



Willkommen zu unserer umfangreichen Lösungshilfe zu Capcoms Drachen-Epos. Nach unzähligen durchzockten Nächten, noch mehr geöffneten Schatztruhen und noch viel mehr gemeuchelten Monstern präsentieren wir Euch eine Komplettlösung, die wohl kaum noch Wünsche offenlassen dürfte.

Neben einem Reiseführer durch die Welt dieses Spiels gibt es natürlich auch zahlreiche Tips und Tricks, die das Heldenleben wesentlich einfacher gestalten. Auf umfangreiche Karten wurde verzichtet, da die einzelnen Dungeons eigentlich recht übersichtlich sind. Einige Tips noch vorweg: Es erwarten Euch zahllose Kämpfe, die teilweise recht hart sind. Benützt sie, um Erfahrungspunkte zu sammeln und auch das Kleingeld



für die bitter benötigten Heilkräuter zu verdienen. Auch solltet Ihr Euer Equipment stets auf dem Laufenden halten, wenn die Barschaft dazu nicht ausreicht, sollten vor den Toren der soeben gefundenen Stadt einige Trainingskämpfe absolviert werden, bis die

Kasse wieder stimmt. Vergeßt dabei später auch jene Mitglieder nicht, die momentan nicht in der Party sind: In der Nähe eines Shops ist normalerweise auch eine Drachenstatue, bei der Ihr die Leute kurzfristig austauschen könnt. Macht in den Läden Gebrauch von der SWCH-Option, um die Auswirkungen der Neuerwerbungen ansehen zu können. Außerdem wird so das neue Equipment gleich angelegt und der alte Kram verkauft, so daß Ihr Euch damit nicht auch noch belasten müßt. Bestimmte seltene Heilmittel wie Moon Drop, Biscuit etc. sollten bis zum Finale ebenso im Storage Room abgelegt werden, wie die bis dahin gefundenen Status-Verbesserer. (Es sei denn, Ihr richtet Euer Dorf später entsprechend ein, aber dazu an anderer Stelle mehr!) Habt

auch keine Skrupel, die diversen Schränke in den einzelnen Häusern genauer zu untersuchen. Oft finden sich dort praktische Items zum Nulltarif, um einen ruinierten Ruf braucht Ihr Euch eigentlich keine Gedanken zu machen. In den Dungeons gefundene Ausrüstungsgegenstände sollten möglichst sofort angelegt werden, passen sie keinem Mitglied der aktuellen Party, sollten bei nächster Gelegenheit die übrigen Mitstreiter einbezogen werden. Zu Beginn des Spieles ist überwiegend Laufarbeit angesagt – eine zwar etwas lästige Sache, die aller-



BlindedAR is worth 6000.	
3407453Z	
MotherRB 28000Z	
	BlindedAR 257→271
	BreathAR 158→199
	OceanRB 326→365
	BlindedAR 245→259



HÄUSLE BAUEN

Wenn Ihr bei Eurem Ausflug in den Brunnen von Capitan ordentlich gearbeitet und alle Dorfbewohner befreit habt, könnt Ihr anschließend gleich unter drei Handwerkern für Euren Ausbau von TownShip wählen. Jeder von ihnen verfügt nicht nur über einen anderen Baustil, sondern bietet in seinem Etablissement auch besondere Dienste an, die teilweise recht nützlich sein können.

Der Baumeister mit einer Vorliebe für exotische Paläste eröffnet anschließend eine Kneipe, deren Gäste



Euch mit statistischen Daten über Euer Spiel versorgen. Es ist sicher recht interessant zu wissen, daß man seit 20 Stunden spielt und dabei 1200 Kämpfe absolviert und 35 Truhen geöffnet hat, der eigentliche Nutzwert ist jedoch eher gering. Immerhin bietet der Herr aber noch ein Tränklein an, das die Kondition auffrischt. Etwas praktischer ist da schon der Pfahlbautenbauer: Er unterhält in seiner Kneipe eine Spielhalle, in der Ihr in einer Othello-Variante nützliche Gegenstände erspielen könnt. Als Einsatz dienen die Tolen-Münzen, die Ihr unterwegs findet.

Die Krönung dürfte jedoch der Herr mit dem traditionellen Baustil sein. Ihn könnt Ihr auf alle Fälle anheuern, auch wenn Ihr aus Versehen einige Bewohner von Capitan gemeuchelt habt. In seiner Küche könnt Ihr aus diversen Items neue köcheln lassen.

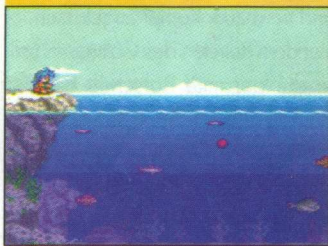
Legende

Unsere Charakterportraits stellen Euch die einzelnen Helden und ihre besonderen Fähigkeiten genauer vor. In Sachen Schamanen-Combos erwähnen wir nur jene Kombinationen, die eine wirklich effektive Verwandlung hervorrufen. Diese Verwandlungen können in manchen Fällen durch unterschiedliche Combos hervorgerufen werden, bei denen der generelle Effekt zwar der gleiche ist, allerdings noch einige andere Nebenwirkungen haben kann. Beispielsweise Katt: Ihre Street-Fighter-ähnliche Combo erreicht sie durch die Kombination von Devil mit entweder Wasser, Feuer oder Wind ...



Der Hauptcharakter

Fähigkeiten: Kann auf der Weltkarte an bestimmten Stellen angeln und während des Kampfes per Guts-Befehl HPs wiederherstellen. (Je schwächer die Figur, desto effektiver.)
Magie: TimeWarp, Cure 1, Cure 2, Smoke
Drachenmagie: FirPuppy, IcePuppy, T.Puppy, FireDrgn, IceDrgn, T.Drgn, G.Drgn, Anfini (Drachenmagie verbraucht alle APs und ist bei maximaler Verfügbarkeit von APs am effektivsten: Ein Zauber mit 50/50 APs ist stärker als ein Zauber mit 50/100 APs.)
Spezielle Schamanen-Combos: keine



dings auch für Erfahrung sorgt. Später können die Talente von Rand, Jean und Nina zur Beschleunigung eingesetzt werden, sie sollten allerdings, genauso wie der Warp-Zauber von Jean und Spar (ab Level 18) in der Mittelphase des Spiels nicht zu sehr strapaziert werden. Schließlich geht mit den vermiedenen Kämpfen auch so mancher Erfahrungspunkt verloren. Normalerweise habt Ihr bei der Zusammensetzung der Party freie Hand, an einigen Stellen sind jedoch Aktionen bestimmter Leute nötig, achtet also auf entsprechende Hinweise.



Vorspiel

Eröffnet wird das Spiel durch eine Episode aus der Jugend des Helden. Seine kleine Schwester ist verschwunden, und er soll sie doch bitte suchen. Kein größeres Problem, nach dem Gespräch mit allen Dorfbewohnern öffnet sich der Durchgang zur Drachenhöhle hinter dem Dorf. Dort wird der zukünftige Held in einen Kampf verwickelt, für den er natürlich noch viel zu schwach ist. Vater Ganer rettet den Junior, nach etwas Smalltalk entscheidet sich der Kleine für eine Runde Schlaf. Das Erwachen ist ein böses, denn plötzlich

kennt ihn im Dorf niemand mehr. Lediglich sein Freund Bow erkennt ihn noch, und nachdem sie reisefertig sind, machen sie sich auf den Weg ins Abenteuer. Ein Unwetter zwingt sie in eine Höhle, in der ein fieses Monster auf sie wartet. Auch dieser Kampf kann noch nicht gewonnen werden, also sollten bislang gefundene Heilkräuter nicht verschwendet werden. Aber was nicht ist, kann ja noch werden, beobachten wir also den weiteren Weg der zukünftigen Helden ...



