

~Leaving Heaven 2 - Komplettlösung~

Willkommen zu meiner Komplettlösung zu Leaving Heaven 2.

Kurz etwas zum Aufbau:

Abgesehen von den normalen Abschnitten in schwarz, die die notwendigen Storyziele behandeln, finden sich in dieser Komplettlösung noch:

- **Grüne Texte**, die auf optionale Orte hinweisen, die man im Storyverlauf nicht zwangsläufig besuchen muss
- **Blaue Texte**, die besondere Tipps enthalten
- **Rote Texte**, die Infos zu den Gegnern liefern

Nach Spielstart erfolgt erst mal ein Rückblick über die Ereignisse aus Leaving Heaven 1, du kannst wählen, ob du Alexis' Version hören willst oder die kürzere Zusammenfassung von Shawn. Nach einem kurzen Intro startet dann auch schon das eigentliche Spiel.

Auf der Erde angekommen hast du das erste Mal die Möglichkeit die Gruppe, bestehend aus Shawn und Alexis, zu steuern. Dein erstes Ziel ist erst mal dem Weg nach Westen zu folgen, um die **einsame Hütte** zu erreichen...

~Einsame Hütte~

Schätze: Elixier

|

Wenn du hier die Brücke betrittst, folgt ein kurzes Gespräch zwischen Shawn und Alexis, danach kannst du weiter zur nahegelegenen Hütte gehen. In der Hütte folgt eine weitere Cutscene, die die Charaktere im Verlauf wieder nach draußen führt. Bevor du jetzt weiter nach Westen gehst, kannst du noch mal in der Hütte vorbeischaun und dort ein **Elixier** einsammeln.

Tip: Das Einsammeln der diversen Schätze bringt den Charakteren Erfahrungspunkte. Das heißt, du könntest mit dem Einsammeln warten, bis die Gruppe vorerst komplett ist, damit die anderen beiden Charaktere ebenfalls die Erfahrungspunkte kassieren können. Ob sich dieser "Aufwand" lohnt, angesichts der Tatsache, dass es nicht sonderlich viele Erfahrungspunkte bringt, ist wieder ein anderes Thema.

~Burg von Renkall~

Schätze: Yako-Trank, Vampirzahn, HP-Salbe, Kenyo-Krug, Heilige Feder

Von Gegnern: Heilkraut, Wunderknolle, Kraftsalbe, Fesseln, Narkosepulver, Unterhose

|

Westlich der Hütte befindet sich die Burg von Renkall, der Haupteingang ist verschüttet, also muss die Gruppe einen anderen Weg hinein finden. Nördlich beim Haupteingang findet sich aber noch ein **Yako-Trank**. Westlich vom Haupteingang kannst du durch ein Loch in der Wand die Burg betreten.

Innen führt der Weg erst mal nur nach links. In nächsten Raum kannst du oben einen Beutel mit einem **Vampirzahn** einsammeln, wenn du links über den kleinen Spalt im Boden springst und die paar Steine aus dem Weg schiebst. Anschließend geht es weiter nach unten, wo wieder ein paar Steine den Weg versperren. Im Treppenhaus angekommen, musst du nur dem Weg nach Süden folgen und zwischendurch über ein paar kleine Abgründe springen und dir wieder den Weg durch ein paar Steine bahnen, um dann im Keller anzukommen.

Folge im Keller einfach dem Weg nach rechts (unterbrochen von einem kurzen Dialog) und du kannst in einer der Zellen zwei Charaktere entdecken. Wenn du die Gittertür untersuchst, folgt ein Gespräch und im Anschluss musst du die Zelle über das Gerät im kleinen, südlichen Raum öffnen. Wähle dafür an dem Apparat "Zellen" und dann die entsprechende Zelle (Zelle 3) und anschließend "Öffnen". Das Gleiche kannst du auch noch mit Zelle 2 machen, um an die Box dort zu kommen, die eine **HP-Salbe**, einen **Kenyo-Krug** und eine **Heilige Feder** enthält. Wenn du nun zurück zu den beiden anderen Charakteren gehst, folgt ein weiterer Dialog, woraufhin sich Arion und Sheyo der Gruppe anschließen. Du hast nun kurz die Möglichkeit zu speichern, was du auch tun solltest, denn gleich folgt der erste Kampf des Spiels. Wenn du versuchst, den Keller zu verlassen, stellen sich euch drei Soldaten in den Weg, die du besiegen musst.

Bossgegner: Hakim (4500 HP), Bear (3000 HP), Colin (2000 HP) Anfällig gegen Schatten

Hakim beherrscht neben dem normalen Angriff nur einen etwas stärkeren Speerstich. Bear kann einen Lähmstich einsetzen, der ein Gruppenmitglied für ein/zwei Runden lähmen kann. Colin kann den Angriff der drei erhöhen und setzt von Zeit zu Zeit Heilkräuter ein. Der Kampf sollte nicht allzu schwer sein. Sheyo kann seine Buff-Zauber benutzen und sollte die HP der Charaktere oben halten, die anderen greifen mit Schattenfähigkeiten an.

Nach dem Kampf flüchten die drei und du kannst das Gebäude auf dem gleichen Weg verlassen, auf dem du reingekommen bist. Dann kannst du das ganze Gebiet nach Süden hin verlassen.

Tipp: Direkt beim Ausgang dieses Gebietes kannst du jetzt einen "magischen Kristall" vorfinden. An diesen Dingen kannst du für 20 Kyra die Gruppe heilen lassen, Gegenstände einkaufen und gesammelte Gegenstände eventuell zu anderen Gegenständen weiterverarbeiten (unter anderem auch zu besonderen Ausrüstungsgegenständen).

Auf der Weltkarte geht es dann Richtung Süden weiter, vorbei an der ersten Weggabelung. An der zweiten musst du dann dem Weg rechts folgen, wenn du sofort zum nächsten storyrelevanten Ziel, den **Merion-Sümpfen** möchtest.

Tipp: Wenn du an der ersten Weggabelung nach Westen gehst, folgt eine von insgesamt neun kleinen Zwischensequenzen. Das Anschauen dieser Szenen hat allerdings keinen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte.

~Einöde~

Schätze: AP-Salbe

|

Gehst du an der ersten Weggabelung nach Westen, erreichst du am Ende einen Ort namens Einöde. Dort gibt es eine **AP-Salbe** zu finden, wenn du nördlich über die zwei kleinen Abgründe springst.

~Waldhütte am Tal (Nordteil)~

Schätze: Agilsalbe

|

An der nächsten Weggabelung, geht es rechts zum nächsten Zielort, du kannst aber auch zuerst dem Ort links einen Besuch abstatten, der Waldhütte. Wenn du dort den Brunnen untersuchst, kannst du dich entscheiden, nach unten zu klettern. Unten im Brunnen liegt am Ende einer kleinen Sprungpassage eine **Agilsalbe**.

~Merion-Sümpfe~

Schätze: Kenyo-Trank, Kleiner Stein, Magiesalbe, Kenyo-Krug, Karmakugeln, Chaoskristall, Abwehrsalbe, Kenyo-Essenz, Leichte Stiefel, Schlangengift, 500 Kyra

Von Gegnern: Kenyo-Essenz, Yako-Trank, Heilige Feder, Vampirzahn, Schmerzhafter Ring, Weisheitszahn

Heilkraut, Wunderknolle, HP-Salbe, Fesseln, Narkosepulver

|

Die Merion-Sümpfe bestehen aus zwei Hauptgebieten und zwei kleinen, zusätzlichen Gebieten, wo es Gegenstände zu finden gibt. Direkt nach dem Betreten der Sümpfe könntest du erst mal nach links gehen und über ein paar Lücken springen, um im nächsten Gebiet einen **Chaoskristall** zu finden. Dann geht's wieder zurück zum Eingang. Bei dem großen Gebäude unten steht ein magischer Kristall.

Für ein paar weitere Gegenstände könntest du jetzt von hieraus nach links gehen und erst mal links neben dem Gebäude einen **Kenyo-Trank** einsammeln, bevor du dann ins linke Gebiet wechselst. Dort findest du ein kleines Gebäude vor. In der ersten Etage musst du nur über die kleinen Abgründe springen, um zur Treppe nach unten zu gelangen. Im ersten Untergeschoss musst du die Treppe über ein paar Teleporter erreichen. Wichtig zu beachten ist hierbei, dass die Richtung von der aus du den Teleporter betrittst, darüber entscheidet, auf welcher Seite du den verbundenen Teleporter verlässt. Gehst du also von oben in einen Teleporter hinein, wirst du beim anderen nach unten hin den Teleporter verlassen. Mit

diesem Wissen sollte es nicht so schwer sein, die Treppe nach unten zu erreichen. Unten befindet sich dann ein Schalter, der allerdings von zwei Rattenkriegern beschützt wird. (Infos dazu weiter unten bei **Gegner**) Wenn du den Schalter betätigst kannst du daraufhin der Treppe wieder nach oben folgen. Gehe dann einfach weiter die Treppen nach oben, bis du das Gebäude im Erdgeschoss nach rechts verlassen kannst. Draußen kannst du dann nördlich ein Päckchen finden mit einer **Kenyo-Essenz**, **Abwehrsalbe** und ein Paar **Leichten Stiefeln**. Dann kannst du den Stein bei dem Gebäude nach Süden schieben und wieder zurück zum großen Hauptgebäude nach rechts gehen.

Bevor du jetzt das große Hauptgebäude betrittst, könntest du erst mal noch nach Osten gehen (über eine kleine Lücke springen), dort kannst du ein weiteres Gebiet vorfinden mit einem weiteren kleinen Gebäude. Südlich des kleinen Gebäudes kannst du erst mal einen **Kleinen Stein** einsammeln, bevor du dann das Gebäude betrittst. Drinnen musst du ein paar Steine aus dem Weg schieben, um die Treppe nach oben zu erreichen. Im ersten Obergeschoss musst du dann in der richtigen Reihenfolge auf die Bodenschalter treten. Rechts siehst du ein paar Fackeln, (die zum gelben Schalter gehörige gelbe Fackel ist aber abgestürzt) die Pfeile auf dem Boden zeigen die Reihenfolge an - allerdings nicht mit welche Fackeln begonnen werden muss. Mit ein bisschen Rumprobieren kann man dann auf die richtige Reihenfolge bzw. Startfackel kommen: **Rot - Grün - Blau - Gelb**. Im zweiten Obergeschoss warten dann wieder zwei Rattenkrieger (Infos unten bei **Gegner**). Nach dem Besiegen der Gegner kannst du der rechten Treppe nach unten folgen und das Gebäude nach rechts verlassen. Draußen kannst oben rechts in der Ecke ein Päckchen finden mit einer **Magiesalbe**, einem **Kenyo-Krug** und **Karmakugeln**. Dann musst du wieder zurück durch das Gebäude laufen, zurück zum Hauptgebiet. Oben im Gebäude warten zwar wieder die Rattenkreiger, aber an denen kannst du jetzt einfach vorbeigehen!

