



Komplett Lösung zu Terranigma 2

Gleich nachdem das Spiel gestartet wird, dürft ihr Euch eine Video Sequenz ansehen oder überspringt diese mit der Aktionstaste. Ihr habt hier die Auswahl zwischen "Neues Spiel, Spiel Laden, Optionen, Steuerung und Spiel Beenden"

Wählt nun ein "Neues Spiel" beginnen und somit beginnen wir das Abenteuer. Doch halt, nun heißt es noch den passenden eigenen Schwierigkeitsgrad auswählen.

Schwierigkeit: Story - einfach nur die Story genießen/ Normal - sind die Gegner ein wenig stärker/ Schwer - sind die Gegner nochmals ein wenig stärker/ Hölle - hat den höchsten Schwierigkeitsgrad. Zum Schwierigkeitsgrad noch mehr, sobald ihr am Ende angelangt seid.

Somit komm ich sehr viel später nochmal drauf zurück. Wählt nun Euren Grad aus, mit den ihr starten wollt. Wichtig: Solltet Ihr auf Hölle starten und es ist einfach zu schwer, kann dies reduziert werden -> aber nicht mehr erhöht werden. Um den letzten größten Bonus freizuschalten, muss ein Spiel auf Minimum Normal durchgespielt werden!

Farbwechsel der Rüstung nun möglich!

Bevor es los geht, möchte ich eine kleine neue Funktion vorstellen, auch wenn ich an sich schon sonst wo stehe. Aber diese Meldung möchte ich doch hervorheben.





Diese drei als Beispiel, zum zeigen, dass es nun dabei ist.

Lebensenergie Anzeigen lassen möglich

Man kann in den Optionen nun, die Lebensenergie der Gegner anzeigen lassen. Zwischen Boss und Normale Gegner, gibt es einen kleinen Unterschied.





Episode 1 - Der dunkle Rächer

Prolog - Eine Neue Welt

Das erste was passiert, ist eine Sequenz, an dem Ihr die letzte Stelle aus Terranigma 1 sehen könnt, wo man Ragnara besiegte, sobald Ihr ein Neues Spiel startet. Sobald die komplette Sequenz vorbei ist, startet sogleich die nächste.

Klingennest

Ihr seht nun Ark, frei herumfliegen über Berg und Tal. Er landet auf dem Berggipfel, Klingennest, das Reich der Vögel. Nachdem er gelandet ist und das kurze Gespräch vorbei ist, könnt Ihr Euch nun frei bewegen.

Um dies kurz zu machen, könnt ihr gleich hoch zum Chef Dumbar der roten Vögel fliegen. Dieser sitzt oben rechts, auf der höchsten Stelle. Nachdem Gespräch, folgt sogleich nochmals eine Sequenz und Ihr habt Ark nun wieder im normalen Zustand.

Krysta

Das erste Ziel, um hier weiter zu kommen, ist im Raum mit der Kellertür. Hierfür geht Ihr zuerst aus dem Raum von Ark. Geht nun anschließend nach links und stellt Euch vor die Kellertür. Dort gibt es einen Hilfe Ruf. Schmeißt somit nun zwei der Krüge vor die Kellertür, um diese zu öffnen.

Keller

Geht nun nach unten zur Truhe.

Fluffy und Melina

Sobald ihr der Truhe von Fluffy näher kommt, erscheint ein Geist, Melina. Ihr bekommt erklärt was geschehen ist und steuert gar Melina für einen Moment selber.

Geht mit Melina die Treppen alle nach oben und es folgt sogleich die nächste Sequenz. Hier seht Ihr das Melina eingesperrt war, aus dem Grund, das sie Eingebrochen habe. Sie wird aus dem Gefängnis entlassen und kommt ins Schloss.

Als nächstes seht Ihr, dass der König Godrik mit Melina reden möchte

Sobald Ihr alles hinter Euch gebracht habt und wieder bei Ark seit, erzählt Melina noch den letzten Rest und Ihr könnt Fluffy wecken. Im ersten Moment wird Fluffy Euch nicht glauben Schenken, bis der Name Leyana gefallen ist.

