke kommt eine Aufgabe, die Tal und Elco nur zusammen lösen können. Das Gitter am Haupttor der Zitadelle ist verriegelt und der Schalter irgendwo hoch oben oberhalb des Tores. In der vorderen rechten Ecke des Innenhofes befindet sich zwar eine Leiter, doch der Weg zum Schalter ist zerstört, hier muß man fliegen können. Links oberhalb des Tores ist ein Vorsprung mit einer Kiste, die enthält 250 Goldstücke, also kann man sie eventuell vernachlässigen. Der wichtige Vorsprung ist rechts in der Ecke, von da führt eine Leiter zu dem Gang oberhalb des Haupttores. Soweit der Plan, doch zuerst muß Tal die Kisten im Torbogen so verschieben, daß wir mit Elco an den Kristall für den Booster herankommen. Es sollte allerdings kein großes Problem sein, das Tor zu entriegeln. Es führt in den zerstörten Vorhof der Festung, wo mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Überfall ansteht, entweder Wyrdlords oder Hydren mit Gefolge, aber darin solltet Ihr mittlerweile Übung haben. Nach dem Kampf könnt Ihr den Hof kurz durchsuchen, es gibt hier nicht viel zu sehen, nur in einem etwas abgeteilten Abschnitt rechts ist etwas von Interesse für uns. Zunächst befindet sich dort ein Tor, das wir öffnen können und direkt links davon finden wir eine verzauberte Schutthalde. Dahinter kann man eine Kletterwand entdecken – damit ist klar, daß hier ohne die Mädels kein Durchkommen ist. Aber das Tor können wir passieren und der halb zerstörte Brücke dahinter zu den verdunkelten Gärten folgen. Bevor wir da ankommen, beginnt allerdings eine lange Cutscene:

Tal und Elco befreien Ailish und Buki, werden dabei allerdings erwischt – von ihren Schatten, namentlich Kazel, Alexine, Nico und Cafu... die aklorischen Spiegelbilder unserer vier Helden. Natürlich kommt es zum Kampf zwischen den acht, aber Caprine beendet diesen abrupt und schon finden sich alle im Ratssaal wieder, wo sich einiges um die Geschichte Sudekis aufklärt und wir erfahren, daß die Aklorier offenbar doch nicht "die Bösen" in dieser Angelegenheit sind, sondern im Gegenteil genau so ein Problem haben... offensichtlich, wir haben ja die ganze Zerstörung gesehen. Elco, der sich mit der Lage nicht so recht anfreunden kann, verzieht sich, um Luft zu schnappen, und erhält von Tetsu Besuch – endlich bekommt auch er seinen ersten Beschützerschlag und den Energieschild als Rüstung. Es wurde auch Zeit. Um nun endlich heraus zu finden, wer hinter der Misere steckt, will Caprine einen Zauber wirken, doch müssen wir ihr dafür ein Artefakt aus der aklorischen Festung holen, die sogenannte "Schale der Wahrheit", welche der Kommandant bei sich tragen soll. Da er und die meisten seiner Soldaten abtrünnig sind, wird das wohl definitiv kein Spaziergang. Caprine wünscht daher, daß Tal zusammen mit Kazel, Nico und Alexine zur Festung aufbricht, während seine eigenen Gefährten zusammen mit Cafu in der Zitadelle von Cyantia warten werden... mhhh...

KAPITEL V

Teil 1: "Sightseeing in Akloria" (Tal, Alexine, Nico, Kazel)

Hoppla, neue Konstellation und auch ein großes Problem, denn die "Neuen" sind zwar alles erfahrene Kämpfer und entsprechend stark, aber anders geskillt, als unsere Charaktere. Zwar haben alle durchaus brauchbare Waffen bzw. Rüstungen mitbekommen, doch leider sind sie komplett ohne Runenupgrades. Kurz gesagt, das wird gleich ein teurer Spaß... aber betrachten wir das Elend doch einmal genau:

Name	Gesundheit	Fertigkeit	Kraft	Energie
Kazel (Level 20)	3000 (5 AP)	100 (4 AP)	70 (6 AP)	25 (4 AP)
Fähigkeiten:	Eisenkrieger, Macht d. Schwertes, Knochenspalter, Funkenklinge, Geysirfontäne			
Waffe/Rüstung:	Klageschwert (2 Rundsockel, 35 DMG, 25% kritisch) / Kelamar (3 Rundsockel)			
Nico (Level 20)	2000 (4 AP)	150 (5 AP)	70 (6 AP)	36 (5 AP)
Fähigkeiten:	Geisterwind, Kriegspfad, Wirbelwind, Klauenrausch, Drachenfeuer			
Waffe/Rüstung:	Dunkelmond (2 Rundsockel, 30 DMG, 30% kritisch) / Quecksilberhaut (3 Rundsockel)			
Alexine (Level 20)	1800 (5 AP)	200 (4 AP)	42 (5 AP)	60 (5 AP)
Fähigkeiten:	Kuß der Hexe, Feuerkugel, Schattendimension, Himmelskreis, Auge des Sturms			
Waffe/Rüstung:	Seelenhauch (2 Rundsockel, 60 DMG, 10% kritisch) / Schildgewand (3 Rundsockel)			

Nun, die drei sind ziemlich stark, aber ohne Runen sehr gefährdet. Ihr könnt es gern ohne Ausstattung probieren und Ihr werdet bald sehen, was Ihr davon hättest, ohne Gift- und Fluchschutz zu spielen, zumal wo wir ohne Elco bzw. Cafu reisen, der sowas notfalls mit Teslaschild korrigieren könnte. Bei dieser Ausstattung ist sonnenklar, worin unser erster Schritt besteht: Einkaufen! Zum Glück ist ein Schmied direkt hier in den verdunkelten Gärten, was das ganze erheblich vereinfacht. Und natürlich hat Kamo hier einen Laden, für den unwahrscheinlichen Fall, daß wir jetzt dringend Gold brauchen. Unsere "Neuen" bekommen alle drei die volle Packung an Schutzrunen in ihr Rüstzeug verpaßt: Talisman, Gegengift, Zauberfrei... das wären schon mal 20250 Gold... dazu kommen dann noch allfällige Waffenrunen: 2x "Marksauger" für Alexines Stab (1600 Gold), während Kazel und Nico für ihre jeweils "Schartige Schneide" und "Vampirzahn" (2400+ Gold) erhalten. Um es kurz zu machen, ihr werdet hier auf einen Schlag runde 25000 Gold los... hoffentlich seid ihr gut bei Kasse, zur Not nehmt Lusicas Kreditkarte... Das allerwichtigste aber kann man ihnen nicht kaufen: Genügend Erfahrung, um schnellstens kräftemäßig etwas mit Tal gleichzuziehen. Vor allem Kazel und Nico sind als exponierte Nahkämpfer mit deutlich zu wenig Leben und Stärke ausgerüstet, wenn man es mal mit Tal vergleicht, sind sie wesentlich schwächer. Und für Alexines Energiepegel sollte man auch was tun. Damit will ich nun um Himmels willen nicht andeuten, daß man seine PowerUps an sie verbraten sollte. Nein, eher sollte man sie wenigstens drei oder auch vier Level steigen lassen, vor allem Nico wird das benötigen. Einen möglichen Trainingsplatz dafür kennt ihr ja schon, ich erwähnte es vorhin bereits – den Aschenborkenwald.