Um (endlich) weiter nach Süden gehen zu können, musst du nun das **Hauptgebäude** betreten. Im Erdgeschoss musst du dort die beiden Blöcke auf die entsprechenden Bodenschalter schieben. Den blauen musst du dafür erst mal nach links schieben, um ihn anschließend aus der Ecke da rausschieben zu können. Der Rest sollte kein Problem sein. In der nächsten Etage musst du über die Bodenplatten laufen, um sie alle umzufärben, dann öffnet sich auch dort der Weg weiter nach oben. Im zweiten Obergeschoss siehst du links drei Fackeln stehen. Du musst nun nur die drei Fackeln rechts in der gleichen Weise (aber spiegelverkehrt) anordnen. Im dritten Obergeschoss wartet dann ein weiterer Kampf (Templer und 2x Ruinenmaus, Infos unten bei **Gegner**). Danach kannst du den Schalter betätigen und das Gebäude wieder verlassen. Nun ist der Weg in das südliche Gebiet frei.

Dort angekommen kannst du, wenn du um das rechte Gebäude herum gehst, nördlich einen Beutel mit **500 Kyra** finden. Südlich vom linken Gebäude liegt ein Beutel mit Schlangengift. Damit sich das große Tor in der Mitte öffnet, musst du in den beiden Gebäuden je eine Kugel einsammeln und diese in die Steintafeln einsetzen.

Im linken Gebäude musst du im Erdgeschoss alle Bodenplatten durch Betreten umfärben, um weiter nach oben gehen zu können. Im ersten Obergeschoss findest du rechts den Weg vor, der weiter nach oben führt, aber durch ein paar Stacheln blockiert wird. Links befinden sich mehrere Schalter. Jeder Bodenschalter versenkt ein paar der Stacheln, allerdings nur, wenn du ihn in Richtung der zugehörigen Stacheln betrittst. Den untersten Schalter musst du also von unten her betreten, da die Stacheln, wenn man die beiden eingezeichneten Wege übereinanderlegt, nördlich von dem Schalter liegen. Den zweiten Schalter musst du von oben her betreten, weil die zugehörigen Stacheln südlich von ihm liegen und so weiter... Im zweiten Obergeschoss findest du mittig einen Hebel vor. Wenn du ihn benutzt, flammen links die verschiedenen Fackeln auf und zeigen dir so an, in welcher Reihenfolge du die Bodenschalter rechts betreten musst. Die Reihenfolge lautet: **blau, lila, grün, orange, grün, lila**. Oben wartet dann wieder ein Templer und zwei Ruinenmäuse, die du besiegen musst, um an die erste Kugel zu kommen (Infos unten bei **Gegner**). Danach kannst du das Gebäude wieder verlassen und das rechte Gebäude aufsuchen.

Im rechten Gebäude musst du im Erdgeschoss drei farbige Fackeln auf die zugehörigen Felder schieben. Im ersten Obergeschoss musst du erst mal den linken Teleporter betreten und dort den grünen Hebel um legen, um in einer anderen Ecke des Raumes eine Fackel zu aktivieren. Dann kannst du wieder zurück zum Eingang gehen und den rechten Teleporter betreten. Dieser führt dich zur eben aktivierten Fackel, die du nun verschieben kannst (auf die grüne Bodenfliese), kehre dann wieder zum Eingang zurück und geh wieder in den linken Teleporter, dort findest du jetzt einen grünen Teleporter vor, der dich in die Mitte des Raumes bringt. Dort musst du zuerst den rechten, weißen Teleporter betreten, der dich nach links zu

einem lila Hebel bringt. Aktiviere ihn und kehre zum Mittelraum zurück, wo du jetzt in den linken, weißen Teleporter treten kannst, der dich zu einer lila Fackel führt, die du auf die lila Bodenfliese schieben musst. Das lässt zwei lila Teleporter-Paare erscheinen. Kehre in den Mittelraum zurück. Der lila Teleporter von dort führt dich zu vier Schaltern, wenn du wissen willst, welche du genau umlegen musst (und um an den Beutel mit einem **Kenyo-Trank** zu kommen), musst du vom Mittelraum in den rechten, weißen Teleporter gehen, der dich wieder zum lila Hebel bringt. Dort findest du jetzt ebenfalls einen lila Teleporter vor, der dich in die Ecke unten rechts bringt, wo der besagte Beutel liegt und ein Zettel hängt, auf dem steht, dass du **Schalter 2 und 4** umlegen musst, um den Weg zu öffnen. In der nächsten Etage musst du nur ein kleines Memory-Spiel lösen (stelle dich auf eine der Bodenplatten und benutze die Aktionstaste um das Feld aufzudecken, es gilt die Zahlen von 1 bis 4 auf grünen und orangenen Bodenplatten aufzudecken). Oben wartet dann wieder ein Kampf (Templer und 2x Ruinenmaus, Infos unten bei **Gegner**), sammle die Kugel und verlasse das Gebäude.

Draußen kannst du jetzt die beiden Kugeln in die Steintafeln einsetzen, damit sich das Tor öffnet. Geh dich im ersten Gebiet an dem magischen Kristall vielleicht noch mal heilen, denn es steht ein weiterer Kampf bevor. Wenn du dann Richtung Süden gehst, bekommst du noch mal kurz die Gelegenheit zu speichern, kurz danach stellen sich dir dann die Soldaten in den Weg, auf die du schon zu Beginn des Spiels getroffen bist.

Bossgegner: Hakim (6000 HP), Bear (4000 HP), Colin (3000 HP) Anfällig gegen Schatten

Hakim beherrscht neben dem normalen Angriff nur einen etwas stärkeren Speerstich, den er alle drei Runden einsetzt. Bear kann alle vier Runden einen Rundumschlag gegen die ganze Gruppe einsetzen, sowie alle drei Runden einen Lähmstich, der einen Charakter für ein/zwei Runden lähmen kann. Colin wird alle drei Runden jemanden heilen und den Angriff der Gruppe erhöhen.

Gegner in den Gebäuden: Rattenkrieger (4150 HP), Templer (5500 HP), Ruinenmaus (3200 HP) Anfällig gegen Licht

Die Rattenkrieger können drei mal pro Runde agieren, dafür haben sie eine erhöhte Wahrscheinlichkeit einfach nur dazustehen und zu warten. Ansonsten setzen sie alle drei Runden Block und einen etwas stärkeren Schwerthieb ein.

*Die Ruinenmaus kann den Angriff deiner Party senken und einen Angriffsblock einsetzen, der einen Gegner für ein paar Runden etwas gegen Licht- und Schattenangriffe schützt - diese Gegner dann einfach mit **Lichtzaubern** angreifen.*

Der Templer setzt neben normalen Angriffen nur alle drei Runden die etwas stärkeren Schattenklauen ein.

Nun kannst du die Merion-Sümpfe verlassen. Das nächste storyrelevante Ziel ist die **Zitadelle des Heiligen Ordens**, folge dafür einfach dem Weg bis zu dem großen schloss-artigen Gebäude. Alternativ könntest du dich unterwegs noch ein bisschen in den anderen Gebieten umschauen...

Tipp: Wenn du direkt unterhalb der Merion-Sümpfe dem Weg in westlicher Richtung folgst, kannst du die zweite der neun kleinen Zwischensequenzen sehen.

~Waldhütte am Tal (Südteil)~

Schätze: Heilige Feder

Den nördlichen Teil der Waldhütte konntest du schon vor den Merion-Sümpfen erreichen, hier im südlichen Teil kannst du allen voran einen Schalter finden, der eine Brücke aktiviert, womit du zum nördlichen Teil kommst. So müsstest du nicht wieder durch die Merion-Sümpfe falls du aus irgendwelchen Gründen noch mal nach Norden möchtest. Ein Stück links vom Schalter kannst du außerdem eine **Heilige Feder** finden.

~Merion-Hafen~

Schätze: Kleiner Stein

Der nächste erreichbare Ort auf dem Weg nach Süden, ist der Merion-Hafen im Westen. Hier gibt es nicht viel mehr zu finden als einen **Kleinen Stein** im Hafengebäude. Der Dämon dort gibt außerdem Auskunft über das nächste Ziel (die Zitadelle).

~Merion~

Schätze: Chaoskristall, Yako-Trank, Elixier, AP-Salbe, Kenyo-Trank, Reinheit, 680 Kyra

Beim Betreten dieser Stadt folgt erst mal ein kurzer Dialog, dann kannst du dich in Ruhe umsehen. Im Haus unten links, was du durch den großen Spalt in der Wand betreten kannst, liegt in einer Ecke ein **Chaoskristall**. Falls dir auf dem Weg dorthin ein paar Brocken in den Weg fallen, einfach das Haus kurz verlassen und wieder betreten. In der Kirche kannst du im Keller einen **Yako-Trank** finden. Und in dem Haus ganz oben links liegen im oberen Stockwerk **680 Kyra** herum. Im ehemaligen Objektladen rechts vom großen, schwarzen Loch kannst du unten rechts eine Ranke nach unten klettern. Folge in der Höhle dem Weg und spring über ein paar schmale Stellen, um am Ende ein Päckchen zu finden mit einer **AP-Salbe**, einem **Kenyo-Trank** und einem Anhänger namens **'Reinheit'**, der einen Charakter vor Statusänderungen schützt (immer angebracht für den Heiler der Gruppe)! Im ehemaligen Waffenladen nebenan kannst du dann noch ein **Elixier** finden. Mehr gibt es hier ansonsten nicht.

Tip: Wenn du südlich von Merion dem Weg weiter nach Süden folgst (Richtung Tempellabyrinth), kannst du die dritte der kleinen Zwischensequenzen sehen.

~Tempellabyrinth~

Schätze: Kenyo-Krug, Fesseln, 750 Kyra, Agilsalbe, Elixier, Heilige Feder

Der erste Teil des "Tempellabyrinth" besteht aus einem größeren, offenen Gebiet. Am rechten, unteren Rand kannst du einen Beutel mit einem **Kenyo-Trank** finden. In der Ecke rechts oben liegen 1x **Fesseln** und in der Ecke links oben **750 Kyra**. Mittig geht es dann weiter nach oben, in den zweiten Teil des Gebietes. Dort kannst du, wenn du an den geeigneten Stellen über den Fluss springst ein Päckchen mit einer **Agilsalbe**, einem **Elixier** und einer **Heiligen Feder** finden.

Tip: Falls du die bisher drei kleinen Zwischensequenzen, in die du auf der Weltkarte stolpern kannst, noch nicht gesehen hast, sie aber noch sehen möchtest, solltest du das jetzt nachholen - **nach den Ereignissen in der Zitadelle sind diese Szenen nicht mehr verfügbar!**

Vor dem Betreten der Zitadelle solltest du außerdem vielleicht speichern, denn es steht eine lange Sequenz bevor und du kannst den Ort nicht verlassen, bevor dort alles Nötige erledigt ist!