Der Weg nach Leyana

Nachdem das Gespräch mit Fluffy vorbei ist, könnt Ihr den Keller verlassen. Geht nun in dem Raum vom Ältesten. Dort gibt es jetzt zwei neue Gegenstände. Einer der neuen Gegenstände ist ein Knollenbeutel. Da dies der erste ist, kann man nur eine kleine Heilknolle tragen. Der zweite neue Gegenstand ist die "Kleine Geldbörse" worin sich 10 Taler befinden. Verlasst nun den Raum vom Ältesten und nehmt dort das liegende Buch für die Aktionen mit. Schaut es Euch im Kompendium einfach alleine an. Jetzt kann man das Haus verlassen und

unten links noch ein Kürbis mitnehmen. Der für später Episode 2 eine Fortsetzung erhalten wird.

Folgt anschließend den Weg nach oben Richtung Norden. Fluffy macht sich selbstständig, sobald Ihr dem Krater näher kommt. Dieser ist völlig neu in Krysta. Nach einem Gespräch mit Fluffy, erhaltet Ihr einen Ring des Aureas, den Ihr Euch ausrüsten müsst. Doch diesmal läuft die Ausrüstung anders. Man wird drauf hingewiesen, dass es eine "Schnell Auswahl" gibt. Dafür drückt ihr Shift + S (Tastatur Belegung bei mir) und man sieht den "Ring des Aurea". Sobald ihr Items zum Heilen, Zaubern habt usw. könnt ihr diese auch via Schnellauswahl Verfahren ausrüsten.

Die Truhe

Nun müsst Ihr sogar, das erste mal in die Truhe. Jetzt geht nun auf das Tor mit den Rüstungen.

Eine neue Truhe für verschiedene Ringe die zu finden sind oder man erhalten wird. Rüstet Euch hier nun den "Ring des Aurea" aus. Anschließend könnt Ihr die Truhe nun komplett verlassen und den Krater, genannt Portal, runter springen.

Kapitel 1 - Tod und Leben

Nachdem Ihr gelandet seit und das Gespräch mit Fluffy beendet ist, könnt Ihr den Ort verlassen.

Das erste mal auf der Welt von Leyana

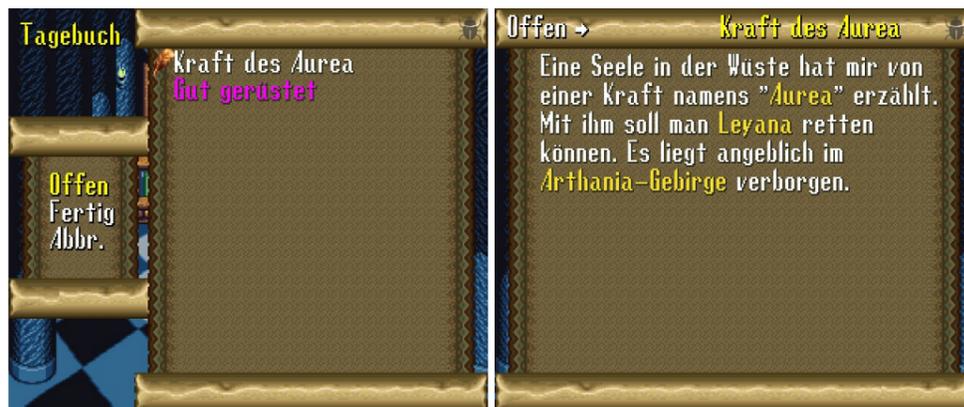
Auf der Map, geht als erstes Richtung Westen um den großen Berg. Dort ist eine kleinere Ruine.

Kleine Ruine

Geht hier nun bis ans Ende Richtung Osten (rechts halten) am Ende befindet sich eine Truhe. Hier bekommt ihr einen Kraftelexier. Der Kraftelexier erhöht ein wenig eure derzeitige Stärke. Nun könnt ihr den Ort verlassen und nach Süden gehen, zu einem kleinen Bergpfad, der sich unten am See befindet.

