Der offizielle Nintendo Spieleberater

Lufia™

Nintendo®

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

ÜBERLEBENSTIPS FÜR DAS ENDZEITABENTEUER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Achtung

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 01 30/58 06.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für das Spiel „LUFIA" entschieden hast. Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung mit integriertem Spieleberater gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Buch für späteres Nachschlagen auf.

HINWEIS: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.

TAITO® IS A REGISTERED TRADEMARK OF TAITO CORPORATION. LUFIA™ IS A TRADEMARK OF TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

Lufia

Die Mächte der Finsternis erhoben sich, um die Menschheit ein weiteres Mal herauszufordern. Vier Fürsten aus den Tiefen der Hölle suchen nun die Welt heim, um ihre Bewohner zu unterwerfen. Die Menschen haben den Kräften des Bösen nichts entgegenzusetzen und stehen kurz vor der endgültigen Kapitulation. Doch noch ist ihr Glaube an den Sieg des Guten nicht ganz erloschen. Die Legende besagt, daß ein furchtloser Kämpfer erscheinen wird, dessen Schicksal es ist, die Welt vom Bösen zu befreien und gegen die Höllenfürsten anzutreten. Dieser sagenumwobene Kämpfer, so die Legende, wird von einer Gruppe mächtiger Krieger begleitet werden. Die Höllenfürsten erwarten die Kämpfer bereits und haben ihre Streitkräfte mobilisiert. Nur ihr Mut, die innere Kraft und der Zusammenhalt der Gruppe werden die Welt vor der Herrschaft des Bösen bewahren können.

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude Moyse
Redaktionsleitung: Marcus Menold
Redaktion: Markus Pfitzner, John D. Kraft, Thomas Görg
Spieltechnische Beratung: Marko Hein
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Konzept & Design: Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Leo Tsukamoto, Hajime Nagai, Shigehiko Takahashi, Hisao Kawarai, Yoshihiro Orimo, Sonja Morris, Hiroshi Nakae

Layout: Hiroshi Nakae, Sonja Morris
Satz: Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg
Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Titelgestaltung: Wiebel & Partner Creative Service, Frankfurt
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsanschrift: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung: 01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax: 0 60 26 - 95 03 08

Der Offizielle Nintendo Spieleberater „Lufia" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

© 1997 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im Offiziellen Nintendo Spieleberater „Lufia" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co. Ltd.

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

Die Heldengalerie

MAXIM:
Dämonenjäger

Das Wohl der Welt liegt in seinen Händen. Er muß die bösen Mächte besiegen, die das Land und die Menschen bedrohen. Seine einzigartigen Schwertkünste, die er sich in gefährlichen Kämpfen gegen allerlei Monstergetier angeeignet hat, werden ihn bei diesem Vorhaben unterstützen. Er beginnt seine Reise in Taia, wo er aufwuchs und ihm eine mysteriöse Erscheinung ein ungewisses Schicksal voraussagte.

SELAN:
Magierin

Selan ist die Kommandantin der königlichen Armee Pandorias. Ihre Stärke schöpft sie aus magischen Formeln und Waffen, die sie wie keine andere beherrscht. Ihre Anmut und Grazie lassen sie auf den ersten Blick vielleicht verwundbar erscheinen, doch ihre Gegner lernen schnell, daß man diese kampferprobte Lady nicht unterschätzen sollte.

ARTEA:
Elfin

Menschen und Elfen sind von Natur aus zwar keine besonders guten Freunde, doch der Kampf gegen die gemeinsamen Feinde schweißt sie zusammen. Artea schließt sich Maxims Gruppe (Party) an und kämpft an seiner Seite für die Befreiung der Welt aus den Klauen des Bösen. Der Umgang mit Pfeil und Bogen ist dieser Kämpferin vorbehalten. Nur sie weiß, wie man diese Waffen richtig anwendet.

LEXIS:
Erfinder

Professor Lexis Shaia ist eine Legende in der westlichen Hemisphäre. Seine Erfindungen sind weit über die Grenzen des Landes hinaus bekannt und unterstützen Maxim und seine Gefährten während des gefahrvollen Abenteuers. Maxim lernt ihn in seinem Labor in der Nähe von Kythos kennen, der Geburtsstätte der meisten genialen Erfindungen. Lexis Waffen sind seine Werkzeuge, die den Gegnern auf recht ungewöhnliche Art und Weise zusetzen.

TIA:
Ladenbesitzerin

Tia ist Besitzerin des Waffenladens in Taia und eine sehr gute Freundin von Maxim. Seit einiger Zeit versucht sie, Maxim davon zu überzeugen, den Beruf des Dämonenjägers aufzugeben und mit ihr zusammen den Laden zu führen. Bis jetzt ist es allerdings bei dem Versuch geblieben.

GUY:
Kämpfer

Guy ist Leiter einer Kampfsportschule in Tanbel. Er hat ein sehr persönliches Interesse daran, die Höllenfürsten zu bekämpfen. Schließlich sind sie für die Entführung seiner Schwester verantwortlich, deren gesundheitlicher Zustand nach der Befreiung leider sehr bedenklich ist. Seine jahrelange Erfahrung als Lehrmeister verschiedener Kampftechniken macht ihn zu einem unersetzlichen Mitstreiter.

Inhalt

Anleitung

1 Herzlich Willkommen!
2 Heldengalerie und Inhalt
4 Controllerfunktionen und Spielstart
5 Bildschirmanzeigen
8 Besondere Fähigkeiten
9 Kapselmonster
10 Kampfsystem

DEKAR:
Leibwächter

Dekar ist der persönliche Leibwächter des Prinzen von Rusalka. Er ist sehr selbstbewußt und absolut überzeugt von seinen kämpferischen Fertigkeiten. In manchen Situationen läßt sein Taktgefühl etwas zu wünschen übrig, doch dank seiner positiven Ausstrahlung verzeiht ihm jeder diese kleinen Fehltritte. Dekars besondere Fähigkeiten sind mitentscheidend für den Erfolg der Mission. Der Umgang mit den kompliziertesten Waffen bereitet ihm keinerlei Probleme.

IRIS:
Eine Helferin?

Iris ist eine mysteriöse Frau und taucht von Zeit zu Zeit auf, um Maxim in seinem Kampf gegen die Höllenfürsten zu leiten. Ihr Erscheinen sorgt bei den Mitgliedern der Party immer wieder für neues Erstaunen, denn ihr Wissen über die Geschehnisse kann nicht natürlichen Ursprungs sein.

Das Abenteuer

12 Story
13 Taia
Höhle der Geheimnisse
Höhle nach Tarika
16 Tarika
Seehöhle
18 Königreich Lunaria
Schloß Lunaria
Nordwesthöhle
22 Tanbel
Südostturm
24 Clamento
Rubinhöhle
26 Pandoria
Schwerttempel
28 Gordovan
Westturm
30 Minias
Höhle nach Rusalka
31 Königreich Rusalka
Nordgrotte
Ahnenturm
34 Pandoria
Nordleuchtturm
35 Alea
Berg des Aurabaums
37 Narcysus
Opferturm
39 Gruberia
39 Kumarbi
Nordtempel Kumarbi
40 Kythos
Lexis Labor
Blumenberg
42 Königreich Danubia
Nordhöhle Danubia
44 Königreich Auralio
44 Königreich Arturia
47 Schicksalsinsel
48 Triesta
48 Portravia
Berg ohne Wiederkehr
50 Elfenhain
Weihetempel
53 Picolonia
54 Baleara
Rachetempel
56 Durinea
Turm der Wahrheit
58 Chadda
Drachenberg
61 Aquataria
Unterwassertempel
63 Königreich Taru
64 Kirvan
Siegeltürme
66 Das Finale
68 Shop- und Hotelführer

Controllerfunktionen

Das Abenteuer kann beginnen. Doch bevor Ihr die Reise beginnt, solltet Ihr Euch zuerst mit Maxims Steuerung vertraut machen. Auf dieser Seite erfahrt Ihr alles über die Aktionen, die Ihr mit den Knöpfen und Tasten des Controllers ausführen könnt. Auf den folgenden Seiten geben wir Euch dann noch spezielle Hinweise zu den einzelnen Funktionen.

A *Den A-Knopf werdet Ihr während Eures Abenteuers am häufigsten benötigen. Befindet Ihr Euch innerhalb einer Stadt, könnt Ihr die Bewohner durch Drücken des A-Knopfes ansprechen. Sollte Euch Euer Gesprächspartner sehr viel mitzuteilen haben, könnt Ihr die Textfenster mit dem A-Knopf weiterblättern. Innerhalb eines Kampfes bestimmt Ihr durch diesen Knopf Eure Taktik. Wählt mit dem Steuerkreuz eine Variante aus und bestätigt Eure Wahl danach mit dem A-Knopf. In Labyrinthen könnt Ihr Kisten aufheben oder Truhen öffnen. In den Auswahlmenüs könnt Ihr mit dem A-Knopf die gewählten Optionen bestätigen oder Gegenstände auswählen.*

X *Der X-Knopf wird gedrückt, um das Hauptmenü aufzurufen. In diesem Menü könnt Ihr die verschiedensten Einstellungen vornehmen. Die genauen Funktionen werden wir Euch noch an späterer Stelle beschreiben. Innerhalb der Untermenüs könnt Ihr den X-Knopf dazu verwenden, Erklärungen für Gegenstände oder Zaubersprüche abzurufen. Zieht den Cursor auf den entsprechenden Gegenstand und drückt den X-Knopf, um nähere Informationen zu erhalten.*

R-TASTE *Mit Hilfe der R-Taste könnt Ihr im Kampfmodus eine gesamte Gruppe von Gegnern mit einer Attacke belegen, falls Eure Angriffsvariante diese Funktion vorsieht. Drückt die R-Taste, sobald der Cursor auf einen der Gegner gerichtet ist. Wendet Ihr einen Zauber an, der sich auf Eure Gruppe (Party) richtet, dann könnt Ihr mit dieser Taste ebenfalls dafür sorgen, daß alle Mitglieder angewählt werden. Innerhalb eines Labyrinths hat die R-Taste eine weitere Funktion. Haltet Ihr sie gedrückt, könnt Ihr den von Euch gesteuerten Charakter auf der Stelle bewegen. Dies ist besonders nützlich, wenn nicht genügend Platz zur Verfügung steht und es einmal besonders eng zugeht. Das Drehen Eures Helden wird übrigens nicht als Bewegung gewertet, d. h. die Gegner bleiben dort, wo sie sich gerade befinden. Innerhalb der Untermenüs könnt Ihr die R-Taste dazu verwenden, um durch die Listen der Gegenstände und Zaubersprüche zu scrollen.*

Ihr benutzt das Steuerkreuz, um Eure Party über Lufias Kontinente oder in Labyrinthen zu bewegen. Kommt es zu einer Begegnung mit feindlich gesinnten Kreaturen, könnt Ihr mit dem Steuerkreuz eine Aktion auswählen. Haltet es gedrückt, um die jeweilige Option anzuwählen und bestätigt Eure Wahl mit dem A-Knopf. In den verschiedenen Untermenüs könnt Ihr mit dem Steuerkreuz den Cursor bewegen.

START *Die Start-Taste dient dazu, das Spiel zu beginnen. Innerhalb einer Kampfszene könnt Ihr mit dieser Taste eine Pause einlegen. Drückt sie erneut, um das Spiel fortzusetzen.*

SELECT *Befindet Ihr Euch in einem Labyrinth, könnt Ihr die Select-Taste drücken, um das Ringmenü für besondere Aktionen aufzurufen. Dreht den Ring mit dem Steuerkreuz solange, bis die gewünschte Funktion innerhalb des Auswahl-Quadrates erscheint. Drückt erneut Select, um den Ring wieder zu verlassen.*

B *Der B-Knopf dient dazu, eine Wahl wieder zurückzunehmen, solange die entsprechende Aktion noch nicht ausgeführt ist. In Städten könnt Ihr Gespräche mit anderen Personen mit dieser Taste abbrechen, wenn Euch die Wahl zwischen zwei Optionen gestellt wird. Auch bei Händlern könnt Ihr den B-Knopf dazu nutzen, um das Menü zu verlassen. Während eines Kampfes könnt Ihr die Attacken einzelner Party-Mitglieder zurücknehmen, wenn Ihr Euch zu einer anderen Angriffsvariante entschließt. In allen Untermenüs kehrt Ihr durch das Drücken des B-Knopfs in das zuletzt angewählte Menü zurück.*

Y *Der Y-Knopf ermöglicht es Euch, die aktivierte Sonderaktion anzuwenden. Mit der Select-Taste wählt Ihr eine der Aktionen aus dem Sondermenü aus und könnt diese dann im Labyrinth durch den Y-Knopf einsetzen.*

L-TASTE *Mit Hilfe der L-Taste könnt Ihr Kämpfe mit Gegnern beschleunigen. Sobald sich der Kampfbildschirm öffnet, müßt Ihr diese Taste gedrückt halten, damit sich die Kampfautomatik der Party aktiviert. Außerhalb der Kampfszenen hat diese Taste verschiedene Funktionen. Ihr könnt sowohl Kisten aufnehmen, mit dem Schwert Gras abmähen oder die angewählte Sonderaktion einsetzen. In den Untermenüs könnt Ihr mit Hilfe der L-Taste den Cursor durch die Listen scrollen.*

Spielbeginn

Sobald Ihr im Titelbildschirm die Start-Taste betätigt, kann Euer Abenteuer beginnen. Im Speicherbildschirm könnt Ihr sowohl ein neues Spiel starten, als auch einen gespeicherten Spielstand fortsetzen. Solltet Ihr das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt unterbrechen und anschließend fortsetzen wollen, gelangt Ihr erneut zu diesem Bildschirm.

Neues Spiel

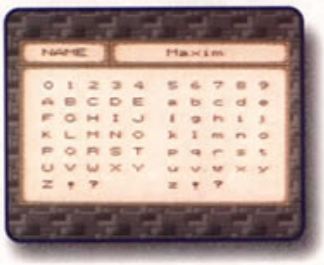
Nachdem Ihr die Start-Taste gedrückt habt, gelangt Ihr zu einem Bildschirm mit vier Speicherplätzen. Hier könnt Ihr ein gespeichertes Spiel fortsetzen oder ein neues Spiel beginnen. Wählt „START" oder einen der Speicherstände und bestätigt Eure Wahl mit dem A-Knopf oder der Start-Taste.

Speichern

In jeder Stadt könnt Ihr den aktuellen Spielstand von einem Priester in der Kirche speichern lassen. In einigen Labyrinthen werdet Ihr besondere Felder finden, die ebenfalls eine Speicherfunktion besitzen. Wählt zum Abspeichern einen der Speicherplätze und bestätigt den Vorgang mit dem A-Knopf.

Namenseingabe

Der Hauptdarsteller in Lufia heißt Maxim. Ihr könnt ihm jedoch auch einen Namen Eurer Wahl geben, solange dieser Name nicht mehr als 5 Buchstaben aufweist. Drückt die Start-Taste, um den Namen zu bestätigen und das Spiel fortzusetzen.



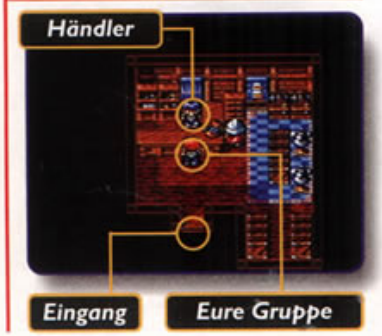
Fortsetzen

Wollt Ihr einen gespeicherten Spielstand fortsetzen, dann drückt im Titelbildschirm die Start-Taste und wählt den entsprechenden Spielstand mit Hilfe des Steuerkreuzes aus. Bestätigt Eure Wahl mit der Start-Taste und Euer Abenteuer kann weitergehen.

Bildschirmanzeigen

Die Bildschirmdarstellung verändert sich je nach Situation, in der Ihr Euch befindet. Im folgenden sind die verschiedenen Bildschirmanzeigen aufgelistet, die Ihr während des Spiels sehen könnt. Nehmt Euch Zeit, um die verschiedenen Darstellungen kennenzulernen, damit Ihr Euch im Spiel zurechtfindet und nicht von der Vielzahl der Untermenüs und Anzeigen überrascht werdet.

Läden und Shops



In den diversen Läden und Shops könnt Ihr Güter oder Zaubersprüche gegen entsprechende Bezahlung erstehen. Begebt Euch zum Ladenbesitzer und sprecht ihn an, um zum Auswahlbildschirm zu gelangen.

Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Cursor durch die verschiedenen Auswahlmenüs. Bestätigt Eure Wahl mit dem A-Knopf, um fortzufahren.

A *Der A-Knopf dient dazu, die gewünschten Aktionen auszuführen. Ihr könnt durch einen Druck auf den A-Knopf sowohl den Händler ansprechen, als auch Eure Wahl bestätigen, um einen Kauf zu tätigen oder zum nächsten Untermenü zu gelangen.*

B *Mit Hilfe des B-Knopfs könnt Ihr eine getroffene Wahl rückgängig machen. Innerhalb eines Untermenüs dient er dazu, dieses zu verlassen und zur letzten Auswahlmöglichkeit zurückzukehren. Mit dem B-Knopf könnt Ihr auch den Händlermodus verlassen.*

X *Befindet sich der Cursor auf einem Gegenstand, könnt Ihr mit Hilfe des X-Knopfs eine kurze Funktionsbeschreibung aufrufen. Auf diese Weise könnt Ihr auch erkennen, ob der jeweilige Gegenstand über eine Zornattacke verfügt.*

L- & R-TASTEN *Die L- und R-Tasten erlauben es Euch, die verschiedenen Angebotslisten des Händlers nach oben oder unten zu scrollen, um einen schnelleren Überblick über das gesamte Sortiment zu erhalten.*

Offenes Land

Bewegt Ihr Euch außerhalb von Städten oder Dörfern über die Landkarte, kann es hin und wieder zu Begegnungen der überraschenden Art kommen. Seid also immer darauf vorbereitet, auf Gegner zu treffen.

Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Eure Heldengruppe durch das offene Land, soweit es für Euch zugänglich ist. Sollte Euch ein fliegendes Schiff oder etwas Ähnliches zur Verfügung stehen, könnt Ihr es ebenfalls mit dem Steuerkreuz bewegen.

A *Der A-Knopf findet dann Verwendung, wenn Ihr über spezielle Fahrzeuge, wie z.B. das U-Boot, verfügt. Ihr könnt damit das jeweilige Fahrzeug auswählen oder die spezielle Fortbewegungsart festlegen.*

X *Mit dem X-Knopf könnt Ihr jederzeit das Hauptmenü aufrufen, um Gegenstände oder Zauber zu benutzen. Denkt daran, immer die Kraftpunkte Eurer Gruppe im Auge zu behalten, damit die Reise nicht plötzlich endet.*

L-TASTE *Die L-Taste hat im Prinzip die gleiche Funktion wie der A-Knopf. Die Aktionen werden allerdings schneller durchgeführt, da Ihr nicht in ein Auswahlmenü gelangt, sondern die entsprechende Aktion sofort und direkt angewählt wird.*

Städte und Dörfer

Befindet Ihr Euch in einem Dorf oder einer Stadt, solltet Ihr auf alle Fälle mit allen Einwohnern sprechen. Sie halten oft wichtige Informationen für Euch bereit. Habt Ihr eine Aufgabe erledigt, dann sprecht die gleichen Menschen noch einmal an. Vielleicht haben sie Euch Weiteres zu berichten.

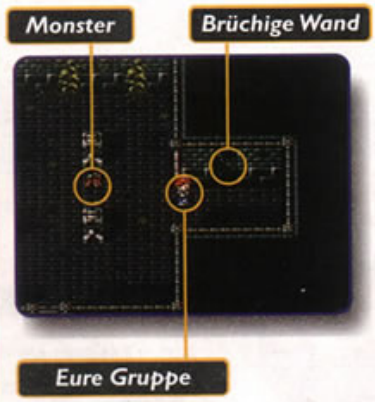
Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr Eure Gruppe durch die Straßen der Städte und Dörfer steuern.

Mit dem A-Knopf könnt Ihr die Bewohner der Städte ansprechen. Sollten sie Euch mehr zu erzählen haben, als in eine Textbox hineingeht, könnt Ihr die Boxen mit dem A-Knopf weiterblättern.

Auch in Städten ruft Ihr mit dem X-Knopf das Hauptmenü auf.

L-TASTE *Die L-Taste hat die gleiche Funktion wie der A-Knopf.*

Labyrinthe



In Labyrinthen können mutige Kämpfer so manchen großartigen Schatz bergen. Leider wimmelt es dort auch von Monstern, die aber zum Glück sichtbar sind. Ihr seid also gewarnt und wißt genau, was Euch erwartet. In den verwinkelten Gängen gilt es auch einige ziemlich vertrackte Rätselnüsse zu knacken.

Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr Eure Party durch die Gänge des Labyrinths.

Mit dem A-Knopf könnt Ihr Kisten heben, abstellen und Schatztruhen öffnen.

Mit dem Y-Knopf wendet Ihr die zur Zeit aktivierte Sonderaktion an.

Mit dem B-Knopf schwingt Maxim sein Schwert. Damit kann er mit Leichtigkeit Grasbüschel, die den Weg versperren, abmähen.

Der X-Knopf dient dazu, das Hauptmenü aufzurufen.

SELECT *Drückt Ihr die Select-Taste, erscheint das Ringmenü mit den Sonderaktionen. Diese löst Ihr mit dem Y-Knopf aus.*

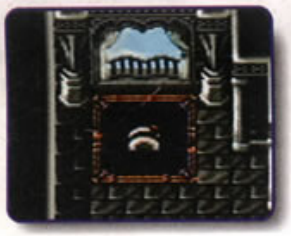
R-TASTE *Haltet Ihr die R-Taste gedrückt, könnt Ihr Maxims Blickrichtung ändern, ohne ihn zu bewegen. Dies kann Euch aus mancher kniffligen Situation retten.*

L-TASTE *Die L-Taste besitzt die gleiche Funktion wie der A-Knopf.*

Rätselkunde

In jedem Labyrinth gibt es allerhand zu entdecken und zu enträtseln. Natürlich befinden sich auch eine Menge Gegner in den Gängen. Das sollte aber kein Grund sein, nicht alle Räume bis in den letzten Winkel zu erkunden.

Schalter

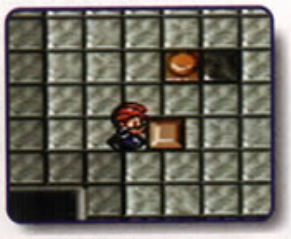


Schalter sind dazu da, Türen zu öffnen oder Leitern und Brücken erscheinen zu lassen. Ihr könnt Schalter umlegen, wenn Ihr davorsteht und den A-Knopf drückt. Unerreichbare Schalter könnt Ihr auch mit Pfeilen umlegen.

Heben

Von Zeit zu Zeit ist es notwendig, daß Ihr Kisten oder Tonkrüge anhebt und auf Schalter stellt. Dazu müßt Ihr Euch vor das entsprechende Objekt stellen und den A-Knopf drücken, um es hochzuheben. Zum Absetzen müßt Ihr nochmals den A-Knopf betätigen.

Verschieben



In einigen Labyrinthen gehört es zu Eurer Aufgabe, Säulen oder Steine zu verschieben. Lauft gegen den Stein oder die Säule und haltet dabei den A-Knopf gedrückt. Übrigens: Ihr könnt Objekte nur verschieben, niemals ziehen!

Schlüssel

In fast allen Türmen, Höhlen oder Labyrinthen benötigt Ihr einen Schlüssel, um Euer Ziel zu erreichen. Diese Schlüssel werden in lilafarbenen Truhen aufbewahrt. Die entsprechenden Türen, in die Eure harterkämpften Schlüssel hineinpassen, erkennt Ihr am großen Schlüsselloch.

Hinweistafeln

In einigen Rätselräumen hängen Hinweisschilder an der Wand. Stellt Euch davor und drückt den A-Knopf, um die Nachrichten zu lesen. Auf diese Weise erhaltet Ihr wichtige Tips, die das Lösen der Rätsel erleichtern.

Grasbüschel

Solche Gewächse können Euch behindern oder sogar eine Hilfe darstellen. Manchmal sind sie Bestandteil eines Rätsels, manchmal nicht. Betätigt den B-Knopf, wenn Ihr vor einem Grasbüschel steht, um ihn abzumähen und freie Bahn zu haben.

Brüchige Wände

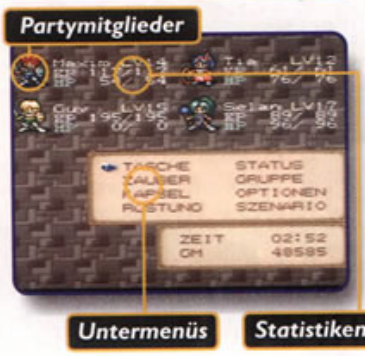
An einigen Stellen der Labyrinthe weisen die Wände bereits kleine Risse auf. Hier könnt Ihr versuchen, mit einer Bombe oder dem Hammer neue Wege zu schaffen. Die wertvollsten Schätze sind oft in solchen Geheimgängen zu finden.

Felsen

Normalerweise stellen Felsen unpassierbare Hindernisse dar. Einige jedoch könnt Ihr mit Hilfe Eures Hammers zerstören und Euch damit den Weg ebnen. Leider sieht man es den Felsen nicht an, welche zerstörbar sind und welche nicht – probiert den Hammer einfach aus!

Hauptmenü

Drückt Ihr den X-Knopf, öffnet sich das Hauptmenü. Hier seht Ihr, in welchem Zustand sich Eure Party befindet und könnt in die verschiedenen Untermenüs gelangen, die wir Euch auf dieser Seite näher vorstellen.



Das Steuerkreuz verwendet Ihr, um den Cursor durch das Haupt- und die Untermenüs zu steuern.

Mit Hilfe des A-Knopfs gelangt Ihr in das gewünschte Untermenü oder Ihr könnt einen Gegenstand aus einer Liste auswählen – kurzum, er dient zur Bestätigung Eurer Auswahl.

Mit dem X-Knopf öffnet Ihr das Hauptmenü. Drückt Ihr erneut diesen Knopf, schließt Ihr das Menü und gelangt zurück zum normalen Spielbildschirm.

Der B-Knopf besitzt innerhalb des Hauptmenüs zwei Funktionen. Ihr könnt eine getroffene Wahl durch Drücken zurücknehmen und das Hauptmenü auch wieder verlassen, um zum Spiel zurückzukehren.

L- & R-TASTEN *Die L- und R-Tasten könnt Ihr drücken, um den Cursor schrittweise durch die Liste eines Untermenüs zu bewegen.*

Untermenüs

Aus dem Hauptmenü heraus könnt Ihr insgesamt acht verschiedene Untermenüs anwählen, indem Ihr den Cursor bewegt und Eure Wahl mit dem A-Knopf bestätigt.

Tasche

Hier befinden sich alle Gegenstände, die Ihr gesammelt oder gekauft habt. Ihr könnt sie nach Belieben beNUTZen, SORTieren oder auch WEGwerfen, ganz nach Euren Wünschen.

Zauber

In diesem Untermenü könnt Ihr die Zauber, die die einzelnen Charaktere besitzen, einsehen. Auch die magischen Formeln könnt Ihr beliebig beNUTZen oder SORTieren.

Kapsel

An dieser Stelle seht Ihr, welches Kapselmonster Euch im Moment bei Euren Kämpfen unterstützt. Ihr könnt hier die Monster austauschen (WEITER), füttern oder den Namen wechseln.

Rüstung

Wählt Ihr dieses Menü, könnt Ihr die Kleidung und Ausrüstung jedes Mitglieds der Party einsehen. Hier könnt Ihr auch Waffen oder Rüstungsteile an- und ablegen.

Status

Dieses Untermenü gibt Euch einen tiefen Einblick in die persönlichen Daten jedes Charakters. Seine Werte, Ausrüstung und Erfahrungsstand sind hier einzusehen.

Gruppe

Mit dieser Funktion könnt Ihr die Kampfposition der Kämpfer festlegen bzw. wechseln. Ihr solltet darauf achten, daß sich stärkere Mitglieder in der vorderen Reihe, schwächere in der hinteren Reihe befinden.

Optionen

Hier werden die grundlegenden Einstellungen, die das Spiel betreffen, festgelegt. Textgeschwindigkeit, Soundmodus und Cursorsteuerung könnt Ihr Euren Wünschen anpassen.

Szenario

In dieser Liste werden die Szenario-Gegenstände aufgelistet. Dabei handelt es sich um spielentscheidende Gegenstände, die Ihr nicht direkt benutzen könnt, die aber für den Fortgang des Spiels Grundvoraussetzung sind.

Persönliche Werte

Anhand dieser Angaben könnt Ihr erkennen, wie stark der jeweilige Charakter ist und über welche persönlichen Eigenschaften er verfügt. Die Werte erhöhen sich je nach Level, den die Spielfigur erreicht.

STR

Dieser Wert gibt Euch Auskunft über die STäRke einer Figur. Je höher der Betrag dieser Zahl ist, desto mehr Schaden richtet ein Treffer an. Der Wert kann durch das Tragen spezieller Gegenstände und Waffen beträchtlich erhöht werden.

BWG

Je höher dieser Wert ist, desto schneller kann sich der jeweilige Charakter BeWeGen. Je schneller er sich bewegt, desto einfacher ist es für ihn, gegnerischen Treffern auszuweichen und den angerichteten Schaden zu mindern.

KP

Die KraftPunkte geben Dir Aufschluß über den Gesundheitszustand der Figur. Die linke der beiden Zahlen gibt an, wieviele Kraftpunkte für gegnerische Treffer zur Verfügung stehen. Die rechte Zahl gibt die maximalen Kraftpunkte an. Sollten die Kraftpunkte gegen Null tendieren, wird es höchste Zeit, einzuschreiten, denn sonst könnte das Spiel ein plötzliches Ende nehmen.

ANG

Der ANGriffswert gibt Euch Auskunft über den technischen Stand des Kämpfers. Je höher dieser Wert ist, desto gezielter werden die Schläge sein, die ein Charakter ausführt. So kann es sein, daß manche Gegner bereits nach dem ersten Treffer aufgeben müssen.

MP

MagiePunkte werden benötigt, um Zaubersprüche anzuwenden. Jeder Zauber verbraucht eine bestimmte Anzahl an Magiepunkten. Die rechte Zahl gibt die maximale Anzahl der Magiepunkte wieder, die linke Euren aktuellen Stand. Wieviele Punkte ein Zauber abzieht, seht Ihr als Zahlenwert rechts neben der Zauberformel.

ABW

ABWehrpunkte sind sehr wichtig. Sie entscheiden darüber, wieviele Kraftpunkte Euch ein gegnerischer Treffer kostet. Ihr könnt die Anzahl der Abwehrpunkte steigern, wenn Ihr Eure Figuren mit Rüstungsgegenständen einkleidet.

INT

Die INTelligenz ist ausschlaggebend dafür, welche Zauber ein Charakter erlernen kann und welchen Schaden diese anrichten. Ein hoher Intelligenzquotient sorgt dafür, daß sich die Wirkungsweise der Formeln optimiert.

MUT

Der Wert des MUTes beeinflußt die Wirksamkeit Eurer Zornattacken. Je mutiger Eure Figur ist, desto durchschlagender wird der Einsatz der Zornattacken sein. Die Zornpunkte mutiger Kämpfer werden schneller aufgefüllt.

MGA

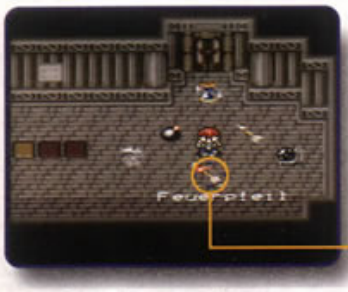
Der Wert für die MaGieAbwehr gibt an, wie empfindlich die Mitglieder Eurer Gruppe gegenüber magischen Angriffen sind. Ein hoher MGA-Wert bewirkt, daß die jeweilige Figur bei Magieangriffen weniger Schaden nimmt.

ERF

ERFahrungspunkte benötigt Ihr, damit Eure Charaktere stärker werden. Nach jedem gewonnenen Kampf erhalten alle siegreichen Kämpfer eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten. Habt Ihr eine bestimmte Menge gesammelt, erhöht sich der Level der Figuren.

Besondere Fähigkeiten

Besondere Fähigkeiten könnt Ihr erlangen, indem Ihr spezielle Werkzeuge einsetzt. Auf diese Weise könnt Ihr Stellen erreichen oder Truhen finden, die ohne diese Hilfsmittel unerreichbar wären.



SELECT *Die Select-Taste öffnet den Ring mit den speziellen Werkzeugen. Hier sind alle Werkzeuge dargestellt, die Ihr bereits gefunden habt. Dreht den Ring mit dem Steuerkreuz, bis der gewünschte Gegenstand innerhalb des Fensters erscheint. Drückt danach erneut Select, um den Ring wieder zu verlassen.*

Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr den Ring steuern, bis das von Euch gewünschte Werkzeug im Fenster erscheint.

Y *Mit dem Y-Knopf setzt Ihr das von Euch ausgewählte Werkzeug ein. Ihr könnt sie so oft benutzen, wie Ihr wollt.*

Enterhaken

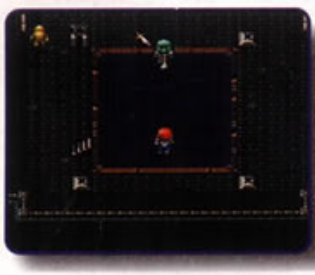
Der Enterhaken ist ein sehr nützliches Hilfsmittel, um Abgründe und Erdspalten zu überwinden. Schießt ihn in Richtung einer Säule oder eines Holzpflocks, damit sich Eure Party hinüberziehen kann. Er läßt sich auch dazu verwenden, Gegner für einen Moment erstarren zu lassen und sie damit sicher passieren zu können.

Bomben

An brüchigen Mauerstellen sind Bomben das beste Mittel, um zu erkunden, ob sich dahinter ein Gang verbirgt. Legt sie mit dem Y-Knopf ab und bewegt Euch sechs Schritte, um sie zum Explodieren zu bringen. Ihr könnt auch sechsmal Euer Schwert benutzen. Übrigens: Für Eure Party ist die Explosion ungefährlich – niemand im Wirkungskreis der Bombe wird verletzt.

Pfeile

Pfeile könnt Ihr, wenn es sein muß, über den gesamten Bildschirm schießen. Auf diese Weise lassen sich Gegner auch aus großer Entfernung lähmen. Auch Schalter, die sich außerhalb Eurer direkten Reichweite befinden, könnt Ihr aus der richtigen Richtung durch einen Pfeil umlegen – es kommt dabei eben darauf an, in welche Richtung Ihr den Schalter bewegen müßt.



Feuerpfeile

Diese speziellen Pfeile besitzen die gleichen Eigenschaften wie die normalen Pfeile. Allerdings kommt noch eine Besonderheit hinzu: Ihr könnt mit Hilfe der Feuerpfeile auch Grasbüschel abbrennen. Das könnte sich in einigen Situationen als nützlich erweisen, wenn beispielsweise hinter einem zu verschiebenden Stein ein Grasbüschel gewachsen ist.

Hammer

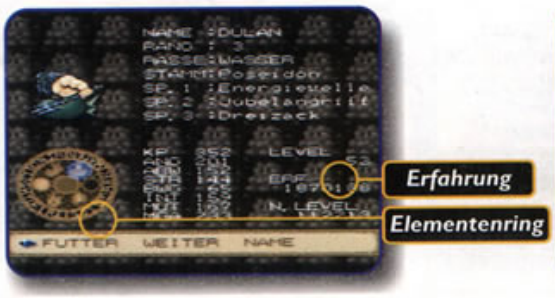
Der Hammer funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie der Enterhaken. Aber anstatt sich festzukrallen, zerstört er Hindernisse, ähnlich einer Bombe. Ihr könnt dieses Werkzeug ebenfalls dazu nutzen, um brüchige Stellen in Wänden zu zerstören oder am Boden liegende Felsen aus dem Weg zu räumen.

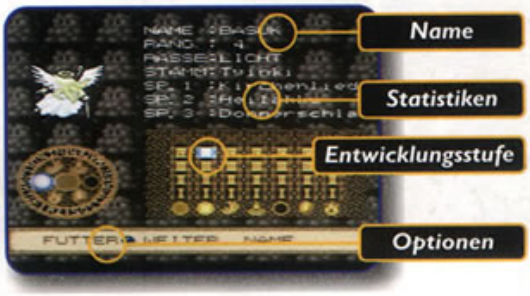
Ursprung

Diesen besonderen Zauber benötigt Ihr, um den Urzustand eines Raumes wiederherzustellen. Habt Ihr beispielsweise bei der Lösung eines Rätsels einen Stein in die falsche Richtung geschoben, könnt Ihr mit „Ursprung" den Fehler rückgängig machen. Öffnet den Werkzeugring und drückt auf dem Steuerkreuz nach oben, um die Magie wirken zu lassen.

Kapselmonster

Kapselmonster sind Kreaturen, die Euch in Kämpfen hilfreich zur Seite stehen. Ihr könnt sie an den verschiedensten Orten in Lufia treffen. Die freundlichen Mitstreiter haben allerdings ihren eigenen Willen. Ihr könnt ihre Aktionen während des Kampfes nicht beeinflussen.





Fast unstillbarer Hunger

Ihr könnt das Wachstum und den Erfahrungsschatz der Monster direkt beeinflussen. Gebt Ihr den Monstern Futter, das sie mögen, wachsen sie, verändern ihre Gestalt und erlernen Fähigkeiten.

Sieben Monsterfreunde

Insgesamt könnt Ihr während der Reise sieben verschiedene Kapselmonster treffen. Sie entstammen verschiedenen Elementen und besitzen die unterschiedlichsten magischen Fähigkeiten. Habt Ihr mehr als ein Kapselmonster getroffen, könnt Ihr Euch aussuchen, welches Euch im Kampf unterstützen soll.

Neutral
AVOR

Avor ist ein elementenneutrales Wesen. Seine Attacken werden nicht von magischen Fähigkeiten unterstützt, sondern er verläßt sich hauptsächlich auf seine Körperkraft.

Wind
CRAOS

Er benutzt mächtige Windmagie, um die Gegner in die Flucht zu schlagen. Er hat große Abwehrkräfte, ist allerdings nicht sehr mutig. Das veranlaßt ihn dazu, schnell zu verschwinden, wenn sich die Gegner heftig wehren.