~Zitadelle des Heiligen Ordens~

Schätze: 820 Kyra, Kenyo-Essenz, Yako-Trank, Schmerzhafter Ring, Abwehralbe, Kraftsalbe, Kenyo-Krug, Kenyo-Trank, Elixier, Putzmuntermütze, Narkosepulver

Von Gegnern: Kenyo-Trank, Yako-Trank, Medizin, HP-Salbe, Narkosepulver, Chaoskristall, Schlangengift Heilkraut, Agilsalbe, Fesseln

Wenn du den Ort betrittst, startet erst mal eine lange Szene, in deren Verlauf sich die Gruppe über ihre neuen Ziele einigt. Am Ende der ganzen Szene bekommst du Noel, Rayne und Kaela zur Gruppe dazu.

Tip: Von nun an kannst du an jedem magischen Kristall die aktiven Mitglieder für die Kämpfe auswählen. Je nach Gruppenzusammenstellung bekommen einige Charaktere vielleicht auch kleine Statusboni oder lernen besondere Fähigkeiten. Die restlichen Charaktere werden fortan in den Kämpfen unter bestimmten Voraussetzungen eingreifen und hauptsächlich die Gegner angreifen, Charaktere wie Noel oder Sheyo können aber auch von hinten jemanden heilen. Grundsätzlich wird ein Charakter seine Aktion aber nur ein mal pro Kampf ausführen, mit der Technik "Befehlsgewalt", die Shawn inzwischen erlernt hat, kann er allerdings diese Aktionen zurücksetzen, so dass sie wieder ausgelöst werden können.

Du startest nun direkt neben einem magischen Kristall, wo du bei Bedarf einkaufen kannst oder andere Charaktere für die Kämpfe wählen kannst, dann kannst du das Gebiet erkunden.

In dem linken, kleinen Gebäude neben dem Torbogen kannst du einen Beutel mit einer **Kenyo-Essenz** finden. Wenn du nach links bis zur Mauer läufst, kannst du auf der anderen Seite vielleicht schon einen Beutel liegen sehen, um den zu erreichen, musst du den Brunnen untersuchen und nach unten klettern. Wenn du den Untergrund durchquerst und auf der anderen Seite wieder hochkletterst, landest du in einer Höhle. Den Gegner da (eine Schlange) kannst du ignorieren, nur falls du Level oder Geld brauchst, könntest du gegen sie kämpfen, da sie nach dem Verlassen der Höhle immer wieder neu erscheint. Außerhalb der Höhle kannst du dann den Beutel mit **820 Kyra** einsammeln. Gehe dann durch die Höhle

wieder zurück zum Innenhof. Dort kannst du dann durch den Torbogen gehen und, wenn du magst, die diversen draußen eingesperrten Dämonen befreien. Pflicht ist es aber nicht. Von dem Dämon ganz links unten bekommst du nach dem Öffnen des Gitters einen **Schmerzhaften Ring**. In der Zelle ganz rechts unten liegt ein Beutel mit einem **Yako-Trank**.

Mehr gibt es draußen nicht zu finden, jetzt kannst du das Gebäude betreten. Im Eingangsbereich läuft ein Soldat herum, bei Berührung kommt es zu einem Kampf (3x Soldat, Infos unten bei **Gegner**). Um das Gebiet verlassen zu können, musst du alle Gegner hier besiegen. Jetzt kannst du wahlweise erst das Erdgeschoss erkunden oder den Kellerbereich.

Wenn du dich zuerst für den Keller entscheidest (so wie ich hier beim Schreiben), kannst du vom Eingangsbereich wahlweise die linke oder die rechte Treppe nach unten nehmen, führen beide in den selben Kellergang. Dort erwartet dich ein weiterer Kampf (2x Wachsoldat, 1x Elitesoldat, Infos unten bei **Gegner**). Bei Bedarf kannst du dann noch die beiden dort eingesperrten Dämonen befreien, Pflicht ist es aber nachwievor nicht. Von hieraus führen zwei weitere Treppen noch weiter nach unten, im linken Gang vor der Treppe, kannst du in dem dortigen Raum ein Päckchen finden mit einem **Elixier**, einem **Kenyo-Trank** und einer **Putzmuntermütze**, die einen Charakter vor Schlaf schützt. Geh dann die Treppe weiter nach unten. Im unteren Keller wartet ein weiterer Gegner (2x Forscher, 1x Ordenspriester, Infos unten bei **Gegner**). Im dritten Raum (von links) liegt ein Beutel mit einem **Narkosepulver**, ansonsten gibt es hier nichts weiter, bis auf ein/zwei weitere "Wesen", die du befreien könntest. Du kannst den Keller dann wieder verlassen und zum Eingangsbereich zurückkehren.

Vom Eingangsbereich kannst du dann den linken oder rechten Gang betreten, die beide zur Haupthalle führen, die Tür in der Mitte führt zu einem großen Saal, wo du aber auch von den Gängen aus noch hinkommen kannst. Wenn du dich für die linke Seite entscheidest, kannst du vom Gang aus im Zimmer links auf einen Soldaten treffen. Wenn du ihn ansprichst kannst du im Verlauf des Dialoges entscheiden, ob du ihn töten willst oder nicht. In beiden Fällen bekommst du eine **Abwehralbe** von ihm. Nördlich im Gang gibt es insgesamt drei Räume, den mittleren könntest du dir noch kurz aufsparen, in den beiden Räumen links und rechts gibt es zumindest keine Gegenstände zu finden. Wenn du vor dem mittleren Raum nach unten gehst, kommst du in den großen Saal, den du auch vom Eingangsbereich aus erreichen könntest, da kannst du links einen Beutel mit einer **Kraftsalbe** einsammeln. Jetzt kannst du im Gang weiter nach rechts unten gehen und dort im Raum rechts noch einen **Kenyo-Krug** finden. Jetzt kannst du zum Raum oben in der Mitte des Gangs zurückgehen und am besten speichern, bevor du den Raum betrittst, denn, nach einem kurzen Dialog, erwartet dich ein weiterer Kampf gegen diese drei Soldaten.

Bossgegner: Hakim (7600 HP), Bear (5600 HP), Colin (4300 HP) Anfällig gegen Schatten

Hakim wird den Angriff seiner Gruppe erhöhen und alle drei Runden einen Rundumschlag einsetzen, der deine ganze Gruppe trifft. Daneben beherrscht er noch einen stärkeren Einzelangriff. Bear kann alle drei Runden einen großen Stein werfen, der drei zufällige Charaktere trifft und kann jederzeit seinen Lähmstich einsetzen. Colin wird sich nur verteidigen, normal angreifen oder Heilkräuter einsetzen, wenn er einige HP verloren hat.

Nach dem Kampf entscheidet die Gruppe in diesem Raum nach weiteren Hinweisen zu suchen. Untersuche dafür die Karte, die auf dem Tisch in der Mitte liegt. Die Gruppe entscheidet über ihre weiteren Ziele und packt die Karte ein (bei Bedarf kannst du immer einen Blick drauf werfen, falls nicht ganz klar ist, wo du als nächstes hingehen könntest). Dann kannst du das Gebiet über den Gang ober verlassen (dafür musst du alle drei Gegnergruppen besiegt und die Karte eingesammelt haben).

Gegner in der Zitadelle: Soldat (4500 HP), Wachsoldat (5200 HP), Elitesoldat (6400 HP), Forscher (4200 HP), Ordenspriester (5400 HP) Anfällig gegen Schatten

Der Soldat kann alle drei Runden Narkosepulver werfen, was einen Charakter einschläfert, ansonsten beherrscht er neben dem normalen Angriff nur einen etwas stärkeren Schwerthieb oder verteidigt sich. Die Wachsoldaten können ihren Angriff und die Agilität erhöhen und beherrschen einen starken Einzelangriff. Der Elitesoldat setzt alle drei Runden einen Rundumschlag ein und beherrscht darüber hinaus noch zwei stärkere Axthiebe, die er bei höheren bzw. niedrigeren HP einsetzt.

Die Forscher können ihre Verteidigung erhöhen und setzen bei wenigen HP Heilkräuter ein, daneben können sie noch mit Wufmessen werfen, was drei zufällige Ziele trifft. Der Ordenspriester kann einen

Magieblock einsetzen, was den Schaden von Licht- oder Schattenzaubern senkt (nicht aber von Licht- oder Schattenangriffen, die z.B. Shawn oder Rayne einsetzen), alle vier Runden setzt er dann noch einen Stabwirbel ein, der alle Charaktere trifft oder verteidigt sich einfach nur.

Nun führt der Weg erst einmal einfach nach Osten.

~Ost-Hafen/Meereshöhle~

Schätze: Kenyako-Trank, Vampirzahn, Heilige Feder, Magiesalbe

Von Gegnern: Großer Stein

In dem kleinen Lagerhaus rechts kannst du einen Beutel mit einem **Kenyako-Trank** finden. Da es hier jetzt kein Boot oder so gibt, bleibt nur der Weg durch die Höhle ein bisschen weiter unten. Folge in der Höhle einfach immer dem Weg, bis du an einem versperrten Gang ankommst mit einem Schild und einem Schalter davor. Wenn du das Schild liest, erfährst du wie man das Tor öffnen kann, daraufhin folgt eine ein bisschen längere Sequenz, danach ist das Tor offen und du kannst weitergehen. Im nächsten Abschnitt kannst du links einen **Vampirzahn** finden, folge ansonsten einfach weiter dem Weg. Im darauffolgenden Abschnitt kannst du westlich eine **Heilige Feder** einsammeln. Dann wartet ein Gegner auf dich, speichere vielleicht noch mal ab, bevor du dich ihm näherst.

Bossgegner: Schlickspeier (6600 HP), Höhlengolem (8200 HP) Anfällig gegen Licht

Die beiden Schlickspeier können jeweils zwei mal pro Runde agieren. Sie können alle drei Runden Lähmgift einsetzen (gegen einen Charakter) und ab und an einen Lichtblock, der sie vor Lichtangriffen und -zaubern schützt bzw. sie dadurch weniger Schaden nehmen.

Der Höhlengolem wirft mit kleinen Steinen (was zwei Zeile trifft) und alle vier Runden auch mit einem Großen, was drei Ziele trifft, daneben verteidigt er sich oder greift normal an.

Nach dem Kampf kannst du rechts noch die **Magiesalbe** einsammeln und dann die Treppe nach oben gehen und im nächsten Bereich dieses Gebiet verlassen.

Das nächste Pflichtziel ist der **Kantari-Strand**, der sich gleich schräg südlich der nächsten Brücke befindet.

Tipp: Wieder auf der Weltkarte angekommen, hast du jetzt Abschnitt 2 des Spiels erreicht. An allen magischen Kristallen gibt es nun neue Ausrüstung für die Charaktere zu kaufen und die hier gefundenen Beutel und Päckchen geben ein bisschen mehr Erfahrungspunkte. Unter anderem kannst du jetzt auch eine der Waffen kaufen, die du zur Herstellung einer anderen Waffe brauchst. Mit den bisher gesammelten Gegenständen könntest du allgemein vielleicht inzwischen das ein oder andere Objekt herstellen, wenn du magst.

Tipp: Das erste Ziel auf dem Weg wäre die Farm, wenn du dorthin gehst, kannst du unterwegs Szene 4 der Charakter-Zwischensequenzen sehen.