Doch beginnen wir. Als erstes könnt Ihr mal direkt umdrehen und in Caprines Bergfried eintreten. Da sind noch einige Kisten und Fässer, die man plündern kann. Schließlich haben wir gleich einen Großeinkauf vor uns und vielleicht nicht genug Gold dafür. Wenn das erledigt ist, geht wieder raus, lauft nach links und betretet Kamos Laden, um dort die Stelle mit den Fässern zu untersuchen, da gibt es 250 Gold zu finden. Zudem könnet ihr bei Kamo eines, was ihr bei anderen Händlern nicht könnt: Überflüssige/Überschüssige Elixiere verhökern, und so ebenfalls noch einiges Gold rausschlagen, selbst wenn Kamo ein Geizhals ist. Besser als nichts und Elixiere finden wir bei unseren andauernden Kämpfen sowieso tonnenweise. Lauft von Kamos Geschäft aus links herum, direkt neben dem Ausgang der Gärten untersucht den Kamin (250 Gold). Nun folgt dem Weg weiter, er führt Euch zum Schmied und zur Herberge. Der Schmied macht jetzt wohl das Geschäft des Jahres...und wenn ihr Euren Einkauf beendet habt, seid ihr bereit für den Trip zur Festung Akloria. Verlaßt die Gärten durch das Tor und begebt Euch über die Brücke zum zerstörten Innenhof. Da wir ja nun wieder über eine Zauberin und eine Fassadenkletterin verfügen – wenn auch nicht unsere eigenen – sollten wir die zwei gleich mal rannehmen und zum Einsatz bringen. Entzaubert mit Alexine den Schrotthaufen neben dem Tor und klettert danach mit Nico am Turm hoch, der Lohn dafür ist der Inhalt einer Schatzkiste (**Kugel der Stärke**).

Nachdem das erledigt ist, laufen wir mit unserer Party den schon bekannten Weg bis zum Aschenborkenwald zurück und benutzen den Speicherpunkt dort. Wir haben nun zwei Möglichkeiten. Entweder wir erledigen einige kleine Nebenjobs, die noch anstehen mit Alexine und Nico, oder wir warten, bis wir vielleicht mal wieder Buki und Ailish dabei haben. Ich bin ein geduldiger Mensch, daher erledige ich sowas meistens später, aber in diesem Fall ist das belanglos, wie nachher noch merken werden. Also, schauen wir mal kurz auf unsere "must do"-Liste: Da wäre zunächst mal ein magisches Gitter im Lagerhaus von Kristallriff und dann hätten wir noch die magische Tür in den Tiefen von Nassarias Grotte und wir waren über eine Kletterwand im Teufelsatem Canyon gestolpert. Da das Portal ins Schattenreich uns hier geradezu anlacht, sagen wir nicht nein und kehren damit schnurstracks zum Turm nach Kristallriff zurück. Dort angekommen, suchen wir als erstes das Lagerhaus auf und räumen mit Alexine das Gitter aus dem Weg. Die Schatztruhe dahinter enthält einen Goldbarren, den wir auf dem Rückweg bei Olaf verhökern können, um unsere vermutlich arg geschröpften Geldvorräte aufzustocken.

Nun wird's scheußlich, es geht noch einmal zur Höhle... wir müssen den langen Weg zurücklaufen, den Elco und Tal durch die Höhlen genommen hatten, weil der direkte Weg über Nassarias Grotte durch einen wie gehabt zerstörten Steg blockiert ist... *grummel* ... heißt für uns: wir müssen nun über den Raum mit den Muscheln, die Halle der endlosen Treppe und den Irrgarten bis hinunter in die Tiefen der Grotte – was natürlich einige Kämpfe mit sich bringt. Dafür lohnt sich das aber auch: hinter der magischen Barriere stehen zwei Schatzkisten, die einen weiteren Goldbarren und eine **Kugel der Stärke** enthalten. Und nun das Ärgerlichste... nachdem wir gerade erst runter gelaufen sind, müssen wir auf dem gleichen Weg wieder zurück. Wenn Ihr Euch aus der Grotte heraus gearbeitet habt, verlaßt Kristallriff auf dem bekannten Weg, vorbei an Olaf. Im Teufelsatem-Canyon haltet Euch wieder rechts, da müßt Ihr zwar einmal mehr kämpfen, aber XP sind XP und Tal sollte bei spätestens bei der Rückkehr aus der Aklorischen Festung Level 30 erreicht haben – was bedeutet, daß wir vermutlich noch einiges zu tun haben. Wenn Ihr dem Pfad rechts entlang folgt, führt er zu der Kletterwand, die Ihr Nico hochschickt. Neben einem Schrein von Mo steht dort eine Schatzkiste (**Kugel der Energie**), was so ziemlich das letzte war, das wir hier abräumen können.

Der nächste Zug wäre, Tal und seine neuen Gefährten ein wenig zu leveln, was wir auf dem Weg zur Festung machen werden, vorzugsweise auf einem Areal, wo wir uns auch gut bewegen können – da bieten sich entweder der Aschenborkenwald an (was ein Umweg wäre) oder aber jenes Areal, das wir gleich betreten, nämlich den oberen Abschnitt des Teufelsatem-Canyons. Dieses Gebiet nehmen wir auch, da wir von dort aus direkt zur Aklorischen Festung aufbrechen können. Tal sollte beim Aufbruch zur Festung Level 26 erreicht haben, dann dürfte er nach Kolossus Level 30 haben. Die anderen drei sind in dem Zusammenhang nicht so wichtig, denn ihr Levelling dient nur unserem Schutz, da sie schließlich mit Tal kämpfen und Gegner auf sich ziehen. Steigert also bei Nico und Kazel zwecks Durchhaltevermögen immer schön Gesundheit, dann die Kraft. Bei Alexine wären es Energie und ggf. später dann Kraft. Konzentriert Euch aber auf Tal, da er Euer Hauptcharakter ist und wir mit den anderen – ich nehme es mal grad vorweg – nur in dieser Mission unterwegs sein werden...