Dunkel
ERLIK

Er verfügt über eine sehr hohe Angriffskraft und sehr mächtige Zauber. Allerdings besitzt er recht geringe Abwehrkräfte. Somit ist er leicht verletzbar und schnell durch gegnerische Attacken besiegt.

Feuer
GORDO

Seinem Wesen entsprechend benutzt Gordo bevorzugt Feuerattacken. Er neigt dazu, sich aus dem Staub zu machen, wenn sich die Kämpfe mit Feinden zu sehr in die Länge ziehen.

Licht
BASUK

Basuk entwickelt sich zwar etwas zögerlich, aber er ist eines der nützlichsten Monster. Er benutzt die positive Macht des Lichts, um Eure Partymitglieder zu heilen oder ihnen Kraftpunkte zurückzugeben.

Wasser
DULAN

Ihn könnt Ihr in einem relativ frühen Stadium Eurer Reise treffen. Seine körperlichen Fähigkeiten sind nicht sehr stark ausgeprägt. Das führt dazu, daß er Euch nur begrenzt unterstützen kann – aber immer noch besser, als alleine durch die Welt zu ziehen!

Erde
FRAN

Er ist das stärkste aller Kapselmonster und verharrt im Kampf bis zum bitteren Ende. Wird er allerdings von magischen Attacken getroffen, verliert er auf einen Schlag sehr viele Kraftpunkte.

Kampfsystem

Ihr könnt jedem Party-Mitglied eine spezielle Attacke zuordnen, die Ihr auf jeden einzelnen Gegner oder die gesamte Gruppe beziehen könnt. Ihr seid flexibel in der Anwendung von Zaubern oder auch Zornattacken und könnt auf diese Weise die effektivsten Angriffe herausfinden.

Kampfoptionen

Ihr könnt die Position der Mitglieder Eurer Party verändern, kämpfen oder flüchten. Kommt es zu einem Überraschungsangriff, dann seid Ihr zunächst der ersten Angriffswelle der Gegner ausgeliefert, bevor Ihr irgendwelche Aktionen durchführen könnt.

Platztausch

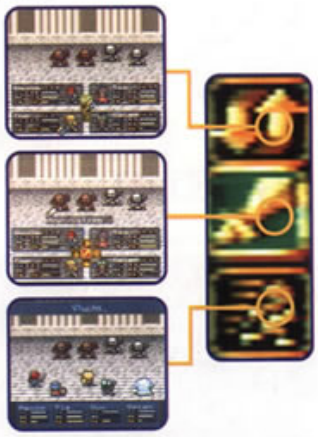
Ihr könnt mit dieser Funktion schwächere Mitglieder der Gruppe nach hinten und stärkere nach vorne stellen. Diese Option bietet sich vor allem dann an, wenn Ihr durch Überraschungsangriffe zuviel Kraft einbüßt.

Kampf

Wählt Ihr diese Option, gelangt Ihr zur Wahl der Angriffstaktik. Ihr beschließt mit dieser Wahl keine spezielle Verhaltensweise, sondern Ihr entschließt Euch lediglich dazu, überhaupt gegen die Monster anzutreten.

Flucht

Solltet Ihr Euch, aus welchen Gründen auch immer, dazu entschließen, den Kampf lieber bleiben zu lassen und zu flüchten, müßt Ihr diese Option wählen. Wenn Ihr Pech habt, scheitert Euer Fluchtversuch jedoch.



Angriffstaktik

Wählt Ihr die Option „Kampf" aus, habt Ihr die Wahl zwischen fünf Verhaltensweisen der einzelnen Figuren. Natürlich gilt es hier zu beachten, daß Figuren, die nicht magisch begabt sind, auch keine Zaubersprüche anwenden können.

Verteidigung

Die defensive Taktik empfiehlt sich, wenn die jeweilige Figur nur noch wenige Kraftpunkte besitzt. In Verteidigungshaltung nimmt der Charakter weniger Schaden.

Waffe

Ihr wählt einen Gegner und attackiert ihn mit der Waffe, die Ihr angelegt habt. Ihr solltet darauf achten, Euch zunächst auf einen Gegner zu konzentrieren. Denn wer besiegt ist, richtet keinen Schaden mehr an.

Magie

Verfügt die Figur über Magiepunkte bzw. Zaubersprüche, könnt Ihr diese hier einsetzen. Ihr könnt dabei frei wählen, ob Ihr die gesamte Gegnergruppe oder einen einzelnen Gegner mit einem Zauber attackiert. Beim Angriff auf alle Gegner vermindert sich natürlich der Wirkungsgrad des Zaubers.

Zornattacke

Bei jedem Treffer, den Eure Spieler einstecken, wächst der Balken auf der Wutleiste. Verfügt ein Gegenstand über eine Zornattacke, könnt Ihr sie einsetzen, wenn die Zornpunkte zur Anwendung ausreichen.

Gegenstand

Mit dieser Option könnt Ihr in Eure Tasche schauen und einen Gegenstand, wie zum Beispiel einen Heiltrank, anwenden.

Zornpunkte

Erscheinen hinter dem Namen eines Gegenstandes die Buchstaben „ZP", so verfügt er über eine Zornattacke. Diese Zornattacken verbrauchen bei Anwendung mehr oder weniger viele Zornpunkte. Reicht Euer derzeitiges Konto nicht aus, könnt Ihr die Zornattacke nicht einsetzen.

Einschränkung der Kampfkraft

Während des Kampfes führen die Gegner Attacken aus, die eine mehr oder weniger dauerhafte Einschränkung eines Charakters nach sich ziehen. Sorgt deshalb dafür, daß Ihr Gegenstände mit Euch führt, um Eure Spielfiguren zu kurieren.

Konfusion

In diesem Zustand ist der jeweilige Charakter verwirrt. Ihr könnt ihm keine direkten Befehle übermitteln, sondern er reagiert ganz überraschend. Wenn Ihr Pech habt, greift er sogar die eigenen Mitstreiter an.

Bannung

Ein Bann wirkt sich auf die magischen Fähigkeiten des Charakters aus. Zaubersprüche können in diesem Zustand nicht mehr eingesetzt werden.

Vergiftung

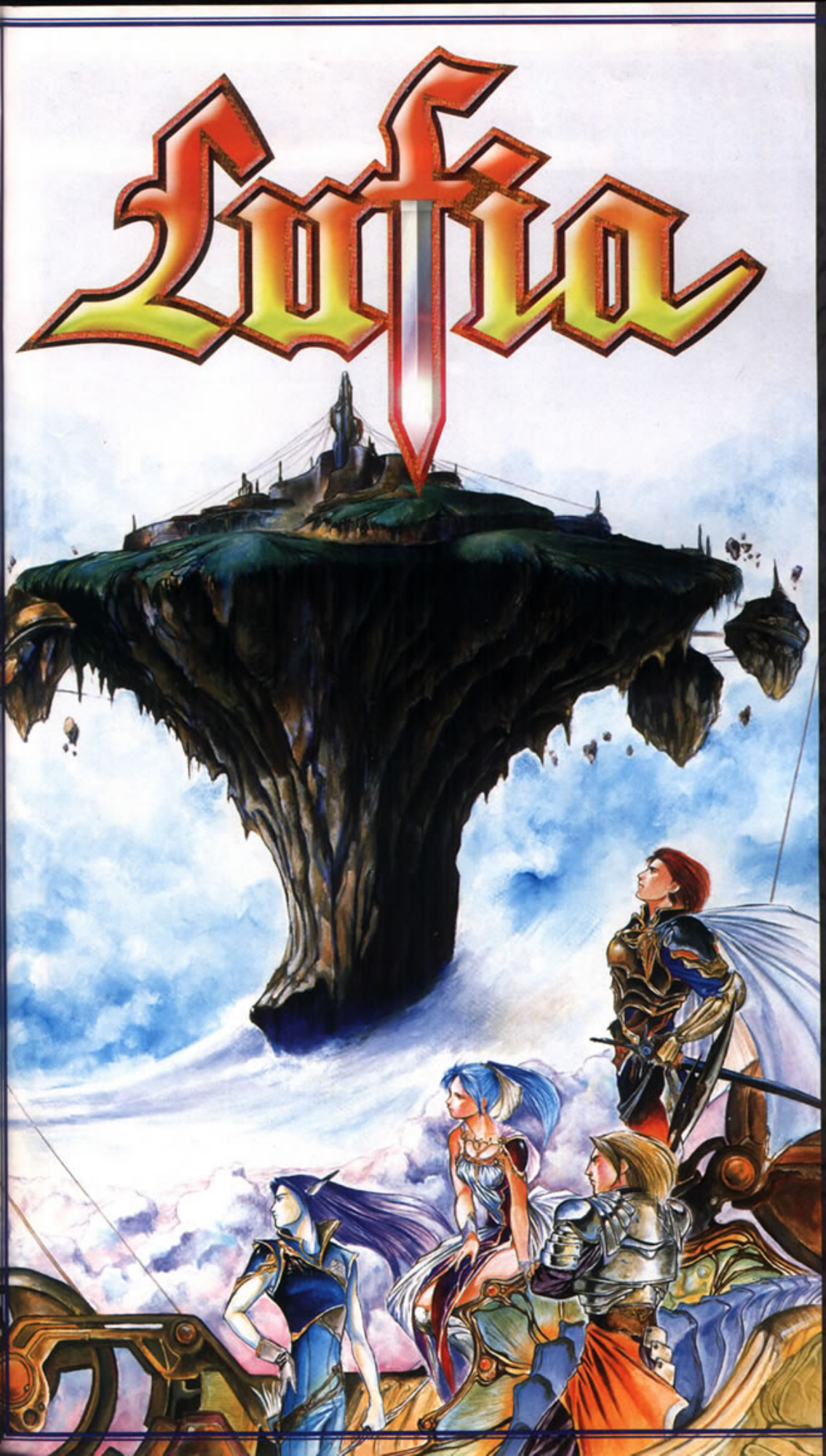
Ein sehr unangenehmer Zustand, da die Vergiftung auch nach dem jeweiligen Kampf anhält, bis der Charakter geheilt wird. Eure Figur verliert stetig Kraftpunkte.

Schlaf

Mehr oder weniger süße Träume veranlassen die Figur dazu, keine Reaktion mehr zu zeigen und praktisch wehrlos im Kampfgetümmel herumzustehen. Wenn Ihr Glück habt, erwacht Euer Kämpfer von selbst.

Paralyse

Paralysierte Kämpfer nehmen ebenfalls nicht mehr am Kampfgeschehen teil. Ihre Körperreaktionen sind ausgeschaltet und sie sind dazu verdammt, gegnerische Treffer ohne Gegenwehr ertragen zu müssen.



Das Abenteuer

Die Welt von Lufia

1 = *Taia*
2 = *Tarika*
3 = *Lunaria*
4 = *Tanbel*
5 = *Clamento*
6 = *Pandoria*
7 = *Gordovan*
8 = *Minias*
9 = *Rusalka*
10 = *Alea*
11 = *Gruberia*
12 = *Narcysus*
13 = *Kumarbi*
14 = *Kythos*
15 = *Danubia*
16 = *Auralio*
17 = *Arturia*
18 = *Agurio*
19 = *Triesta*
20 = *Portravia*
21 = *Baleara*
22 = *Picolonia*
23 = *Drachentempel*
24 = *Elfenhain*
25 = *Durinea*
26 = *Chadda*
27 = *Inseltempel*
28 = *Kirvan*
29 = *Schicksalsinsel*
30 = *Taru*
31 = *Wunderwald*
32 = *Lexis Shaia Labor*

Taia

Stadtkarte
A Kirche
B Laden
C Hotel
D Zauberladen

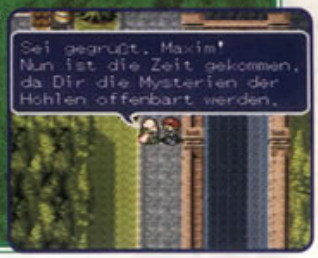
Seit seiner Geburt wohnt Maxim in Taia, einer kleinen idyllischen Stadt am Fuße der großen Berge. Tia, ihres Zeichens Ladenbesitzerin und beste Freundin des jungen Helden, kauft ihm die erlegten Monster ab, nach denen er die umliegenden Wälder durchstreift. Seit Menschengedenken herrscht Ruhe und Frieden in diesem verträumten Ort – bis zum heutigen Tag…

Der Lauf der Dinge

Seit langer Zeit fühlt Maxim, daß ihm das Schicksal eine andere Aufgabe geben wird. Obwohl er es sich selbst nicht zugestehen will, weiß er tief in seinem Inneren, daß er eines Tages zu einer großen Reise aufbrechen wird. Der Tag der Abreise ist nahe, doch noch weiß niemand in Taia, welche Gefahren und Abenteuer auf Maxim zukommen.

Der Rat des Ältesten

Nachdem Ihr die Ausbeute des Tages an Tia verkauft habt, solltet Ihr Eure Schritte aus dem Dorf hinaus lenken. Am Ortsausgang werdet Ihr von einem alten, weißhaarigen Mann angesprochen, der Euch in die Höhle der Geheimnisse einlädt. Natürlich hat Maxim bereits von der Existenz dieses Ortes gehört, aber niemals hat es ein Sterblicher gewagt, die Höhle zu betreten. Neugierig lenkt Ihr Eure Schritte nach Süden.



Die Aufgabe

In der Höhle der Geheimnisse werdet Ihr in die Grundsteuerung des Spiels eingewiesen. Ihr erlernt, wie Schalter umzulegen, Gegner zu besiegen oder Steine zu verschieben sind. Der Älteste steht Euch mit Rat und Tat zur Seite und erklärt Euch alle Einzelheiten in den verschiedenen Räumen.

Habt Ihr einen Stein oder eine Säule in die falsche Position gebracht, könnt Ihr den Ursprungszauber anwenden, um die Objekte wieder in die Ausgangsposition zu bringen.

Bewegungslehre

Gleich am Eingang der Höhle erhaltet Ihr eine sehr wichtige Information über die Verhaltensweise der Gegner. Diese bewegen sich nämlich nur, wenn Ihr Euch bewegt. Diesen Umstand solltet Ihr Euch zunutze machen. Auf diese Weise braucht Ihr nicht gegen jeden Gegner zu kämpfen, der sich in einem Raum befindet. Durch geschickte und überlegte Bewegungen könnt Ihr ihnen ausweichen.

Der Älteste erklärt Euch die Verhaltensweisen der Monster.

Zu Beginn des Abenteuers bewegen sich die Monster zufällig durch die Räume. Später könnte es sein, daß sie Euch gezielt ansteuern.

Abkürzungen

In Höhlen werdet Ihr Stellen erreichen, an denen sich Pfeile an Vorsprüngen oder Klippen befinden. Hier könnt Ihr den Weg abkürzen, indem Ihr nach unten springt. Überzeugt Euch jedoch vorher davon, ob der gewagte Sprung nach unten auch sinnvoll ist.

Schlüsselerlebnis

In den meisten Labyrinthen findet Ihr früher oder später eine verschlossene Tür. Den passenden Schlüssel zu diesen Türen findet Ihr ebenfalls in den jeweiligen Labyrinthen. Allerdings ist der Weg zu den lila Truhen, die die Schlüssel enthalten, oft beschwerlich, da Ihr harte Rätselnüsse zu knacken habt.

Seltsame Mechanismen

Es könnte durchaus passieren, daß Ihr innerhalb eines Labyrinths eine verschlossene Tür erreicht, aber in der Nähe keinen Schalter findet, der die Tür öffnet. Hier könnte es Euch von Nutzen sein, alle Gegner zu besiegen, die sich im entsprechenden Raum aufhalten. Öffnet sich dann die Tür immer noch nicht, habt Ihr etwas übersehen. Oder das Ding, das Ihr öffnen wollt, ist gar keine Tür!

Grasmähen

Den Grasbüscheln, die in den Höhlen wachsen, solltet Ihr besondere Aufmerksamkeit schenken. Ab und zu verbergen sich darunter besondere Schalter. Benutzt Euer Schwert, um die Büschel abzumähen. Stellt Euch davor und drückt den B-Knopf, damit Ihr sehen könnt, was sich darunter befindet.

Auf der Stelle

Eine der wichtigsten Funktionen könnt Ihr mit der R-Taste ausführen. Haltet Ihr diese gedrückt, könnt Ihr Maxim auf der Stelle in jede Himmelsrichtung sehen lassen. Diese Funktion bewährt sich besonders dann, wenn Euch wenig Raum zur Verfügung steht und Ihr eine Vase oder einen Topf auf einem Schalter plazieren müßt.

Leckeres Mahl

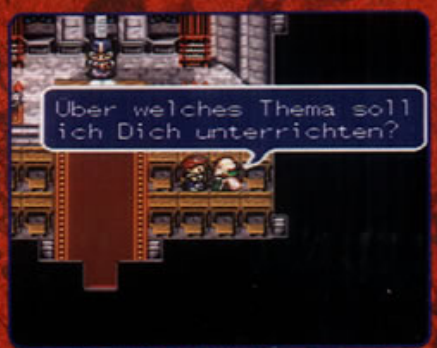
Nachdem Ihr die Lektionen der Höhle der Geheimnisse gelernt habt, könnt Ihr nach Taia zurückkehren und Tia aufsuchen. Sie hält ein leckeres Abendessen für Euch bereit: Einen Stinkefisch. Diese Mahlzeit hat jedoch einen Haken. Bereits beim Betreten von Tias Haus bemerkt Maxim, daß der Fisch seinem Namen alle Ehre macht. Zu allem Überfluß steht der Geschmack dem Geruch in Nichts nach und die heimelige Atmosphäre wird etwas getrübt…

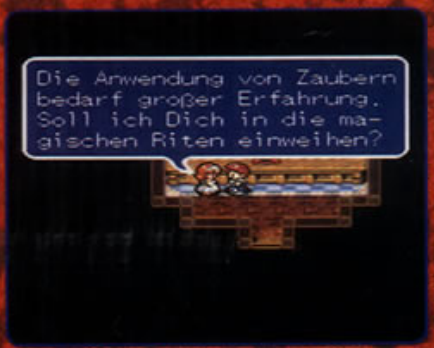
Monsteralarm

Mit einem flauen Gefühl im Magen – jedoch glücklich, den Stinkefisch hinter sich zu haben – verläßt Maxim Tias Haus. Er wird auf eine aufgeregt murmelnde Menschenmenge aufmerksam und erfährt, daß die Brücke nach Tarika von Monstern wimmelt und unpassierbar ist. Natürlich erklärt sich der tapfere Recke sofort bereit, dieses Problem in Angriff zu nehmen und den Weg wieder für jedermann frei zu machen.

Geschwätz oder Informationen?

Bevor Ihr Euch auf die gefahrvolle Reise nach Tarika macht, solltet Ihr unbedingt die Kirche aufsuchen. Denn dort könnt Ihr nicht nur Euren Spielstand abspeichern, sondern auch noch viele nützliche Informationen erhalten. Sprecht mit dem Mann, der auf einer der Kirchenbänke sitzt. Er gibt Euch bereitwillig Auskunft auf alle Eure Fragen. Und das Beste daran: Er verlangt nicht einmal Geld dafür!



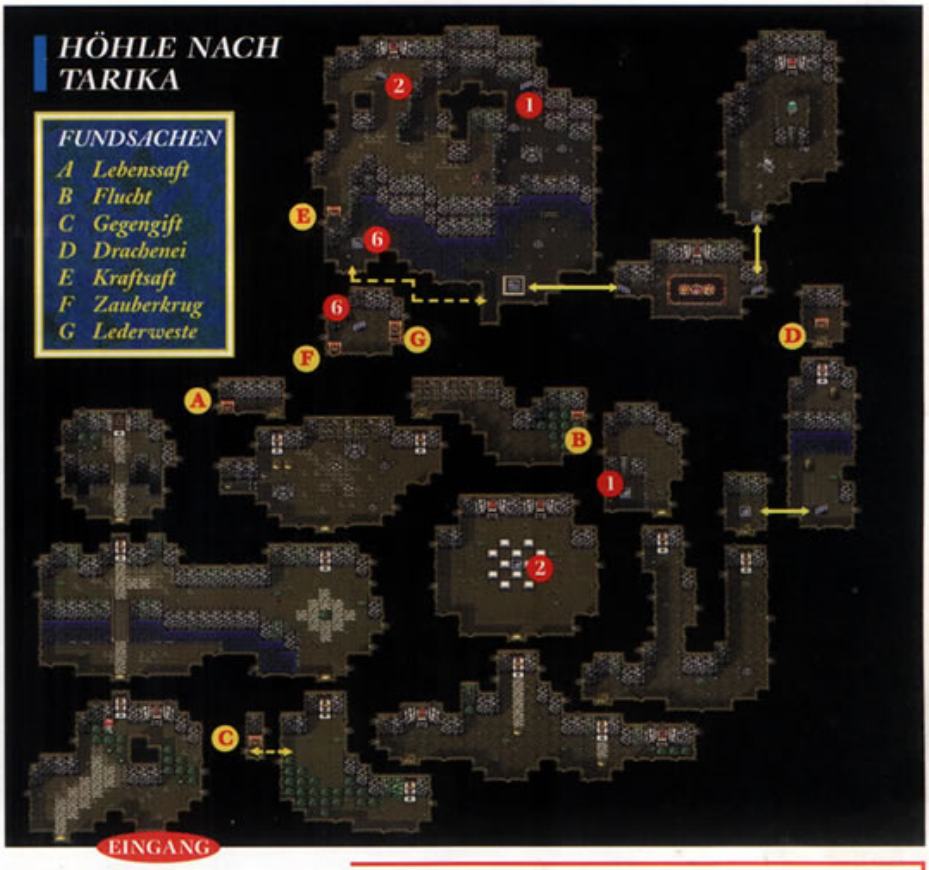


Dieser Mann weiß über viele Dinge Bescheid. Sprecht ihn an und Ihr erhaltet eine Auswahl verschiedener Fragen, die Ihr ihm stellen könnt.

Von Gräsern verborgen

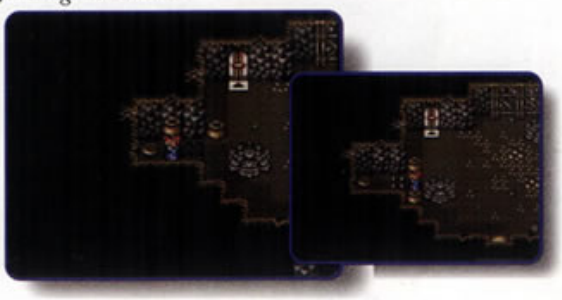
An dieser Stelle solltet Ihr den Grasbüschel genauer untersuchen. Unter ihm befindet sich der Schalter, der die Türe öffnet. Stellt Euch davor und betätigt den B-Knopf, damit Maxim sein Schwert zückt und das Gras niedermäht. Lauft anschließend über den Schalter, um die Tür zu öffnen.

HÖHLE NACH TARIKA



Stachel-Barriere

Die Tür nach oben könnt Ihr öffnen, wenn Ihr eine Vase auf den Schalter stellt. Den Schalter könnt Ihr aber nur erreichen, wenn Ihr zuvor die Stacheln beseitigt, die ihn umgeben. Legt die erste Vase in der Mitte ab und besorgt Euch auch die zweite. Jetzt legt Ihr eine der beiden auf den ersten Schalter, um die Stacheln zu versenken. Nehmt dann die zweite Vase zur Hand und stellt sie auf den Öffnungsmechanismus – simsalabim!

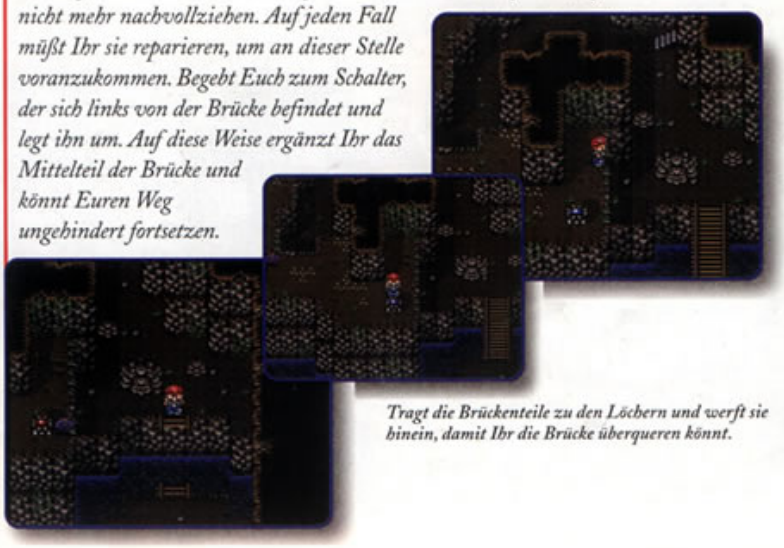


Bis später...

Erreicht Ihr diese Stelle zum ersten Mal, stellt sie für Euch zu diesem Zeitpunkt leider eine Sackgasse dar. Hier kommt Ihr erst voran, wenn Ihr im Besitz des Enterhakens seid. Wenn Ihr dieses Werkzeug gefunden habt, könnt Ihr Euch mit Hilfe des Holzpflocks auf die andere Seite ziehen und den Weg an dieser Stelle weiter erforschen.

Brückenpionier

Wer dafür verantwortlich ist, daß in den Brücken Teile fehlen, läßt sich leider nicht mehr nachvollziehen. Auf jeden Fall müßt Ihr sie reparieren, um an dieser Stelle voranzukommen. Begebt Euch zum Schalter, der sich links von der Brücke befindet und legt ihn um. Auf diese Weise ergänzt Ihr das Mittelteil der Brücke und könnt Euren Weg ungehindert fortsetzen.



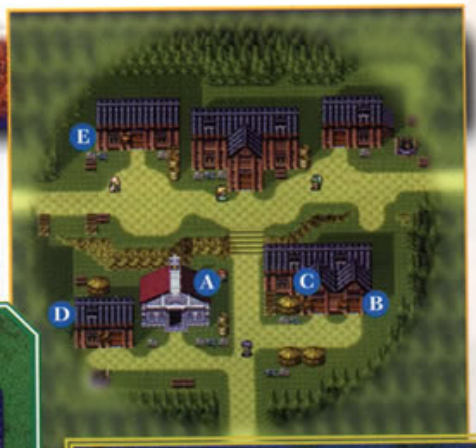
Tragt die Brückenteile zu den Löchern und werft sie hinein, damit Ihr die Brücke überqueren könnt.

Mysteriöse Begegnung

Gerade als Ihr bereit seid, die Höhle hinter Euch zu lassen, erscheint eine seltsame Frau auf der Bildfläche und erzählt Euch einige rätselhafte Dinge über Euer Schicksal und die Zukunft im Allgemeinen. So orakelhaft Ihr Auftreten aber auch klingen mag, sie ist (wahrscheinlich) keine Hellseherin. Außerdem verschwindet sie auch genau so plötzlich, wie sie aufgetaucht ist.

Tarika

Diese Stadt ist weltbekannt für ihre aromatischen Teesorten, die hier in großer Vielfalt hergestellt werden. Nehmt Euch ruhig einmal die Zeit, die eine oder andere Tasse zu trinken. Man sagt, er habe magische Kräfte…



STADTKARTE

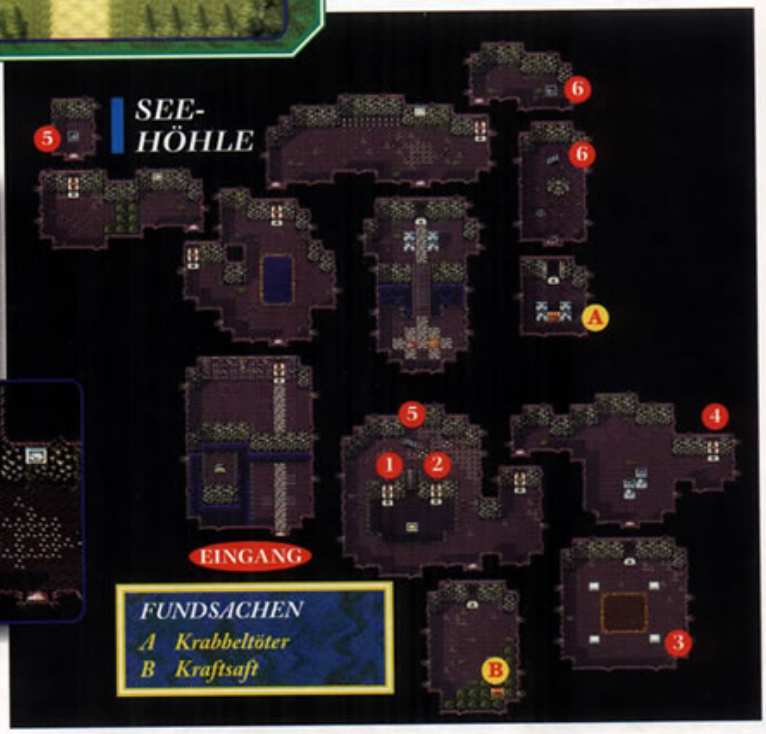
A Kirche	D Zauberladen
B Laden	E Teeladen
C Hotel	

Erschütternde Begrüßung

Ihr habt noch keine zehn Schritte in Richtung der Dorfmitte gemacht, als die ganze Gegend plötzlich von einem heftigen Erdbeben erschüttert wird. Eure Nachforschungen unter den Bewohnern ergeben, daß hier einige wohl ziemlich verwirrt sind. Glauben sie doch, in der Seehöhle im Norden sei ein großer Fisch zugange, der die Beben verursache. Kaum zu glauben, auf welche komischen Ideen Menschen kommen, wenn sie Angst haben…

Schützenhilfe

In diesem Raum gilt es, ein kleines Puzzle zu lösen, um die Tür zu öffnen. Besiegt zunächst alle Gegner, die sich hier aufhalten und merkt Euch die Reihenfolge, in der Ihr gegen sie angetreten seid. Sind alle Monster besiegt, öffnet sich eine Wand, hinter der die Gegnersymbole als Zielscheiben für geübte Bogenschützen erscheinen. Nehmt sie in der Reihenfolge unter Beschuß, in der Ihr sie bekämpft habt und laßt Euch überraschen, was geschieht.



Von Säulen verborgen

Habt Ihr diese Stelle erreicht, erleidet Euer Forschungsdrang ein kleinen Rückschlag. Keine der beiden Türen läßt sich öffnen. Des Rätsels Lösung bilden hier die Steinsäulen in der Mitte des Raumes. Je nachdem, in welche Richtung Ihr die Gebilde verschiebt, könnt Ihr die eine oder die andere Türe öffnen. Ihr solltet auf jeden Fall alle Wege untersuchen. Man weiß nie, ob man nicht doch einen wichtigen Gegenstand übersehen hat, wenn man einen Weg ausläßt.

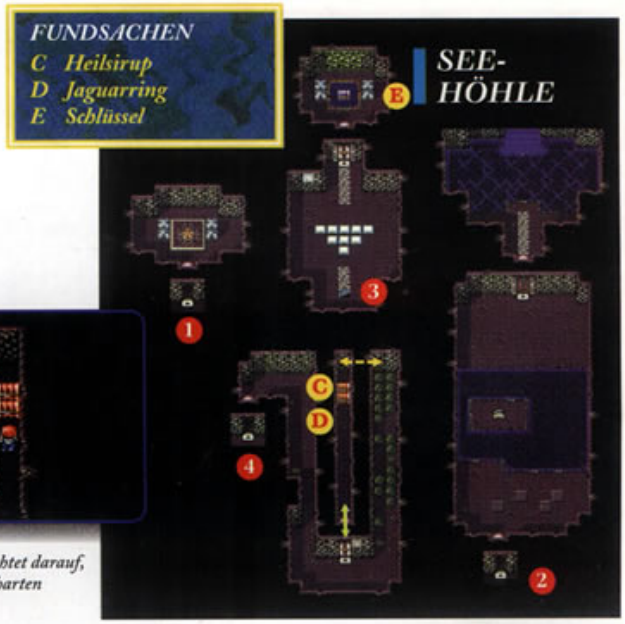
Der Rost langer Jahre…

…sorgt dafür, daß sich der Schalter zum Öffnen der Türe keinen Millimeter bewegt, wenn Ihr Euch darauf stellt. Damit Ihr nachsehen könnt, was sich hinter der Tür verbirgt, müßt Ihr Euch aus dem oberen Stockwerk durch ein Loch fallenlassen. Das einzige Problem dabei ist, daß Ihr den Schalter natürlich von oben nicht sehen könnt. Aber keine Bange: Bei einem Fehlversuch lauft Ihr eben wieder nach oben und versucht es nochmal… und nochmal… und nochmal…

In die Enge getrieben

Das Schild an der Wand hat es Euch bereits verkündet: Dieser schmale Gang ist gespickt mit den gefährlichsten Gegnern. Doch wie das im Leben so spielt, an den unzugänglichsten Stellen befinden sich oft die besten Sachen – so wie in diesem Fall. Ihr solltet aber, bevor Ihr den Gang betretet, die Wände um den Gang herum erforschen. Irgend jemand hat erzählt, hier gäbe es einen Geheimgang. Vielleicht findet Ihr ihn und könnt den Monstern mit besserer Ausrüstung entgegentreten.

Untersucht die Wände um diesen Gang herum, um den Geheimgang zur hinteren Truhe zu finden. Achtet darauf, daß Maxim genügend Heilmittel in seiner Tasche hat, damit Ihr ihn bei Bedarf von den Folgen eines harten Kampfes kurieren könnt.



Gestatten: Der Satyrfisch

Der verwirrte Alte in Tarika hatte also doch Recht. Der Grund für die heftigen Erdbeben ist in der Tat ein riesiger Fisch. Eigentlich weiß er selbst nicht, warum er sie verursacht. Ihm war ein bißchen langweilig, und er hat sich eben auf diese Weise einen kleinen Zeitvertreib verschafft. Aber jetzt seid Ihr ja bei ihm. Selbstverständlich unterläßt er die Beben nicht freiwillig. Ihr müßt ihn schon mit ein paar schlagkräftigen Argumenten überzeugen. Die Zeit für Eure erste große Heldentat ist gekommen!

Mit dem Satyrfisch ist nicht gut Kirschen essen. Er verträgt jede Menge Treffer und teilt sehr harte Schläge aus. Aber wer ein richtiger Held werden will, dem darf das nichts ausmachen. Vielleicht habt Ihr ja ein paar Gegenstände in Eurer Tasche, die Euch weiterhelfen könnten!

Ihr werdet verfolgt!

Als Ihr nach dem glorreichen Sieg über den Satyrfisch nach Tarika zurückkehrt, haben die Beben natürlich längst aufgehört. Mit stolzgeschwellter Brust betretet Ihr die Stadt und erfahrt, daß ein Mädchen nach Euch gesucht hat. Sie ist Euch zur Seehöhle gefolgt. Komisch... Ihr habt doch niemanden getroffen, oder? Grund genug also, noch einmal zur Höhle zurückzukehren und nach dem Mädchen zu suchen.

Zweisamkeit

Natürlich war es Tia, die Euch aus Taia folgte und jetzt in der Seehöhle ganz schön in der Patsche sitzt. Von Gegnern umzingelt, ist Ihr auch der letzte Fluchtweg versperrt. Aber mit Eurem Erscheinen wendet sich das Blatt und Tia kann den Monstern entkommen. Sie teilt Euch mit, daß sie Euch von nun an begleitet. Ihr seid also in zukünftigen Kämpfen nicht mehr auf Euch alleine gestellt, sondern könnt auf ihre Hilfe zählen.

Monster und Wälder

Aufmerksame Zuhörer werden in Tarika feststellen, daß eine Legende über ein seltsames Monster herumgeistert. Ihr solltet diese Legende unbedingt auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen. Wenn Ihr dieses Monster trefft, wird es sich Euch anschließen. Haltet Augen und Ohren offen, damit Ihr die Bekanntschaft dieses nützlichen Begleiters machen könnt. Ach ja, das Monster soll sich im Westen des Landes aufhalten.

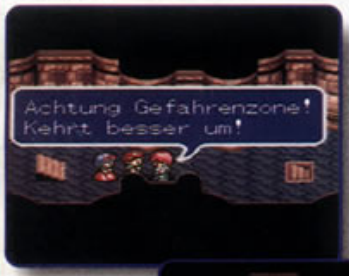
Königreich Lunaria

In der kleinen Stadt Lunaria, am Fuße des großen Schlosses, erfahrt Ihr einiges über die sagenhaften Kronjuwelen des Königs. Ob aus Interesse oder Neugier, Ihr entschließt Euch, diesen Schatz einmal aus der Nähe zu betrachten. Aber es kommt, wie es kommen muß: Die Juwelen werden gestohlen!

STADTKARTE
A Hotel
B Laden
C Kirche

Rasante Flucht

Schnell habt Ihr bemerkt, daß die Diebe der Kronjuwelen nur einen einzigen Fluchtweg genommen haben können. Der Weg nach draußen ist durch die Garde des Königs abgeriegelt, also mußten sie in den Keller des Schlosses fliehen. Dort trefft Ihr eine Wache, die Euch Eure Vermutung bestätigt. Ihr macht Euch also so schnell wie möglich an die Verfolgung des dreisten Diebesduos.



Schreckliche Kopfschmerzen plagen die Wache seit ihrer Auseinandersetzung mit den Dieben. Diese versuchen, mit dem Staatsschatz durch den Keller und das Abwassersystem des Schlosses zu entkommen.

Original oder Fälschung?

Als Ihr Euch die Juwelen im Thronsaal des Schlosses anschaut, taucht ein Mann auf, der behauptet, der Schatz sei eine Fälschung. Er schnappt sich die Juwelen, um sie auf ihre Echtheit zu überprüfen. Aber dank einer aufmerksamen Wache stellt sich bald die wahre Identität des Mannes heraus und er wird als einer der Diebe entlarvt. Das Gangsterpärchen Boris und Berti hat schon so manchen Coup gelandet und will seine Erfolgsserie mit dem Raub dieses Schatzes fortsetzen. Aber so leicht solltet Ihr es ihnen nicht machen, denn schließlich winkt Euch bei Wiederbeschaffung der Kronjuwelen eine saftige Belohnung.