~Farm~

Schätze: Kenyako-Trank, AP-Salbe, 710 Kyra

In dem kleinen Schuppen unten kannst du einen **Kenyako-Trank** finden. Draußen unterhalb des Steges beim See, liegt ein Beutel mit **710 Kyra** und auf der anderen Seite des See, neben dem kleinen Stall gibt es eine **AP-Salbe** zu finden. Das war zumindest alles, was man hier an Gegenständen finden kann.

~Waldlichtung~

Schätze: Kenyo-Essenz, Fesseln, Agilsalbe, 606 Kyra

Nördlich der Brücke liegt die Waldlichtung. Dort kannst du oben neben dem Gebäude einen Beutel mit **606 Kyra** finden, wenn du um den mittleren See herumgehst, kannst du im Süden noch eine **Kenyo-Essenz** finden. Dann kannst du das Gebäude betreten. Drinnen kannst du zuerst die Treppen nach oben gehen, um im oberen Stockwerk einen Beutel mit einer **Agilsalbe** finden zu können. Wieder im

Erdgeschoss geht's dann die rechten Treppen nach unten (links ist eine Sackgasse). Dort kannst du zwei Dämonen aus ihren Zellen befreien, wenn du willst, ansonsten kannst du im mittleren Gang oben noch ein paar **Fesseln** finden. Dann kannst du das Gebiet wieder verlassen.

~Canais~

Schätze: Heilkraut, Großer Stein, Magiesalbe, Elixier, Kenyo-Krug, Schlangengift, Heilige Feder, 810 Kyra, 350 Kyra, 155 Kyra

Wenn du auf der Weltkarte weiter nach Westen gehst, ist das nächste Gebiet die Stadt Canais. Unterhalb den Marktplatzes, im Gasthaus, kannst du im Obergeschoss einen Beutel mit einem **Kenyo-Krug** einsammeln. Im westlichen Teil der Stadt, im Haus ganz oben links liegt einmal **Schlangengift** herum, im Park südlich davon, liegt ein **Heilkraut**. Südlich davon lässt sich eine **Magiesalbe** finden. In der Kirche mittig im Süden kannst du eine **Heilige Feder** finden. In der südöstlichsten Ecke der Stadt liegt ein Beutel mit einem **Großen Stein**. In dem weißen Haus ein bisschen weiter nördlich davon, kannst du einen Beutel mit **810 Kyra** mitnehmen. Im Nordosten, neben dem Casino liegt außerdem noch ein **Elixier**.

Das Casino:

Erst mal kannst du im Casino an zwei der Spielautomaten im unteren Teil einmal **350 Kyra** und **155 Kyra** rausfischen. Im Casino gibt es drei verschiedene Glücksspiele.

Links unten wird **"1/3"** gespielt. Du kannst einen Geldbetrag setzen (maximal 999 Kyra) und dann eine von drei Karten wählen, wählst du dich richtige verdoppelt sich dein Einsatz, wenn nicht, hast du verloren. (Gewinnchance also 33%)

An dem Stand darüber kannst du an der **Lotterie** teilnehmen. Ein Los kostet 100 Kyra. Mögliche Gewinne inkl. Wahrscheinlichkeit:

10%: Edle Rüstung, Guldene Schild oder Edlmann-Hut

20%: Eine der Salben

20%: Besserer Heilgegenstand (Kenyako-Trank, Kenyo-Krug, Yako-Krug, Kenyako-Krug, Mystische Feder)

50%: Trostpreis oder normaler Heilgegenstand (Kenyo-Trank, Kenyo-Essenz, Yako-Trank, Elixier, Heilige Feder)

Der **Trostpreis** wird für die Herstellung eines Ausrüstungsgegenstandes benötigt.

Links oben kannst du dich für das **Schatzlabirynth** melden. Eintritt kostet 200 Kyra. Durch das Tor kannst du das Labirynth betreten und hast dann 2 Minuten um alles einzusammeln, was du so finden kannst. Die meisten Beutel enthalten nur einen zufälligen Geldbetrag, in ein paar der schwerer zu erreichenden, kannst du aber auch sowas bekommen wie: die Salben, Unterhose, Leichte Steifel, Schmerzhafter Ring, Weisheitszahn, sowie die Items, die zur Herstellung von Gegenständen genutzt werden können (wie z.B. Chaoskristall etc.).

~Strandhütte~

Schätze: Kraftsalbe, Yako-Trank, Elixier, Kleiner Stein, Weisheitszahn, 770 Kyra

Gleich ein Stück weiter östlich von Canais liegt die Strandhütte. Dort kannst du im unteren linken Bereich der Karte einen **Yako-Trank** einsammeln. Im Haus liegt ein Beutel mit **770 Kyra**. In der Scheune hinter dem Gitter gibt's dann noch eine **Kraftsalbe**. Um die zu erreichen, musst da allerdings von außen durch den Brunnen gehen. Im Brunnen kannst du außerdem noch den eingesperrten Dämon befreien und mit ihm sprechen. Wenn du danach den Ort verlässt, wird dir vielleicht auffallen, dass das Schatzicon immer noch zu sehen ist. Wenn du den Ort nun wieder betrittst (und den Dämon befreit hattest), kannst du gleich beim Eingang noch ein Päckchen finden mit einem **Elixier**, einem **Kleinen Stein** und einem **Weisheitszahn**.

Tipp: Wenn du auf der Weltkarte von hieraus nach Nordwesten zu dem kleinen See gehst, kannst du eine weitere der kleinen Zwischensequenzen sehen.

~Sinio-See~

Schätze: Großer Stein

|
Hier gibt es nur einen Beutel mit einem **Großen Stein** zu finden, wenn du links vom Grab an dem großen Baum über's Wasser springst.

Tip: Den mit "???" benannten Ort im Osten auf der Weltkarte kannst du zwar jetzt schon betreten, da aber zu diesem Zeitpunkt noch nichts weiter machen. Du kannst dort aber schon mal das große Tor untersuchen und dir die darauffolgende Szene ansehen.

~Kantari-Strand~

Schätze: Kleiner Stein, 750 Kyra

|
Hier brauchst du eigentlich nur dem Weg in südlicher Richtung über die verschiedenen Sandbänke folgen. Auf dem Weg kannst du rechts des Weges noch einen Beutel mit **750 Kyra** einsammeln und etwas weiter unten dann links einen Beutel mit einem **Kleinen Stein**. Dann landest du auch schon wieder auf der Weltkarte, auf dem südlichen Kontinent. Dort geht's als nächstes in die **Kantari-Steppe**.

~Kantari-Steppe~

Schätze: Yako-Trank, Elixier, Kraftsalbe, Großer Stein, Narkosepulver, Heilige Feder, Kenyo-Essenz, 999 Kyra

Von Gegnern: Wunderknolle, Medizin, Vampirzahn
Heilkraut, AP-Salbe, Fesseln

|
Vom Eingang der Steppe, wo ein magischer Kristall steht, geht es erst mal nur direkt in eine Höhle. Folge dort dem Weg, der dich an einem ersten Gegner vorbeiführt (Infos unten bei **Gegner**). Wenn du wieder raus bist aus der Höhle und an einer **Kraftsalbe** interessiert bist, geh nach Süden bis zu einem weiteren Höhleneingang. Durchquere die kleine Höhle und draußen auf der anderen Seite kannst du die Salbe einsammeln, gehe dann den Weg wieder zurück zum ersten Höhlenausgang. Folge hier dem Weg bis zu einer Weggabelung.

Kleiner Pro-Tipp: An vielen Weggabelungen kannst du in der Mitte so eine Felsformation sehen, die ein bisschen wie ein Fisch, oder meinetwegen auch ein Pfeil, aussieht. Diese zeigt immer den Weg zum Ausgang an - auf dem anderen Weg gibt es dann meist einen Gegenstand zu finden.

Gehe an dieser ersten Weggabelung also erst mal nach Osten um ein paar Meter weiter einen Beutel mit einem **Yako-Trank** zu finden. Folge dann an der Gabelung dem Weg nach Südwesten, bis du zu einer Höhle kommst. Hier kannst du mal kurz reingucken, ein paar Steine aus dem Weg schieben und in der hinteren Ecke der Höhle ein Päckchen mit einer **Kenyo-Essenz**, einer **Heiligen Feder** und etwas **Narkosepulver** einsammeln. Wieder raus aus der Höhle, folge dem Weg bis zum Fluss. Ein bisschen weiter nördlich geht es in die nächste Höhle, kletter dort die Leiter nach unten. Dort erwartet dich eine zweite Gegnergruppe (Infos unten bei **Gegner**), auf der anderen Seite geht's dann wieder nach oben und raus aus der Höhle. Nun bist du auf der anderen Seite des Flusses. Gehe hier einfach erst mal nach Süden bis zur nächsten Gabelung (mit oben beschriebener Felsformation). Wenn du hier nach rechts gehst, kannst du in der Sachgasse dort ein **Elixier** einsammeln, auf dem Weg links geht's dann weiter, in eine weitere Höhle. Hier musst du nur eben kurz durch (Leiter runter und an der anderen Seite wieder hoch) und du landest wieder westlich vom Fluss. Folge hier dem Weg, bis du an ein paar schmalen Stellen über den Fluss springen kannst. Halte dich dort nordwestlich, um in der Sachgasse oben links einen **Großen Stein** finden zu können. Folge dann dem Weg über das Wasser nach Süden, vorbei an einem weiteren Kampf (Infos unten bei **Gegner**). Wieder auf der anderen Seite des Flusses angekommen geh erst mal bis zur nächsten Gabelung. Wenn du um **999 Kyra** reicher sein möchtest, geh von hieraus dann nach Südosten bis zu einer Höhle. Spring in der Höhle über die Abgründe und draußen, auf der anderen Seite kannst du den Beutel mit dem Geld finden. Gehe dann zur Weggabelung zurück und von da aus nach Nordosten, bis zu einem Höhleneingang. Drinnen solltest du vielleicht mal deine Gruppe heilen und abspeichern, denn auf dem Weg nach unten, kommt es zu einem weiteren Kampf gegen diese Soldatengruppe.

Bossgegner: Hakim (9500 HP), Bear (7000 HP), Colin (5500 HP) Anfällig gegen Schatten

Hakim kann alle drei Runden Fesseln einsetzen, womit er die Fähigkeiten von einem Charakter blocken kann, daneben benutzt er nur den normalen Angriff und einen etwas stärkeren Speerstich. Bear setzt alle vier Runden Narkosepulver ein, was drei Charaktere einschläfern kann, ansonsten alle drei Runden einen Rundumschlag und er kann sich verteidigen. Colin setzt neben dem normalen Angriff nur Heilkräuter ein.

Nach dem Kampf kannst du die Höhle nach Süden hin verlassen, womit du auch am Ausgang der Steppe angekommen bist. Auf der Weltkarte ist das nächste Ziel nun der **Heilige Turm** auf diesem Kontinent, welcher ein Stück weiter im Osten liegt.