Höhle im Süden

Hier könnt Ihr gleich nach oben gehen. Nehmt noch den Kristall mit, der links in der Bucht liegt. Sprecht nun mit der Seele vor dem Eingang. Während des Gespräches mit dieser Seele, erhaltet ihr jetzt das Tagebuch. In diesem wird euer Fortschritt der Aufgaben gelistet.



Es kommt eine kleine Sequenz, wo Ihr somit sehen könnt, wie ein Aurea aussieht und zugleich wo es sich befindet. Das erste befindet sich somit tief im Herzen des Arthania - Gebirge.

Lauft als erstes rings rum nach oben und geht durch den Gang runter. Hier müsst Ihr nun runter springen und folgt den Weg weiter nach unten, solange, bis Ihr an einer kleineren Treppe angekommen seit. Geht diese hoch und sofort seht Ihr ein Skelett.

Die erste Waffe

An diesem Skelett erhaltet Ihr eure erste Waffe den Kampfstab. Sobald Ihr diese erhalten habt, kommt nochmals eine kurze Sequenz, eine kleine Erklärung von den ersten Dämonen, die Hubbas.

Erste Gegner

Springt in eure Truhe und rüstet Euch nun vorerst den Kampfstab aus. Dazu müsst Ihr zur Waffenkammer Ihr müsst nun alle Hubbas besiegen. Gesamt sind es fünf Stück von denen. Habt Ihr alle beseitigt, kommt eine Verschiebung des Bildes, womit Ihr sehen könnt, wo es etwas explodiert und somit der Neue Weg öffnet.

Erste Rüstung

Geht nun über die Brücke, die sich unten befindet, die Ihr gesehen hattet. Am Ende des Weges, befindet sich ein weiteres Skelett, an dem Ihr Euch eure erste Rüstung abstauben könnt.

Geht nochmals in die Truhe und geht in die Rüstungskammer und rüstet Euch die Schutzweste aus. Verlasst nun die Truhe und geht die Treppe hoch. Hier erwartet Euch noch eine Seele. Diese erwähnt, dass ihr Euch tapfer geschlagen habt und es noch schlimmere Dinge auf der Welt befinden. Dafür gibt es noch ein weiteres Buch für Kampfverhalten im Kompendium. Dort kann man sich die Angriffsarten von Ark ansehen + die Animation dazu. Jetzt könnt ihr, nachdem das Buch erhalten wurde, den Weg weiter fortführen. Geht hier wieder die Treppen runter und Ihr seit am Anfang der Höhle. Nun könnt Ihr die Höhle verlassen und somit das nächste Ziel ansteuern.

Arthania

Hier angelangt, könnt Ihr am Ende des Weges mit einer Seele sprechen oder schaut Euch alles an, wenn Ihr dem Gang neben dem Pfad folgt. Dort befindet sich ein Buch, wo Ihr abspeichern könnt. Geht Ihr nun die Treppen runter, befindet sich rechts, eine Seele die mit Heil und Manakräuter handelt. Die linke Seele wird noch nichts mit Euch anfangen, weil Ihr der Magie, nicht eingeweiht seit.

Geht nun wieder nach oben und sprecht mit der Seele, die den Pfad bewacht. Da Ihr Waffe und Rüstung ausgestattet habt, lässt diese Euch nun passieren. Ihr könnt nun nochmals ein paar kleine Hubbas erledigen. Bevor Ihr mit der zweiten Seele sprecht, holt Euch erst noch den ersten Kristall, Richtung Westen (links) über die kleine Brücke. Dann könnt Ihr beruhigt mit der Seele sprechen. Diese Seele gibt nun einen besseren Knollenbeutel, damit man nun drei kleine Heilknollen mit sich führen kann.

Hier teilt sich nun der Weg links und einmal rechts. Ich gehe stets als erstes rechts entlang. Ihr könnt auch zuerst links den Hauptweg folgen und sobald alles in diesem Bereich erledigt ist, werdet Ihr von dem rechten Weg raus kommen.

Entscheidet Ihr Euch zuerst für rechts. Vernichtet hier alle Gegner und geht zuerst bei dem Brunnen nach unten. Dort könnt Ihr bereits einen weiteren Kristall ergattern, nachdem Ihr den Steingolem besiegt habt.

