

Dragon Quest 11 Streiter des Schicksals Lösung Aus dem englischen

Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator

Hinweis: Das Übersetzungsprogramm übersetzt Eigennamen von Ausrüstungsgegenständen (Items) und einige Ortsnamen wortwörtlich oder überhaupt nicht, weil es Spiele eigene Namen sind, die ausserhalb des Spiels unbekannt sind. Also darauf achten, dass die Namen meistens mehr oder weniger Sinngemäss wiedergegeben werden.
Das Spiel ist für die PS4 und den PC erschienen.

Lösung

Kapitel 01

Kopfsteinpflaster Tor

Die Geschichte beginnt im Dorf Kopfsteinpflaster, wo der Protagonist (der fortan als Held bekannt sein wird) und sein Freund im Begriff sind, eine traditionelle Coming-of-Age-Zeremonie zu beginnen. Bevor Sie weiter auf den Berg zugehen, öffnen Sie das Menü mit Dreieck und stattdessen Sie die Trodain Bandana und Trodain Togs auf der Registerkarte Gegenstände aus. Die NSCs mit einer rosa Sprechblase über dem Kopf bieten einige nützliche Basistipps für Hero. Folgen Sie dem Weg näher an den Berg und das Paar wird von einer Gruppe von Slimes angegriffen. Es gibt im Moment nicht viel, was du im Kampf tun kannst, also greife an, bis die Feinde weg sind. Schauen Sie nun hinter dem Schrein bis zum südlichen Rand der Karte nach einer Truhe mit einem Topfdeckel im Inneren. Mach schon und rüste es aus. Ihr könnt nun die Höhle im Westen betreten. In der Höhle müsst ihr zuerst einige Felsvorsprünge nach Norden hinaufklettern, um oben ein Heilkräuter zu erhalten. Zurück auf dem Hauptweg, üben Sie Ihre neue Präventivschlag-Fertigkeit auf dem Schleim, bis Sie zu einer anderen Abzweigung auf dem Weg kommen. Wenn Sie nach links gehen, gelangen Sie zu einem unteren Bereich, in dem Sie Töpfe für ein weiteres Heilkräuter und 5 Goldmünzen zerschlagen.

Kehrt zurück und geht diesmal in die andere Richtung. Sie werden hier auf einen glänzenden Punkt auf dem Boden stoßen. Schnapp dir das Kupfererz, bevor du losziehst. Dort werden Sie feststellen, dass Cole von Monstern belästigt wird. Dieses Paar Smogs kann sich als tödlich erweisen, wenn sie ihren Feueratemangriff nutzen. Aber es sollte in Ordnung sein, da Gemma normalerweise mit der Heilung Schritt halten kann. Hero sollte Frizz so lange wie möglich auf sie anwenden, bevor er zu regelmäßigen Angriffen zurückkehrt, sobald ihm der MP ausgeht. Du bist jetzt auf dem Gesicht des Berges. Überprüfen Sie entlang der linken Kante dieses Bereichs, um etwas rosa Kiefer von der funkelnden Stelle zu sammeln. Klettert am nahegelegenen Seil hoch und geht weiter zum Gipfel. Nach dieser Schnittekulisse, in der die Kräfte von Hero gezeigt werden, können Sie zurück ins Dorf fahren und den Bürgermeister über Ihren Erfolg informieren.

Kopfsteinpflasterdorf

Erwägen Sie, das Dorf für eine Weile zu erkunden, bevor Sie nach Hause fahren. Zunächst einmal gibt es eine lange Leiter nicht weit rechts neben dem rosa NSC. Oben befindet sich ein offenes Gelände mit einigen Töpfen, die Sie für ein Kupfererz, 7 Münzen und Saatgut der Gewandtheit nutzen können. Sie können auch einige der Häuser betreten, aber es gibt sie nicht wirklich in Bezug auf die Beute. Halten Sie an der Kirche an, um zu sparen, und gehen Sie in den Bereich auf der linken Seite. Zerbreche eines der Fässer hier für ein Antidotales Herb. Direkt hinter der Kirche befinden sich Fässer, die sie nach Münzen durchbrechen. Als nächstes, hinter dem Itemshop in der Mitte hat Fässer, zerbreche sie, um 2 Münzen zu erhalten.

Das am nördlichsten gelegene Haus gehört dem Bürgermeister. Brechen Sie die Fässer gegenüber dem Eingang für ein Heilkräuter. Als nächstes gehen Sie in den Bereich hinter dem Haus und öffnen Sie die Schatzkiste für einen Zypressenstab. Klettere mit den Objekten auf das Dach des Hauses

und es sollte ein Heilkräuter vorhanden sein.

Geht zum Haus östlich des Hauses des Bürgermeisters, zerbricht eines der Fässer, um 6 Münzen zu erhalten. Gehen Sie zu dem Haus in der Mitte der Karte. Es sollte Fässer auf dem Rasen geben, die für 6 Münzen zerbrechen. Das am weitesten südlich gelegene Haus hat Pink Pine auf dem Dach, klettern Sie hoch. Schließlich, etwas östlich vom Dach, gibt es Heuhaufen, gehen Sie zurück und brechen Sie die Töpfe für 5 Münzen.

Gehen Sie nach Hause, um ein wenig mit Amber zu diskutieren, und sobald Hero versucht, das Haus für einen nächtlichen Spaziergang zu verlassen, überprüfen Sie den Schrank auf eine Reihe von Zivilkleidung und brechen Sie dann die Fässer in der Nähe für ein Heilkräuter. Die Töpfe im zweiten Stock haben ebenfalls 10 Goldmünzen. Geh raus und rede mit Gemma für eine kurze Szene. Wenn der Morgen kommt und die Zeit zu gehen beginnt, besuchen Sie den Laden, um zu sehen, ob es etwas gibt, was Sie brauchen. Beachten Sie, dass es auch einen violetten Kreis auf der Karte gibt. Gehen Sie zur Stelle und Sie werden einen Mann finden, der bereit ist, Ihnen eine Aufgabe zu stellen.

Aufgabe 1: Der Freund des Volkes

Belohnung: Schlafender Hibiskus

Der Mann bittet dich um deine Hilfe, um die Flurry Feather seines Sohnes zurückzuholen, die auf das Dach deines Schuppens geblasen wurde. Gehe zum Schuppen neben deinem Haus und springe auf die Kisten mit O, um das Dach zu erreichen. Sammle die Feder vom Glanz und einen Bonus von 50 Goldmünzen von der Schatztruhe.

Ab auf die Rückseite des Hauses, wo das Tutorial NSC ist, sind einige Töpfe, die man für ein Antidotales Herb knacken kann. Gehen Sie zum Eingang im Norden des Dorfes. Während sich alle von Hero verabschieden, erhalten Sie eine Karte und ein Ross für die bevorstehende Reise. Gemma bringt auch ihren Charme in den Mix ein. Danach kannst du frei gehen. Der Charme, den Gemma dir gegeben hat, ist ein Accessoire, also rüste so schnell wie möglich aus.

Kapitel 02

Heliodor Region

Wenn Sie sich die Karte ansehen, sehen Sie Wege, die zu einem neuen Gebiet führen. Sowohl der Manglegrove als auch die Emerald Coast sind vorerst tabu. Damit bleibt Heliodor als einziger Ort, an den wir gehen können. Beginnen Sie mit der Fahrt nach Norden in Richtung des Campingplatzes in der Mitte der Karte. Hier können Sie sich am Feuer ausruhen, um HP und MP wiederherzustellen. Die Statue tut alles, was eine Kirche auch kann. Achten Sie auf diese Campingplätze, falls Sie eine Pause auf dem Feld benötigen. Weiter geht es, stellen Sie sicher, dass Sie die Karte auf Sackgassen oder pralle Kanten überprüfen und dort nachsehen, ob es Beute gibt. Vor allem die pralle Kante entlang des rechten Seitenwegs weist eine Schatzkiste mit einem einfachen Phial auf. Es gibt viele neue Feinde, die du bekämpfen und zu deiner Liste hinzufügen kannst. Aber seien Sie vorsichtig mit Platypunk, da es ziemlich böse sein kann. Wenn du überhaupt keinen Wunsch nach Konfrontation hast, schicke dein Pferd in einen Galopp und ramme Monster, um sie wegzuschlagen. Zögern Sie nicht, herumzuhängen und ein wenig zu schleifen, wenn Sie möchten. Andernfalls fahren Sie weiter nach Norden zum Heliodor.

Heliodor (1. Besuch)

Hier gibt es viel zu tun, bevor wir mit dem Ziel fortfahren. Betrete das Haus auf der linken Seite und öffne den Schrank für 37 Goldmünzen. Zerbrache das Fass in der Küche, um eine Mondwurzel-Lampe zu finden. Als nächstes gehst du nach oben und dann durch die Tür zum Balkon. In einem der Töpfe sind 5 Goldmünzen enthalten. Eine Schatzkiste befindet sich auf einem anderen Balkon links neben demjenigen, auf dem du dich gerade befindest. Dazu kommen wir

gleich. Hopfen Sie auf die Straßen darunter, um nach links um die Ecke zu fahren. Klettere die Leitern bis zu den Dächern hinauf, wo du einen Schornstein findest, in den du fallen kannst. Zerschneide den Topf im Haus unten, um einen Samen der Geschicklichkeit zu finden. Es gibt noch einen weiteren Topf im Schlafzimmer mit 12 Goldmünzen. Öffnen Sie auf dem Balkon die Truhe für einen Goldarmschutz. Nun zu den Nebenaufgaben, wir beginnen mit dem Kunden neben dem Gasthaus zuerst.

Aufgabe 2: Amelia ist in einer Gurke.

Belohnung: Katzenstreu

Die Katze des Kunden steckt auf dem Dach des Itemshops fest und sie hofft, dass du die arme Katze retten kannst. Betrete den Item-Shop. Brechen Sie den Topf am Bett für einen Chimärenflügel. Geht nach oben, um ein paar Töpfe im kleineren Raum zu zerschlagen und das Heilkraut zu schnappen. Du kannst nun die Leiter hochklettern und in die Nähe springen, um die Katze zu sehen und sie zu befreien. Geh zurück zu dem kleinen Mädchen, um dein Kopfgeld zu erhalten. Brechen Sie den Topf in der Küche für einen Feuerstein, dann gehen Sie nach oben in eines der Schlafzimmer. Zerschlage den Topf dort, um 9 Goldmünzen zu erhalten. Geh zurück zum Kunden für dein Kopfgeld.

Übrigens, wenn Sie das Gerüst links neben dem Haus, in dem Sie das Buch gefunden haben, hochklettern, können Sie einen Balkon erreichen und den Topf für eine Flurry Feather zerschlagen. Ihr nächster Halt ist das Gasthaus, wo Sie oben auf dem Balkon hocken und ein paar Fässer für ein Heilkräuter zerschlagen können. Besuchen Sie auch die Ausrüstungsläden und holen Sie sich einige Upgrades, wenn Sie genügend Goldmünzen zum Brennen haben. Das Kupferschwert und das Lederschild sind gute Kaufentscheidungen. Machen Sie tagsüber einen Halt am Haus östlich der Kirche und öffnen Sie den Schrank für ein Paar Netzstrümpfe. Geht zur Kirche und geht zum Schloss. Bevor Sie die Stufen zum Innenhof hinaufgehen, gehen Sie nach Osten zum Ende des Weges, um ein paar Fässer zu finden, die Sie brechen können. Du bekommst 7 Goldmünzen und ein Heilkräuter für deine Probleme. Kehren Sie noch einmal in den Innenhof zurück und betreten Sie das Südwestgebäude. Öffnen Sie den Schrank hier für eine Reihe von Zivilkleidung und gehen Sie dann nach oben, um einige Fässer für 25 Goldmünzen zu zerschlagen. Wieder draußen, diesmal in das Nordosthaus. Unter der Treppe befindet sich eine Schatzkiste mit 100 Goldmünzen. Fahren Sie weiter zur Burg und die Soldaten werden Sie nach einem Gespräch durchlassen.

Schloss Heliodor

Der einzige Ort, an den Sie in diesem Stockwerk gehen können, ist der Innenhof, der sich direkt links neben dem Eingang befindet. Zerschneide die Töpfe hier für 7 Goldmünzen und einen Schmetterlingsflügel. Zurück in das Foyer und weiter in die nächste Etage. Hier können Sie die Räume im Flur überprüfen, beginnend mit dem oben rechts. Zerschlage die Töpfe für ein Heilkräuter- und ein Antidotalkräuter. Das untere rechte Zimmer hat einen Lederhut im Schrank, während sich eine Reihe von Wanderkleidung im Schrank der linken oberen Gästekammer befindet. Gehen Sie in den dritten Stock und verlassen Sie den Balkon. Es gibt eine Mini-Medaille in einem der Fässer hier draußen. Sie sollten jetzt damit fertig sein, die Burg zu erkunden, also gehen Sie weiter und treffen Sie den König, den Thronsaal.

Heliodor Verlies und Kanalisation

Es scheint, dass der König dich nicht sehr mochte, also bist du jetzt eingesperrt. Es gibt hier drin nichts anderes zu tun, als deinen Nachbarn durch die Gitterstäbe zu beobachten. Es stellte sich heraus, dass er einfach bereit ist, aus dem Gefängnis auszubrechen, als du angekommen bist, also folge ihm durch den Tunnel, nachdem du deine Sachen zurückgebracht hast. Sobald Sie in der Kanalisation sind, müssen Sie nur noch dem Fremden folgen, während er sich an den Wachen vorbeischiebt. Obwohl es viel besser wäre, einen Kampf um die Erfahrung und die Münzen zu wagen. Die Jagd lässt euch beide schließlich in die Enge treiben, auf einer Brücke, die sofort

zusammenbricht. Der Sturz hat dich an einen unbekanntem Ort geschickt, aber glücklicherweise gibt es hier eine Statue, an der du sparen kannst. Es folgt wieder eine Verfolgungsjagd, aber diesmal bist du auf der Flucht vor einem Drachen statt vor menschlichen Wachen. Mach weiter und du wirst bald mit deinem neuen Freund am Rande einer Klippe gefangen sein. Sie machen einen Sprung des Glaubens und das Kapitel endet.

Kapitel 03

Heliodor Vorgebirge

Als der Protagonist in einer Kirche vor Heliodor, deinem Begleiter, aufwacht, schlägt Erik vor, dass du der Nonne im anderen Raum dankbar gehst und auf dem Weg bist. Mach genau das, aber nicht, bevor du die Töpfe in dem Raum, in dem du dich befindest, zerschlagen hast. Du bekommst eine starke Medizin und eine Spule Flachsfaden. Nachdem er die Kirche verlassen hat, wird Erik versuchen, dich zurück nach Heliodor zu ziehen, um etwas zu sammeln. Du hast nicht wirklich eine Wahl, also stimme zu und mach weiter. Gehen Sie zuerst den Brunnen links von der Kirche hinunter, um ein paar Freebies zu erhalten, darunter einen Spitzhut, eine kleine Skala und ein Hardy Hide. Geht wieder nach oben und überprüft diesmal die rechte Seite der Kirche. Dort findest du jemanden, der eine Suche nach dir hat. Nutze die Fähigkeit Echte Täuschung auf dem Monster und melde dich beim Kunden zurück und beanspruche deine Belohnung. Es lohnt sich, dieses neue Gebiet für eine Weile zu erkunden, um einige neue Monster zu bekämpfen und Beute zu finden. Fahren Sie zum nordwestlichen Rand des Vorgebirges, um einen Cottontop zu erreichen. Klettere als nächstes auf das nahe gelegene Seil und schneide die rote Pflanze auf dem Felsvorsprung ab, um ein paar Kräuter und ein Cottontop zu holen. Ebenfalls am Rande des mittleren Abschnitts befindet sich eine weitere Cottontop. Überprüfen Sie die Felsen bis zum oberen Westrand auf einen Kristall, aus dem Sie einige Erze ernten können. Von hier aus geht es nach unten und weiter in die westliche Sackgasse. Hier ist eine Truhe mit einem Samen der Stärke. Du kannst jetzt zu Heliodor zurückkehren. Auf dem Weg dorthin finden Sie einen funkelnden Baum, wo Sie einige Buzz-Beeren ernten können, die später verwendet werden können. Es gibt auch eine Flurry Feder in der Mischung.

Innenstadt Heliodor

Hier musst du Erik zur Müllhalde folgen, wo er glaubt, dass seine Beute versteckt ist. Als er feststellt, dass sein Schatz fehlt, schlägt Erik vor, das Gasthaus zu besuchen und nach Derks Aufenthaltsort zu fragen. Ruby's Inn ist das größte Gebäude der Gegend. Aber zuerst solltest du vielleicht in Betracht ziehen, nach Freebies zu suchen. Betritt das Zelt, das dem Eingang dieses Bereichs am nächsten liegt, für einen Chimärenflügel in einem der zerbrechlichen Objekte. Kaufe auch eine neue Rüstung für deine Gruppe, wenn du das noch nicht getan hast. Als nächstes besuchen Sie Mistress Bev im Zelt gegenüber dem Gasthaus und kaufen das Weihwasser von ihr. Du wirst es später brauchen. Du kannst jetzt ins Gasthaus gehen, nur um festzustellen, dass Ruby nicht da ist. Nichtsdestotrotz, gehen Sie nach oben und machen Sie etwas für einen Flintstein. Kehrt auf die Straßen zurück und klettert auf den Turm im Osten. Du wirst Ruby hier oben zusammen mit einer Wache sehen, die Angst vor Hunden hat. Behalte diese Wache für später im Auge. Kehren Sie jetzt zum Gasthaus zurück. Nachdem du mit Ruby gesprochen hast, musst du nun einen Weg finden, die Wache loszuwerden, die das Tor blockiert. Fahr nach Osten, um ein wenig und einen Hund zu sehen. Sprich mit ihr und sie wird nach Weihwasser und Buzzbeeren fragen. Sie sollten beide zur Hand haben, also geben Sie sie ihr, um ihren Hund zu leihen. Geh dorthin, wo der Wächter ist, um ihn zu verscheuchen.

Heliodor (2. Besuch)

Sobald Sie die Östliche Hinterhöfe betreten, schauen Sie sich auf dem Gelände nach einem winzigen Stauraum um. Eines der Fässer hier drin hat einen Samen der Stärke. Zerschneide die Töpfe auf dem Rückweg für einen Feuerstein. Sie müssen nun eine alternative Route in den reichen Teil

der Stadt finden. Gehen Sie hinter das Haus östlich der Kirche, um eine Leiter zum Dach zu finden. Überqueren Sie das Seil hier zur Kirche und schauen Sie sich um, um eine Schatzkiste auf einem der Dächer in der Ferne zu sehen. In der Truhe befindet sich eine Mini-Medaille. Wie auch immer, es gibt ein weiteres Seil auf dem Kirchendach, das dorthin führt, wo man hin muss. Derks Laden ist im Südostgebäude. Sobald die Szene vorbei ist, geht in den zweiten Stock und zerbricht den Topf am Ende des Korridors für eine Mini-Medaille. Geh nach draußen und Derk wird dir sagen, dass du nach Kingsbarrow gehen sollst. Gehen Sie zurück zur Innenstadt, um ein paar Schätze zu sammeln, bevor Sie abreisen. Schauen Sie sich die Karte an und beachten Sie die beiden Leitern zur Westseite des Gebietes. Es gibt einen neben dem Item Shop und einen anderen direkt gegenüber. Du musst auf einige Plattformen springen, um die Leiter gegenüber dem Item-Shop zu erreichen. Überquere das Seil oben, um eine Truhe mit einem Samen der Geschicklichkeit zu erreichen. Lasst euch nach unten fallen, um die Leiter auf der anderen Seite zu erklimmen. Zerbreche die Töpfe auf der Plattform für 12 Münzen, bevor du weiter nach oben kletterst. Von hier aus geht es zum Ende hinüber und fällt zur Schatzkiste darunter. Es enthält ein Drasilianisches Guinea. Du bist jetzt frei, Heliodor zurückzulassen. Zurück am Vorgebirge angekommen, geht es weiter in Richtung Manglegrove. Vergewissere dich auch, dass du versuchst, Eriks Fähigkeit des Diebstahls im Charakterbuilder so früh wie möglich zu erlernen.

Der Manglegrovenhain

Die Monster in diesem neuen Gebiet sind einfach zu handhaben, solange du nicht zu unternivelliert bist und die Ausrüstung verbessert hast. Jedoch kann der Blasenschleim Gift zufügen, wenn er angreift, so dass eine gesunde Versorgung mit Antidotalkräutern eine gute Idee ist. Wie auch immer, gehen Sie vorwärts zur Lichtung hinter dem Händler und Sie werden eine Wakerobin von der funkelnden Stelle am Boden finden. An der Gabelung rechts abbiegen und dem Weg einige Felsvorsprünge hinauf folgen, um eine Truhe mit einer Mini-Medaille zu erreichen. Zurück zum Hauptweg und weiter zum Campingplatz. Hier gibt dir Erik die Schmiede in Spaßgröße, mit der du aus den Materialien, die du auf deiner Reise gesammelt hast, Waffen herstellen kannst. Die Idee ist, auf die spezifischen Stellen des Gegenstandes zu schlagen, bis sich der Zähler bis zur grünen Zone füllt. Alles, was weniger oder mehr ist, ist nicht ideal. Du kannst die Markierung an einigen Stellen verfehlen und der Gegenstand wird trotzdem gut aussehen. Solange du nicht zu viel vermasselst. Sobald Sie fertig sind mit dem Hämmern, bewerten Sie das Produkt, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie es ausgehen würde. Wählen Sie Finish, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Wenn sich die Hälfte der Lehren eines Gegenstandes gelb füllt, ohne die grüne Zone zu überschreiten, erhält der resultierende Gegenstand den höchstmöglichen Bonus von +3, außerdem gibt es bei jedem erfolgreichen Schmiedeversuch perfektionistische Perlen, mit denen Sie einen Gegenstand nacharbeiten und verbessern können. Schmieden Sie auf jeden Fall ein Bronzeschwert und einen Göttlichen Dolch, bevor Sie sich für die Nacht niederlassen. Speichern Sie an der Statue und rüsten Sie Ihre neue Ausrüstung aus. Zerbreche die Fässer vor der Kabine, um Bastelmaterial zu holen. Betreten Sie danach die Kabine für eine Schatzkiste mit dem Rezeptbuch Skaleneffekte. Gehen Sie nach Osten, um die Pflanze zu untersuchen, und Sie werden erfahren, dass der Holzfäller durch die Magie des Tricky Devil in einen Hund verwandelt wurde. Gehen Sie Ihre Schritte zurück durch den Wald und biegen Sie an der Gabelung links ab. Am Ende finden Sie hier eine Schatzkiste mit dem Kniffliger Teufel im Inneren. Für den Kampf solltest du dich an regelmäßige Angriffe halten und deinen MP für die Heilung aufbewahren. Die Angriffe des Monsters können in diesem Stadium brutal sein, so dass du eine ganze Menge heilen wirst. Nutze Pep-Kräfte, wenn verfügbar, und schlage die Kreatur weiter, bis sie fällt. Der Holzfäller wird seine menschliche Gestalt wiedererlangen und die Brücke als Dankeschön für dich befestigen, und du solltest jetzt weitermachen können. Überqueren Sie die neu reparierte Brücke und schauen Sie sich die Waren des Händlers an, um zu sehen, ob Sie etwas brauchen. Andernfalls fahren Sie zurück in Richtung Heliodor-Region. Schau erst mal in deinem Heimatdorf nach.

Kopfsteinpflaster Dorf Wiederbesuch

Auf den ersten Blick scheint alles in Ordnung zu sein, obwohl das Treffen mit Heliodor's König so schlecht verlaufen ist. Aber es dauert nicht lange, bis man merkt, dass etwas mit dem Ort nicht stimmt. Überprüfen Sie die Häuser auf zerbrechliches Material, um kostenlose Goldmünzen zu erhalten, und sprechen Sie dann mit Amber. Jetzt weißt du, dass du nicht ganz da bist, wo du sein solltest. Geh rüber zu der kleinen Gemma und hol das Kopftuch für sie zurück. Folgen Sie Gemma zu den Docks am südöstlichen Rand des Dorfes. Dort findest du eine jüngere Version von dir selbst und deinem sehr lebendigen Großvater. Chalky sagt dir, dass du vor dem dreiseitigen Felsen in den Kopfsteinpflasterfällen graben sollst, gehe zurück ins Zentrum des Dorfes und erlebe, wie die Illusion verblasst. Du bist jetzt mit der Realität deines Hauses in Trümmern zurückgelassen, und alles, was jetzt noch zu tun bleibt, ist, alle Freebies zu retten, die du finden kannst. Geht in den Hinterhof der Kirche, um das Rezeptbuch des Heiligen Ritters aus der Schatzkiste zu holen. Du kannst auch ein Heilkräuter aus den Überresten von Gemmas Haus holen. Auch das Bett in Ihrem Haus ist auf wundersame Weise intakt geblieben. Ruh dich aus, wenn du willst. Verlasse das Dorf und rufe ein Pferd, um nach Südosten zur Smaragdküste zu reiten. Auf der Seite des Weges in der Nähe des Ausgangs befindet sich eine Schatzkiste mit 5 Perlen des Perfektionisten.

Die Königskarawane

Smaragdküste

Die Kopfsteinfelsenfälle befinden sich am Anfang dieses Gebietes, so dass Sie nach dem von Chalky erwähnten dreiseitigen Felsen suchen können. Wenn Sie bereit sind, weiterzumachen, reiten Sie in Richtung des Campingplatzes. Kämpfe gegen einige der neuen Monster hier, um sie deiner Liste hinzuzufügen. Nutzen Sie die Fun-Size-Schmiede auf dem Campingplatz, um neue Ausrüstung zu kreieren. Vor allem die Skalenrüstung ist recht gut. Ihr nächster Halt ist die Königskarawane, aber es wäre eine gute Idee, sich alle funkelnden Punkte auf der Karte zuerst für Freebies anzusehen.

Die Königskarawane

Es gibt nichts besonders Interessantes oben in der Eingangshalle, also gehen Sie die Treppe hinunter in ein anderes Stockwerk. Du befindest dich jetzt auf der oberen Ebene, einem Gebiet, das von Kniffliger Teufel bevölkert ist. Gehen Sie zuerst nach links in Richtung des Ausgangs, um einen Abschnitt des Exterieurs zu erreichen. Schnapp dir das Hardy Fell nach Südosten und geh wieder rein. Gehen Sie durch die unteren Gänge zur rechten Seite, wo ein weiterer Ausgang sichtbar ist. Dies führt zu einem anderen Teil des Exterieurs, wo im Südwesten eine Schatzkiste mit einem Stärke-Ring liegt. Geh wieder rein und überprüfe die funkelnde Stelle in der oberen Ecke auf einen Flügel der Fledermaus. Eine weitere Schatzkiste mit einer Templeruniform wartet in der nordwestlichen Ecke der Gegend. Nimm die mittlere Treppe hinunter zur nächsten unteren Ebene. Hier sehen Sie ein glänzendes Eggsoskelett, das sich bewegt. Besiegen Sie es, damit Sie es besteigen und die beiden Schatzkisten auf den hohen Plattformen am Ende des Gebietes erreichen können. Eine der Schatzkisten hat das Rezeptbuch Setze eine Feder in deine Mütze, während die andere einen Samen der Verteidigung enthält. Springt auf die Plattformen, während ihr im Eggsoskelett fährt, um diese Gegenstände zu holen. Der Altar befindet sich direkt hinter der benachbarten Tür.