Gegner in der Steppe: Schweißwespe (5100 HP), Steppenechse (6300 HP), Totenbaum (7400 HP)
Anfällig gegen Licht

Die Schweißwespe kann alle vier Runden einen Schlafbiss einsetzen, ansonsten wird sie nur warten oder normal angreifen. Die Steppenechse wird alle zwei Runden einen Schwanzwirbel einsetzen, der zwei Ziele trifft, daneben den normalen Angriff und einen weiteren, stärkeren Einzelangriff. Der Totenbaum kann zwei mal pro Runde agieren und beherrscht einen Astwirbel (alle Charaktere, alle vier Runden evtl.), einen Wurzelstich und er kann die Statuswerte von einem Charakter senken (alle sechs Runden), ansonsten verteidigt er sich oder greift normal an.

~Einsames Zelt~

Schätze: Kenyo-Trank, Kleiner Stein

|
Gleich direkt südlich von der Kantari-Steppe steht ein einzelnes Zelt. Dort kannst du am rechten Rand der Karte einen **Kenyo-Trank** finden. Unten am Wasser und im Zelt kannst du mit der jeweiligen Person reden und im Verlauf des Dialoges entscheiden, ob die Gruppe diese Person töten soll oder nicht. Bekommen tut man aber weder für das eine noch für das andere was (itemmäßig). In der Höhle nördlich vom zeltartigen Gebäude kannst du aber noch einen Beutel mit einem **Kleinen Stein** einsammeln. Außerdem kannst du da bei Bedarf noch zwei Dämonen aus ihren Zellen befreien.

~Windklippental~

Schätze: Wunderknolle, Agilsalbe, Heilige Feder, Großer Stein, 830 Kyra

|
Östlich vom Einsamen Zelt befindet sich das Windklippental. Hier kannst du vom Eingang aus östlich eine **Wunderknolle** finden, westlich geht es dann in eine Höhle. Folge in der Höhle erst mal dem Weg, vorbei an dem ersten Ausgang, weiter bis zum zweiten. Dort kannst du dir draußen an der Klippe eine **Heilige Feder** holen. In der Höhle geht es dann aus dem anderen Ausgang wieder auf die Klippen und vor dort wieder in eine Höhle. Gehe hier erst mal ganz nach links, um einen Beutel mit **830 Kyra** zu finden, dann geht's die Treppen nach unten und erst mal aus dem linken Ausgang nach draußen, wo ein Beutel mit einem **Großen Stein** liegt. Wieder in der Höhle geht es nur durch den rechten Ausgang nach draußen und von dort in die nächste Höhle. Hier brauchst du einfach nur dem Weg nach unten folgen. Dort liegt dann ein Beutel mit einer **Agilsalbe**. Ansonsten kannst du das große Tor untersuchen für einen kleinen Dialog. Dann musst du den ganzen Weg wieder nach draußen laufen!

Tipp: Auf dem Weg zum Wüstenlager kannst du eine weitere der kleinen Zwischensequenzen sehen.

~Wüstenlager~

Schätze: Abwehrsalbe

|
Nördlich der Windklippen liegt das kleine Wüstenlager. Viel kannst du hier nicht finden, draußen hinter dem Haus liegt eine **Abwehrsalbe**. Das Mädchen im Haus verkauft neben den normalen Heilgegenständen der Menschen "Wasser", was aber keinen nennenswerten Effekt hat (Heilung von 5 HP und AP).

~Naharan~

Schätze: Kleiner Stein, Kenyo-Krug, Medizin, HP-Salbe, Chaoskristall

|
Der nächste Ort auf dem Weg nach Osten ist Naharan, ein verlassenes Dorf. Hier kannst du links unten im Süden beim Friedhof einen **Kenyo-Krug** finden. Wenn du über die Brücke gehst, kannst du beim Haus dort ein mal **Medizin** einsammeln. In zwei der zeltartigen Bauten kannst du dann noch eine **HP-Salbe** und

einen **Kleinen Stein** finden. Wenn du den Brunnen untersuchst und dich entscheidest nach unten zu klettern, kannst du dort am Ende des Ganges noch einen **Chaoskristall** einsammeln.

Tipp:

~Felsklippen~

Schätze: Kenyako-Trank, Narkosepulver

Ganz im Osten des Kontinentes befinden sich die Felsklippen. Hier musst du auf dem Weg ein paar Steine aus dem Weg schieben um am anderen Ende der Karte einen **Kenyako-Trank** und ein mal **Narkosepulver** zu bekommen.

~Heiliger Turm~

Schätze: keine

Von Gegnern: Heilige Feder, Schlangengift, Flinkmantel

Draußen, am Heiligen Turm angekommen, musst du erst mal das Tor untersuchen. Nach der kurzen Sequenz, kannst du dann den Turm betreten. Dort folgt ein weiterer kurzer Dialog, woraufhin dir gezeigt wird, wie die Stellen markiert sind, an denen du den vor dem Tor erhaltenen Sprengstoff verteilen musst. In der Eingangshalle findest du außerdem noch einen magischen Kristall vor. Folge dann einfach den Treppen nach oben in die erste Ebene.

Du kannst nun auf jeder Ebene entscheiden, ob du das dortige Rätsel lösen möchtest oder nicht. Für das selbstständige Lösen, bekommt die Gruppe die angezeigten Erfahrungspunkte (steigen mit jeder Ebene), wenn du es nicht lösen möchtest, brauchst du nur den demolierten Raum durchqueren (und den Sprengstoff anbringen)

Ebene 1:

In der ersten Etage brauchst du nur die Steine aus dem Weg schieben, um die Treppe zu erreichen. Der dortige Teleporter führt dich nur zum Eingang des Raumes zurück, falls du wieder nach draußen gehen möchtest.

Ebene 2:

In diesem Raum musst du über die Teleporter die Treppe nach oben erreichen. Die richtige Reihenfolge der Teleporter: blau-grün-lila-gelb-weiss

Ebene 3:

Um dieses Rätsel zu lösen musst du einfach nur die verschiedenfarbigen Fackeln auf die Bodenplatten hinter ihren jeweiligen Schaltern schieben und dann den Knopf drücken.

Ebene 4:

Hier musst du alle Bodenplatten umfärben, damit sich der Weg nach oben öffnet.

Ebene 5:

In dieser Etage musst du auf jedem Schalterfeld die angegebene Anzahl von Bodenschaltern aktivieren. Im Feld links also zwei rote und drei grüne, in der Mitte vier rote und einen grünen und rechts zwei rote und vier grüne.

Mitte des Turmes:

In der Mitte des Turmes angekommen, solltest du erst mal speichern, bevor du dich dann dem Gegner vor dir widmest. Vergiss nicht auch hier den Sprengstoff anzubringen!

Zwischengegner: Gyaran (38000 HP) Anfällig gegen Schatten

Gyaran kann zwei mal pro Runde agieren. Er kann alle vier Runden Lähmgift einsetzen, was einen Charakter lähmen kann, daneben kann er noch alle drei Runden einen Flugangriff gegen alle Charaktere machen oder jederzeit einen stärkeren Einzelangriff einsetzen.

Ebene 6:

Auf dieser Ebene musst du durch die Dunkelheit die Schalter erreichen, die den weiteren Weg öffnen. Es ist dabei im Allgemeinen nicht nötig jede Stelle in der Wand abzuklappern. Meist musst du einfach nur soweit laufen, bis du an eine Wand stößt. Auf dem mittleren Weg kannst du meist von den Stellen, wo die Stacheln waren zum nächsten Schalter gelangen.

Ebene 7:

Hier musst du die farbigen Blöcke auf die passenden Schalter schieben.

Ebene 8:

Der Text in der Mitte des Raumes erklärt dir mehr oder weniger welche Farbe die verschiedenen Fackeln

haben sollen. Die Lösung von links nach rechts oben: rot blau blau gelb; und unten: gelb und grün

Ebene 9:

Hier warten ein paar simple Zahlenreihen auf dich, bei denen du herausfinden musst, welche Rechenoperationen genutzt wurden und welche Zahl demnach als nächstes kommt. Lösung von links nach rechts: 62, 3, 96.

Ebene 10:

In dieser Etage musst du durch Umstellen der verschiedenen Schalter den Weg nach oben öffnen.

Auf der nächsten Ebene solltest du die Gruppe gegebenenfalls heilen und noch mal speichern, bevor du weiter nach oben gehst.

Bossgegner: Schattenflamme (15500 HP), Phantomengel (35000 HP) Anfällig gegen Schatten

Die Schattenflammen können einen Schattenblock einsetzen, der sie vor Schattenzaubern und -angriffen schützt. Alle drei Runden können sie Taubnebel einsetzen der zwei Charaktere einschläfern kann, ansonsten beherrschen sie nur noch einen stärkeren Einzelangriff.

Der Phantomengel setzt alle fünf Runden einen Angriffsblock ein, kann den Angriff der Party senken und beherrscht daneben noch einen starken Einzelangriff sowie einen Gruppenangriff, den er einsetzt sobald seine HP unter 50% sinken.

Wenn du den Kampf gewonnen hast, platziere auch auf dieser Etage den Sprengstoff und gehe dann weiter, bis du das Dach des Turmes erreichst. Dort brauchst du dann nur links mithilfe des Seils den Turm verlassen.

Wenn du nun wieder die Weltkarte betrittst wird die Gruppe, nach einem kurzen Dialog, den Turm sprengen. Das nächste Ziel ist nun die **Caellach-Mine**. Um dahin zu kommen, geh erst mal zur Steppe im Westen zurück, dort kannst du mit dem Boot zum Eingang der Steppe fahren und dann geht's durch den Kantari-Strand wieder zurück auf den mittleren Kontinent. Die Mine befindet sich dort nördlich von Canais. Den Platz vor der Mine konntest du auch vorher schon betreten, aber die Mine selbst war noch versperrt.

Tipp: Nach Sprengung des Turmes beginnt der dritte Abschnitt des Spiels. Es gibt nun an allen magischen Kristallen wieder neue Ausrüstung zu kaufen und die Gegenstände in den neuen Gebieten geben wieder ein bisschen mehr Erfahrungspunkte.

~Caellach-Mine~

Schätze: Yako-Trank, Schlangengift, Kenyo-Essenz, Großer Stein, Heilige Feder, Kleiner Stein, Kenyo-Krug, Abwehrsäbe, Elixier, AP-Säbe

Von Gegnern: Elixier, Kleiner Stein, Chaoskristall
Heilkraut, Magiesäbe, Narkosepulver

Draußen vor der Mine hast du die Möglichkeit, dich zu heilen und einzukaufen. Folge in der Mine erst mal den Weg nach Norden und gehe dort durch den nahegelegenen Durchgang. Im nächsten Gebiet kannst du erst mal bis nach Osten in die Sackgasse laufen und dort einen Beutel mit einem **Yako-Trank** aufheben. Steig dann in die Lore und lass dich von ihr über den Abgrund fahren. Auf der anderen Seite kannst du in der Sackgasse links ein **Schlangengift** finden, dann führt dich dein Weg durch den nächsten Durchgang, der allerdings von einem ersten Gegner bewacht wird (Infos unten bei **Gegner**).