Ein Schweine-Job

Jahre später in HomeTown, die beiden jugendlichen Rabauken haben sich inzwischen der örtlichen Ranggilde angeschlossen und fiebern ihrem ersten Auftrag entgegen. Nach einem entlaufenen Haustier zu suchen ist vielleicht kein würdevoller Job, aber immerhin ist es einer. Bevor sich die Kids auf den Weg zum Mt. Fubi machen, sollten sie vor den Toren der Stadt erst einmal einige Level antrainieren und Geld für eine bessere Ausrüstung verdienen. So etwa ab Level 8 sind sie reif für die Herausforderung des Berges, die insbesondere aus drei lästigen Harpyen besteht. Die sind allerdings die meiste Zeit mit sich selbst beschäftigt, so daß der Kampf eigentlich kein Problem darstellen sollte. Im weiteren Verlauf





Bow

Fähigkeiten: Kann auf der Weltkarte an bestimmten Orten jagen.

Die spezielle Shoot-Attacke fügt dem Gegner entweder einen kritischen Treffer zu oder zieht nur einen HP ab.

Magie: Cure 1, CurePsn, Def-Up, Cure 2, Renew, Heal, Def-UpX, Cure 3, Cure 4, Renew X, Cure X

Spezielle Schamanen-Combos:

Holy + Devil: Roboter mit Spray-Attacke, die alle Gegner trifft. Nicht so effektiv wie Jeans Combo, aber wesentlich schneller verfügbar!



Diebe und neue Freunde

In der folgenden Nacht versucht sich Bow als Dieb, wird dabei aber erwischt. Nach Gesprächen mit den Leuten findet der Held den völlig verstorbenen Kumpel in seinem Zimmer und schmuggelt ihn aus der Stadt, um ihn zunächst bei Niro zu verstecken. Von nun an ist der Held auf sich allein gestellt und muß sich nach Coursair durchschlagen. Hier horcht er die Leute aus und erfährt im Pub, daß er durch einen Kampf im örtlichen Coliseum wohl weitere Informationen bekommen könnte. Allerdings sind die Reservierungen schon vergeben, sodaß sich der Held wohl mit dem Holzfäller Baba aus den Tag Woods um die Ehre eines Kampfes schlagen muß. Ein Held, ein Wort – und nach dem Sieg über Baba kann der Held Rand Babas Axt präsentieren und wird zum Kampf zugelassen.

Vor dem Betreten des Colliseums sollte die gesamte Barschaft bei der Bank hinterlegt werden, danach kann es losgehen: Die Aufnahmetests bei Direktor HR sind beinahe Formsache, im anschließenden Gespräch mit Augus kommt ein fieses Komplott ans Tageslicht. Der Held und Rand können sich auf eine Lösung des Problems verständigen, Katt will von der Sache allerdings nichts wissen. Es kommt, wie es kommen muß: Nach dem Sieg über Katt fliegen vergiftete Pfeile, und Katt wird verwundet. Klar, daß Augus dafür bezahlen muß, und so ziehen der Held und Rand los, um dem Bösewicht die Leviten zu lesen. Während des Kampfes sind Rands Heilzauber recht praktisch,



anschließend geht es mit Rand und Katt zurück zu Niro. Rand bleibt dort, um das Gebäude zu reparieren, der Held und Katt begeben sich nach HomeTown, um den Gerüchten über den geflügelten Dieb nachzugehen. Nachwuchsmagierin Nina hat zwar Flügel, mit dem Diebstahl jedoch nichts zu tun. Stattdessen wird sie von Mitgliedern der Joker Gang belästigt, die ihre Schwester Mina als Geisel entführen. Gegen solche Aktionen haben unsere Helden natürlich etwas, und so geht es zur Höhle der Gang (südwestlich von Coursair). Nachdem die Eintrittsformalitäten erledigt sind, sollte der Name des Neffen des Jokers in Erfahrung gebracht werden. (Er heißt übrigens Palin, ein weiterer Kampf erübrigt jedoch allzutiefe Erforschung des Familien-



des Dungeons finden sich einige nützliche Items, kurze Zeit später stehen die Herrschaften vor den Ruinen eines Hauses, aus dem Hilferufe ertönen. Fiese Kakerlaken bedrohen den Hausbesitzer, und natürlich eilt man sofort zur Rettung. Der erste Kampf im Hause kann durch den zuvor gefundenen FireRock schnell absolviert werden, die daraufhin auftauchende Riesen-

kakerlake ist da schon etwas hartnäckiger. Ist auch sie geschafft, läßt Niro, der Hausbesitzer, zu einem Festschmaus ein. Aus dem wird allerdings nichts, denn der Festbraten erweist sich als das gesuchte Haustier. Pech für Niro, Glück für die Helden, die daraufhin in der Gilde endlich die hartverdiente Belohnung für den Auftragskassieren können.

TRAINING LEICHTGEMACHT

Sobald Eure Party einigermaßen fit ist, solltet Ihr zu Trainingszwecken mal einen Abstecher auf die Insel am oberen Kartenrand machen. Dort trifft Ihr nicht nur auf Bo und Karn aus dem ersten Teil, sondern manchmal auch auf Monster namens K. Sludge. Nach einem Sieg über sie gibt es satte 56.000 Erfahrungspunkte und 10.000 Goldstücke. (Zu früh solltet Ihr Euch allerdings nicht dorthin begeben, denn die örtlichen Gegner sind doch von etwas größerem Kaliber und können schwache Parties recht schnell ins Jenseits befördern.)



FIRE II



stammbaums.) Nach einigen weiteren Gefechten werden Katt und der Held Zeuge eines Erpressungsversuches und schreiten natürlich energisch ein.



Der erste Sieg über den Joker ist wohl doch zu leicht, er verwandelt sich in einen Dämon und muß von der Dreierparty erneut besiegt werden. Nach dem Kampf wird beschlossen, die soeben geretteten Flügelmädel in Windia abzuliefern.

Windia und weiter

Der Weg nach Windia ist lang und gefährvoll, bietet aber viele Gelegenheiten, um Ninas Kampfkraft zu stärken. Der Empfang in Windia nach der Durchquerung des Eingängsdungeons ist eher frostig (später stellt sich der Grund dafür heraus), die Party wird einfach vor die Tore des Schlosses gewiesen.



Dort zieht ein herumreisender Highlander namens Sten seine Show ab und schließt sich der Party an. Seine langen Arme sind beim Überqueren diverserer Abgründe recht praktisch – beispielsweise, um gleich mal zu Niro zurückzukehren und den Stand der Dinge zu klären.