Boss-Kampf: Grimmiger Greifvogel

Du wirst es mit zwei dieser Dinge zu tun haben und beide sind in der Lage, ziemlich hart zu schlagen. Hero sollte Größenvorteile so weit wie möglich nutzen, aber dein MP sollte in erster Linie zu Heilzwecken gespeichert werden. Diese Monster tragen auch nichts Wertvolles, also verschwenden Sie nicht Eriks Runden mit Stehlen. Greif weiter an und heile nach Bedarf. Benutze Feuerkraft, wenn verfügbar. Achte auch auf die Verzögerung, die die Agilität deiner Gruppe verringert. Wenn die Monster tot sind, kannst du dich mit dem Zauber 'Evakuierung des Helden' schnell aus dem Verlies teleportieren. Rasten und speichern Sie auf dem Campingplatz, bevor Sie nach Westen zur Tor der Abreise fahren, wo Sie nach der Videosequenz in eine völlig neue Gegend kommen.

Kapitel 04

Hotto

Die Hotto-Steppe

Du befindest dich jetzt in einem scheinbar fremden Land weit weg von zu Hause. Sprich mit dem Priester, um zu retten, dann geh los und erkunde ein wenig. Es gibt viele funkelnde Orte, die Sie wie auf der Karte sehen können, also schauen Sie sich diese an, bevor Sie die Stadt Hotto betreten.

Hotto

Ein Mann wird dich am Stadteingang treffen und Erik wird gezwungen sein, in die Sauna zu gehen und dich auf eigene Faust erkunden zu lassen. Schauen Sie hinter der Glocke in der Mitte der Stadt nach einer Warmaline. Geht zur Rückseite des südwestlichen Hauses für eine Truhe mit einer Mini-Medaille. Am Rande der Klippe hinter dem Schrein im Westen befindet sich eine Flurry Feder.

Aufgabe 6: Schmiede und funkelnde Flecken

Belohnung: Ich liebe Waffen (Rezeptbuch)

Der Kunde für diese Aufgabe ist ein Schmied im Schrein im Westen der Stadt. Er bittet dich, ihm etwas Eisenerz zu bringen, das du von blauen Kristallablagerungen in der Hotto-Steppe bekommen kannst. Bringen Sie das angeforderte Material zum Kunden zurück, damit er bestätigen kann, dass Sie seinen Test bestanden haben. Du kannst das Eisenerz auch als Bonus behalten.

Wenn Sie sich in Richtung des großen Schreins nördlich der Stadt bewegen, schauen Sie auf die südöstliche Sackgasse nach einem Baumwolldach, bevor Sie hineingehen. Es gibt hier nicht viel zu sagen, was die Beute betrifft, aber man kann mit den Leuten sprechen und etwas über den jüngsten Verlust der Miko erfahren. Besuche auch die Geschäfte, um alles zu verkaufen, was du nicht brauchst, und mache Platz für neue Ausrüstung. Vor allem der Kettenhemd ist ein gutes Upgrade in panzerlicher Hinsicht. Hol dir zwei, wenn du es dir leisten kannst. Ihr nächster Halt ist die Bar im Zentrum der Stadt, wo Sie ein kleines Mädchen sehen werden, das sich mit dem Barkeeper streitet. Wir werden später mehr über das Mädchen erfahren. Betretet die Bar und geht durch die andere Tür hinaus. Zerbrech die Töpfe hier für 14 Goldmünzen und einen einzelnen Phial.

Aufgabe 5: Legt einen Ring darauf.

Belohnung: Crucerang

Der Kunde für diese Quest wartet im Bereich hinter der Bar. Er bittet dich, einen Goldring +1 oder besser für seinen Sohn mit der Fun-Size-Schmiede herzustellen. Du kannst jetzt mit Erik in die Sauna gehen. Nachdem Sie Connie getroffen haben, gehen Sie durch die Tür voraus und gehen Sie um das Gebäude herum, um eine Frau zu finden, die fragt, ob Sie den sinnlichen Puff-Puff probieren möchten. Es kostet nur 20 Goldmünzen pro Pop, also machen Sie es. Du wirst auch eine Auszeichnung für die Schwierigkeiten erhalten. Dreht euch um und geht durch die Tür neben dem maskierten NSC. Sammle das Weihwasser ein und folge dem Weg zurück zur Rezeption für eine weitere Auszeichnung. Nimm Connie mit, um das andere kleine Mädchen am Eingangstor zu treffen. Es stellte sich heraus, dass Erik sich geirrt hatte, aber Veronica wird am Ende trotzdem mitkommen. Kehren Sie zur Bar zurück, um eine Szene zu machen, und stimmen Sie zu, Veronica zu helfen, ihre Schwester zu finden. Nicht, dass du sowieso eine andere Wahl hättest. Ihr Ziel ist nun die Kryptische Krypta weit westlich der Hotto-Steppe. Es ist auch erwähnenswert, dass, wenn du deine Pep Macht benutzt, um einen Klumpen-Zauberer zu töten, es sich in einen Zauberstab verwandelt wird, den Veronica später benutzen kann, wenn sie offiziell der Gruppe beitrifft. Sie können den Mount Huji auch besuchen, wenn Sie möchten, aber der größte Teil dieses Bereichs ist im Moment abgeriegelt, so dass es dort nicht viel zu tun gibt.

Die kryptische Krypta

Dieser Kerker ist für einen so großen Ort ziemlich leer. Am Anfang gibt es nicht viel Beute, aber es gibt viele neue Monster zu bekämpfen. Besiegen Sie einige, um sie zu Ihrer Liste hinzuzufügen, und gehen Sie dann zum schmalen Flur im Osten. Du wirst eine Schatzkiste vor dir sehen, aber der Boden wird zusammenbrechen, wenn du versuchst, ihn zu erreichen. Du fällst in einen Raum an der Ostseite von Der Grube. Schauen Sie sich hier nach einer Schatzkiste mit einem Yggdrasil Blatt um. Klettert über die Leiter nach Süden wieder nach oben. Auf der oberen Ebene geht es diesmal nach Westen und geht nach Norden entlang des nächstgelegenen Flurs (zweiter von links). Biegen Sie kurz vor dem Betreten des Raumes mit der Pflanze Yggdrasil nach links ab und der Boden wird wieder zusammenbrechen. Jetzt fällst du in den nördlichen Teil des Lochs. Gehen Sie in Richtung des großen Raumes und öffnen Sie die Truhe für etwas Golderz. Weiter oben im Raum befindet sich ein funkelnder Schädelreiter, den du besiegen und besteigen kannst. Reiten Sie mit Ihrem neuen Ross links die Wand hinauf und untersuchen Sie die Pflanze Yggdrasil für eine kleine Szene. Von diesem Raum aus geht es nach Norden und biegt am oberen Korridor rechts ab. Betrete den kleinen Sackgassenraum oben, um eine Mini-Medaille zu erhalten. Verlasse den Raum, um den Flur nach links hinaufzugehen. Biegen Sie links ab, um zu einer weiteren Schatzkiste zu gelangen. Dieser hier hat eine Silberplatte drin. Setzen Sie einen Kurs auf den Speicherort für eine Szene und überprüfen Sie dann die Anlage im nächsten Raum. Sie sollten nun in der Lage sein, die große Tür weiter vorne zu öffnen. Nach der Zwischensequenz folgt eine Bosskampf.

Boss-Kampf: Jarvis und Schatten

Sowohl Veronica als auch Serena werden dir in diesem Kampf helfen, aber du wirst noch keine Kontrolle über ihr Verhalten haben. Veronica bleibt vorerst nutzlos, aber ihre Schwester ist wirklich hilfreich. Konzentriere dich darauf, die drei Schatten zuerst mit Multi-Target-Magie wie Sizz auszuschalten. Wenn du Feuerkräfte zur Verfügung hast, funktioniert die verbrannte Erde ziemlich gut. Serena ist auch eine sehr effiziente Heilerin, so dass sich Hero einmal auf die Offensive konzentrieren kann. Erik sollte sich an regelmäßige Angriffe halten, bis alle Schatten verschwunden sind. Sobald Jarvis allein ist, musst du nur noch auf seinen Atemangriff achten. Dies trifft die gesamte Gruppe und verursacht erheblichen Schaden. Der Held soll bei der Heilung helfen, wenn Serena nicht mithalten kann. Jarvis trägt auch nichts Wertvolles bei sich, so dass es nicht notwendig ist, zu stehlen. Halten Sie Ihre HPs hoch und bleiben Sie in der Offensive, bis Jarvis fällt. Kehren Sie zum Brunnen zurück, um zu heilen und zu speichern, bevor Sie weitermachen. Gehen Sie weiter nach Norden zur Monster Höhle und steigen Sie die untere linke Treppe hinauf zu einem Eisenerz. Es gibt Töpfe auf den Stufen oben rechts, die du auch zerschlagen kannst. Betrete den nächsten Raum, um Noah aus seiner Zelle zu befreien.

Hotto

Wenn Sie am nächsten Tag im Gasthaus aufwachen, öffnen Sie den Schrank für eine Reihe von Zivilkleidung und gehen Sie dann zu allen anderen unten. Gehen Sie nach dem Dialog in die Bar, um Noah zu sehen und zu erfahren, was er weiß. Veronica und Serena werden danach offiziell an der Party teilnehmen. Überprüfen Sie Ihren Charakter-Ersteller, um einige Fähigkeiten zu erlernen und das Verhalten Ihrer neuen Gruppenmitglieder in Folgebefehle zu ändern. Besuche die Geschäfte nach neuer Ausrüstung und rüste die Zauberstange auf Veronica aus, wenn du sie hast. Verlasse die Stadt, wenn du bereit bist, und Veronica sollte dir den Zoom-Zauber beibringen. Es bringt Sie sofort zurück zu den nahegelegenen Städten, die Sie zuvor besucht haben. Sehr nützlich. Weiter in westlicher Richtung auf der Hotto-Steppe und Ausfahrt in die Gallopolis-Region.

Kapitel 05

Gallopolis

Region Gallopolis

Ihre nächste Station ist das Sultanat Gallopolis, aber gehen Sie zuerst in das Wüstengebiet am südlichen Rand der Karte. Hier gibt es eine Schatzkiste mit einer Mini-Medaille. Überprüfen Sie die

Karte auch auf funkelnde Punkte, um einige Gegenstände zu sammeln, und bleiben Sie in der Nähe, um die neuen Monster zu bekämpfen, wenn Sie möchten. Sei jedoch gewarnt, dass diese Feinde deutlich stärker sind als die, die du zuvor bekämpft hast. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie in Hotto kein gutes Gear-Upgrade bekommen haben.

Gallopolis

In dieser neuen Stadt gibt es viel zu entdecken, und wir beginnen damit, die Häuser an der südwestlichen Seite zu plündern. Einer hat ein Hardy Fell, das im Schrank im Obergeschoss versteckt ist, und die Unterkunft unter den Ställen hat auch eine Reihe von Wayfarer's Kleidung im Schrank im zweiten Stock. Als nächstes gehst du in die Kirche, um einen anderen Schrank zu finden. Dieser hier hat eine Reisekapuze drin. Geh nach oben, um eine Engelsglocke aus dem Fass zu holen. Vielleicht möchtest du danach auch dein Spiel speichern. Geht wieder nach draußen und geht hinter dem Haus südlich der Kirche herum. Hier ist eine Schatzkiste mit einer weiteren Mini-Medaille versteckt. Auch direkt vor dem Kircheneingang befindet sich ein Stand mit einigen Fässern daneben. Zerbrich diese, um 15 Goldmünzen zu erhalten. Besuchen Sie das nächste Gasthaus und schauen Sie im Bücherregal nach dem Rezeptbuch Also willst du eine Hexe sein, dann gehen Sie nach oben und öffnen Sie den Schrank für einen Turban. Weiter zum Haus über den Ställen; der Schrank im Obergeschoss hat 70 Goldmünzen.

Aufgabe 8: Ein Kaktusschnitzel, für das man sterben muss.

Belohnung: Trickser (Zubehör)

Der Kunde benötigt eine goldene Kugel, um sein Rezept herzustellen. Dieser Gegenstand wird als Golden Globes fallen gelassen, die gelegentlich neben Kakteenkugeln erscheinen, wenn du sie in der Region Gallopolis bekämpfst. Das Ziel ist auch ein wirklich starkes Monster, das eine Herausforderung sein kann, wenn es auf niedrigen Stufen besiegt wird. Dennoch ist es nicht unmöglich, solange Sie Ihre Gesundheit hoch halten und vorsichtig vorgehen.

Aufgabe 7: Ein Spaziergang auf der wilden Seite

Belohnung: Plüschpullover (Rezeptbuch)

Für diese Aufgabe möchte der Kunde, dass du einen Spiezeuer mit der Feuerkraft der Wilden Seite besiegst. Die Fähigkeit erfordert, dass Hero, Erik und Serena aufgepeppt werden, bevor du sie nutzen kannst. Und denk daran, dass die Voraussetzung ist, den Feind mit der Fähigkeit zu besiegen. Das Monster, nach dem Sie suchen, befindet sich auf dem Himmlischen Sand, einem Gebiet nördlich der Gallopolis-Region. Außerdem ist es angesichts der Komplexität der Anforderungen für diese Aufgabe nicht notwendig, sie sofort zu erledigen. Stattdessen fahren Sie mit dem Spiel wie gewohnt fort und zoomen Sie einfach an die gewünschte Stelle zurück, sobald die Wilde Seite fertig ist. Sobald die Arbeit abgeschlossen ist, kehren Sie zum Kunden zurück, um ihn über Ihren Erfolg zu informieren und Ihre Belohnung zu erhalten.

Schauen Sie sich die Geschäfte an, um zu sehen, ob es eine neue Ausrüstung gibt, die Sie sich leisten können. Der Itemshop verkauft auch einen Goldarmschutz, den du unbedingt kaufen musst. Bevor Sie zum Palast des Sultans gehen, sollte man an der Rennstrecke anhalten und versuchen, im Bronze Cup den ersten Platz zu belegen. Es gibt zwei Schwierigkeiten pro Stufe und jede gibt einen anderen Preis. Du bekommst ein Paar Schleim-Ohrringe für das Finish zuerst auf Leicht und einen Goldarmschutz auf Schwierig.

Der Palast des Sultans

Ihr seid jetzt alle bereit, mit der Geschichte fortzufahren, also geht weiter und betretet den Palast. Auf dem Weg dorthin gibt es Töpfe, in denen man Kräuter und Goldmünzen sammeln kann. Im Palast angekommen, schauen Sie zu den Wänden der Lobby, auf der Suche nach Töpfen oder Fässern, die Sie zerschlagen können. Die meisten von ihnen haben Gegenstände, also verpassen Sie nichts. Betrete den nordwestlichen Raum nebenan und öffne den Schrank für ein Paar Netzstrümpfe und Boxershorts. Ebenfalls im selben Raum befindet sich eine Truhe mit einem Paar Ohrringen aus

Beton. Kehren Sie in die Lobby zurück und werfen Sie einen Blick in die Kammer des Prinzen. Links neben dem Bett befindet sich eine Schatzkiste mit einem eisernen Breitschwert, und im Schrank befindet sich eine gefiederte Mütze. Es gibt auch einen schlafenden Hibiskus im Topf. Gehen Sie weiter bis zum Thronsaal für eine Szene, nach der Sie hinter dem Thron nach einer Truhe mit 1500 Goldmünzen suchen sollten. Auf dem Balkon stehen einige Töpfe mit einer Wakerobin drin. In der Ecke des Thronsaals befinden sich Töpfe für ein Oasenwasser und Katzenstreu. Besuchen Sie Prinz Faris in seinem Zimmer unten und er sagt Ihnen, dass Sie ihn im Zirkus treffen sollen, wenn es Nacht wird. Rasten Sie im Gasthaus, um die Zeit zu vertreiben, wenn die Sonne noch aufgeht. Es stellte sich heraus, dass er will, dass du am nächsten Tag seinen Platz beim Pferderennen einnimmst. Es ist ja nicht so, dass du in dieser Angelegenheit eine Wahl hast, also stimme zu, sein Double zu sein. Gallopolis

Ruhen Sie sich im Gasthaus aus und besuchen Sie Faris morgens in der Umkleidekabine des Stalls. Mit Hero in Ganzkörperrüstung, steigen Sie auf Ihr Pferd und gehen Sie auf die Rennstrecke. Das Rennen selbst beginnt nach der Szene. Du musst das Rennen nicht gewinnen, um voranzukommen, und du wirst auch nicht wirklich etwas bekommen, um zu gewinnen. Aber du kannst genauso gut versuchen, die Eltern des Prinzen mit einem Sieg stolz zu machen. Der Schlüssel dazu ist, sofort nach dem Start des Rennens voranzukommen. Halten Sie R2 gedrückt, sobald die "1" im Countdown verschwindet, und greifen Sie dann zu so vielen Powerups wie möglich während des Rennens, um Ihre Ausdauer aufrechtzuerhalten. Sylvando ist der einzige echte Wettkampf hier und er ist leicht zu schlagen, solange man richtig reitet. Nachdem Faris gerade Ihren Teil der Abmachung erfüllt hat, trifft er sich mit seinem Vater, um darüber zu sprechen, was Sie brauchen. Begleiten Sie ihn in den Thronsaal und erleben Sie, wie der Sultan seinen Sohn schickt, um sich mit einer Bedrohung zu befassen, die als der Schlächter des Sandes bekannt ist. Wieder einmal mit einer Aufgabe belastet, die er nicht erfüllen kann, bittet Faris dich, dich ihm und den Soldaten im Himmelssand anzuschließen, um mit dem Monster fertig zu werden.

Der himmlische Sand

Versucht, die Stadt zu verlassen, und Sylvando wird als temporäres Gruppenmitglied mitkommen. Machen Sie sich auf den Weg zum nördlichen Campingplatz der Region Gallopolis für eine Szene, dann rufen Sie ein Pferd, um weiter nach Nordosten zu fahren, wenn die Sonne aufgeht. Achten Sie auch auf die Nähe des schmalen Sackpfades südlich des Campingplatzes. Hier ist eine Schatzkiste mit einer Lampe drin. Geh mit dem Prinzen und seinem Gefolge in eine Szene, in der sich das Ziel schnell zeigt.

Boss-Kampf: Schlächter des Sandes

Nutze schnell die Giftanfälligkeit des Monsters mit Eriks Kobra-Schlag, und die Krankheit sollte dem Monster in jeder Runde erheblichen Schaden zufügen. Der Held sollte mit Fähigkeiten wie Flammenhieb angreifen, während Serena Stärkungsmittel wirft und auf der Gruppe beschleunigt. Lassen Sie Veronica Verlangsamung oder Saft wirken, gefolgt von Crack in jeder Runde. Benutze auch Feuerkraft, wenn verfügbar.

Sylvando verlässt die Gruppe nach dem Ende der Schlacht. Zoomen Sie zurück nach Gallopolis, um mit der Geschichte fortzufahren. Sie erhalten einen Brief vom Sultan und die Crackshot-Armbrust von Faris, sobald alles erledigt ist. Und du solltest bereit sein, an einen neuen Ort zu gehen. Klettert übrigens den Brunnen links neben dem Waffenladen hinunter und sammelt einige Gegenstände ein. Es gibt auch eine Schatzkiste hinter einem verschlossenen Tor im Westen. Steigen Sie aus und versuchen Sie, die Stadt zu verlassen, damit Sylvando wieder als ständiges Gruppenmitglied teilnehmen kann.

Kapitel 06

Lagune von Gondolia

Region Gallopolis

Ihr nächster Halt für Ihre Reise ist die Laguna di Gondolia im Südwesten der Region. Es gibt einen Soldaten namens Hakim am Kontrollpunkt, der auch eine Aufgabe für dich hat. Sprich mit ihm, bevor du zum nächsten Bereich gehst. Zeige den Brief des Sultans der Wache am Ausgang und er wird dich schnell durchlassen.

Aufgabe 9: Ein schöner Brief

Belohnung: Die Schneide (Rezeptbuch)

Für diese Aufgabe bittet Hakim darum, dass du einen Brief an seine Schwester Akia überbringst, von der er glaubt, dass sie immer noch als Bäckerin in Gondolia arbeitet.

Lagune von Gondolia

Es gibt wieder viele neue Monster, mit denen man einen Kampf austragen kann. Großschwerter können die Verteidigung der Krabbe für schnelle Kills durchdringen, während die Rastlose Rüstung eiserne Breitschwerter trägt, die Sie später für gutes Geld verkaufen können, wenn Sie es schaffen, viel davon zu stehlen. Ein weiteres bemerkenswertes Monster ist der Mitternachts-Ritter. Du kannst daraus eine Eisenmaske mit spezifiziertem Töten erhalten. Auf jeden Fall betreten Sie die östliche Seite des bewaldeten Gebietes und halten Sie Ausschau nach dem funkelnden Mitternachts-Ritter, den Sie besiegen und in einen Berg verwandeln können. Hiermit erreichen Sie die bisher unzugänglichen Abschnitte dieses Waldes. Fliege zu den kreisförmigen Plattformen auf dem Wasser und du solltest eine Schatzkiste mit einem Samen der Fertigkeit entdecken. Überprüfen Sie die Karte auch auf funkelnde Stellen und schnappen Sie sie sich. Wenn Sie die mittleren Abschnitte mit all den Treppen und Plattformen erreichen, wandern Sie in Richtung Gondolia und Sie werden bald auf einen weiteren bergbaufähigen Mitternachts-Ritter stoßen. Besiegen Sie ihn und fliegen Sie zur grasbewachsenen Sackgasse in der Nähe. Öffne die Schatzkiste hier für das Rezeptbuch Ich liebe Eisenrüstung. Sie können nun weiter nach Gondolia gehen.

Gondolia (1. Besuch)

Unser erster Halt in dieser Stadt ist die Kirche, wo man ein Rezeptbuch im Regal kaufen kann. Dieses trägt den Titel Filigran des Spaßes und des Gewinns. Geht weiter, geht in das Gebäude direkt unter dem Item-Shop und geht nach oben. Brechen Sie den Behälter im Flur für 24 Goldmünzen. Als nächstes überqueren Sie die Brücke zur Ostseite der Stadt und gehen Sie hinauf. Nur eines der beiden Häuser auf dieser Seite ist für Fremde zugänglich. Geht da rein und zerschmettert den Topf für eine Spule Flachsfaden. Das verschlossene Haus gehört übrigens dem Bürgermeister. Behalte das für später im Auge. Zurück nach draußen, brechen Sie das Fass an der Tür für einen Chimärenflügel, gehen Sie dann nach Süden und betreten Sie das erste Haus, das Sie sehen. Hier, geh nach oben und öffne den Schrank, um eine Pitch Perle zu finden.

Aufgabe 10: Ein noch schönerer Brief

Belohnung: Mini-Medaille

Nachdem du die Aufgabe Ein schöner Brief abgeschlossen hast, besuche Akia noch einmal und sie wird dich bitten, einen weiteren Brief zu liefern, diesmal an einen Mann namens Valentino in Puerto Valor. Die Stadt liegt nordwestlich von Gondolia vom Meer aus. Wenn Sie schließlich Puerto Valor erreichen, gehen Sie zum Café am Strand und Sie werden Valentino an einem der Tische dort sitzen sehen. Gib ihm Akia's Brief. Dann bittet er dich, einen letzten Brief nach Akia zu bringen. Kehrt zu Gondolia zurück und gib ihr den Brief.

Schließlich gehen Sie in die oberste Etage des Gasthauses und steigen Sie durch die Tür aus. Einer der Töpfe hier draußen hat einen einzigen Phial drin. Von hier aus können Sie das Seil auf ein anderes Gebäude legen und sich dann mit einem magischen Wasser zur Schatzkiste begeben. Es gibt ein weiteres Seil, das sich mit einem anderen Dach verbindet, auf dem du drei Töpfe hast. Zerschmettere sie für 21 Goldmünzen und ein Heilkräuter. Besuche auch den Item-Shop und kaufe den Versorgungsgürtel. In den Ausrüstungsläden stehen auch einige neue Geräte zur Verfügung. Schau dir das an, wenn du willst. Andernfalls gehen Sie zu den Docks im Südwesten der Stadt, nur

um zu erfahren, dass sie derzeit geschlossen sind. Besuchen Sie den Bürgermeister in seinem Haus, um um Hilfe zu bitten.

Nachdem ihr die Hilfe des Bürgermeisters verweigert wurde, kommt Serena, um dich auf ein anderes Problem hinzuweisen. Diesmal erweist es sich letztendlich als etwas, das die Gruppe beheben kann, also verlasse die Stadt und gehe nach Westen zur Grotte der Fontäne. Wenn Sie sich durch den westlichen Teil der Lagune von Gondolia bewegen, gibt es etwa auf halbem Weg eine Brücke, die zu einem Vorsprung führt, den Sie erklimmen können, um einen höheren Bereich zu erreichen. Und was Sie hier oben finden, ist eine Schatzkiste mit einem weiteren Rezeptbuch. Dieses wird als schlankes Schwert aus massivem Silber bezeichnet.

Grotte der Fontäne

Gehen Sie nach links in die Sackgasse, wenn Sie zu einer kleinen Skala kommen, und gehen Sie dann weiter, bis sich der Weg teilt. Geh von hier aus nach links, um etwas Glasfritte zu holen.

Ein giftiger Frosch wird für einen Hinterhalt herausspringen, wenn du zu dem Gegenstand gehst, also pass auf. Dieser Feind hat eine besonders hohe Chance, mit seinem Giftatemangriff Gift zuzufügen. Du kannst die Krankheit mit Serenas Rauschsperrmagie beseitigen. Nachdem Sie den Gegenstand abgeholt haben, gehen Sie den Weg bis in eine Sackgasse, wo eine Schatzkiste mit einem blauen Auge wartet. Dreht euch um und geht auf dem ganz linken Weg nach oben. Folgt ihm dann, sobald ihr könnt, nach rechts und schaut hinter euch, um eine Kante zu finden. Klettere hinauf und du wirst eine Schatzkiste mit einem Feenstab darunter entdecken. Machen Sie sich jetzt auf den Weg zum Campingplatz und wenn Sie in der Nähe des Höhlenausgangs sind, biegen Sie leicht links ab, um eine Truhe mit einer Mini-Medaille an der Wand zu finden. Rasten und speichern Sie auf dem Campingplatz, bevor Sie in Richtung Nordosten des Gebietes gehen. Nähere dich dem Monster noch nicht. Schauen Sie stattdessen nach rechts und klettern Sie die Ranke hinauf. Gehen Sie zur Sackgasse auf der rechten Seite und Sie werden einen Schatz mit einem Samen der Magie darin finden. Du kannst jetzt wieder dorthin zurückkehren, wo das Monster ist, und einen Kampf mit ihm beginnen.

Boss-Kampf: Coralossus

Dies ist ein weiterer regelmäßiger Feind, der vorerst als Chef betrachtet wird. Es gibt zwei dieser Dinge und du wirst dich auf ein Ziel nach dem anderen konzentrieren wollen. Sie schlafen auch leicht ein, also hat der Held sie mit Schlummer belegt. Sobald beide unten für den Zählimpuls sind, kannst du sicher in die Offensive gehen, ohne gekontert zu werden. Eriks Verbrannte Erde Aufputzkraft ist auch hier sehr effektiv. Außerdem kannst du den Feuerwiderstand nutzen, den Veronica gegen Spam-Feuerzauber hat.

Untersuche das Wasser, wenn die Monster weg sind, damit Serena den Vogelgesangnektar herstellen kann. Sie können auch zum Campingplatz zurückkehren, um sich auszuruhen und zu speichern, wenn Sie möchten. Es ist auch eine gute Idee, eine neue Rüstung zu schmieden und deine Verteidigung so weit wie möglich nach oben zu bringen. In Gondolia warten große Schlachten auf dich. Zoomen Sie dort hinüber, wenn Sie bereit sind, weiterzumachen.