Im Anschluß an den Canyon kommen wir in die Feuergruben, ein schmaler Pfad führt an einem Schrein von Olivitess vorbei dorthin. Die Kisten enthalten etwas Gold. Die Feuergruben selbst bestehen aus drei Ebenen, Unten, Mitte und Oben – jeweils durch einen schmalen Pfad miteinander verbunden. Es kann Euch passieren, daß Ihr auf jeder Ebene kämpfen müßt... nur auf einigen oder sogar überhaupt nicht. Auf jeden Fall stehen im gesamten Areal jede Menge zerstörbare Behälter rum, die allerhand Wertsachen und Tränke enthalten dürfen. Der Pfad am Ausgang der Feuergruben führt hoch zu einer dunklen Kreuzung. Geradeaus geht es von dort aus über einen schmalen Holzpfad zur Aklorischen Festung. Aber bevor wir da entlang gehen, sehen wir uns die anderen beiden Pfade noch kurz an. Von Euch aus Rechts kommen wir zu einer Anthropomorphen, mit der man sich unterhalten kann. Links, und dort gehen wir jetzt als Erstes hin, gelangen wir zum Baum der Trauer und zu einem Speicherpunkt. Den sollten wir auch benutzen, bevor wir hochgehen:

Folgt dem Pfad hinauf zum Kampfareal, wo Ihr gegen eine Handvoll Wyrs antreten müßt – sollte ein lösbares Problem sein, jedenfalls mit vier Charakteren. Ihr erhaltet für diesen Kampf doppelten Lohn, denn der letzte Wyrd läßt eine magische Box fallen – die sieht aus wie die üblichen kleinen Schatzkisten, jedoch mit einem auffälligen, zusätzlichen Lichteffect. Das Ding ist die **Rüstungsrunen Kampfesmut**, die ihr mitnehmen solltet. Außerdem taucht noch eine Schatztruhe auf. Da drin wäre **Mammutzahn**, ein Schwert für Tal, das den Gegner verlangsamt und zwei zusätzliche runde Runenslots hat. Nehmt es mit oder nicht, doch meiner Meinung nach ist es unwichtig, da wir außer dem Runenschwert nur noch das Höllenschwert benötigen. Kehrt zurück und geht eventuell noch einmal auf die rechte Seite. Dort findet ihr eine Anthropomorphe, die Euch einiges an nützlichen Tips darüber geben kann, wie man die Monster in Akloria leichter besiegt. Das meiste dürftet Ihr mittlerweile wohl schon selbst heraus gefunden haben. Bleibt der Weg zur Aklorischen Festung. Der führt uns zunächst mal zum Adlerfelsen, wo sich eine Leiter zu einem Areal mit einer gewaltigen Adlerstatue befindet. Das da oben ist der Altar von Olivitess, Ihr habt hier mehrere Optionen:

Man kann dort mit jedem Charakter hinauf klettern. Macht man das mit Tal, Elco, Nico, Kazel oder Buki, dann wird man (will sagen die gesamte Party) vollständig geheilt. Schickt man Ailish nach oben, dann beginnt eine kleine Prüfung. Interessanter Weise kann man die Prüfung ebenfalls mit Alexine ablegen, was anscheinend ein Bug ist, aber warum? Nun... die Prüfung besteht aus drei Fragen. Zunächst soll man Olivitess beantworten, wem man vertraut. Zur Auswahl stehen hier Lusica, Yemi und der "eigene Schatten". Die Figur ist jeweils zu sehen, beim eigenen Schatten sieht man jedenfalls Alexine – was auch korrekt wäre, wenn man die Prüfung mit Ailish absolvieren möchte. Nur sieht man eben auch dann Alexine, wenn man mit Alexine selbst dort oben ist, was ja wohl faktisch falsch ist... in dem Fall müßte Ailish dort stehen. Wie dem auch sei, die richtigen Antworten auf die ersten zwei Fragen sind der eigene Schatten (= Alexine) und Tal. Bei der dritten Frage gibt es keine Antwort, egal wen man auswählt, es gibt immer eins auf die Nuß. Sofern man den Kampf übersteht, winkt als Belohnung eine Schatztruhe, darin eine **Kugel der Weisheit**. Ihr könnt den Test mit Ailish oder Alexine machen und da es keine Rolle spielt, macht ihn am besten gleich. Danach wird's Zeit für einen Besuch in der Festung, folgt dazu einfach dem Weg. Zunächst muß Alexine noch einmal zaubern, um den Durchgang zu Gerens Pass zu öffnen, dann steht nichts mehr zwischen Euch und dem Ziel außer einigen Schritten den Pass hinauf. Am Ende, direkt vor dem Eingang der Festung, findet ihr neben einem Speicherpunkt auch ein aktives Schattenportal – das wird später unseren Rückweg nach Cyantia verkürzen, zunächst aber müssen wir in die Festung. Geht daher einfach über die Zugbrücke und durch das Haupttor:

Teil 2: "Die Aklorische Festung" (Tal, Alexine, Nico, Kazel – Endkampf mit Tal)