Die Hinweise der Bevölkerung von Windia verweisen die Party auf das westlich gelegene Dorf Capitan als möglichen Aufenthaltsort des geheimnisvollen Diebes, also nichts wie hin. Dort erfährt die Truppe, daß einige Dorfbewohner im örtlichen Brunnen verschollen sind. Hilfsbereit, wie man nun mal ist, begeben sich die Helden in den Untergrund, wo sie von Ray erwartet werden. Der erzählt von Monstern und bittet die Party um Hilfe. Nach der Rettung des Kindes und dem Kampf gegen den örtlichen Boß sollen noch so viele Dorfbewohner wie möglich gerettet werden. Einige dieser Leute sind von

Facehuggern befallen – in diesen Kämpfen sollte darauf geachtet werden, daß nur diese Monster, nicht jedoch die Bewohner getroffen werden. (Es lohnt sich!) Ist alles erledigt, sollte Ray zu Niro gebracht werden, wo er der Party einen Heilzauber spendiert. Wurde dieser zuge- teilt, ist ein erneuter Fußmarsch nach Capitan angesagt. Dort wartet ein nettes Mädchen darauf, vom Helden angesprochen zu werden. Es erweist sich als Feuer-Schamane, das nachfolgende Experiment erweckt die Drachenmagie des Helden und zwingt ihn dazu,



Katt

Fähigkeiten: Kann auf der Weltkarte an bestimmten Stellen ja- gen. Ihr Dare-Kommando fordert die Gegner dazu auf, bevorzugt sie anzugreifen. Das tut ihr zwar bitter weh, da sie jedoch über gute Angriffs- und Geschwindigkeitswerte verfügt und neben dem Helden die einzige Figur mit Counterattack-Fähigkeit ist, macht das schon Sinn. An einigen Lokalitäten muß Katt die Führung übernehmen, um per Stockschlag Hindernisse zu beseitigen (Whale Cave, CotLnd).

Magie: FireBall, Hail, Bolt X (Ohne Unterstützung durch Schamanen sind erst sehr spät die nötigen APs verfügbar!!!)

Spezielle Schamanen-Combos:

Fire/Water/Wind + Devil: Keep-Attacke benötigt eine Runde zum 'Chargen', danach geht es den Gegnern ziemlich schlecht ...

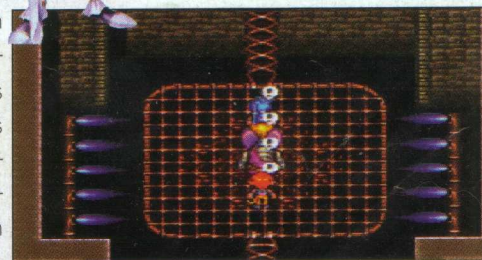


Wurde dieser zuge- teilt, ist ein erneuter Fußmarsch nach Capitan angesagt. Dort wartet ein nettes Mädchen darauf, vom Helden angesprochen zu werden. Es erweist sich als Feuer-Schamane, das nachfolgende Experiment erweckt die Drachenmagie des Helden und zwingt ihn dazu,



die neue Bekanntschaft zu Niro zu bringen. Dort fordern die Damen einen Carpenter, der ihnen eine neue Hütte errichtet.

Auch wenn es schwer fällt: Zu Fuß zurück nach Capitan und einen Bau- meister ausfindig gemacht, im Ideal- fall sollten drei zur Auswahl stehen – Ihr habt die Wahl. Ist sie getroffen, kann mit einer kleinen Segelpartie auch der Fluchtweg des Diebes weiter verfolgt werden.





Rand

Fähigkeiten: Kann sich auf der Weltkarte in eine Rollkugel verwandeln und so große Strecken ohne Angriffe zurücklegen. Der Wake-Befehl greift während des Kampfes die Partymitglieder an, um sie aus der Betäubung zu erwecken. **Magie:** Cure 1, CurePsn, Thunder, Cure 2, 8.0, Renew, Heal, Cure 3, Cure 4

Spezielle Schamanen-Combos:

Fire/Water/Holy + Earth: Gestaltwechsel ohne wesentliche Änderung der Fähigkeiten, dafür aber erstaunliche Verbesserungen in den eigentlichen Werten!!!



Froschkönig in Not

Auf der weiteren Reise muß die Party ein Waldstück durchqueren, in dem ein Riesenfrosch um Hilfe bittet: Eigentlich ist er ja ein verzauberter Prinz, der von der Hexe Nimufu aus dem nahegelegenen Witch Tower verflucht wurde. Solche abstrusen Stories kennt man zwar zur Genüge, dennoch helfen die Hel-



DRACHENMAGIE

Die Drachenmagie des Helden funktioniert etwas anders als im ersten Teil. Die Sprüche verbrauchen alle verfügbaren APs und sind nur dann besonders wirkungsvoll, wenn auch die volle Anzahl APs tatsächlich verfügbar ist.

(Die gelegentlich zu findenden WiseBls sollten möglichst aufgehoben werden, um den Helden während des Finales schneller wieder zauberfähig zu machen. Falls jemand ein praktisches Kochrezept dafür findet, sollte er es möglichst schnell melden!)

Den ersten Satz Zaubersprüche erhält der Held während des ersten Uniting-Experiments nördlich von Capitan. Sobald Jean in der Party ist, sollte mit seiner Froschform der Wasserfall westlich des Witch Tower besucht werden, um die nächsten, wesentlich effektiveren Sprüche zu lernen. (Der Held muß in der Höhle die Party anführen.) Die mächtigste Drachenmagie lernt man während des Kampfes gegen

gen Ray in der Grand Church, dieser Zauber sollte auch gleich gegen Ray eingesetzt werden, um den Kampf zu beenden.

Der Anfini-Spruch dagegen wird nur einmal benötigt und wird im letzten Dungeons gelernt. (Der Held muß sich während der Prüfung durch die weisen Drachenleute standhaft weigern, seine Freunde zu opfern.)



den und machen sich auf, den Witch Tower genauer zu erkunden. Nach zahlreichen Gefechten ist die Hexe schließlich besiegt und sie verrät, wie der Fluch gebannt werden kann. Eines der weiblichen Partymitglieder muß sich opfern und dem Frosch den obligatorischen Kuß verabreichen. Ist dies geschehen, schließt sich der erlöste Jean der Party an.

Nachdem neue Drachenmagie für den Helden im nahegelegenen Wasserfall abgeholt wurde, geht es per Froschfähre nach SimaFort. Dort ist der Empfang recht frostig – ist der Grünling doch nur ein Amtsanmaßer? Da sind genauere Nachforschungen nötig, und die Party schlägt sich auf dem Wasserweg zur

Zelle des Prinzen durch. Der hat auch eine Idee: Nur der königliche Ring kann seine wahren Ansprüche beweisen, dummerweise hat er das Ding an Nimufu verschenkt. Die weil allerdings derzeit nicht in ihrem Turm, sondern hat sich zwecks Feierlichkeiten ins Wildcat-Restaurant unterhalb des Wasserfalls begeben. Die dortigen Eintrittsformalitäten mühen zwar etwas seltsam an, dennoch spielt die Party tapfer mit und folgt den Anweisungen. Nach dem Kampf mit dem Koch, einigen klärenden Worten mit den Besuchern und der Ausfindigmachung von Nimufu kann der Ring aus der örtlichen Naßzelle geborgen werden.