Gondolia (2. Besuch)

Wenn du nicht schon früher gespeichert hattest, solltest du unbedingt bei der Kirche vorbeigehen. Geh zur Bühne im Norden der Stadt für eine Zwischensequenz. Was folgt, ist ein Kampf gegen eine kleine Armee, mit nur Helden und Erik in Ihrer Gruppe. Gute Verteidigung ist hier ein Muss, da sie die Notwendigkeit der Heilung minimiert. Konzentriere dich auf ein Ziel nach dem anderen, um seine Anzahl zu verringern und bei Bedarf zu heilen. Erik wird schließlich gefangen genommen, als er versucht, der Gruppe bei der Flucht zu helfen. Seine Freunde weigern sich jedoch, ihn zurückzulassen, so dass schnell ein Rettungsversuch gestartet wird. Ziel ist es, die Brücke im Zentrum der Stadt zu erreichen. Trümmer blockieren nun die offensichtlichsten Wege zur Brücke,

so dass Sie andere Wege finden müssen, um dorthin zu gelangen. Soldaten sind auch überall, und obwohl man mir sagt, ich solle Konfrontationen vermeiden, ermutige ich dazu, um der guten Erfahrung willen zu kämpfen. Sobald die Gruppe weiß, wo Erik ist, schlägt Sylvando vor, sich mit der Gondel an Jasper und die Wachen heranzuschleichen. Überprüfen Sie die Karte und Sie werden sehen, dass es eine in der Mitte der Stadt gibt, die Sie benutzen können. Steigen Sie ein und fahren Sie zum nordwestlichen Dock. Sobald Sie aussteigen, zerbrechen Sie die Fässer neben dem Fischer für eine gebleichte Muschel und einen Samen der Stärke. Machen Sie sich auf den Weg zur Bühne für eine echte Chefbegegnung.

Boss-Kampf: Jaspis

Konzentriere dich auf die Verbesserung des Zauberstatus deiner Gruppe zu Beginn. Serena sollte Buff, während Sylvando Oomph oder Beschleunigung wirft. Veronica muss dann Saft auf Jaspis geben und verzögern. Sobald alle Buffs und Schwächungszauber an Ort und Stelle sind, kann die Offensive beginnen. Hero sollte MP in erster Linie für offensive Fähigkeiten ausgeben, da sie stärker sind als normale Angriffe. Wenn du dich entscheidest, Sylvando dasselbe tun zu lassen, solltest du unbedingt einen MP speichern, um deine Statusverbesserungen später wieder aufzufüllen. Veronica sollte die beste Offensive, die du hast, spammen, aber auf Jaspers Zauber 'Verwirren' achten, der verhindert, dass betroffene Charaktere Magie wirken. Stelle die Schwächungszauber auf Jasper um, sobald sie nachlassen. Serena sollte sich in erster Linie auf die Heilung konzentrieren und bei Bedarf Buff wirken. Jaspers Zam-Zauber kann auch beträchtlichen Schaden anrichten, also pass darauf auf. Oder du kannst versuchen, Fizzle auf ihn anzuwenden, was das magische Problem löst, wenn es klemmt.

Die Gruppe wird nach einer Reihe von Zwischensequenzen mit einem Schiff aus Gondolia entkommen. Das Kapitel endet damit, dass Sie Zugang zu einem Schiff erhalten, das im nächsten Abschnitt die Welt um einiges mehr öffnet.

Kapitel 07

Zwaardrust Gebiet

Insel Australis

Bevor Sie einen Kurs auf Ihr nächstes Ziel setzen, legen Sie an der kleinen Insel östlich von Gondolia an. Es gibt hier wirklich nicht viel zu sehen, abgesehen von ein paar funkelnden Stellen und einer versiegelten roten Tür im Nordwesten. Allerdings solltest du die Schatzkiste auf der Insel im Süden öffnen. Es enthält das Rezeptbuch des Ring Rund um die Welt. Du wirst später für eine Quest hierher zurückkehren, aber für den Moment zum Schiff zurückkehren.

Zwaardrust Gebiet

Zurück auf See, segeln Sie weit nordöstlich der Karte und docken Sie an den mit einem "!" markierten Ort an. Betrete die Kabine durch die Docks, um die Fässer für 14 Goldmünzen zu brechen, und öffne den Schrank für ein magisches Wasser. Überprüfen Sie die Karte auf funkelnde Stellen und schnappen Sie sie sich wie gewohnt. Achten Sie auch darauf, hinter die Windmühle südlich des Gasthauses zu schauen, um eine Schöne Kappe aus dem Fass zu bekommen. Es gibt auch 1500 Goldmünzen in der Schatzkiste an der Sackgasse, ganz nach Westen. Gehen Sie zum Gasthaus Kriegerruhe, sobald Sie mit dem Erkunden fertig sind. Dort gehen Sie zur Seite des Gasthauses und Sie werden einige Töpfe finden, in denen Sie für 30 Goldmünzen und einen Feenflaum zerschlagen können. In der Nähe gibt es einen Priester, der auch für dich da ist.

Aufgabe 11: Ein Weg zum Paradies

Belohnung: Gewand der Gelassenheit

Für diese Quest bittet der Kunde darum, dass du die Kraft des Gebetes der Fürsorge nutzt, während du die Toten bei den Ruinen weiter westlich des Feldes kämpfst. Die Toten erscheinen auch nur nachts, also ruhen Sie sich bis dahin im Gasthaus aus, bevor Sie auf die Jagd gehen. Im Betreuungsgebet müssen sowohl Held als auch Serena verstärkt werden, um sie zu benutzen. Ich

schlage vor, andere Feinde zu bekämpfen, bis beide in einen solchen Zustand gelangen, und dann gehen Sie und suchen Sie sich ein paar Tode. Kehren Sie zum Kunden zurück, wenn Sie mit dem Kopfgeld fertig sind. Betrete das Gasthaus und speichere, bevor du nach oben gehst. Gehen Sie zum Ende des Flurs, wo Sie das Bücherregal überprüfen können, um das Rezeptbuch Schmieden mit Stahl zu finden. Gehen Sie durch die nahe gelegene Tür zum Balkon und gehen Sie nach dem Schließen der Tür nach rechts. Öffne die Schatzkiste hier für eine Mini-Medaille. Das sollte alles sein, was es in diesem Bereich im Moment zu finden gibt, also bereiten Sie sich darauf vor, nach Norden in die Region Dundrasil zu fahren.

Oktagonien (1. Besuch)

Gebiet Dundrasil

Dies ist ein großer Ort mit vielen Funken, aber wir werden uns vorerst an die Region Oktagonien halten. Sie werden die Ruinen sowieso später in der Geschichte besuchen. Abgesehen davon, gehen Sie und schauen Sie sich nach den Funkeln in der Gegend um, dann suchen Sie nach einem bergtauglichen Mitternachts Ritter. Besiegen Sie ihn, damit Sie über das Wasser zur Südinsel fliegen können. Hier finden Sie eine Schatzkiste mit einer Halskette der Immunität. Die Grublin-Feinde, die in dieser Region verbreitet sind, lassen gelegentlich eine Banditenklinge fallen, wenn sie besiegt werden. Dies ist ein ziemlich gutes Schwert, das man benutzen oder verkaufen kann, wenn man viel hat. Wie auch immer, gehen Sie vorwärts und reisen Sie jetzt weiter nach Oktagonien.

Oktagonien

Hier ist eine Stadt, die stolz auf ihr jährliches maskiertes Kampfkunst-Turnier ist, als solches ist es selbstverständlich, dass du ein Teil davon sein musst. Gehen Sie zur Theke und Veronica wird feststellen, dass der Regenbüschel als Preis für den Champion angeboten wird. Nehmen Sie sich die Zeit, die Stadt zu erkunden, bevor Sie sich anmelden. Speichern Sie Ihr Spiel zuerst bei der Statue und betreten Sie dann das nahe gelegene Haus, um ein magisches Tierversteck aus dem Schrank im unteren Stockwerk zu bekommen. Gehen Sie zum Gasthaus im Westen und Sie finden eine gefiederte Mütze in einem anderen Schrank im unteren Stockwerk. Wieder draußen, die erste Treppe nach Osten hinuntergehen und nach links abbiegen, um den Topf am Brunnen zu zerschlagen. Es enthält 80 Goldmünzen. Weiter unten ist ein weiteres Haus, das Garter im Schrank im Obergeschoss hat. Gehen Sie nach draußen und gehen Sie zur unteren Ebene, wo Sie nach einer Nische unter der Treppe suchen sollten. Zerbreche den Topf hier für eine Mini-Medaille. Besuchen Sie die Geschäfte für Erweiterungen wie gewohnt. Vor allem der Itemshop hat das Harter Kerl Tätowierzubehör. Achten Sie darauf, dass Sie das nehmen. Betrete das Haus weit im Westen als nächstes und zerbrich die Töpfe für 24 Goldmünzen, dann kannst du das Waisenhaus überprüfen. Sie finden das Rezeptbuch Building Butterfly Bric-a-Brac im Regal eines der Schlafzimmer, während ein anderes einige Töpfe hat, die Sie für ein Silbererz zerschlagen können. Gehen Sie zurück in die untere Ebene und steigen Sie die Treppe nach Osten hinauf auf Oberoktagonien. Hier, werfen Sie einen Blick auf die nordwestliche Ecke, um einige Fässer zu zerbrechen und 51 Goldmünzen zu erhalten. Die Fässer an den südöstlichen und südwestlichen Ecken haben eine Feen-Flausch. Gehen Sie zurück in die untere Ebene und es sollte ein Vorsprung an der Treppe zum Oberoktagonien sein. Klettere hinauf, um die Schatzkiste mit 800 Goldmünzen zu erreichen. Sprechen Sie mit der Empfangsdame am Schalter und melden Sie sich für das Turnier an. Fahren Sie mit dem Aufzug zur Arena und überprüfen Sie das Gasthaus auf dem Boden auf ein paar Fässer. Einer von ihnen hat ein magisches Wasser. Von hier aus geht es weiter in die Arena, um herauszufinden, wer dein Partner sein könnte. Am Ende wirst du mit dem amtierenden Champion Vince zusammengebracht. Man merkt leicht, dass mit dem Mann etwas nicht stimmt, aber er ist trotzdem ein kompetenter Teamkollege. Gehen Sie weiter und schließen Sie sich Ihren Freunden in Otagonien an und ruhen Sie sich kostenlos im Gasthaus aus.

Das Turnier

Vince wird am nächsten Tag vorbeikommen, um dich zu wecken. Der Aufzug zur Arena befindet

sich direkt hinter der Rezeption. Sprich mit Vince im Wartezimmer, um das Turnier in Gang zu bringen. Es wird dringend empfohlen, dass Hero zu diesem Zeitpunkt den Zauber Mittelheilung gelernt hat, der sich bei etwa Level 19 oder 20 automatisch freischaltet, glaube ich. In der ersten Runde trittst du gegen Der abscheuliche Schausteller und Untergräber an. Der Untergräber ist der Stärkere des Paares, aber die Fähigkeit des Schaustellers, ständig Kopien von sich selbst zu machen, macht ihn länger haltbar. Ich empfehle, deine Angriffe auf den Untergräber zu konzentrieren, während Vince gegen den Schausteller arbeitet. Alles, was du hier tun kannst, ist zu helfen, Schaden zu verteilen, während Vince die meiste Arbeit erledigt. Wenn der Untergräber schließlich fällt, kannst du dich an den verbleibenden Kämpfer wenden und entsprechend mit ihm umgehen. Wenn die erste Runde zu Ende geht, kehren Sie nach Oktagonien zurück, um sich Ihren Freunden anzuschließen, bevor Sie ins Waisenhaus gehen, um nach Ihrem Partner zu sehen. Vince wird am Ende ein paar Dinge über sich selbst erzählen und es wird kurz danach einen Einbruch geben. Begleite Vince in seinem Zimmer, um herauszufinden, dass es durchsucht wurde. Nimm sein Angebot an, die Nacht im Waisenhaus zu verbringen, und du wirst am nächsten Tag wieder in der Arena sein. In der nächsten Runde trittst du gegen Sinderella und Whambelina an. Sinderella ist eine Magierin und damit die Gefährliche, also stellen Sie sicher, dass Sie sie zuerst ausschalten. Sie wirkt meist starke Mehrziel-Feuerzauber und kann ziemlich schnell durch deine Gesundheit brennen. Verwenden Sie Zwischenheilung, um Ihre Gesundheit wiederherzustellen, bevor Sie wieder in die Offensive gehen. Glücklicherweise geht Sinderella der MP schnell aus und hört auf, eine Bedrohung zu sein, wenn das passiert. Whambelina hingegen bläst Küsse, die einen Charakter verzaubern können, und du wirst in diesem Zustand keine Kontrolle über sie haben. Aber ansonsten ist sie nur ein typischer Kampf mit starken körperlichen Angriffen. Für das Halbfinale treffen Sie auf die Bullion Boys. Sylvando wird Hero meist in Ruhe lassen, was gut ist, denn er ist der Stärkere der beiden. Hilf Vince dabei, den Schaden wie gewohnt zu beseitigen und heile mit Zwischenheilung, wenn nötig. Konzentriere dich auf ein Ziel nach dem anderen, bis sie beide fallen. Nun zum letzten Spiel. Rab ist der Magier, der mächtige Angriffs- und Heilzauber auslöst, also sollte er der Erste sein, der geht. Triff ihn mit deinen besten Fähigkeiten und benutze Zwischenheilung, um deine HP immer nahe an die volle Leistung zu bringen. Auch wenn du dafür zwei Runden aufwenden musst. Rab hört auf, eine große Bedrohung zu sein, sobald ihm der MP ausgeht. Jade ist ein starker Kämpfer, kann aber leicht mit offensiven Fähigkeiten und einem effektiven Gesundheitsmanagement ausgeschaltet werden.

Höhlen unter Oktagonien

Das Turnier ist beendet, aber der Preis, zu dem du gekommen bist, muss warten. Speichern Sie Ihr Spiel und versuchen Sie, sich im Gasthaus auszuruhen. Rab wird zu Besuch kommen, um zu sagen, dass Jade fehlt. Du solltest zustimmen, ihm zu helfen und ins Waisenhaus zu gehen. Im Garten finden Sie einen neuen Eingang, der unterirdisch verläuft. Da musst du hin. Um zu beginnen, gehen Sie vorwärts und machen Sie dann einen rechten Vorsprung nach oben, wenn Sie können, für ein Verwirrungsnetz. Kehren Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind, um nach oben zu kommen, dann diesmal richtig. Schnapp dir das Silbererz, bevor du den ganzen Weg nach links und dann nach unten gehst, um eine Truhe mit dem Dolch eines Attentäters zu erhalten. Gehen Sie ein wenig zurück und biegen Sie dann rechts in eine Sackgasse für 1000 Goldmünzen ein. Von hier aus geht es in die Ecke rechts für ein weiteres Silbererz. Beginne den Weg ganz rechts hinunterzugehen und es sollte ein Eisenerz auf dem offenen Gelände auf dich warten. Geht nach links herum, um noch ein Silbererz zu erhalten. Wenn man ganz links in die Sackgasse hinuntergeht, kommt man zu einer Truhe mit einem Yggdrasilblatt. Wendet euch um und geht die linke Seite des Kreisverkehrs hinauf. In der Ecke versteckt sind zwei Schatzkisten. Eines hat Blaues Auge und das andere ist ein Kannibalenmonster. Dieser Feind lässt bei einer Niederlage einen Samen der Fertigkeit fallen, wenn du Glück hast, also verpasse nicht die Gelegenheit. Schließlich kannst du den verbleibenden unerforschten Abschnitt links von der Karte überprüfen. Öffnen Sie die Truhe an der Tür, um 4 Ampullen mit magischem Wasser zu erhalten, und machen Sie sich dann auf den Weg zu einer Szene und einer Begegnung mit dem Chef.

Boss Kampf: Arachtagon

Deine erste Priorität ist es, das Monster mit Eriks Kobra-Schlag zu vergiften und dann mehr Schwächungszauber wie Kasap darauf zu platzieren. Serena sollte Buff auf die Gruppe werfen, während Sylvando mit Oomph weitermacht. Dieser Boss ist in der Lage, Ihrer Gruppe eine Vielzahl von Leiden (Verwirrung, Gift, etc.) zuzufügen, und leider gibt es keine Möglichkeit, dass Sie im Moment alle vor allen von ihnen schützen können. Erwäge jedoch, Fizzle auf das Ding zu werfen, um seinen Kafuddle-Zauber zu deaktivieren.

Mit Feuerfähigkeiten von Hero und Veronica sowie Zam von Rab. Serena sollte die Gruppe in erster Linie gesund halten. Versuche, die Statusschäden so gut du kannst zu bewältigen, während du die Kreatur hart triffst, bis sie fällt.

Oktogonien

Hero erwacht am nächsten Tag und erfährt, dass die Organisatoren des Turniers bereit sind, den Preis des Champions zu übergeben. Sprich mit der Empfangsdame und sie wird dich in die Arena bringen. Dort finden Sie, dass der Regenbüschel von Rab mitgenommen wurde und er hinterlässt eine Nachricht, dass Sie ihn in den Ruinen von Dundrasil treffen. Speichern Sie Ihr Spiel, bevor Sie gehen, und machen Sie sich auf den Weg nach Westen zu den Überresten eines einst mächtigen Königreichs.

Ruinen von Dundrasil

Wenn Sie sich die Karte ansehen, sehen Sie die kleine Insel weit westlich über dem Wasser. Auf dieser Insel gibt es eine Schatzkiste mit einer Drasilian Sovereign-Münze, und du musst einen bergbaufähigen Mitternachtsritter finden, um zu ihr zu gelangen. Ruhen Sie sich auf dem Campingplatz aus und schmieden Sie eine neue Ausrüstung, bevor Sie einen Blick auf alle zerstörten Gebäude werfen.

Einer von ihnen hat eine Schatzkiste, in der sich eine Stange der Schnelligkeit befindet. Sammle alle Gegenstände, die du von den glänzenden Stellen bekommst, ein, bevor du zu den Ruinen der Stadt gehst. Hier nähert man sich dem blauen Schleim und klettert in den Brunnen daneben. Der Brunnen verbindet sich mit dem Hauptteil der Stadt, wenn man auf der anderen Seite hinausklettert. Rab wird hier warten und dort, wo einige wichtige Geschichten entstehen. Schauen Sie sich die Ecke links neben dem Grabstein für eine starke Medizin an. Du kannst dich auch unter einige Felsen in der Nähe ducken, um eine Schatzkiste mit dem Rezeptbuch zu finden: Kleide dich wie ein Drasilian auf der anderen Seite. Kehren Sie um und gehen Sie weiter auf dem Weg und zerbrechen Sie das Fass für eine weitere Drasilianischer Souverän Münze. Folgt Rab zum Altar, um weiterzugehen. Rab wird dich dann bitten, ihn für eine Weile nach der Szene zu verlassen. Geht den Weg zurück, den ihr gekommen seid, bis ihr Jade entdeckt. Sie lädt Hero zu einem kleinen Spaziergang ein, nur damit die beiden Soldaten aus Heliodor treffen können. Die ganze Begegnung endet damit, dass Hero von einer Klippe fällt und Jade ihm nachspringt. Die beiden landen in einer Kabine weit am südwestlichen Rand der Region Dundrasil. Speichern Sie Ihr Spiel und suchen Sie hinter der Kabine nach einer Truhe mit einer Mini-Medaille darin. Geh zu den anderen an den Ruinen der Stadt zurück. Rab wird dir endlich den Regenbüschel geben und er nimmt offiziell auch mit Jade an der Party teil. Stellen Sie sicher, dass Sie sie richtig einrichten, bevor Sie etwas anderes tun. Hero erhält auch den Gelben Orb von Rab und den Roten Orb von Erik. Das älteste Mitglied Ihres Teams schlägt dann vor, nach Puerto Valor zu fahren, aber lassen Sie uns zuerst eine Reise zurück nach Oktogonien machen, um ein paar Nebenaufgaben zu erledigen.

Kapitel 08

Oktogonien (2. Besuch)

Nun, da das Turnier beendet ist, stehen Ihnen hier einige neue Nebenaufgaben zur Verfügung. Auf dem Dach des Rüstungsgeschäfts befindet sich außerdem eine Schatzkiste mit einem Stern der

Klarheit. Ich habe das beim ersten Mal, als wir in der Stadt sind, verpasst, also geh da rüber und hol es dir.

Aufgabe 12: Hautpflege für Wilde und Fabelhafte

Belohnung: Der elegante Kerl (Rezeptbuch)

Der Kunde für diese Anfrage wartet in der Nähe des Aufzugs, der zur Arena führt. Er beschwert sich darüber, wie das Kämpfen seine Haut negativ beeinflusst.

Um das Problem zu beheben, bittet er dich, ihm etwas Mellow Vera aus der Region Dundrasil zu bringen.

Sie können einige in der Nähe des Wasserfalls im Westen des Gebietes finden. Schneidet die Pflanze ab und bringt sie dem Mann für euer Prämie zurück.

Aufgabe 13: Der Schatten

Belohnung: Mini-Medaille

Der Kunde ist ein Kind, das vor dem Waisenhaus wartet, und er bittet Sie, Xero der Schatten irgendwie zu finden und das Autogramm des Mannes für ihn zu holen. Er behauptet, dass der betreffende Mann am MMA-Turnier teilgenommen hat und noch in der Stadt sein sollte.

Erklimmen Sie die Treppe, die nach Oberoktagonien führt, und suchen Sie nach einem Vorsprung an der Seite, den Sie erklimmen können. Geht vorwärts und biegt oben um die Ecke, um den Mann zu finden, hinter dem ihr her seid. Holen Sie sich sein Autogramm und kehren Sie zu dem Kind zurück, um Ihre Belohnung zu erhalten.

Puerto Valor

Zoomen Sie in die Region Zwaardrust, um zu Ihrem Schiff zurückzukehren und zu dem auf der Karte markierten Ort zu segeln. Wenn Sie an Costa Valor anlegen, schauen Sie noch einmal auf die Karte, um die funkelnden Stellen in der Gegend um Puerto Valor zu finden und zu bekommen. Fahren Sie nach Süden in die Stadt, sobald Sie bereit sind, weiterzumachen.

Hier schlägt Rab vor, dass du zu seinem Freund Rodrigo gehst, um seine Erlaubnis zu erhalten, das Seetor zum offenen Meer zu öffnen. In dieser Stadt gibt es vorher viel zu tun, aber lassen Sie uns zuerst erkunden. Zum einen gibt es einen roten Herrn in der Nähe des Stadteingangs, der anbietet, Ihnen das Rezeptbuch Alle schönen Dinge zu geben, wenn Sie mit ihm sprechen. Wendet euch der Seite als nächstes zu und ihr findet ein paar Töpfe, die ihr zerschlagen könnt. Einer von ihnen hat einen Krug mit frischem Wasser.

Speichern Sie Ihr Spiel in der Kirche und gehen Sie dann wieder hinaus, um die nahe gelegene Treppe zu besteigen. In der Ecke oben versteckt sich eine Truhe mit einem Samen der Therapeutik. Geht zum Gasthaus nördlich der Kirche und holt das Set von Wanderbekleidung aus dem Schrank im Obergeschoss. Gehen Sie durch eine der Türen auf den Balkon, um einige Fässer zu finden, die Sie zerbrechen können. Diese haben 75 Goldmünzen und einen Chimärenflügel.

Betretet das Haus neben der Kirche auf der linken Seite und zerbricht die Töpfe für ein Allheilmittel. Der Schrank hier hat ein Rote-Augen-Prinzip. Wieder draußen, besuchen Sie das Haus südlich der Kirche, und Sie erhalten 49 Goldmünzen aus den Töpfen im Küchenbereich. Es

gibt eine Schatzkiste hinter einer verschlossenen Tür im Obergeschoss und im Bücherregal befindet sich das Rezeptbuch. Deine Handwerkskarriere beginnt hier. Der nächste Halt ist der Strand, wo Sie einige Funken sprühen können.

Weiter geht es zur Westseite der Stadt, die Treppe neben dem Hotel hinauf und Sie finden oben eine Schatzkiste mit 1300 Goldmünzen. Betreten Sie das Hotel und buchen Sie zum ersten Mal einen Aufenthalt. Der Schleim gibt dir am nächsten Morgen eine Mini-Medaille als Bonus. Gehen Sie nach oben, um den Schrank in einem der Räume nach einem Grünen Auge zu durchsuchen. Der andere Raum auf dieser Etage hat eine Mini-Medaille in einem Topf.

Im Hotel befindet sich auch ein Schalter, an dem Sie Ihre Mini-Medaillen präsentieren und mit verschiedenen Gegenständen belohnt werden können. Die Frau wird alle Medaillen, die du gesammelt hast, in einem Album platzieren und Preise für jeden erreichten Meilenstein vergeben. Und nun zu den Nebenaufgaben.

Aufgabe 14: Alles aus Liebe

Belohnung: Machen Sie einen peitschenden Erfolg (Rezeptbuch)

Für diese Anfrage möchte der Kunde einfach, dass du einen Coralossus besiegst, um die dringend benötigte Blumenkoralle für seine Frau zu bekommen. Es gibt viele dieser Monster drüben in Costa Valor. Gehe dorthin, um einen zu töten und bringe den Gegenstand zum Kunden zurück, um deine Belohnung zu erhalten.

Aufgabe 15: Zittere mir die Hölzer.

Belohnung: Süßigkeiten für Schwindler (Rezeptbuch)

Der Kunde für diese Aufgabe ist der Küchenchef im Hotel Casino. Er braucht etwas Richtig Pfeffer für sein Rezept und bittet dich, die Ladung von den böartigen Piraten bei Gondolia abzuholen. Auf der Insel Insula Australis, der kleinen Insel bei Gondolia, haben die Piraten eine Art Basis eingerichtet. Segeln Sie dort hin und gehen Sie den kleinen Hang südwestlich der Gegend hinauf. Besiege die Piraten und bringe den Pfeffer zum Kunden zurück.

Aufgabe 16: Der Bluttausch

Belohnung: Strumpfband

Es hängt ein Mann am Strand und bittet dich, Jade davon zu überzeugen, ein Hasen-Outfit zu tragen, das er sehen kann. Und dafür brauchst du drei Geräte: Hasenohren, Hasenanzug und Netzstrümpfe. Du solltest im Laufe deines Durchspiels auf die Hasenohren und Netzstrümpfe stoßen, indem du Geschäfte und Plünderungsplätze überprüfst. Der Hasenanzug muss jedoch mit der Fun-sized Schmiede gefertigt werden. Dazu benötigen Sie das Rezeptbuch. Durch das Kaninchenloch, das Sie am Preisschalter des Casinos für 500 Token handeln können.

Sie können auch eine kleine Pause einlegen, um das Casino zu besuchen und Ihr Glück bei etwas Poker oder dem Spielautomaten zu versuchen. Diese Minispiele lohnen sich, da Sie die Token, die Sie gewonnen haben, für den Handel mit Gegenständen am Tauschschalter verwenden können.

Wenn Sie mit der Geschichte sofort weitermachen möchten, besuchen Sie das Haus von Don Rodrigo an der Ostseite der Stadt. Es stellte sich heraus, dass der Mann nicht zu Hause ist, aber sein Butler wird Ihnen gerne das Tor öffnen. Gehen Sie an Bord Ihres Schiffes in Costa Valor und gehen Sie zu einem auf der Karte markierten Ort. Der Rest des Ozeans sollte danach weitgehend offen für Erkundungen sein.