Im nächsten Abschnitt findest du links von der Lore eine **Kenyo-Essenz**, steig dann in die Lore und lass dich von ihr wieder über den Abgrund fahren. Auf der anderen Seite kannst du dann nördlich in die andere Lore steigen, um am anderen Ende der Gleisen einen **Großen Stein** einsammeln zu können. Fahr dann mit der Lore zurück und geh zum Durchgang im Westen, der wiederum von einem Gegner bewacht wird (Infos unten bei **Gegner**).

Im dritten Abschnitt der Mine musst du nördlich die Weichen auf 'rechts' stellen, um weiter zu kommen. Wenn du nun noch an einer **Heiligen Feder** interessiert bist, stelle die Weichen der nächsten Gleisstrecke erst mal nach unten, dort findest du den Beutel mit der Feder. Wenn du die Weichen auf 'rechts' stellst, erreichst du auch hier den nächsten Durchgang.

Im vierten Minenabschnitt musst du die erste Weiche gleich beim Eingang erst mal auf links stellen, um auf der anderen Seite einen Schalter aktivieren zu können, der nördlich eine Brücke erscheinen lässt. Nun

kannst du die Weiche auf 'oben' stellen um die Brücke und den nächsten Abschnitt erreichen zu können. In diesem Raum gibt es allerdings noch ein Päckchen zu finden, mit einer **Abwehralbe**, einem **Kenyo-Krug** und einem **Kleinen Stein**. Dafür musst du zuerst mit der oberen Lore nach rechts fahren, dann die Weiche auf 'unten' stellen, mit der Lore zurückfahren und dann ein weiteres Mal in die Lore steigen, damit sie dich nach unten fährt. Dort kannst du dann das Päckchen einsammeln und wieder nach oben fahren. Vor dem Ausgang erwartet dich dann ein weiterer Gegner (Infos unten bei **Gegner**). Im letzten Abschnitt der Mine musst du mit der ersten Lore einfach erst mal über die Abgründe fahren. Etwas weiter rechts kannst du dann eine Lore stehen sehen, die allerdings nicht auf den Gleisen steht, schiebe sie auf die Gleise unten, steig ein und du kannst im unteren Abschnitt der Karte rechts ein Blinken sehen, sammle den dort liegenden **Hebel** ein. Links liegt außerdem noch ein **Elixier**. Fahr dann mit der Lore wieder zurück. Nordöstlich steht dann gleich die nächste Lore, in die du steigen kannst, fahr mit ihr bis zum Ende und schieb von dort aus die freistehende Lore auf die Gleise links. Setz jetzt noch den gefundenen Knauf in die Halterung ein und stell die Weiche auf unten. Sie bringt dich zum Ausgang dieses Abschnittes.

Du landest jetzt wieder im Eingangsbereich, allerdings auf der anderen Seite der Schlucht. Heil deine Charaktere und speichere noch mal ab, denn es erwarten dich noch ein letztes Mal die drei Soldaten!

Bossgegner: Hakim (12900 HP), Bear (10800 HP), Colin (9500 HP) Anfällig gegen Schatten

Hakim setzt alle drei Runden einen Speerwirbel ein, der alle Charaktere trifft, neben dem normalen Angriff beherrscht er dann noch einen Speerangriff, der drei zufällige Ziele trifft. Bear setzt Narkosepulver ein, was drei Charaktere einschläfern kann und daneben noch eine Rammattacke, ein starker Einzelangriff. Davon abgesehen verteidigt er sich oder greift normal an. Colin wartet, erhöht alle sechs Runden den Angriff der Gruppe oder setzt Heilkräuter ein, wenn er nicht normal angreift.

Nach dem Kampf kannst du im Süden am Abgrund noch einen Beutel mit einer **AP-Salbe** finden, dann geht's nach oben durch den Ausgang nach draußen. Dort folgt eine kurze Zwischensequenz, dann befindest du dich wieder auf der Weltkarte, auf dem nördlichen Kontinent. Das nächste Ziel ist jetzt der **Heilige Turm** im Nordwesten.

Gegner in der Mine: Faserpilz (11100 HP), Garimon (12500 HP), Seelensauger (13900 HP) Anfällig gegen Licht

Der Faserpilz kann drei Mal pro Runde agieren, neben warten und normal angeifen, kann er dann noch Giftpollen einsetzen, was zwei zufällige Ziele verwirren kann! Das Garimon beherrscht einen starken Einzelangriff, sowie einen Gruppenangriff, den es alle drei Runden einsetzt. Der Seelensauger kann seine Statuswerte erhöhen und den Saugbiss benutzen, mit dem er Schaden macht und sich selbst ein bisschen heilen kann.

Tipp: Auf dem Weg zum Canta-See, der gleich in der Nähe in der Mine liegt, kannst du eine weitere Zwischensequenz sehen.

~Canta-See~

Schätze: Magiesalbe, 980 Kyra

|
Gleich östlich vom Minenausgang liegt der Canta-See. Dort kannst du nördlich und südlich vom See ein paar Schneebrocken aus dem Weg schieben um an einen Beutel mit einer **Magiesalbe** und **980 Kyra** zu kommen.

~Verlassene Ruine~

Schätze: Kenyako-Trank, Narkosepulver

|
Östlich der Kreuzung auf der Weltkarte befindet sich die Verlassene Ruine. Drinnen kannst du im Erdgeschoss in der Sackgasse nördlich der Treppen, die sich links befindet, einen Beutel mit einem **Kenyako-Trank** finden. Im Keller kannst du zwei Dämonen aus ihren Verliesen befreien, wenn du magst und in der vierten Zelle einen Beutel **Narkosepulver** einsammeln.

Tipp: Auf dem Weg zum Frosttal im Norden der Kreuzung kannst du eine weitere Zwischensequenz sehen. Insgesamt gibt es neun dieser Szenen. Wenn du alle gesehen hast wird im Südwesten ein kleiner Höhleneingang erscheinen. Dort hast du die Gelegenheit mit allen anderen Charakteren zu reden.

~Frosttal~

Schätze: Vampirzahn, Kenyo-Essenz, HP-Salbe, 860 Kyra

Nördlich der Kreuzung auf der Weltkarte liegt das Frosttal, was sich aber erst mal nur als verlassen Hütte entpuppt. In der Hütte liegt ein Beutel mit **860 Kyra**. Wenn du draußen den Brunnen untersuchst, kannst du nach unten klettern und dort dem Weg folgen, um das eigentliche Frosttal zu erreichen. In der ersten Höhle links liegt ein Beutel mit einem **Vampirzahn**. Wenn du außen dem Weg folgst, kannst du ganz links noch einen Beutel mit einer **Kenyo-Essenz** einsammeln. In der nahegelegenen Hütte liegt links oben dann noch ein Beutel mit einer **HP-Salbe**. Dort kannst du das Frosttal auch durch den Ausgang hinten verlassen.

~Heiliger Turm~

Schätze: keine

Von Gegnern: Chaoskristall, Narkosepulver

Außen musst du erst mal wieder das Tor untersuchen, bevor du es nach einem kurzen Dialog öffnen kannst. In der Eingangshalle steht links ein magischer Kristall bei dem du dich nochmal heilen lassen kannst oder deine Vorräte aufstocken könntest. Vergiss auch hier nicht in jeder Ebene den Sprengstoff an den blinkenden Stellen zu platzieren! Du kannst auch hier bei Bedarf Rätsel überspringen, die du nicht lösen möchtest.

Ebene 1:

Die Fackel in der Mittel zeigt dir an, in welcher Reihenfolge du die Bodenschalter betreten musst: rot - grün - gelb - lila - orange - blau.

Ebene 2:

Hier musst du nur einen Weg über den rutschigen Boden zur Treppe oben finden.

Ebene 3:

Auf dieser Ebene musst du die Steine aus dem Weg schieben, um die Treppe nach oben zu erreichen.

Ebene 4:

Auf der vierten Ebene musst du alle Bodenplatten durch Betreten umfärben, damit sich der Weg nach oben öffnet.

Ebene 5:

Hier kannst du den grünen Block durch die Pfeilplatten links und rechts im Raum steuern und ihn so auf die orangene Bodenplatte bewegen, damit sich der Weg nach oben öffnet.

Mitte des Turmes:

In der Mitte angekommen solltest du erst mal gleich abspeichern, denn es folgt ein Kampf.

Zwischengegner: Bluthorn (67000 HP) Anfällig gegen Schatten

Das Bluthorn kann zwei Mal pro Runde agieren und alle sechs Runden die Statuswerte eines Charakters senken. Daneben setzt es den Chaosschrei ein, mit dem es zwei Ziele verwirren kann, sowie einen starken Gruppenangriff.

Ebene 6:

In der sechsten Etage musst du über die verschiedenen Teleporter Schalter erreichen um den Weg nach oben zu öffnen.

Ebene 7:

Auf dieser Ebene müssen die Fackeln so auf den mittleren Bodenplatten angeordnet werden, wie in den Ecken des Raumes zu sehen, das heißt links oben rot, darunter grün und rechts oben blau und darunter gelb.

Ebene 8:

In diesem Raum geben dir die verschiedenen Gegenstände Hinweise darüber, wie sie eigentlich aussehen möchten. Von links nach rechts: der Stein: "Fackel" oder "Feuer"; die Fackel: "grün" oder "Grün"; die Kugel: "Stein" oder "Block" und der Block: "Blau" oder "blau".

Ebene 9:

In dieser Etage musst du die verschiedenen Blöcke auf die Schalter schieben, um die Wege freizumachen, um andere Blöcke auf ihre Schalter schieben zu können.

Ebene 10:

In der letzten Etage musst du zuerst die blaue Fackel auf das schwarze Feld schieben, daraufhin wird dir angezeigt, wo du die Fackel nun hinschieben musst. Dann leuchtet die orangene Fackel auf, mit der du das gleiche machen musst. Dann wird das obere Feld grün und wenn du es betrittst, erscheint ein grüner

Block und eines der unteren Felder wird grün. Schiebe den Block dorthin. Dann wird das obere Feld lila und musst erst das betreten und dann das untere lila Feld, um den Weg nach oben freizumachen.

In der nächsten Etage solltest du speichern und eventuell deine Gruppe heilen, bevor du dich dem nächsten Kampf stellst.

Bossgegner: Höllenflamme (24500 HP), Phantomgöttin (65000 HP) Anfällig gegen Schatten

Die Höllenflammen können ihren Angriff erhöhen und setzen Lavawelle (zwei Ziele können gelähmt werden) und Hitzestrahl (starker Einzelangriff) ein. Die Phantomgöttin kann die Verteidigung erhöhen und setzt einen Magieblock ein, der Licht- und Schattenzauber abschwächt. Angreifen tut sie mit Göttinnenschrei (starker Einzelangriff) und Himmelslicht (alle vier Runden, Gruppenangriff).

Wenn der Gegner besiegt ist, vergiss nicht den Sprengstoff anzubringen. Dann kannst du den Turm durch den Notschacht ganz oben verlassen. Zurück auf der Weltkarte wird nach einem kurzen Dialog dann auch dieser Turm gesprengt.