Zurück im Schloß folgt die nächste Überraschung: Auch



FIRE II



der falsche Prinz kann einen entsprechenden Ring vorweisen. Man eingt sich nicht auf ein Unentschieden, wohl aber auf einen Kochwettbewerb, bei dem der echte Prinz seine Talente unter Beweis stellen kann. Jean ist zwar recht zuversichtlich, benötigt allerdings einige Zutaten, die in den Dungeons des Schlosses zu finden sind. Logisch, daß auch hier die Party gerne weiterhilft. Ein gut getarnter Schalter im Zimmer des (falschen) Prinzen erlaubt den Zugang zum Dach des Schlosses, wo



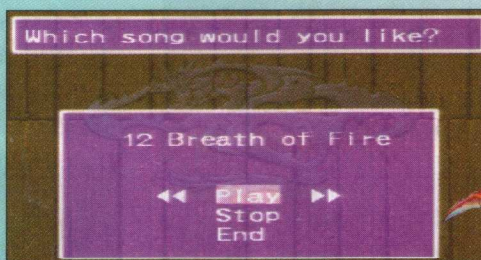
NÜTZLICHE NEUZUGÄNGE

Im Laufe Eurer Reise trifft Ihr auf viele Leute, die ein neues Zuhause suchen und liebend gerne nach TownShip ziehen würden. Zunächst habt Ihr Platz für drei Neuzugänge, anschließend könnt Ihr nach einem Gespräch mit dem Baumeister nochmals drei Wohnungen bauen. Sind die ebenfalls belegt, ist es aus mit der Gastfreundschaft, also überlegt Euch gut, welche Leute Ihr in Euer Dorf einladet.

Einige der Personen haben ganz lustige Effekte, die allerdings nicht unbedingt benötigt werden: So kann man eigentlich ruhigen Gewissens auf Watts (im Zirkuszelt) und seine Witze verzichten, auch die optischen Spielereien von Win (Joker Cave) oder Locker (Capitan) müssen nicht unbedingt sein. Gleiches gilt auch für das Musikmenü von Sumner (Tunlan) oder die Wahrsagerei von

eröffnet, später ist hier vielleicht auch noch ein Händler namens Hanz ansprechbar. Der Fischladen von Daiye (Windia) ist für einige Produkte recht brauchbar, wer einen Lagerraum benötigt, der sollte ein Wörtchen mit Surfy (Haus nordöstlich von Tag Wood) wechseln.

Über den Nutzen diverser anderer Leute darf man geteilter Meinung sein. Mac Clean (Whale Bay) beispielsweise zeigt Euch einen geheimen Angelplatz westlich von TownShip, in



Whoopie (HomeTown). Wesentlich praktischer sind da schon Leute, die einen Shop in TownShip eröffnen. Unbedingt einladen solltet Ihr Baretta (Windia), deren Laden insbesondere gegen Ende des Spiels tolle Waffen und Rüstungen bereithält.

Mit etwas Glück könnt Ihr kurz vor oder nach der Rettung von Spar einen Typ namens Hekeler (HomeTown, Haus neben der Gilde) anheuern, der ebenfalls einen passablen Waffenladen

irgendeinem Dungeon trifft Ihr auch auf einen Herrn namens Yozo. Wenn man mit ihm lange genug redet, läßt er sich schließlich dazu herab, einem einzelnen Charakter zu etwas mehr APs zu ver-

helfen. (Recht praktisch für Katt.) Mit etwas Glück könnt Ihr auch noch Leminton (Capitan) als Waffenhändler oder El (Tunlan) als Wächter anheuern oder von Kay (Coursair) praktische Medizin erhalten. (Glück insofern, als diese Leute nicht immer unbedingt mitkommen. Das hängt wohl davon ab, zu welchem Zeitpunkt und in welcher Ausbaustufe von TownShip man sie anspricht, eventuell spielt auch noch der gewählte Baumeister eine Rolle.)

ein Froschwächter auf Hilfe wartet. Seine Verlobte im Schloßgarten leistet auch prompt erste Hilfe und die Helden können dank des erhaltenen Schlüssels mit der Wassermühle in die Dungeons vordringen. Dort werden sie von der Gold Fly, einer der benötigten Zutaten, schon erwartet.



Anfangs lästert diese noch, muß aber schnell beigegeben und führt die Party zu den restlichen Zutaten, die natürlich hart erkämpft werden müssen.

Anschließend sollte eigentlich alles geklärt sein. Jean kann aus den gefundenen Zutaten ein (zumindest für Froschgeschmäcker) exquisites Menü zusammenstellen, dennoch machen

ihm die Schergen des falschen Prinzen einen dicken Strich durch die Rechnung. Auch Jeans Schwester Petape hat die Faxen langsam dicke, und sie beschließt wutentbrannt, SimaFort in die Luft zu jagen. Ein solches Ende haben unsere Helden natürlich nicht verdient und so versuchen sie, Petape von ihrem Tun abzubringen. Sie verfolgen die Wutschnaubende durch einen nahegelegenen Toiletten-Lift in einen neuen Teil des Dungeons. Hier offenbart der falsche Prinz sein wahres Gesicht und verwandelt sich in einen Dämon, der natürlich verprügelt





Nina

Fähigkeiten: Nach der entsprechenden Episode kann Nina den Flatter-

mann-Express heraufbeschwören und somit bis zu einem bestimmten Punkt die Reisen der Party beschleunigen. Ihre Flugfähigkeiten sind auch in Dungeons von Nutzen: Mit Nina als Anführer verlieren Fallgruben ihren Schrecken. Ihr Will-Befehl regeneriert APs während eines Kampfes.

Magie: Tornado, Thunder, Cold, Spark, Ag-Down, Pwr.Down, Exit, S.Boom, Def-Down, Drain, Flame, Typhoon, Freeze, Angel, Death, Hail, Bolt X, Fireball, Bomb, Missile

Spezielle Schamanen-Combos:

Wind + Holy: Neben einer generellen Verbesserung in Sachen Werte bringt diese Combo auch einen extrem nützlichen Kampfskill: Mit Banish können mit ziemlicher Sicherheit alle Gegner verschucht werden, allerdings gibt es dafür keine Erfahrungspunkte.



werden muß. Ist dies geschehen, so darf sich die Party die diversen Kostbarkeiten unter den Nagel reißen.

Diebeschre

Zu den Kostbarkeiten von SimaFort gehört neben diversen Schatztruhen und Jeans ständiger Partymitgliedenschaft natürlich auch Patty, jene diebische Elster, die Bow den ganzen Är-



ger eingebracht hat. Nach einem Gespräch mit der Wache wird sie der Obhut der Party übergeben und sollte schnellstmöglich in HomeTown

	HP	AP
Mike	367	89
Jean	242	54
Katt	206	15
Bow	237	116

halb der Party wieder aufnehmen. Logisch, daß er sofort mit neuem Equipment ausgestattet werden sollte, auch sind einige Aufbaukämpfe angeordnet, da er im Verlauf der bisherigen Geschichte doch etwas zurückgeblieben ist.

Ist dies geschehen, sollte mit Bow als Anführer bei Kilgore vorgesprochen werden. Der hat nichts Besseres zu tun, als Bow noch



abgeliefert werden. (Sofern Jean bis jetzt noch nicht auf Level 18 ist, sollte dies schnellstmöglich antrainiert werden, damit weitere Reisen per Warp-Spell wesentlich beschleunigt werden!) Nachdem Patty in HomeTown den Behörden übergeben wurde, ist Bow von aller Schuld freigesprochen und kann seine normale Aufgabe inner-

einmal zu einer Diebestaur anzustreben. Wahlweise kann ihn der Held dabei begleiten, ab etwa Level 20 ist Bow jedoch stark genug, diese Episode auch alleine durchzustehen. In Trouts

Haus findet Bow schließlich eine



SCHAMANEN VERZWEIFELT GESUCHT

Während die ersten Schamanen noch recht einfach zu finden sind, kann man die anderen (und wirklich interessanten!) doch recht leicht übersehen. Hier also die entsprechenden Fundorte.