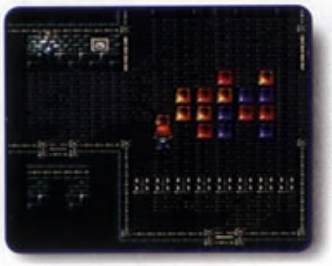
Haken-Plagen

Ihr seid bestimmt furchtbar neugierig, was sich in der Truhe befindet, oder? Leider habt Ihr Pech, denn im Moment könnt Ihr sie nicht erreichen. Erst, wenn Ihr den Enterhaken besitzt, könnt Ihr nachschauen, was sich darin befindet. Aber soviel sei Euch schon verraten: Ihr könnt den Gegenstand auf jeden Fall gut gebrauchen, also erinnert Euch zu gegebener Zeit daran, hierher zurückzukehren.

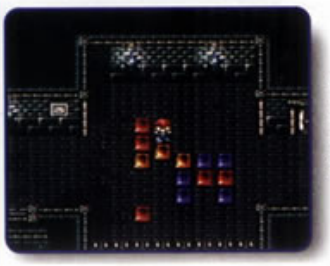
FUNDSACHEN
A Bombe
B Wasserjuwel
C Stirnband

Herumschieben

Ein kniffliges Puzzle erwartet Euch in den Räumen des Schloßkellers. Befinden sich drei Blöcke der gleichen Farbe in einer Reihe, verschwinden sie. Sind alle verschwunden, öffnet sich die Tür. Was auf den ersten Blick recht einfach klingt, wird sich bald zum haarsträubenden Rätsel mausern. Man schiebt hierhin, man schiebt dahin und schwupps, schon sind drei blaue Steine verschwunden und die restlichen beiden liegen noch da. Also, nochmal von vorne!

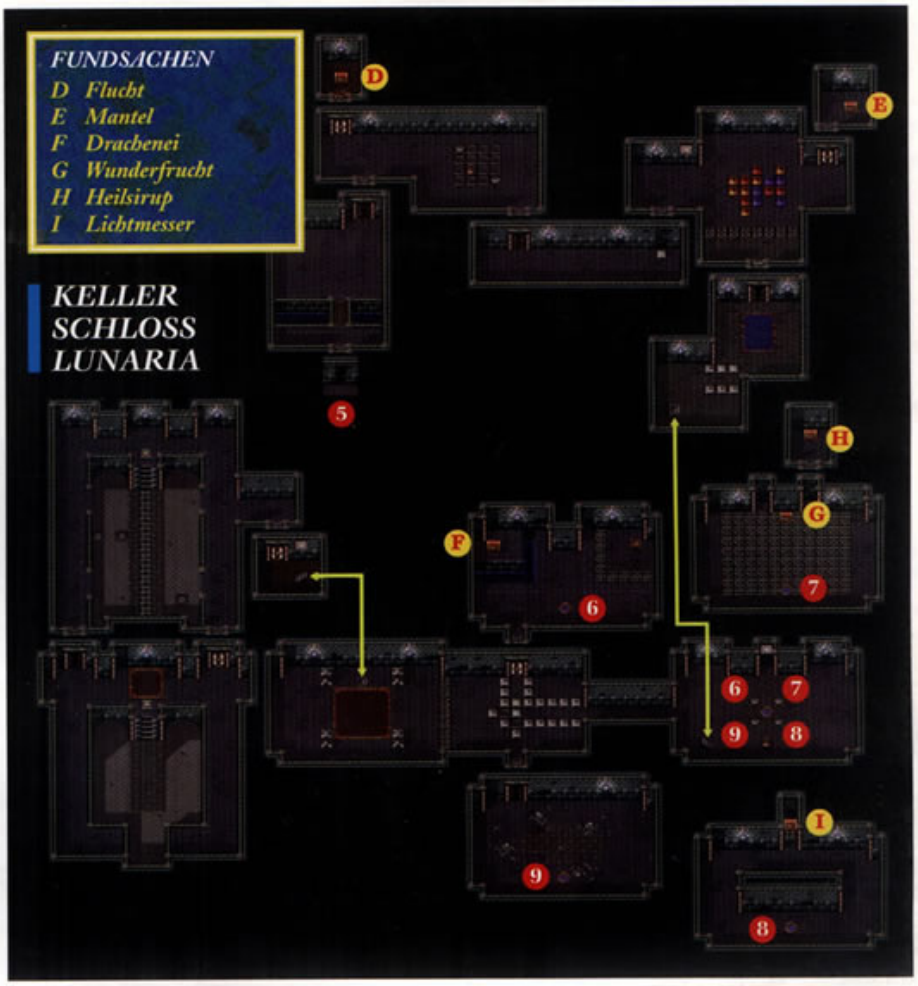


Seht Euch das Bild genau an und verschiebt die Steine in die abgebildete Position.



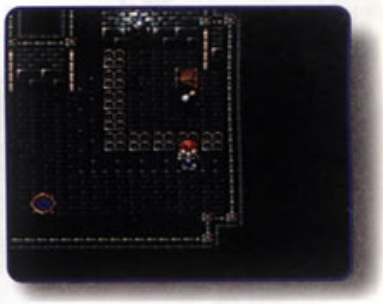
Jetzt sollte Euer Augenmerk den roten Steinen gelten.

Seid Ihr bei diesem Bild angelangt, ist die Lösung des Rätsels zum Glück nicht mehr fern.



Bombenstimmung

Damit Ihr den Inhalt dieser Truhe bergen könnt, müßt Ihr den Graben überwinden. Legt eine Bombe an die Kiste und sorgt dafür, daß sie explodiert. Nach der Explosion sollte der Graben kein Hindernis mehr bilden und Ihr könnt die Truhe öffnen.



Königsfreuden

Glücklicherweise kann man Berti und Boris nicht gerade als Intelligenzbestien bezeichnen. Dieser Umstand erleichtert Euch die Verfolgung und die Rettung des Staatsschatzes Lunarias. Habt Ihr die Juwelen zurückerobert, müßt Ihr Euch wieder in den Thronsaal des Schlosses begeben. Dort wird Euch der vor Freude strahlende König würdig empfangen. Er stellt Euch die schwierige Frage, was Euch denn als Belohnung für Eure große Tat vorschwebt. Überlegt genau, bevor Ihr ihm eine Antwort gebt. Schließlich wollt Ihr bestimmt das Beste aus dieser Situation machen. Ein kleiner Tip: Bescheidenheit steht Abenteurern immer gut zu Gesicht!

Zwischenspiel

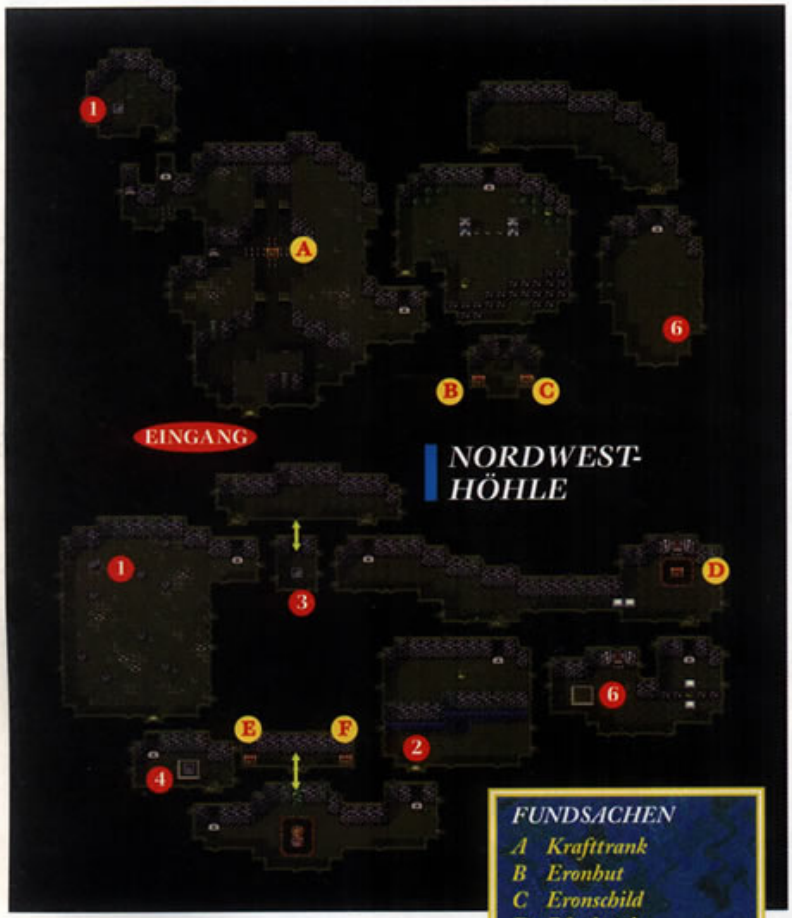
Mit (hoffentlich) gut gefüllter Geldbörse macht Ihr Euch auf den Weg nach Tanbel. Im Schrein, der Euch dorthin bringen soll, trefft Ihr einige Leute. Sie erzählen Euch, daß der Schlüssel des Schreins verschwunden ist. Üblicherweise verschwinden Schlüssel nicht so mir-nichts-dir-nichts und Ihr erfahrt auch von einem kleinen Jungen, der in der Nordwesthöhle zum letzten Mal gesehen wurde. Hat er den Schlüssel bei sich?

Im Schrein stellt Maxim fest, daß der Schlüssel zusammen mit dem Jungen verschwunden ist. Was bleibt ihm also anderes übrig, als nach den Beiden zu suchen?

Treppentrick

Irgendwo müssen doch Stufen existieren, die weiter nach unten führen – aber wo? Die Antwort dieser Frage liegt in diesem Raum versteckt. Macht Ihr Euch die Mühe, den gesamten Raum zu untersuchen, werdet Ihr feststellen, daß sich ein verborgener Schalter im Boden befindet. Dieser läßt eine Treppe auf der anderen Seite des Lochs erscheinen. Stellt die Vase, die sich in der Ecke befindet, auf diesen Schalter und Ihr könnt die Treppe hinabgehen.

Damit die Treppe auf der anderen Seite sichtbar bleibt, müßt Ihr die Vase auf den verborgenen Schalter stellen. Erst dann könnt Ihr die Stufen in die Tiefe betreten.

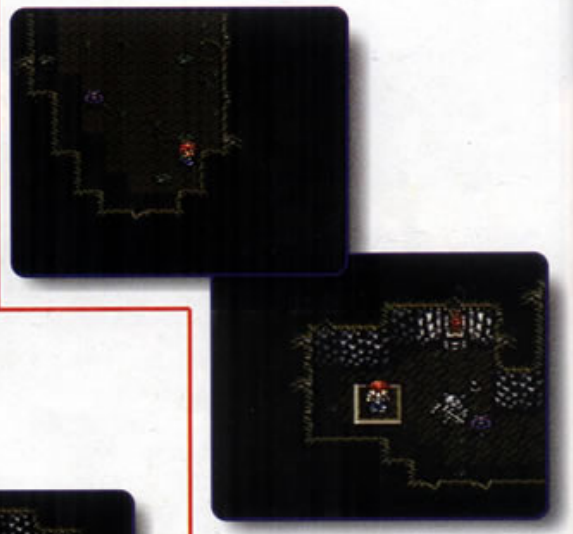


FUNDSACHEN

- A Krafttrank
- B Eronhut
- C Eronschild
- D Pferdestein
- E Mutschub
- F Heilsirup

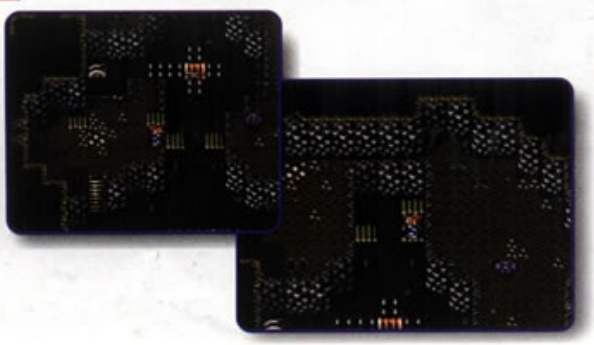
Falltür

Achtet in diesem Raum besonders auf den Boden. Risse zeigen Euch, an welchen Stellen der Boden brüchig ist. Laßt Euch nach unten fallen, um die Tür zu öffnen.



Schweizer Brücke

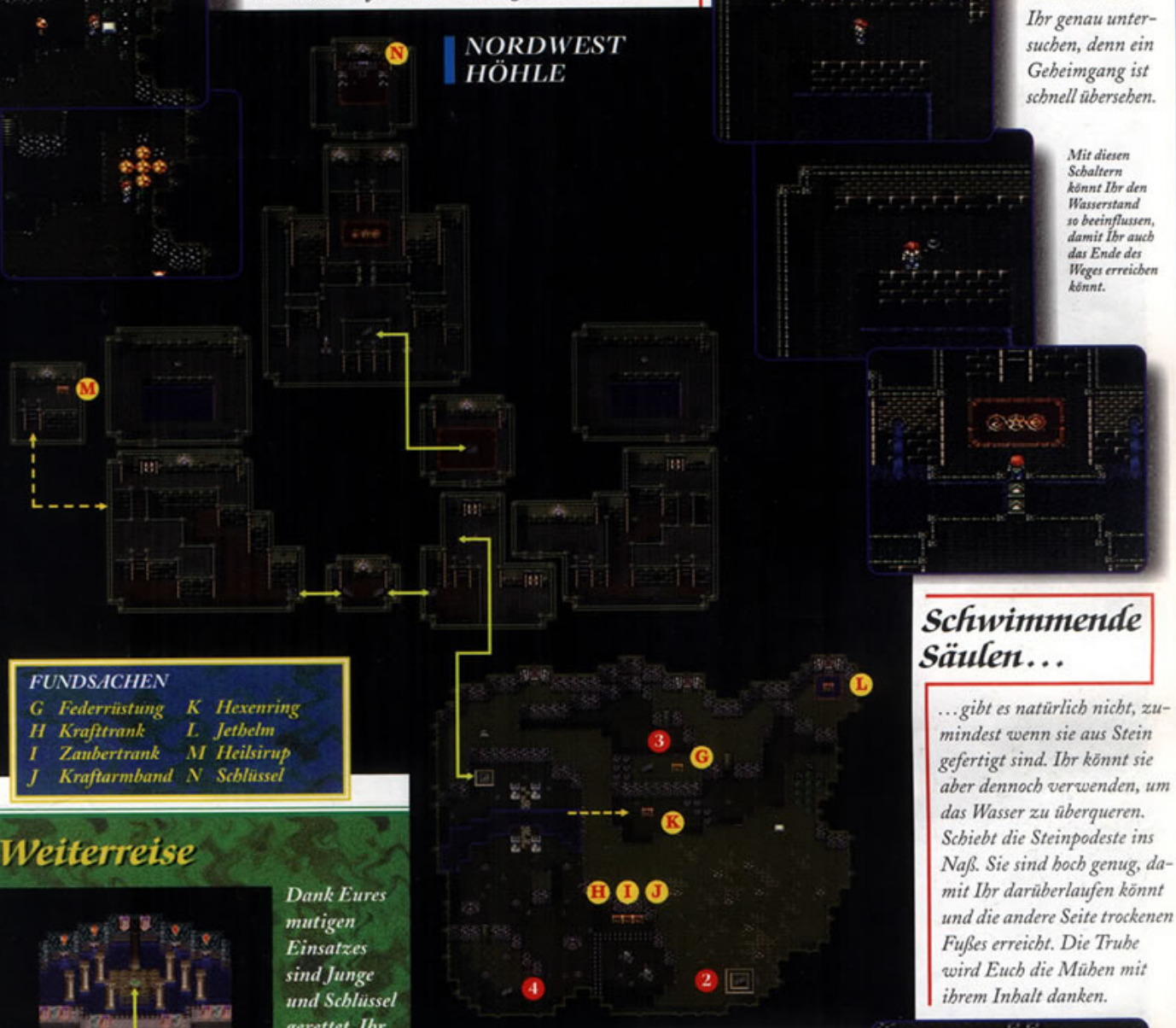
Erneut findet Ihr Brücken, die mehr einem Schweizer Käse gleichen als einem Übergang auf die andere Seite. Es bleibt Euch nichts anderes übrig, als nochmals Eure Brückenbaukünste anzuwenden und die Löcher in den Übergängen zu reparieren. Besorgt Euch die Teile und werft sie in die Löcher, damit Ihr sicher auf die andere Seite gelangt.



Turbogewächse

Wenn Ihr diese Stelle erreicht, wird Euch bestimmt sofort klar, daß Ihr hier den Stein auf den Schalter schieben müßt. Doch das ist leichter gesagt als getan! Denn wenn Ihr die Pflanzen abmäht, dauert es ganze drei Schritte, bis sie wieder fröhlich sprießen. Ihr müßt also Bomben legen und die Grasbüschel wegsprengen. Denkt daran, daß Ihr mit Hilfe der R-Taste Bewegungen auf der Stelle durchführen könnt, ohne daß diese als Schritt gewertet werden.

NORDWEST HÖHLE



FUNDSACHEN

G	Federrüstung	K	Hexenring
H	Kraftrank	L	Jethelm
I	Zaubertrank	M	Heilsirup
J	Kraftarmband	N	Schlüssel

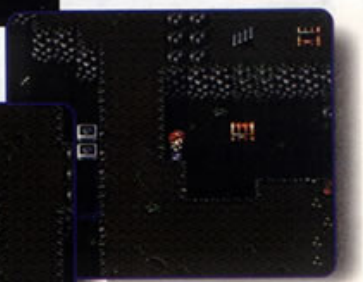
Trockengelegt

Das Wasser versperrt Euch den Weg zum Ende des Labyrinths. Legt die entsprechenden Schalter um, damit das Wasser abfließt und Ihr freie Bahn habt, den Rest des Weges zurückzulegen. Die trockengelegten Räume solltet Ihr genau untersuchen, denn ein Geheimgang ist schnell übersehen.

Mit diesen Schaltern könnt Ihr den Wasserstand so beeinflussen, damit Ihr auch das Ende des Weges erreichen könnt.

Schwimmende Säulen...

...gibt es natürlich nicht, zumindest wenn sie aus Stein gefertigt sind. Ihr könnt sie aber dennoch verwenden, um das Wasser zu überqueren. Schiebt die Steinpodeste ins Naß. Sie sind hoch genug, damit Ihr darüberlaufen könnt und die andere Seite trockenen Fußes erreicht. Die Truhe wird Euch die Mühen mit ihrem Inhalt danken.



Weiterreise

Dank Eures mutigen Einsatzes sind Junge und Schlüssel gerettet. Ihr könnt zum Schrein zurückkehren und die Tür nach Tanbel öffnen. Alle Wartenden atmen auf, als Ihr unversehrt den Schrein betretet. Der junge Übeltäter, der für das Verschwinden des Schlüssels verantwortlich war, gelobt Besserung und Ihr könnt beruhigt die Reise fortsetzen.

Tanbel

Leana, die Hotelbesitzerin, habt Ihr bereits im Schrein kennengelernt. Sie heißt Euch in Ihrer Herberge herzlich willkommen und stellt Euch ihren Bruder Guy vor. Seine stattliche Gestalt und seine imposante Erscheinung hinterlassen einen bleibenden Eindruck bei Euch.

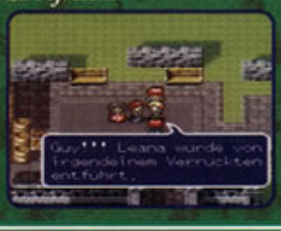
STADTKARTE
A Hotel
B Kirche
C Laden
D Zauberladen
E Gemischtwaren

Herausforderung

Wie sich schnell herausstellt, kann man Guy nicht gerade als schüchtern bezeichnen. Gleich beim ersten Zusammentreffen fordert er Euch zu einem Duell heraus, um sich mit Euch zu messen. Bevor Ihr diese Herausforderung allerdings annehmt, solltet Ihr Euch in den verschiedenen Läden umsehen und Eure Ausrüstung verbessern.

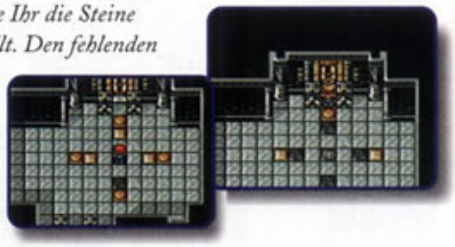
Dreiste Entführung

Idura, ein übler Geselle aus den Tiefen des Hades, hat sich nach der Niederlage seiner Diener dazu entschlossen, Leana zu entführen. Guy ist außer sich vor Zorn und bittet Euch und Tia, ihm bei der Rettungsaktion zu helfen. Ihr begebt Euch zusammen mit dem tapferen Kämpfer zum Südostturm, um dort seine Schwester aus den Klauen des Bösen zu befreien.



Einer zu wenig

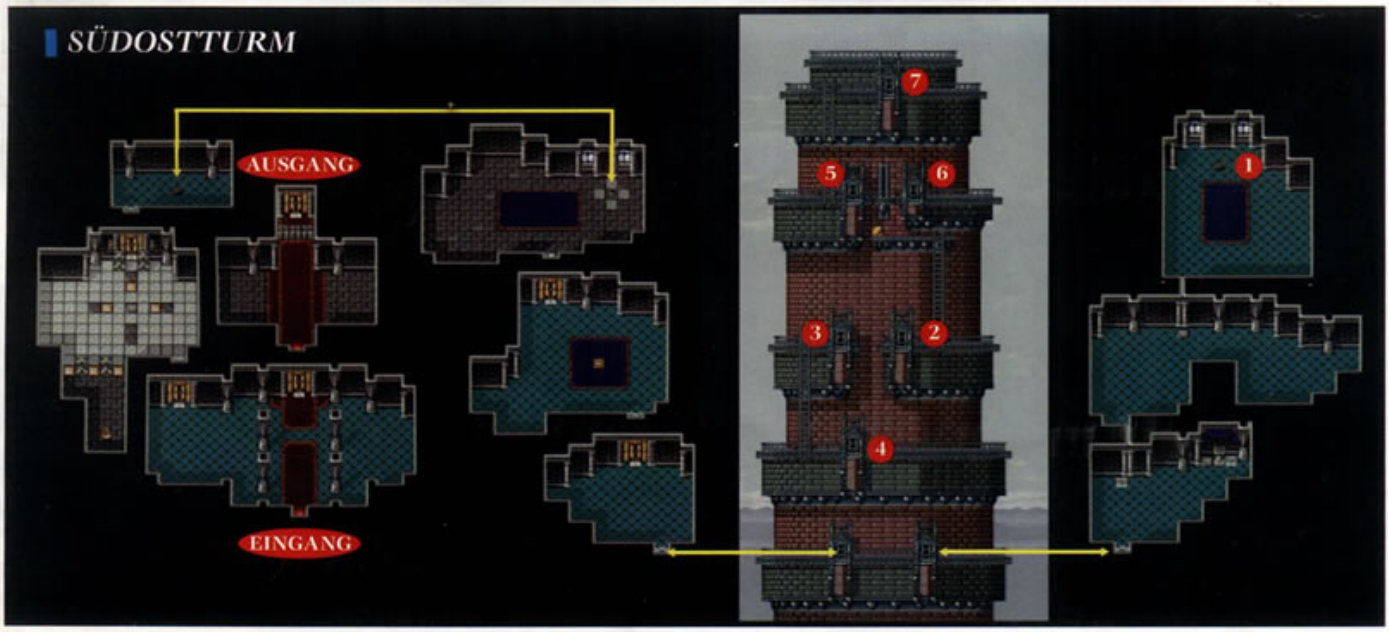
Hier müßt Ihr die Steine auf die hellen Stellen auf dem Fußboden schieben. Haltet den A-Knopf gedrückt und bewegt Euch in die Richtung, in die Ihr die Steine verschieben wollt. Den fehlenden Stein müßt Ihr durch die Vase ersetzen. Ist das Rätsel gelöst, öffnet sich die Tür.



Sesam öffne Dich!

Leider kennt die Wand die Wirkung dieses Spruches nicht und bleibt deshalb unerschütterlich an ihrem Platz. Um sie dennoch zu bewegen, müßt Ihr Euch um die Säule kümmern. Schiebt sie nach rechts und nach links, damit die Wand ihre Starre aufgibt und sich öffnet.

SÜDOSTTURM

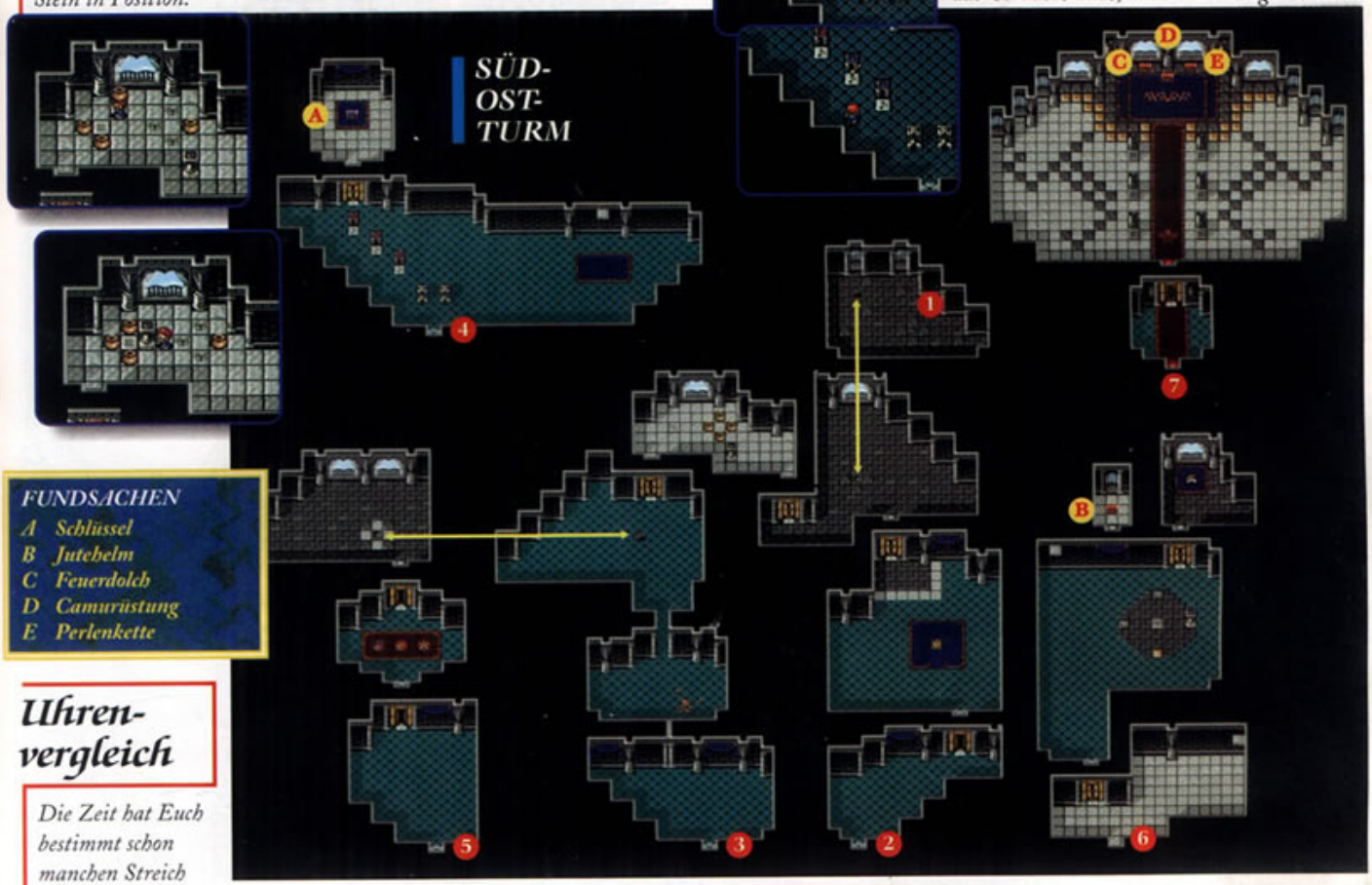


Von hier nach da

Schon wieder eine verschlossene Tür! Zum Öffnen dieses Durchgangs müßt Ihr die Steine und die Säule in den linken Teil des Raumes bringen. Schiebt zuerst drei Steine auf die dunkleren Felder. Stellt dann die Säule in die Mitte der Steine und bringt anschließend den letzten Stein in Position.

Akustik-Sensoren

Solche technischen Raffinessen spielen hier tatsächlich eine Rolle. Die Tür öffnet sich nur, wenn Ihr bestimmte Geräusche in der richtigen Reihenfolge erzeugt. Schlagt gegen die Säulen und ahmt das Geräusch nach, das beim Schlagen entsteht.



FUNDSACHEN
A Schlüssel
B Jutehelm
C Feuerdolch
D Camurüstung
E Perlenkette

Uhrenvergleich

Die Zeit hat Euch bestimmt schon manchen Streich gespielt, aber in diesem Raum wird sie Euch die verschlossene Tür öffnen. Betrachtet die dunkle Stelle am Boden als Zifferblatt und die Säule und den Stein als dessen Zeiger. Bewegt die Zeiger, so daß die Zeit neun Uhr anzeigt. Dabei gilt der Stein als der kleine Zeiger!

Gebeinversteck

Skelette dienen in der Regel nicht dazu, Abenteurern Mut zuzusprechen. Deshalb solltet Ihr eine Bombe nehmen und die Gebeine pulverisieren. Darunter kommt ein versteckter Schalter zum Vorschein, der Euch einen neuen Weg öffnet.

In Sicherheit

Leider wurde Leana bei der Entführungsaktion schwer verletzt. Aber wenigstens ist sie jetzt in Sicherheit. Guy ist heilfroh, seine Schwester gerettet zu haben und entschließt sich dazu, Maxim und Tia zu begleiten. Er läßt Leana in der Obhut seiner Familie und kämpft zusammen mit den Beiden gegen die Herrschaft des Bösen.

Restposten

Seid ehrlich: Sind Euch die Truhen aufgefallen, die sich im obersten Stockwerk des Turmes befinden? Oder wart Ihr so glücklich, den Fiesling besiegt und Leana gerettet zu haben, daß Ihr die Schätze übersehen habt? Gehört der Inhalt der Truhen bereits Euch, braucht Ihr Euch nicht angesprochen zu fühlen. Ist das aber nicht der Fall, solltet Ihr schleunigst zum Turm zurückkehren und Versäumtes nachholen.

Clamento

Clamento ist eine kleine verträumte Stadt. Ein berühmter Glasbläser betreibt hier sein Atelier und fertigt aus dem durchsichtigen Material die schönsten Kunstgegenstände. Allerdings ist der Absatz dieser Güter etwas ins Stocken geraten, so daß er und seine Familie in Zahlungsschwierigkeiten geraten sind. Vielleicht könnt Ihr ihm helfen?

STADTKARTE
A Hotel
B Kirche
C Laden
D Zauberladen
E Glasbläser

Rote Legende

Eine Legende spukt in den Köpfen der Bewohner Clamentos. Ein geheimnisvoller Rubin soll existieren, dessen Schönheit alles verblassen läßt. Besonders Claude, der reichste Mann der Stadt, ist besessen von der Idee, diesen Edelstein zu besitzen. Er bietet Euch für die Beschaffung des Apfelrubins eine hohe Belohnung. Eure Abenteuerlust und die Geldnöte des sympathischen Glasbläsers überzeugen Euch davon, den Auftrag anzunehmen und Nachforschungen anzustellen.

Seit Tagen vermißt

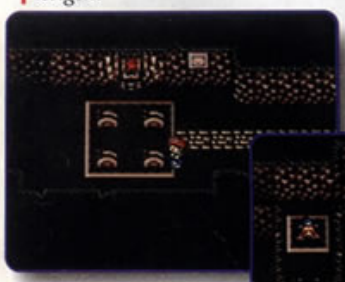
Tia ist besonders fasziniert von den blinkenden Kunstgegenständen der Glasbläserei und zerrt Maxim in den Laden der Familie. In einem Gespräch mit der Frau des Besitzers erfahrt Ihr, daß ihr Mann in Richtung Rubinhöhle aufgebrochen ist, um dort einen besonderen Stein zu suchen. Allerdings ist das bereits einige Tage her. Da Ihr sowieso das gleiche Ziel habt, versprecht Ihr der guten Frau, nach ihrem Mann zu schauen. Als kleinen Trost kauft Maxim noch ein Paar Ohrringe für Tia.

Monstermeeting

In der Rubinhöhle könnt Ihr das zweite Kapselmonster treffen. Ganz den Gegebenheiten der Höhle angepaßt, benutzt Gordo hauptsächlich Feuerattacken, um die Gegner anzugreifen. Allerdings verfügt er nicht über große Geduld. Dauert ihm ein Kampf zu lange, macht er sich aus dem Staub. Bedenkt man allerdings seine Fähigkeiten, ist das ein Umstand, mit dem man (länger) leben kann.

Lava-Lagune

Bevor Ihr zum Monstermeeting schreiten könnt, müßt Ihr zunächst dafür sorgen, daß die Lava abfließt. Dazu dienen Euch diese vier Schalter. Ihr müßt sie so umlegen, daß alle Hebel nach links zeigen.



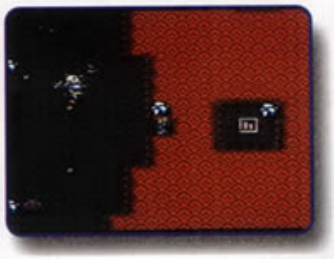
1. Oben links umlegen
2. Unten links umlegen
3. Oben rechts umlegen
4. Unten rechts umlegen

Schalterwuchs

Auf den ersten Blick seid Ihr in einer Sackgasse gelandet. Aber nur auf den ersten! Schaut Ihr Euch die Büsche einmal genauer an und mäht sie ab, werdet Ihr einen zugewachsenen Schalter finden. Löst Ihr diesen aus, erscheint eine Treppe, die Euch weiter in die Tiefe dieses Labyrinths führt. Dort findet Ihr wieder defekte Brücken – aber diese Prozedur kennt Ihr ja bereits!

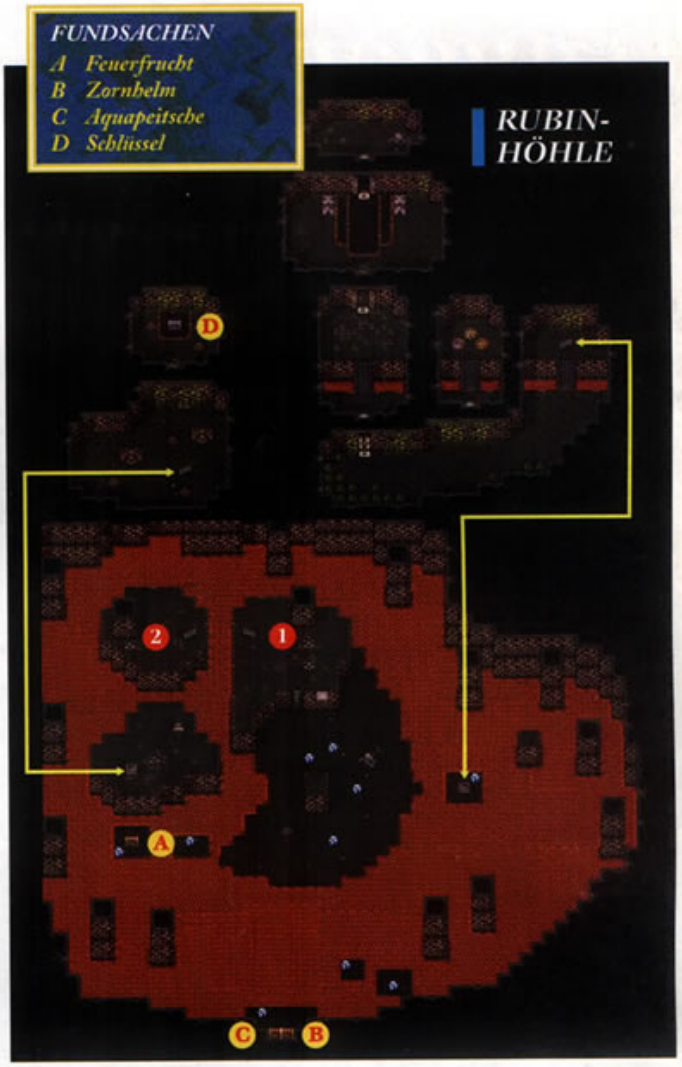
Lava-Inseln

Leider wirken physikalische Gesetze auch in der Rubinhöhle, so daß Ihr die heiße Lava nicht ohne Hilfsmittel überqueren könnt. Zum Glück liegen einige Felsen in diesem Raum, die zerspringen, sobald sie die Lava berühren. Werft sie in die rote Glut, damit kleine Inseln in der Lava entstehen, auf denen Ihr laufen könnt. Auf diese Weise könnt Ihr die Treppe erreichen. Die Felsen solltet Ihr aber nicht nur dazu verwenden, um zur Treppe zu gelangen. Im unteren Teil der Höhle stehen noch ein paar Schatzkisten.



Rubin in Sicht

Vor den Erfolg haben die Programmierer die Arbeit gesetzt. Natürlich könnt Ihr den begehrten Apfelrubin nicht einfach einsammeln, denn zuerst müßt Ihr die Spinne besiegen. Übersteht auf keinen Fall die Speicherstation, die sich im Vorraum befindet. Der Spinne solltet Ihr sehr gut ausgerüstet entgegentreten, denn sie erweist sich als sehr starker Gegner.

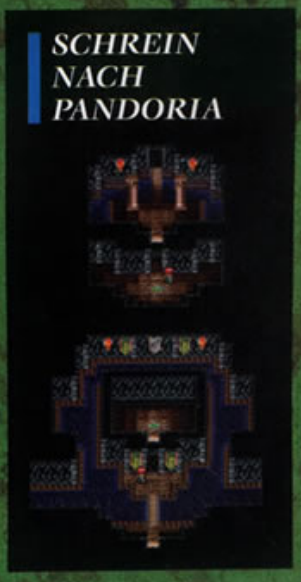


Rubingerechtigkeit

Zurück in Clamento solltet Ihr zunächst Claude aufsuchen. Er ist dermaßen erfreut, daß er den Schwindel mit dem Apfelrubin gar nicht bemerkt. Seine Belohnung ist dementsprechend, auch wenn Tia beinahe die ganze Geschichte hätte auffliegen lassen. Aber spätestens, als Ihr das Geld an die Glasbläserfamilie weitergebt, erkennt auch Tia die Rechtschaffenheit Eures Plans. Auf diese Weise ist allen gedient. Claude hat seinen sagenhaften Schatz und die Geldsorgen der armen Leute gehören der Vergangenheit an.