Inselhüpfen

Der Strand

Segeln Sie zu dem auf der Seekarte markierten Ort, um eine Zwischenszene zu initiieren, in der sich die Gruppe vorübergehend auf einer verlassenen Insel befindet. Hier gibt es einen Schiffbruch, wo man eine Schatzkiste mit einer Mini-Medaille an der Seite des Rumpfes sehen kann. Schnapp dir

auch den funkelnden Gegenstand am Rande der Insel und sprich dann mit allen. Nähern Sie sich Jade für eine weitere Szene, in der die Meerjungfrau Michelle darum bittet, dass Sie helfen, ihren geliebten Kai zu finden. Die Gruppe stimmt im Austausch für ein Publikum der Seekönigin zu. Ihr nächster Halt ist Lonalulu, östlich von Hotto gelegen, aber zuerst zu der kleinen Insel im Südwesten.

Insel Inkognita

Diese winzige Insel ist die Heimat einiger gigantischer Monster, die Schwierigkeiten bereiten können, wenn man keine gute Verteidigungsausrüstung hat. Es ist am besten, es zu vermeiden, in Kämpfe zu geraten und einfach alles zu schnappen, damit du gehen kannst. Überprüfen Sie die Karte auf alle funkelnden Punkte, die Sie sammeln können. Der beste ist in der Nähe des Zentrums der Gegend, umgeben von Brownies. Das ist ein Yggdrasil-Blatt. Wir gehen vorwärts, kurz bevor sich der Weg nach Osten verengt, suchen nach Felsvorsprüngen, die hinaufklettern und den höheren Bereich erreichen. Hier oben wartet eine Schatzkiste mit dem Rezeptbuch zur Herstellung bequemer Kleidung. Du kannst zurück zum Schiff gehen und danach abfahren.

Insel Okzidentalis

Der nächste Halt ist die kleine Insel nördlich des Strandes. Wir werden an allen einsamen Inseln in der Mitte des Ozeans im Uhrzeigersinn anlegen. Auf jeden Fall ist dieser Ort noch leerer als der letzte. Es gibt ein paar kleine Türme im Norden, aber sie sind derzeit verschlossen. Halten Sie an der Hütte vor dem Osten und gehen Sie nach hinten, um einen Topf zu finden. Schlagen Sie ihn mit einer Mini-Medaille ein. Das Haus selbst ist leer, abgesehen von dem Yoda Möchtegern. Er erwähnt jedoch seinen Meister, der in Gallopolis wartet. Legen Sie diese Informationen für später beiseite. Du kannst nun zur nächsten Insel aufbrechen, nachdem du die Karte auf funkelnde Stellen überprüft hast, wenn du es noch nicht getan hast.

Insel Algarum

Diese befindet sich weiter nördlich von der vorherigen Insel, die wir besucht haben, und beherbergt verschiedene Arten von fliegenden Feinden. Überprüfen Sie die Karte wie gewohnt auf funkelnde Stellen und gehen Sie nach Süden, um eine Schatzkiste in der Ecke rechts zu finden. In diesem befindet sich ein Lucida Splitter. Es gibt auch ein paar Truhen gegenüber einer kaputten Brücke in der nordwestlichen Ecke. Allerdings bin ich mir noch nicht sicher, wie ich sie erreichen kann; es gibt keine Reittiere, die man irgendwo finden kann. Zurück zum Schiff und weiter zur nächsten Insel.

Insel Borealis

Wir sind jetzt weit draußen auf dem Nordmeer und diese Insel befindet sich mittendrin. Hier gibt es nicht viel anderes als ein paar funkelnde Stellen. Es gibt jedoch ein Ziel für die Crackshot Armbrust unter der Brücke östlich der Docks. Zerstören Sie es und bereiten Sie sich auf die Abreise vor.

Insel Orientalis

Nun zur letzten Insel auf der Ostseite des Ozeans. Die Feinde hier sind niedrig, es sei denn, die Schleime schließen sich irgendwie zu einem King Schleim zusammen. Das würde eine Weile dauern, bis es vorbei ist. Es gibt eine Schatzkiste mit einer Schleimkrone an der schmalen Sackgasse im Westen. Dies ist keine Ausrüstung, sondern nur ein Gegenstand. Auf dem Weg zurück zum Schiff zerstören Sie die beiden Töpfe in der Ecke einiger Ruinen für eine Mini-Medaille. Beenden Sie die Plünderung aller funkelnden Stellen in der Gegend und Sie können nach Lonalulu aufbrechen.

Lonalulu

Lonalulu ist ein Fischerdorf, das weit südöstlich Ihrer Seekarte liegt. Es ist auch die einzige markierte Stelle auf der Karte und sollte leicht zu finden sein. Überprüfe den Boden neben dem

Brunnen nördlich von dem Ort, an dem dein Schiff angedockt ist, um nach etwas Wellenkraut zu suchen. Sobald Sie das Dorf selbst betreten haben, fahren Sie zum südlichen Ende des Docks, um etwas Softwort zu holen. Kehrt um und findet die Treppe zum Strand hinunter. Am Ende ist ein weiteres funkelndes mit einigen Wellentropfen. Als nächstes gehen Sie um die Seite des größeren Hauses im Westen des Dorfes herum und zerschlagen die Töpfe, um etwas Pferdemit zu finden. Besuchen Sie den Rüstungsladen, um das Bücherregal für das Rezeptbuch Meine ersten Perlenstücke zu untersuchen. Schauen Sie sich das Inventar des Shops an, um zu sehen, ob Sie etwas finden, was Ihnen gefällt. Aber die meisten Waren sind die gleichen wie in den vorherigen Städten. Gehen Sie zum Waffenladen, um die Schatzkiste hinter der Theke zu öffnen. Es enthält das Rezeptbuch Bauen einer Klinge von glühender Brutalität. Im Gasthaus befindet sich ein Schrank mit 400 Goldmünzen. Um nun den nördlichen Teil des Dorfes zu erkunden, gehen Sie um die Seite des Hauses herum nach rechts, um einige Fässer zu zerbrechen und 31 Goldmünzen zu erhalten. Machen Sie sich auf den Weg zur Kapelle, solange die Sonne noch draußen ist und Kais Mutter wird da sein, um eine Geschichte zu erzählen. Wenn es jedoch schon dunkel ist, ruhen Sie sich im Gasthaus aus und kehren Sie am nächsten Tag in die Kapelle zurück. Auf jeden Fall erzählt sie dir, dass ihr Sohn mit den anderen Fischern gegangen ist, um gegen den Tentakel-Jaspis zu kämpfen, der nach deinem Rückweg in Gondolia geschickt wurde. Kehren Sie zu Ihrem Schiff zurück und segeln Sie nach Westen zu der Gruppe von Booten für eine Szene, in der die Tentakel die Gruppe kurz darauf angreifen.

Boss-Kampf: Tentakel

Hier kann es richtig hart werden. Der Riesenkalmar ist viel stärker als jeder der Bosse, die du bisher bekämpft hast. Stelle sicher, dass du deine beste Verteidigungsausrüstung ausrüstest und deine Charaktere bewegst, um sie im gesamten Kampfgebiet zu verteilen. Auf diese Weise soll sichergestellt werden, dass der Tintenfisch nicht mehrere Gruppenmitglieder mit seinen Angriffen trifft. Der Platz auf dem Deck ist klein, aber das Bewegen hilft etwas. Lassen Sie Serena Kabuff besetzen und Rab das Recht als Regenfähigkeit verwenden, damit Ihre Charaktere in jeder Runde einige HP zurückerhalten. Erik sollte dann den Zauber Felsbrockenbringer und Spam Kobrastrike wirken, bis das Monster vergiftet ist. Tausche einen deiner Heiler gegen Sylvando aus und lasse ihn Beschleuniger wirken, bevor er Jade mit Oomph ein paar Mal stärkt, damit dieser bei größeren Schäden weiter angreifen kann. Die Tentakel der Kreatur sind auch lästig, da jeder seine eigene Runde bekommt und den Tentakel vor Angriffen schützen kann. Erledige sie zuerst, wenn du willst, aber sie regenerieren sich ziemlich schnell.

Sobald Sie ins Dorf zurückkehren, sprechen Sie mit Kai an den Docks, während alle anderen feiern. Es gibt eine betrunkene Nonne in der Taverne, die dir hilft, auch deinen Fortschritt zu retten. Kai sagt dir, du sollst dich ihm drüben am Saikiki Strand anschließen, damit er dir etwas geben kann. Nimm den Ausgang auf der Rückseite der Kapelle und zerstöre den Topf bei der Tür für ein magisches Wasser. Gehe weiter hinunter zum Strand und schnappt euch die Crimson Koralle an der Westkante des Ufers. Schauen Sie sich auch die Seite der Kabine an, um eine Schatzkiste mit einer Mini-Medaille zu finden. Geht zur Kabinentür, damit Kai auftaucht und den Schleier der Geliebten gibt, den ihr dann zu Michelle am Strand bringen müsst. Sag ihr die Wahrheit darüber, was mit ihrem Kai passiert ist, und sie wird dich bitten, sie Lonalulu zurückzuholen. Sie können Zoom hier nicht verwenden, also segeln Sie mit Ihrem Schiff zurück in das Dorf. Michelle wird am Strand warten, wenn du ankommst, also hol Kai in seinem Haus westlich des Dorfes ab. Bringen Sie ihn zum Saikiki Strand, um eine traurige Szene zu erleben. Sobald alles erledigt ist, gehen Sie zurück zum Strand, um die Harfe der Lorelei von dem Felsen zu holen, auf dem Michelle früher gesessen hat. Sie können diese Harfe benutzen, um das Unterwasser-Königreich Nautica von der markierten Lichtsäule auf dem Meer aus zu erreichen.

Nautica

Dies ist ein wunderschöner Ort, aber du hast nicht viel zu plündern. Wenn du mit der Meerjungfrau

sprichst, die deinem Schiff am nächsten ist, wird sie dir anbieten, dich wieder an die Oberfläche zu bringen. Schauen Sie sich in diesem kleinen Bereich nach ein paar glänzenden Stellen um. Beide haben eine Wassersegge. Gehen Sie in die Stadt, die für die Gruppe geeignet ist, um ein wenig Dialog zu führen, dann können Sie losziehen und erkunden. Nicht weit vom rosa NSC entfernt befindet sich auch eine Meerjungfrau, die Ihre HP und MP vollständig wiederherstellt. Der Hai-Sachbearbeiter im Waffenladen kann dir wegen der Sprachbarriere nichts verkaufen, aber es gibt eine Bank hier drin, die du benutzen kannst, wenn du willst. Der Item-Shop hat ein Korallenhaarnadel-Accessoire, das du kaufen kannst, und Michelles Haus liegt direkt nördlich des Waffenladens. Ihr Tagebuch steht im Regal, damit du es lesen kannst. Gehen Sie zum Palast und gehen Sie dahinter eine Schatzkiste mit einer weiteren Mini-Medaille finden. Geht hinein und speichert mit Hilfe einer der Meerjungfrauen, während die andere euch anbietet, euch zur Königin zu bringen. Dein Treffen endet mit Hero im Besitz des Grünen Kugel und sie schickt dich auf den Weg.

Aufgabe 22: Aufwärts, wo sie hingehen

Belohnung: Gracos' Dreizack

Die Meerjungfrau mit dieser Aufgabe erscheint außerhalb des Palastes nach dem Treffen von Hero mit der Königin. Sie bittet dich, einen Jungen aufzuspüren, der ein Lied sang, das sie liebte. Nur, dass das vor langer Zeit passiert ist und der Junge jetzt ein alter Mann ist. Fahren Sie nach Gondolia und sprechen Sie mit dem alten Mann, der in der Nähe des nordwestlichen Turms steht. Lass ihn dir das Lied beibringen, das er früher gesungen hat, dann geh zurück zum Auftraggeber in Nautica und sing für sie.

Aufgabe 21: Mein geheimer Heiliger

Belohnung: Hexenmeister

Dieser Kunde ist ein harter Kerl, der am Strand unterhalb der Docks in Lonalulu wartet. Auf einer unbewohnten Insel im Norden des Dorfes hat er eine besondere Statue von sich selbst verloren. Segeln Sie zur Insel Insula Orientalis und wandern Sie entlang des Strandes nach Osten. Du solltest einen goldenen, funkelnden Punkt auf dem Sand sehen. Das ist die Statue, von der der Fischer sprach. Bring es ihm in Lonalulu zurück, um deine Belohnung zu erhalten.

Kapitel 09

Phnom Nonh

Südliche Champs Sauvage

Mit dem grünen Kugel in der Hand, ist es unsere Reise in einen anderen Teil der Welt. Segeln Sie zur Lichtsäule östlich von Insel Algarum. Es ist die einzige markierte Stelle auf der Seekarte. Benutzen Sie die Harfe dort und Sie werden zu einem zuvor unzugänglichen Abschnitt der Karte transportiert. Sobald Sie an Land sind, fahren Sie zuerst nach Süden in Richtung der Stadt Phnom Nonh. Überprüfen Sie die Karte auf funkelnde Stellen und schnappen Sie sie sich, bevor Sie das Dorf betreten. Vergiss auch nicht, die Schatzkiste in der Ecke links vom Campingplatz zu öffnen. Es enthält eine Mini-Medaille.

Phnom Nohn

Bevor du weiter die Stadt erkundest, gibt es einen alten Mann mit einer Aufgabe links neben dem Item-Shop. Sprich zuerst mit ihm und sieh nach, was er braucht.

Aufgabe 17: Beleuchten Sie es mit Licht.

Belohnung: Silbererz x10

Der Kunde bittet dich, ihm etwas Regenfestes Rayon mitzubringen, mit dem du Lampen herstellen kannst. Der Gegenstand wird von Brollygaggern fallen gelassen, die am südlichen Ende der Champs Sauvage streifen. Diese violetten Regenschirm-Monster tauchen jedoch nur bei Regen auf. Verlasse den Bildschirm und komme zurück, bis du das gewünschte Wetter hast. Besiege einen Brollygagger und bringe den Gegenstand zum Kunden zurück, um deine Belohnung zu erhalten.

Nun zu den Erkundungen des Dorfes. Betrete das Haus über dem rosa NSC und zerschlage einige Töpfe in der Küche für eine Warmaline. Es gibt einen Ausgang in der Nähe, der um das Haus herum zu einer Schatzkiste mit einem Drachenhorn führt. Kehren Sie zum Haus zurück und öffnen Sie den Schrank im Obergeschoss für 111 Goldmünzen. Die Treppe nördlich des Itemshops hat einige Töpfe daneben, in denen man nach einem Allheilmittel suchen kann. Als nächstes gibt es ein kleines Haus in der Nähe des roten Schlosssymbols auf der Karte. In diesem Haus befindet sich ein Bücherregal mit dem Rezeptbuch Drachendesign. Wenn Sie weiter nach Osten gehen, gehen Sie um die Rückseite des Hauses herum, direkt rechts neben dem Ausrüstungsladen, und Sie erreichen eine Sackgasse. Zerschlage die Töpfe hier, um eine Mini-Medaille zu finden. Betrete das gleiche Haus, um einen Abendkleidungsstoff aus dem Schrank im Obergeschoss zu erhalten. Wieder draußen, überprüfen Sie das Gebäude nördlich der Kirche und finden Sie ein paar Fässer zum Zerschlagen. Sie haben jeweils 30 Goldmünzen und einen Abendtuch. Speichern Sie an der Kirche, bevor Sie zu den Ruinen aufbrechen. Hier findet Sylvando ein kleines Mädchen, das behauptet, seine Eltern verloren zu haben. Er bittet dich, die Ruinen zu durchsuchen, während er die Stadt noch einmal überprüft. Seien Sie bereit zu helfen, da Sie im Moment keine andere Wahl haben. Gehen Sie weiter nach Nhou Wat und schauen Sie hinter eine der Säulen, um eine Schatzkiste zu entdecken. Hier befindet sich das Rezeptbuch Knick-Snacks für Nifty Nickers. Betrete die Ruinen und suche nach einem Topf an der Wand für einen schmutzigen Verband. Geh zu den anderen in den Wandarbeitsraum. Bald bricht ein Kampf zwischen Erik und einigen gierigen Touristen aus. Die Gruppe beschließt zu gehen, bevor die Dinge außer Kontrolle geraten. Geht zurück ins Zentrum des Dorfes auf der Suche nach Dora, und ein Mann namens Mony wird euch dort treffen. Nimm sein Angebot an und übernachtete im Gasthaus. Du findest einen Bronzehelm im Schrank im Obergeschoss. Da ist auch eine Puff-Puff-Dame gegenüber vom Bankschalter. Stelle sicher, dass du ihre Dienste in Anspruch nimmst, um deinen Charme um 5 zu erhöhen, und direkt gegenüber von ihr befindet sich ein Topf mit einem Samen der Magie. Sprich mit Monys Frau an der Theke, nur um herauszufinden, dass deine angebliche Spur ein Blindgänger war. Kehren Sie in den Wandmalerei-Raum in den Ruinen zurück und die Dinge werden langsam gruselig.

Die andere Seite

Die Szene endet mit der Gruppe, die wie die gierigen Touristen von gestern in das Wandbild gesaugt wird. Hier gibt es im Moment nicht viel zu tun, also gehen Sie einfach ans Ende des Weges für eine Szene. Danach sollten Sie allen anderen durch den neuen Ausgang folgen, obwohl Sie wissen, wie schrecklich die Idee ist. Im nächsten Raum gehen Sie vorwärts und biegen dann so schnell wie möglich rechts ab. Eine kolossale Kannibale wartet am Ende des Weges. Besiegen Sie sie, damit eine echte Schatztruhe erscheint, und die einen Papillon-Anhänger enthält. Die Monster hier sehen einschüchternd aus, aber sie sind nicht schwer zu schlagen. Die größte kann nach dem Einschlafen leicht erledigt werden. Wenn überhaupt, sind die Zombies die ärgerlichsten, da sie weiterhin Backup aufrufen werden, wenn man sie nicht schnell genug tötet. Gehe weiter vorwärts und eine Zwischensequenz spielt, wenn du die anderen Opfer wieder siehst. Lauft zum Ausgang nach Nordosten und springt durch den Riss im Wandbild, um zu entkommen.

Phnom Nonh

Sobald Sie sicher in der realen Welt zurück sind, gehen Sie zum Dorfplatz, um Dora zu konfrontieren. Sie lädt dich zurück in ihr Reich, wo du die Chance hast, sie zu besiegen. Geht zuerst in der Kirche speichern und geh diesmal freiwillig in das Bild.

Die andere Seite

Geht vorwärts, bis ihr das Gebiet erreicht, das von Doras riesigen Pflanzen blockiert wird. Sie entfernt sie, um den Durchgang durch den nordwestlichen Ausgang zu ermöglichen. Hier haben wir mehrere Ebenen von miteinander verbundenen Treppen und Plattformen, mit dem Ziel, zum verfluchten Altar auf der oberen Ebene zu gelangen. Versuchen Sie, alle Sackgassen um dieses verfluchte Kloster zu finden, da die meisten von ihnen Schätze haben. Die Karte zeigt Umriss der

Bereiche, mit denen die Treppe verbunden ist, so dass Sie diese Umrissse als Orientierungshilfe verwenden können. Die mittlere Plattform im Obergeschoss verfügt über einen Platin-Platter. Die südwestliche Plattform auf der mittleren Ebene hat einen Verzauberten Stein, und die nordwestliche Plattform auf der unteren Ebene hat eine Mini-Medaille. Tretet jetzt auf die Rettungsstatue zu und speichert, wenn ihr dort ankommt, bevor ihr zum Altar geht.

Boss-Kampf: Dora-in-Grau

Meine bevorzugte Gruppe für diesen Kampf ist Sylvando, Serena, Jade und Erik. Das Kampfgebiet ist diesmal riesig, also verteilen Sie Ihre Gruppe auf dem Feld, um die meisten von Doras Multi-Target-Angriffen zu vermeiden. Der Augenlaser bewegt sich in einer horizontalen Bewegung, so dass Sie die Hauptlast davon tragen und sofort danach heilen müssen. Beginnen Sie mit Serena, die Kabuff besetzt, während Sylvando Oomph auf Jade benutzt. Erik sollte Boulderbringer und Spam Cobrastrike verwenden, bis das Gift klebt. Es sollte auch gesagt werden, dass Dora zwei Züge pro Runde erhält und die Fähigkeit hat, ihre Gegner zu faszinieren. Triff einfach den betroffenen Charakter mit einem schwachen körperlichen Angriff, um ihn aus diesem Zustand herauszuholen. Sobald du alles getan hast, was im ersten Absatz erwähnt wird, greif einfach weiter mit Jade an, während Serena ihre Verbündeten bei Bedarf heilt. Sylvandos Fähigkeit 'Heißer Lick' verursacht auch anständigen Schaden, und Erik sollte dabei bleiben, das zu tun, was er vorher getan hat, wenn nötig.

Hero erhält den Magischen Schlüssel als Bonus für das Besiegen von Dora. Dieser Schlüssel öffnet die roten Schlösser, die du die ganze Zeit auf deiner Karte gesehen hast. Wir haben die Standorte dieser magischen Schlüsseltüren, wenn Sie sie alle jetzt finden möchten. Wenn nicht, schalte einfach die in den Ruinen von Zwaardrust frei, um den lilafarbenen Kugel zu bekommen. Die eine andere Sache, die ich vorschlagen möchte, ist die Falkenklinge von der magischen Tür bei der Insel Occidentalis. Dies ist ein sehr gutes Schwert, das den Benutzer zweimal hintereinander angreifen lässt und noch besser gemacht werden kann, wenn es in der Schmiede in ein +3 umgewandelt wird.

Die Akademie unserer Meistermedaillen (L'Academie de Notre Maitre les Medailles)

Nördliche Wilde Felder (Northern Champs Sauvage)

Ihre nächste Station ist die Schule im Norden von Champs Sauvage. Obwohl du vielleicht die Felder für Elemente etwas mehr durchsuchen möchtest. Schauen Sie zunächst in Richtung Wasser und dann in den Norden, wo Ihr Schiff angedockt ist. Schießen Sie das Ziel mit der Crackshot-Armbrust.

Wenn Sie weiter nördlich über die Brücke fahren, können Sie rechts auf eine schmale Felswand abbiegen und einen blauen Kristall erreichen, um etwas Platinerz zu ernten.

Als nächstes machen Sie sich auf den Weg in das Gebiet unterhalb des nördlichen Campingplatzes. In der Mitte befindet sich ein weiterer Vorsprung, von dem aus man umhergehen kann, um einen Verzauberungsstein zu finden.

Wendet euch wieder dem Bodenlevel zu und geht nach Süden zu einem weiteren schmalen Vorsprung auf der Karte. Klettern Sie hier die Weinrebe hinauf und am Ende des Weges befindet sich eine Truhe mit dem Vanguard-Zubehör. Gehen Sie nun zurück zur L'Academie de Notre Maitre les Medailles und treten Sie ein.

Die Akademie von Notre Maitre les Medailles

Beginnen Sie damit, den Brunnen östlich des Schulgeländes hinunterzugehen. Der Weg teilt sich hier in drei verschiedene Richtungen. Im Westen gibt es etwas königlichen Boden; im Norden

befindet sich eine Schatzkiste mit einem verzauberten Stein, im Osten eine Hütte. Zerbrich einen der Fässer innen für eine Mini-Medaille.

Gehen Sie zurück nach oben, um das Blumenbeet nordöstlich des Innenhofes auf einen schlafenden Hibiskus zu überprüfen. Unter einem Baum im Nordwesten sitzt ein Mädchen mit einer Aufgabe.

Aufgabe 19: Die Dinge richtig machen

Belohnung: Mini-Medaille x3

Der Kunde für diese Aufgabe hat irgendwie eine Peitsche verlegt, die ihrem Lehrer gehörte, und bittet dich, sie durch eine neue zu ersetzen.

Sie gibt dir dann das Rezept, um die Peitsche der Königin zu machen. Erstellen Sie eine mit der Fun-sized Schmiede und stellen Sie sicher, dass das Endprodukt eine Qualität von +1 oder besser hat. Kehren Sie zum Kunden zurück, sobald Sie den Gegenstand für Ihre Belohnung haben.

Der Itemshop in der Schule verkauft eine hypnotische Peitsche und ein paar andere Zubehörteile. Holen Sie diese auf, wenn Sie möchten, und besuchen Sie dann die Cafeteria für eine weitere Aufgabe.

Aufgabe 18: Denkwürdiges Geheimnis

Belohnung: Belle's Bogen

Der Kunde für diese Quests bittet dich, etwas im Garten der Schule zu finden, basierend auf der Nachricht, die in einem alten Tagebuch geschrieben wurde, das sie gefunden haben.

Die Gedächtnisbox ist der goldene Glanz, der auf dem großen Blumenbeet westlich des Schulhofes zu finden ist.

Melden Sie sich beim Kunden mit dem Erinnerungsfeld im Gepäck zurück, um Ihre Belohnung in Anspruch zu nehmen.

Benutze den Zauberschlüssel, um die rote Tür in der nordwestlichen Ecke zu öffnen und zerschlage einige Töpfe für eine Mini-Medaille und einen Samen der Fertigkeit. Es gibt hier auch zwei Schatzkisten. Eine mit einem Donnerball und eine andere mit einer Uniforme de L'Academie.

Kehren Sie in die Cafeteria zurück und betreten Sie die Küche, um einen Topf zu finden, den Sie für einen Samen des Lebens aufbrechen können. Speichern Sie Ihr Spiel in einem der Klassenzimmer und gehen Sie nach oben in die Schlafsäle. Wir beginnen mit der Überprüfung der Mitte links, wo Sie eine gefiederte Kappe finden. Weiter zu den unteren Räumen, wo der linke einen Bling Bling Bling Gürtel im Schrank hat. Schließlich hat der Raum ganz links eine Mini-Medaille im Schrank. Wir haben auch jemanden mit einer Quest im unteren rechten Wohnheim.

Aufgabe 20: Die Qual und die Ekstase

Belohnung: Uniforme de L'Academie (Einheit der Akademie)

Dieser Kunde sagt, dass sie einen Brief an den Verfasser einer Kolumne in der Schulzeitung geschrieben hat. Sie hat jedoch Angst, die Antwort zu lesen und bittet dich, dies für sie zu tun. Das Schwarze Brett der Schule befindet sich im Flur dieses Stockwerks. Sprich mit dem Chefredakteur, der davor steht. Ihnen wird dann mitgeteilt, dass die einzelne Kopie des betreffenden Newsletters aus dem Fenster geblasen wurde in Richtung Eerie Eyrie. Er glaubt auch, dass ein Monster es genommen und auf einen Wegweiser irgendwo in diesem Gebiet befestigt haben könnte. Gehen Sie zum Eerie Eyrie und schauen Sie an der Klippe nicht weit nördlich des Campingplatzes vorbei. Hier gibt es einen Wegweiser mit dem Newsletter, der auf der Rückseite befestigt ist. Gehen Sie zurück zum Kunden, um ihr mitzuteilen, was Sie gefunden haben.

Gehen Sie wieder nach unten zum Büro des Schulleiters und zerschlagen Sie einen der Töpfe für eine Mini-Medaille. Sprich mit dem Mann und er wird gerne eine neue Seite zu deinem Mini-Medaillenbriefmarkenalbum hinzufügen. Übergebe alle Mini-Medaillen, die du gesammelt hast, um sie gegen Preise einzutauschen. Besuchen Sie ihn wieder, wenn Sie mehr bekommen, und tun Sie dies so lange, bis Sie das ganze Album fertig gestellt haben. Das sollte alles sein, was es hier zu tun gibt. Verlassen Sie die Stadt und fahren Sie zum Eerie Eyrie, um die nächste Kugel zu finden.