Zurück bei dem Brunnen, könnt Ihr nun den Weg nach Norden folgen. Dort drin befindet sich am Ende eine Truhe mit einer Heilknolle. Habt Ihr alles bis dahin erledigt und auch alle Gegner besiegt, seid Ihr auf Rückweg somit Stufe 2. Nun könnt Ihr Euch den linken Weg am Anfang dieser Höhle widmen.

Geht nun rings rum und Ihr gelangt zu einer Seele, die Euch bittet, eine Rune zu besorgen, um den Leeren - Kristall zu beseitigen. Nachdem Gespräch mit der Seele, öffnet diese einen neuen Weg, der vorher nicht vorhanden war. Folgt nun diesen neu gewonnen Weg über die Treppe.

Unten angekommen, springt nun runter und erledigt die Hubbas unterwegs. Sobald Ihr die zweite Kletterpflanze hoch geklettert seid, sind ein kleines Stück weiter, zwei Steingolems. Nachdem diese zwei besiegt wurden, kommt es wieder zu einer kleineren Explosion, die einen Weg eröffnet, das Ihr weiter runter springen könnt.

Klettert nun an der Ranke nach unten und öffnet die Truhe, die Ihr gesehen hattet. Darin befindet sich eine Offensiv Rune. Die Seele erscheint und Ihr erhaltet die geprägte Leerwandlung - Rune. Mit dieser könnt Ihr nun den Weg weiter folgen und kommt zum Ursprünglichen Anfang zurück. Geht die Treppe und stellt Euch vor den Leeren - Kristall.

Erste Magie Nutzung

Geht nun in die Truhe zur Bibleothek. In der Mitte ist eine Zaubertruhe, wo sich sämtliche Runen ansammeln werden. Rüstet Euch nun die Leerwandlung - Rune aus und vernichtet somit den Leeren - Kristall. Die Seele erscheint nochmal und nehmt Euch die Rune wieder ab. Ihr habt nun die Auswahl, ob Ihr eher Eis oder Feuer Magie erlernen möchtet. Ich empfehle Euch Feuer zu erlernen. Am Ende des ganzen Weges, kommt Ihr zu einem Spalt, der nach Triis führt.

Triis und die neue Waffe

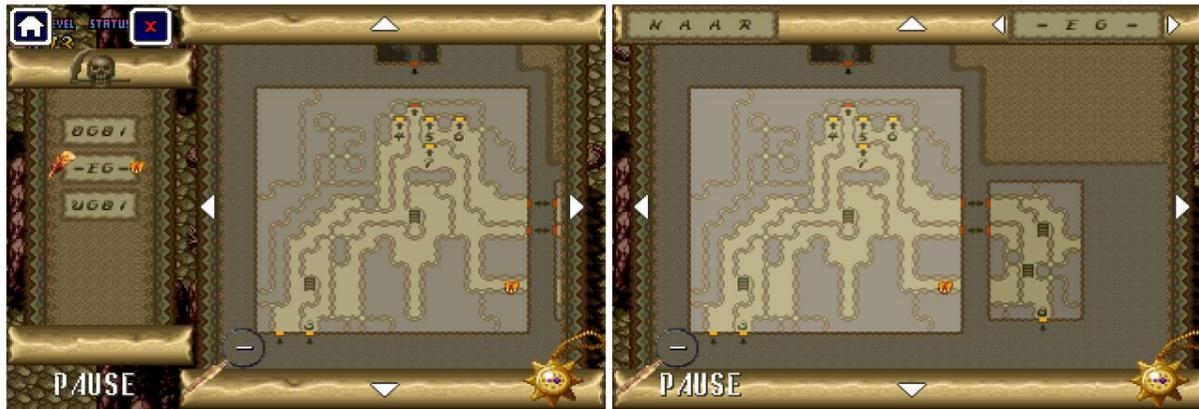
Hier in Triis, gibt es einiges zu tun. Geht als erstes in das Inn und schiebt links die zwei Kisten aus dem Weg, um dahinter den Gang zu nutzen. Dort befindet sich eine Truhe mit einer "Kleinen Heilknolle". Danach verlasst das Inn.