Auf nach Pandoria

Die Macht des reichen Claude wird Euch erst richtig deutlich, als Ihr den Schrein nach Pandoria betretet. Auch dieser gehört Claude und wird streng bewacht. Aber Ihr habt ihm seinen Wunsch erfüllt und den Rubin für ihn ergattert. Deshalb dürft Ihr den Schrein auch ohne Vorbehalte betreten.



Pandoria

Pandoria ist Selans Heimat. Sie ist eine phantastische Schwertkämpferin und Anführer der königlichen Leibwache. Ihr werdet sehr schnell ihre Bekanntschaft machen, wenn Ihr das Schloß besucht. Im Städtchen könnt Ihr Eure Ausrüstung verbessern und Euch einmal in Ruhe die wunderschöne Kirche ansehen – sie wird in diesem Abenteuer noch eine große Rolle spielen!

STADTKARTE
- A Gemischtwaren
- B Laden
- C Hotel
- D Kirche

Frauenpower

Als Ihr das Schloß betretet, werdet Ihr Zeuge einer fast alltäglichen Szene: Ein Wachsoldat trainiert die Schwertkünste und muß dabei recht harte Treffer einstecken. Aber ganz so alltäglich ist die Szene dann doch wieder nicht, denn der Gegner des Soldaten ist Selan. Wie keine andere Frau führt sie ihr Schwert und erzielt Treffer um Treffer. Nach dem Training verschwindet sie in den Tiefen des Schlosses und Ihr beschließt, ihr zu folgen.

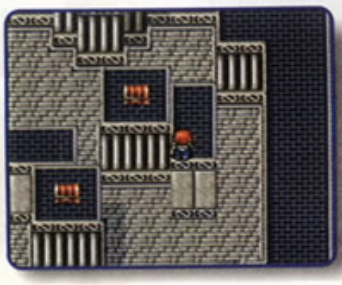
Des Königs Wunsch

Der Besuch beim König verläuft für Euch äußerst zufriedenstellend, denn Euer Ruf ist Euch bereits vorausgeeilt. Deshalb liegt es für den König auch nahe, Euch zu bitten, ein legendäres Schwert zu suchen, das sich im nördlichen Schwerttempel befinden soll. Geehrt nehmt Ihr den Auftrag an. Zur großen Freude Maxims bittet das Staatsoberhaupt seine tapferste Kriegerin, Selan, Euch zu begleiten.

FUNDSACHEN
- J Engelsflügel

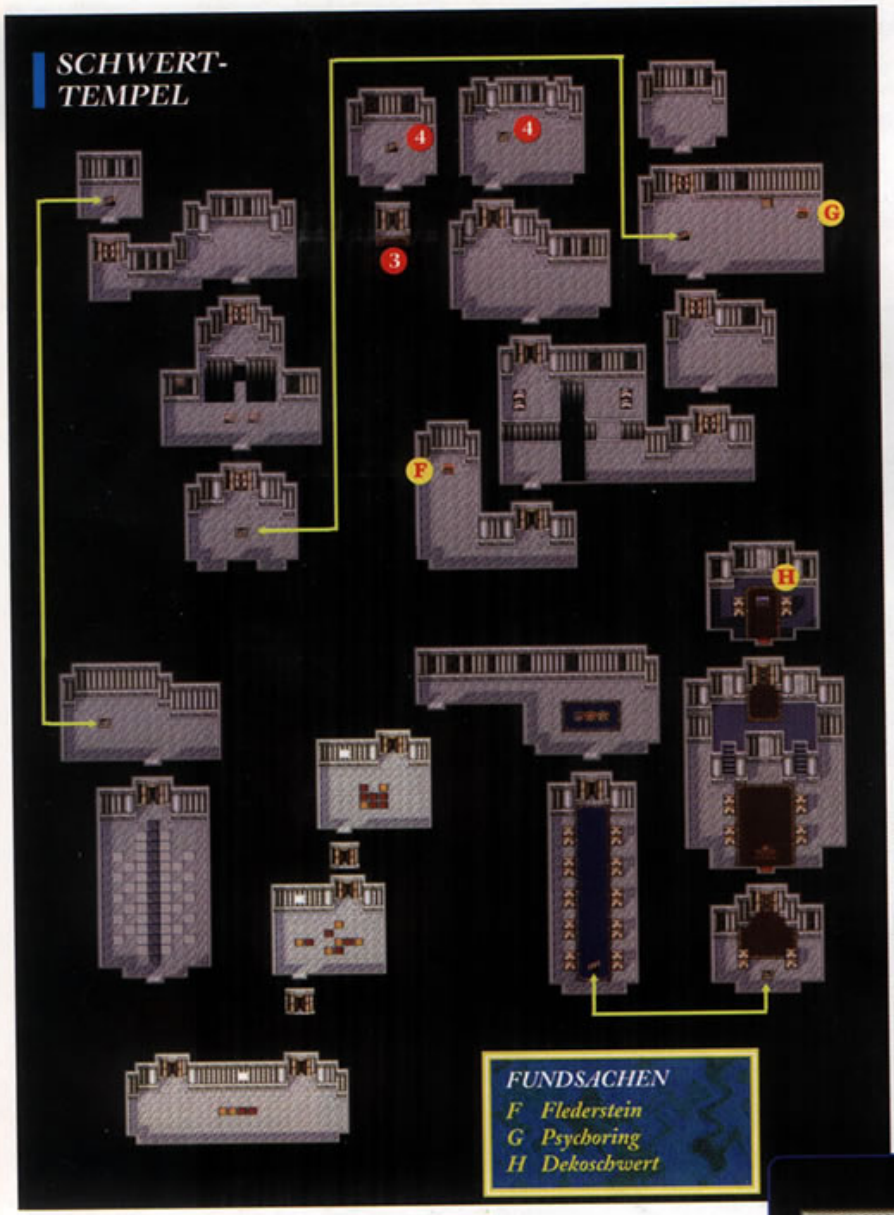
Der Boden bewegt sich

Die Plattformen in diesem Raum setzen sich in Bewegung, sobald Ihr einen Fuß auf sie setzt. Ihr müßt versuchen, die Plattformen in der richtigen Reihenfolge zu betreten, damit Ihr nacheinander die einzelnen Kisten öffnen könnt. Benutzt einige der Plattformen als Stopper für andere, um auch die blaue Truhe zu erreichen, die den Schlüssel des Tempels enthält.



FUNDSACHEN
- A Zombiering
- B Frostdegen
- C Zornarmband
- D Schlüssel
- E Steinschild

SCHWERT-TEMPEL



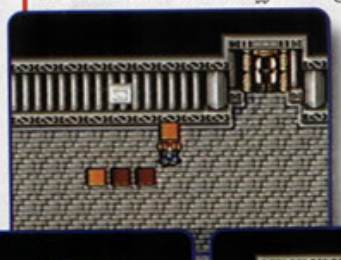
FUNDSACHEN
F Flederstein
G Psychoring
H Dekoschwert

Fern-Bomben-Steuerung

Der Weg über diesen Abgrund ist sehr tückisch. Ihr müßt versuchen, die Kisten zu eliminieren und auf dem Weg zu bleiben. Legt die Bomben neben die Kisten und laßt sie explodieren, indem Ihr Euer Schwert zückt. Achtet darauf, wie sich die Plattform bewegt, wenn bestimmte Kisten verschwinden. Lauft auf dem schwebenden Weg, während er sich bewegt, um die andere Seite sicher zu erreichen.

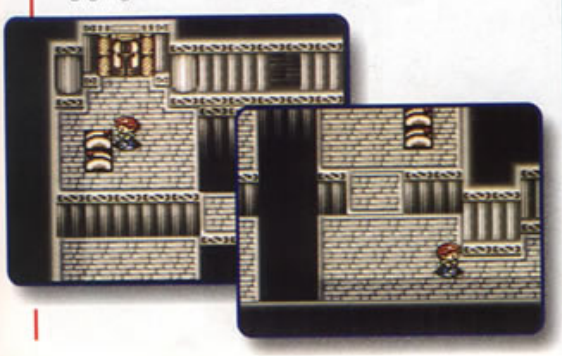
Kopfzerpuzzeln

Bei diesem Rätsel könnte es sein, daß Ihr rauchende Köpfe bekommt. Ihr müßt alle vorhandenen Steine umfärben, damit alle die gleiche Farbe besitzen. Dafür habt Ihr allerdings nur eine bestimme Anzahl von Aktionen zur Verfügung. Beim Lösen müßt Ihr unbedingt bedenken, daß diagonale Reihen ebenfalls Ihre Farbe ändern, wenn die Voraussetzungen gegeben sind. Seht Euch die Bilder zu den Räumen an. Wir hoffen, sie geben Euch eine kleine Hilfestellung, um die Rauchfahne zu mindern!



Schalterverwalter

Die Plattform in der Mitte des Raumes könnt Ihr durch die Schalter steuern, um auf die andere Seite zu gelangen. Das Problem dabei ist, daß Ihr die Plattform mit den jeweiligen Schaltern nur in zwei Richtungen bewegen könnt. Die Lösung des Problems besteht darin, die Schalter umzulegen, damit sich die Plattform nicht bewegt. Dann könnt Ihr sie beim nächsten Mal genau in die entgegengesetzte Richtung lenken.



Hiobsbotschaft

Gesund und munter kehrt Ihr mit dem Schwert im Gepäck zurück zu Pandorias König. Inzwischen haben sich jedoch die Ereignisse überschlagen, er hat eine schlechte Nachricht für Euch. Die Nachbarstadt Gordovan sei von einem Riesen heimgesucht und völlig zerstört worden. Er bittet Euch, dort nach dem Rechten zu sehen, denn er hat Angst um sein eigenes Reich. Natürlich stellt er Selan an Eure Seite.

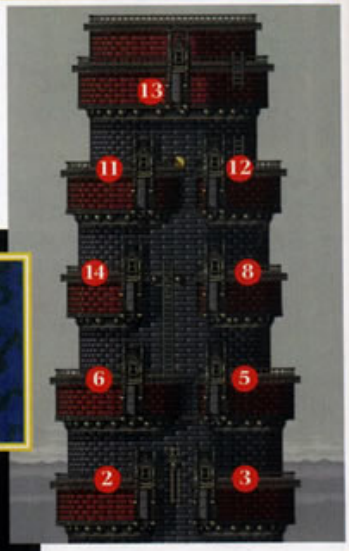
Gordovan

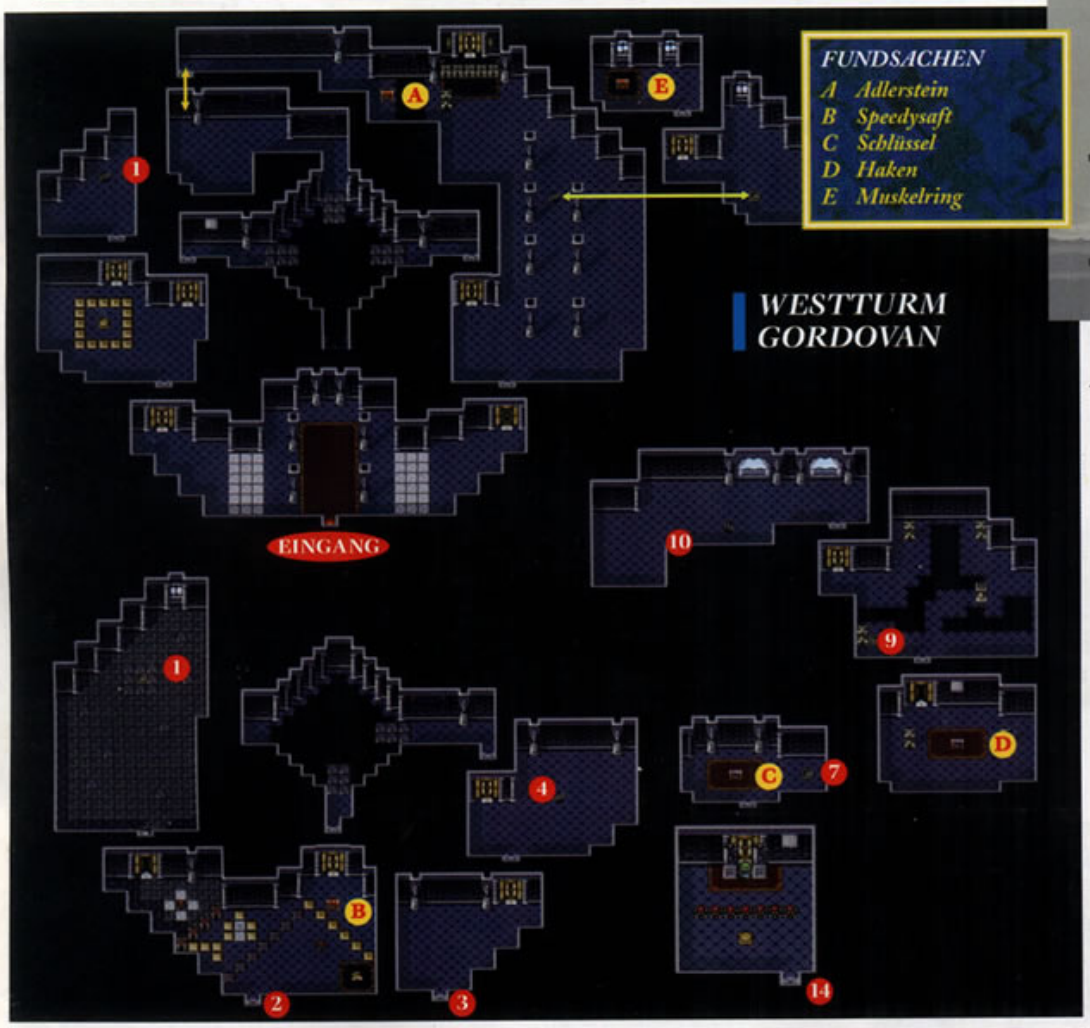
STADTKARTE
A Hotel
B Kirche

Die einst prachtvolle Stadt mit kunstvollen Häusern gleicht einem Trümmerfeld. Kaum ein Stein liegt mehr auf dem anderen. Alle Läden sind zerstört. In der Ruine des Hotels könnt Ihr zwar noch übernachten, aber ansonsten könnt Ihr hier keine Aktionen außer den Diensten des Priesters in Anspruch nehmen.

Im Westen was Neues

Zwar weiß niemand der Bewohner genau, was eigentlich passiert ist, aber die meisten sind sich sicher, daß irgendein Riese über die Stadt hergefallen ist und sich dann in den Turm im Westen begeben hat. Ihr könnt hier leider Eure Ausrüstung nicht verbessern. Aber Ihr habt bestimmt in der letzten Stadt für optimale Bedingungen gesorgt, um den ominösen Bösewicht zu verfolgen.





FUNDSACHEN
A Adlerstein
B Speedysaft
C Schlüssel
D Haken
E Muskelring

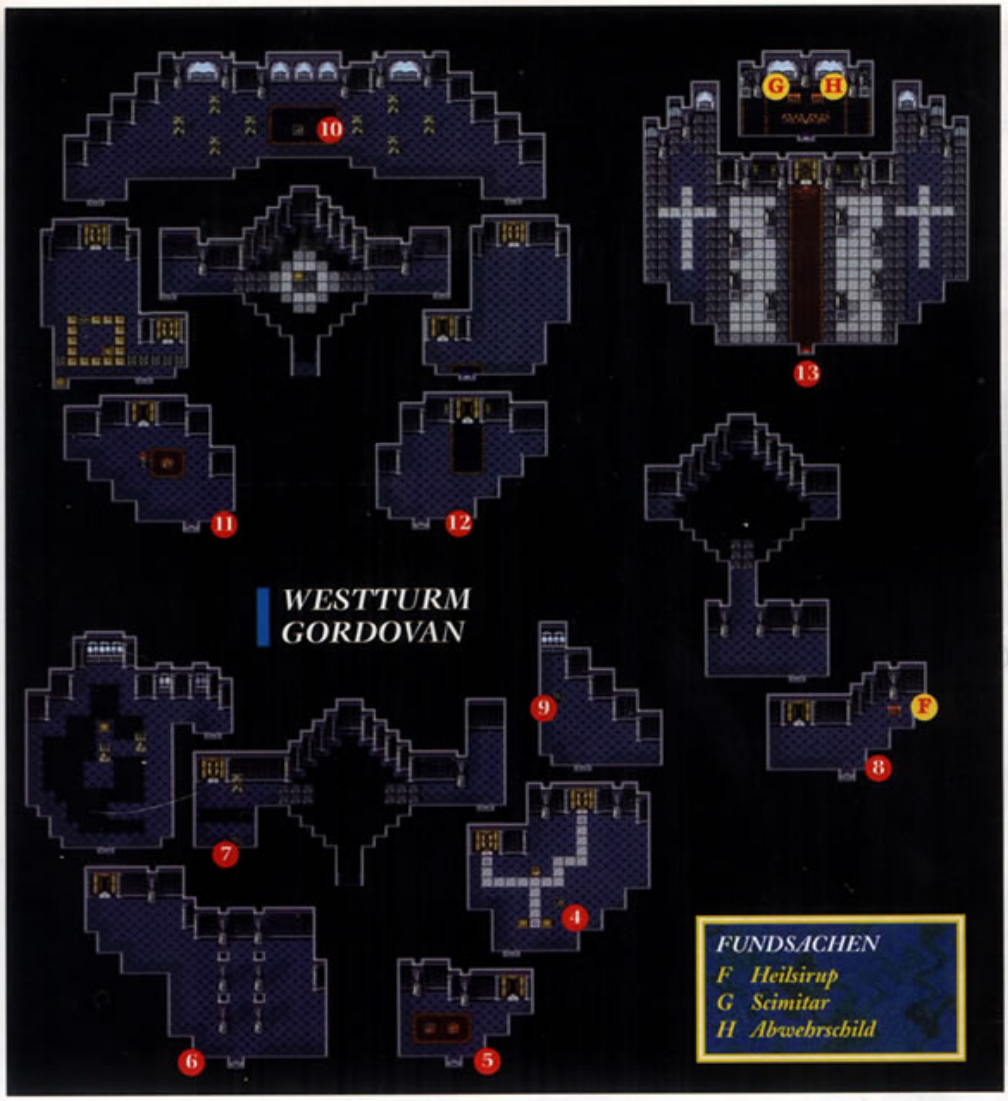
WESTTURM GORDOVAN

Fernumschaltung

Die erste Barriere könnt Ihr passieren, indem Ihr den Schalter auf die Farbe Blau umstellt. Schlagt mit Eurem Schwert dagegen. Verschiebt jetzt die herumliegenden Steine, damit Ihr mit einem Pfeil den Schalter wieder umschalten könnt. Auf diese Weise könnt Ihr auch die nächste Barriere überwinden. Das einzige Problem besteht darin, die Steine in der richtigen Reihenfolge zu verschieben.

Kiste zerbröseln

Damit sich die Stacheln in den Boden versenken, müßt Ihr an die Kiste im Steinquadrat eine Bombe legen. Verlaßt anschließend das Quadrat und sorgt dafür, daß die Bombe hochgeht. Die Stacheln senken sich und Ihr könnt die Tür erreichen.



Pfadfinder

Stellt die Vase am unteren Ende der Platten auf einen der Schalter und lauft auf den Platten zur Tür, die Ihr öffnen wollt. Kommt Ihr vom Weg ab, ändern die Platten Ihre Farbe und die Tür bleibt verschlossen. In diesem Fall müßt Ihr noch einmal von vorne beginnen.

Schiebung

In diesem Raum müßt Ihr eine ganz besondere Technik anwenden, um zum Erfolg zu kommen. Verschiebt die Säulen und bedenkt dabei, daß Ihr sie so verschiebt, daß Ihr sie anschließend mit dem Enterhaken erreichen und Euch auf die mittlere Plattform ziehen könnt.

Höllische Begegnung

Im obersten Stockwerk des Turms trefft Ihr zum ersten Mal einen der Höllenfürsten, die Lufia in Besitz nehmen wollen. Logischerweise haben sich Eure Heldentaten sogar bis in die dämonischen Kreise herumgesprochen. Deshalb wurde Gades ausgesandt, Euch aufzuhalten und zu vernichten. Der Kampf gegen Gades scheint aussichtslos. Dennoch könnt Ihr Euer Glück versuchen.

Auftragserfüllung

Nach hartem Kampf hat Euch der scheinbar unbesiegbare Gades bezwungen. Iris, die mysteriöse Dame, die Ihr bereits kennengelernt habt, erscheint und gibt Euch weitere Einzelheiten Eurer Zukunft bekannt. Nach diesem interessanten Gespräch kehrt Ihr mit der Erfolgsmeldung nach Pandoria zurück. Dort erfährt Guy durch einen Boten, daß sich der Zustand seiner Schwester leider verschlechtert hat. Er kehrt in sein Heimatdorf zurück, um dort nach dem Rechten zu sehen. Jetzt ist Eure Gruppe leider geschrumpft, aber vielleicht trefft Ihr ja auf neue Freunde.

Minias

Minias ist ein kleines Dorf. Aber ein berühmter Baumeister lebt hier. Der hält sich aber im Moment mit einem neuen Auftrag in einer nahegelegenen Höhle auf.

STADTKARTE
A Hotel
B Kirche
C Laden
D Zauberladen

Reparaturauftrag

In Minias lernt Ihr eine nette, hübsche junge Dame kennen. Sie ist die Tochter des Baumeisters und erzählt Euch von der Höhle und der zerstörten Brücke darin. Ihr Vater ist aufgebrochen, um die Brücke zu reparieren. Allerdings sind seit seinem Aufbruch bereits viele Tage vergangen und langsam macht sie sich Sorgen, ob ihm nicht etwas zugestoßen ist.

Schalterstunden

Hier ist wieder eine Fernauslösung mit einem Pfeil angesagt. Beschießt den Schalter, damit sich die Säule erhebt und Ihr Euch mit dem Enterhaken auf die andere Seite ziehen könnt.

Frauen und Fallen

Aufmerksame Beobachter haben natürlich sofort registriert, daß der Boden dieses Raums bereits große Risse aufweist. Also, auf nach unten!

BRÜCKEN-HÖHLE

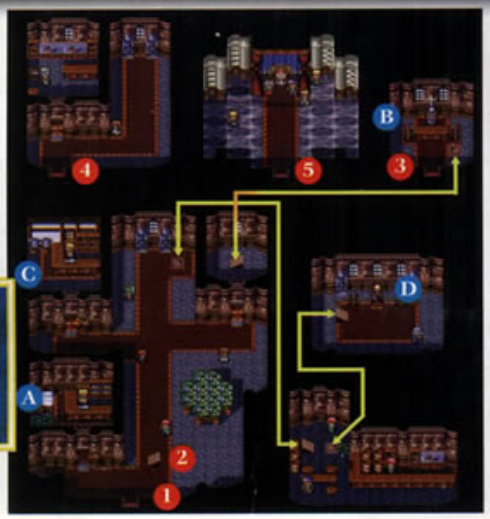
FUNDSACHEN
A Heiltrank
B Zaubertrank

Frisch ans Werk

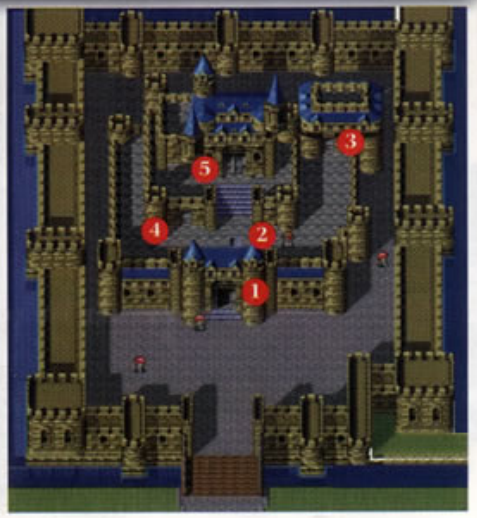
Ihr habt die Monster in der Höhle besiegt. Jetzt steht der Reparatur der Brücke nichts mehr im Weg. Der Dank des Baumeisters ist Euch gewiß.

Königreich Rusalka

Hier macht Ihr Bekanntschaft mit Dekar. Er ist der königliche Leibwächter des Prinzen und ein großer Schwertmeister. Schnell merkt Ihr, daß sein Job wohl einer der schwersten der Welt ist. Der Königssohn neigt dazu, sich immer wieder in Schwierigkeiten zu bringen, aus denen Dekar ihn dann wieder herausholen muß. Aber er nimmt seine Aufgabe sehr ernst und ist dem Regenten mit ganzem Herzen ergeben.

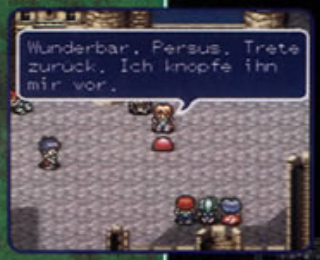


SCHLOSSKARTE
A Hotel
B Kirche
C Laden
D Gemischtwaren



Großes Unheil

Während der Szene im Schloßhof habt Ihr bereits festgestellt, über welche Schwertkünste Dekar verfügt. Auch der Auftritt des Prinzen gibt Euch Aufschluß darüber, wie sein Verhalten einzuordnen ist. Später im Thronsaal erfahrt Ihr nähere Einzelheiten über die Nordgrotte, in der plötzlich jede Menge Monsterkreaturen aufgetaucht sind. Bevor einer der Anwesenden widersprechen kann, beschließt der junge Prinz, dort nach dem Rechten zu sehen. Der König ahnt Schlimmes und befiehlt Dekar, dem Prinzen zu folgen und ihn zu retten. Ihr begleitet Dekar, denn die plötzliche Konzentration der Monster macht Euch neugierig.

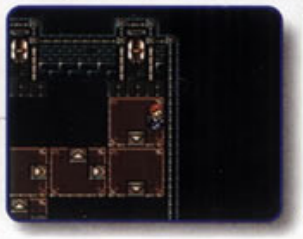


Feige Treppe

In dieser Höhle muß man doch tatsächlich mit allem rechnen. Gerade wolltet Ihr Eure Füße auf die Treppe setzen, da macht sie sich aus dem Staub. Ihr müßt die Stufen austricksen. Sie bewegen sich normalerweise immer von Euch weg. Lenkt die Treppe auf das unterste Feld der Fliesen, wo sie keine Fluchtmöglichkeit mehr besitzt. Dann könnt Ihr sie bequem betreten.

Plattformspiele

Die allgemeine Technisierung hat auch in diesem Labyrinth Einzug gehalten. Die Plattformen dieses Raumes bewegen sich in eine Richtung, wenn Ihr den jeweiligen Richtungspfeil betretet. Wenn Ihr Euch „verfahren" habt, benutzt den Ursprungszauber, um die originale Konstellation wieder herzustellen.



Leuchtende Platten

Damit Euch das Lösen dieses Rätsels nicht allzu schwer fällt, haben wir Euch die Lösung im Bild angedeutet. Legt die Bomben in der gezeigten Weise auf die Platten und die Tür sollte sich öffnen.

FUNDSACHEN

- A Donnerring
- B Donneraxt
- C Nervendolch
- D Lebenssaft
- E Drachenei

Trainingsversprechen

Die Angst steht dem Prinzen noch ins Gesicht geschrieben. Er gibt das Versprechen, solche Dummheiten nie wieder zu begehen, sondern zuerst das tägliche Training zu absolvieren und ein großer Kämpfer zu werden. Erfreut über diesen Fortschritt schließt sich Dekar Eurer Party an und Ihr seid damit wieder komplett. Auf zu neuen Taten!

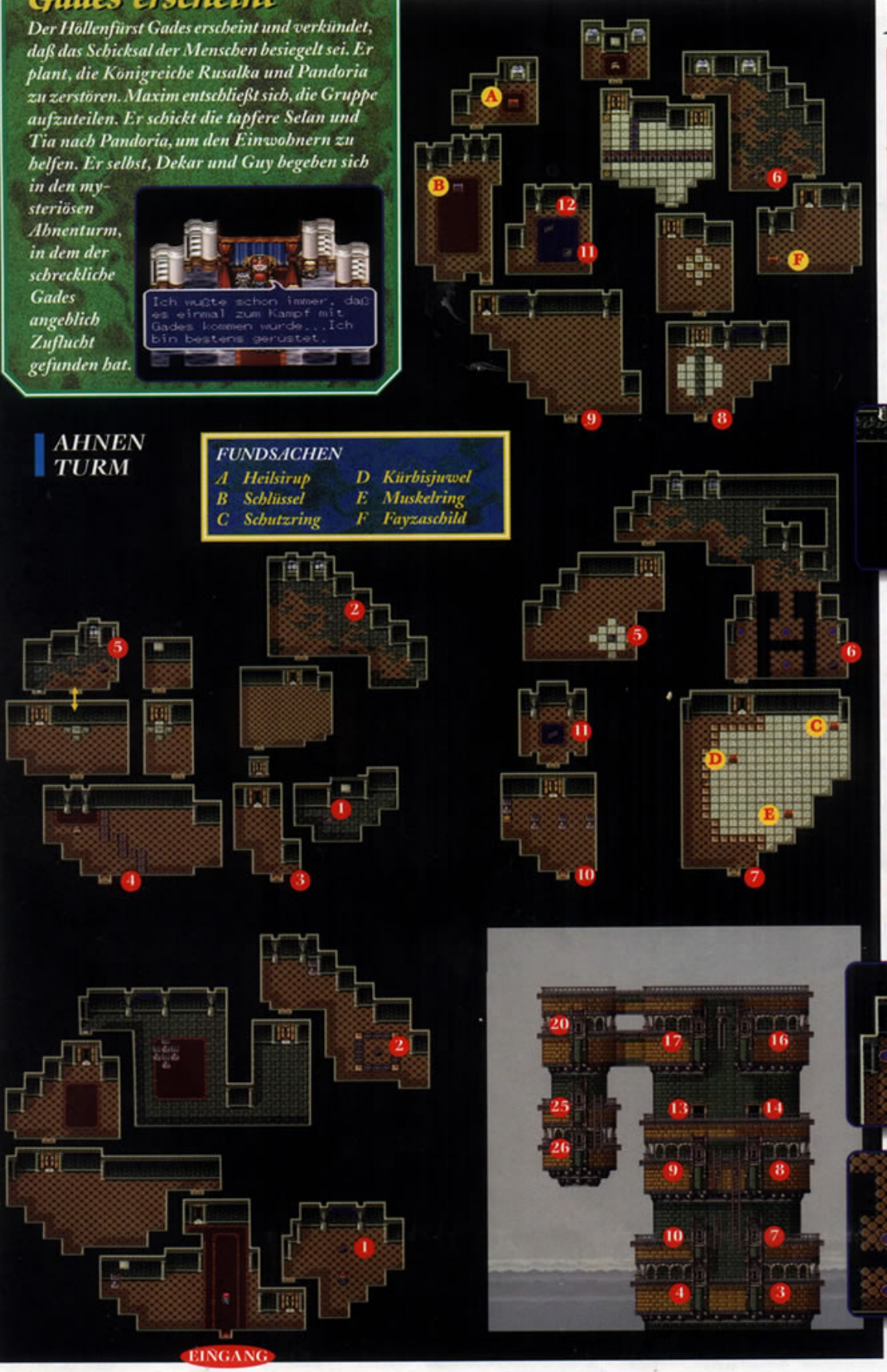
Gades erscheint

Der Höllenfürst Gades erscheint und verkündet, daß das Schicksal der Menschen besiegelt sei. Er plant, die Königreiche Rusalka und Pandoria zu zerstören. Maxim entschließt sich, die Gruppe aufzuteilen. Er schickt die tapfere Selan und Tia nach Pandoria, um den Einwohnern zu helfen. Er selbst, Dekar und Guy begeben sich in den mysteriösen Ahnenturm, in dem der schreckliche Gades angeblich Zuflucht gefunden hat.

AHNEN TURM

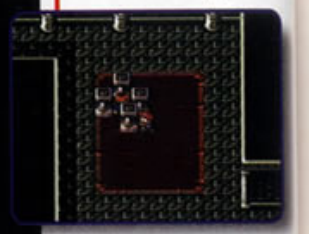
FUNDSACHEN

A	Heilsirup	D	Kürbisjuwel
B	Schlüssel	E	Muskelring
C	Schutzring	F	Fayzaschild



Fangt den Kürbiskopf

Um die Tür in diesem Raum öffnen zu können, müßt Ihr einen kleinen Trick anwenden. Lockt den Killerkürbis auf den Schalter in der Mitte des Raumes und verschiebt die Säulen so, daß der Fiesling nicht mehr abhauen kann. Der auf diese Weise gefangene Kürbiskopf wird den Schalter aktivieren und somit die Tür öffnen.

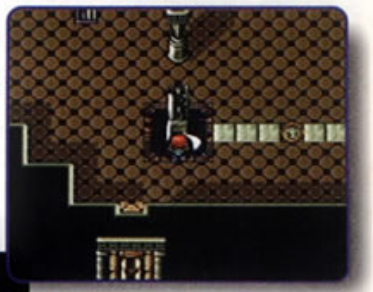


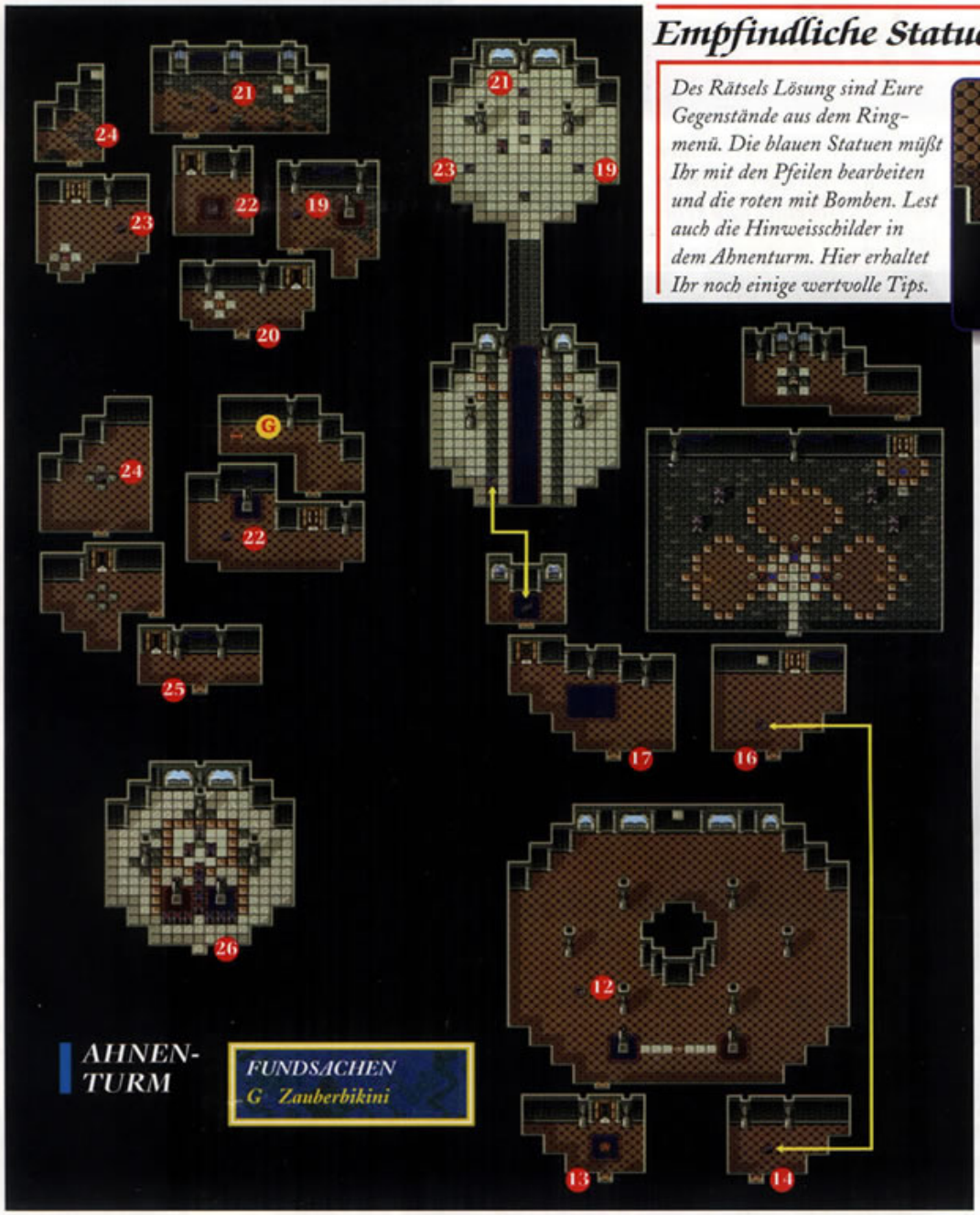
Warps

Diese Warpfelder warpen Euch immer in die Richtung, in der Ihr sie betreten habt. Kommt Ihr zum Beispiel von rechts, werdet Ihr auch auf das rechte Warpfeld gebeamt und umgekehrt. Probiert alle Warpfelder aus, damit Ihr auch wirklich nichts auslaßt.

Empfindliche Statuen

Des Rätsels Lösung sind Eure Gegenstände aus dem Ringmenü. Die blauen Statuen müßt Ihr mit den Pfeilen bearbeiten und die roten mit Bomben. Lest auch die Hinweisschilder in dem Ahnenturm. Hier erhaltet Ihr noch einige wertvolle Tips.





Das Rennen

Das Rennen ist etwas knifflig. Ziel des Spiels ist, ein Warpfeld zu erreichen, bevor der Gegner warpen kann. Der einfachste Gegner in diesem Rennen ist der auf der rechten Seite. Mit den Pfeilen könnt Ihr die beiden anderen Gegner in Schach halten. Sie dürfen Ihre Warpfelder auf keinen Fall erreichen, anderenfalls ist das Spiel aus und Ihr müßt von vorn beginnen.

Der Kampf

Gades, der abgrundtief böse Höllenfürst, stellt Maxim und seine Gruppe vor eine große Aufgabe. Seine Kräfte sind unglaublich. Glücklicherweise kehren Selan und Tia zur Gruppe zurück, bevor der Kampf beginnt. Tia ist mittlerweile davon überzeugt, daß Maxim nicht der Richtige für sie ist. Gades überschätzt seine Kräfte und verliert den Kampf, doch er kann fliehen und droht Maxim und seinen Freunden, daß sie sich alle wiedersehen werden. Der junge Held fragt sich, ob das nur leere Sprüche sind, oder ob Gades wirklich noch einige Kraftreserven auf Lager hat.