Kaum seid Ihr drüben, klappt die Zugbrücke weg, Euer Rückweg ist versperrt, das Tor ins Innere leider auch. Man kann nur vorne rechts die Treppe zur äußeren Befestigungsanlage hinaufgehen, wo man aklorische Krieger verhauen muß. Danach gibt es dort oben ein wenig zu tun, seht Euch um. An der Stirnseite ist ein Gitter, es führt zu einem Lager mit Kisten, die wir verschieben können. Dahinter, oben auf einem Sims, ist ein Schalter. Um an den dranzukommen, müssen wir das Gitter öffnen und das wiederum geht mit einem zweiten Schalter, der sich am hinteren Ende des Wehrgangs über der Treppe befindet. Nico kann den Wehrgang erreichen, indem sie am anderen Ende die Wand hochklettert, doch im Wehrgang klaffen Lücken und diese müssen wir zunächst stopfen. Das geht mit Blöcken, die vor einem Haus im rechten Teil des Areals stehen. Einen der Blöcke muß man mit Alexine entzaubern, dann können Tal oder Kazel die Blöcke in die Lücken des Wehrgangs schieben und den Weg für Nico frei machen. Ist das Gitter offen, müßt Ihr mit Tal oder Kazel die Kästen im Lager so verschieben, daß Nico an den Schalter gelangt. Habt Ihr den betätigt, öffnet sich neben der Treppe eine Tür zum Torhaus. Geht hinein, Ihr trefft dort Khoul, einen der letzten loyalen Soldaten Cyantias der Festung. Er erzählt Euch, was Ihr tun müßt, um ins Innere zu gelangen – das Tor zum vorderen Burghof kann man mit einem Schalter im Torhaus öffnen. Dort sollt Ihr ins Offiziersquartier gehen und mit Carlos reden. Zudem erfahren wir, daß Geren einen Haufen Monster gezüchtet hat und diese einsetzen wird, falls wir gegen ihn vorzugehen.

Räumt das Torhaus aus, dann legt den Schalter um, geht runter zum nun offenen Eingang und macht Euch auf was gefaßt. Ihr gelangt in den Vorhof und kaum daß Ihr da seid, läutet ein Soldat die Alarmglocke. Sofort rückt eine Wachtruppe an, die Ihr bekämpfen müßt. Habt Ihr ein oder zwei der Typen ausgeschaltet, läuft einer der übrigen zur Glocke und läutet sie erneut, so daß Verstärkung anrückt. Das geht endlos so weiter, bis Ihr tot seid oder alle Angreifer besiegt habt, bevor einer die Glocke läuten kann. Wie geht das? Es ist im Grunde ganz leicht, mit Alexine: Stellt sie in die Nähe des Glockenseils. Sie beherrscht Himmelskreis, kann diesen drei mal in Folge anwenden und genau das nutzt Ihr aus. Wenn mehrere Feinde in der Nähe sind, zerschmettert sie mit einem doppelten Himmelskreis. Ist die Umgebung erst gesäubert, gilt es nur noch sicherzustellen, daß es auch so bleibt. Laßt Alexine also stehen und killt heranrückende "Quasimodos", bevor sie die Glocke erreichen. Nachdem das gelöst ist, könnt ihr den Vorhof plündern und in den Haupthof vorrücken. Zunächst müßt Ihr dort kämpfen aber das kennt ihr ja. Danach schaut Euch das Tor an. Es führt zum Nordhof, wo sich Geren verschanzt, doch um es zu entriegeln, muß Alexine den Schließmechanismus entzaubern. Man kommt über zwei Leitern hoch, aber der Wehrgang oberhalb des Tores ist durch zwei Lücken unpassierbar. Hier müssen zuerst zwei Gegengewichte in Position gebracht werden, nur wie das gehen soll, ist unklar. Der Hof hat zwei Ausgänge – einer versperrt, der andere führt ins Offiziersquartier, wo wir Carlos treffen. Der wird uns in einer Cutscene bestätigen, was wir bereits wissen und den Schlüssel für die versperrte Tür rausrücken. Vergeßt nicht, sein Quartier zu durchsuchen: In den Betten und Gefäßeln gibts was zu holen. Wichtiger ist die Schatztruhe, sie enthält das **Höllenschwert**, die Zweitwaffe für den Endkampf – nehmt es auf jeden Fall mit! Carlos Kammer hat zwei Ausgänge, geht zuerst zurück zum Hof und durch das gegenüberliegende Tor, in der Kammer dahinter findet Ihr einen Speicherpunkt. Benutzt ihn, geht zurück zu Carlos und da durch die andere Tür, sie führt in die Gärten. Am zentralen Brunnen könnt Ihr Euch unbegrenzt heilen. Vom Garten aus gelangt man zum Übungsplatz... nach einer Cutscene müßt Ihr dort gegen zwei Sturmogier antreten und direkt danach bekommt Kazel was zu tun:

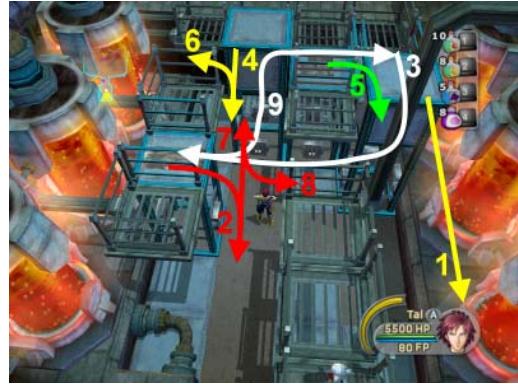
Sobald ihr das Gitter am anderen Ende der Halle berührt, wird die Party geteilt. Ihr seid mit Kazel allein und müßt erst einmal einen Haufen Kisten bewegen, um hinten auf den Steg klettern und dort ein Gewicht betätigen zu können: Seht auf die Bilder...



Bewegt erst die Kiste neben der Eingangstreppe zur Leiter vor Euch (1) und zieht die Kiste neben dem Gerüst ein Feld nach draußen (2). Überquert das Gerüst (siehe Bild 1) und schiebt die Kisten in Schritt (3) und (4) wie abgebildet an die jeweilige Wand. Nun könnt Ihr die erste in die Lücke schubsen, wo vorher Kiste II lag (5) und die im Raum stehende Kiste an die Wand verfrachten (6). Kiste IV schiebt Ihr in die Ecke (7), bevor ihr Euch den nächsten Boxen annehmt. Sie müssen nacheinander in die Position gebracht werden, die Ihr auf dem zweiten Bild seht, damit man an den Zwischengang kommt (8) (9). Betätigt den versteckten Schalter, das fährt die Leiter zum Sims runter, dann klettert über das Mittelgerüst, und schiebt die Kiste darunter ein Feld in den Gang (10). Zieht die Kiste vor der Leiter ein Feld weg (11). Nun müßt Ihr zurück und die Kiste im Gang in die Nische schieben (12), damit Ihr den Weg zur Leiter freilegen könnt. Zieht die letzte Kiste beiseite (13), Ihr seid fertig. Sobald Kazel das Gewicht bewegt, wird der ein Block am Tor angehoben und das Spiel wechselt auf den Rest der Party, die wieder im Garten steht.