The Eerie Eyrie

Dieses Gebiet liegt nordöstlich von The Chumps Sauvage. Klettert die Weinrebe hinauf zur Spitze der Schlucht, um zum Eingang zu gelangen. Der Weg hierin erstreckt sich in mehrere Richtungen, aber die meisten von ihnen sind Sackgassen oder führen direkt dorthin, wohin du gehen sollst. Also beginnen wir zuerst auf der Ostseite. Halten Sie Ausschau über das Wasser, direkt nördlich des Campingplatzes, nach einem Rotten Eggsoskeletton Reittier. Besiegen Sie es und steigen Sie ein, damit Sie springen und die Spitze der Klippe vor Ihnen erreichen können. Dort findest du eine Schatzkiste mit einem Donnerball. Springt hinunter und geht nach Norden durch den Gang und wendet euch nach Süden, wenn ihr könnt, für einen himmlischen Skein. Kehren Sie um und gehen Sie dann nach Westen für ein Platinerz. Gehen Sie weiter nach Norden, bis Sie die Passage verlassen und gehen Sie dann nach Süden entlang des Wassers. Auf der rechten Seite befindet sich ein weiterer hoher Vorsprung, zu dem ihr zu einer Schatzkiste mit einer Mini-Medaille springen könnt. Weiter geht es zur Westseite des Gebietes. Verlasse dein Reittier und gehe die Kante in der Mitte hinunter. Was du unten findest, ist ein montierbarer Demonrider. Besiegen Sie ihn und steigen Sie ein, damit Sie auf die Gleise auf der linken Seite klettern können. Wenn Sie es schließlich zur Westseite schaffen, gehen Sie in die Sackgasse zu einer Truhe, in der sich das Rezeptbuch Elektrifizierungsausrüstung befindet. Umgekehrt gibt es eine Rebe, die an einen nahen Baum gebunden ist, mit der man zum Campingplatz gelangen kann. Ruhen Sie sich aus und speichern Sie dort, bevor Sie weitermachen. Klettere wieder auf den Pfad, sobald du bereit bist, weiterzumachen. Finde einen anderen montierbaren Demonrider, mit dem du den nächsten Satz von Schienen erklimmen kannst. Geradeaus am Ende der Sackgasse befindet sich ein blauer Kristall, in dem man ein Purpurrosa Auge und etwas Erz ernten kann. Schauen Sie auf die Karte und Sie sollten eine weitere Sackgasse auf der rechten Seite finden. Geht dorthin für eine Truhe mit einem Gebetsring. Weiter geht es und Sie kommen bald zu einem Wasserfall. Dahinter befindet sich eine Nische mit einer weiteren Schatzkiste. Dieses enthält das Rezeptbuch Bessere Vogelfüße bauen. Weiter geht es zu Condor's Klippe. Schnappen Sie sich 4 magische Wasser aus der Truhe direkt vor der Lichtung. Schließlich versuche, dich der verbleibenden Truhe zu nähern, und du wirst angegriffen.

Boss-Kampf: Elysiumvogel

Der Elysiumvogel wird von zwei Hades Condors begleitet. Lass Veronica die Fähigkeit Anti-Magie nutzen, um den lilafarbenen Vogel davon abzuhalten, Knistern zu werfen. Vergiften Sie es auch mit Eriks Kobra-Schlag, während Serena Kabuff benutzt, um die Verteidigung der Gruppe zu stärken. Halte deine HPs oben und schlage den Anführer, bis er fällt, dann kannst du die verbleibenden Feinde loswerden, um die Begegnung zu beenden. Sammle den Silberkugel nach der Schlacht aus der Truhe und zoomte zurück zum Campingplatz, damit du speichern kannst. Rab schlägt vor, das Königreich Sniflheim nördlich des Strandes zu besuchen. Überprüfen Sie die Seekarte auf eine Lichtsäule in der Nähe, die Sie weiter nach Norden bringen würde.

Sniflheim und der Hexenwald

Gebiet Sniflheim

Sie müssen die Lorelei's Harfe auf der Lichtsäule irgendwo in der Nähe von Der Strand benutzen, um diesen Abschnitt der Karte zu erreichen. Es gibt zwei mögliche Orte, an denen Sie Ihr Schiff anlegen können. Das eine links ist das Versteck der Wikinger, und hier gibt es im Moment nichts besonders Wichtiges. Wir kommen später wieder. Segeln Sie nach Sniflheim und legen Sie dort an. Das vordere Tor ist zugefroren, also gehen Sie um die Rückseite entlang der Westseite und öffnen Sie die magische Tür. Es scheint, dass das Königreich als Ganzes ebenfalls eingefroren ist und es in seinem jetzigen Zustand nicht viel zu bieten haben wird. Sprich einfach mit der einzigen lebenden Person in der Stadt, die sich als Königin vorstellt. Dann erzählt sie von den Ereignissen, die Sniflheim in einer solchen Situation zurückgelassen haben. Wählen Sie, ob Sie zustimmen möchten, wenn Sie aufgefordert werden, bei der Behebung des Problems zu helfen. Von Sniflheim aus geht es in die kleine Sackgasse im Osten zu einem Platinerz. Am oberen nordwestlichen Ende befindet sich ein blauer Kristall, aus dem man einige Erze ernten kann. Betrete die Kabine an der anderen

Sackgasse südlich von deinem Aufenthaltsort. Da ist eine Truhe mit einer Mini-Medaille drin. Geht nun nach Süden und es wird ein funkelnder Baum etwa auf halbem Weg sein, drehe dich nach rechts um eine kleine Ecke weiter unten. Die Schatzkiste, die du hier findest, enthält einen Samen der Zauberei. Nehmen Sie jetzt die südliche Ausgang zum Snaerfelt.

Der Snaerfelt

Wir haben hier ein ziemlich großes Gebiet, aber ich würde vorschlagen, direkt nach dem Hexenwald zu fahren. Du wirst später hierher zurückkommen, um die anderen Bereiche zu besuchen. Wenn Sie jedoch wirklich erkunden wollen, überprüfen Sie den kleinen Sackgassenpfad links neben der Steigung etwa auf halbem Weg durch das Gebiet. Wartend gibt es noch eine weitere Mini-Medaille.

Es gibt funkelnde Punkte auf der Karte, die du auch bekommen kannst. Das runde Gebäude im Norden des Gebietes ist die Königliche Bibliothek, die Sie später besuchen werden. Auf dem Weg nach Norden gehen Sie um die Rückseite der kleinen Hütte herum, um eine Schatzkiste mit dem Rezeptbuch Supercool Kit zu finden. In der Kabine gibt es ein Bett, in dem Sie sich ebenfalls kostenlos ausruhen können.

Der Hexenwald

Die heliodorianische Armee ist immer noch hier, und doch scheint keiner von ihnen die Dunkelbrut aus irgendeinem Grund zu erkennen. Gehen Sie weiter und biegen Sie an der allerersten Sackgasse, die Sie sehen, links ab, um eine Avabranche zu sammeln. Zurück auf dem Hauptweg, folgen Sie ihm und überprüfen Sie die kleine Ecke weiter rechts auf ein Platinerz. Da ist Permasnow unter einem Baum, direkt hinter der rutschigen Eisfläche. Weiter am linken Rand des gefrorenen Flussufers befindet sich eine weitere Avabranche. Weiter geht es und rechts in eine Sackgasse zu einer Schatzkiste, die ich irgendwie vergessen habe zu öffnen..... Biegen Sie nach Norden ab und schauen Sie nach rechts auf den Rand des Flussufers. In dieser Ecke verbirgt sich eine weitere Truhe mit einem Salbei-Elixier. Von hier aus geht es den ganzen Weg nach links in eine weitere Sackgasse mit einer Schatzkiste. Dieser hat das Rezeptbuch Platinum Protection. Treten Sie auf die sichere Statue zu und schnappen Sie sich den Lucida Splitter von dem funkelnden Fleck auf dem Weg. In der Ecke rechts befindet sich ein blauer Kristall, von dem man ein Blaues Auge und einige Erze erhalten kann.

Speichern Sie Ihr Spiel, bevor Sie in eine Zwischenszene einsteigen, in der der bössartige Schneesturm Hero vom Rest der Gruppe trennt. Du musst dann allein gegen den vermeintlichen Vormund der Hexe kämpfen.

Boss-Kampf: Jormun

Diese Begegnung sollte einfach sein, wenn Hero eine komplett überarbeitete Falkenklinge trägt. Damit kannst du zweimal pro Runde angreifen und erheblichen Schaden anrichten. Bleib in der Offensive, bis deine HP auf etwa 50% fällt, dann heile mit dem besten Heilzauber, den du zur Hand hast. Ich habe Moreheal zu diesem Zeitpunkt gelernt, aber Midheal sollte gut genug funktionieren. Jormun wird sich nach einer Weile mit Jolly Jig verfeinern. Dadurch wird die Angriffskraft auf Kosten der Verteidigung erhöht. Behalte deine Gesundheit im Auge, wenn du jedes Mal angreifst, wenn dein Gegner dies tut, damit du anhältst, um bei Bedarf zu heilen.

Die Königliche Bibliothek und Sniflheim

Die Königliche Bibliothek

Hero wacht in Snorris Kabine auf und ist über die Situation auf dem Laufenden. Ihr nächster Halt ist jetzt die Königliche Bibliothek, die auf einem Plateau östlich der Kabine steht. Sie müssen nach Süden gehen und einen Weg zum Plateau finden, um dann in die Bibliothek zu gelangen. Sobald du drin bist, sprich mit dem Slime NSC weit nördlich des Gebietes, und er wird dir von den grünen Schaltern erzählen, die du drücken musst, um die Wände des Gebäudes zu drehen und neue Wege zu öffnen. Geht vom NSC Slime nach Osten und öffnet die Truhe am Ende des Weges für 4000

Goldmünzen. Drücke den Schalter neben dem Schleim und drücke dann den Schalter südöstlich des Raumes. Die Wände drehen sich umeinander und öffnen einen Durchgang neben dir. Gehen Sie durch und gehen Sie nach oben zum Level 2. In diesem Stockwerk geht man um den Flur herum und findet den nächsten Schalter an der Nordwand. Durch Drücken hebt er die Treppe in der Mitte des Raumes an und verbindet sie mit dem Boden über Ihnen. Auf Ebene 3, überprüfen Sie das Buch im Regal direkt vor Ihnen, um das Rezeptbuch Lieblingsmoden der Meister der Magie zu finden. Noch im selben Stockwerk, gehen Sie zur Westseite des Raumes und untersuchen Sie das Bücherregal, um das Rezeptbuch Eine Anthologie der Elementohrringe zu erhalten. Geht durch die Südostpassage und klettert hinauf zur Ebene 4. Überquere das schmale Stück Boden nach links und du wirst ein Mimik sehen. Stelle sicher, dass du ihn besiegst, um einen Seed of Skill zu erhalten. Drücken Sie den Schalter auf der Plattform in der Mitte des Raumes, bevor Sie die nördliche Treppe zurück zur Ebene 3 nehmen. Hier drücken Sie zweimal den Schalter an der Nordwand, um die Dinge zu drehen und einen Weg dorthin zu finden, wohin Sie gehen müssen. Die Treppe in der Mitte nach unten zur Ebene 2 gehen. Auf diesem Stockwerk umkreisen Sie den Süden und öffnen Sie die Schatzkiste für einige Saint's Ashes. Gehen Sie zur nordöstlichen Treppe und steigen Sie zur Ebene 3 hinauf, wo Sie nun einen freien Weg zum Arbeitszimmer in der Mitte des Raumes haben sollten. Geh da rein, um ein paar Dinge über die Königin zu erfahren, die du damals in Snifflheim getroffen hast. Drücken Sie zuerst den Schalter in diesem Raum und zoomen Sie dann nach Snifflheim.

Snifflheim Stadt

Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf dem Campingplatz außerhalb der Stadt ausruhen und speichern, oder schmieden Sie sogar eine neue Ausrüstung, wenn Sie möchten, bevor Sie sich der Dame stellen. Die Hexe hört auf, so zu tun, als ob du die Wahrheit wüsstest und es kommt zu einem Kampf.

Boss-Kampf: Krystalinda

Diese Hexe ist feuerempfindlich, also nutze die besten feuerbasierten Fähigkeiten, die du auf ihr hast. Veronica sollte Antimagisch wirken, während Serena die Fähigkeit Hymne des Eises auf der Gruppe benutzt. Außerdem, wenn Veronica Oomphle gelernt hat, benutze es für deine besten offensiven Charaktere. Triff Krystalinda mit Decelerate und beschleunige deine Gruppe mit Beschleunigen. Sap wirkt auch bei ihr, aber es braucht etwas Arbeit, um es zu befestigen. Sobald die meisten Stärkungen und Schwächungszauber vorhanden sind, kannst du Spam Flammenhieb für jeden, der ihn hat, verwenden und, falls verfügbar, feuerartige Aufputschkräfte einsetzen. Das Hauptproblem hier ist, dass Krystalinda deine Charaktere in Schneemänner verwandelt, was eine Weile dauert, bis es nachlässt. Sie kann auch Schneestürme herbeirufen, was die Genauigkeit deiner Gruppe beeinträchtigt. Krystalindas kühler Atemangriff trifft auch die gesamte Gruppe, unabhängig davon, wohin du sie bewegst. Kontere dies mit Rab's Multiheal-Zauber, damit du keine Rundenheilung verschwendest.

Sobald man sich um die Hexe gekümmert hat, schmilzt das ganze Eis rund um die Stadt dahin und Sie können sie endlich erkunden. Speichern Sie an der Kirche zuerst, dann gehen Sie zum Gasthaus und überprüfen Sie das Bücherregal in einem der Räume im Obergeschoss. Dort erhalten Sie das Rezeptbuch Platinum Macht. Weiter zur Taverne, wo Sie oben 24 Goldmünzen in einem Fass finden. Wieder draußen steht ein Wagen mit einer Truhe nördlich der Taverne. Geh da rauf und hol dir einen königlichen Rubin.

Gehen Sie danach in das nächste Haus und öffnen Sie den Schrank im Obergeschoss für ein Strumpfband. Nun zum letzten Haus auf der Ostseite der Stadt. Zerschlage das Fass neben dem Regal für etwas Lammwolle, dann kannst du den Ausrüstungsladen besuchen. Tretet durch die Hintertür ein, damit ihr die Schatzkiste hinter der Theke öffnen könnt. Es enthält 3000 Goldmünzen. Der Itemshop verkauft einen Halsband des Riddance für 2000 Münzen. Heb das auf. Die Waffen und Rüstungen sind wie immer sehr teuer, also holt euch einfach, was ihr könnt, oder schmiedet sie einfach, wenn ihr das Rezept und die Materialien habt. Wir können jetzt einen Halt im Schloss

machen. Geht nach Westen in das Zimmer der Dame und öffnet den Schrank für ein Adelsmesser. Dies ist eine sehr gute Waffe für jeden, der Dual-Schild-Messer kann. Ich würde vorschlagen, es später in der Schmiede auf +3 zu überarbeiten. Als nächstes nehmen Sie den Lift nach Osten, um in den Keller zu gelangen. Dort zerbreche eines der Fässer an der Wand für eine Ampulle von Lunaria. Betretet den Lagerraum im Süden. Öffnen Sie die Truhe für Savvy Sapphire und zerschlagen Sie die Töpfe in der Nähe auf, um eine Mini-Medaille und ein Allheilmittel zu erhalten. Schau dich weiter im Raum nach einem weiteren Paar Töpfen um, die du für einen Samen der Zauberei zerbrechen kannst. Geht in den nächsten Thronsaal und sprecht mit der Königin, um weiterzumachen. Hero wird nach all dem Drama die Blaue Kugel erhalten. Ihr seid jetzt alle bereit, euer Geburtsrecht vom Weltbaum einzufordern. Aber geh zurück in die Stadt, um ein paar Gefallen zu tun.

Aufgabe 23: Ein kalter Sturz

Belohnung: Das ist Magie (Rezeptbuch)

Der Kunde für diese Aufgabe befindet sich oben in der Taverne. Er bittet dich, ihm eine Snaerose zu bringen, damit er sie Krystalinda geben kann. Die betreffende Blume blüht am Rande des südlichen Teils von The Snarfelt. Der Weg zu diesem Bereich wird durch eine Schneemauer blockiert. Du musst einen Gesichtseindringling besteigen, um die Wand zu durchbrechen. Bringe die Blume zurück zu dem jungen Mann, sobald du sie für deine Belohnung hast.

Aufgabe 24: Der Wikinger-Hort

Belohnung: Piratenhut

Dieser Kunde ist im zweiten Stock des Item-Shops und möchte, dass du das Wikinger-Hotel besuchst, um zu erfahren, warum eine Sendung nicht angekommen ist. Segeln Sie westlich von Snifflheim und legen Sie dort Ihr Schiff an. Im Versteck machen Sie sich auf den Weg zum Schatzhaufen und suchen Sie nach einem Rothaarigen, der sagt, dass sein Bruder verschwunden ist. Segeln Sie zur Insula Borealis (der kleinen Insel im Norden des Ozeans) und Sie werden den fehlenden Wikingerfischer am Strand finden. Er wird dir ein Scruffy Urchin geben, das du dem Kunden zurückbringen kannst.

Kapitel 10

Arboria

Das Arborianische Hochland

Ihr nächstes Ziel sind die Arborian Highlands südöstlich von The Snaerfelt. Sobald Sie dort angekommen sind, wird der Weg ziemlich einfach, aber denken Sie daran, die Karte auf funkelnde Stellen zu überprüfen.

Es gibt einen Denkanstoß neben dem großen Felsen in der Mitte des Weges. Wenn Sie den Abschnitt Grubenhöhle in diesem Gebiet erreichen, suchen Sie nach einem reitbaren Laufskelett und besiegen Sie es, damit Sie reiten und die Klippe hinaufklettern können.

Machen Sie Ihren Weg entlang der Reihe von Felsvorsprüngen nach oben und Sie werden schließlich auf eine Schatzkiste mit einer Mini-Medaille stoßen. Von hier aus geht es weiter nach Osten, ein paar weitere Felsvorsprünge hinauf in die Stadt Arboria.

Arboria

Sie können sich nach dem Treffen mit dem Hohenpriester in der Stadt umsehen. Betrete zunächst das Haus gegenüber dem Item-Shop. Dies ist Veronicas und Serenas Elternhaus, aber hier gibt es leider nicht viel zu plündern.

Sie können jedoch einen Therapeutensamen aus dem Topf neben den Regalen bekommen, und es gibt auch eine Schatzkiste neben den Betten im Obergeschoss. In diesem befindet sich ein Zubehör für den Bittsteller. Springe vom Item-Shop in die untere Ebene und der Topf in der Nähe sollte 58 Goldmünzen für dich haben. Geht weiter nach unten, um eines der Fässer für einen Samen der Zauberei zu zerbrechen.

Besuche den Itemshop, um eine Truhe mit einem Heiligen Soma zu finden. Die hier verkauften Geräte sind genauso teuer wie eh und je, und Sie erhalten keine Rabatte, auch wenn Sie die Leuchte sind. Schau trotzdem nach, nur um zu sehen, ob es etwas gibt, das dir gefällt.

Der nächste Halt ist das Gasthaus und öffnet den Schrank im Obergeschoss für etwas magisches Wasser. Betrete das Haus südlich des Priesters, der dein Spiel speichert, und überprüfe dann einen der Schränke nach einem Himmelskeim. Schließlich besuchen Sie das Haus des Hohenpriesters südlich der Kathedrale. Oben ist ein Schrank, den du für ein Elfen Elixier öffnen kannst.

Begleiten Sie Benedictus in der Kathedrale zu einer Szene. Danach stehen dir ein paar Nebenaufgaben zur Verfügung.

Aufgabe 25: Saatgut für die Zukunft pflanzen

Belohnung: Heiler (Zubehör)

Für diesen Gefallen müsst ihr zum Hain der Ruhe gehen, der nordwestlich von Arboria liegt. Das Mädchen fragt, ob du ihr ein paar Wunschsamens bringst. Dies ist ein Gegenstand, der von Leuchtkugeln im Ersten Wald fallen gelassen wird.

Der Feind ist selten und erscheint nur neben seinem häufigeren Verwandten, der Sprite-Birne. Kämpfe gegen diese Monster im Ersten Wald, bis eine mächtige Leuchtkugel auftaucht, damit du sie töten kannst. Bringe den Gegenstand zu dem kleinen Mädchen zurück, um deine Belohnung zu erhalten.

Aufgabe 26: Fit wie eine Geige

Belohnung: Schmetterlingsschlagstock

Dieser Kunde wartet vor der Kathedrale, und er braucht deine Hilfe, um etwas zu erschaffen, das man Supersuppe nennt. Deine Aufgabe ist es, einen Grünkohl im Ersten Wald zu finden, um die Zubereitung des Mannes zu vollenden. Das Objekt ist der goldene, funkelnde Punkt auf dem Boden, umgeben von anderen Blumen am nordwestlichen Rand des Gebietes. Nehmen Sie die spezielle Zutat mit nach Arboria, damit der Kunde Ihnen die Prämie geben kann.

Der erste Wald

Arborianisches Hochland

Sobald Sie bereit sind, gehen Sie durch die Tür auf der Rückseite der Kathedrale, um einen anderen Abschnitt des Arborianischen Hochlandes zu erreichen. Folgt dem Weg und wendet euch nach Norden, wenn ihr könnt. In der Schatzkiste am Ende der Sackgasse befindet sich die Mini-Medaille. Die Sackgasse südlich des Campingplatzes hat einen blauen Kristall, aus dem man Erze ernten kann, und geht dann in den Bereich unterhalb des Ausgangs zum Ersten Wald. Sie befinden sich nun auf der anderen Seite der kaputten Brücke. Öffne die Schatzkiste, um einen magischen Kreis zu erhalten. Sie können zum Campingplatz zurückkehren, um sich auszuruhen und die Schmiede zu benutzen, wenn Sie möchten, aber denken Sie daran, zu speichern. Weiter geht es in den Wald.

Der erste Wald

Zuerst überqueren Sie die Brücke in den eigentlichen Wald und biegen nach Norden ab. Klettert

hier die Weinrebe hinauf und es wird eine Truhe mit etwas Heiliger Asche auf dem Felsvorsprung davor geben. Wenn man von hier aus in die andere Richtung geht, kommt man zu einem funkelnden Punkt. Klettert wieder nach unten und schiebt euch nach Süden. Es gibt einen Zauberhaften Ast im Wasser bei dem kleinen Wasserfall. Einige Wege weiter unten auf dem Weg ist eine Passage, die auf der Karte mit einem gelben Pfeil markiert ist. Geht dort durch, um eine Höhle voller Monster zu betreten. Sie schützen eine Schatzkiste mit dem Rezeptbuch Wie man die Untoten übertrifft. Verlasse das andere Ende des Weges, um zu einer weiteren Schatzkiste zu gelangen. Dieser hier hat einen ätherischen Stein. Als nächstes fahren Sie zur südöstlichen Sackgasse, wo Sie einen Erfahrener Saphir finden. Weiter geht es zum südlichen Campingplatz, wo Sie eine weitere Truhe am kleinen Wasserfall im Norden sehen. Öffne ihn für einen Verzauberten Stein. Sie können nun zum nördlichen Campingplatz wandern, um eine Szene zu sehen. Vergiss nicht, unter den Altar zu schauen, bevor du die Treppe hinaufsteigst, um die Kugeln anzubieten. Eine Schatzkiste mit einer Mini-Medaille ist dort versteckt. Wenn du dich dem Altar näherst, erscheint ein Weg, der zum Weltbaum führt, nachdem du die Kugeln abgegeben hast.

Der Weltbaum

Der Weg hier ist sehr geradlinig, mit nur wenigen funkelnden Stellen und ohne Schätze. Überprüfe die Karte nach den Shyns, wenn du sie dir schnappen möchtest, und gehe zum nächsten Bereich. Hier werden viele wichtige Handlungsstränge passieren und du wirst schließlich wieder mit Jasper konfrontiert. Es gibt im Moment keinen Sieg in dieser Begegnung, also überlebe einfach lange genug, damit er seine volle Kraft auf dich anwenden kann. Nach ein paar weiteren Zwischensequenzen werden Sie aufgefordert, Ihren Fortschritt zu speichern, und Hero erwacht in Nautica und sieht ganz anders aus.

Nautica

Nun, du bist jetzt ein Fisch und es gibt nicht viel, was du in dieser Form tun kannst. Aber wenigstens hast du noch deine Tasche. Die Schwimmsteuerung ist ein wenig wie die Atlantica-Ebene in den ersten Kingdom Hearts, mit einem Knopf zum Aufsteigen und einem anderen zum Absteigen. Auf jeden Fall solltest du Königin Marina im Palast besuchen und ihr folgen, um Fortschritte zu machen. Nautica fällt schließlich und Hero wird als Fisch im Meer allein gelassen. Schauen Sie sich nach einer Angelschnur um und nehmen Sie einen Bissen vom Köder, damit Sie auf dem Boot von jemandem gefischt werden. Sobald Sie sich wieder frei bewegen können, gehen Sie nach draußen und Blauer Johannes schlägt vor, dass Sie einen Ort namens Letzte Bastion suchen und Sie dann auf den Weg schicken.

Die letzte Bastion

Blauer Johann sagte, dass seit Monaten niemand mehr die Sonne gesehen hat und doch sind die Pflanzen überraschend noch am Leben. Wie auch immer, du bist gerade an der Smaragdküste und kannst überhaupt nicht irgendwo zoomen. An dieser Stelle müssen Sie alle Orte noch einmal besuchen, um schnell reisen zu können. Es gibt hier einen Händler, der Ausrüstung verkauft, also überprüfe seine Waren, bevor du gehst.

Der sichere Hafen, von dem Blauer Johannes sprach, ist das Kopfsteinpflasterdorf, das jetzt in die Letzte Bastion umbenannt wurde. Gehen Sie nach Westen, vorbei am Kopfsteinpflasterfall und verlassen Sie die Straße südwestlich in die Heliodor Region. Außerdem, wenn du irgendwann auf Vicious Metal Slimes stößt, bemühe dich, es zu töten (vorausgesetzt, es läuft nicht weg). Diese Feinde geben bis zu 10.000+ Erfahrungen pro Tötung, also ist es das sehr wertvoll.

Sobald Sie es endlich nach Hause schaffen, folgen Sie Sandy ins Dorf und Sie werden Gemma wieder sehen. Folgt ihr nach Süden in Richtung Kopfsteinpflaster Tor und Amber wird dort sein. Nach einem kurzen Wiedersehen schlägt sie vor, König Carnelian zu sehen, der sich im Königszelt im Westen im Zentrum des Dorfes befindet. Links neben dem Zelt befindet sich eine Leiter, die zu

einer Truhe mit 3000 Goldmünzen führt.

Carnelian wird dich zum Nordtor schicken, um den "Helden" zu treffen, der gerade zurückgekehrt ist. Gehen Sie hinüber, um Hendrik zu sehen, der immer noch nicht sehr freundlich ist. Der König bittet dich dann, dich mit Hendrik zusammenzutun, um die Menschheit zu retten. Du hast nicht wirklich eine Wahl, wie immer, also stimm einfach zu. Speichern Sie Ihren Fortschritt und schließen Sie sich den Truppen außerhalb der Festung an.