Nach dem Kampf gegen Gades warpen sich alle nach Pandoria. Nur Maxim bleibt noch, um ein Problem aus der Welt zu schaffen.

Pandoria

Gades ist besiegt und alles scheint ein gutes Ende genommen zu haben. Tia hat eingesehen, daß sich Maxims weiterer Lebensplan stark von ihrem eigenen unterscheidet und kehrt schweren Herzens zurück nach Taia.

STADTKARTE
- A Hotel
- B Laden
- C Gemischtwaren
- D Kirche
- E Maxims Haus

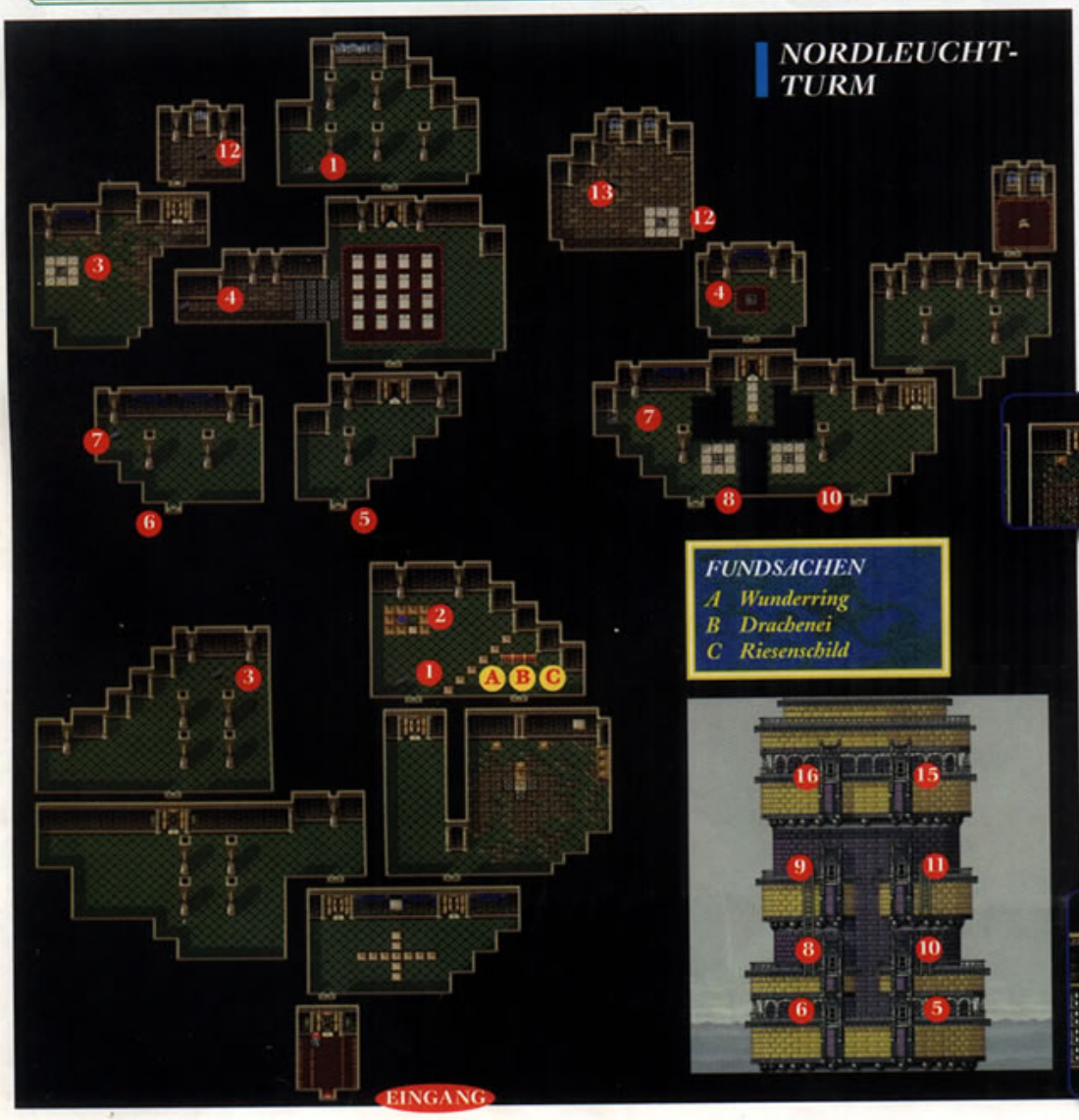
Flitterminuten

Jubel, Trubel, Heiterkeit! Maxim und Selan haben sich in der Kirche das Jawort gegeben und werden zukünftig als rechtmäßig getrautes Paar auftreten. Alle Freunde und Bekannten nehmen an den Feierlichkeiten teil. Aber bereits wenige Minuten nach dem feierlichen Moment stellen sich die Beiden wieder ihrer eigentlichen Bestimmung: Der Monsterjagd.

Nachwuchssorgen

Dem Lauf der Natur folgend, bekommen Selan und Maxim einige Monate später Nachwuchs. Ein stattliches Baby namens Jeros erblickt das Licht der Welt. Das bleibt aber auch den Höllenfürsten nicht verborgen. Sie holen zu einem neuen Schlag aus...

NORDLEUCHT-TURM



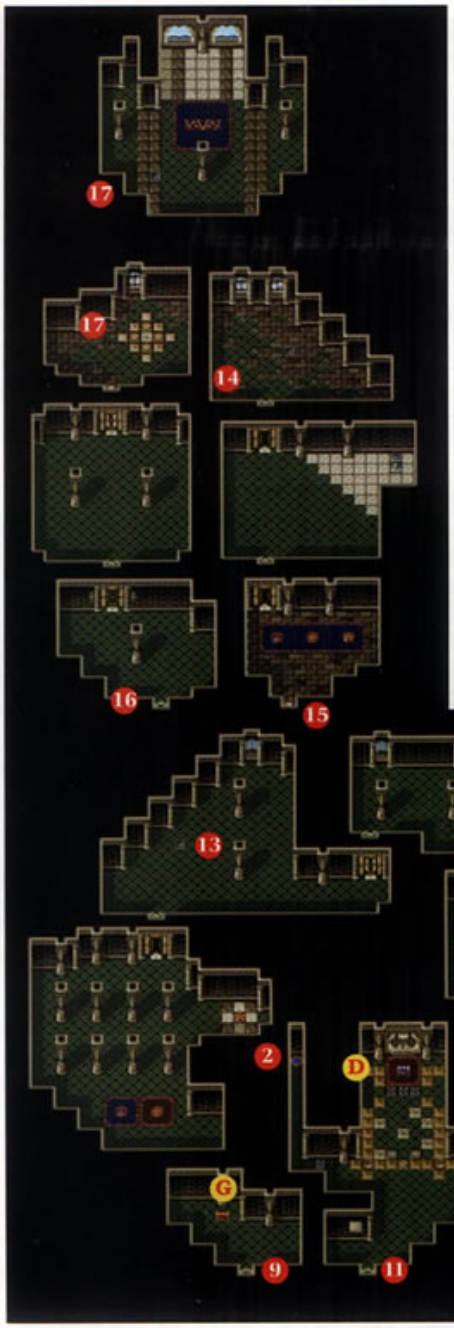
FUNDSACHEN
- A Wunderring
- B Drachenei
- C Riesenschild

Kistenmangel

Eigentlich ist zur Lösung dieses Rätsels eine Kiste zu wenig in diesem Raum vorhanden. Aber zum Glück gibt es ja auch eine trickreiche Variante, um die Tür zu öffnen. Legt zwei Kisten auf die Schalter, damit die Tür sichtbar wird. Die dritte Kiste legt Ihr genau vor die Tür, damit sie sich nicht schließen kann, wenn Ihr die anderen beiden entfernt. Mit diesen könnt Ihr dann die Stacheln versenken und die Tür öffnen.

Memory-Time

Das Spielprinzip ist bestimmt jedem von Euch bekannt. Ihr müßt zwei gleiche Bilder aufdecken, damit sie verschwinden. Habt Ihr alle Bilder eliminiert, ist das Rätsel gelöst – ganz einfach also.



Optikverwirrung

Ziemlich verzwickt stellt sich dieses Rätsel dar. Ihr müßt versuchen, die beiden Vasen auf die richtigen Platten zu stellen, nachdem alle Fliesen durcheinandergewirbelt sind. Leuten mit Adleraugen wird dieses Puzzle kaum Kopfzerbrechen bereiten – die anderen benutzen zur Lösung eben unser nettes Lösungsbild.

Frei(willig)er Fall

Dieser Abgrund könnte sich als sehr nützlich für Euch erweisen. Allerdings nur, wenn Ihr den Mut habt, Euch nach unten fallen zu lassen. Dort befindet sich nämlich eine Truhe, die Ihr ansonsten verpaßt. Also: Guten Flug!

Iduras Plan

Im obersten Stockwerk trefft Ihr auf den Initiator der Entführung. Idura hat sich Jeros geschnappt und ihn sicher verwahrt. Glücklicherweise erscheint Iris und hilft Euch, die Situation zu Euren Gunsten zu entscheiden.

Schicksalsschläge

Maxim und Selan sehen ein, daß die Höllenfürsten in naher Zukunft wohl kaum Ruhe geben werden. Die einzige Chance für eine sichere Zukunft besteht darin, den Plan der Dämonen zu durchkreuzen und sie dorthin zurückzuschicken, woher sie kamen. Das Paar beschließt, Jeros in der Obhut von Selans Tante zu lassen und die begonnene Reise zu einem guten Ende zu bringen. Auf ihrem Weg nach Alea treffen sie Guy und Dekar, die sich sofort für den Plan begeistern und sich ihnen anschließen.

FUNDSACHEN
- D Schlüssel
- E Krebsstein
- F Bienenstein
- G Feuerring

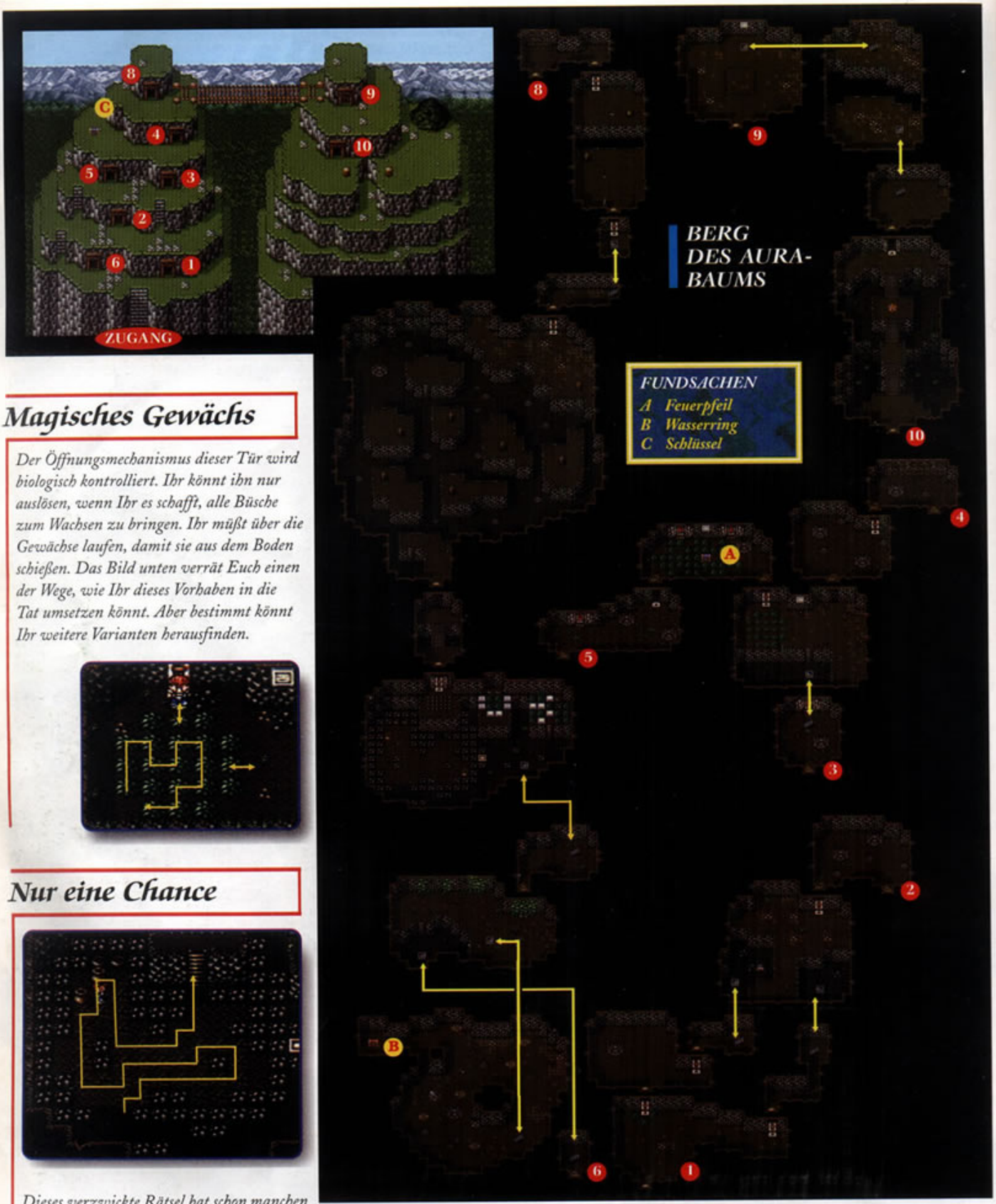
Alea

Sobald Ihr die Hafenstadt erreicht, solltet Ihr damit beginnen, Euch mit allen Bewohnern zu unterhalten. Versucht, Informationen über den Schiffsbauer zu bekommen, denn ein Schiff könnte das weitere Vorankommen erleichtern.

Schiff in Sicht

In den Gesprächen mit den Einwohnern hört Ihr von einem berühmten Schiffsbauer, der hier in Alea wohnt. Allerdings brach er vor einiger Zeit zum Berg des Aurabaums auf, um sich dort neues Holz zu besorgen. Niemand hat ihn seitdem gesehen …

STADTKARTE
- A Hotel
- B Zauberladen
- C Laden
- D Kirche
- E Taverne



Magisches Gewächs

Der Öffnungsmechanismus dieser Tür wird biologisch kontrolliert. Ihr könnt ihn nur auslösen, wenn Ihr es schafft, alle Büsche zum Wachsen zu bringen. Ihr müßt über die Gewächse laufen, damit sie aus dem Boden schießen. Das Bild unten verrät Euch einen der Wege, wie Ihr dieses Vorhaben in die Tat umsetzen könnt. Aber bestimmt könnt Ihr weitere Varianten herausfinden.

Nur eine Chance

Dieses verzwickte Rätsel hat schon manchen Abenteurer gequält. Ihr müßt die beiden Vasen auf die Schalter stellen und die Tür erreichen. Leider dürft Ihr keine Stelle des Bodens zweimal betreten, sonst stürzt Ihr in die Tiefe und müßt neu beginnen.

Den Weg, den Ihr laufen müßt, haben wir Euch aufgezeichnet. Bringt zunächst beide Vasen in die Nähe der Schalter. Dann könnt Ihr sie darauf plazieren und die Tür erreichen.

Schiffsplanken

Nach der Rettung des Schiffsbauers und dem Fund des einzigartigen Holzes scheint das Boot in greifbarer Nähe zu sein. Der gute Mann macht sich sofort an die Arbeit, aber auch er ist kein Hexer. Genießt derweil die Schönheiten der Stadt, ruht Euch im Hotel aus und schaut ab und zu mal bei ihm vorbei. Irgendwann ist das Schiff vollendet.

Narcysus

Den ledigen Herren der Gruppe fällt sofort auf, daß in dieser Stadt ein Mädchen schöner als das andere ist. Hoffentlich kommen sie bei diesem Anblick nicht auf dumme Gedanken und vernachlässigen ihr gemeinsames Ziel: Die Vernichtung der Höllenfürsten!

STADTKARTE
- *A Hotel*
- *B Kirche*
- *C Laden*
- *D Gemischtwaren*

Mädchenfänger

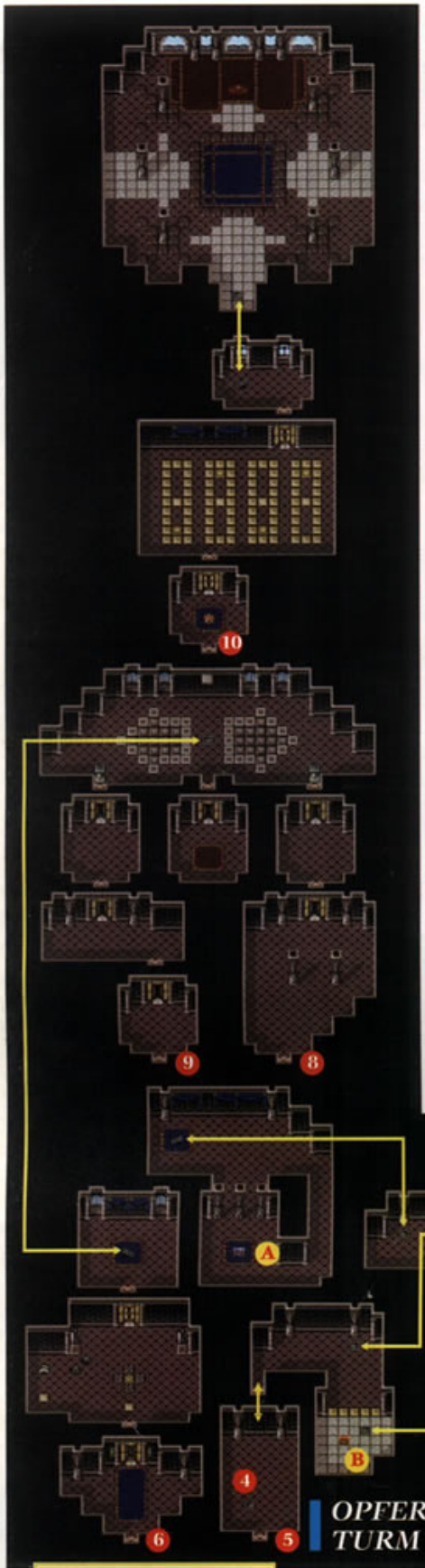
Schon bald nach Eurer Ankunft geschehen sehr merkwürdige Dinge in Narcysus. Eine leise Melodie erklingt und wie in Trance setzen sich alle ledigen Mädchen in Bewegung und verlassen die Stadt in Richtung eines gemeinsamen Ziels. Die Herren der Schöpfung sind über diesen Vorgang zutiefst beunruhigt. Guy und Dekar beschließen, dieser Sache auf den Grund zu gehen. Maxim kann die Freunde natürlich nicht alleine gehen lassen und folgt ihnen auf dem Fuße, um im nahen Opferturm nach dem Rechten zu sehen.

Der böse Blick

In diesem Turm bekommt Ihr es mit Schädeln zu tun, die über eine seltsame Kraft verfügen. Sie drücken alles, was in ihr Blickfeld gerät, an die Wand. Um an ihnen vorbeizukommen, müßt Ihr Euch der Steine bedienen, mit denen Ihr ihren Blick austricksen könnt. Schiebt sie an die Wand, damit Ihr an der Ecke vorbeigehen und den Schalter erreichen könnt.

Ein Riß in der Wand

An dieser Stelle des Turms könnt Ihr einen Geheimgang entdecken, wenn Ihr ihn aufmerksam durchsucht. Ein Riß ist an einer Wand zu erkennen, der Euch den entscheidenden Hinweis liefert. Benutzt an dieser Stelle eine Eurer Bomben, um Kapital aus dem unverhofften Fund zu schlagen.

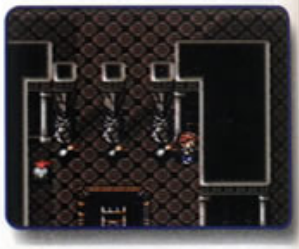


FUNDSACHEN
A Schlüssel
B Eisring

Bombentricks

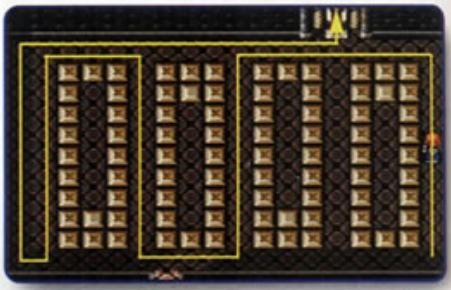
Als wahrer Sprengmeister müßt Ihr Euch erweisen, wenn Ihr diesen Raum betretet. Damit sich die Türen öffnen, müßt Ihr alle Platten des jeweiligen Fliesenpfeils umfärben. Ihr müßt genau über die Wirkung Eurer Bomben informiert sein, denn die Positionierung der einzelnen Sprengkörper ist die Lösung des Rätsels. Probiert verschiedene Varianten aus, um zum Ziel zu kommen und laßt Euch von Fehlschlägen nicht entmutigen. Betrachtet Euch die nebenstehenden Bilder – sie liefern Euch Hinweise, wie Ihr am besten beginnen könnt.

Stockwerkwirkung



Truhen, die in der Gegend stehen und unerreichbar erscheinen, werden bei genauerer Betrachtung dieser Ansicht meistens nicht gerecht. Die Wand, die den Weg zur Schatzkiste versperrt, könnt Ihr aus dem Weg räumen. Im Stockwerk darunter findet Ihr drei Säulen. Sprengt diese mit Hilfe von Bomben und die Wand wird absacken und den Weg zur Truhe freigeben.

Bewegungsmelder



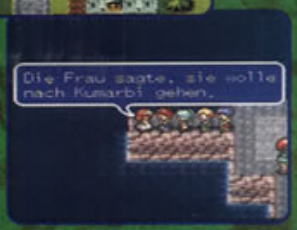
Ein tückisches Rätsel erwartet Euch beim Öffnungsversuch dieser Tür. Die Schalter in den Umrandungen folgen Euren Bewegungen. Alle Steine müssen am oberen Ende der jeweiligen Umrandung liegen, damit Ihr weitergehen könnt. Nehmt die Karte des Raums zu Hilfe, die rechts abgebildet ist. Hier seht Ihr den Weg, den Maxim laufen muß, damit die Voraussetzungen zum Öffnen der Tür gegeben sind.

In die Falle gegangen

Wer wem in die Falle gegangen ist, stellt sich recht bald heraus, nachdem Ihr das oberste Stockwerk betreten habt. Idura hält alle Anwesenden in einem stabilen Eisenkäfig gefangen. Glücklicherweise ist stabil ein relativer Ausdruck, denn Dekar gelingt es, mit einiger Anstrengung die Gitterstäbe zu durchbrechen und Ihr könnt erneut gegen Idura antreten und ihn hoffentlich ein für alle Mal besiegen. Der Dank der Mädchen läßt die Herzen von Guy und Dekar höher schlagen…

So spielt das Leben

Die Hoffnung auf eine süße Bekanntschaft mußten sich Guy und Dekar leider recht bald nach dem Sieg über Idura abschminken, aber der Dank des gesamten Dorfes ist Euch trotzdem gewiß. Die Pärchen bedanken sich bei Euch und wünschen Euch auf Eurer weiteren Reise viel Glück. Besonders die Erzählungen über Kumarbi lassen Euch aufhorchen. Abenteuerlustige Kämpfer sind immer auf der Suche nach der wahren Herausforderung. Ihr beschließt, als nächstes Kumarbi aufzusuchen.



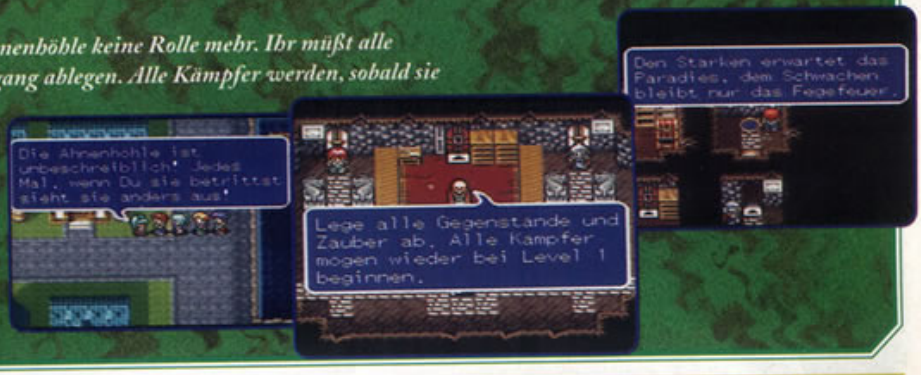
Gruberia

Jeder Einwohner Gruberias gibt Euch bereitwillig Auskunft über die legendäre Ahnenhöhle, die sich nördlich des kleinen Dorfes befindet. Lauscht aufmerksam den Erzählungen, denn sie beinhalten so manchen Tip, der Euch das Leben in den Katakomben der Ahnen erleichtern könnte.

STADTKARTE
A Hotel
B Taverne
C Kirche
D Laden

Die Ahnenhöhle

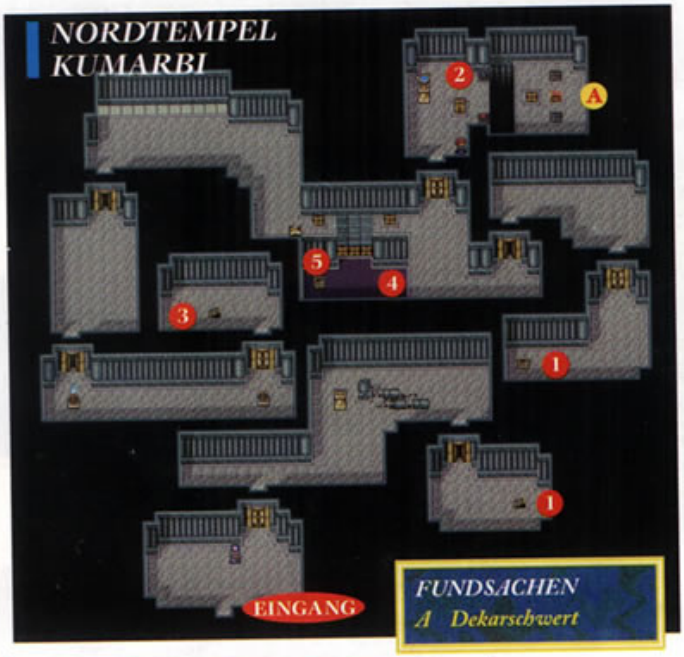
Eure Ausrüstung spielt beim Betreten der Ahnenhöhle keine Rolle mehr. Ihr müßt alle Gegenstände, die Ihr bei Euch tragt, am Eingang ablegen. Alle Kämpfer werden, sobald sie diese Höhle betreten, auf Level eins zurückgestuft. Innerhalb der Gewölbe könnt Ihr aber jede Menge Schatzkisten finden, die nützliche Sachen beinhalten. Achtet besonders auf blaue Truhen, denn deren Inhalt könnt Ihr behalten, wenn Ihr die Höhle mit Hilfe der Gotteshand wieder verlaßt.



Kumarbi

Die Bewohner dieses kleinen Dorfes heißen Euch herzlich willkommen. Luxus ist hier unbekannt, die Menschen leben in Einheit mit der Natur und von ihren Erzeugnissen.

STADTKARTE
A Hotel
B Laden
C Zauberladen
D Kirche



FUNDSACHEN
A Dekarschwert

Verschwindungen

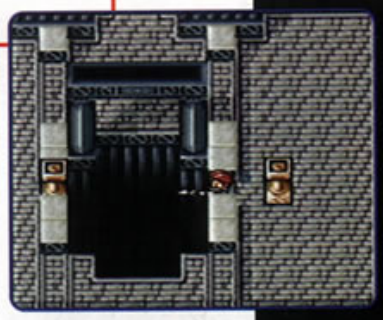
Angst und Panik herrschen, als Ihr Kumarbi erreicht, denn seltsame Dinge geschehen hier. Immer wieder verschwinden Menschen auf unerklärliche Weise und tauchen niemals wieder auf. Man bittet Euch um Hilfe. Vielleicht hat das Licht, das am Nordtempel erschien, etwas mit den Vorgängen zu tun…

Gesteinsbrocken

Bereits im Erdgeschoß des Turms wird Euer Spürsinn auf eine harte Probe gestellt. Euch ist sofort klar, daß Ihr die Säule auf einen Schalter schieben müßt. Doch ein solcher ist nirgends zu entdecken… Doch Gesteinsbrocken haben schon manche Dinge verdeckt, so daß man sie einfach nicht sehen konnte.

Bodenlosigkeit

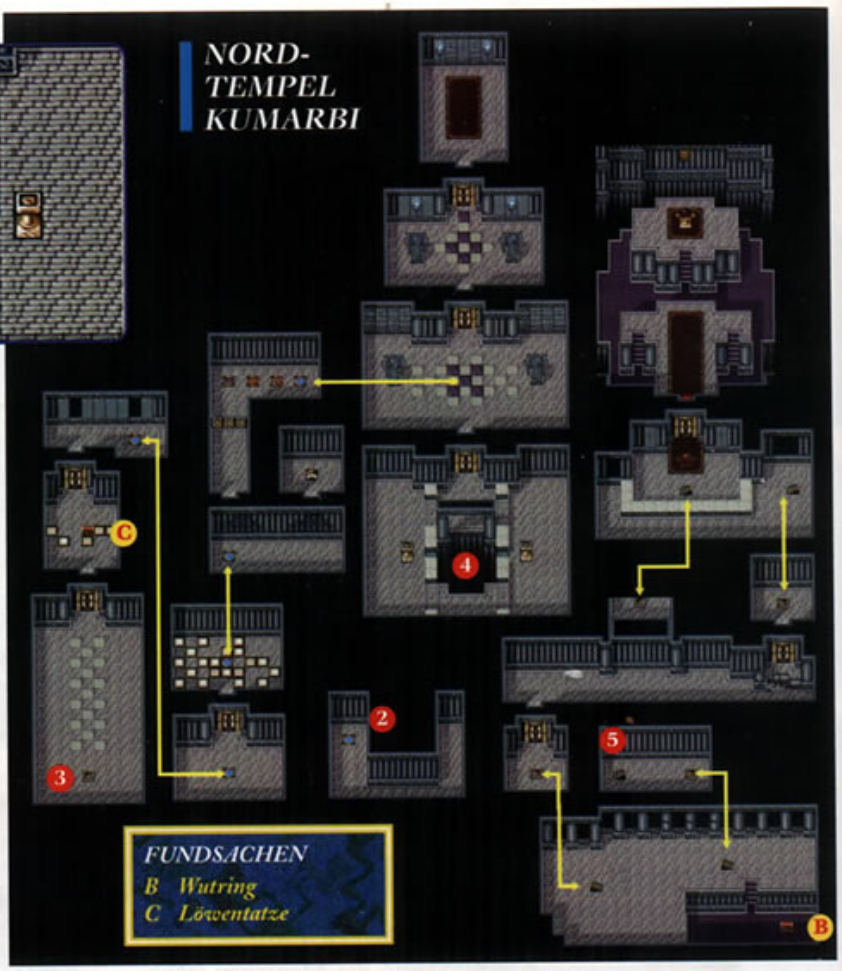
Wiederum wird von Euch ein Sturz in ein bodenloses Loch verlangt. Schiebt eine der Säulen an den Abgrund und beschießt sie von der anderen Seite mit dem Enterhaken. Auf diese Weise gelangt Ihr nach unten.



Die letzte Rettung

Was gut ist, kommt wieder – aber Böses taucht mindestens ebenso oft auf. Ein erneutes Zusammentreffen mit Idura wartet in diesem Turm auf Euch. Nach dem entscheidenden Duell nimmt Idura seine letzten Kräfte zusammen, um den Turm in die Luft zu sprengen. Dekar entschließt sich, die Gruppe zu retten und die Explosion zu verhindern. Sein Versuch schlägt jedoch fehl...

NORD-TEMPEL KUMARBI



FUNDSACHEN
- B Wutring
- C Löwentatze

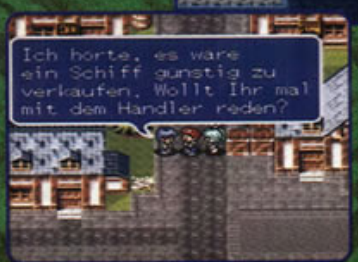
Kythos

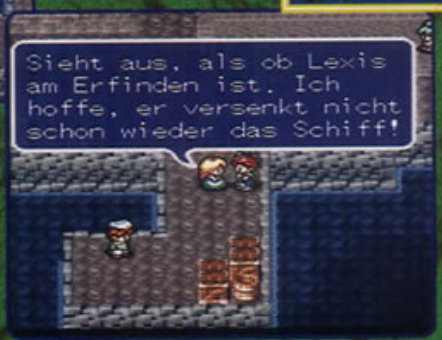
Ein berühmter Erfinder soll in Kythos leben. Aus den Unterhaltungen mit den Bewohnern könnt Ihr schließen, daß er sich jedoch nicht direkt in der Stadt aufhält, sondern ein Labor in den Bergen im Norden bewohnt.

STADTKARTE
- A Hotel
- B Gemischtwaren
- C Kirche
- D Laden
- E Saftladen

Bootshandel

In der Hafenstadt Kythos gehören Boote und Schiffe zum alltäglichen Leben. Im Hafen der Stadt könnt Ihr ein Schiff finden, das Euren Ansprüchen gerecht wird. Allerdings bedarf es einiger baulicher Veränderungen. Leider hat niemand in der Stadt das technische Wissen, um das Schiff umzubauen. Also beschließt Ihr, den sagenumwobenen Erfinder Professor Lexis Shaia aufzusuchen. Vielleicht weiß er, was zu tun ist, damit Ihr die Reise erfolgreich fortsetzen könnt.





Lexis Labor

Gemischte Gefühle beschleichen Euch, als Ihr Shaias Labor betretet. Schließlich habt Ihr in Kythos die seltsamsten Gerüchte über die Erfolgsquoten seiner Erfindungen gehört. Aber das Gespräch mit ihm verläuft äußerst positiv und er erzählt Euch von seiner neuesten Schöpfung: Einem Motor! Er ist auf der Suche nach einem passenden Boot, um die Maschine auszuprobieren. Welch glücklicher Zufall, daß Ihr genau so ein Boot besitzt. Ihr verabredet Euch in der Stadt, sobald Lexis sein Wunderwerk zum letzten Mal getestet hat.

Laßt Blumen sprechen

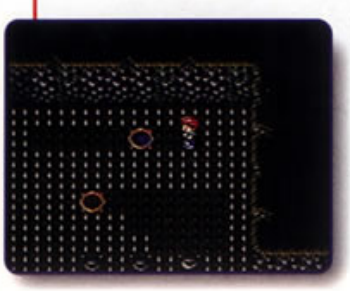
Während Ihr auf Lexis wartet, durchstreift Ihr die Stadt und lernt zwei Kinder kennen, die ihre Schwester seit einiger Zeit vermissen. Sie sei zum Blumenberg aufgebrochen, um dort ein einzigartiges Naturwunder zu suchen. Aber leider hat sie den Rückweg anscheinend verfehlt. Maxim und seine Freunde hören das Abenteuer rufen und beschließen, auf dem Blumenberg nach dem Rechten zu sehen. Sie begeben sich in den Südosten des Kontinents, wo die Spur des Mädchens endet.

FUNDSACHEN

- A Hammer
- B Flugaxt
- C Drachenei
- D Kraftring
- E Schlüssel
- F Kobrastein
- G Lebenssaft
- H Feuerschwert

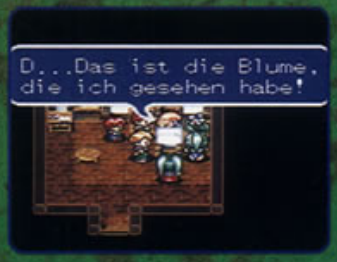
Teleporter-Wirrwarr

In diesem Raum besteht Eure Aufgabe darin, jeden der Teleporter zu benutzen. Das Problem dabei ist, daß sich Stacheln aus dem Boden heben und so den Weg versperren. Ihr müßt die geeignete Reihenfolge finden, in der Ihr die Schalter, die die Teleporter auslösen, bedienen müßt.



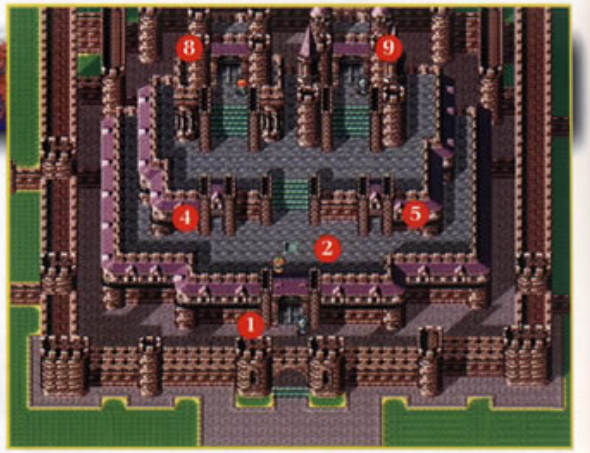
Die geheimnisvolle Blume

Nachdem das Mädchen gerettet ist, übergibt ihr Maxim die Blume, nach der sie gesucht hat. Sie verspricht, die Blume sorgfältig zu pflegen und sie später zu verkaufen. Mit dem Geld wird sie dann ihre Familie unterstützen.



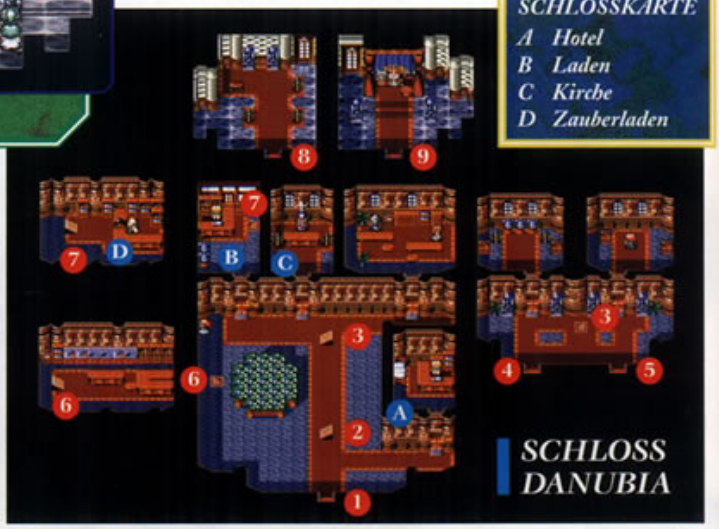
Danubia

Das Königreich Danubia wird von einer Königin und einem etwas verwirrten König regiert. Die Königin will unbedingt den legendären Feuerrubin haben. Also macht Maxim sich auf die Suche.