Nachdem ihr draußen seit, lauft rechts rum und nach oben. Geht in das Gebäude. Dort nach ganz links, durch den Kamin krabbeln und aus der dortigen Truhe die "Wunderknolle" entnehmen. Anschließend könnt ihr dieses Gebäude bereits wieder verlassen.

Sobald ihr draußen seit, geht weiter nach Links. Dort ist nun eine neue Truhe! Darin befindet sich eine "Magische Karte". Dies sieht dann so aus:



Folgende Bilder gehören zu einem anderen Gebiet und nicht zu Triis! Aber ich möchte dadurch ein paar weitere Dinge zur Magischen Karte präsentieren.



Auf diesem Bild sind jetzt Zahlen eingetragen. Somit kann man sehen, welche wohin führt, in welche Etage bzw. welche Tor Seite usw. man raus kommt, daneben ist eine Nah Ansicht.



Hier ist eine Ansicht, von raus gezoomter Variante, welches Gebiet in welches führt.

Ihr könnt die Etagen wechseln und über die Map hinweg scrollen. Jetzt geht es weiter mit dem richtigen Inhalt für Triis.

Nun geht wieder nach unten und geht in das Gebäude Links, neben dem Inn. Hier seht Ihr gleich auf Blickfeld einen weiteren Kristall. Geht nach hinten und auch dort findet man eine Wunderknolle. Ihr könnt dieses Gebäude ebenfalls verlassen. Im nächsten Gebäude, befindet sich der Magier. Schaut Euch nun folgende Neue Funktionen an.



Runen verwalten: Könnt ihr die Zauber wechseln, die ihr bereits erworben habt.

Zauber freischalten: Ist nun der Kauf für die Magie. Einmal gekauft, besitzt ihr diese für immer.



Ein Haus weiter, falls Ihr bereits was kaufen möchtet, ist die Seele, bei der Ihr Euren Vorrat aufstocken könnt. Nun geht es weiter, Südlich, das erste Gebäude, ist ebenfalls eine Truhe vorzufinden mit 25 Taler. Nun könnt Ihr ins nächste Gebäude, gleich daneben rein gehen. Hier befindet sich ein Skelett und ein Buch. Lest Euch das Buch durch, für Infos, wenn nicht, sprecht das Skelett an und schon könnt Ihr das Gebäude verlassen.

Ark wird müde, wo kann man gut schlafen... Genau im Inn. Somit geht wieder alles zurück zum Inn und geht in den rechten Raum ins Bett, Gute Nacht und erholt Euch gut... Oder auch nicht. Ihr werdet geweckt von einem Geist und Fluffy lacht Euch aus... (Wer würde das

nicht tun xd) Nun weiter, verlasst den Raum, hier befindet sich nun eine Wirtin, diese meckert erst und verrät Euch, das Ihr durch manch Kamine könnt. Doch halt, danach gibt es erneut was neues!



Eine kleine Nebenaufgabe besteht jetzt darin, alle 8 Geister zu retten, die verteilt in Triis zu finden sind.

Verlasst das Haus und geht nach links. Dort wartet ein Geist. Er fordert Euch auf, diesen zu folgen. Das Haus, wo sich die Seele für Magie Verkauf befindet.

Triis - Kanalisationsschlüssel und einige der Geister

Hier ist nun eine Brücke dazu gekommen. Geht über diese und zerstört die Kugel. Eine kurze Sequenz kommt und der Geist klaut vor Euch den Schlüssel. Nichts wie nach oder wollt Ihr hier übernachten? Geht gleich nach links und macht das erste Skelett nieder. Dieser besitzt den Schlüssel, den der Geist mit sich nahm. Glückwunsch, Ihr habt nun den Kanalisationsschlüssel 2.

Geht nochmals in dem Gebäude, wo die Truhe mit 25 Taler waren. Dort befindet sich ein kleines Kind.



Wieder nach draußen, ganz nach Rechts, befindet sich ebenfalls noch einer.

Nun zum zweiten Kanalisationsschlüssel. Geht nun zum Haus, wo sich das Skelett und das Buch befand. Hier spricht nochmals das Skelett an und siehe da, es funkelt nun doch was in der Hand. Ein weiterer Geist taucht auf der sich an Euch rächen will, weil er vermutet, dass Ihr an dieser Sache Schuld seit. Wo hin nun? Es ist einfach, er ist ein Brückenmeister und bekam den Schlüssel und beschützte diesen mit seinem Leben.