Kehrt mit den drei verbliebenen Charakteren zurück und geht am Speicherpunkt vorbei in den Westflügel, wo Ihr im Hundezwinger landet. Ihr werdet von einigen Woluf empfangen, die man allerdings schnell platt gemacht haben wird. Die nächste Tür führt dann ins Brutlabor. Brrr... hier müssen wir gegen Scheußlichkeiten kämpfen und sie werden mit einem Replikator immer wieder neu erzeugt, sobald wir eine vernichtet haben. Wir könnten hier kämpfen, bis wir müde werden. Um das zu beenden, muß man die blauen Energieröhren zerstören, drei auf jeder Seite. Mit einer gelevelten Alexine (will sagen, Energie gemaxt) ist das allerdings kein Problem, stellt sie auf jeder Seite direkt vor die mittlere Röhre und castet Himmelskreis... bumm, alle Röhren auf einen Streich platt und der Replikator fällt aus. Sind beide zerstört, ist der Kampf vorbei, nicht aber Eure Aufgabe:

Um das zweite Gegengewicht zu aktivieren, müßt Ihr zunächst ein Box-Puzzle lösen. Öffnet das Gitter bei der Kletterwand, Nico klettert dann automatisch hoch und Ihr müßt mit Tal die beweglichen Stegteile so verschieben, daß sie auf die andere Seite gehen kann – Nico bewegt sich automatisch, sobald Ihr die Teile unten in Position gebracht habt. Tal kann übrigens unter Stegen durchlaufen. Seht es Euch auf dem Screenshot rechts an... zunächst bewegt Ihr mal den Blocker, schiebt ihn in die Nische (1). Nun schließt Ihr erste Lücke (2) und danach gleich die zweite (3). Nico marschiert los. zieht den zweiten Blocker in die dritte Lücke (4), dann könnt ihr das Eckelement an die richtige Stelle bewegen (5) und den Blocker gleich in die Seitennische verfrachten (6). Schiebt nun das Querelement



von der ersten zur dritten Lücke (7) und packt es gleich wieder beiseite (8), wenn Nico oben weiter gegangen ist. Ihr müßt das Querelement allerdings zurück in die erste Lücke schieben und nicht wie vom Pfeil angedeutet nach rechts in den Gang, andernfalls müßtet ihr das Eckelement kurz beiseite räumen, da ihr Euch sonst einmauert. Wie auch immer, der letzte Schritt ist, das Längselement aus Lücke II zu ziehen, um es an seinen Ausgangspunkt zurück zu bewegen (9). Habt ihr das geschafft, läuft Nico zum Gegengewicht und der Weg für Alexine ist frei. Begebt Euch zurück zum Innenhof, benutzt aber vorher nochmals den Speicherpunkt!! Dann laßt Eure Zauberin die Leitern hochklettern und entriegelt Tor, so daß Tal hindurch gelangt. Damit ist klar, was kommen muß...

Kolossus

Wenn Tal den Nordhof betritt, wird er von Ralph Geren empfangen. Der denkt gar nicht daran, uns die Schale der Wahrheit auszuhändigen und hetzt uns sein mächtigstes Monster auf den Hals – Kolossus. Schaut Euch die Arena und die Intro zum Kampf gut an, dann wißt Ihr, was zu tun ist. Zunächst mal, Euer Gegner steht dumm in der Mitte rum und wird Euch nicht verfolgen – das ist schon mal gut. Leider hilft das nicht viel, denn Kolossus besitzt Fernattacken. Zunächst eine Salve aus Kugelblitzen (ähnelt Elcos Kybernetica), die er auf Euch abfeuert. Sie machen ordentlich Schaden, also laßt Euch nicht treffen. Zum zweiten, und das sieht Ihr in der Cutscene, eine Schockwelle, die in alle Richtungen abgefeuert wird. Ihre Reichweite ist riesig, sie deckt das gesamte Areal ab und ist enorm stark – das Ding macht selbst mit Eisenkrieger flotte 600 DMG! Um nicht getroffen zu werden, gibt es vier Schutzzonen, die ringsum aufgestellt sind – dahinter seid Ihr sicher. Das als Basis, und nun noch was zum Kampf selbst: Kolossus bekommt seine Energie aus zwei Emittern, die an den Stirnseiten des Areals sitzen. Man kann sie nicht zerstören, aber deaktivieren, indem man auf sie einschlägt. Sind beide Emitter lahmgelegt, verliert Kolossus seine Fähigkeit zu Fernangriffen. Lauft zu ihm, und verpaßt ihm im richtigen Moment einige Schläge von hinten (!), denn er hat noch eine Axt und von der solltet Ihr Euch nicht treffen lassen. Zudem nimmt er von vorne kaum Schaden. Denkt daran, Eisenkrieger immer aktiv zu halten. Meine Taktik:

Der Kampf beginnt hinter einer Schutzmauer, castet Eisenkrieger, dann rennt nacheinander zu beiden Emittern und knipst sie aus. Kümmert Euch nicht um Kolossus' Attacken – selbst wenn Ihr getroffen werdet, hat Tal mehr als genug Leben, um einige Treffer auszuhalten. Außerdem seid normalerweise schnell genug, um sicher zu sein. Sobald die Emittoren aus sind, rennt zu ihm, bleibt stehen, bis er mit der Axt ausholt, umrundet ihn und schlägt ein paar Mal zu (benutzt keine Combos, das dauert zu lange), während das Vieh versucht, seine Axt aus dem Boden zu ziehen. Verzieht Euch sofort, wenn beide Emittoren reaktiviert sind, bekommt Kolossus dann nämlich einen Energieschub und feuert kurz darauf seine Schockwelle ab – die macht 2000 DMG, also Vorsicht, denn dagegen gibt es keine Abwehr, außer den Barrikaden. Danach fängt das Spielchen von vorne an – Emitter ausknipsen, hinlaufen, reißen, zuhauen und weg... bis Kolossus platt ist. Viel Spaß dabei ☺

Nachdem Kolossus besiegt ist, habt Ihr Eure Mission in der Festung beendet. Tal erhält 5000 XP, aber die wird er voraussichtlich nicht mehr benötigen, da er bereits Level 30 erreicht haben müßte. Zudem gibt es als Bonus noch die **Rüstungsrune Kampfregeneration** und Tal holt sich die Schale der Wahrheit von Geren, der übrigens am Leben gelassen wird. Damit seid Ihr dann fertig. Den Rückweg nach Cyanthia kennt Ihr ja schon, am besten nehmt Ihr gleich das Portal an der Festung und reist zum Aschenborkenwald. Das erspart Euch einige Kämpfe, es sei denn, Ihr wollt unbedingt noch Kazel, Nico und Alexine leveln – was unnötig ist, da dies leider die einzige Mission war, in der wir über sie verfügen dürfen. Schade... Alexine und Nico sind mir irgendwie sympathischer als Buki und Ailish XD. Nunja, also zurück nach Cyanthia – wenn wir dort nach dem Tunnel auf die große Brücke zulaufen, beginnt eine lange Cutscene:

Teil 2: "Einmal Illumina und zurück" (Elco / Hinweg mit Talos, Rückweg zum Teil mit Tilly im Gefolge)

Zunächst bekommen wir ein klärendes Gespräch zwischen Kazel und Tal serviert und erfahren auch nebenbei, daß Talos ebenfalls im dunklen Land ist. Und noch eine Information bekommen wir... zum einen sind Talos und Kazel Brüder und des weiteren war es Talos, der damals Tals Bruder umgebracht hat, um dadurch die Rückkehr Karristons zu verhindern – das hat ihm offensichtlich nicht viel geholfen. Als nächstes erleben wir ein Gespräch zwischen Cafu und Elco, in dem deutlich wird, daß letzterer noch immer mit der Situation hadert. Die Cutscene geht dann am Abend weiter mit Elco, der vor dem Akloria-Kristall mit sich ringt... ihn stehlen und den Kollektor für Lusica fertigstellen oder den Kristall an Ort und Stelle lassen. Hier wird die Cutscene unterbrochen und man hat als Spieler die Wahl, ob man den Kristall nehmen will, oder nicht. Es ist allerdings irrelevant, wie man sich hier entscheidet. Nimmt man den Kristall mit, geht Elco in einer Cutscene nach draußen zur Ostbrücke und trifft dort auf Talos. Läßt man den Kristall liegen, geht die Cutscene etwas anders weiter: dann erscheint Talos im Kristallraum und schafft vollendete Tatsachen, indem er selbst den Kristall an sich nimmt und Elco überzeugt, mitzugehen... wie auch immer, man landet schließlich wieder vor der Ostbrücke. Der Weg zurück in die Gärten und Caprines Bergfried ist Euch in jedem Fall versperrt, daher bleibt uns nichts anderes übrig, als gemeinsam mit Talos zurück nach Haskilia zu reisen. Talos wird jeden Versuch unterbinden, irgendwo anders hinzugehen, wir haben überhaupt keine Wahl. Andererseits bleibt unser Verschwinden nicht unbemerkt. Wenn wir hinter der Hauptbrücke am Tunneleingang runter zum Aschenborkenwald sind, startet die nächste Cutscene:

Die anderen Charaktere erfahren von Elcos Verschwinden, natürlich sind die vier Schatten nicht gerade von seiner Unschuld überzeugt, selbst wenn man den Kristall nicht genommen hat. Man beschließt, Caprines Zauber abzuwarten und dann zu entscheiden. Ihr müßt Euch hingegen mit Elco durch das Portal am Aschenborkenwald begeben und das Portal ins Land Illumina nehmen. Etwas anderes wird Talos nicht zulassen. Von da aus gibt es auch keinen anderen Weg, als zur Festung und damit zu Lusica zurück zu gehen... die Kämpfe sollten keinerlei Schwierigkeit darstellen, da Talos ein guter (und unsterblicher) Nahkämpfer und Elco selbst hoffentlich bereits stark genug ist. Sobald Elco und Talos Burg Illumina erreicht haben, wird Elco den Kollektor in Betrieb nehmen und wir erfahren in einer weiteren Cutscene genaueres von Lusicas Plänen. Gleichzeitig spricht dann Caprine in Cyantia den Zauber, der allen zeigt, was wirklich vor sich geht. Nachdem auch Elco nun endlich den Wahnsinn erkannt hat, beschließt er, die Pläne seiner Königin zu vereiteln. Doch bevor er etwas unternehmen kann/will, muß er wissen, daß es seiner Freundin Tilly gut geht. Das wird unser nächster Job, Finde Tilly. Sie hält sich Lusicas Garten auf, wir finden sie nahe des Eingangs. Wir sollten allerdings zuerst noch zum Schmied gehen, um Elcos Rüstung mit Talisman auszustatten oder ggf. noch seine Waffen auszurüsten. Sofern unser Vorrat an Elixieren zur Neige gegangen ist, wäre es sinnvoll auch dort nachzulegen. Schließlich geht man in den Garten. Keine Sorge, dieses Mal gibt's dort keine Probleme mit nervenden Gärtnern. Sofern wir derentwegen noch nicht in Arlos Quartier waren oder die Quest (Augen von Cyantia besorgen) noch nicht erledigt haben, wäre jetzt die letzte Gelegenheit dazu. Haben wir Tilly im Garten aufgesucht, gibt es keine Möglichkeit mehr. Sobald wir Tilly getroffen haben, wird sie Elco bitten, mit ihr nach New Brightwater zu gehen, wo sie in Sicherheit ist. Elco wird daraufhin den Kollektor sabotieren, um ein wenig Zeit für sich und die anderen herauszuschinden, doch leider wird er erwischt und von der Garde verfolgt – damit kommen wir direkt zum heikelsten Teil unseres Abstechers: Tilly sicher nach New Brightwater bringen.