Fire: Nachdem Ray in TownShip abgeliefert wurde, sollte der Held das Mädchen in Capitan ansprechen. Alles weitere findet sich ...

Water: Nach dem Sieg über Nimufu findet man dem Schamanen im linken Teil des Witch Tower.

Wind: Dieser Schamane versteckt sich im Sky Tower mitten im Ozean.

Earth: Für diesen Schamanen ist etwas Vorarbeit zu leisten! Während der Aufräumarbeit auf Daisiys Feld

darf keine Magie angewendet werden, anschließend sind im Schrein von Namanda mindestens 2.000 Goldstücke zu opfern. Nach dem Sieg über die Grand Church kann der Schamane dann auf dem Feld abgeholt werden.

Holy: Auch dieser Schamane ist erst nach dem Fall der Grand Church verfügbar und kann später in einer der Gefängniszellen von Bandon abgeholt werden.

Devil: Nachdem der Drache in Gate den Weg zum letzten Dungeon freigegeben hat, sollte der linke Seiteneingang der Höhle betreten werden. Dort findet man den letzten Schamanen.



FIRE II



Geheimtüre, die ihn in Trouts Kerker führt. Hier warten einige Leute auf ihre Befreiung, zuvor muß sich Bow allerdings noch mit dem zum Dämonen mutierten Trout herumschlagen. Ist dies überstanden, kommt es zu einer Zwischensequenz, in der entnervte Ranger über das Erwachen böser Mächte berichten. Ehrensache, daß unsere mutigen Helden diesen Gerüchten genauer auf den Grund gehen.

Die Qual des Wals

Das musikalische Dörfchen Tunlan steht als nächstes auf dem Reiseplan der Party, dorthin hat es nämlich den Zirkus verschlagen. Der Grasmensch Spar, eine der Attraktionen der Zirkusleute, sollte ge-



nauere Informationen über das Geschehen in Gate und anderswo verschaffen können. Mit dem Magic Hood sollte zumindest die Kommunikation mit den Leuten von Tunlan möglich sein, es fehlt nur noch ein passendes Transportmittel: Dummerweise liegt Tunlan nämlich auf einer Insel mitten im Ozean. Also auf zum Whale Cape, auf dem Weg dorthin sind mit Jeans Hilfe die Hindernisse zu überwinden.

Durch die jüngsten Aktionen in HomeTown kann die Whale Cave betreten werden, Katts Spezialattacke verschafft jedoch den eigentlichen Durchbruch an dieser Stelle. Im Inneren des Wals führt der Weg zum Ziel immer geradeaus, die diversen Abzweigungen führen jedoch zu praktischen Schatztruhen. Nach dem Sieg über die Steinstatue und einem freundlichen Kitzeln am Adamsapfel des Wals kann sich die Truppe am nahegelegenen Whale Beach eine Glocke abholen, die ihr an bestimmten Stellen der Landkarte See-



reisen erlaubt. Der Besuch in Tunlan hat an dieser Stelle zwar immer noch Priorität, dennoch sollte man schon jetzt einige kleine Abstecher unternehmen. Beispielsweise, um die gute alte Bleu in die Party aufzunehmen.

Oder, um in Guntz ordentliche Ausrüstung zu kaufen. (Die ist zwar recht teuer, wer allerdings zuvor den richtigen Baumeister ausgewählt hat, sollte dieses Problem dank un-

serer Kochrezepte an anderer Stelle recht schnell lösen können!) Danach werdet Ihr merken, daß in Tunlan noch nicht zu viel zu machen ist: Vorstellen könnt Ihr die Leute zwar, sie Euch aber noch nicht. Egal, denn im Zirkuszelt gibt es wichtigere Dinge zu erfahren: Der Grasmensch soll mangels Attraktivität an diverse

Monster verfüttert werden, was natürlich verhindert werden sollte. Der Zirkuschef stellt Euch vor die Wahl, entweder 90.000 Taler zu blechen oder für eine andere Attraktion (beispielsweise ein Uparupa) zu sorgen. Geld will der Knilch noch nicht sehen, also muß erst einmal ein entsprechendes Tierchen gesucht werden. Auf dem Weg zwischen Windia und Capitan seid Ihr an der



Sten

Fähigkeiten: Im Kartenmodus und einigen Dungeons kann sein langer Arm entsprechende Abgründe überwinden. Sein RIP-Skill täuscht dem Gegner zwar vor, Sten sei schon verwundet, trifft es ihn aber trotzdem, trifft es ihn um so härter!

Magie: Spark, Bomb, Flame, Fireball, Missile

Spezielle Schamanen-Combos:

Fire + Wind: Neben einigen Verbesserungen in Sachen Werten, bringt diese Combo auch den Sweep-Skill: Während des Kampfes werden die aktuellen Gegner durch andere ähnlichen Levels ersetzt. Das kann manchmal recht praktisch sein ...



Hütte der Monsterjäger vorbeigelatscht, vielleicht können die Herrschaften ja helfen. Außer einem Tagebuch ist von ihnen nichts mehr zu finden, bei der Erforschung des Hinterlandes trifft Ihr jedoch auf ein neues Monster. Ist dieses besiegt, könnt Ihr einige als Uparupa-Köder dienende Owl Fruits einsammeln: Das Tierchen selbst findet Ihr in einer nur auf dem Wasserweg zugänglichen Höhle südwestlich von Coursair. Habt Ihr das Biest endlich geschnappt, bietet es Euch als Deal eine Waffe an. Geht ruhig darauf ein, denn den Zir-





Jean



Fähigkeiten: Kann als Anführer Froschform annehmen und so nicht nur diverse Wasserstrecken, sondern auch so manches andere Hindernis überwinden. Die Jab-Attacke trifft während des Kampfes alle Gegner auf dem Bildschirm.

Magie: Ag-Up, Hush, Warp, Pwr.Down, Cold, Idle, Angel, Death, Renew

Spezielle Schamanen-Combos:

Water/Wind + Holy: Dieser Frosch-Punk schmerzt gar mächtig: Seine Chop-Attacke benötigt zwar eine Runde zum Aufladen, trifft dafür aber so ziemlich alle Gegner mit 999 Schadenspunkten!



MAGIE ZU VERSCHENKEN

Im Verlauf des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, drei neue Zaubersprüche zu lernen. Der von Ray nach der Captain-Episode angebotene Zauber (Cure 2 oder Renew) dürfte bei Nina am besten aufgehoben sein. Mit etwas Glück habt Ihr nach dem Kampf im Wildcat-Restaurant die Gelegenheit, mit dem Koch noch ein Wörtchen zu reden. Vergebt ihm und sagt, daß Ihr ein weiches Herz habt, und Ihr lernt den Chopchop-Spruch. Da er keine APs benötigt, ist er wohl für Katt oder den Helden ganz praktisch. Wer ein gutes Gefühl für Rhythmus hat, der kann sein Glück auch noch an den Glocken von Namanda versuchen. Der Spruch, den es als Belohnung für den richtigen Takt gibt, gehört in die Hände eines erfahrenen Magiers.



kusboß könnt Ihr anschließend immer noch verprügeln und Spar trotzdem befreien.