Das nächste Ziel ist jetzt der **Hauptstützpunkt des Orden ("???)** auf dem mittleren Kontinent. Gehe erst mal zur Mine zurück, dort drinnen steht links eine Lore, die dich direkt zum Eingang der Mine bringt. Wieder auf dem mittleren Kontinent angekommen, geht es nun nach Osten. Wenn du den Ort bereits einmal betreten hast und das Tor untersucht hast, landest du jetzt gleich am linken Rand der Mauer und kannst dort durch einen Bodenschacht das auf das Gelände gelangen. Wenn dies dein erster Besuch hier ist, musst du erst in der Mitte das Tor untersuchen, woraufhin eine kurze Szene folgt, dann musst du das Gebiet verlassen und es erneut betreten.

~??? (Heiliger Orden)~

Schätze: Vampirzahn, Elixier, Kenyo-Essenz, Kraftsalbe, Großer Stein, Yako-Trank, Schlangengift, Wunderknolle, Kenyo-Trank, Kleiner Stein, Narkosepulver, Kenyo-Krug, HP-Salbe, Heilige Feder, 840 Kyra, 960 Kyra

Von Gegnern: Medizin, Fesseln, Agilsalbe, Kenyako-Trank, AP-Salbe, Kenyo-Essenz, Yako-Trank, Leichte Stiefel

Abwehrsalbe, Kenyo-Krug, 2x Heilige Feder, Kenyako-Trank

|

EG: Auf dem Außengelände kannst du nicht viel machen, also betritt gleich mal das Gebäude durch die nahliegende Tür. Drinnen folgt ein kurzer Dialog und du findest direkt vor dir noch einen magischen Kristall vor, an dem du dich heilen lassen oder einkaufen kannst. Geh jetzt zuerst nach links und dort in den Raum. Hier musst du nur die beiden Fackeln auf die farbigen Bodenplatten schieben. Um die grüne Fackel richtig verschieben zu können, musst du über die kleinen Abgünde springen. Dann kannst du den Raum nach oben hin verlassen. Wieder auf dem Gang kannst du links um die Ecke rum erst mal einen **Vampirzahn** einsammeln und dann den Raum oben betreten. Hier siehst du ein paar farbige Fackeln in einem Quadrat angeordnet. Du musst jetzt bei den Bodenschaltern die zur Anordnung der Fackeln passende Farbe einstellen, sprich der Schalter unten links muss grün, der darüber orange, der oben links blau etc.. Bei jedem Betreten der Schalter wechseln sie ihre Farbe. Hast du alle richtig eingestellt, kannst du weiter nach oben gehen. Raus aus dem Raum musst du hier den orangenen Block auf die passende Bodenplatte schieben, um den ersten Teil einer Brücke erscheinen zu lassen. Dann kannst du durch die beiden Räume wieder zurück bis zum magischen Kristall am Eingang gehen.

Hier geht's jetzt als nächstes durch die rechte Tür. Auch hier musst du wieder die beiden Fackeln auf die passenden Bodenschalter schieben, um die Tür oben zu öffnen. Wieder auf dem Gang kannst du gleich in die Tür oben gehen. Dort findest du wieder einige Bodenschalter und Fackeln vor. Hier musst du jetzt die Fackeln passend zu den Bodenschaltern anordnen. Schieben kannst du aber ohnehin nur drei davon, angefangen bei der Roten musst du sie nur entgegen dem Uhrzeigersinn an ihren Platz links schieben. Wenn du das geschafft hast und den Raum nach Norden verlassen hast, musst du dort einen weiteren orangenen Block auf die passende Bodenplatte schieben, damit die Brücke vollständig wird. Du kannst dann gleich nach links auf die Brücke springen und unten noch ein **Elixier** einsammeln. Oberhalb der Brücke wartet dann ein Gegner, den du theoretisch ignorieren kannst oder du besiegst ihn, um noch ein paar Erfahrungspunkte abzugreifen... (Infos unten bei **Gegner**) Dann kannst du die Treppe nach oben gehen, ins erste Obergeschoss.

1.OG: Hier angekommen kannst du erst mal nach Norden gehen, um oben bei den Bänken eine

Kenyo-Essenz einzusammeln. Geh dann wieder ein Stück nach Süden und durch die Tür rechts. Hier musst du über die Abgründe springen und kannst den Raum nach unten hin verlassen. Wieder auf dem Gang kannst du südlich in der Bibliothek vorbeigucken, um dort einen Beutel mit **840 Kyra** zu finden, außerdem triffst du dort auf einen Soldaten. Im Dialog kannst du entscheiden, ob die Gruppe ihn töten soll oder nicht. Dann geht's wieder auf den Gang zurück. Ein bisschen weiter rechts musst du einen Stein aus dem Weg schieben, dann kannst du nach Süden gehen und dort in den ersten Raum. Hier kannst du über die Abgründe springen und dann durch das Loch in der Wand schlüpfen und dort dem Gang nach rechts folgen, um im Raum nebenan rauszukommen. Wenn du hier den Schalter betätigst, hast du den Weg ins Erdgeschoss auf der rechten Seite dieser Etage freigemacht, den du nachher nehmen musst. Gehe jetzt wieder zum Gang zurück und du kannst aus dem Raum mit dem Schalter noch den Beutel mit einem **Großen Stein** holen. Geh jetzt im Gang nach Norden und schau kurz in dem Raum auf der linken Seite vorbei, wo du jenseits von ein paar Abgründen eine **Kraftsalbe** finden kannst. Der Weg nach oben ist momentan noch versperrt, dein nächstes Ziel ist deswegen der Raum rechts oben. Hier im großen Saal wartet eine Art Schnitzeljagd auf dich, untersuche dafür zuerst die Zettel auf dem großen Tisch rechts, darauf steht, wo du als nächstes hingehen musst. Geh also zum Bücherregal oben rechts neben der Pflanze und untersuche dort das leere Fach. Der nächste Hinweis führt dich zur Vase oben links. Der Hinweis dort führt dich zu der Holzkiste auf dem zweiten großen Tisch. Unter dieser Kiste findest du einen weiteren Zettel, der besagt, dass du nach draußen (wieder auf den Gang raus) gehen und dort gegen die nächstbeste Wand laufen sollst. Verlasse also den Raum und geh gerade nach unten, an dem kleinen Wandstück gegenüber der Tür findest du einen letzten Zettel, folge dem angesagten Weg und untersuch den Küchenschrank über dir. Dort musst du den im Schrank befindlichen Knopf drücken, um den Weg ins zweite Obergeschoss zu öffnen. Auf dem Weg nach oben wartet ein weiterer Gegner, den du bei Bedarf besiegen kannst (Infos unten bei **Gegner**).

2.OG: Geh hier erst mal bis zur Kreuzung. Hier befinden sich insgesamt fünf Räume. Im Raum links oben kannst du mit einem Soldaten reden und ihn wahlweise töten oder leben lassen. Im Raum links unten findest du einen Beutel mit einem **Yako-Trank**. Im Raum rechts oben liegt ein **Schlangengift** herum und im Raum rechts unten kannst du einen weiteren Soldaten treffen und über sein Leben entscheiden. Speichere vielleicht kurz ab, bevor du den Raum oben in der Mitte betrittst. Hier triffst du auf einen der Soldaten, die du schon mehrmals getroffen hast.

Bossgegner: Hakim (65000 HP) Anfällig gegen Schatten

Hakim kann neuerdings (unter Aufbringung seiner letzten Kräfte?) drei Mal pro Runde agieren. Er beherrscht einen starken Einzelangriff und einen Gruppenangriff, den er alle vier Runden einsetzen kann. Daneben kann er seinen Angriff und die Verteidigung erhöhen und alle vier Runden Narkosepulver einsetzen, was drei Ziele einschläfern kann.

Nachdem du ihn besiegt hast, solltest du den Computer rechts untersuchen und dort die Tore zum Untergeschoss öffnen, dann kannst du den Raum verlassen. Draußen triffst du dann auf einen weiteren der drei Soldaten. Innerhalb des folgenden Dialoges kannst du wiedereinmal entscheiden, ob die Gruppe ihn töten soll oder nicht.

Nun führt dich dein Weg zurück ins Erdgeschoss. Verlasse dafür erst mal das 2.OG und geh jetzt im 1.OG nach Osten und dort den Gang entlang und die Treppen runter, um im Erdgeschoss zu landen. Folge hier dem Gang bis ganz nach Süden, wo sich die Treppen zum Untergeschoss befinden.

UG-West: Folge hier erst mal dem Weg nach Süden und an der ersten Weggabelung weiter nach Südwesten, um dort eine **Wunderknolle** einzusammeln. Geh dann wieder zurück zur Weggabelung und durch die erste Tür rechts. In den Lagerräumen angekommen, kannst du zuerst oben links einen **Kenyo-Trank** einsammeln, schieb dann die Steine aus dem Weg um in den anderen Raum zu kommen. Dort liegt oben rechts ein **Kleiner Stein** (um da dran zu kommen, musst du den Raum kurz nach unten hin verlassen und wieder betreten, damit die Steine nicht mehr im Weg liegen). Folge draußen auf den Gängen jetzt dem Weg nach unten und betritt dort den ersten Raum. Hier (Raum C) musst du die vier Fackeln so anordnen, wie die Fackeln links im Raum, also blau+gelb oben und rot+grün unten. Dann kannst du den Schalter bedienen und damit den Weg nach nebenan freimachen. Im Raum nebenan musst du den grünen Hebel bedienen, der dir dann anzeigt, welchen der Schalter rechts du betätigen musst, danach wird dir jeweils der nächste Schalter angezeigt. Hast du die vier Schalter in der richtigen Reihenfolge bedient (3-1-4-2), öffnet sich der Weg zum Schalter, der draußen die nächste Reihe Stacheln verschwinden lässt. Geh dann in den nächsten Raum links. Hier kannst du den grünen Block auf die

passende Bodenplatte schieben um einmal den Schalter links zu erreichen, der draußen die letzten Stacheln versenkt und den Schalter rechts, der ein Gitter im Gang öffnet, dass dir den weiteren Weg versperrt hätte. Hast du beide Schalter bedient, kannst du wieder raus auf den Gang gehen und nach rechts gehen und dort dem Weg nach oben folgen (hier wäre das Gitter gewesen), bis du ein paar Zellen erreichst. Hier kannst du eventuell die zwei eingeschperrten Dämonen befreien, ansonsten geht's in den Gang links. Im ersten Raum dort kannst du ein **Narkosepulver** einsammeln. Im zweiten Raum musst du den eingeschalteten Computer untersuchen und kannst dort mittels der 'Gittersteuerung' Gitter 2 öffnen, damit du in dieser Etage weiterkommst. Gehe jetzt wieder raus, an den Zellen vorbei durch den Gang im Osten, bis du im Untergeschoss-Ostteil ankommst.