Sobald der Kampf beginnt, musst du dich den anderen Soldaten nähern und ihnen helfen, die Monster zu besiegen. Sprich mit ihnen, nachdem du jede Begegnung gewonnen hast, um einige Gegenstände zu erhalten. Wenn Sie sich um kleinere Gruppen kümmern, helfen Sie Hendrik, sich um die viel größere Horde zu kümmern.

Bosskampf: Kopfloser Honcho

Für diese Begegnung solltest du versuchen, die Schläger zuerst zu besiegen, um ihre Anzahl zu verringern. Es kann Ärger bedeuten, dass die meisten von ihnen aufgepeppt werden, weil sie zu lange am Leben bleiben. Du kannst dich dann auf den Anführer konzentrieren, wenn die anderen weg sind. Es gibt nicht viel für Hero zu tun außer angreifen, da Hendrik eine wirklich gute Unterstützung leistet, indem er buffing benutzt und seine Gesundheit aufrechterhält.

Mehrziel-Zauber wie Boom eignen sich auch gut, um das Feld zu räumen, wenn Helden gut mit Magie umgehen können. Aber wirklich, eine +3 Falkenklinge und eine gute Verteidigung sollten ausreichen, um den Job schnell zu erledigen.

Nachdem die Schlacht gewonnen ist, kehren Sie in die Festung zurück und besuchen Sie den König. Er wird dich und Hendrik zurück zum Schloss Heliodor schicken, um die Quelle der ewigen Dunkelheit zu beseitigen. Speichern Sie Ihr Spiel erneut, bevor Sie gehen.

Heliodor (4. Besuch)

Heliodor Abwasserkanäle

Sie werden automatisch in das Heliodor-Vorgebirge gebracht, wenn Sie mit Hendrik außerhalb der Festung sprechen. Speichern Sie Ihren Fortschritt in der Kirche und machen Sie sich dann auf den Weg in die Kanalisation an der nordwestlichen Ecke des Feldes.

Du beginnst in der Drachenhöhle, wo du zuerst nach Norden in das offene Gebiet gehen kannst. Hier findest du den Drachen, der dich und Erik schon viel früher im Spiel verfolgt hat. Töte den und du bekommst eine Auszeichnung. Ernten Sie etwas Erz aus dem blauen Kristall auf den Felsen und fahren Sie zu einem anderen Abschnitt der Kanalisation.

Beginnen Sie damit, den ganzen Weg nach Osten zu gehen und öffnen Sie den kleinen Raum am Ende. Zerschlage die Töpfe darin, um einen Samen der Stärke zu erhalten. Im Norden gibt es ein weiteres Zimmer mit einem Salbei-Elixier. Wenn Sie weiter nördlich des Gebietes gehen, sehen Sie ein paar weitere Räume, die mit dem Abwasserschlüssel geöffnet werden können.

Eines der Zimmer hat eine Schatzkiste mit einer Mini-Medaille, während das andere einige Töpfe hat, die man für ein perfektes Allheilmittel zubereiten kann. Von hier aus kann man den ganzen Weg bis in eine Sackgasse gehen.

Schnapp dir den funkelnden Gegenstand und öffne die Tür, um einige Heilige Asche aus der Schatzkiste zu holen. Auf dem Weg nach Westen halten Sie an der Sackgasse an und öffnen Sie die Truhe für ein weiteres Salbei-Elixier, um dann in den Kerker zu gelangen.

Heliodor Verliese

Sie befinden sich auf den oberen Ebenen, wo Sie in den großen Raum im Süden schauen, in dem drei Schatzkisten warten. Sie enthalten eine eiserne Kopfbedeckung, 5000 Goldmünzen und eine Kannibale, die einen Samen der Fertigkeit fallen lässt, wenn sie besiegt wird. Gehen Sie zur Mitte und die Zelle auf der linken Seite hat etwas Pferdemist in den Töpfen. Der untere Raum hat ein Buch, das du speichern kannst, um dann die Töpfe für einen Verteidigungssaatgut zu knacken. Du kannst dich hier auch im Bett ausruhen. Nehmen Sie jetzt den mittleren Ausgang zur unteren Ebene. Betretet den Raum im Osten, um etwas Heilige Asche in der Truhe zu sammeln. Die Töpfe in der Nähe sind mit einer schmutzigen Bandage versehen. Überprüfen Sie die Zellen nebenan, um eine Mini-Medaille in den Töpfen der unteren mittleren Zelle zu finden. Die obere rechte Zelle hat einen Kuhfladen. Der grüne Ausgang in einer der Zellen ist das Loch, das Erik zu Beginn des Spiels gegraben hat. Es gibt keinen Grund für dich, da durchzugehen, also lass es einfach. Gehen Sie wieder nach oben und nehmen Sie den westlichen Ausgang zum Schloss.

Schloss Heliodor

Sie beginnen im unteren Stockwerk und betreten im Westen Jaspis Viertel. Schnapp dir das Platinschwert aus der Truhe und das Rezeptbuch Der Teufel in den Details im Bücherregal. Im Norden befindet sich der Bankettsaal und die Küche, in der es einige Fässer gibt, die man für 3 Dosen Starke Medizin durchbrechen kann. Gehen Sie nach Süden zur Lobby und gehen Sie zum Hof auf der linken Seite. Interagieren Sie hier mit der Yggdrasil-Wurzel für eine Szene, kehren Sie dann in die Küche zurück und überprüfen Sie das dunkelbraune Regal, um einen versteckten Durchgang freizulegen. Es verbindet sich direkt mit den Kammern des Königs, wo ein Lederumhang im Schrank aufbewahrt wird. Die Bücherregale haben auch das Buch Ein Rezeptbuch der königlichen Regale. In der Schlafkammer der Dame gegenüber dem Königsquartier befindet sich eine Schatzkiste mit dem Rezeptbuch Kleine Lebensretter. Es gibt auch einen Goldbarren im Raum südlich der Gästezimmer. Wenn Sie sich entscheiden, in die oberste Etage zu gehen, gehen Sie zum Südflur hinunter und gehen Sie um ihn herum, um einen Drasilianersouverän vom funkelnden Ort zu finden. Ebenfalls auf der rechten Seite des gleichen Flurs befinden sich einige Töpfe mit einem Samen von Therapeusis. Du kannst jetzt in den Thronsaal gehen, aber vergiss nicht, das Elixier des Weisen aus der Truhe bei der Tür zu holen. Du wirst Jasper hier wieder begegnen und er ist irgendwie ganz violett geworden. Einer von Mordegons Wächtern namens Tyriant erscheint zu einem Kampf, nachdem Jasper gegangen ist.

Boss-Kampf: Tyriant

Tyriant stützt sich in erster Linie auf körperliche Angriffe, um Schaden anzurichten, also muss Hero die Schwerthaltung benutzen, um zu versuchen, seine Angriffe zu parieren. Das hat für mich überraschend gut funktioniert und wurde nur ein paar Mal getroffen. Hendrik wird auch Kabuff zaubern und dich zur richtigen Zeit heilen, was ein großes Plus ist. Dein Gegner wird nach einer Weile anfangen, eine Kopie von sich selbst zu erstellen, also wirst du deine Aufmerksamkeit auf den Klon richten und versuchen, ihn schnell loszuwerden. Bleib einfach in der Offensive und wirke Mehrheilung, wenn Hendriks heilende Unterstützung nicht mithalten kann.

Du bekommst die violette Kugel zurück, sobald der Kampf beendet ist. Kehren Sie zur letzten Bastion zurück, um nach allen anderen zu sehen und den Sonnenaufgang zu beobachten. Hendrik wird von nun an auch offiziell Gruppenmitglied werden. Der König schlägt vor, zum Berg Pang Lai zu gehen und sich mit den Mönchen dort zu beraten. Denke daran, Hendrik richtig einzurichten, bevor du gehst.

Angri-La

Der Berg Pang Lai

Die Reise, um Ihre Freunde zu finden und die Gruppe wieder zusammenzubringen, beginnt hier. Um den Berg Pang Lai zu erreichen, müssen Sie nach Westen durch den Mangrove in Richtung Costa Valor fahren, und von dort aus können Sie nach Norden zum Berg Pang Lai gehen. Sie beginnen am Fuße des Berges hier. Die Feinde von Bodkin Fletcher in diesem Gebiet können Gift verabreichen, so dass Sie hoffentlich Antidotalkräuter zur Hand haben, um sie zu entfernen oder etwas zum Schutz vor der Krankheit auszurüsten.

Wie auch immer, geht nach Westen und dann nach Süden für einen Zauberhaften Ast und geht in die andere Richtung. Es gibt eine gut versteckte Schatzkiste mit einer Mini-Medaille im hohen Gras. Gehen Sie zum nächsten Abschnitt, aber ruhen Sie sich auf dem Campingplatz aus, um ihn in Ihre Zoomliste aufzunehmen, bevor Sie die Höhlen betreten. Es gibt nicht viel Beute hier drin, außer den Mythril-Erzen und dem Verzauberten Stein auf der kleinen Plattform im Wasser. Du musst einen der vielen Drachenreiter-Gegner besteigen, um voranzukommen. Klappe mit R2, um zu den hohen Sims zu fliegen, bis du den Ausgang erreichst. An den Hängen geht man den Weg bis in die nordöstliche Sackgasse für einen Stab von Antimagiern. Wenn Sie einen der Honigkopf Horrorkitter besteigen, können Sie auch über das Wasser südlich von Angrila zu einer winzigen Plattform mit einem Verzauberten Stein fliegen.

Angri-La

Du wirst dich zuerst umsehen wollen, bevor du dich dem Hohen Lama in der Hohen Halle anschließt. Zuerst zerstören Sie die Töpfe an der Wand gegenüber dem Gasthaus und erhalten 80 Goldmünzen. Besuchen Sie das nächste Gasthaus und schauen Sie neben das Bett auf der linken Seite. Die Truhe hier hat einen ätherischen Stein. Geht wieder nach draußen und klettert die Treppe auf der linken Seite hinauf, um die mittlere Ebene zu erreichen. Es gibt einige Töpfe gegenüber der Treppe, die man für einen Samen der Therapeutika nutzen kann. Betrete den Hauptbereich und in den Raum über dem Sparzähler. Es gibt einen Topf in diesem Raum, den du für eine Mini-Medaille zerschlagen kannst. Du kannst jetzt nach oben in den Hohen Saal gehen und dem Kind nach der kurzen Szene zum Fachgebiet folgen. Weitere Storysequenzen werden hier draußen spielen und Ihnen einen Einblick in das Leben geben, wie es für Drasilianisches Königshaus war. Vorwärts zum nächsten Morgen, wo sich Hero in den Kammern von Großmeister Pang befindet. Überprüfen Sie den Schrank neben der Tür auf ein magisches Wasser. Verlasse die Hohe Halle und du wirst erfahren, dass der Rettungsversuch für den Einsiedler fehlgeschlagen ist. Hendrik schlägt vor, dass ihr es beide versucht. Stimmen Sie zu und der Hohe Lama wird Sie auf dem Weg zum Gipfel begleiten. Geht hinunter zur mittleren Ebene und es wird ein Mönch hier sein, der eine Prüfung für euch vorbereitet.

Aufgabe 27: Verstehen von Angri-La verstehen

Belohnung: Mystic (Zubehör)

Für diese Trainingsstunde möchte der Kunde, dass du eine boreale Schlange besiegst, die tagsüber an den Hängen des Berges Pang Lai, etwas außerhalb von Angri-La, erscheint. Er verlangt auch, dass du die Aufputschkraft Flamme des Ruhms nutzt, bevor du das Monster besiegst. Dieser Zug ist nur verfügbar, wenn sowohl Held als auch Hendrik aufgepeppt sind, also mach andere Dinge und komm zurück, um an dieser Aufgabe zu arbeiten, sobald Flamme des Ruhms bereit ist.

Verlassen Sie Angri-La und betreten Sie den Gipfelstunnel im Osten. Hier musst du einen funkelnden Drachenreiter besiegen und ihn besteigen. Auch wenn man sich die Karte ansieht, gibt es eine kleine Insel am nordwestlichen Rand des Wassers. Fliege dorthin, um einen Zauberring aus einer Schatzkiste zu finden. Gehen Sie weiter zum Gipfel, wo Sie sich auf dem Campingplatz ausruhen und speichern müssen. Nähere dich Rabs stark abgemagertem Körper für eine Szene und sprich dann mit dem Hohen Lama, damit er dich in die Leere schicken kann.

Die Leere

Du bist in den Raum zwischen Leben und Tod gekommen. Doch irgendwie ist das Fachgebiet der Disziplin noch da. Gehen Sie an die Spitze der Stufen, um eine Frau zu treffen, die Sie in die Arena bringt, wo Sie Robert inmitten des Trainings treffen. Es stellte sich heraus, dass die gemeine Dame Großmeisterin Pang ist und sie beschließt, dass es Held ist zutrainieren, nachdem Rab fertig ist.

Boss-Kampf: Lord Robert

Ihre Idee ist es, dass du im eigentlichen Kampf mit Rab konfrontiert wirst. Hier müssen Sie die Fähigkeit Quadraslash nutzen, um es aufzuladen, was es bei jedem Einsatz effektiver macht. Rab's Perltore Fähigkeit ist jedoch unglaublich stark und verursacht für mich einen Schaden von 170 PS pro Treffer. Ich bin mir nicht sicher, ob die Ausrüstung die Schadenswerte beeinflusst, aber sei immer bereit, deine Gesundheit mit Mehrheilung auf dem neuesten Stand zu halten, wenn er es benutzt. Perltore folgen, nachdem du die Nachricht "Rab bereitet sich auf seinen nächsten Angriff vor" siehst, also heile schnell, wenn du es noch nicht getan hast, bevor Rab seine nächste Runde macht. Rab kann auch zwei Schatten von sich selbst auf einmal beschwören. Diese Klone haben ihren eigenen Bewegungssatz und können sowohl angreifen als auch Magie wirken. Diese Schatten können durch regelmäßige Angriffe besiegt werden. Lassen Sie einfach einen am Leben, damit Rab die Klone nicht ersetzt und Sie die Wendungen verschwenden, die sie töten.

Letztendlich endet Ihre Reise in die Leere mit einer Fülle neuer Fähigkeiten, darunter Quadraslash für Hero, Perltore für Rab und das Sonnenflair für beide.

Um einen Tag weiter zu kommen, treffen Sie sich mit Rab und dem Hohen Lama außerhalb der Hohen Halle und Sie sollten bereit sein, loszulegen. Vergiss nicht, Rab vor der Abreise richtig aufzurüsten. Außerdem kannst du jederzeit danach zum Trainingsgebiet zurückkehren. Es ist ein guter Trainingsplatz mit einigen schönen Belohnungen.

Phnom Nonh (2. Besuch)

Jetzt, da Rab wieder in der Gruppe ist, können wir Phnom Nohn anführen, um Sylvando zu sammeln. Aber zuerst gibt es viele neue Anfragen an der Mini-Medaillenschule, also gehen wir zuerst dorthin. Vom Berg Pang Lai geht es nach Süden zurück nach Costa Valor, wo Sie die Champs Sauvage im Westen erreichen können. Es gibt auch ein Rezeptbuch mit dem Titel Nächstes Level Halskrause in einem der Bücherregale in der Bibliothek. Hier sind die Anfragen, die du in der Schule abholen kannst:

Madame Labouche's Lebenslektion

Quest-Ort: Die Academie de Notre Maitre of Medailles (Akademie der Medaillen)

Belohnung: Glam Gear for Go-Getters (Rezeptbuch)

Diese Kundin wartet am Eingang der Schule und möchte, dass du eine Ausrüstung ausrüstest, die dich gut genug aussehen lässt, um sie zu beeindrucken. Was du tun musst, ist, deine Charme-Statistik auf 300 oder höher zu erhöhen, indem du deine Ausrüstung umbaut.

Ein verzögertes Diplom

Quest-Ort: Die Academie de Notre Maitre of Medailles (Akademie der Medaillen)

Belohnung: Glitzernde Ausrüstung (Rezeptbuch)

Madame Augustine bittet Sie, einem der Studenten der Akademie, von dem sie glaubt, dass er sich irgendwo in Sniflheim befindet, ein Diplom zu übergeben. Sobald Sie Sniflheim wieder betreten können, besuchen Sie den Waffen-/Rüstungsladen und gehen Sie nach oben. Sprich mit dem kleinen Mädchen hier und gib ihr das Diplom. Sie sagt, dass die Person, nach der du suchst, ihre Großmutter ist, die gestorben ist. Geh zurück zum Kunden, um dein Prämie zu holen.

Ein duftendes Filet

Quest-Ort: Die Academie de Notre Maitre of Medailles (Akademie der Medaillen)

Belohnung: Hades Helm

Für diese Anfrage bittet Malodorine Sie, ihren Vater in der Kryptographie zu finden und ihr die dringend benötigte Lieferung von Parfüm zu besorgen. Du findest den Vater in der Kryptischen Krypta im Raum Richtung Norden kurz vor dem Zellenblock. Er hat ein kleines Labor in der nordöstlichen Ecke des Raumes. Sprich mit ihm, damit du das Parfüm zu seiner Tochter

zurückbringst.

Ein richtiges Rätsel

Quest-Ort: Die Academie de Notre Maitre of Medailles (Akademie der Medaillen)

Belohnung: Mini-Medaille x5

Conchellas Wunsch ist es, Rätsel zu lösen. Was du tun musst, ist herauszufinden, über welche Ausrüstung sie spricht, basierend auf den Hinweisen, die sie dir gibt. Statten Sie den betreffenden Gegenstand aus und sprechen Sie dann mit ihr, um eine Antwort zu geben. Für das erste Rätsel rüsten Sie das Stahl-Breitschwert für Ihre Antwort aus. Das zweite Rätsel ist die Forderung nach einer Sprühfolie, die im Waffenladen in Gondolia verkauft wird.

Eine letzte Anfrage

Quest-Ort: Die Academie de Notre Maitre of Medailles (Akademie der Medaillen)

Belohnung: Chronokristall

Dieser Kunde erscheint nur nachts in einem der Klassenzimmer, also suchen Sie sich einen Campingplatz und ruhen Sie sich bis zur Dunkelheit aus, um dann zurückzukehren. Rose bittet dich, Maxie van Bloems legendären Schatz aus ihrem Grab irgendwo in Zwaardrust zu holen. Maxie van Bloems Grab liegt in der Mitte des Weizenfeldes südöstlich der Krieger-Raststätte. Es gibt hier keinen wirklichen Schatz, nur eine Nachricht. Lassen Sie die Kundin wissen, was Sie gelernt haben, damit sie endlich weitermachen kann.

Du kannst auch das Büro des Schulleiters besuchen, um alle Mini-Medaillen, die du zur Hand hast, abzugeben. Gehen Sie weiter nach Phnom Nohn, um mit der Geschichte weiterzumachen.

Phnom Nohn

Eine Szene spielt, während Sie den Weg nach Phnom Nohn einschlagen. Sylvando ist mehr als begeistert, dich wiederzusehen, und irgendwie bringt er dich dazu, an seiner Parade teilzunehmen. Hero wird gezwungen sein, ein Mardi Garb Kostüm anzuziehen. Es ist eine ziemlich gute Schutzweste trotz der Dummheit, aber man kann sie immer durch etwas anderes ersetzen, wenn man die Nonstop-Wellen nicht aushält. Es gibt hier eine Bitte, dass du sie abholen kannst, wenn du willst, bevor du dem Mann folgst, den du in sein Haus gerettet hast.

Aufgabe 32: Sein Salz wert

Belohnung: Mythril Erz x10

Der Kunde für diesen ist ein Koch und er bittet dich, ihm zu helfen, etwas Regenbogen-Steinsalz irgendwo in der Grotte der Fontäne zu bekommen. Der goldene, funkelnde Punkt für diesen Gegenstand befindet sich irgendwo in der Mitte des Bereichs. Schnappen Sie es sich und kehren Sie zum Kunden zurück, um Ihre Belohnung zu erhalten.

Gehen Sie zu Da's Haus, um zu erfahren, was los ist. Sylvando bietet wie immer Hilfe an, also verlasse die Stadt und gehe zur Höhle südlich der Champs Sauvage.

Boss-Kampf: Avarith

Dieser Boss versiegelt deine Magie zu Beginn der Begegnung, aber der Effekt hält nicht sehr lange an. Wenn du wieder Zauber benutzen kannst. Wirf Saft und Verlangsamern auf ihn und gehe mit Angriffen und Magie in die Stadt. Buff Ihre Gruppe mit Kabuff und Magische Barriere ebenso. Rab kann auch versuchen, die Kreatur mit dem Antimagischen zu treffen, um den Gefallen zu erwidern und Avariths Zauber zu blockieren.

Sobald Avarith besiegt ist, kehren Sie nach Phnom Nohn zurück und sprechen Sie mit Sylvando vor Da's Haus zur Szene. Danach geht er allein zu den Ruinen. Sprechen Sie mit ihm und er beschließt, die Reise fortzusetzen, nachdem er seine Crew in Puerto Valor abgesetzt hat.

Puerto Valor

Es gibt einen Brunnen in der Nähe des Campingplatzes in Costa Valor, wo Sie ein Silbererz und eine Pechperle kaufen können. In Puerto Valor angekommen, besuchen Sie die Villa von Don Rodrigo und gehen Sie nach oben, um den Raum auf der linken Seite zu betreten. Hendrik bittet

dich schließlich, Sylvando zu holen. Er sollte am Strand sein, also soll er dir zurück zu Don Rodrigos Quartier in der Villa folgen. Sobald Sylvando alles geregelt hat, überprüfen Sie das Bücherregal in Don Rodrigos Zimmer nach dem Platinplatten-Rezeptbuch. Es gibt auch eine Ampulle von Finessence im Schrank. Du solltest jetzt bereit sein zu gehen. Verlasse die Stadt und Sylvando nimmt wieder an der Gruppe teil. Sorg dafür, dass er richtig aufgestellt ist, bevor du etwas anderes machst.

Dundrasil Schloss

Nebenaufgabe Benachrichtigung

Rab erzählt von einem seltsamen Vorfall, bei dem Menschen, die im Gasthaus Zwaardrust ausruhen, am Ende den gleichen Traum haben. Das ist dein nächster Halt. Aber zuerst holen wir uns noch ein paar Nebenaufgaben in Puerto Valor und Gondolia.

Wenn der Ritter fällt

Quest-Ort: Puerto Valor

Belohnung: Metall-Schleimschild

Dieser Kunde ist in Puerto und braucht deine Hilfe, um ein Monster namens Ritter Abarrent in der unheimlichen Eyrie zu töten. Du musst auch die Auftriebskraft Aufstehen nutzen, bevor du den Feind besiegst.

Die Fähigkeit erfordert, dass Helden, Hendrik und Sylvando alle aufgepeppt werden, bevor sie benutzt werden können. Was das Monster betrifft, so befindet es sich auf den Klippen nördlich des Campingplatzes in der Nähe des Eingangs von der Unheimlichen Eyrie.

Eine Rose entstand, wo keine Rose wächst.

Quest-Ort: Gondolia

Belohnung: Fröhlicher Hut

Diese Dame in Gondolia bittet dich um deine Hilfe, eine Blume zu finden, die ihr Geliebter ihr geben sollte, bevor er starb. Diese Blume ist die Wüstenrose, die man irgendwo auf dem Sand von Gallopolis findet. Die Blume ist ein goldener, funkelnder Fleck auf dem Sand an der südöstlichen Ecke der Gallopolis-Region. Schnappen Sie es sich, um es dem Kunden für Ihre Belohnung zurückzubringen.

Die Suche nach dem Stein des Weisen

Quest-Ort: Gondolia

Belohnung: Das Beste aus Mythril herausholen (Rezeptbuch)

Diese Bitte eines alten Mannes in Gondolia ist etwas vage. Er bittet dich, einen Salbei-Stein unter den Überresten seines Schiffes zu finden, das östlich von Heliodor im Meer versunken ist.

Das Schiffswrack, nach dem Sie suchen, liegt in Nautica, auf dem Meeresboden auf der Westseite der Stadt. Der Stein befindet sich jedoch auf einer höheren Plattform über dem "pilzartigen" Objekt weiter nördlich.

Zwaardrust Gebiet

Eine Szene spielt, während Sie näher an den Docks der Zwaardrust Region segeln. Einer von Mordegons Wächtern wird das Schiff angreifen und Hero wird über Bord ins Meer geworfen. Sie wachen dann an einem schönen, aber unbekanntem Ort auf und gehen zum einsamen Haus in der Ferne und klettern die Leiter zum Dach hinauf.

Sprich mit der Person dort und schnapp dir eine Angel, damit die Diskussion beginnen kann. Sie lädt dich nach einer Weile ins Haus ein; folge ihr und Hero wird bald wieder in das Land der Lebenden zurückgeschickt. Machen Sie jetzt ein Nickerchen im Kriegerruheplatz, um zu sehen, worum es in diesem Traum geht.

Dundrasil Schloss

Die Rüstung, die der Mann aus dem Traum trägt, zeigt die Gruppe zu Dundrasil, also nehmen Sie den westlichen Ausgang von Zwaardrust, um dorthin zu gelangen. Schnappen Sie sich die beste Medizin auch von der funkelnden Stelle auf dem Weg. Von hier aus geht es zu den Stadtruinen und Rab wird die anderen bitten, einige Trümmer zu bewegen, um einen Gang in den Kerker freizulegen.

Folgen Sie einfach dem Weg hierher zu einem der größeren Räume und holen Sie sich die 4 Salbei-Elixiere aus der Schatzkiste in der Nähe. Du wirst bald den Rastlosen Ritter treffen, der schnell einen Kampf beginnt.

Boss-Kampf: Unruhiger Ritter

Dieser Feind wird genau die gleiche Ausrüstung tragen, die Hero derzeit ausgerüstet hat. Es ist auch eine gute Idee, die Gruppe mit etwas auszustatten, das dunkle Elementarschäden reduziert. Es ist auch besser, einen zu schmieden, wenn du kannst, und zu versuchen, ein Ergebnis von +3 zu erzielen. Buff Ihre Gruppe mit Kabuff und Beschleunigung, dann Stick Sap und Verzögerung auf der unruhigen Ritter. Er ist auch in der Lage, Fluch auszulösen, also stellen Sie sicher, dass Rab den Segen zur Verfügung hat. Bleib in der Offensive und heile nach Bedarf. Rab's Fähigkeit Genau wie Regen ist wirklich hilfreich, da sie pro Runde anständige HP wiederherstellt.

Sobald der Ritter besiegt ist, sprich mit ihm und nähere dich ihm, damit du zurück nach Dundrasil transportiert wirst, wo Hero nur ein Kind ist und alles in Ordnung ist. Sie müssen hier nicht wirklich viel tun, außer Irwin zu folgen, um zu sehen, was an dem Tag passiert ist, als Dundrasil fiel. Du kannst immer noch mit Objekten interagieren und mit Menschen sprechen, obwohl du unsichtbar bist, also versuche mit allen zu sprechen, nur um ein Gefühl dafür zu bekommen, was das Leben für Hero hätte sein können. Um zu beginnen, gibt es zwei Töpfe im Bankettsaal, die Sie für etwas Wakerobin nutzen können. Machen Sie einen Zwischenstopp im Essbereich gegenüber dem Festsaal und zerstören Sie einen der Töpfe an der Wand für ein Spezialgegenmittel. Wenn Sie in den unteren Stock gehen, betreten Sie den unteren Raum am Ende der Halle, um Spezialmedizin in einem Fass zu finden. Weiter in die oberste Etage. Speichern Sie Ihre Fortschritte mit dem Priester hier und betreten Sie dann einen der beiden Nebenräume am Ende des Saales. Nachdem die Szene endet, öffnen Sie den Schrank für ein Dieamend. Besuchen Sie Roberts Zimmer nebenan, um ein Salbei-Elixier im Schrank zu finden. Schließlich folgt man Irwin in die Ratssäle. Die Monster greifen an, sobald das Meeting beendet ist, und jetzt musst du Irwin folgen, bis er die Verliese erreicht. Du kannst die Monster tatsächlich bekämpfen, indem du mit ihnen sprichst, aber leider ändert sich das Schicksal von Dundrasil nicht. Sobald du wieder in der realen Welt bist, greifen die Gloomnivre an und es folgt eine Begegnung mit dem Boss. Wenn du hier besiegt wirst, bringt dich das Spiel automatisch und ohne große Folgen zurück ins Krieger-Ruhegasthaus. Ich empfehle, hier zu speichern, damit du zurückkehren und Gloomnivre bekämpfen kannst, ohne dir alle Geschichten noch einmal ansehen zu müssen.