Fettsäuren und Weitsichtigkeit

Spar weiß dann auch, wie es weitergeht. Ein Gespräch mit dem Großen Weisen Baum südlich von SimaFort ergibt, daß der an Gedächtnisschwäche leidet und nur das Therapiekissen aus Tunlan Abhilfe schaffen kann. Also wieder zurück nach Tunlan, wo man erfährt, daß nur die legendäre Flöte von HighFort Gespräche mit den Leuten von Tunlan erlaubt. Langsam wird das Hinundhergerenne zwecks Itembeschaffung zwar lästig, aber was soll es. Ab nach HighFort, wo Stens große Stunde schlägt. Wir erfahren mehr über seine Biographie und dür-



fen das affige Kerlchen einige Kämpfe lang im Alleingang durch die örtlichen Dungeons führen. Nach der Wiedervereinigung mit dem Rest der Party sind noch diverse andere Scharmützel zu bestehen, in deren Folge HighFort ziemlich demoliert wird. Schwamm drüber, die Flöte haben wir jedenfalls, also sollte es jetzt in Tunlan weitergehen.

Das tut es auch, allerdings nur ein klei-



nes Stückchen: Die örtliche Königin leidet an fatalem Übergewicht und nur der Magier Gedd auf Maori Island kann sie heilen. Gedd wiederum



	HP	AP
Mike	385	94
Jean	263	87
Katt	206	17
Bow	237	164

lächerlichen Pilz vom Gipfel des Berges holen müssen.

Dieser Pilz schrumpft die Party, so daß sie sich im Körper der Königin

mehrfach mit gesättigten und ungesättigten Fettsäuren herumschlagen kann. Hier hilft vor allem der Monsterindikator im Statusbildschirm weiter: Latscht solange durch einen Raum und prügelt Euch mit den di-



muß zunächst von einer attraktiven Dame (Katt oder Nina) zur Mitarbeit überredet werden, bevor er auch nur einen Fuß nach Tunlan setzt. Dort angekommen, schickt er die Helden wieder zurück auf die Insel, um noch einige Hilfsmittel abzuholen. Mit einem ziemlich schmerzverzerrten Lächeln auf den Lippen tun die Recken dies auch, und erfahren von Gedds Gehilfen, daß sie eigentlich nur einen

versen Monstern, bis das kleine Kerlchen eingeschlafen ist und geht dann weiter in den nächsten Raum. Über kurz oder lang senkt Ihr so die königlichen Cholesterinwerte und dürft als Belohnung das Therapiekissen in



FIRE II



Wasser, Wind und Mehr

Es wäre ja auch zu schön gewesen: Leider verhindert dichter Nebel das Weiterkommen der Helden, und so ist zunächst ein kleiner Abstecher zum Sky Tower angesagt. Der findet sich jedoch nicht irgendwo in den Lüften, sondern ironischerweise in den Tiefen des Ozeans. Das Gespräch mit dem Kerl vor dem Tal erlaubt auch den Zugang zum Sky Tower, also Luft anhalten und durch. Das mit dem Luft-anhalten ist übrigens wörtlich zu nehmen, denn in den Tiefen des Sky Tower erlauben Euch die von Petape spendierten Kiemen nur eine zeitlich begrenzte Verweildauer. Im Prinzip ist dies auch kein größeres Problem, da es in den meisten Teilen des Turms genügend Luftkammern zum Atmen gibt. In dieser Gegend findet Ihr auch den Windschamanen, der den störenden Nebel im Tal einfach wegpustet und anschließend in TownShip für

Empfang nehmen. Dank des Kissens könnt Ihr nun in Gandaroots Gedächtnis vordringen und seine Erinnerungen wieder auffrischen. Dabei müßt Ihr insbesondere mit einer altersbedingten Sehschwäche kämpfen. Die drei Dörfer in seinem Gedankenreich muten auf den ersten Blick recht normal an und bieten interessante Einkaufsmöglichkeiten, auf den zweiten Blick stellt sich jedoch heraus, daß die Stadt links unten eigentlich gar keine Stadt ist, sondern der Mind Tower, in dem ein böser Dämon an Gandaroots Gedächtnis nagt. Sucht Euren Weg durch die Stockwerke und überseht dabei die diversen Truhen nicht. Nach dem Sieg über den Dämon kann Gandaroot wieder klar denken, und schickt Euch weiter in Richtung Süden, wo es neue Informationen geben soll.



Vereinigungen zur Verfügung steht. Dennoch solltet Ihr auch den östlichen Teil des Turms genauer untersuchen. Zwar wird die Zeit recht knapp, das hier zu findende GoblinSD gehört jedoch zu den effektivsten Waffen für den Helden! Nach diesem Wasserabenteuer wenden wir uns jedoch wieder angenehmeren Dingen zu. (Wenn man die recht hartnäckigen



Spar

Fähigkeiten: Als gelernter Vegetarier versteht sich Spar mit diverserem Grünzeug natürlich

optimal und kann als Führer der Party nicht nur Wälder durchqueren, sondern auch manchem Baum Informationen entlocken. Während der Kämpfe kann er Mutter Natur um Hilfe anrufen, die Wirkungen sind abhängig vom jeweiligen Kampfterrain.

Magie: Cold, Cure 1, Ag-Down, Pwr.Down, Def-Down, Hush, Ag-Up, Def-Up, Idle, Exit, Warp, Sap, Drain, Cure 2, Freeze, Shield, Def-UpX, Atk-Up

Spezielle Schamanen-Combos:

Water (+ Wind): Die Spore-Attacke dieses putzigen Pilzmädels kann den Gegner einschläfern, bei Gegenwind aber auch die Party treffen. **Water + Earth:** In der Knospenform greift Spar die Gegner automatisch an. **Fire + Devil:** Ein kräftiger Pflanzendrache ...



Gegner im nun zugänglichen Tal als angenehm bezeichnen möchte.) Das nächste Dorf auf dem Weg ist FarmTown, die Heimatstadt von Rand.

Der wird, von seiner Mom auch prompt zu Feldarbeiten herangezogen, bei denen allerdings keine Angriffsmagie verwendet werden darf. Anschließend wird die

Party nach Namanda geschickt, um für geistigen Beistand zu sorgen. Nachdem wenigstens 2.000 Taler in Namanda geopfert wurden, geht es zurück nach FarmTown. Dort ist Daisy inzwischen verschwunden, stattdessen wartet auf dem Feld ein Paladin auf Prügeln. Die verabreicht ihm Rand im Alleingang, auch hier gilt das Magieverbot. Danach wird der Party klar, daß Daisy wohl entführt wur-

ANGELN UND JAGEN

In den Angel- und Jagdszenarien könnt Ihr zwar so manches nützliche Item ergattern, zwingend notwendig sind diese Einlagen jedoch nicht unbedingt. Allerdings solltet Ihr in der Umgebung von Whale Cape auf alle Fälle mal mit einer möglichst starken Angel (CharmRod, nach dem ersten Besuch in Evrai im Gasthaus!) und Gold als Köder fischen. Es erscheint ein neuer Händler ...