Wo war denn nochmal eine Brücke? Vielleicht habt Ihr diese ja bereits gesehen, als Ihr der Lösung gefolgt seit und nach oben gelaufen wart. Wenn nicht, hier der Weg. Geht nun den ganzen Weg, zurück zum Inn und folgt weiter den Weg Richtung Norden. Geht die Treppe hoch und geht sogleich nach rechts, dort ist die Brücke. Solltet Ihr nach etwa 10 Treffern nicht angekommen sein, werdet Ihr bewusstlos und müsst den Weg nochmals neu laufen. Habt Ihr es geschafft? Nach dieser Sequenz zwischen Amond und Lilia, erhaltet Ihr den Kanalisationsschlüssel 1. Da wir nun in diesem Bereich alles erledigt haben, können die schnelleren Spieler weiter.

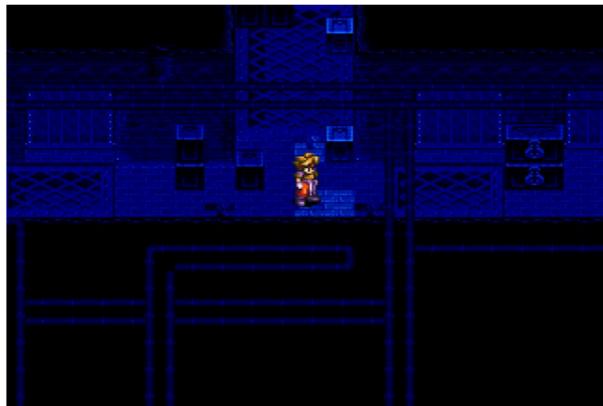
Geht nun noch ganz nach oben, solltet ihr nicht schon dort gewesen sein.



Dieser Herr, ist der vierte und letzte auf der Linken Seite von Triis. Jetzt könnt ihr erneut in das Gebäude drunter rein gehen. Anstatt nach links, geht nun nach oben entlang. Dort ist ein Schrank der hervorgehoben ist und sehr hell leuchtet. Schiebt diesen beiseite und es erscheint eine Tür.

Triis - Kanalisation Abteil 1

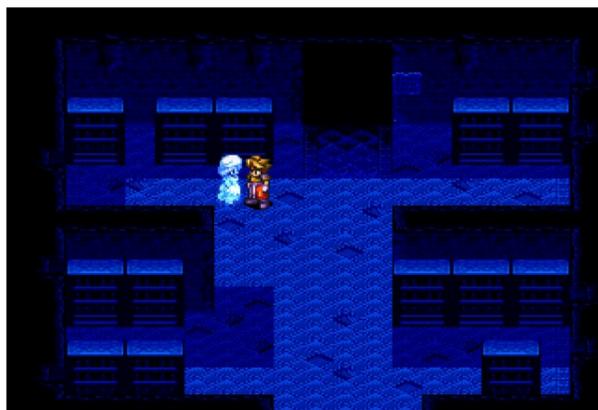
Dies ist Kanalisations Abteil 1. Hier könnt Ihr durchlaufen, auch wenn Ihr an einer Kreuzung landen werdet. Nach oben zu laufen, lohnt sich erst ein wenig später.



Willkommen im Östlichen Abteil von Triis. Ist es hier nicht toll? Ok weiter im Text. Als erstes schnappt Euch die zwei Skelette rechts. Geht nun in das Gebäude oben hinein.

Triis - Bibliothek

Dies ist die Bibliothek. Sprecht mit der Frau, die sogleich auch verschwindet, nachdem sie sich beschwerte, das die Bücher nicht an der richtigen Stelle seien.



Geht nun einen Raum weiter nach oben. Hier befindet sich eine Truhe mit 20 Taler. Das Buch könnt Ihr wieder lesen, für Infos, dient aber nicht dazu, um im Spiel weiter zu kommen. Somit könnt Ihr das Gebäude komplett verlassen.