Das Problem bei dieser Mission ist, daß Tilly nicht kämpft. Sie hat eine extrem hohe Lebensenergie, ist aber ansonsten komplett wehrlos, so daß wir sie permanent beschützen müssen. Das ist gar nicht so leicht, da man auf dem Weg mehrfach von Imperialen Gardisten angegriffen wird. Geht schon locker los, die ganze Königsstraße entlang wimmelt es von Nah- und Fernkämpfern. Mein Rat dazu wäre, direkt am Beginn Nanoboost zu casten und mit dem Ionen Fluxinator draufzuhalten. Nach maximal zwei Treffern, ist ein Gegner Asche und der Strahl der Waffe schießt ja einfach hindurch, so daß etwaige Einheiten hinter dem Ziel ebenfalls geschädigt werden. Für Tilly selbst könnt ihr nicht viel tun, haltet ihr nur die Nahkämpfer vom Hals... den Fernkämpfern ausweichen kann sie schon selbst. Arbeitet Euch erstmal mühsam zum Bauernhof vor, dort erhält Elco dann von Tetsu seinen zweiten Beschützerschlag und den **Legierungsschild** als Rüstung. Damit ist auch er endlich fertig ausgestattet, es fehlt nur noch eine Rune, doch die holen wir uns dann in New Brightwater wenn wir Tilly abgeliefert haben. Apropos Rune... uns fehlt ja auch noch eine Rüstungsrunе... bei unserem letzten Gefecht vor New Brightwater, an der Stelle, wo Tal einst gegen den Oger antreten durfte, ist ein Imperialer Hauptmann dabei. Auch der ist bei unserer Taktik kein größeres Problem, als das normale Fußvolk, aber er dropt eine besondere Schatzkiste... darin die **Rüstungsrunе Kampfverstärkung** und damit haben wir die komplette Ausstattung zusammen. Liefert nun Tilly bei Densi ab, dann heißt es Abschied nehmen und nach Cyantia zurück zu kehren. Zuvor könntet Ihr Elco noch Kampfregeneration in seine Rüstung stopfen, oder die dritte Schutzrunе. Dann springt Ihr am Leuchtturm einfach in den nun wieder aktiven Steinkreis und kehrt zum Aschenborkenwald zurück. Geht nun am besten gleich zur Festung zurück, denn wenn Ihr ganz allein mit Elco unterwegs seid, spawnen kleinere Gruppen oder gar nur Einzelgegner, was natürlich heißt, daß man weniger XP bekommt. Zudem müssen wir die Mädels auch noch ordentlich leveln, selbst wenn das nicht nötig ist (siehe Finale). Sobald Elco dann in Caprines Bergfried eintreten will, beginnt eine weitere Cutscene und das Kapitel endet... mit der Erkenntnis, daß unsere Charaktere mit den Schatten zu jenen Helden verschmelzen müssen, die sie verkörpern. Das passiert im Schattenreich und Caprine wird Euch dorthin teleportieren, sobald ihr bereit seid – dazu müßt ihr sie nur ansprechen:

FINALE

Das Ende der Teilung

(Tal, Ailish, Buki, Elco – Endkampf mit Tal)

Eigentlich kommt kein Kapitel mehr, denn Euch steht jedes Portal und fast jeder Weg offen, außer dem in die Festung Illumina. Ihr verfügt über alle vier Charaktere und jetzt gilt es eben nur noch, unerledigte Quests für Belohnungen abzugreifen, die letzten Totems einzusammeln, Tal (ggf. auch die anderen Chars) auf Level 30 zu bringen und die notwendigen Waffen zu besorgen. Aber wenn Ihr nach diesem Walkthrough spielt, dann sollte es außer ein wenig Levelling der Mädels bzw. Elcos und eventuell noch ein paar kleinen Sidequests im dunklen Land (z.B. Baum der Trauer, Adlerfelsen) irgendwie nichts mehr zu tun geben – habt ihr diese Sidequests auch schon vorher erledigt, ist Levelling wirklich das einzige, was ihr jetzt noch machen könntet. Daher werde ich jetzt nur noch ein paar Worte zum Endkampf verlieren:

Tal sollte mit einem vollen Arsenal an Tränken in den Kampf gegen Heigou gehen. Ebenfalls sollte er über seine Waffe der Stärke, das Runenschwert, verfügen sowie über das Höllenschwert, welche zudem speziell bestückt werden sollten... beide Schwerter sind außerordentlich stark und haben jeweils drei runde Runenslots, was sie zu den besten Klingen für den Endfight macht. Das Runenschwert wird mit "Schartige Schneide", "Seelensucher" und "Vampirzahn" ausgestattet und unsere Hauptwaffe. Das Höllenschwert bekommt "Schartige Schneide" und zwei "Mark-Vernichter", was es etwas stärker macht, doch das ist nicht das Wesentliche daran: viel wichtiger ist die Tatsache, daß es zu einem Zauberkiller wird – es hat damit 100% Chance auf Zauberbann! Und das ist enorm wichtig, wenn man gegen "Heigous Alchimie" gewappnet sein will – Heigou besitzt neben seinen normalen Kombinationsschlägen auch spezielle Kampfmoves, die er willkürlich abwechselnd verwendet. Und genau diese Willkür ist ein ziemliches Problem, denn dadurch kann man nicht sagen, wie der Kampf verläuft. Wenn Heigou im Kampf öfters mal Replikation nutzt, wird es wesentlich leichter für Euch als gegen seinen Kriegspfad oder permanente Warptacken anzugehen. Zu den Spezialattacken will ich noch einige Worte verlieren, weil sie wirklich übel sein können, wenn man keine Strategie dagegen entwickelt:

Da wäre zum einen Replikation – Heigou erzeugt zwei Abbilder von sich, so daß ihr plötzlich drei Gegner statt einem habt und jeder von denen kann so viel austeiln wie der einzelne Heigou. Uhm... ok, dem kommt man am besten bei, wenn man kurz wartet, bis die drei heraneilen, um auf Tal einzuschlagen. Wenn sie sich dann dicht beieinander befinden, aktiviert man *Tanz der Schwerter* und geht gnadenlos mitten rein, dabei kann einem ja nichts passieren und man verursacht reichlich Schaden.

Dann gibt es da noch Heigous Alchimie... Heigou steht nur dumm rum und feuert mit Totenschädeln auf Euch... gut, die machen etwas Schaden, aber das ist wahrlich nicht das Hauptproblem: Ohne Eure Schutzrunen würdet ihr gleichzeitig (!) verflucht, vergiftet, verlangsamt und noch geschwächt werden, während Heigou seinerseits Kampfverstärkung, Beschleunigung, Schutzschild und Regeneration bekommt. Soll unser Schaden nicht sein, denn wir haben ja Schutzrunen. Was das andere angeht, also Heigous Boni, so ist das natürlich ärgerlich, besonders die Regeneration. Aber was hatte ich eben über das Höllenschwert und seinen Zauberbann gesagt? Also... kurzerhand die Waffe wechseln, Heigou eins verplätzen und mit einen Streich sind seine tollen Upgrades schon wieder weg. Dann zurück aufs Runenschwert, den Beschützerschlag "Mondwolf" hinterher schicken und Heigou schwächen, während man selbst stärker wird – sowsas nenn ich einen schönen Konter.