Boss-Kampf: Gloomnivre

Der Schutz vor dunklen Elementen, den du hast, wird in diesem Kampf definitiv ins Spiel kommen. Der alptraumhafte Seufzer von Gloomnivre verursacht beträchtlichen Schaden, unabhängig davon, wo sich Ihre Charaktere auf dem Spielfeld befinden, und Anti-Dunkel-Ausrüstung wird helfen, den Schaden etwas abzumildern. Außerdem würde ich vorschlagen, draußen eine Weile zu kämpfen, bis Hero, Hendrik und Sylvando aufgepeppt sind. Arise wird sich hier als nützlich erweisen, da es alle Werte von Hero deutlich erhöht.

Stick Sap und Verzögern auf Gloomnivre dann Kabuff, Magische Barriere zweimal und Beschleunigung auf Ihrer Gruppe. Es ist auch am besten, nicht zu viel buff. Das einmalige Werfen von Kabuff und Beschleunigung sollte gut genug sein. Rab sollte auch Recht als Regen verwenden, um HP zu verwalten. Verwenden Sie Multiheilung, wenn mehrere Partner gesundheitsschwach sind. Triff das Monster mit deinen besten Angriffen, bis deine Aufputschkräfte im Begriff sind zu

schwinden, und benutze dann Aufstehen.

Hero wird danach seine Leuchtkräfte zurückerhalten, so dass du wieder auf den Bereich Leuchtkraft im Charakter-Ersteller zugreifen kannst. Rab schlägt vor, dass Sie einen Zwischenstopp in Oktogonien einlegen, damit wir als nächstes dorthin fahren können.

Oktogonien (3. Besuch)

Oktogonien liegt ganz im Norden der Region Dundrasil und sieht ganz anders aus als damals, als Sie das letzte Mal hier waren. Der Ort ist nun von Monstern überrannt und Oberosteganien wurde in ein Casino verwandelt. Rab denkt auch, dass Jade irgendwo in der Stadt ist, also schau dich um. Überprüfen Sie die Geschäfte wie gewohnt, um zu sehen, ob es etwas gibt, das Ihnen gefällt. Der untere Teil der Stadt hat sich nicht verändert, außer dass sich die Menschen in Monster verwandeln. Gehen Sie zum Casino, sobald Sie bereit sind. Das einzige Spiel, das Sie hier spielen können, ist der Slime Quest Spielautomat, von dem Sie leicht viele Token gewinnen können. Lassen Sie sich jedoch nicht mitnehmen, da die Token anscheinend nicht echt sind und aus Ihren Taschen verschwinden werden, sobald der Boss in diesem Bereich besiegt wird. Die Preise, die du am Tauschschalter bekommst, sind auch ziemlich nutzlos. Denken Sie daran, etwa 50.000 Token für etwas Gülle auszugeben. Auf jeden Fall solltest du 10.000 Token ausgeben, um einen Liebestrank zu holen und ihn dem grünen Drachen zu geben, der den Zugang zur VIP-Etage blockiert. Es wird aus dem Weg gehen und dich durchlassen. Es scheint, dass Jade nicht ganz sie selbst ist und schnell angreift, wenn die Gruppe versucht, sie dazu zu bringen, mit ihnen zu kommen.

Boss-Kampf: Unglückliche Jade

Versuchen Sie, nicht zu viele Ressourcen für sie aufzuwenden, da der Hauptboss fast unmittelbar nach dieser Begegnung folgt. Um zu beginnen, kleben Sie Sap und Entschleunigung auf sie und gehen Sie dann sofort in die Offensive. Das Hauptproblem hier ist ihre Puff-Puff-Fähigkeit, die deine Charaktere fast ohne Zweifel fasziniert. Auch mit +3 Accessoires, die vor Krankheiten schützen. Wenn du etwas in deinem Arsenal hast, das ihre Fähigkeiten verriegeln kann, dann benutze es unbedingt. Rab sollte sich darauf konzentrieren, die Gesundheit der Gruppe aufrechtzuerhalten. Andernfalls soll Hendrik die Heilige Unbezwingbare auf sich selbst werfen, während die anderen mit Sylvandos ernüchternder Schlagfähigkeit wieder zur Besinnung gebracht werden können. Es ist auch eine gute Idee, in diesen Kampf einzutreten, in dem alle deine Charaktere aufgepeppt sind, damit du sie schneller besiegen und deine Ressourcen für den härteren Kampf sparen kannst.

Boss-Kampf: Booga

Buff Ihre Gruppe mit Kabuff und Magische Barriere, stellen Sie sicher, dass Sie letztere zweimal werfen, um den Schaden durch Booga's Kafrizz-Zauber zu reduzieren. Wenn Sie mehrere Asbestohrringe zur Verfügung haben, sollten Sie diese ebenfalls anziehen. Stick Sap und Verzögerung auf Booga, dann gehen Sie in die Stadt auf ihn. Booga hat auch einen verführerischen Tanz, der dazu führen kann, dass deine Charaktere anfangen zu tanzen und ihre Zeit verschwenden. Sein dritter kann einen Charakter hypnotisieren, wenn er sich auch öffnet. Sylvando hat eine viel bessere Chance, diesen lästigen Statusbeschwerden zu widerstehen, also hoffentlich haben Sie ihn immer zur Hand, um alle faszinierten Charaktere zu heilen. Es wäre schön, wenn Sie Anti-Magie oder Sprudeln zum Kleben bringen könnten, aber es scheint, dass Booga einen guten Widerstand gegen diese hat. Rab sollte Recht als Regen werfen und Mehrheilung verwenden, um alle Menschen jederzeit gesund zu halten. Sylvando's Hustle Dance macht den Job auch gut genug. Wenn Booga besiegt ist, wird sein Einfluss auf Jade und die ganze Stadt gebrochen. Hero erhält die Grüne Kugel zurück und Jade erhält auch die immer nützlichere Fähigkeit Re-Vamp. Sie hat die Lorelei's Harfe, die es dir ermöglichen soll, Sniflheim auf dem Weg nach Arboria wieder zu erreichen. Aber wir werden uns zuerst mit Hotto's Drachenproblem befassen.

Hotto und der Huji Berg

Hotto

Sie können es zurück nach Hotto schaffen, indem Sie nach Gondolia segeln und über die Lagune di Gondolia in die Region Gallopolis einfahren. Von dort aus kann man leicht die Wanderung in die Hotto-Steppe und in die Stadt selbst machen. Im Gespräch mit den Dorfbewohnern wirst du lernen, dass sie Probleme mit einer Art Tier haben. Besuche Miko an ihrem Schrein im Nordwesten und frage danach. Es gibt auch eine Dame außerhalb der Sauna, die eine Anfrage hat, die du abholen kannst.

Quest 37: Einige mögen es gerne Hotto

Belohnung: Goobricant x5

Diese Frau sagt, sie sei den ganzen Weg vom Heliodor gekommen, um Hotto's berühmte Sauna zu probieren, nur um sie dann lauwarm statt heiß zu finden. Ein feuriger Schwefel ist anscheinend erforderlich, um das Problem zu lösen, und es ist Ihr Job, es wie gewohnt zu holen. Besiegen Sie einige Lavalamplings auf dem Huji und bringen Sie den Gegenstand zum Kunden zurück, um Ihre Belohnung zu erhalten.

Im Gespräch mit Miko bittet sie dich, zum Berg Huji zu gehen und dich mit dem Tier an ihrer Stelle zu beschäftigen. Geh da rüber, um das Tier selbst zu sehen. Es stellte sich heraus, dass die gefürchtete Kreatur nur zwei Kinder in einem Monsterkostüm ist. Es gibt einen guten Grund für ihre Handlungen, aber folgen Sie ihnen zu ihrem Versteck. Jetzt, da du weißt, was wirklich vor sich geht, klettere auf die Leiter im Versteck, um einen geheimen Durchgang in den Berg Huji zu erreichen. Du kannst genauso gut einige Lavalamplings besiegen, während du hier bist, für diese Bitte zurück im Dorf. Du kannst bis zum Ende des Weges weitergehen, um den Drachen Tatsunaga unter dir zu sehen. Gehen Sie zurück ins Dorf und konfrontieren Sie Miko damit, und das Tier kommt in Hotto an, um sich kurz danach zu ernähren.

Boss-Kampf: Tatsunaga

Dies wird die erste von zwei Begegnungen sein, die du mit diesem Drachen haben wirst. Er ist sehr anfällig für Schwächungszauber in dieser Runde, also Stick Sap, Verzögerung und Stumpfheit. Stelle auch sicher, dass jeder, der in deiner Gruppe ein Schwert führen kann, Drachenschlag kennt. Lasse Sylvando Oomphle auf deine Schwertkämpfer werfen und spamme Drachenschlag, bis die Kreatur zurück in ihre Höhle flüchtet.

Gehen Sie mit dem Dorfsafe zurück zu Mikos Schrein und betreten Sie einen der Räume, damit Ihnen ihre Magd den Schlüssel für das verschlossene Tor auf dem Huji geben kann. Vergiss nicht, die Mini-Medaille aus dem Schrank zu holen, bevor du zum Vulkan gehst.

Huji Berg

Du solltest in der Lage sein, tiefer durch den Vulkan zu gehen, nachdem du das Tor geöffnet hast. Zu Beginn werden Sie feststellen, dass die nächstgelegene Gabel auf der Karte durch einen Felsbrocken blockiert ist, also gehen Sie zuerst nach Osten in Richtung Sackgasse und greifen Sie sich den Feuerwald. Nehmen Sie den südlichen Weg hinunter in den unteren Bereich. Hier sollten Sie ein montierbares Visier Kaiser vor sich sehen. Besiegen Sie es und steigen Sie ein. Geht zurück in den oberen Bereich und hinter euch sollte ein Felsbrocken sein. Schlagen Sie durch sie hindurch, um einen Feuerball aus der Schatzkiste dahinter zu sammeln. Von hier aus geht es weiter zurück, bis Sie die blockierte Sackgasse in der Nähe des Eingangs erreichen. Das Durchschlagen dieses Felsbrocks gewährt Zugang zu einer weiteren Truhe. Steig aus und öffne ihn für einen Magma Stab. Nehmen Sie den südlichen Weg wieder hinunter in den unteren Bereich, um einen weiteren Felsbrocken zu finden, der eine Sackgasse in der Mitte des Bereichs blockiert. Durchbrechen Sie dies für eine weitere Schatzkiste mit einer Mini-Medaille. Von hier aus müssen Sie nur noch nach Osten in Richtung Tatsunagas Höhle fahren. Öffne die Truhe vor der Höhle für etwas Salbei-Elixier. Du solltest vielleicht in Betracht ziehen, auf den nächstgelegenen Campingplatz zu zoomen, um dich auszuruhen und zu speichern, und dann zurückzukehren, um den Drachen zu bekämpfen.

Boss-Kampf: Tatsunaga

Der Drache ist diesmal viel härter. Statten Sie alles aus, was Brandschäden reduziert. +3 Asbest Ohrringe sind perfekt, wenn Sie genügend Materialien haben, um mehr als einen herzustellen. Wenn nicht, verwenden Sie Schilde, die Elementarschäden mindern können, und ergänzen Sie sie mit Magischer Barriere von Hendrik. Vermeiden Sie es, Windungen zu verschwenden, die zu stark buffing. Das einmalige Werfen von Kabuff, magischer Barriere und Beschleuniger sollte ausreichen. Kleben Sie Saft und entschleunigen Sie auf Tatsunaga, wenn Sie können. Zwingen Sie es nicht, wenn die Beschwerden nicht haften bleiben, und gehen Sie stattdessen in die Offensive. Mein Teil der Wahl für diese Begegnung ist Hero, Hendrik, Rab und Jade. Sowohl Hero als auch Hendrik werden Drachenschlag spammen, während Jade Spams Ernten Mond, nachdem sie Re-Vamp verwendet haben. Rab fungiert als Hauptheiler, während er Abstumpfen wirft, um die Angriffskraft von Tatsunaga bei Bedarf zu verringern. Wenn ein Charakter stirbt, beleben Sie ihn mit Rab's Zing Stick Fähigkeit.

Snifflheim und das Gyldenhal

Nebenquest-Benachrichtigung

Zoomen Sie nach Puerto Valor und segeln Sie nach Westen durch den engen Kanal hinaus zum offenen Meer. Sylvando wird dann auf einen Lärm im Frachtraum aufmerksam gemacht, wo Hero Erik beim Überfall auf die Lebensmittelgeschäfte findet. Die Gruppe freut sich, ihn zumindest so lange zu sehen, bis ein großes Problem ans Licht kommt. Es scheint, als hätte Erik keine Erinnerung an etwas anderes als seinen Namen. Das bedeutet, dass der Zugang zum Charakterbauer und allen Fähigkeiten, die er zuvor erlernt hat, verloren geht. Erik taucht immer noch mit und bleibt gegen normale Monster wirksam, solange du ihn in guter Ausrüstung steckst. Obwohl er vielleicht ein paar Bossbegegnungen aussetzen muss, bis seine Erinnerungen zurückkehren. Der nächste Halt ist Snifflheim im Nordwesten, aber zuerst fahren Sie nach Lonalulu, um ein paar Anfragen von Zivilisten entgegenzunehmen.

Beruhigende Meeresalgen

Quest-Ort: Lonalulu

Belohnung: Geschmolzene Globuli

Du wirst diesen Kunden am Strand finden, der versucht, einer Meerjungfrau zu helfen, einen Frosch aus ihrem Hals zu entfernen. Er bittet dich, ihm etwas namens Dulcet Dulse zu bringen, das auf einer Insel in der Nähe von Snifflheim gefunden wurde. Der Ort, von dem er spricht, ist die Insel Algarum. Es ist die winzige Insel im Nordwesten, die der Region Snifflheim am nächsten liegt. Dort, sprich mit dem, was du beim Angeln an den Docks findest, und er wird dir einige der Sachen geben, die du brauchst. Bring es zurück zur Meerjungfrau und sprich mit dem Jungen, um dein Prämie zu erhalten.

Mein Königreich für einige Kanaloamari

Quest-Ort: Lonalulu

Belohnung: Pentarang

Er sagt, dass die Tentakel in der Nähe der Küste der Insel östlich von Zwaardrust gefunden werden, und dass die Tentakel mit dem temperierten Tantrum die Kraft aufputschen. Diese Fähigkeit wird verfügbar, wenn der Held aufgepeppt wird und Sylvando in der aktiven Gruppe ist. Vielleicht möchtest du auch bis später im Spiel warten, sobald Held die Fähigkeit Auffrischen gelernt hat. Auf diese Weise können Sie nach Belieben in einen aufgepeppten Zustand eintreten und ihn nur aktivieren, wenn die HP des Tentakels rot ist.

Das Maß eines Mannes

Quest-Ort: Lonalulu

Belohnung: Die Träne der Venus

Dieser Mann wird beim chillen in der Taverne auf der Südseite des Dorfes gefunden. Er will, dass du die Aufputzmittel namens Buff-Buff in einem Nachtclubber benutzt. Um die Stärke des Stärkungszaubers freizuschalten, muss der Held zuerst die Klinge Ungebremst aus seinem

Fertigkeitsbaum Großschwert lernen, und Jade muss auch die Fähigkeit Stärkungszauber haben. Sobald du Zugang zu beiden Fertigkeiten hast, stelle sicher, dass sowohl Held als auch Jade aufgemöbelt werden, um Buff-Buff zu verwenden.

Was das Ziel-Monster betrifft, so findest du es bei der Insel Incognita. Es ist die winzige Insel am südwestlichen Rand der Karte. Denke daran, dass du den Nachtclubber mit Buff-Buff besiegen musst, also nutze die Fähigkeit nur, wenn die Gesundheit des Gegners gelb oder rot ist.

Insel Algarum

Wieder einmal liegt diese Insel auf der Westseite des Ozeans in der Nähe des Sniflheimer Gebietes. Wenn du schon einmal hier warst, dann solltest du dich an einige der Schatzkisten erinnern, die du nicht erreichen konntest, egal was du tust. Nun, es sollte möglich sein, sie jetzt zu bekommen, wo alle Drachenreiter herumfliegen. Besiege einen funkelnden, damit du ihn besteigen kannst. Die Insel im Süden hat nichts Besonderes, bis auf einen funkelnden Baum, von dem du Material ernten kannst. Die winzige Insel im Osten hat eine Schatzkiste mit einem Achat der Evoultion. Schließlich hat die Insel im Norden zwei Truhen: eine mit einer Mini-Medaille und eine mit einigen geschmolzenen Globuli.

Sniflheim

Finde einen Ort, an dem du speichern kannst, und setze dann einen Kurs auf Sniflheim. Versuchen Sie, sich dem massiven Felsbrocken aus Gold zu nähern, um festzustellen, dass Ihr Weg von diesem Ende aus gut blockiert ist. Segeln Sie also stattdessen zur Lichtsäule im Nordwesten. Sie werden von einem von Mordegons Wächtern, Alizarin, aufgehalten.

Boss-Kampf: Alizarin

Das erste, was du über dieses Monster erfahren wirst, ist, dass es schwach gegen Blitze ist, wie die Zwischenszene gezeigt hat. Nutze die Fähigkeit Zap des Helden, wenn du sie hast, um diese Schwachstelle auszunutzen. Alizarin ist auch ein Drache, was den Drachenschlag sehr effektiv macht. Beginne damit, Kabuff, Magische Barriere und Beschleunigen auf deine Gruppe zu werfen, dann treffe den Feind mit Saft und Verzögerung. Folge Oomphle auf deinen stärksten Kämpfern und beginne mit dem Spamming von Drachenschlag. Was Alizarin betrifft, so hat es meist zwei Funktionen. Greift einen Charakter mit Feuerbällen an, die ohne angemessenen Schutz erheblichen Schaden anrichten. Zubehör wie Asbestohrringe oder Zauber wie Magische Barriere sollten gut genug sein. Dein Gegner kann das Boot auch mit den Armen schaukeln, um die gesamte Gruppe zu beschädigen und Charaktere von den Füßen zu stoßen. Halten Sie Ihre Gesundheit jederzeit auf einem hohen Niveau mit Rab's Mehrheilung und Multiheilung. Oder Sylvando's Hustle Dance. Nachdem Alizarin besiegt ist, erhält Hero die Rote Kugel zurück und Ihr Zugang zu Nautica wird wiederhergestellt. Weiterfahrt nach Sniflheim. Sobald Sie angedockt haben, wird schnell klar, dass etwas nicht stimmt. Die Stadt ist verlassen, alle verstecken sich in ihren Häusern. Besuche das Schloss und sprich mit der Dame, um herauszufinden, was los ist. Nachdem Sie über das Goldfieber informiert wurden, kehren Sie in die Stadt zurück, wo Sie eine Szene sehen können, dann besuchen Sie den Priester in der Kirche am Eingang. Es ist das Gebäude mit einem rosa NSC davor. Das Gespräch verärgert Erik genug, um allein sein zu wollen, und der Priester schickt dich nach ihm. Überprüfen Sie die Karte und es sollte ein NSC an der Klippe im Westen der Stadt sein. Das ist Erik, also geh und rede mit ihm. Wenn die Wikinger kommen, um Sniflheim anzugreifen, gehen Sie zurück auf den Stadtplatz und bekämpfen Sie eine Gruppe von Goldfeinden. Triff sie mit Sylvando's Fummel-Tanz und sie werden alle verwirrt sein, wenn du Glück hast. Geht zurück zu dem Ort, an dem ihr Erik vor dem Angriff verlassen habt, nur damit der Priester euch sagt, dass er vom Feind entführt wurde. Segeln Sie zum Viking Hideout westlich von Sniflheim.

Wikinger-Versteck

Speichern Sie Ihren Fortschritt an der Statue bei den Docks, bevor Sie sich auf den Weg zum Hauptbereich machen, in dem Erik eingesperrt ist. Dies führt zu einer weiteren Begegnung mit einer

Gruppe von Goldfeinden. Verwirre sie mit Sylvando's Fummel-Tanz und schicke sie schnell ab. Von hier aus folgen Sie Erik nach Norden zu seinem Mia's Unterschlupf auf dem Schneefeld und berühren Sie weiterhin die Yggdrasilwurzel, um mehr über Eriks Vergangenheit zu erfahren. Am Ende wird Erik die Geschichte selbst beenden, nachdem er endlich seine Erinnerungen wiedererlangt hat. Setzen Sie seinen Charakter-Erbauer wieder auf und stellen Sie sicher, dass alles bereit ist, bevor Sie weiter nach Norden zur Burg reisen. Biegen Sie rechts in die Sackgasse ein, gleich hinter dem Schutzraum, und es sollte eine Schatzkiste mit dem Schneefeld Stil Rezeptbuch geben. Ebenfalls etwas weiter oben links befindet sich ein Hang, auf dem sich oben eine weitere Schatzkiste befindet. In diesem befindet sich eine Mini-Medaille. Du kannst jetzt das Schloss betreten.

Das Glydenhal

Zu Beginn sind die beiden Seitentüren von der anderen Seite verriegelt, also gehen Sie nach vorne in den großen Raum. Hier, klettert die Treppe nach rechts hinauf. Du bist jetzt auf Level 2, wo du nach links abbiegen musst, um eine Truhe mit einem Königsrubin zu erreichen. Geht zurück in den großen Raum im Erdgeschoss und steigt diesmal die Treppe links hinauf. Zurück auf Ebene 2, gehen Sie nach Süden durch die Tür und untersuchen Sie den Spielautomaten neben sich nach 10 Casino-Token. Geht noch einmal zur Treppe, um zur Ebene 1 zurückzukehren. Sie befinden sich nun auf der Westseite hinter einer der verschlossenen Türen. Öffne die Tür von diesem Ende aus, bevor du in den nächsten Raum gehst. Schauen Sie sich hier nach einem Spielautomaten mit 20 Casino-Token um. Betretet den nächsten Raum im Osten und steigt die Treppe zur Ebene 2 hinauf. Hier geht es nach Süden bis zum Ende des blockierten Korridors zu einer Schatzkiste mit dem Rezeptbuch von Gilt Gear. Kehrt um und benutzt die nächste Treppe, um zur Ostseite von Ebene 1 hinunterzugehen. Hier geht es den ganzen Weg nach Süden und steigt die Treppe wieder hinauf zur Ebene 2. Überprüfen Sie hier die linke untere Sackgasse für einen Spielautomaten mit 50 Casino-Token. Klettert die Treppe hinauf zur Ebene 3. Es gibt mehrere Spielautomaten auf dieser Etage. Einige sind Monster, während andere Casino-Token haben. Nehmen Sie die nördliche Treppe zurück zur Ebene 2. Verlasse den Raum zu einem Flur hier und öffne die Truhe für einen Goldbarren. Jetzt musst du deinen Weg zurück bis zur Ebene 3 zurückverfolgen und die letzte Treppe hinauf zum Thronsaal besteigen. Schnapp dir 4 Salbei-Elixiere aus der Truhe draußen, und du findest den Boss direkt hinter der Tür. Du könntest irgendwo zoomen, um zu speichern, bevor du hierher zurückkommst, um zu kämpfen.

Boss-Kampf: Gyldygga

Dieser Chef ist körperlich stark, aber sehr anfällig für Schwächungszauber. Wirf die üblichen Stärkungszauber wie Kabuff, Magische Barriere und Beschleuniger auf deine Gruppe. Kleben Sie Saft und verzögern Sie den Boss, bevor Sie Oomphle auf Ihre besten Kämpfer werfen. Gyldygga kann auch mit Kobra-Schlag vergiftet werden, also solltest du das unbedingt verwenden. Dieser Feind ist in der Lage, deine Charaktere in Gold zu verwandeln, was sie handlungsunfähig macht. Es dauert jedoch nicht sehr lange. Wenn Gyldygga Monster beschwört, um sich ihr anzuschließen, ignoriere sie. Bleib geheilt mit Sylvando's Hustle Dance Fähigkeit mit zusätzlicher Unterstützung von mehr Heilung oder mehrfacher Heilung von Rab.

Wenn die Schlacht endet, wirst du sehen, wie Erik versucht, einen letzten entscheidenden Schlag gegen Gyldygga zu erzielen. Haltet ihn auf, damit die Geschichte weitergehen kann. Die Dinge enden gut, wobei sowohl Erik als auch Mia überleben. Hero bekommt auch die Gelbe Kugel zurück. Wir können nun mit der Reise nach Arboria fortfahren.

Arboria (2. Besuch)

Nebenquest Benachrichtigung

Es gibt mehrere neue Anfragen auf der ganzen Welt, die Sie auf Wunsch abholen können, bevor Sie in das Arborianische Hochland aufbrechen. Da ist auch das Thema Erdwin's Laterne in Gallopolis. Ich würde vorschlagen, dorthin zu gehen, um zu sehen, was los ist. Die ganze Angelegenheit in

diesem Königreich sollte einfach sein und sich hauptsächlich auf Geschichten und keine Schlachten konzentrieren.

Ein Gericht serviert kalt

Quest-Ort: Der Schneckenfilz

Belohnung: Metall-Schleim-Rüstung

Der Kunde für diese Anfrage befindet sich in der Stipendiatenkabine nördlich von The Snaerfelt. Er bittet dich, einen Typ G0 zu töten, um seinen Bruder an seiner Stelle zu rächen. Der betreffende Feind erscheint am Gefrorenen Fjord, nachdem du genug Tötungsmaschinen besiegt hast. Der Gefrorene Fjord ist das Gebiet westlich des Campingplatzes nahe der Ausfahrt zum Arborianischen Hochland.

Eine Ballade der Tapferkeit

Quest-Ort: Zwaardrust Region, Warrior's Rest Inn (Krieger Raststätte)

Belohnung: Feine Mode für Philosophen (Rezeptbuch)

Sie finden diesen Musiker vor der Krieger Raststätte. Er bittet dich, das Meisterwerk, das er geschrieben hat, zu holen. Gehen Sie zur Hütte südwestlich der Dundrasil Region und öffnen Sie die Schatzkiste darin, um Luter's Opus zu finden. Bringen Sie es dem Kunden zurück, um Ihre Belohnung zu erhalten.

Markierung eines bedeutsamen Ereignisses

Quest-Ort: Nautica

Belohnung: Geheimnisse des versunkenen Geistes (Rezeptbuch)

Der Kunde für diese Anfrage ist eine Schildkröte im Königlichen Terrarium, und Sie müssen zuerst von der Königin Marina in einen Fisch verwandelt werden, um Zugang zum Gebäude zu erhalten. Der Gegenstand, den der Kunde sucht, ist die Kanone auf der Klippe in Lonalulu. Aber du musst die Kanonendame fragen, damit du sie dir ausleihen kannst. Sie steht vor dem Haus im Norden des Itemshops.