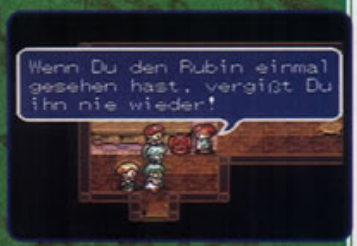
Der Feuerrubin

Den Beschreibungen nach könnte der Glasbläser in Clamento den Feuerrubin erschaffen haben. Deshalb entschließt sich Maxim, nach Clamento zu reisen und einen neuen Feuerrubin herstellen zu lassen. Er ist sich sicher, daß die Königin den Unterschied nicht bemerken wird.



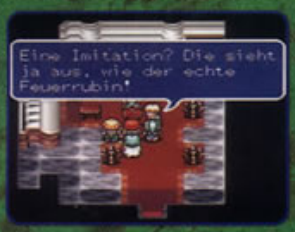
In Clamento

Da der Glasbläser sich noch gut an Maxim erinnern kann und ihm noch einen Gefallen schuldig ist, fertigt er eine Imitation des Feuerrubins an. Die Gruppe reist nun wieder nach Danubia.



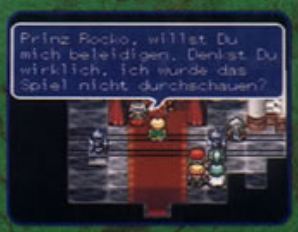
Zurück nach Danubia

Die Königin ist zunächst begeistert. Doch als der Feuerrubin herunterfällt und in tausend Teile zerbricht, steht sie kurz vor einem gewaltigen Wutausbruch.



Die Anordnung der Königin

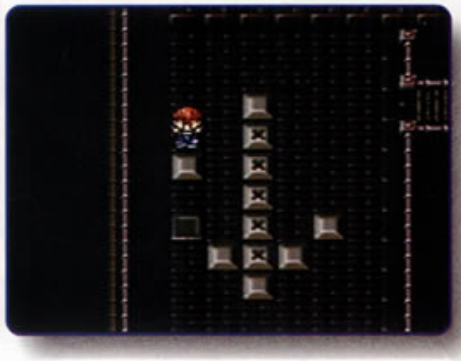
Die Königin ist sehr verärgert. Sie befiehlt Maxim, sofort nach dem Feuerrubin zu suchen und ihn baldmöglichst zurückzubringen. Maxim macht sich umgehend auf den Weg und reist zur Nordhöhle Danubias. Dort soll sich der Rubin den Gerüchten nach befinden.



EINGANG

In Pfeilrichtung

Maxim kommt dieses Rätsel bekannt vor. Er muß die Steine so verschieben, daß sie einen nach unten zeigenden Pfeil ergeben. Ein Stein muß nach ganz oben geschoben werden, die anderen ergeben die Spitze des Pfeils.

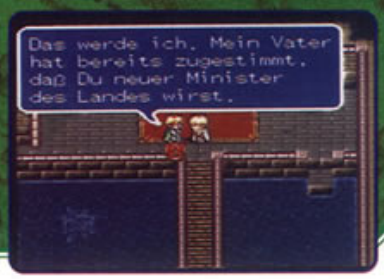


FUNDSACHEN

A	Zaubertrank	E	Feuerjuwel
B	Sternfrucht	F	Schlüssel
C	Drachenei	G	Zornschärpe
D	Foruga		

Des Königs Soldaten

Nachdem Maxim am Ende der Höhle angelangt ist, trifft er auf einige Soldaten, die sich sofort auf den Helden stürzen. Maxim und seine Freunde haben aber keine Schwierigkeiten, die Angriffe der Söldner abzuwehren. Sie sind Schlimmeres gewohnt und haben schon gegen Kreaturen gekämpft, die weitaus gefährlicher waren als diese Soldaten.



Auralio

Diese Stadt besitzt ein kleines Schloß. Allerdings sieht dieses Schloß eher aus wie ein etwas zu groß geratenes Haus. Die Stadt kontrolliert das Wassertor, das feindliche Eindringlinge fernhält.

Ein erfolgreiches Gespräch

Maxim hat Danubia und Auralio einen großen Dienst erwiesen, indem er den Feuerrubin zurückbrachte. Der junge Held spricht mit dem Minister des Prinzen, der ihm das Wassertor öffnet. Redet Ihr ein zweites Mal mit dem Minister, überreicht er Euch die VIP-Karte, mit der Ihr Euch Eintritt in das Kasino auf der Schicksalsinsel verschaffen könnt.

Arturia

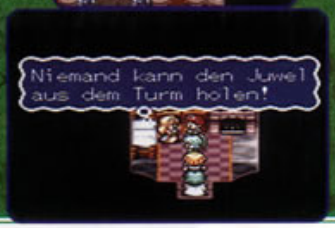
Der König von Arturia ist ein sehr friedliebender Mensch. Er versucht, die diplomatischen Beziehungen zwischen den angrenzenden Ländern und Arturia auf einem freundschaftlichen Niveau zu halten. Der König möchte, daß seine Tochter den Prinzen Erik heiratet. Die Prinzessin jedoch liebt einen einfachen Soldaten.

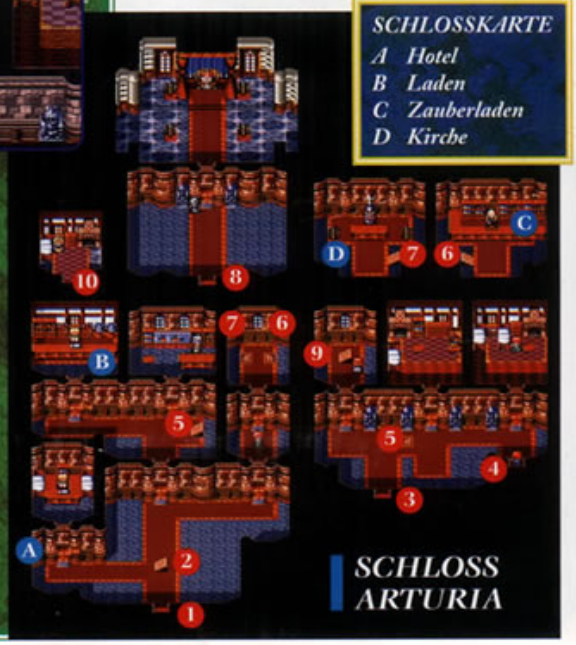
Ein furchtsamer Prinz

Der König beauftragt den Prinzen, einen Stein zu finden, den er der Prinzessin überreichen soll, damit sie ihm ihre Gunst erweist. Erik ist aber nicht gerade der tapferste aller Prinzen. Maxim bietet ihm seine Hilfe an.

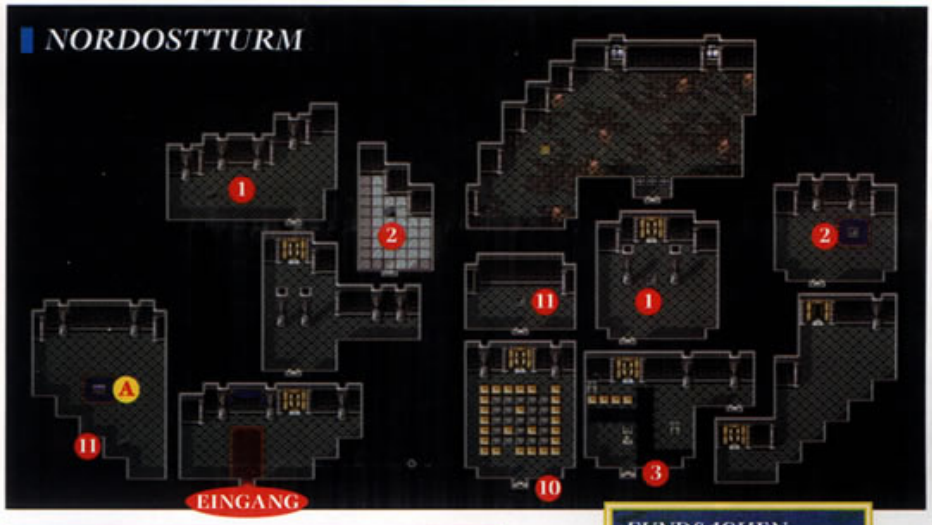
Der Stein

Der Juwel, den die Gruppe sucht, ist nicht etwa aus edlem Material. Nein, es ist ein ganz einfacher, simpler Stein, den die Prinzessin in ihrer Kindheit zusammen mit ihrer großen Liebe – dem einfachen Soldaten – hier versteckte. Ob der Prinz sich wirklich für einen einfachen Stein in den Turm hineintraut?





NORDOSTTURM



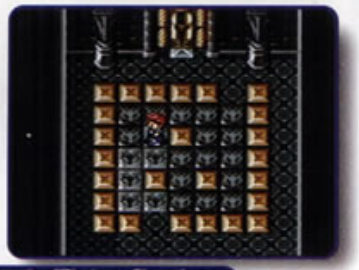
FUNDSACHEN
A Schlüssel

Monsterraum

In diesem großen Raum befindet sich eine Vielzahl böser Monster. Maxim und seine treuen Gefährten müssen alle Gegner beseitigen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Hierbei ist es besonders wichtig, daß Ihr genügend Heiltränke mit Euch führt.

Aus Schwarz mach Weiß!

Das Puzzle in diesem Raum ist gelöst, wenn alle dunklen Steine in helle Steine verwandelt wurden. Dazu müßt Ihr lediglich über die dunklen Steine laufen. Fangt am besten auf der linken Seite an und arbeitet Euch nach rechts voran. Sollte es Euch nicht auf Anhieb gelingen, das Rätsel zu lösen, steht Euch der Ursprungszauber zur Verfügung, der den Raum wieder in seinen ursprünglichen Zustand versetzt.

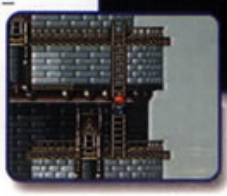


Der Abgrund

Ein gähnender Abgrund erwartet unsere Freunde in diesem Raum. Doch zum Glück gibt es ja den Haken, mit dem Maxim sich hinüberziehen kann. Auf die Positionen der Pfeiler solltet Ihr ein besonderes Augenmerk legen.

Außentreppe

Wenn Maxim den Schalter in diesem Raum umlegt, wird die Außentreppe ausgefahren. Nun könnt Ihr die Treppe hinaufklettern, die zu einem besonderen Schatz führt – dem Schlüssel zur verschlossenen Tür des Turms.

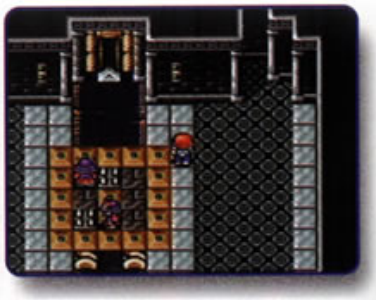


Die Schalter

Die ersten Schalter in diesem Turm dienen eher zur Übung für spätere Räume. In diesem Raum zum Beispiel genügt es, wenn Maxim den Schalter mit dem Schwert oder mit einem Pfeil umlegt, damit der Weg freigemacht wird. Später jedoch wird es mit absoluter Sicherheit etwas kniffliger!

Trickreich

Ihr braucht in diesem Raum keinen Gegner zu besiegen. Nein, Ihr müßt vielmehr versuchen, die beiden Gestalten auf die Schalter zu locken, indem Ihr umherlauft. Sobald beide Schalter aktiviert wurden, öffnet sich die Tür und Ihr könnt den Raum verlassen.

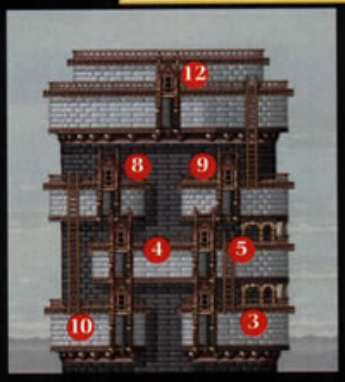


Verwirrende Plattformen

Um an alle Schätze in diesem Raum heranzukommen, müßt Ihr sehr ausdauernd sein. Die Plattformen fahren jeweils nur in eine Richtung. Des Rätsels Lösung ist nicht besonders schwer, doch es wird sicher einige Versuche erfordern, alle Kisten zu erreichen. Um die Richtung der Plattformen zu ändern, müßt Ihr mit Maxims Schwert herumschwingen. Wer hier die Nerven nicht verliert und geduldig alles abfährt, wird mit reichen Schätzen belohnt.

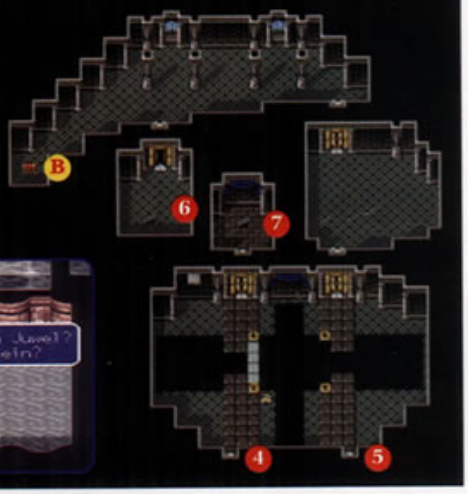
NORDOSTTURM

FUNDSACHEN
- B Komasalve
- C Ninjajuwel
- D Samujuwel



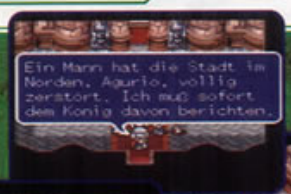
Der „edle" Stein

Nachdem Maxim vor dem Stein steht, stellt er fest, daß dies wahrlich ein simpler Stein ist und nicht, wie angenommen, ein edles, wertvolles Juwel. Der Stein ist nur für die Prinzessin und ihren Liebsten von besonderem Wert. Deshalb schlägt sie auch den Juwel aus, den der Prinz kaufen ließ und nun der hübschen Monarchin präsentiert. Sie fragt den einfachen Soldaten, ob er den Stein gefunden habe, den die beiden in ihrer Kindheit versteckt hatten.

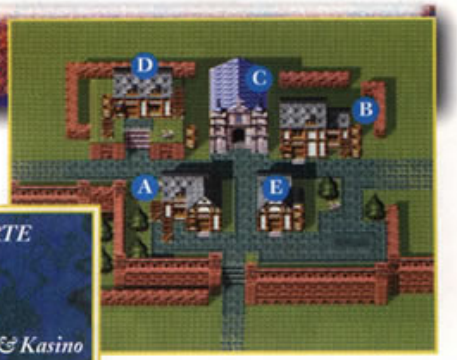


Gades gibt nicht auf!

Gades taucht im Turm auf und versprüht – wie gewöhnlich – boshafte Drohungen. Er ist überzeugt davon, daß sein Sieg nicht mehr fern ist und verschwindet kurz darauf. Nachdem Maxim den Stein zurückgebracht hat, erscheint ein Bote, der schlimme Nachrichten überbringt. Agurio wurde von einem teuflischen Wesen überfallen. Nach der Zerstörung wurde ein Lichtball gesehen, der in das offene Meer stürzte. Ob Gades seine Hände im Spiel hat?



Schicksalsinsel



STADTKARTE
A Hotel
B Läden
C Kirche
D Taverne & Kasino
E Pfandhaus

Nachdem Maxim und seine Truppe in Agurio nach dem Rechten gesehen haben, begeben sie sich auf die Schicksalsinsel. Auf dieser Insel gibt es ein großes Kasino. Hier versuchen die Kämpfer, ihre Geldbörse aufzubessern.

Das Kasino

Die große Spielhölle befindet sich in der Taverne, die Ihr am Stadtrand findet. Dort werden verschiedene Spiele angeboten. Ihr werdet keine Probleme haben, Eintritt zu erlangen, denn es herrscht kein Krawattenzwang. Doch gibt es einen Raum im Kasino, den Ihr nur betreten könnt, wenn Ihr im Besitz der VIP-Karte des Prinzen seid. Habt Ihr sie nicht im Gepäck, müßt Ihr zurück nach Auralio und den Prinzen besuchen. Am Eingang des Kasinos könnt Ihr Euer Geld in Spielchips umtauschen.

Pachinko Slot Machine

An dieser Maschine könnt Ihr bis zu drei Chips einsetzen. Die einzelnen Walzen könnt Ihr von links nach rechts stoppen, indem Ihr den Y-, X- oder A-Knopf drückt. Wenn Ihr alle drei Walzen auf einmal anhalten wollt, müßt Ihr die R-Taste drücken.

Slot Machine

Vielleicht kennt Ihr diese Art des Glücksspiels bereits. Den Einarmigen Banditen konnte Maxim schon einige Zeit vorher testen. Denkt daran, daß das Glück vielleicht nicht immer auf Eurer Seite steht und verzockt nicht Eure ganzen Goldmünzen!

Black Jack

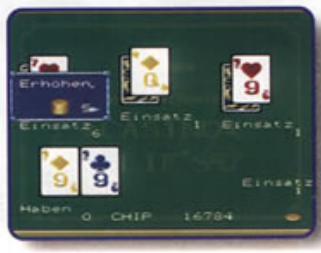
Bei diesem Spiel könnt Ihr bis zu 99 Chips setzen. Das Ziel ist, mit den Karten 21 Punkte zu erreichen. Habt Ihr mehr als 21 Punkte – oder weniger als die Bank – ist das Spiel verloren. Das As zählt entweder einen oder elf Punkte. Drückt den A-Knopf, um eine weitere Karte zu ziehen und B, wenn Ihr mit Euren Karten zufrieden seid und keine weitere Karte ziehen wollt.

Action Bingo

Dieses komplizierte und etwas seltsam anmutende Spiel ist etwas für Leute, die Ihre Geldbörse schnell füllen wollen. Hat man das Spielprinzip verstanden, kann man bis zu 99 Chips einsetzen. Ziel ist es, möglichst viele horizontale, vertikale oder diagonale Zahlenreihen zu formieren. Ist Euch Fortuna nun noch treu, könnt Ihr sehr hohe Gewinne erzielen.

Stud Poker

Um dieses Spiel spielen zu können, braucht Ihr unbedingt die VIP-Karte des Prinzen. Ihr solltet Euch hier die Regeln ganz genau erklären lassen, da die Einsätze sehr hoch sein können. Außerdem ist es von Vorteil, wenn Ihr mit jedem in diesem Raum ein kleines Gespräch führt. So erfahrt Ihr einige interessante Dinge.



Triesta

Maxim und seine Gefährten erreichen die Stadt. Die Einwohner sind über die seltsamen Dinge, die in letzter Zeit geschehen, etwas verwirrt.

STADTKARTE
A Kirche
B Gemischtwaren
C Laden
D Hotel

Legenden der Vergangenheit

Die Menschen sind über das Licht, das in das offene Meer stürzte, sehr beunruhigt. Einige denken, es sei ein sicheres Zeichen, daß das Ende der Welt nahe. Andere denken, daß alles nur Panikmache sei und überhaupt kein Grund bestehe, sich Sorgen zu machen. Eine Frau berichtet, sie habe den Lichtball gesehen, der aus Agurio geflogen kam. Nun befürchtet sie, daß die Höllenfürsten ihr Unwesen treiben und auch über Triesta herfallen werden. Eine andere junge Frau erzählt Euch von ihrem Freund, der ein erfahrener Seemann ist und sich zur Zeit in Portravia aufhält.

Was nun?

In Triesta erfährt die Gruppe, daß es ein Boot geben soll, das unter Wasser fahren kann, ohne daß die Passagiere ertrinken. Maxim findet diese Geschichte sehr interessant und entscheidet sich, nach Portravia zu reisen, um nach diesem legendären Gefährt zu suchen.

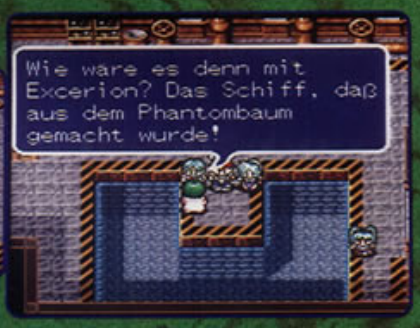
Portravia

Portravia ist eine große Hafenstadt, in der viele Seeleute andocken. In Portravia gibt es ein weit bekanntes Labor. Doch die Elfen sind darauf nicht besonders gut zu sprechen. Die Verschmutzungen, die aus dem Labor entweichen, gefährden das Elfendorf und seine Bewohner. In diesem Labor soll den Gerüchten nach auch das sagenumwobene Unterwassergefährt gebaut werden.

STADTKARTE
A Hotel
B Läden
C Kirche
D Labor

Das U-Boot

Der Wissenschaftler Dr. Mirko erklärt sich bereit, Maxims Boot in ein U-Boot umzubauen. Der junge Held fühlt sich dabei nicht wohl. Er befürchtet, daß sein geliebtes Schiff den Umbau nicht übersteht und sinken wird. Trotz aller Zweifel überläßt er dem Wissenschaftler das Boot und hofft auf das Beste.



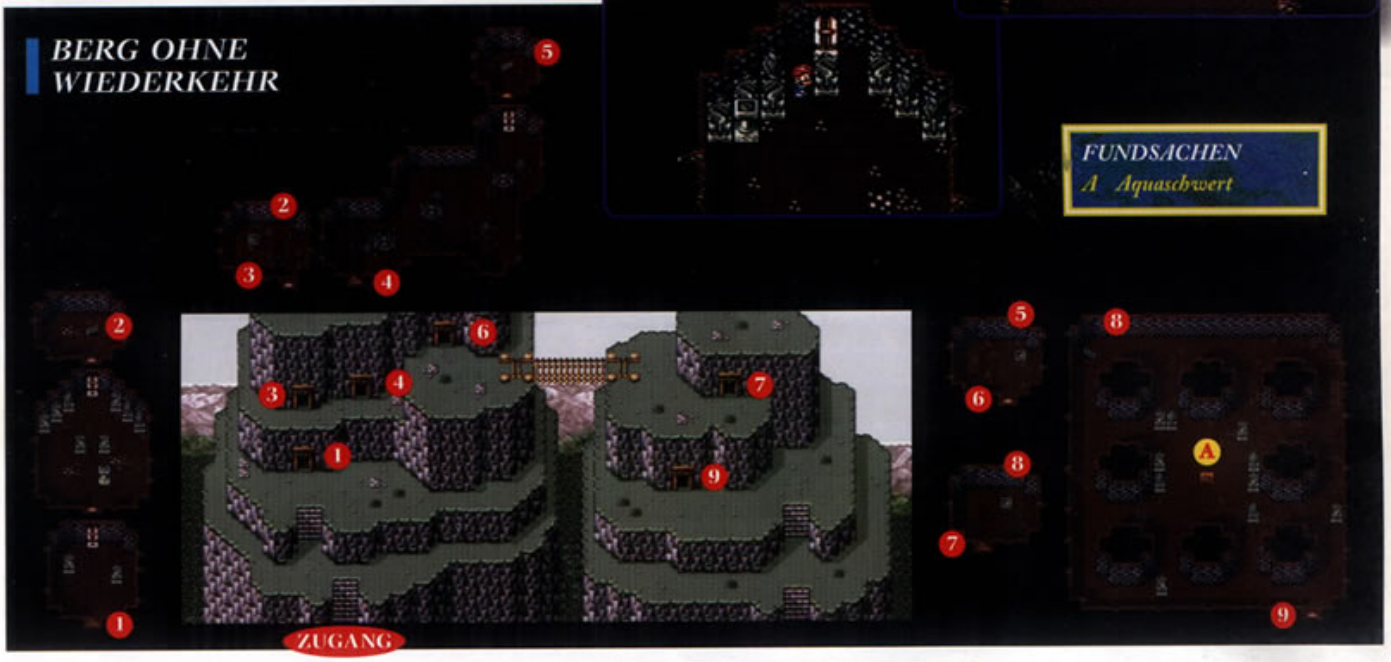
Diebische Elfin

Eine kleine Elfin – sie ist aktive Umweltschützerin – wieselt durch das Labor und klaut die technischen Pläne für die Entwicklung des U-Boots. Maxim und seinen Freunden bleibt nichts anderes übrig, als die Verfolgung aufzunehmen und die Pläne wiederzubeschaffen. Sie verfolgen die kleine Elfin bis zum Berg ohne Wiederkehr.

Pferdekopfstatuen

Diese Statuen im Inneren des Berges ohne Wiederkehr können alles blockieren, was sie mit ihren magischen Augen sehen. Ihr müßt ihnen die Sicht versperren, um im Berg voranzukommen und Dr. Mirkos Pläne wiederzufinden. So funktioniert's: Schiebt die unteren Statuen nach oben in die Mitte des Raumes und blockiert dann die Sicht des linken Pferdekopfes mit der Säule. Schiebt nun den rechten Pferdekopf, der dem oberen linken Pferdekopf gegenübersteht, gegen die Wand. Verschiebt jetzt die linke Statue um ein Feld nach unten. Rückt die Säule an die Wand und schiebt dann den mittleren, linken Pferdekopf nach oben gegen den rechten Pferdekopf.

BERG OHNE WIEDERKEHR



FUNDSACHEN
A Aquaschwert

Dämonen

Als die Gruppe die diebische Elfin entdeckt, ist sie von Dämonen umgeben. Natürlich greifen die wackeren Helden ein, um die kleine Elfin zu retten. Die Dämonen sind anfällig gegen Feuerzauber und haben auch gehörigen Respekt vor den Waffen des Kämpferteams.

Die Pläne

Als Maxim und seine Gefährten die kleine Elfin retten, versucht das sagenhafte Wesen erneut zu entkommen. Doch glücklicherweise wird sie von einem weiteren Elfen aufgehalten. Der Elf heißt Arty und zwingt die kleine Elfin, die Pläne herauszurücken. Dr. Shaia fragt die Elfin, warum sie die Pläne gestohlen habe. Daraufhin antwortet sie, daß sie es getan habe, um die Verschmutzung durch das Labor aufzuhalten. Der bislang ahnungslose Wissenschaftler verspricht der Elfin, daß er dafür sorgen wird, die Verschmutzungen einzustellen. Plötzlich erscheinen zwei weitere Elfen, die Arty schlechte Nachrichten überbringen. Seine Mutter ist von einem bösen Wesen entführt worden. Maxim schließt sich mit seiner Gruppe Arty an und begleitet ihn nach Elfenhain, wo die hinterhältige Entführung geschah.

Elfenhain

Elfenhain ist das Dorf der sagenhaften Elfen. Nicht viele Menschen haben je einen Fuß in dieses kleine Dorf gesetzt. Genaugenommen sind Maxim und seine Gefährten die ersten Menschen, die diesen Ort überhaupt betreten. Da sie sich in Begleitung von Arty befinden, haben sie nichts von den Einwohnern zu befürchten.

STADTKARTE
A Laden
B Hotel
C Zauberladen
D Kirche

Artys Mutter in Gefahr

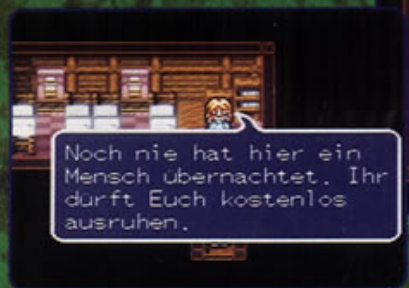
Der Höllenfürst Gades ist über das Elfendorf hergefallen und hat die Elfin Twixa entführt. Sie verfügt über die Kraft, den Weihetempel zu öffnen. Außerdem stellt sich heraus, daß sie die Mutter Artys ist. Die Elfen sind erschüttert. Twixa ist eine sehr beliebte Elfin und wird von allen Dorfbewohnern schrecklich vermißt. Arty entschließt sich, seine Mutter zu retten. Natürlich bietet Maxim ihm seine Hilfe an. Zusammen machen sie sich auf den Weg in den Weihetempel.

Die Gastfreundschaft der Elfen

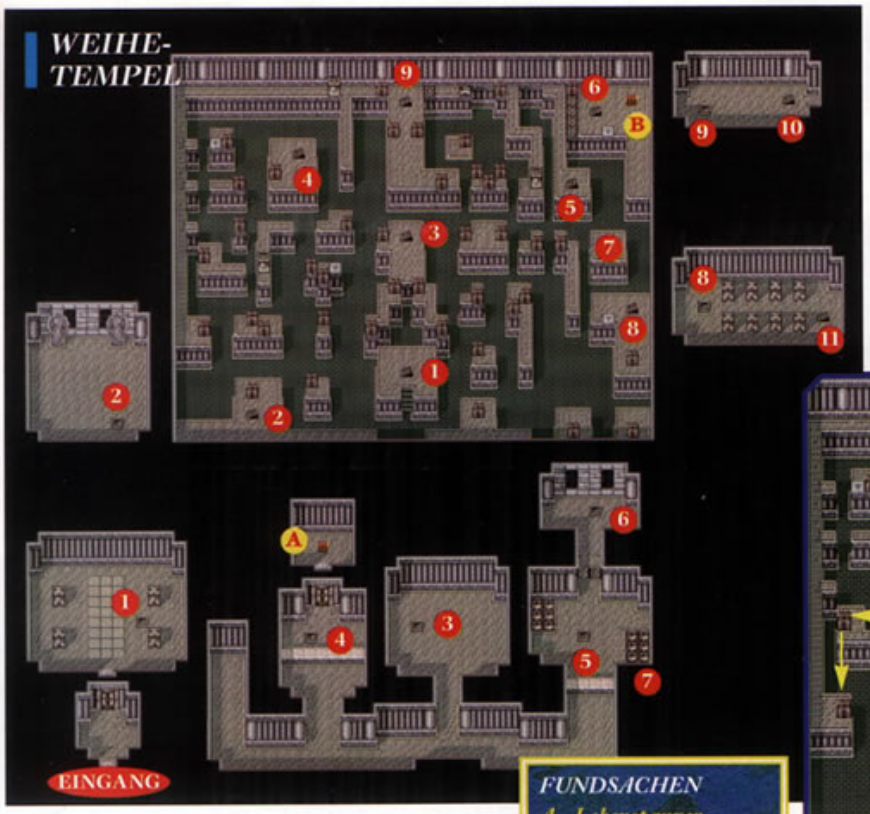
Die Elfen haben nicht sehr viel Erfahrung im Umgang mit den Menschen. Deshalb verhalten sie sich anfänglich etwas scheu gegenüber Maxim und seiner Truppe. Nach einer kurzen Weile allerdings fangen sie an, den Helden zu vertrauen und vermitteln ihnen einige interessante Informationen.

Die Ladenbesitzer

Auch die Ladenbesitzer in Elfenhain wissen nicht genau, was sie von den Menschen halten sollen. Der Hotelbesitzer zum Beispiel ist über den Besuch so überrascht, daß er Maxims Gruppe anbietet, kostenlos zu übernachten. Der Besitzer des Zauberladens bemerkt sofort, über welch großes, magisches Potential Selan verfügt. Der Inhaber des Waffenladens hingegen bezweifelt, daß irgend etwas in seinem Geschäft den Menschen, von Nutzen sein könnte. Nachdem sich die Gruppe ausgerüstet hat, zieht sie los, um im Weihetempel nach Twixa zu suchen.



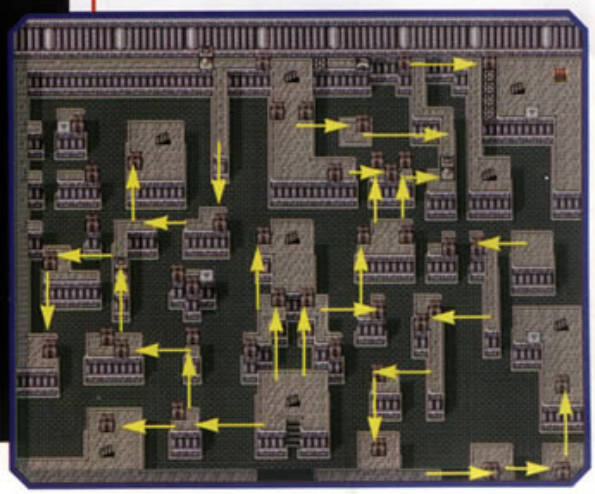
WEIHE-TEMPEL



FUNDSACHEN
A Lebenspanzer
B Raketenring

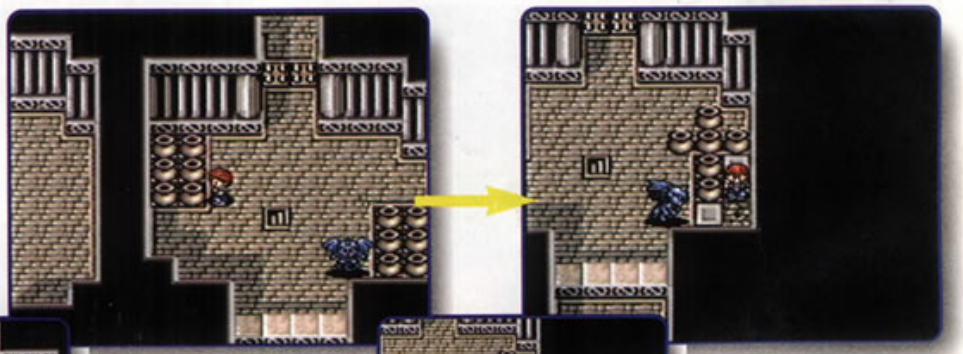
Der Haken im Einsatz

Auf dem unteren Bild könnt Ihr ein Diagramm sehen. Dieser Plan zeigt Euch den optimalen Weg, den Maxim nehmen muß, um sich möglichst zeit- und kräftesparend mit dem Haken durch diesen Raum zu bewegen.



Töpfe, Treppen und Löcher

In diesem Raum kann man so einiges mit den Töpfen anstellen. Es gibt zwei Möglichkeiten, Maxim einen Weg zu bahnen. Die erste ist, daß Ihr alle Töpfe auf der linken, oberen Seite bewegt. Auf diese Weise kommt der Held an die Treppe heran. Die zweite Möglichkeit ist, daß Ihr alle Töpfe auf der unteren, rechten Seite bewegt. Wenn Ihr genau hinschaut, könnt Ihr dann auf dem Boden eine brüchige Platte erkennen. Wenn Maxim sich auf diese Platte stellt, bricht sie durch und Ihr gelangt in ein anderes Stockwerk.

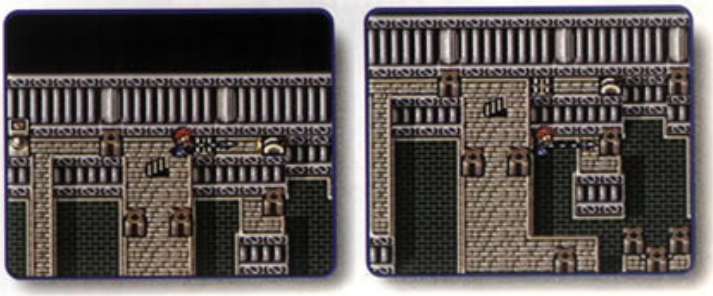


Ihr müßt zuerst alle Töpfe auf der linken, oberen Seite bewegen, um den Schalter zu finden, der zur Treppe führt.

Wenn Ihr den Raum wieder betretet, solltet Ihr alle Töpfe auf der rechten, unteren Seite bewegen, um die brüchige Bodenplatte ausfindig zu machen.

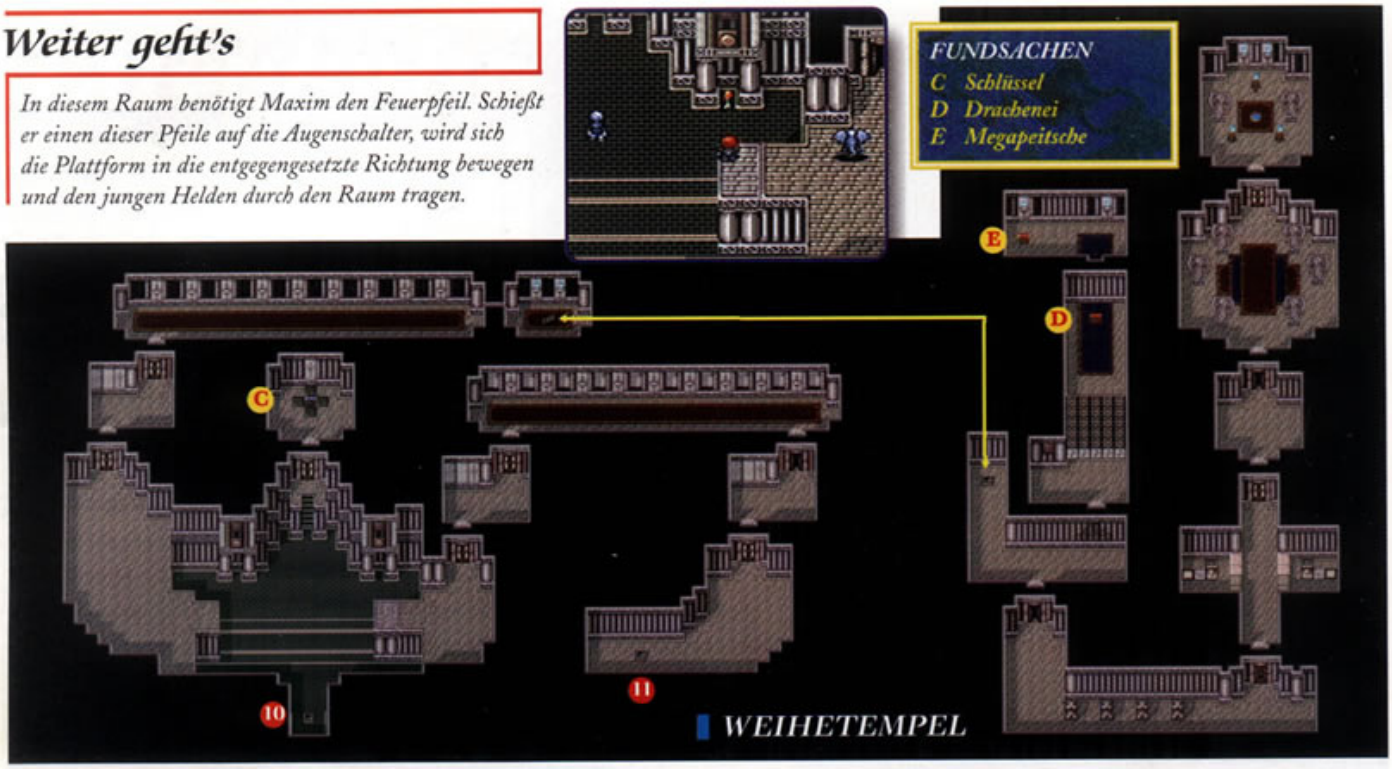
Der Schaltertrick

Um den Schalter umzulegen, muß Maxim einen seiner Pfeile abschießen. Habt Ihr den Schalter damit getroffen, wird er umgelegt und Ihr könnt Euch mit dem Haken durch den Raum ziehen, bis Ihr auf der linken Seite des Schalters steht.