Tja, nun kommen wir zu einem häßlichen Problem: Kriegspfad. Dieser Specialmove von Heigou ähnelt in der Tat Buki's Fertigkeit – man wird drastisch verlangsamt und Heigou kann ungehindert zuschlagen. Da bleibt dann eigentlich nur eines... wegrennen und das SOFORT. Sobald Heigou den Move dankenswerter Weise ankündigt, schon mal „den Rückwärtsgang einlegen“, damit Tal umdreht und wegrennt, wenn er sich wieder bewegen kann. Jetzt muß man nur noch so lange in Bewegung bleiben, bis der Kriegspfad endet. War man am Anfang des Moves schnell genug und ist brav geflüchtet, trifft Heigou zuweilen überhaupt nicht, aber verlassen würde ich mich darauf nun auch nicht unbedingt.

Neben diesen drei großen Specialmoves gibt es noch einige andere besondere Attacken, die einem das Leben recht schwer machen können. So haben einige von Heigous Standardschlägen die ätzende Angewohnheit, Tals Eisenkrieger zu neutralisieren, also wundert Euch nicht, wenn er plötzlich einfach nicht mehr aktiv ist und ihr wieder freudige 600 bis 1200 DMG pro Treffer kassiert. Dann wäre da noch die Warptacke, damit kann Heigou aus der Distanz zu Tal teleportieren und zuschlagen. Häßlich zwar, kann aber durchaus auch gegen ihn benutzt werden, wenn man zwischenzeitlich ein paar Tränke einwerfen will... weglauen, 'nen Trank schlucken und schnell weiter laufen. Heigou braucht zwischen seinen Teleports nämlich immer etwas Zeit und die reicht gerade so, um einigermaßen gefahrlos einen Heil- oder FP-Trank zu schlucken. Das war's eigentlich auch schon von mir, denn ich will jetzt auch nicht zu viel verraten und Euch alles vorkauen. Ihr sollt gegen Heigou schon selbst antreten und die Hücke voll gehauen bekommen. Wenn ihr irgendwann soweit seid, geht zur Zitadelle von Cyantia und sprecht mit Caprine, sie wird Euch zum Endfight teleportieren. Viel Erfolg... ☺

Der Walkthrough erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, doch ich denke, es sind alle Quests enthalten...

Viel Spaß bei Sudeki, fexa

- ENDE -

FAQs

Wo und wie bekomme ich die Totems?

Da diese Frage immer wieder auftaucht, werde ich hier noch mal gesammelt alle Fundorte angeben:

Wolfstotems:

In Burg Illumina, im Hof vor der Brücke zum Schalter hochlaufen, ihn drücken, unten öffnet sich zeitgesteuert eine Tür, rechtzeitig runtersprinten und die Schatzkiste öffnen (1)

In New Brightwater erst mit dem Leuchtturmwärter, danach mit allen Dorfbewohnern sprechen, die Gegenstände vermissen und ihr Zeug am Strand von Brightwater einsammeln – man muß mehrfach hin. Der fünfte, dem man sein Eigentum übergibt, schenkt einem das Wolfstotem (2)

In Transentia gleich am Anfang auf der untersten Ebene, mit Tal rechts das Kistenlager umräumen. Es ist hinten in einer Schatztruhe (3)

Ebenfalls in Transentia, auf der Ebene von Kamos Laden die Leiter hochklettern, wo man zum Kampf gegen einen Kriegsandroiden aufgefordert wird. Besiegt man den, liegt das Totem in der Schatztruhe (4)

Adlertotems:

In der Hütte am Strand von Brightwater die Wand entzaubern (1)

Beim Brunnen vor der Grafschaft Parham mit Ailish die Brunnenwand entzaubern und runter klettern (2)

Im Tempel von Shadani Mo in der Adlerkammer am Pulververbrenner zuerst mit blauem und gelbem Pulver das grüne Portal zur Schatzkammer öffnen, dort liegt es in einer Kiste (3)

In Transentia Milly Lupa im Observatorium auf Ebene 5 insgesamt 21 Omnitum-Brocken geben, man erhält den Schlüssel zum Aufzugsmaschinenraum. Danach mit Buki auf der gleichen Ebene die Wand hochklettern und die Schatzkiste im Antriebsraum ausräumen (4)

Katzentotems:

In New Brightwater dem Shadani-Jungen Sunder Rah insgesamt 21 Perlen schenken. Man erhält am Ende einen Schlüssel für Kirklin Rahs Zelt. Darin kann Buki an einer Wand zu einer Truhe hochklettern (1)

Auf dem Weg nach Transentia an der Stelle, wo Buki zum zweiten Schalter an der Brücke klettern muß, kann man weiter nach unten klettern. Folgt dem Weg zu einer Schatzkammer, dort findet Ihr auch das Totem (2)

Am Weg nach Shadani Mo befindet sich zwischen dem Geistercanyon und dem Woluf-Tal auf einer Seite ein kleiner Wasserfall. Klettert dort mit Buki zu der Schatzkiste (3)

Für das letzte müßt ihr Mo's Prüfungen in Shadani Mo bestehen – nach der letzten spawnt eine Schatztruhe (4)

Drachentotems:

Auf dem Weg nach Transentia direkt bei Letchkos Stand links in die Grube klettern und eine kleine Flugübung mit Elco absolvieren (1)

In Transentia, dort wo man mit Elco den Aufzug reparieren muß, nach rechts zu einem schlecht einsehbaren Steg überfliegen, wenn man die Leiter hochgeklettert ist, dort steht eine Schatzkiste (2)

In Transentia vor dem "Rostigen Bolzen" mit Heart (Herzchen) sprechen und ihren Herzschaltkreis aus der Mine im Forschungskomplex bergen (3)

Im Tempel von Shadani-Mo in der Kammer mit dem magischen Brunnen mit Ailish die Mauer wegzaubern und dann mit Elco über die Grube dahinter schweben (4)

Wie besiegt man...

...Ghara? Seite 15

...Krenn? Seite 21

...Nassaria? Seite 27

...Kolossus? Seite 33

• Wo ist Herzchens Herz?

Der Herzschaltkreis kann erst gefunden werden, wenn Krenn tot ist. Tötet auf der untersten Ebene in der Mine im Forschungskomplex alle Roboter, einer läßt ihn fallen.

• Wie schafft man Mo's Prüfung?

Eine ausführliche Beschreibung findet Ihr ab Seite 23, Mitte

• Wie komme ich in der Adlerkammer bei den Fackeln weiter?

Ihr müßt mit Ailish eine magische Wand in der Nähe entzaubern, aus dem verborgenen Raum dahinter jeweils nacheinander zwei Sorten Pulver holen. Zunächst Blau und Gelb, dann Blau und Rot. Werft es nacheinander in den Pulververdampfer und die Portale öffnen sich.