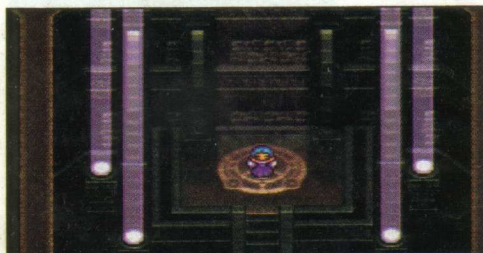




de und aus der Grand Church befreit werden muß. Die liegt allerdings auf einer unzugänglichen Insel, so daß eine Flugmöglichkeit her muß. Nach einem kleinen Gespräch in ihrem Zimmer in TownShip erklärt sich Nina



dazu bereit, die Macht des legendären Großen Vogels zu lernen. So begibt man sich nach Windia, wo Nina nun offene Türen einrennt und sich alsbald einer Mutprobe im Dungeon unterziehen muß. (Der direkte Weg führt geradeaus, die rechte Ab-



zweigung zu einer besseren Waffe für Nina oder Bleu.) Zu einer fliegenden Nina kommt es aber doch nicht, denn ihre kleine Schwester Mina mischt sich ein und stiehlt der großen Schwester die Flugshow. Das

macht aber im Endeffekt keinen Unterschied, der Luftweg nach Evrai ist nun jedenfalls frei.

Eine seltsame Kirche

Der erste Eindruck von Evrai täuscht: Nachdem mit allen offenbar glücklichen Leuten im Dorf gesprochen wurde, stellt sich heraus, daß die Party Evrai nicht verlassen kann. Die Dame im großen Haus erweist sich jedoch als Verbündete und schickt die Helden durch die Kanalisation auf den Weg nach CotLnd, wo ihre Kameraden warten. (In der Kanalisation gibt es übrigens nichts zu holen, der schnellste Weg hinaus führt über den ersten Raum rechts. Dort in den Abgrund springen, und danach direkt nach oben gehen.) Vergeßt anschließend im Obergeschoß des Gasthauses auch die CharmRod nicht, die wohl beste Angel im Spiel. Weiterhin solltet Ihr von Evrai aus einen Abstecher zu einer östlich gelegenen Insel machen: Der dortige Waffenladen ist zwar schweineteuer, hat aber auch ein tolles Angebot!

Nachdem Katt den Eingang von CotLnd freigeräumt hat und einige Worte mit dem Führer der Resistance gewechselt wurden, taucht ein neues Problem auf: Ohne Kohle

kein Kampf, der Geldgeber der Widerständler ist im Thieves Tomb verschollen, also nichts wie hinterher. Der dortige Dungeon ist nicht sonderlich komplex, durch die Zufallfelder und Fallen aber recht nervig. Sind Patty und das Beweisstück gefunden, geht es wieder nach CotLnd. Dort beschließt man, als erstes die südlich gelegene Bandon Church anzugreifen. Nach dem Gespräch mit Tiga und



Katt wird der Zugang zum örtlichen Gefängnis zugänglich. Die Schalter auf dem Boden bewegen die Türöff-



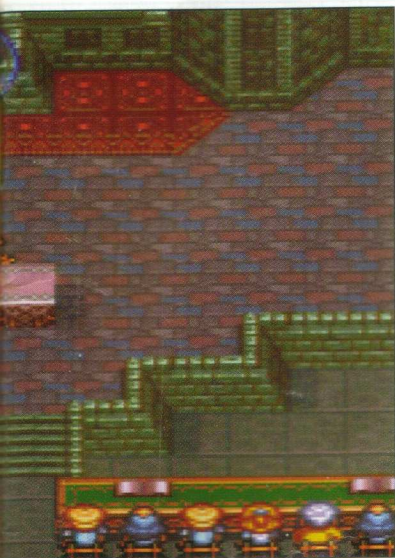
Ray, Habaruku und Schamanen

Nach dem Treffen in Claris Haus in Evrai geht es in die örtliche Kirche, wo man der Predigt des Kirchengründers Habaruku lauscht. Als ihn die Party zur Rede stellen will, flieht er und hetzt Ray auf

die Party. Im Verlauf des Kampfes lernt der Held den G.Dragon-Zauber, mit dem Ray schnell besiegt ist. Bei der weiteren Verfolgung Habarukus erweist sich Rands Dickkopf als sehr praktisch, zu einer direkten Konfrontation mit Habaruku kommt es



FIRE II



aber trotzdem nicht. Stattdessen trifft die Party auf einen alten Mann, der in einer seltsamen Maschine gefangen

gehalten wird und um seinen Tod fleht. An dieser Stelle wird eine wichtige Entscheidung fürs Finale getroffen – überlebt der alte Herr den Kampf, geht die Geschichte nämlich etwas anders aus. (Vielleicht solltet Ihr also vor dieser Episode noch schnell den aktuellen Spielstand kopieren!) Egal, auf welche Weise der Kampf gewonnen wird: Evrai wird zerstört und die Grand Church ist besiegt. Spätestens jetzt kann in FarmTown der Erdschamane abgeholt

werden, auch sollte man für einen weiteren Schamanen die Gefängniszellen von Bandon Church nochmals durchsuchen. Danach geht es weiter nach Gate, wo die genervte Bevölkerung mit dem Tor-Drachen abrechnen möchte. Der wird allerdings nur verwundet, und die Helden sollen sich auf die Suche nach Patty machen. Diese weiß wohl mehr über den Drachen, ist aber in Catlnd nicht mehr aufzutreiben. Nach ergebnislosen Suchen an diversen anderen Schauplätzen findet man sie schließlich in einem der Zimmer von TownShip. Anschließend kommt es zum Showdown mit Habaruku, auch werden einige Verwandtschaftsverhältnisse geklärt und der Weg zu Unterwelt geöffnet. (Natürlich will der Held die Angelegenheit nicht auf die lange Bank schieben – sonst



wäre das Spiel auch sehr plötzlich vorüber!) Bevor sich die Party jedoch ins Abenteuerfinale stürzt, sind noch einige kleinere Nebensächlichkeiten zu erledigen.

Als erstes sollte der linke Höhleneingang betreten werden, um den letzten Schamanen zu finden.

Danach sollte mit den schlagkräftigsten Schamanencombos experimentiert und eine solide Party für den Weg in die Unterwelt zusammengestellt werden.



Bleu

Fähigkeiten:
Bleu kann während des Kampfes mit dem Shed-Befehl HPs regenerieren.

Magie: S.Boom, Bomb, Flame, Freeze, Death, Ag-Down, Pwr.Down, Def-Down, Ag-Up, Def-Up, Atk-Up, Sap, Drain, Exit, Warp, Fireball, Hail, Missile, Bolt X
Spezielle Schamanen-Combos: keine



Dancing thunderAll		
Items	S.Boom	Bomb
Spell	Flame	Freeze
APUse	Death	Ag-Down
11	Pwr.Down	Def-Down
	Ag-Up	Def-Up
	Atk-Up	Sap
	Drain	Exit
	Warp	Fireball
	Hail	Missile
	Bolt X	

den. Ein Patentrezept gibt es nicht unbedingt, hier hängt alles vom Entwicklungsstand der einzelnen Mitglieder ab. Sind die Mitglieder schon auf Level 60 oder besser, kann Ninas neuer Banish-Skill die Reise erheblich beschleunigen. Wird dagegen noch Erfahrung gesucht, sind schlagkräftige Charaktere wie Combo-Katt oder Combo-Jean geeigneter. Rand oder Bow sollten als Heiler auf jeden Fall mit dabei sein, ebenso Bleu oder Spar als Magier. (Sten wiederum kann an einigen Stellen Abkürzungen oder Schatztruhen zugänglich machen, schwächelt dafür aber in den Kämpfen etwas ...)