UG-Ost: Geh hier erst mal den Gang nach Osten entlang, vorbei am Küchenbereich, bis zur ersten Tür. Dort (im Waschraum) triffst du auf einen Ordenspriester, den du im Verlauf des Dialoges töten oder laufen lassen kannst. Im nächsten Raum auf dem östlichen Gang kannst du einen **Kenyo-Krug** einsammeln. Und im letzten Raum auf diesem Gang triffst du ein weiteres Ordensmitglied, über dessen Schicksal du entscheiden kannst. Geh draußen dann den Gang entlang, bis du nach unten abbiegen kannst. Im Südosten landest du dann in einem Bereich mit mehreren Rätselaufgaben. Schieb hier zuerst den Stein auf die Bodenplatte, um den Weg nach unten zu öffnen. Als nächstes musst du über ein paar Abgründe springen, bis du ein paar Truhen erreichst (merke dir unterwegs vielleicht die noch die Farbe der Fackeln). In diesem Abschnitt findest du außerdem drei Kugeln. Die Kugeln musst du in die jeweils passende Truhe legen. Welche Kugel in welche Truhe gehört, ist auf den Kugel eingraviert: rote Kugel in grüne Truhe, grüne Kugel in blaue Truhe, blaue Kugel in rote Truhe. Im nächsten Abschnitt musst du durch Betreten alle Bodenplatten umfärben, betrittst du unterwegs allerdings ein bereits umgefärbtes Feld, musst du von vorn beginnen. Wenn du es hieran vorbei geschafft hast musst du die Schalter oben in der richtigen Reihenfolge betreten. Die Reihenfolge entspricht der der Fackeln, die du in diesem Abschnitt sehen konntest: gelb - grün - lila - blau - rot. Anschließend musst du wieder über ein paar Abgründe springen, um zur nächsten Aufgabe zu kommen. Hier musst du eigentlich nur den Schalter aktivieren und weiterlaufen - allerdings schließt sich der Weg nach kurzer Zeit wieder, ein bisschen Laufen ist also angesagt (Shift-Taste gedrückt halten). Beim zweiten Mal musst du zudem noch ein/zwei Steine aus dem Weg schieben. Bei der letzten Aufgabe hier musst du bei den Fackeln durch Betätigen der Schalter die richtige Reihenfolge einstellen. Die Reihenfolge entspricht wieder der der Fackeln in diesem Abschnitt (siehe oben: gelb - grün - lila - blau - rot). Schlußendlich kannst du den Schalter umlegen und somit den Weg in den Keller öffnen, der bisher versperrt war. Kehre jetzt in den Westbereich des Untergeschoss zurück.

UG-West: Wieder im Westbereich kannst du an der nächsten Abzweigung nach unten abbiegen und dann kurz nach links gehen um im Raum dort **960 Kyra** zu finden, dann geht's auf dem Gang nach Südosten, durch das nun geöffnete Gitter, wo noch ein weiterer Gegner wartet (Infos unten bei **Gegner**). Geh dann die Treppe runter in den Keller.

Keller (1): Hier geht's erst mal nach Süden. Dort findest du Fackeln vor, auf denen vermerkt steht welchen Block du auf das Feld vor ihnen schieben musst. Vor die obere Fackel: lila, vor die mittlere: orange, vor die untere: blau. Dann kannst du weitergehen in den Raum im Osten. Hier musst du die vier Schalter bedienen, um den Weg zu öffnen, allerdings geht beim Drücken eines Schalters das Licht aus und erst mit dem nächsten wieder an, damit du unterwegs also in keinen der Abgründe fällst, präge dir vorher den zu gehenden Weg genau ein. Nach den ersten Schalter z.B.: 1 links, 2 hoch, 2 links, 4 hoch, 2 rechts + Schalter drücken. Damit geht das Licht wieder an und du kannst zum dritten Schalter gehen, von woaus du dann wieder im dunkeln zum vierten musst. Stell dich also am besten links neben den Schalter, dann geht's z.B.: 2 runter, 2 rechts, 2 runter, 2 rechts, 2 runter, nach rechts gucken + Schalter drücken. Dann kannst du rüber in den anderen Raum gehen. Hier musst du mittels der Bodenpfeile den orangenen Block auf das orangene Feld dirigieren. Die Schwierigkeit hierbei ist, dass du immer einen passenden Pfeil in der Nähe haben musst, damit der Block korrekt ankommt. Wenn der Block korrekt steht, musst du außerdem noch den Hebel neben den Pfeilen drücken, dann öffnet sich draußen der weitere Weg. Wieder draußen musst du als nächstes die drei Fackeln auf die passenden Bodenplatten schieben. Der Teleporter dort bringt dich nur zum Anfang des Raumes zurück, falls du dir den Weg verbaut hast. Hast du das geschafft, kannst du dem Weg nach Nordwesten folgen. Oben angekommen könntest du erst mal links über die Lücken springen (dort stromert noch ein Gegner rum, falls du kämpfen möchtest (Infos unten bei **Gegner**)) und die **HP-Salbe** einsammeln, die dort liegt, außerdem kannst du dort eine

Abkürzung öffnen, falls du dieses Gebiet frühzeitig verlassen willst. Ansonsten geht es weiter nach oben, zu den letzten paar Aufgaben!

Gegner beim Heiligen Orden: Soldat (15500 HP), Wachsoldat (18700 HP), Elitesoldat (24600 HP), Forscher (22800 HP), Ordenspriester (29400 HP) Anfällig gegen Schatten
Giftnatter (15600 HP) Anfällig gegen Licht

Der Soldat kann den Angriff der Gruppe erhöhen und beherrscht einen starken Einzelangriff, sowie einen Angriff mit dem er zwei Charaktere treffen kann.

Der Wachsoldat setzt alle fünf Runden Fesseln ein, mit dem er die Fähigkeiten eines Charakters blocken kann, alle drei Runden einen Angriff mit dem er zwei Charaktere treffen kann, sowie einen starken Einzelangriff.

Der Elitesoldat erhöht Angriff und Verteidigung der Gegner, daneben verfügt er über einen starken Einzelangriff und einen noch stärkeren Einzel- und Gruppenangriff, die er jeweils alle drei Runden einsetzt.

Der Forscher kann seine Geschwindigkeit erhöhen und setzt einen starken Einzelangriff oder alle drei Runden einen Zweier-Angriff ein.

Der Ordenspriester wird im späteren Verlauf alle drei Runden Heilkräuter einsetzen und einen Magieblock benutzen, der vor Schatten- und Lichtmagie schützt. Abgesehen davon beherrscht er einen starken Einzel- und Gruppenangriff.

Die Giftnatter benutzt Lähmgift, was zwei Charaktere lähmen kann und ansonsten nur neben dem normalen Angriff einen stärkeren Einzelangriff.

Keller (2): Schau hier zuerst (oder auch als zweites) im Raum auf der linken Seite vorbei. Hier musst du bei den vier Fackeln in den Ecken des Raumes die gleiche Farbe einstellen, wie bei den Fackeln, die jeweils in der Nähe stehen. Die Farbe der Fackeln änderst du durch Betreten der Teleportfelder. Betritt also für die Fackel unten links zuerst den grünen Teleporter und geh von dortaus auf den gelben, womit du in der Mitte des Raumes landest. Um die Fackel oben links grün zu bekommen, geht's über blau zu grün und so weiter. Damit ist ein Teil der Stachelbarriere auf dem Gang draußen weg. Als nächstes geht es in den Raum rechts. Hier musst u über den glischigen Boden zum Schalter in der Mitte schliddern. Wenn du ihn erreicht hast, ist auch der zweite Teil der Barriere weg und du kannst die Räume darüber betreten.

Im Raum oben links kannst du auf der Tafel nördlich nachlesen, welche Farbe du bei den verschiedenen Fackeln einstellen musst. Vereinfacht wird das Ganze ein wenig, weil man bei jeder Fackel nur zwischen drei Farben wählen kann. Die Farben der Fackeln von links nach rechts: lila - blau (unten) - rot - orange - gelb (unten) - grün. Dann geht's in den Raum rechts. Dort musst du ein weiteres Mal alle Bodenplatten durch Betreten umfärben, bei einem falschen Schritt wirst du aus dem Raum geworfen und musst von vorn beginnen. Hast du das geschafft, ist der Weg weiter nach hinten frei...

Keller (3): In der Ecke rechts kannst du noch eine **Heilige Feder** einsammeln. Dann solltest du auf jeden Fall am magischen Kristall dort deine Gruppe heilen und einkaufen. Jetzt wäre auch die beste (weil letzte!) Gelegenheit vielleicht noch ein paar nützliche Gegenstände über das Herstellungs Menü zu produzieren. Geh dann in den Raum links. Hier in der Bibliothek musst du das mittlere Regal hinten an der Wand untersuchen, um dort einen versteckten Durchgang zu öffnen. Speichere noch einmal ab und geh durch den eben geöffneten Durchgang.

Am Ende der Zwischensequenz findet sich die Gruppe in einem anderen Raum wieder. Nach dem Gespräch kannst du Shawn wieder steuern (wenn du hier speichern willst, besser nur auf einem neuen Slot), rede jetzt mit allen anderen Charakteren, dann wird die Gruppe von einem Gegner angegriffen.

Bossgegner: Todesangst (70000 HP) Anfällig gegen Licht

Todesangst wird alle sechs Runden seine Verteidigung erhöhen, alle vier Runden den Todesblick (zwei Ziele) einsetzen und alle drei Runden Schockwelle (Gruppenangriff), dazwischen zwei Einzelangriffe, wovon er sich mit einem ein bisschen heilen kann.

Nach dem Kampf folgt ein weiterer Dialog und darauf ein weiterer Kampf (die Gruppe wurde zwischendurch geheilt).

Bossgegner: Seelenpein (85000 HP) Anfällig gegen Licht

Seelenpein wird den Angriff/Magie deiner Gruppe senken und alle drei Runden den Schmerzensschrei einsetzen (Gruppenangriff), dazwischen einen Zweier-Angriff und einen Dreier-Angriff.

Hier nach musst du mit Arion reden, damit eine weitere Sequenz beginnt, woraufhin noch ein letzter Kampf bevorsteht.

Bossgegner: Dämonenseele (55000 HP), Verachtung (99999 HP) Anfällig gegen Licht

Die blaue Dämonenseele beherrscht einen Schlafangriff mit dem sie ein Ziel einschläfern kann, außerdem kann sie die Abwehr von zwei Zielen senken, ansonsten setzt sie nur einen Einzelangriff ein.

Die rote Dämonenseele kann die Fähigkeiten von einem Charakter blocken oder einem Charakter AP klauen, auch sie beherrscht desweiteren einen Einzelangriff.

Verachtung hat neben zwei Zweier-Angriffen, die es laufend einsetzen kann, einen Gruppenangriff (alle drei Runden), einen starken Einzelangriff (alle drei Runden) und einen weiteren Zweier-Angriff (alle vier Runden) in Petto. Außerdem erhöht es seinen Angriff und kann ein Schutzschild einsetzen, was es vor Licht- und Schattenzaubern schützt.

Danach landet die Gruppe wieder in dem Keller und du musst nur noch durch die Tür unten gehen, damit die letzten Sequenzen des Spiels beginnen.

~ENDE~