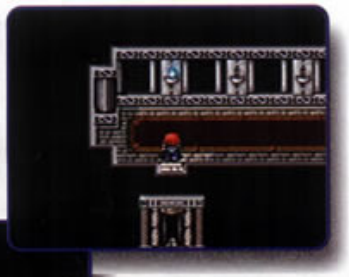
Weiter geht's

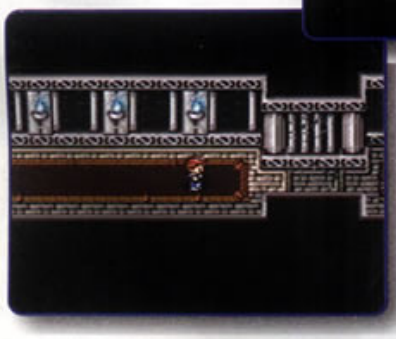
In diesem Raum benötigt Maxim den Feuerpfeil. Schießt er einen dieser Pfeile auf die Augenschalter, wird sich die Plattform in die entgegengesetzte Richtung bewegen und den jungen Helden durch den Raum tragen.



Erleuchtung

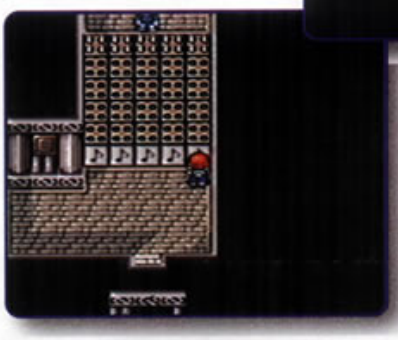
Maxim muß die Leuchter an der Wand anzünden, um seinen Weg fortzusetzen. Dies tut er ganz einfach, indem er an den Leuchtern vorbeiläuft. Diese entzünden sich dann – wie von Geisterhand entfacht – von selbst.





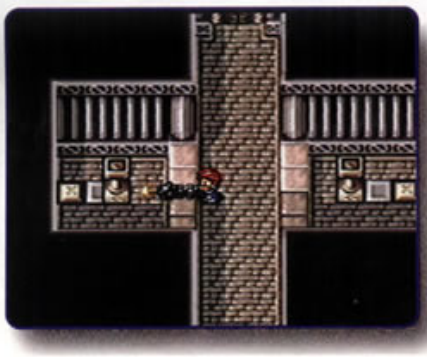
Musik liegt in der Luft

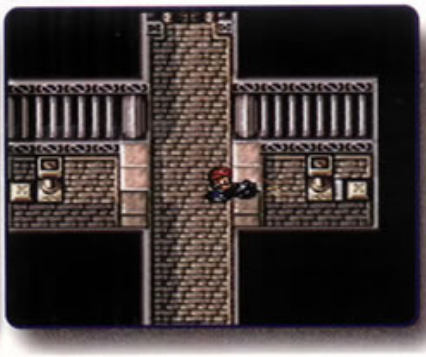
Die Lösung dieses kniffligen Puzzles setzt ein gutes Gehör voraus. Die Notenplatten lassen einen Ton erklingen, sobald man darauf tritt. Die richtige Melodie, die Maxim spielen muß, erklingt, wenn man die Platten von links nach rechts in dieser Reihenfolge betritt: Drei – Zwei – Vier – Eins – Fünf.



Die Macht des Hammers

Um die großen Säulen auf die Schalter schieben zu können, müßt Ihr den Hammer auspacken. Schlagt mit dem Hammer gegen die Säulen, bis sie auf der richtigen Position stehen. Habt Ihr das geschafft, ist der Weg für Maxim frei.





Gades und Twixa

Als die Gruppe um Maxim den Altarraum des Weihetempels erreicht, entdeckt der junge Held den Höllenfürsten Gades. Er hält Twixa in seiner Gewalt und bedrängt sie, das Siegel für den nächsten Raum zu öffnen. Twixa wehrt sich verzweifelt, was Gades an den Rand des Wahnsinns treibt. Er droht ihr, sie zu vernichten. Twixa jedoch verfügt über einige besondere Kräfte, die Gades leicht gefährlich werden können.

Energie absorbieren

Twixa hat alle ihre Kraftreserven gebraucht, um gegen Gades zu bestehen. Nun ist sie am Ende. Sie konzentriert ihre letzten Kräfte und transportiert die Gruppe in den nächsten Raum. Sie bittet Arty und seine Freunde, die Energie aufzunehmen, bevor es der Höllenfürst tun kann. Die Gruppe rennt in den nächsten Raum und fühlt die Kraft in sich strömen. Jeder einzelne von ihnen wird durch Twixas Energie gestärkt. Twixa jedoch liegt in ihren letzten Atemzügen …

Zurück in Portravia

Nachdem Arty das Ende seiner Mutter miterleben mußte, erzählt er den Einwohnern von Elfenbain, was geschehen ist. Die Elfen sind über Twixas Tod schockiert. Arty schwört, seine Mutter zu rächen und die Höllenfürsten zu besiegen. Er schließt sich Maxims Gruppe endgültig an. Zusammen ziehen sie nach Portravia. Dort stellen sie fest, daß das Schiff nun fertiggestellt ist.

Picolonia

Picolonia ist eine kleine, abgeschiedene Stadt. Die Einwohner haben schon seit ewigen Zeiten keinen Fremden mehr gesehen. Auf einer kleinen Insel in der Nähe dieser Stadt liegt der Drachentempel. Kein Picolonianer glaubt wirklich daran, daß es jemandem gelingen könnte, acht Dracheneier zu sammeln. Doch Maxim hat es vollbracht und kann sich, nachdem sein Schiff umgebaut wurde, im Drachentempel eine Belohnung abholen.

Der Drachentempel

In diesem uralten Tempel haust ein noch älterer Drache. Zunächst ist er über die Störung seiner Ruhe etwas verärgert. Doch als er von Maxim die Dracheneier erhält, erfüllt er dem jungen Helden einen Wunsch.

Die Dracheneier

Maxim bringt die acht Dracheneier, die er gefunden hat, auf die kleine Insel in der Nähe von Picolonia. Im Drachentempel erfüllt ihm der Drache einen Wunsch. Ihr solltet Euch sorgfältig überlegen, für welche Belohnung Ihr Euch entscheidet. Es wird sehr schwer werden, ein zweites Mal alle acht Dracheneier einzusammeln und damit auf die Insel zurückzukehren.

Fundorte der Eier

1. In der Höhle nach Tarika
2. Im Kellergeschoß von Schloß Lunaria
3. Im dritten Stock der Nordhöhle Danubia
4. Das kleine Mädchen in Minias
5. Im Nordlabyrinth von Rusalka
6. Im Nordleuchtturm
7. In einer Sackgasse im Blumenberg
8. Im Weihetempel

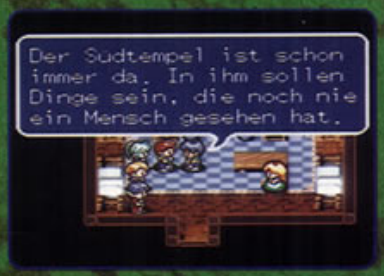
Baleara

In Baleara leben viele Leute, die einfach nur so die verrücktesten Geschichten erzählen. Maxim muß selbst herausfinden, welche Informationen für ihn von Bedeutung sind und welche nicht.

STADTKARTE
- *A Hotel*
- *B Kirche*
- *C Laden*
- *D Gemischtwaren*

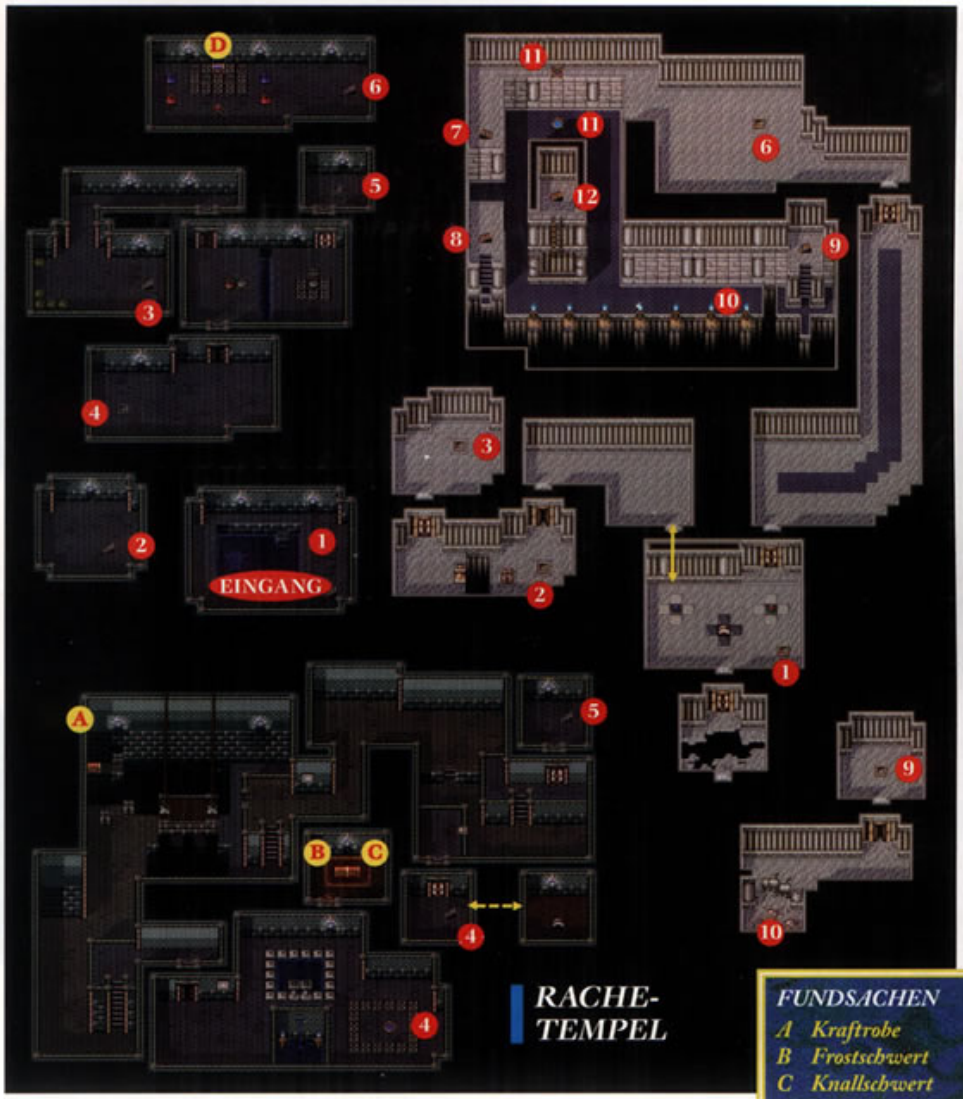
Seltsame Gerüchte

Die Bewohner der Stadt erzählen Maxim ein Gerücht von einer versunkenen Stadt, die sich von dem Rest der Welt abgekapselt hat. Außerdem sei in letzter Zeit ein Licht gesehen worden, das direkt aus dem Meer in die Lüfte emporstieg. Das kommt Maxim einigermaßen bekannt vor. Mit Lichterscheinungen, die die Menschen verwirren, hat er in diesem Abenteuer schon oft zu tun gehabt.



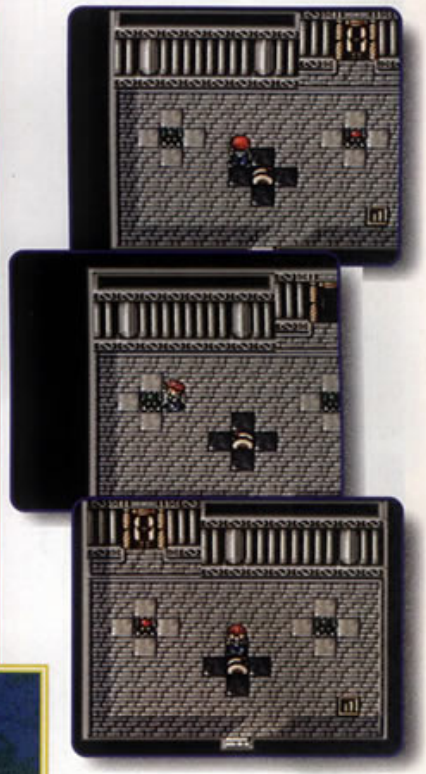
Ein weiser Entschluß

Maxim denkt sich, daß es mit diesem Licht bestimmt etwas auf sich hat. Er entschließt sich, nach dem Rechten zu schauen. Nachdem er sich und seine Gruppe in den örtlichen Läden ausgerüstet hat, bricht das Team auf. Als sie mit ihrem Schiff unter die Wasseroberfläche abtauchen, finden sie im Süden den Rachetempel.



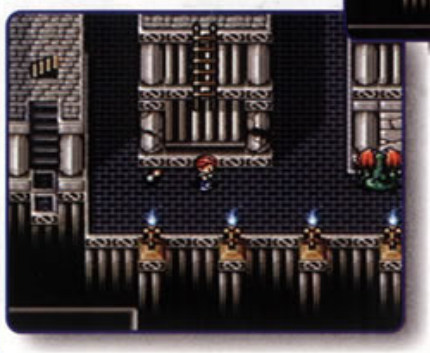
Versteckte Tür

Wenn Ihr die Schalter richtig stellt, dann erscheint eine Tür auf der linken Seite des Raumes, die bislang in der Wand versteckt war. Das ist die richtige Stellung der Schalter: den linken Kristallschalter auf Rot, den rechten auf Blau und den mittleren Schalter nach links stellen.



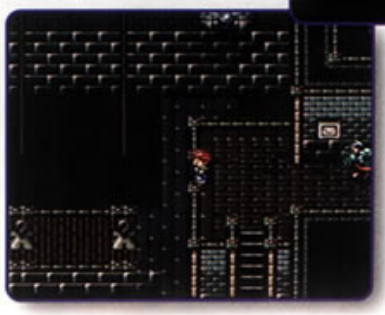
Bombige Idee

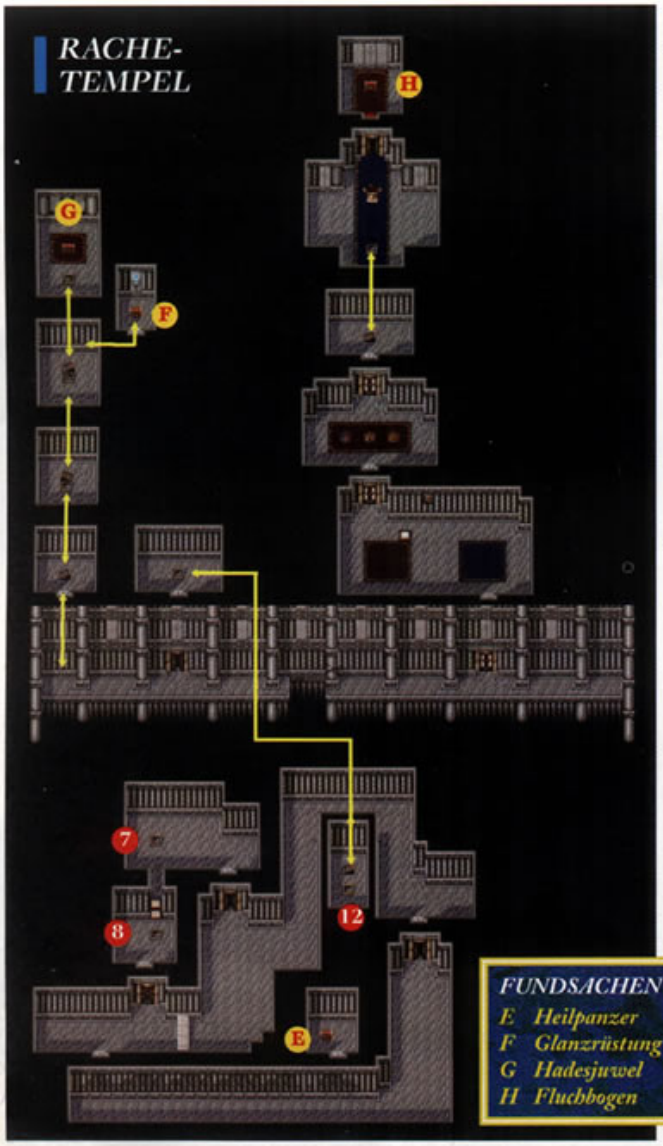
Die Gruppe betritt diesen Raum und befürchtet zunächst, daß es hier nicht weitergeht. Doch Maxim schaut sich genau die brüchigen Säulen an, auf denen sich eine Plattform befindet. Da kommt ihm eine Idee. Er zerbombt die tragenden Säulen und die Plattform fällt herunter. Nun kann die Gruppe ihren Weg fortsetzen.



Feuerpfeile

Bomben hat Maxim im Rachetempel haufenweise gebraucht. Doch jetzt ist es an der Zeit, den Feuerpfeil aus dem Köcher hervorzuholen. Schießt mit dem Pfeil nach links auf das Seil. Sobald das Feuer des Pfeils das Seil berührt, brennt es ab und Maxim kann erreichen, was sich dort unten befindet.

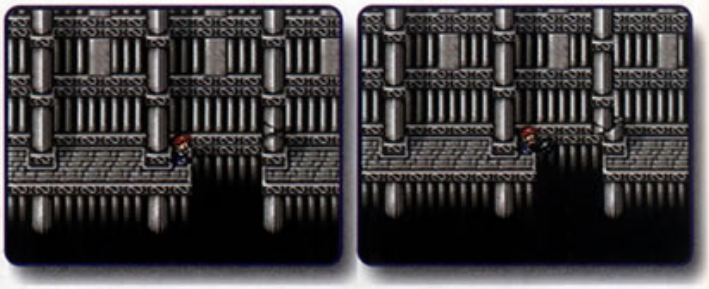




FUNDSACHEN
E Heilpanzer
F Glanzrüstung
G Hadesjuwel
H Fluchbogen

Risse in der Wand

Der junge Held weiß wirklich nicht mehr weiter. Er ist in einer Sackgasse gelandet. Wenn Ihr jedoch genau hinschaut, könnt Ihr einige Risse in der Wand entdecken. Legt dort eine Bombe und wartet ab, was passiert.

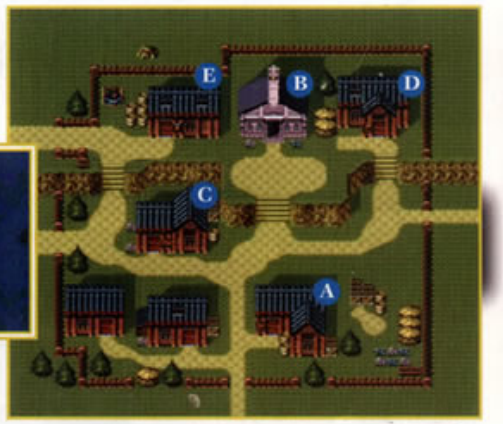


Bügelfalten

An dieser Stelle müßt Ihr den linken Teppich glattbügeln, damit er so faltenfrei wie der rechte Teppich wird. Benutzt den Stein, der dort herumliegt, als Bügeleisen und schiebt ihn vor Euch her, bis der Teppich völlig geglättet ist.

Durinea

STADTKARTE
A Hotel
B Kirche
C Laden
D Zauberladen
E Saftladen



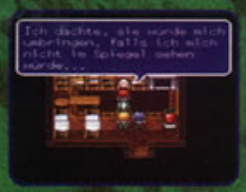
In dieser kleinen Stadt leben friedliche Menschen. Sie leben einfach so in den Tag hinein und verhalten sich recht passiv. Die Zerstörung ihres Landes, beziehungsweise ihrer Welt, nehmen sie nur beiläufig wahr.

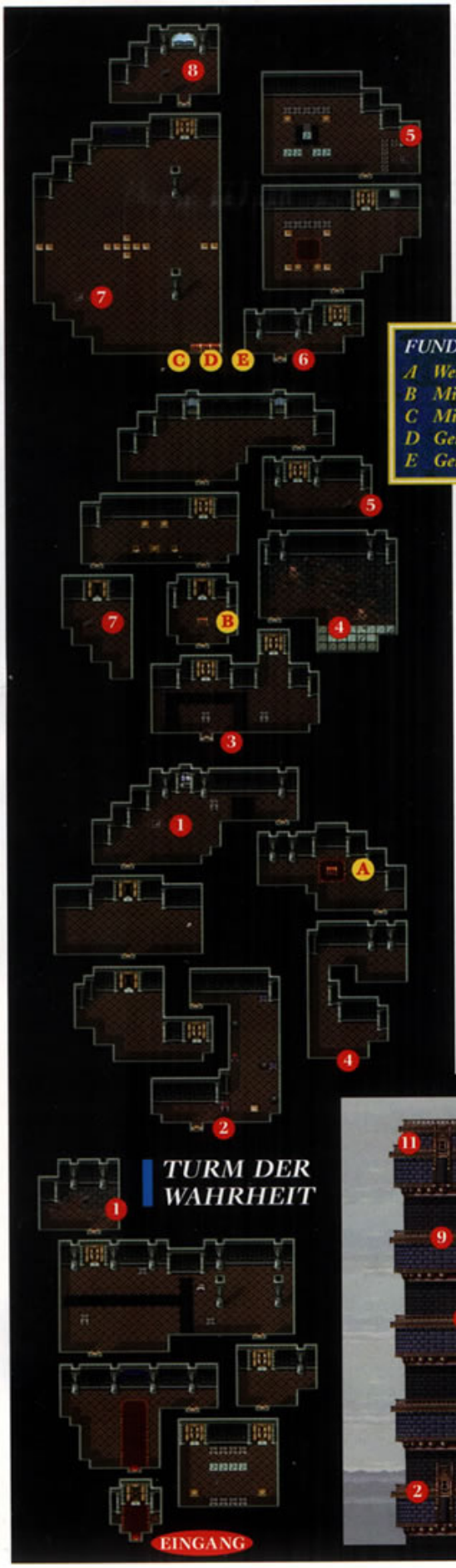
Begegnung mit Iris

Die wackeren Helden begeben sich nach Baleara. Dort treffen sie wieder die mysteriöse Iris. Die seltsame Frau fordert Maxim und Selan heraus, zu entdecken, wie stark ihre Liebe wirklich ist. Sie bittet die beiden , sich in den Turm der Wahrheit zu begeben. Maxim und Selan nehmen die Herausforderung ohne Zögern an.

Informationen

In der Stadt könnt Ihr Euch über den Turm der Wahrheit erkundigen. Gerüchte besagen, daß sich im Turm ein großer Spiegel befindet. Dieser soll dem Betrachter diejenige Person zeigen, an die er gerade denkt und die er wirklich liebt. Nachdem Ihr alle Bewohner befragt habt, könnt Ihr losziehen, um den Turm der Wahrheit zu erforschen.





FUNDSACHEN

- *A Weiheschwert*
- *B Minitruhe (Vorsicht!)*
- *C Minnestein*
- *D Geisterring*
- *E Geisterkleid*

Der Fall in die Tiefe

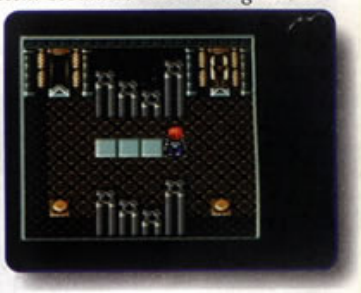
An dieser Stelle befinden sich brüchige Bodenplatten. Ihr müßt Euch mutig in die dunkle Tiefe fallen lassen. Nachdem Ihr in das Loch gefallen seid, gelangt Ihr in einen neuen Abschnitt des Turms.

Ein Raum voller Monster

In diesem Raum befindet sich eine Vielzahl monströser Geschöpfe. Ihr müßt sie nicht alle besiegen, um weiterzukommen. Doch solltet Ihr unbedingt in der unteren, rechten Ecke des Raumes nachschauen. Es befinden sich dort drei Schatzkisten, deren Inhalt sich durchaus als nützlich erweisen könnte.

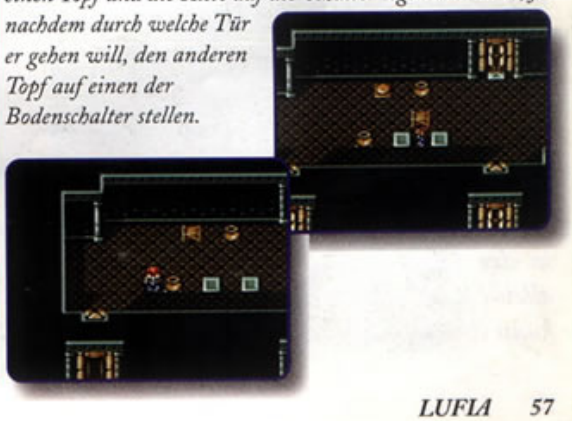
Musikpuzzle 1

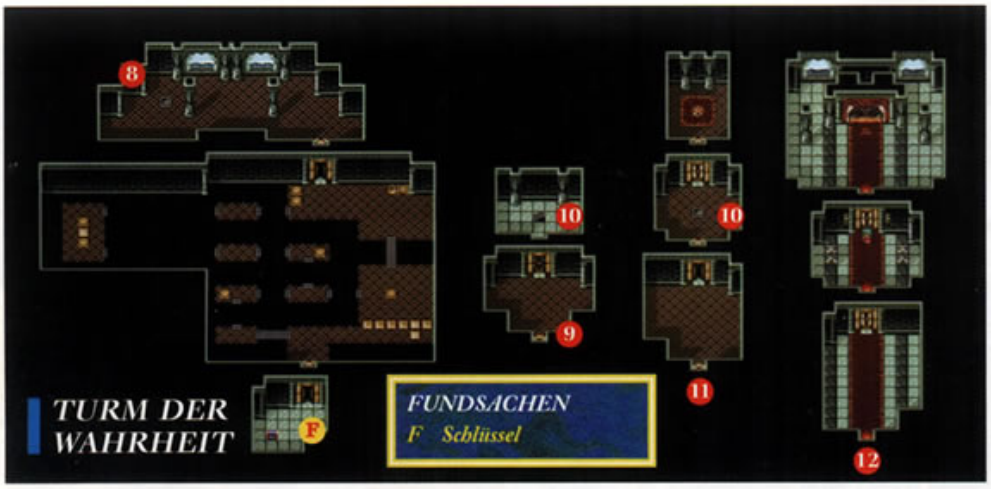
Bei diesem Puzzle müßt Ihr ganz genau hinhören. Je besser Euer Gehör und Gedächtnis, desto einfacher wird es sein, dieses Puzzle zu lösen. Sobald Ihr das Rätsel geknackt habt, öffnet sich die Tür.



Türöffner

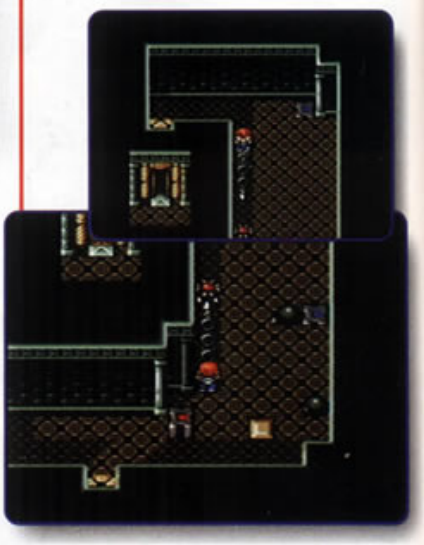
Die Sache mit den Schaltern gestaltet sich in diesem Raum etwas verzwickt. Doch für ein schlaues Kerlchen wie Maxim dürfte es kein Problem sein, das Rätsel zu lösen. Er muß einen Topf und die Kiste auf die Schalter legen und dann, je nachdem durch welche Tür er gehen will, den anderen Topf auf einen der Bodenschalter stellen.



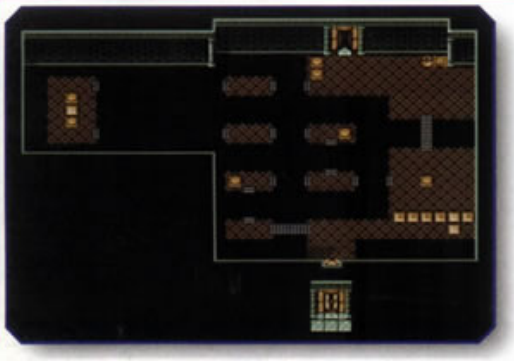


Bläser

Die Bläser fegen Maxim immer genau in die Richtung, in die er überhaupt nicht laufen möchte. Deshalb müßt Ihr den Haken einsetzen, um an den Bläsern vorbeizukommen. Ihr solltet keine unüberlegten Bewegungen ausführen, da Ihr sonst zurück an Euren Ausgangsort geblasen werdet.



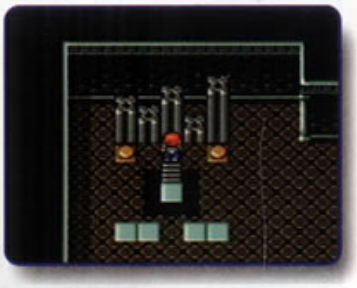
Brücken und Schalter



In diesem Raum müßt Ihr Euch gewaltig konzentrieren. Merkt Euch, welcher Schalter welche Brücke aktiviert. Nach diesem Muster könnt Ihr dann den Raum bewältigen. Wenn Ihr Euch das Muster der Brücken nicht merken könnt, dann schreibt Euch doch einfach auf, welcher Schalter für welche Brücke zuständig ist.

Musikpuzzle 2

Auf dem Bild rechts seht Ihr die richtige Tonfolge für das zweite Musikpuzzle. Den letzten Ton aktiviert Ihr, indem Ihr Euch mit dem Haken über den Abgrund zieht.

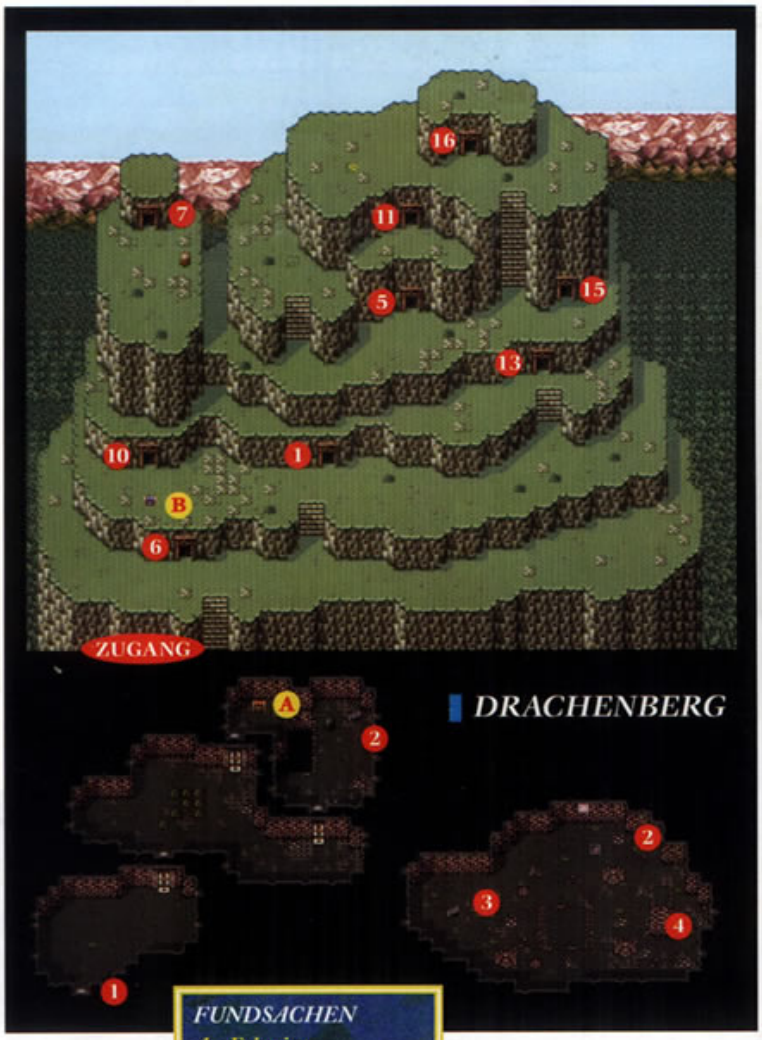


Iris und der Wahrheitstest

Als die Gruppe auf der Spitze des Turms angelangt ist, treffen sie auf Iris. Sie verlangt, daß nur Maxim und Selan den nächsten Raum betreten. Die beiden entdecken im Spiegel, daß sie tatsächlich füreinander bestimmt sind. Iris betritt kurz danach den Raum und zerstört den Spiegel, bevor die beiden sehen können, welche Wahrheit sich hinter Iris verbirgt.

Chadda

In Chadda lebt ein weiser alter Mann. Er behauptet, daß es in der Nähe einen großen Drachen geben soll. Er zieht alleine los, um sich von der Wahrheit zu überzeugen. Keiner kann ihn aufhalten, so stur hält er an seinem Vorhaben fest.

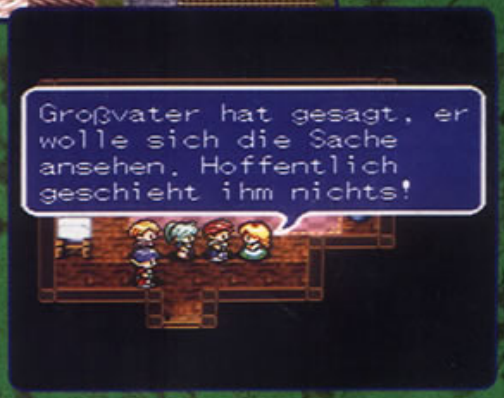


Seltsame Büsche

Dieses Rätsel kann für Maxim eine Zerreißprobe werden. Wenn Ihr Euer Nervenkostüm nicht zu sehr strapazieren wollt, dann folgt dem Beispiel auf den unteren Bildern. Dies sollte Euch helfen, das Rätsel schnell zu lösen.

Der alte Mann und der Drache

Der alte Mann ist weiser, als so mancher in seiner Stadt denken mag. Maxim hat das schnell gemerkt und spricht noch ein wenig mit den Bewohnern, um sich ein besseres Bild des Geschehens machen zu können. Nachdem er sich und seine Gruppe ausgerüstet hat, macht er sich auf den Weg, den Spuren des Alten zu folgen. Vielleicht waren seine Erzählungen über den Drachen doch nicht nur Hirngespinste…



Wachsendes Gras

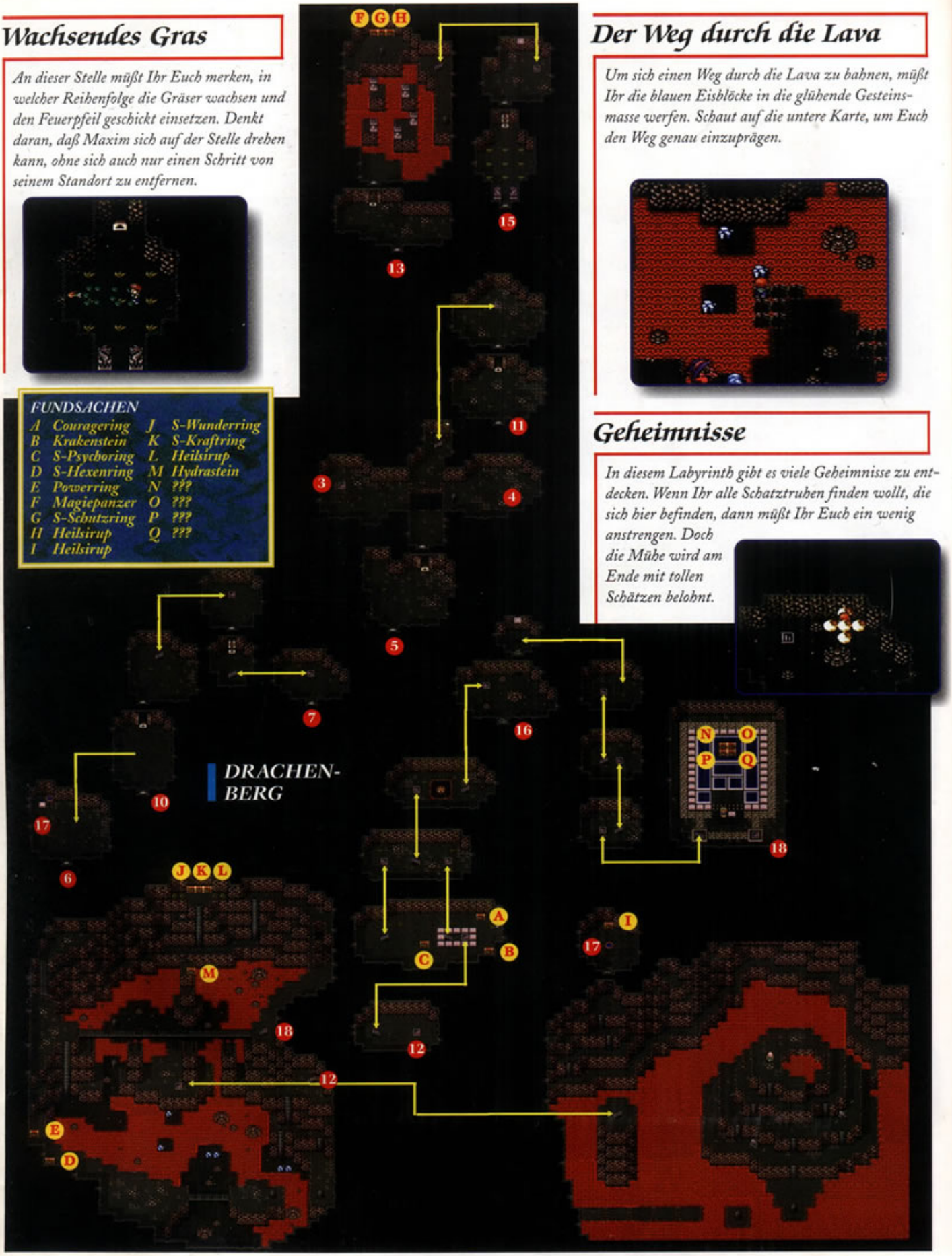
An dieser Stelle müßt Ihr Euch merken, in welcher Reihenfolge die Gräser wachsen und den Feuerpfeil geschickt einsetzen. Denkt daran, daß Maxim sich auf der Stelle drehen kann, ohne sich auch nur einen Schritt von seinem Standort zu entfernen.