Gerechtigkeit ist gesalzen

Quest-Ort: Nautica

Belohnung: Souveränes Siegel

Die Meerjungfrau mit dieser Bitte finden Sie auf dem Schiffswrack auf der Westseite der Stadt. Sie bittet dich, ein Buch aus der Hütte ihres Lehrers auf einer Insel weit im Westen zu holen. Segeln Sie nach Insel Occidentalis, der kleinen Insel nördlich von Der Strand, und betreten Sie dort eine Hütte, um eine Schatzkiste mit dem Buch zu finden, das Sie benötigen. Bring es der Meerjungfrau für deine Belohnung zurück.

Ein kleines Stückchen Laterne

Quest-Ort: Gallopolis

Belohnung: Achat der Evolution x3

Es gibt einen Gelehrten in Gallpolis, der mit einigen der Überreste von Erdwin's Laterne experimentieren möchte. Er sagt, dass du in der Wüste ein paar Scherben finden wirst und bittet dich, sie zu holen. Der fragliche Splitter befindet sich auf der Pernicious Peninula im Nordosten der Region Gallopolis. Geht dorthin und sucht nach einem goldenen, funkelnden Fleck, den ihr aufheben könnt.

Arborianisches Hochland

Sobald Sie bereit sind, mit der Geschichte weiterzumachen, können Sie sich auf dem Campingplatz von The Snaerfelt ausruhen und speichern, bevor Sie versuchen, in die Arborian Highlands auszuweichen. Ein Monster scheint die Gruppe daran zu hindern, weiter zu gehen, und eine Bosstreffen folgen schnell.

Boss-Kampf: Aurorale Schlange

Beginne mit den üblichen Verbesserungen wie Kabuff und Magische Barriere, bevor du Saft auf die Kreatur klebst. Eine Besonderheit ist, dass dieser Boss als Drache gilt, also Spam Drachenschlag für jeden, der ein Schwert führen kann, während Jade Erntemond verwendet, nachdem er Re-Vamp

aktiviert hat. Halten Sie Ihre Gesundheit auf einem hohen Niveau mit Sylvando's Hustle Dance oder Rab's Mehrheilung.

Serena nimmt schließlich nach der Nachkriegsszene wieder an der Gruppe teil, und Sie haben die Freiheit, das Hochland nach Arboria zu überqueren. Vergiss nicht, Serena richtig aufzurüsten, bevor du etwas anderes machst.

Arboria

Sie werden mit dem Anblick von Veronica und Serenas Eltern begrüßt, die bei ihrer Ankunft das Schlimmste befürchten. Und es dauert nicht lange, bis man erfährt, dass Veronica nicht zurückgekehrt ist. Dabei besteht Serena darauf, dass Sie den Hain der Ruhe im Nordwesten der Stadt besuchen. Tun Sie das, und große Dinge beginnen zu geschehen. Serena findet schließlich den Entschluss, ohne ihre Schwester weiterzumachen, und wird alle Kräfte von Veronica erben, einschließlich aller Fertigkeitspunkte, die sie hatte, als du sie zuletzt gesehen hast. Danach kehren Sie zum Gasthaus zurück und Sie werden feststellen, dass Serena am Morgen auf Sie wartet. Sie sagt, ich soll Benedictus auf dem Berg treffen. Der Ausgang befindet sich direkt rechts neben dem Dom und der Weg führt zur Landung der Leuchte. Hier kannst du mit der Calamusflöte Cetacia beschwören und in den Himmel gehen.

Kapitel 11

Himmelserkundung

Nun, da Sie die Mittel zum Fliegen erworben haben, gibt es noch einige andere Orte, an denen wir anhalten können, bevor wir den markierten Ort auf der Karte besuchen. Fliegen Sie zum glänzenden Ort nördlich von Arboria und landen Sie dort.

Sniflheim Walwegstation

Dies ist der gelbe Punkt am nordwestlichen Rand der Karte. Landen Sie hier und schnappen Sie sich alle funkelnden Stellen, die Sie auf dem Weg nach Süden sehen. Biegen Sie kurz vor der silbernen verschlossenen Tür links ab, um eine Schatzkiste zu finden. Hier befindet sich das Rezeptbuch Ein Album mit kaiserlicher Kleidung.

Die Manglegroven Walwegstation

Dieser gelbe Punkt befindet sich in der Mitte der Karte. Wenn du hier landest, gehe den ganzen Weg bis zur nordwestlichen Ecke und sammle dabei alle Funken, die du siehst. Es gibt eine Schatzkiste in dieser speziellen Ecke mit einem Meteorang im Inneren.

Der Rest der Stationen hat keine Schatzkisten mehr, die du zu diesem Zeitpunkt öffnen kannst, aber du kannst sie für die funkelnden Stellen besuchen, wenn du willst. Begib dich auf die markierte Insel auf der Karte, sobald du bereit bist, mit der Geschichte weiterzumachen.

Tempel der Morgendämmerung

Hier betreten Sie einfach den Tempel für eine Szene und gehe dann weiter in die nächste Kammer, um das Leitlicht zu empfangen. Auf diese Weise können Sie mit den Setzlingen im Raum interagieren, was der Gruppe eine Vorstellung davon vermitteln soll, wohin sie als nächstes gehen soll.

Es scheint, dass du dein eigenes Lichtschwert schmieden sollst, und dafür brauchst du ein spezielles Erz und einen Hammer sowie eine Schmiede, wo du die Waffe herstellen kannst. Wir beginnen mit dem Erz, also fliegen wir zur anderen Insel im Südwesten.

Das Schwert des Lichts schmieden
Das Schlachtfeld

Beginnen Sie, indem Sie das Führungslicht dem Kerzenhalter am Eingang anbieten, um das gesamte violette Gas zu entfernen. Überprüfen Sie beide Enden des Weges auf funkelnde Stellen, bevor Sie nach unten gehen. Du bekommst übrigens einen Dracolyte auf der einen Seite. Du bist jetzt auf der B1. Gehen Sie den Weg nach rechts entlang, bis Sie das Loch finden, das Sie hinunterfallen können, um die B4 zu erreichen.

Es gibt eine Schatzkiste an der Sackgasse, direkt oberhalb dessen, wo du angefangen hast. Besiege die Büchse der Pandora, um einen Samen der Fertigkeit zu erhalten. Dreht euch ein wenig zurück und es sollte ein blauer Kristall an der Wand sein, von dem ihr ernten könnt. Geht nach Westen zum Campingplatz oder ihr klettert wieder auf die B3 und sammelt ein paar funkelnde Stellen. Da oben gibt es nicht viel mehr. Ruhen Sie sich aus, speichern Sie und überprüfen Sie die Ecke weiter westlich auf eine geschmolzene Kugel, bevor Sie mit dem Seil den ganzen Weg bis zu B8 zurücklegen.

Es gibt nur einen Weg, um auf dieser Ebene zu gehen, also hangelt euch über die Kante und geht weiter zu B9. Folgt dem Weg hierher, bis ihr den blauen Kristall seht, und biegt dann rechts ab, nachdem ihr die Gegenstände daraus geerntet habt. An der Sackgasse wartet eine Schatzkiste mit einem Rezeptbuch Heilige Stile für heilige Frauen.

Auf dem Weg nach Süden finden Sie ein Puff-Puff-Mädchen auf dem Weg. Sprich mit ihr und folge ihr, um eine ziemlich intensive Puff-Puff-Session zu erhalten. Gehen Sie in die Mitte des Bereichs und schauen Sie unter die Schräge, um eine Schatzkiste mit einem Achat der Evolution zu finden. Gehen Sie weiter bis zum Hauptabschnitt der B8.

Hier geht es in die Sackgasse im Osten, um einige geschmolzene Globuli zu finden, dann geht es in die andere Richtung zu einer weiteren Sackgasse im Südwesten. Unterwegs finden Sie einen blauen Kristall, in dem Sie etwas Densinium ernten können, und am Ende wartet eine Truhe mit einem Gehirndrainage-Schild. Kehrt noch einmal in die Mitte zurück und geht einen Stockwerk höher zu B7.

Überprüfen Sie die nördliche Sackgasse auf einen Dracolyte, bevor Sie weiterfahren und nach Westen kreisen. Unterwegs können Sie Goldnuglets von den funkelnden Stellen aufheben, bis Sie die kleine Nische ganz links sehen. Hier ist eine Schatzkiste mit einer bösen Axt drin. Weiter zur B6.

Fahren Sie nach Westen, bis Sie einen reitbaren Dragoonier finden, den Sie besiegen und weiterreiten können. Fliegen Sie zur einsamen Plattform auf der linken Seite und öffnen Sie die Truhe für das Rezeptbuch Klammer dich selbst. Weiter geht es zur Übersehenen Höhle, wo sich das Orichalcum verbirgt.

Der Schmiedehammer

Machen Sie einen kurzen Halt in Gallopolis und sprechen Sie mit dem Sultan. Er wird dir gerne den Hammer geben (den er anscheinend verkaufen wollte) und du kannst weitermachen, um die spezielle Schmiede zu finden.

Der Tiegel

Dieses Gebiet befindet sich tief im Inneren des Huji, hinter der Tür, die auf der Karte als Zutritt verboten markiert ist. Sprich mit Mikos Dienstmädchen in Hotto, um den Schlüssel zu bekommen, um die Tür zum Tiegel zu öffnen. Bieten Sie dem Vulkan das Leitlicht an und die Schmiede wird erscheinen.

Untersuche sie, um mit der Herstellung des Schwertes des Lichts zu beginnen. Mit der Waffe in der Hand solltest du in der Lage sein, die Barriere zu zerstören, die den Zugang zur Festung der Angst blockiert, wo Mordegon wartet.

Festung der Angst

Wenn du dich der bedrohlich aussehenden Burg am Himmel näherst, wird Hero das Schwert des Lichts benutzen, um die Barriere um sie herum zu durchbrechen. Nähern Sie sich dem Eingang der Festung, nachdem Sie gelandet sind, und Sie werden von einem weiteren von Mordegons Wachen angehalten. Indignus verschwendet keine Zeit damit, einen Kampf zu beginnen.

Boss-Kampf: Indignus

Die Angriffe dieses Sentinels sind weitgehend physischer Natur, daher wird empfohlen, Kabuff zweimal zu werfen. Kleben Sie Sap auch auf Indignus, bevor Sie in die Offensive gehen. Wenn du die Aufputzfähigkeit des Helden gelernt hast, dann benutze das auf jeden Fall auch. Diese Waffe von ihm zielt oft auch auf die gesamte Gruppe ab; halten Sie Ihre Gesundheit auf einem hohen Niveau mit Sylvando's Hustle Dance oder Multiheilung von Serena und Rab. Dein Gegner hat die Fähigkeit, alle Buff, die du aktiv hast, zu zerstreuen, aber zum Glück benutzt er nicht so viel, wie er sollte.

Wenn Indignus besiegt wird, speichere deinen Fortschritt an der Statue in der Ecke (markiert mit einem lila Stern auf der Karte). Das ist übrigens der einzige Rettungspunkt, den du in der ganzen Burg bekommst. Trotzdem betreten Sie die Festung. Gehen Sie zunächst durch die Tür im Osten. Hier hat der Nordraum einen funkelnden Fleck mit einem ebenen Tuch und der Südraum eine Truhe mit 3 geschmolzenen Globuli. Geht als nächstes nach Osten und springt auf den Schalter. Der Westraum in der Haupthalle ist nun geöffnet. Gehen Sie dorthin und betreten Sie den Bereich am weitesten südwestlich, wo Sie eine Truhe mit dem Rezeptbuch Stolz der Walküren finden. Gehen Sie jetzt nach Nordwesten, um unter die Treppe zu schauen und eine Schatzkiste zu finden. Dieser enthält eine flüssige Metalljacke. Klettert die Treppe hinauf und die Truhe vor euch ist eine Büchse der Pandora. Besiegen Sie es für einen Samen der Fertigkeit. Weiter zur Ebene 2.

Geht hier nach Süden und es wird eine weitere Schatzkiste im entferntesten Raum geben. Es hat 3 Technicolor Traumdecken. Kehrt um, um nach Westen zu gelangen und schnappt euch den Chronokristall. Gehen Sie wieder hinein und gehen Sie nach Osten, um in einen anderen Abschnitt des Äußeren zu gelangen. Benutzen Sie das Portal und besiegen Sie ein reitbares Eggsoskelett, um die hohen Felsvorsprünge zu erreichen und die Festung wieder zu betreten. Du bist jetzt auf Level 3. Folgen Sie dem Gang nach Westen und holen Sie sich das Rezeptbuch der Generaldirektiven aus der Truhe. Gehen Sie in den mittleren Bereich und besiegen Sie ein Reittier, um zu den Seitenplattformen zu fliegen. Die linke Plattform hat eine Truhe mit 2 Heiligen Soma darin. Verlasse den Ausgang nach Süden und gehe nach Osten, um einige elektrifizierte Stockwerke zu

finden. Besiegen Sie ein funkelndes Visier Kaiser, um den Raum am Ende voller Spielautomaten zu erreichen. Diese haben Casino-Token in sich. Wendet euch jetzt wieder dem Südwestraum zu und es wird eine weitere Schatzkiste geben. Dieser enthält eine Mini-Medaille. Gehen Sie nach Westen und verlassen Sie den Außenbereich dieser Etage, um über das Portal zum Level 3 Exterior zu gelangen. Klettert die Treppe hinauf, bis ihr oben angekommen seid, und sammelt den Goldbarren aus der Schatzkiste ein. Dreht euch die erste Treppe hinunter und lasst euch nach Süden in den unteren Bereich fallen. Verwenden Sie das Portal, um einen anderen Bereich zu erreichen. Klettere hier auf die Felsvorsprünge, nachdem du den Schatz hinter dem Jerkules-Monster gesammelt hast. Löse ein weiteres Portal aus und besiege einen reitbaren Hellrider. Klettert die erste Wand hinauf und geht nach Osten. Sie finden eine Truhe mit 50.000 Goldmünzen. Geht zurück und wendet euch nach Norden zur nächsten Wand, die ihr erklimmen könnt. Gehen Sie weiter in die Festung und betreten Sie das größere Gebiet. Sobald der Kristall zerbrochen ist, besiege einen reitbaren Dragoonier und fliege dann nach rechts. Schnappt euch hier den Achat der Evolution, bevor ihr weitermacht und das Portal auf der rechten Seite benutzt. Sie erreichen nun einen zuvor unzugänglichen Bereich dieser Etage. Geht in den Raum ganz rechts und schnappt euch das Sternenstaubschwert aus der Truhe hinter dem Großen Drachen. Geh in die andere Richtung und spring auf den Schalter. Zurück zu den Portalen in der Haupthalle und diesmal links abbiegen. Dort gehen Sie zuerst nach Westen, um den Poker zu sammeln, und dann nach innen, um den Schalter zu aktivieren. Es gibt zwei weitere Räume in der Nähe der Spitze der Haupthalle. Diese haben Schalter in ihnen, die Plattformen bilden, damit Sie den nächsten Bereich erreichen können. Sobald der Weg zum Palast der Bosheit abgeschlossen ist, zoomen Sie an anderer Stelle und kehren Sie dann zur Festung der Angst zurück, damit Sie an der Statue draußen speichern können. Der Nordraum in der Haupthalle der Ebene 1 ist nun auch offen, und die Truhe im Inneren hat eine Meteor Armschiene. Um zu Level 4 zurückzukehren, gehe einfach in den "Kristallraum" und besiege eine Reittier, damit du zurück in den höchsten Stock fliegen kannst. Öffne die Schatzkiste für 4 Salbei-Elixiere, bevor du zum Palast der Bosheit gehst.

Boss-Kampf: Jasper Ungebunden

Für diese Begegnung musst du mit minimalen Stärkungsmitteln wie Oomphle und Magische Barriere arbeiten. Jasper hat eine Fähigkeit, die alle deine Stärkungszauber, die er ziemlich häufig benutzt, beseitigt. Sap auf ihn kleben und in die Offensive gehen. Behalte immer ein Auge auf deine Gesundheit und heile, wenn sie unter 70% fällt. Er hat mehrere Züge und es kann schlimm sein, wenn er mächtige Hit-all-Angriffe nacheinander benutzt. Magie ist auch sehr effektiv; insbesondere Kacrack ist großartig, da es auch das Ersatzmonster treffen kann und Jasper großen Schaden zufügt. Nachdem Jasper besiegt wurde, gehen Sie zurück aus der Festung, um sie zu retten, bevor Sie weitermachen, um schließlich Mordegon selbst gegenüberzutreten. Diese Begegnung besteht aus zwei aufeinander folgenden Kämpfen, also seien Sie vorbereitet, denn Sie erhalten die Möglichkeit zu speichern.

Boss-Kampf: Herr der Schatten

Sobald du gewonnen hast, versuche nicht zu übertreiben, da dein Gegner ihn mit der Störwelle vertreiben kann. Außerdem ist die Mehrheit seiner Angriffe in der Lage, deine gesamte Gruppe zu treffen, also halte deine Gesundheit jederzeit über 60%. Verwenden Sie dazu Sylvando's Hustle Dance oder Multiheilung von entweder Serena oder Rab. Buff mit Oomphle für Ihre stärksten körperlichen Kämpfer sowie Magische Barriere und Serenas Feuerhymne zur Verteidigung gegen die bösen Feuerzauber. Kleben Sie Saft und Verzögerung auf den Herrn der Schatten und beginnen Sie anzugreifen. Deine Magier sollten ihren besten Zauber verwenden, wenn die Gruppe gesund genug ist, um die Heilung zu überspringen. Wenn dein Gegner einen Schatten von sich selbst beschwört, wende deine Aggression auf den Klon zu und vernichte ihn so schnell wie möglich.

Boss-Kampf: Herr der Schatten und Mordragon

Die Strategie für diese Runde bleibt die gleiche wie in der ersten, aber jetzt musst du sicherstellen,

dass Hymne des Feuers jederzeit aktiv ist. Der Herr der Schatten und der Drache werden sich von Zeit zu Zeit durch die Luft schlängeln, so dass du nur treffen kannst, was dir näher ist. Versucht zuerst, den Herrn der Schatten zu eliminieren, da es die gefährlichere Hälfte dieses Monsters ist. Kleben Sie Saft und verzögern Sie ihn sogar und beginnen Sie anzugreifen. Sobald sich beide Köpfe in Reichweite bewegen, fangen Sie an, Ihre Magier Spam Kacrack zu haben, um beide zu treffen. Der Drache scheint auch anfällig für Eis zu sein, daher ist Kacrack eine gute Wahl. Der süße Atem des Drachens kann auch Charaktere einschläfern, so dass Sie auf diese Sache achten sollten. Du hast gerade den, wie es scheint, letzten Boss besiegt. Die Endszene spielt und der Abspann läuft, aber das Spiel ist noch nicht vorbei. Speichern Sie also Ihren Fortschritt nach Ablauf der Credits und beginnen Sie mit dem Inhalt nach dem Spiel.

Kapitel 12

Turm der verlorenen Zeit

Erkundung von Erdrea

Wir beginnen in Arboria, wo eine Feier stattfindet, und die Gruppe trifft sich, um einen Toast zu Ehren von Veronica auszubringen. Erkunde die Stadt und rede mit allen, bis du weitergehst. Verlasse die Stadt und alle anderen sollten sich dir anschließen. Erik schlägt Ihnen dann vor, einen Blick auf die Ruinen südlich von Oktogonien zu werfen. Behalte das im Hinterkopf, wenn du jetzt weitermachst.

Werfen Sie einen Blick auf die Weltkarte und Sie werden sehen, dass mehrere Ausrufezeichen aufgetaucht sind. Du bekommst von jedem von ihnen eine kurze Geschichtenszene, so dass du sie dir genauso gut ansehen kannst. Es gibt objektive Markierungen in der letzten Bastion, Puerto Valor, Dundrasil City Ruins und Erik und Mias Unterschlupf nördlich des Wikinger-Versteckes. Verlassen Sie den Zielmarker südlich von Oktogonien zum Schluss.

Sobald Sie bereit sind, mit der Geschichte fortzufahren, besuchen Sie die Ruinen eines Dorfes, das einst den Wächtern gehörte. Sprich mit deinen Freunden, bevor du dich Serena auf dem offenen Gelände weiter westlich anschließt. Nachdem die Szene beendet ist, gehen Sie zu dem Abschnitt, auf den Erik Sie hinweist, und nehmen Sie das Rad der Zeit am Boden auf.

Du kannst jetzt zum Tempel der Morgendämmerung am Himmel zoomen und dort Cetacia beschwören. Fliegen Sie zu dem markierten Ort nördlich von Arboria und steigen Sie auf dem verlorenen Land aus. Gehen Sie weiter zum Turm am Ende des Weges und stecken Sie das Zeitrad in den Schlitz an der Tür.

Turm der verlorenen Zeit

Folgt dem Weg hier hinein und tretet auf das blaue Zahnrad, das zu einem anderen Abschnitt des Turms gebracht werden soll. Auf der nächsten Plattform gehst du nach Süden und trittst auf die orangefarbene Ausrüstung und machst das gleiche bei der nächsten Haltestelle, damit du die Plattform mit einer Schatzkiste erreichst. Dieser enthält einen Achat der Evolution.

Zurück zur Plattform mit den beiden blauen Gängen und diesmal auf der nach Norden. Drehen Sie die Kamera, sobald Sie den nächsten Halt erreichen, um eine weitere Schatzkiste zu finden. Sie erhalten das Rezeptbuch Ein Heldenbuch der einfachen Waffen. Dreht euch um und tretet auf den blauen Gang nach Süden.

Sie befinden sich nun am Altar der Zeitalter, wo Sie den Zeitnehmer treffen. Hero bietet sich die

Möglichkeit, allein in die Vergangenheit zu gehen und all die Verlorenen zurückzubringen. Sprich mit all deinen Freunden, bevor du Erik von deiner Absicht erzähst, voranzukommen. Stellen Sie absolut sicher, dass Sie bereit sind, fortzufahren, bevor Sie zum Altar gehen. Andernfalls gehen Sie und tun Sie, was zuerst getan werden muss, dann kommen Sie zurück.

Sobald du in die Vergangenheit zurückgekehrt bist, werden alle Gegenstände, die du aus dieser Zeitleiste aufgenommen hast (außer dem Schwert des Lichts), zusammen mit den Levels, Statistiken und Fähigkeiten des Helden übernommen. Es ist jedoch erwähnenswert, dass Ihre Begleiter alle ihr vergangenes Selbst zeigen werden. Das bedeutet, dass ihre Stufen, Werte und Fähigkeiten wieder so sind, wie sie waren, bevor du den ersten Wald in Arboria betreten hast.

Der erste wiederbesuchte Wald

Hero erwacht etwas außerhalb von Aboria, also geht zurück in die Stadt und sieht, ob ihr dort seid, wo ihr denkt, dass ihr sein sollt. Die Dame am Eingang sagt, dass deine Freunde in der Kathedrale sind, also geh zu ihnen. Du wirst sehen, wie Veronica betet, wenn du eintrittst, was eine große Erleichterung für Hero ist. Sie beschimpft dich dann dafür, dass du verschwunden bist, genau wie der Rest der Gruppe. Erik wird auch das Schwert der Schatten auf deinem Rücken bemerken. Die Waffe wird später ins Spiel kommen.

Sie müssen nun wieder durch das Arborianische Hochland und den Ersten Wald gehen, um den Altar von Yggdrasil zu erreichen. An diesem Punkt verhält sich das Spiel so, als wäre es dein erstes Mal in diesen Gebieten, so dass alle Schätze (ohne das Rezeptbuch) wieder dort sind, wo sie waren.

Das Arborianische Hochland

Sobald Sie bereit sind, gehen Sie durch die Tür auf der Rückseite der Kathedrale, um einen anderen Abschnitt des Arborianischen Hochlandes zu erreichen. Folgt dem Weg und wendet euch nach Norden, wenn ihr könnt. In der Schatzkiste am Ende der Sackgasse befindet sich die Mini-Medaille. Die Sackgasse südlich des Campingplatzes hat einen blauen Kristall, aus dem man Erze ernten kann, und geht dann in den Bereich unterhalb des Ausgangs zum Ersten Wald. Sie befinden sich nun auf der anderen Seite der beschädigten Brücke. Öffne die Schatzkiste, um einen magischen Kreis zu erhalten. Sie können zum Campingplatz zurückkehren, um sich auszuruhen und die Schmiede zu benutzen, wenn Sie möchten, aber denken Sie daran, zu speichern. Weiter geht es in den Wald.

Der erste Wald

Zuerst überqueren Sie die Brücke in den eigentlichen Wald und biegen nach Norden ab. Klettert man hier die Weinrebe hinauf, so befindet sich auf dem Felsvorsprung eine Truhe mit etwas Heiliger Asche, während der andere Weg von hier zu einem funkelnden Ort führt. Klettert wieder nach unten und geht nach Süden. Es gibt einen Zauberkraftigen Ast im Wasser bei dem kleinen Wasserfall. Einige Wege weiter unten auf dem Weg ist eine Passage, die auf der Karte mit einem gelben Pfeil markiert ist. Geht dort durch, um eine Höhle voller Monster zu betreten. Sie schützen eine Schatzkiste mit 3000 Goldmünzen. Verlasse das andere Ende des Weges, um zu einer weiteren Schatzkiste zu gelangen. Dieser hier hat einen ätherischen Stein. Als nächstes fahren Sie zur südöstlichen Sackgasse, wo Sie einen Savvy Saphir finden. Weiter geht es zum südlichen Campingplatz, wo Sie eine weitere Truhe am kleinen Wasserfall im Norden sehen. Öffne ihn für einen Verzauberten Stein. Sie können nun zum nördlichen Campingplatz wandern, um eine Szene zu sehen. Vergiss nicht, unter den Altar zu schauen, bevor du die Treppe hinaufsteigst, um die Kugeln anzubieten. Eine Schatzkiste mit einer Mini-Medaille ist dort versteckt. Wenn du dich dem Altar näherst, erscheint ein Weg, der zum Weltbaum führt, nachdem du die Kugeln abgegeben hast.

Der Weltbaum

Der Weg hier ist sehr geradlinig, mit nur wenigen funkelnden Stellen und ohne Schätze. Überprüfe

die Karte nach den Shynys, wenn du sie dir schnappen möchtest, und gehe zum nächsten Bereich. Die Szene von vorher beginnt gleich, endet aber anders. Hero hat nun die Fähigkeit, sich mit dem Schwert der Schatten gegen die Dunkelheit zu verteidigen. Der Kampf mit Jasper beginnt von neuem, aber du solltest ihn jetzt besiegen können.

Boss-Kampf: Jasper

Dies sollte angesichts der Leveldifferenz gegenüber dem ersten Mal, als du hier warst, schnell gehen. Jasper wird seine Angriffe ausschließlich auf Hero konzentrieren und alle anderen größtenteils ignorieren. Held sollte wie gewohnt angreifen, während die anderen ihn unterstützen, indem sie ihren Teil des Schadens selbst tragen, oder mit Heilung und Schwächungszaubern wie Sap auf Jasper.

Die folgende Szene ist jetzt ganz anders, wobei Mordegon Jasper die ganze Schuld zuschreibt. Hero darf endlich das Superschwert des Lichts für sich beanspruchen. Sie werden dann zurück zum Heliodor Schloss eingeladen, um zu feiern, also zoomen Sie zu Heliodor hinüber und sehen Sie, was der Dunkle Lord geplant hat.

Ende.