Habt Ihr den normalen Baumeister gewählt, könnt Ihr Euch noch diverse Power-Ups kochen und die Charaktere aufpeppen. Weiterhin sollte in allen Waffenshops (insbesondere bei Barett!) nochmals vorbeige-

WO IST BLEU?

Nachdem Ihr den Wal aufgeweckt habt, könnt Ihr Euch auf die Suche nach dem versteckten Charakter Bleu aus dem ersten Teil machen. Schippert dazu an die Nordostküste und sucht nach einem auffällig unauffälligen Fleck in der Wüste. Die Gnädigste ist zwar nicht zu Hause, kann aber anschließend in der Magic School in HomeTown abgeholt werden.





schaat werden, auch solltet Ihr alle im Lagerhaus abgelegten Superheilmittel abholen: Zwar könnt Ihr aus der Unterwelt durchaus wieder an die Oberfläche zurückkehren, zwingend notwendig ist diese nervenzehrende Laufarbeit aber nicht unbedingt ...

Drachenclan und Deatheun

Nach dem langwierigen und nervigen Abstieg in die Unterwelt gelangen die Helden schließlich in die un-



terirdische Stadt des Drachenclans. Hier erfährt der Held Details über seine Herkunft und sein weiteres Schicksal. Um letzteres zu meistern, muß die Anfini-Magie erlernt werden. Der Ort dafür ist ebenso schnell gefunden wie die richtige Entscheidung: Der Held opfert sich selbst. (Nach dieser Episode sind übrigens alle Combos aufgehoben, sodaß eventuell nochmals ein Besuch der Oberwelt angesagt ist. Der Hinweg wird dank des Exit-Spruchs be-

COOLE REZEPTE

Es geht doch nichts über solide Hausmannskost: Die Küche des traditionellen Baumeisters erlaubt Euch nämlich die Kreierung gar köstlicher Menüs. Viele der Resultate kann man auch in den Shops kaufen, einige wenige jedoch nicht. Beispielsweise jene Items, die die Charakterwerte aufputschen wie etwa Power Food oder Dinker. Wer seiner Party also Gutes tun will, sollte folgende Rezepte ausprobieren:

Zutaten	Resultat	Wirkung
3 x Shave Ice	Power Food	+Strength
2 x Medicate	Power Food	+Strength
4 x F.Spice	Misou Soup	+Wisdom
3 x Frizbee	Dinker	+Agility
4 x CureAl	Dinker	+Agility
2 x Shave Ice	GutsBL	+Guts
4 x Unagi	GutsBL	+Guts

Sobald Eure Party vor Kraft (Maximum für alle Werte außer Luck ist 255) nicht mehr laufen kann, solltet Ihr trotzdem noch einige von diesen Kraftspendern kochen lassen: Jeweils drei von ihnen ergeben einen Goldbarren, der sich im Shop für 6.000 Taler wieder verkaufen läßt – was einen Reingewinn von über 5.000 Mäusen bedeutet!

Auch so manches nützliche Heilmittel läßt sich so kochen, 4 Urchins beispielsweise ergeben 2 x Extract (2 Urchins dagegen nur 2 x HelpBL). Experimente lohnen sich also durchaus. (Die besten Resultate erzielt man normalerweise mit gleichen Items, aber auch gewagte Kombinationen können erfolgreich sein: F.Spice + Frizbee + Shave Ice + W.Fruit beispielsweise ergeben Luck Candy.)



- 1: HomeTown
- 2: TownShip
- 3: Coursair
- 4: Joker Cave
- 5: Windia
- 6: Monster Hunters Hut
- 7: Capitan

- 8: Witch Tower
- 9: SimaFort
- 10: Wildcat Inn
- 11: Whale Cape
- 12: Tunlan
- 13: HighFort
- 14: Great Wise Tree



15: Misty Valley
16: Sky Tower
17: FarmTown
18: Namanda
19: Bandon Church
20: Thieves Tomb
21: CotLnd

22: Evrai
23: Gate
24: Guntz
25: Waffenladen
26: Karns Insel
27: Maori Island
28: Uparupa-Höhle

UNSER DORF KANN FLIEGEN

Ab einem gewissen Punkt funktioniert Ninas Vogel-Express leider



What!? There's a machine under your town that you haven't seen before!?

nicht mehr und für Überlandreisen bleiben auf den ersten Blick nur noch der Wal oder die Warp-Magie. Es geht aber auch noch anders, vorausgesetzt Ihr macht alles richtig: Untersucht zunächst



den Brunnen in TownShip und be-
gebt Euch dann nach Guntz. Der
weise Baum in der Nähe erzählt et-
was von einem Techniker namens
Eichichi, der in Guntz leben soll.
Das tut er, oder besser sie, auch,
allerdings recht zurückgezogen.
Sucht im obersten Haus in der
rechten oberen Ecke nach einem
Geheimgang hinter dem Bücher-
regal und schon bald könnt Ihr die
Dame in TownShip begrüßen. Jetzt
braucht Ihr nur noch einen Piloten,
und den findet Ihr während des
Endkampfes in der Kathedrale von
Evrai. Achtet darauf, daß (entge-
gen seinen Wünschen) dem alten
Herrn kein Haar gekrümmt wird.
Überlebt er, so stellt Ganer seine
Dienste zur Verfügung und sorgt so
nebenbei auch noch für ein an-
deres Finale!



schleunigt, der Rückweg dagegen
führt über die schon bekannte
Distanz ...)

Im restlichen Teil des Dungeons kann
der Held noch die obligatorischen
Drachen-Items einsammeln, danach
sollte er sich seinem Alptraum stellen:
Jenem Dämon, der ihn schon als Kind
bedrohte. Dieser Kampf ist so ziem-
lich der härteste im ganzen Spiel – ins-
besondere dann, wenn man den
Helden alleine gegen Barubary an-
treten läßt! (Dies ist zwar nicht unbe-
dingt nötig, durch den geschickten
Einsatz von Drachenmagie, Wise-
Bls und dem Guts-Skill aber durchaus
überlebbar und bringt sogar noch
ein besonderes Item ein...)

Mit Barubary ist das Böse aber noch
nicht besiegt, denn es steht noch der
Showdown mit Deathevn auf dem
Programm. Ein letzter Speicherpunkt,
und es geht ins Finale. Bei der ersten
Begegnung mit dem Oberbösewicht
wird die Party paralysiert. Laßt Euch
an dieser fiesen Stelle nicht ins Bocks-
horn jagen: Der Held lebt und kann
nach intensivem Herumhämmern auf
dem Joypad den Kampf wieder auf-
nehmen! Nach dem Einsatz der An-
fini-Magie kommt auch der Rest der
Party zu Hilfe, danach geht es den
bösen Mächten endgültig an den
Kragen. Hoffentlich mit Erfolg, aber
wer es soweit geschafft hat, den soll-
te auch dieser Unsympath nicht
schrecken! Viel Vergnügen ...

Michael Anton