Der Weg durch die Lava

Um sich einen Weg durch die Lava zu bahnen, müßt Ihr die blauen Eisblöcke in die glühende Gesteinsmasse werfen. Schaut auf die untere Karte, um Euch den Weg genau einzuprägen.

Geheimnisse

In diesem Labyrinth gibt es viele Geheimnisse zu entdecken. Wenn Ihr alle Schatztruhen finden wollt, die sich hier befinden, dann müßt Ihr Euch ein wenig anstrengen. Doch die Mühe wird am Ende mit tollen Schätzen belohnt.

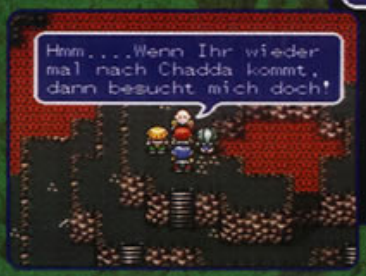


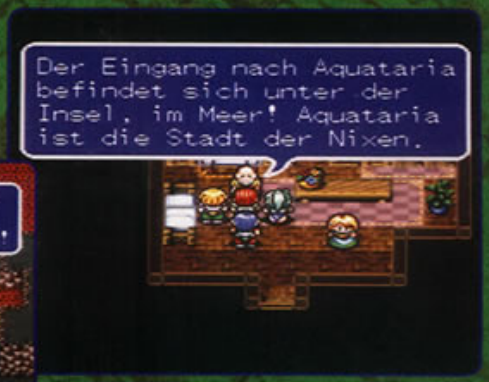
FUNDSACHEN

A	Couragering	J	S-Wunderring
B	Krakenstein	K	S-Kraftring
C	S-Psychoring	L	Heilsirup
D	S-Hexenring	M	Hydrastein
E	Powerring	N	???
F	Magiepanzer	O	???
G	S-Schutzring	P	???
H	Heilsirup	Q	???
I	Heilsirup		

Zurück nach Chadda und zum Ältesten

Maxim und seine Gefährten treffen bald den Ältesten. Er erzählt ihnen, daß sie ihn zu einem späteren Zeitpunkt in Chadda besuchen sollen. In Chadda zeigt sich der alte Mann dann von seiner gesprächigen Seite. Er erzählt Maxim von einer Unterwasserstadt und überreicht ihm einen seltsamen Schlüssel, mit dem Maxim die sagenhafte Stadt betreten kann.





Aquataria

Dies ist die Stadt der Meer-Menschen. Die unter Wasser lebenden Wesen haben noch nie Besuch von den Oberflächenbewohnern bekommen. Sie sind etwas verwirrt über Maxims Erscheinen, verhalten sich aber dennoch sehr freundlich gegenüber den Menschen.

STADTKARTE
A Hotel
B Kirche
C Laden

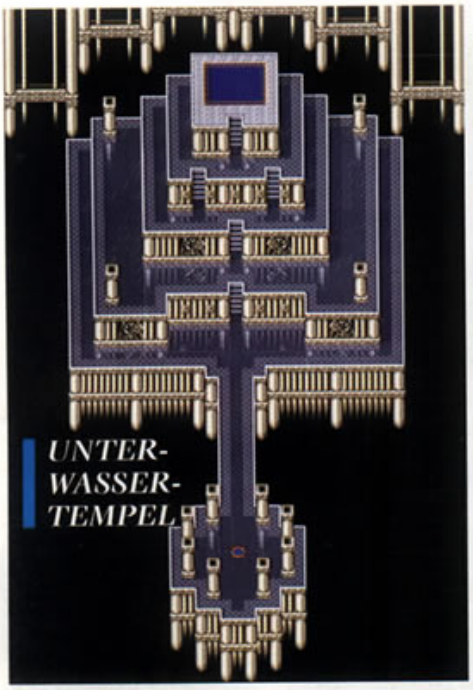
Die Königin von Aquataria

Maxim bittet um eine Audienz bei der Königin. Sie ist etwas irritiert, beruhigt sich aber wieder, als sie hört, daß Maxim den Schlüssel für die Unterwasserstadt von dem Ältesten in Chadda erhalten hat. Plötzlich stürmt ein junger Mann herein und berichtet, daß eine seltsame Veränderung der Meeresströmungen vor sich geht. Er befürchtet, daß der Prinzessin etwas zugestoßen sein könnte, da sie in der Nähe der Strömung schwamm und dort auch zuletzt gesehen wurde.

Das Geisterschiff

Die Königin ist losgezogen, um ihre Tochter zu retten. Sie wird jedoch von einem riesigen Geisterschiff angegriffen. Auf dem Schiff lebt keine Seele mehr, nur die Geister der ehemaligen Piraten haben sich dort eingenistet. Aber Maxim hat den Braten gerochen und ist der Königin gefolgt. Nun hilft er ihr in dieser Schlacht. Das Geisterschiff ruft fortwährend nach Verstärkung. Deshalb ist es wichtig, daß Ihr Eure Angriffe erst einmal auf das Schiff konzentriert. Die alten, trockenen Holzplanken des Kahns sind besonders anfällig gegenüber Feuerattacken. Maxim und sein Team können das Schiff bald besiegen. Nach dem aufreibenden Kampf erscheinen mächtige Wirbel im Wasser, die die Königin und ihr Gefolge wegsaugen. Mutig folgt ihnen Maxim und findet sie vor einem Tempel unter Wasser wieder.

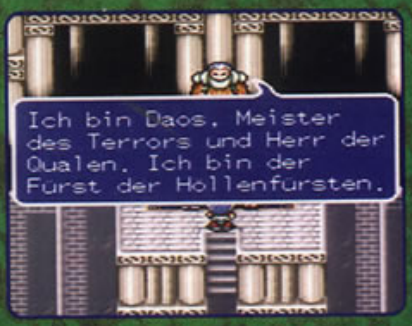
Ihr solltet gegen das Geisterschiff möglichst viel Feuerzauber einsetzen.



UNTER-WASSER-TEMPEL

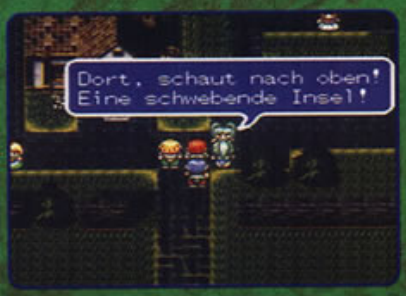
Der Zorn des Daos

Diesen Tempel können nur Maxim und Selan betreten. Dort erwartet sie ein wütender Daos. Er ist der Meinung, daß Maxim ihm gefährlich werden könnte. Als sich die beiden Helden dem Lufiaschwert nähern, fängt es an zu vibrieren und ein durchdringender Ton erklingt. Als wolle es Maxim mitteilen, daß das Schicksal nun seinen Lauf nimmt. Der tapfere Recke weiß, daß der letzte Kampf, die Schlacht zwischen Gut und Böse, nicht mehr fern ist. Maxim weiß nicht, wie diese Entscheidungsschlacht ausgehen wird, doch er wird sein Bestes geben und auf die Kraft des Guten hoffen.



Eine Insel im Himmel

Kurz nach ihrem Aufeinandertreffen mit dem schrecklichen Daos entdecken Maxim und seine Freunde eine gigantische, fliegende Insel am Himmel. Es ist die Todesinsel, auf der die Höllenfürsten leben und über das Schicksal der Menschen entscheiden. Die Insel ist in ihrer Größe so gewaltig, daß ihr Schatten einen Großteil der Welt bedeckt und das Land verdunkelt.



Chadda wird zerstört!

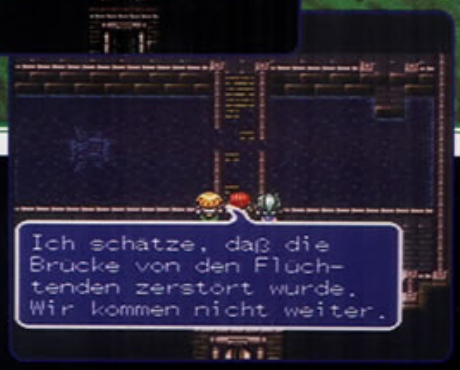
Daos ist so erzürnt über die Tatsache, daß Maxim der wahre Träger des Lufiaschwertes ist, daß er dem Höllenfürsten Gades befiehlt, die Stadt Chadda dem Erdboden gleich zu machen. Nun macht sich die tapfere Gruppe um Maxim nach Portravia auf, um herauszufinden, ob es eine Möglichkeit gibt, auf die fliegende Todesinsel zu gelangen. Vielleicht haben die genialen Wissenschaftler in Portravia ja eine Idee.

Ein fliegendes Schiff!

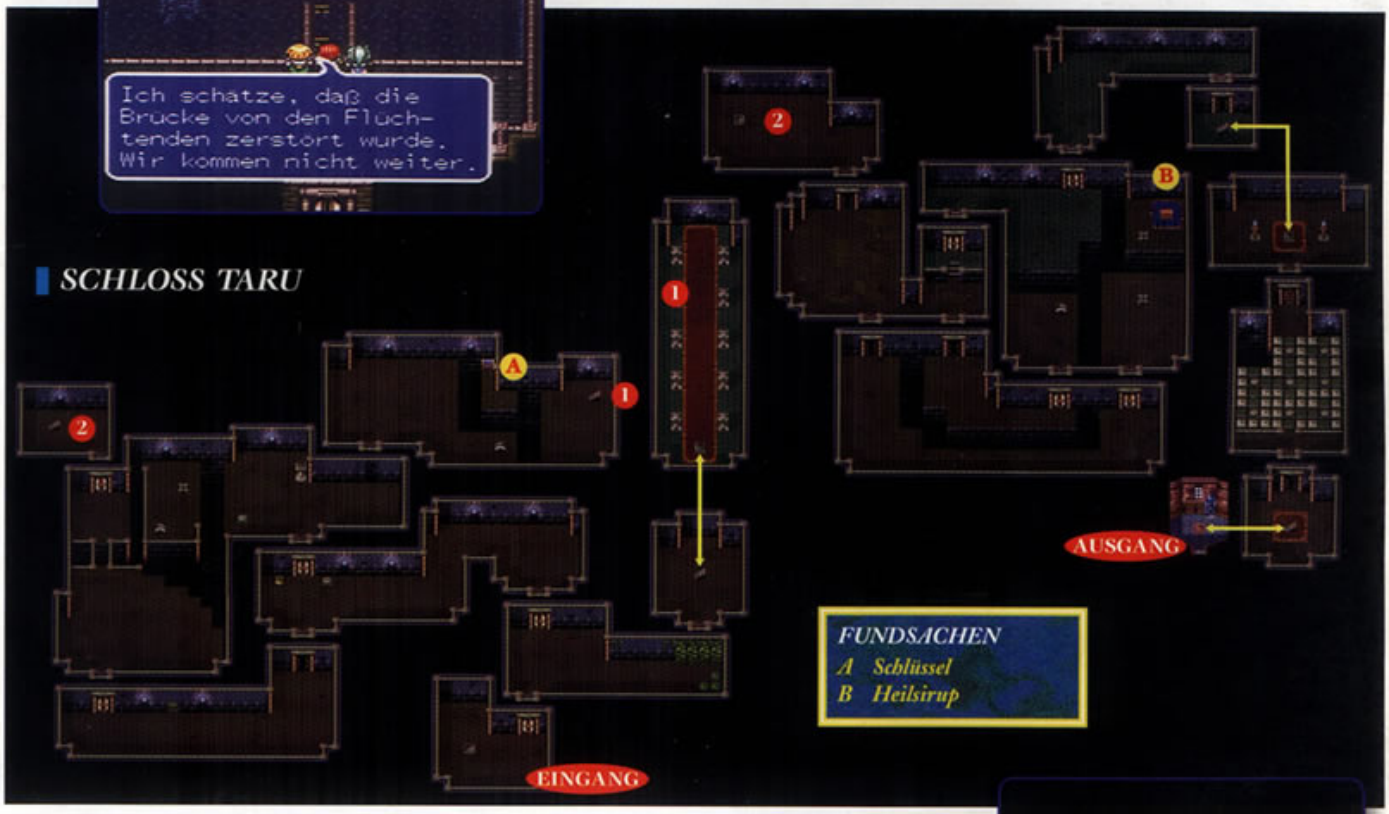
Dr. Shaia behauptet, daß er tatsächlich in der Lage sei, ein Schiff zu bauen, das fliegen kann. Damit könnten Maxim und seine Freunde auf die Todesinsel fliegen und den Höllenfürsten gegenübertreten. Allerdings braucht der Wissenschaftler hierzu einen größeren Motor. Den Gerüchten nach soll es in Taru, einem sehr kriegerischen Land, einen solchen Motor geben. Man nutzt dort starke Motoren, um die Kriegsmaschinen anzutreiben. Der Zugang nach Taru soll sich im Norden von Rusalka in einer Höhle befinden. Die Gruppe zieht los, um nach Taru zu reisen und einen der Motoren zu beschaffen.

Die zerstörte Brücke

In der Höhle im Norden von Rusalka entdecken die wackeren Helden eine Brücke. Diese wurde jedoch zerstört und die Freunde können den Graben nicht überwinden. Da entdecken sie im Wasser einen Wirbel. Sie entschließen sich, es mit dem U-Boot zu probieren. Selan spricht den Fluchtzauber, um die Höhle verlassen zu können. Unter Wasser entdecken sie eine kleine Passage, durch die sie unter den Bergen durchtauchen können, um auf diese Weise nach Taru zu gelangen.



SCHLOSS TARU



Eine schwerwiegende Entscheidung

Dieses Rätsel ist eigentlich ganz einfach zu lösen. Auf dem Boden befindet sich ein Schalter, der die Tür aktiviert. Ihr müßt einfach einen Topf aufnehmen und Euch auf den Schalter stellen. Durch das Gewicht von Maxim und dem Topf wird der Schalter dann automatisch betätigt.

Schalter und Haken

Wenn Ihr diesen Schalter umlegt, dann erscheint eine Säule. Diese Säule könnt Ihr dazu nutzen, einen Halt für Maxims Haken zu finden. Das Überqueren des Abgrundes stellt nun kein Problem mehr dar.

Rätsel

Dieses knifflige Rätsel löst Ihr, indem Ihr Euch an die Plattformen stellt und sie in die Richtung der Pfeile schiebt. Nun dauert es nicht mehr lange, bis Ihr an den einzigartigen Motor für das ersehnte Luftschiff gelangt.

Das Gefängnis

Die Gruppe hat das Labyrinth ohne größeren Schaden überstanden und freut sich bereits über die Tatsache, daß sie bald den Motor in Besitz nehmen wird. Doch als sie aus dem Labyrinth steigen, werden sie sogleich von einem Soldaten gefangen genommen und wie gewöhnliche Verbrecher in das Gefängnis gesteckt.

Berti & Boris

In Maxims Zelle befinden sich auch die beiden Diebe aus Lunaria, die ja bekanntlich die Krone des Königs gestohlen hatten. Auch die beiden wurden von den Wachen in das Gefängnis geworfen und müssen nun ihre Strafe absitzen. Maxim kann sie dazu überreden, einen Ausbruch zu organisieren.

Die Flucht

Während Berti und Boris die Wachen mit einem Gespräch beschäftigen, gelingt Maxim die Flucht aus dem Gefängnis. Er muß nun nur noch den Weg aus diesem unübersichtlichen Labyrinth finden und den Motor für das Luftschiff organisieren.

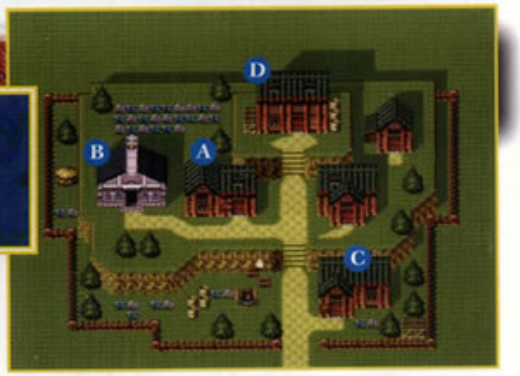
Der Kampf mit dem Panzer

Der Motor, den die Gruppe dringend benötigt, ist in einem großen Panzer eingebaut. Diese Kriegsmaschine wird von König Tarus dazu benutzt, die Gruppe anzugreifen. Mit ihren Waffen und einigen Eis-Zaubersprüchen gelingt es den Gefährten, den Panzer zu besiegen und den Motor zu erhalten. Sie bringen die große Maschine sofort in das Labor zu Dr. Shaia, der schon alles vorbereitet hat, um den Motor in das Schiff einzubauen.

Kirvan

Diese Stadt ist von dem Rest der Welt vollkommen abgeschnitten. Die Einwohner Kirvans dienten einst den Höllenfürsten und hatten an deren Macht geglaubt. Doch nun haben sie eingesehen, daß die Fürsten das Böse vertreten. Die Kirvaner haben es aufgegeben, den Mächten des Bösen zu huldigen und widmen sich wieder dem Guten.

STADTKARTE
- *A Laden*
- *B Kirche*
- *C Hotel*
- *D Ältester*

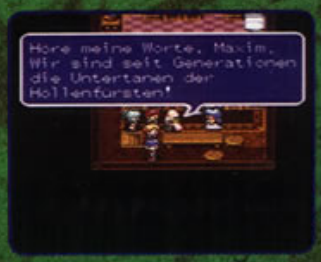


Freundliche Einwohner

Über viele Jahrzehnte hinweg huldigten die Menschen in Kirvan den Höllenfürsten. Nun ist ihnen zur rechten Zeit noch ein Licht aufgegangen und sie haben gemerkt, welch finsteren Mächten sie dienten. Kein Wunder also, daß sie sich Maxim gegenüber besonders hilfreich zeigen und ihn bei seinem Kampf gegen die Fürsten unterstützen. Maxim kann das nur recht sein.

Der Älteste

Der Älteste in Kirvan erkennt sofort, daß Maxim der legendäre Kämpfer ist, der die Höllenfürsten besiegen soll. Er unterhält sich kurz mit Maxim und klärt ihn über die Gefahren eines Kampfes gegen die Mächte des Bösen auf. Maxim kennt keine Furcht und sagt dem Alten, daß er bereit sei, den Kampf aufzunehmen. Der Älteste hilft ihm und der Gruppe dabei, auf die Todesinsel zu gelangen.



Die Schlüssel zur Todesinsel

Die Schlüssel sind drei junge Mädchen, die ihre magischen Kräfte einsetzen, um Maxim den Weg in die Todesinsel zu ebnen. Damit ermöglichen sie es dem Helden, den Höllenfürsten gegenüberzutreten. Doch vorher muß Maxim mit seinen Freunden noch drei Inseln besuchen.

Dasch

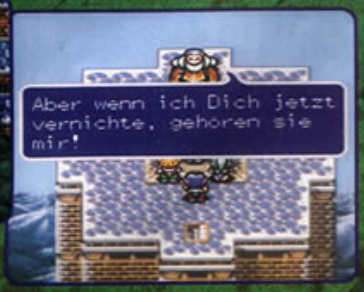
Drei Inseln muß Maxim aufsuchen, bevor er zur Todesinsel gelangen kann. Auf jeder Insel befindet sich jeweils ein Turm. Der Turm auf dieser Insel ist am leichtesten zu bewältigen. Ganz oben auf dem Turm wird Maxim einen Gegenstand finden, der ihm bei seinem Kampf gegen die Mächte des Bösen sehr hilfreich sein wird.

Inschel

Der Turm auf der Insel Inschel bietet viele Wege nach oben, doch nur ein Weg ist der richtige. Maxim muß herausfinden, welcher Weg ihn nach ganz oben bringen wird. Keine leichte Aufgabe für den gestreßten Helden. Auch hier wird Maxim auf der Spitze des Turms etwas hilfreiches finden.

Ischt

Dieser Turm ist der letzte, den Maxim besuchen muß, bevor der Weg zur Todesinsel frei ist. Hier werden die tapferen Kämpfer mächtig gefordert. Nach jedem Kampf solltet Ihr Eure Gruppe mit frischer Energie versorgen, da die Monster die Treppen besetzt halten und ein Kampf mit ihnen unvermeidbar ist. Oben auf dem Turm erscheint Daos, der versucht, das Lufiaschwert an sich zu nehmen. Aber das Lufiaschwert akzeptiert den Träger nicht. Nur Maxim ist es erlaubt, das Schwert zu berühren. Daos ist erzürnt und ordnet die Zerstörung von Kirvan und Maxims fliegendem Schiff an.



Auf der Todesinsel

Nachdem das Schiff zerstört wurde, müssen Maxim und seine Freunde nach Portravia reisen, um das Schiff reparieren zu lassen. Nach einiger Zeit gelingt es, das Schiff wieder herzustellen. Maxim begibt sich unverzüglich auf die Todesinsel.

Die letzte Schlacht

Bald ist es soweit. Maxim und seine treuen Kampfgefährten machen sich bereit, die letzte und entscheidende Schlacht gegen die Höllenfürsten anzutreten. Sie haben sich gut ausgerüstet und fliegen mit dem wundersamen Schiff auf die Todesinsel, wo sie nun endlich herausfinden werden, was es mit ihrem Schicksal auf sich hat.

Die Höllenfürsten

Die vier Höllenfürsten, wir werden sie gleich eingehend vorstellen, verfügen über Mächte, die sich kein menschliches Wesen vorstellen kann. Doch auch die Macht des Bösen hat seine Grenzen und jeder der Fürsten hat einen Schwachpunkt, den Maxim, Selan, Arty und Guy herausfinden müssen. Nur wer seinen Gegner bis ins letzte Detail kennt, wird in diesem Kampf um Gut und Böse bestehen.

Gades

Dies ist der erste Höllenfürst, auf den Maxim in der entscheidenden Schlacht trifft. Gades habt Ihr während des Spiels schon einige Male getroffen. Er scheint stärker zu sein als je zuvor. Das kann daran liegen, daß Ihr ihn auf der Todesinsel trefft. Die Insel scheint ihm neue Kräfte zu verleihen. Gades ist gegenüber Donnerzauber empfindlich. Deshalb solltet Ihr diesen so oft wie möglich einsetzen. Natürlich könnt Ihr auch Eure herkömmlichen Waffen nehmen, um sie gegen den ersten Höllenfürsten einzusetzen. Vergeßt nicht, zwischendurch Eure Kämpfer mit neuer Energie zu versorgen.

Amon

Amon ist der Meister des Chaos und ist stolz auf seinen Titel. Er tut alles, um diesem Ruf gerecht zu werden. Donnerzauber können auch diesem Höllenfürsten schwer zu schaffen machen. Auch vor dem Feuer fürchtet er sich und Ihr solltet so viele Zauber wie nur möglich einsetzen. Habt Ihr den Meister des Chaos besiegt, zeigt er sich von seiner gesprächigen Seite. Er erzählt Euch, daß die Fürsten nicht besiegt werden können, bevor Erim nicht bezwungen ist.
Maxim und seine Freunde wundern sich. Bislang haben sie noch nichts von einem Höllenfürsten gehört, der sich Erim nennt.

Erim

Schnell findet Maxim heraus, daß Erim eigentlich Iris ist. Und die hat den Gefährten bei ihrem Abenteuer schon oft geholfen. Um so größer ist nun die Verwunderung, daß sich hinter Iris einer der fürchterlichen Höllenfürsten verbirgt. Erim entschuldigt sich bei Maxim und startet ihren Angriff gegen die Gruppe. Sie ist unheimlich stark und trägt zu Recht den Titel einer Herrin des Todes. Der Kampf mit ihr wird schwer und langwierig. Besonders wichtig sind hier wieder die Heilzauber und -tränke. Ihr müßt sicherstellen, daß Eure Gruppe stets mit vollen Energiereserven gewappnet ist.

Daos

Daos ist der Herr der Höllenfürsten. Seine Macht ist unbeschreiblich groß. Eure Zauber scheinen wirkungslos an ihm abzuprallen. Nur der Zusammenhalt der Gruppe und der bedingungslose Einsatz Eurer mutigen Kämpfer werden dazu beitragen können, den schrecklichsten aller Fürsten zu besiegen und damit die Schlacht zu gewinnen.

Hotels & Läden

Nützliche Dinge

In ganz Lufia gibt es die verschiedensten Läden. Zum Beispiel gibt es Waffenläden oder die Läden, in denen Ihr Gegenstände kaufen könnt. Auch Zauberläden findet man fast in jedem Dorf. Zudem gibt es auch noch Teeläden, in denen Ihr Euch verschiedene Sorten von Tee oder Säften kaufen könnt. In den Hotels könnt Ihr übernachten und neue Reserven tanken, wenn Ihr für die Übernachtung zahlt. Manche Hotels lassen Euch sogar aus Dankbarkeit umsonst übernachten, nachdem Ihr der jeweiligen Stadt aus einer Misere geholfen habt. Trotzdem sind die Preise meist recht happig. Ihr solltet also sparsam mit Euren Goldmünzen umgehen und nicht wahllos einkaufen. Schaut auf den folgenden Tabellen nach, welche Gegenstände Ihr gebrauchen könnt und wieviel Ihr dafür bezahlen müßt, bevor Ihr Euer Geld für Quatsch ausgebt.

Taia Hotel 0 G

Gegenstände	Preis
Kraftwasser	8
Gegengift	6
Warp	120
Flucht	100
Bumerang	20
Waffen	**Preis**
Bratpfanne	10
Messer	13
Obstmesser	20
Degen	100
Rüstungen	**Preis**
Schürze	60
Kleid	90
Leinenmantel	140
Topf	30
Waschbrett	30
Tablett	100
Zauber	**Preis**
Stark	200
Funke	300
Serum	300

Tee/Säfte	Preis
Birnensaft	10
Zitronensaft	20
Limonensaft	40
Pflaumensaft	80
Apfelsaft	1000

Minias Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Warp	120
Flucht	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Gladius	2400
Rüstungen	**Preis**
Toga	3600
Zylinder	3000
Zauber	**Preis**
Glutball	6000
Speedy	2000
Furie	2000
Flucht	1000
Warp	2000

Pandoria Hotel 50 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Aufwecken	10
Schrei	5
Magienadel	30
Warp	120
Flucht	100
Kopftropfen	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Kette	2200
Franshiska	2600
Rüstungen	**Preis**
Kettenpanzer	3000
Maßanzug	2850
Eisenpanzer	3500
Glasmütze	1300
Narrenkappe	2300
Bronzehelm	2500
Steinhelm	2900
Schutzschild	2200
Lederkralle	2600

Tarika Hotel 10 G

Gegenstände	Preis
Kraftwasser	8
Gegengift	6
Aufwecken	10
Schrei	5
Warp	120
Flucht	100
Bumerang	20
Waffen	**Preis**
Degen	100
Kampfmesser	200
Dolch	400
Peitsche	300
Rüstungen	**Preis**
Kleid	90
Leinenmantel	140
Lederweste	250
Minirock	400
Pudelmütze	150
Mütze	240
Stirnband	600
Tablett	100
Zauber	**Preis**
Stark	200
Funke	300
Tropfen	400
Serum	300
Narkose	1000
Tee/Säfte	**Preis**
Grüner Tee	10

Tanbel Hotel 0 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Aufwecken	10
Schrei	5
Magienadel	30
Warp	120
Flucht	100
Blocktropfen	50
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Langmesser	800
Draht	1200
Kurzschwert	900
Kukri	1500
Rüstungen	**Preis**
Lederrüstung	800
Federweste	1000
Federrüstung	1200
Lederhelm	800
Holzschild	1200
Armreif	1400
Zauber	**Preis**
Funke	300
Tropfen	400
Sturm	500
Schock	600
Stark	200
Serum	300
Narkose	1000
Konfusion	1000

Clamento Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Aufwecken	10
Schrei	5
Magienadel	30
Warp	120
Flucht	100
Krafttropfen	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Kukri	1500
Rute	1800
Rüstungen	**Preis**
Federrüstung	1200
Labberkutte	1600
Baskenmütze	1000
Holzhelm	1400
Holzschild	1200
Armreif	1400
Zauber	**Preis**
Funke	300
Schock	600
Tropfen	400
Sturm	500
Stark	200
Panzer	1000
Erlösung	800
Flucht	1000

Gordovan Hotel 20 G

Lunaria Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Kraftwasser	8
Gegengift	6
Krafttrank	100
Aufwecken	10
Schrei	5
Magienadel	30
Warp	120
Flucht	100
Bumerang	20
Waffen	**Preis**
Keule	600
Langmesser	800
Kurzschwert	900
Rüstungen	**Preis**
Minirock	400
Robe	450
Leinenweste	600
Stirnband	600
Leinenhelm	400
Lederschild	400
Rundschild	600
Minischild	800

Rusalka Hotel 30 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Warp	120
Flucht	100
Eisball	200
Feuerball	200
Wumme	500

Waffen	Preis
Stab	3600
Scimitar	4400
Eisenschwert	5000
Rüstungen	**Preis**
Kettenhemd	4500
Leinenpanzer	4700
Steinpanzer	4850
Eisenhelm	3600
Sturzhelm	3800
Steinschild	4600

Alea Hotel 10 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Warp	120
Flucht	100
Eisball	200
Feuerball	200
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Handaxt	6000
Riesenstab	6200
Rüstungen	**Preis**
Leinenpanzer	4700
Steinpanzer	4850
Superrobe	5000
Turban	4100
Eisenmütze	4500
Steinschild	4600
Tektokralle	4300
Zauber	**Preis**
Aquata	8000
Tornado	9000
Stärker	5000
Warp	2000
Helfer	15000

Schicksalsinsel Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Kraftwasser	8
Krafttrank	100
Kraftsirup	500
Gegengift	6
Warp	120
Flucht	100
Heiltrank	500
Aufwecken	10
Schrei	5
Magienadel	30
Blocktropfen	50
Bumerang	20

Gegenstände	Preis
Wumme	500
Eisball	200
Feuerball	200
Wirbelball	100
Komaball	100
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Waffen	**Preis**
Steinbrecher	9850
Bronzeaxt	9700
Morgenstern	10000
Schraubstock	6000
Komabieb	8000
Rüstungen	**Preis**
Silberweste	7200
Seidentoga	6300
Federjacke	7600
Plattenhemd	5800
Eisenhemd	5950
Glaszylinder	5200
Eiszylinder	6300
Silberhelm	6800
Rosenschild	7500
Bärenschild	7500
Säfte	**Preis**
Birnensaft	10
Zitronensaft	20
Limonensaft	40
Pflaumensaft	80
Apfelsaft	1000

Kythos Hotel 50 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Warp	120
Flucht	100
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Steinbrecher	9850
Bronzeaxt	9700
Morgenstern	10000
Schraubstock	6000
Rüstungen	**Preis**
Silberweste	7200
Seidentoga	6300
Federjacke	7600
Plattenhemd	5800
Eisenhemd	5950
Glaszylinder	5200
Eiszylinder	6300
Silberhelm	6800
Rosenschild	7500
Bärenschild	7500

Danubia Hotel 40 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Breitschwert	11000
Estok	11500
Schrauber	12000
Rüstungen	**Preis**
Eisenmantel	7750
Silberpanzer	8700
Kraftjacke	9000
Schattenhut	6200
Silberhut	8500
Eronschild	8200
Zauber	**Preis**
Reflekta	5000
Courage	5000
Spiegel	30000
Koma	10000

Kumarbi Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Warp	120
Flucht	100
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Klingenrute	9100
Multischwert	9450
Rüstungen	**Preis**
Eisenhemd	5950
Metallpanzer	6250
Riesenturban	5000
Felshelm	5700
Stahlhelm	5500
Langschild	6000
Silberschild	6900
Zauber	**Preis**
Blitz	10000
Glutball	6000
Aquata	8000
Tornado	9000
Stärker	5000
Focus	15000
Sog	20000
Vitalis	5000

Gruberia Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Warp	120
Flucht	100
Wirbelball	100
Komaball	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Kampfdegen	7600
Langschwert	8000
Rüstungen	**Preis**
Superrobe	5000
Plattenhemd	5800
Turban	4100
Eisenmütze	4500
Riesenhelm	4800
Steinschild	4600
Tektokralle	4300
Riesenschild	5900

Auralio Hotel 30 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Breitschwert	11000
Estok	11500
Schrauber	12000
Rüstungen	**Preis**
Eisenmantel	7750
Silberpanzer	8700
Kraftjacke	9000
Schattenhut	6200
Silberhut	8500
Eronschild	8200

Triesta Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Kraftsirup	500
Wirbelball	100
Eisball	200
Feuerball	200
Komaball	100
Terrorball	1000
Nebelball	100
Frostball	100
Wumme	500

Waffen	Preis
Reibpeitsche	13000
Speer	13500
Silberdegen	13200
Hammerrute	15500
Rüstungen	**Preis**
Seidenanzug	9200
Eronhut	8800
Stirnreif	9000
Eronschild	8200

Picolonia Hotel 5 G

Arturia Hotel 40 G

Gegenstände	Preis
Kraftsirup	500
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Reibpeitsche	13000
Speer	13500
Silberdegen	13200
Rüstungen	**Preis**
Seidenanzug	9200
Eronhut	8800
Eronschild	8200
Zauber	**Preis**
Champion	20000
Phönix	20000
Frostfee	25000

Portravia Hotel 30 G

Gegenstände	Preis
Kraftwasser	8
Krafttrank	100
Kraftsirup	500
Gegengift	6
Warp	120
Flucht	100
Heiltrank	500
Aufwecken	10
Schrei	5
Magienadel	30
Blocktropfen	50
Bumerang	20
Wumme	500
Eisball	200
Feuerball	200
Wirbelball	100
Komaball	100
Krafttropfen	100

Gegenstände	Preis
Kopftropfen	100
Waffen	**Preis**
Armbrust	13000
Hammerrute	15500
Egoschrauber	18200
Regenaxt	18500
Rüstungen	**Preis**
Eisenrüstung	9300
Kraftumhang	10000
Stirnreif	9000
Goldhelm	9200
Tektoschild	8500
Zauber	**Preis**
Donner	30000
Drache	25000
Valor	30000

Elfenhain Hotel 0 G

Gegenstände	Preis
Kraftsirup	500
Wirbelball	100
Eisball	200
Feuerball	200
Komaball	100
Terrorball	1000
Nebelball	100
Frostball	100
Superwumme	2000
Waffen	**Preis**
Duplexklinge	19700
Dreizack	20900
Rüstungen	**Preis**
Metallkutte	11300
Abendkleid	11100
Silberrobe	11000
Goldband	9400
Goldschild	8800
Goldkralle	8600
Zauber	**Preis**
Donner	30000
Phönix	20000
Drache	25000
Frostfee	25000
Noddaba	40000

Baleara Hotel 50 G

Gegenstände	Preis
Kraftsirup	500
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Superwumme	2000
Waffen	**Preis**
Feuersäbel	21400
Hellebarde	23500

Waffen	Preis
Kristallstab	24000
Nebeldegen	25100
Rüstungen	**Preis**
Platinpanzer	12000
Seidenrobe	12700
Platinhelm	10800
Platinband	10400
Platinkralle	10600
Platinschild	11400

Durinea Hotel 40 G

Gegenstände	Preis
Kraftsirup	500
Wirbelball	100
Eisball	200
Feuerball	200
Komaball	100
Terrorball	1000
Nebelball	100
Frostball	100
Superwumme	2000
Waffen	**Preis**
Tektoschwert	29000
Megalanze	31800
Silberrute	35000
Frostbogen	37600
Rüstungen	**Preis**
Kristallhemd	14500
Kristallrobe	15000
Kristallhelm	15200
Kristallhut	14600
Dornenkralle	13200
Zauber	**Preis**
Terror	30000
Abaddon	65000
Tee & Säfte	**Preis**
Birnensaft	10
Zitronensaft	20
Limonensaft	40
Pflaumensaft	80
Apfelsaft	1000

Chadda Hotel 20 G

Gegenstände	Preis
Kraftsirup	500
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Superwumme	2000
Drachenzahn	500
Waffen	**Preis**
Megaschwert	45500
Riesenaxt	47500
Zirkonstab	48000
Runendegen	49300

Rüstungen	Preis
Eronanzug	22000
Eisenjacke	20000
Geistermütze	18600
Runenkralle	18800

Narcysus Hotel 40 G

Gegenstände	Preis
Krafttrank	100
Heiltrank	500
Warp	120
Flucht	100
Eisball	200
Feuerball	200
Wumme	500
Waffen	**Preis**
Kampfdegen	7600
Langschwert	8000
Rüstungen	**Preis**
Superrobe	5000
Plattenhemd	5800
Turban	4100
Eisenmütze	4500
Riesenhelm	4800
Steinschild	4600
Tektokralle	4300
Riesenschild	5900

Kirvan Hotel 10 G

Gegenstände	Preis
Kraftsirup	500
Blocktropfen	50
Krafttropfen	100
Kopftropfen	100
Wirbelball	100
Eisball	200
Feuerball	200
Komaball	100
Terrorball	1000
Nebelball	100
Frostball	100
Superwumme	2000
Drachenzahn	500
Waffen	**Preis**
Zirkonstab	48000
Zirkonrute	52000
Zirkonflegel	52000
Eronschwert	51000
Zirkonaxt	52500
Rüstungen	**Preis**
Zirkonkutte	54000
Zirkonpanzer	51200
Zirkonhelm	34000
Zirkonband	33200
Zirkonkralle	32300
Zirkonschild	34400

Gewährleistung

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 01 30 / 58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Nintendo Center
   Reparaturabteilung
   63760 Großostheim (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **(gebührenfreie Telefon-Nummer in Deutschland: 01 30 / 58 06)**.

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62 - 45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-0 61 - 3 11 88 18