Als nächstes, lauft ihr nun Links Rings rum um das Gebäude, um an die Truhe zu gelangen.



Die Schätze sehen auf der Map so aus:



Lauft nun zurück zur Brücke und geht nun in das Gebäude hinein. Hier drin, geht nun zuerst nach links, dort ist eine Kiste, die wieder hervorgehoben ist. Schiebt diese in den Abgrund und springt hinterher, wenn Ihr Lebensmüde seit! Ihr habt überlebt? Nun das ist doch mal ein Wunder. Schiebt die Truhe an das Gitter und dreht das Rad, damit der Wasserpegel steigt. 2/6 sollte erreicht sein. Bevor ihr das Gebäude verlasst, macht Euch dreckig und krabbelt durch den Steinalten Kamin. Geht nach rechts und raus, um dort den liegenden Kristall zu holen. Danach kehrt ihr zurück und könnt das Gebäude vorerst wieder verlassen.

Die neue Waffe

Erinnert ihr Euch noch an die Kanalisation 1, wo der Weg nach oben noch nicht gelaufen werden musste? Nein, hier nochmal das Bild.



Geht nun dort zurück. Da ihr das erste Rad gedreht habt, stieg der Wasserpegel auf 2 von 6. Somit könnt ihr nun an die dortige Kiste ran kommen.

Dort befindet sich nun die neue Waffe - Schnitter. Rüstet Euch diese via Schnellkasten Shift + A aus oder geht in die Truhe zur Waffenkammer. Kehrt nun wieder zurück. Zur Kreuzung runter -> Rechts.

Triis - Wasserstand und Kanalisation Abteil 2

Draußen geht nun die Treppe auf der Linken Seite nach unten, wo der Geist noch zu sehen sein sollte, wenn ihr mit diesem noch nicht vorher gesprochen habt.



Dort dürfte immer noch der Soldat Wache halten. Redet mit diesen und er verschwindet ebenfalls. Am Ende, schaut genau hin (Augen auf, bei jeden ist die Farbqualität anders eingestellt) Dort befindet sich eine Tür, wo Ihr den zweiten Kanalisationsschlüssel verwendet.

Klettert hier nun nach unten und kletter bei der nächsten Gelegenheit gleich wieder hoch. Hier ist ein weiteres Rad, das den Wasserstand um weitere 2 erhöht, somit ist der Wasserstand auf 4. Geht zurück und folgt den Weg weiter nach rechts. Geht die Treppe nach oben und speichert zwischen durch mal ab. Es ist immer wichtig eine Reserve zu haben. Man weiß nie, ob sich zwischen drin, bei anderen doch noch Crash's entstehen könnten.

Triis Wasserreservoir - Aurea Siegel

Nun weiter, geht hier raus und ich heiße Euch willkommen im Südöstlichen Teil von Triis. Super, machen wir uns weiter auf den Weg. Geht gleich ins erste Gebäude was Ihr hier findet. Wenn Ihr Infos haben wollt, krabbelt durch den Kamin, hier befindet sich nur ein weiteres Buch. Wollt Ihr es nicht lesen? Geht gleich nach links und krabbelt unter dem Tisch hindurch. Hier ist es das erste mal, das wir unter Triis sind. Geht den Weg entlang und es kommt ein Steingolem sowie weiter hinten über die kleine Brücke ein Feuerauge. Hier am Ende befindet sich eine Truhe mit einem Vitalexier. Verwendet diesen um 5 Permanente Kraftpunkte zu erhalten.

Nun folgt den Weg nach unten, wo der Steingolem war. Hier, geht Ihr nun als erstes nach rechts, sobald die drei Feueraugen vernichtet sind. Vor der Truhe, befindet sich ebenfalls nochmal ein Feuerauge. In der Truhe befinden sich 20 Taler. Nun geht den kurzen Weg zurück und folgt nun weiter Richtung Westen, Süden, Osten, Norden. Ja so Rings rum ist doch was feines. Hier angekommen, hattet Ihr ein paar Hubbas, Feueraugen, Steingolems. Oben erwartet Euch ein Siegel in der Truhe. Nun könnt ihr den ganzen Weg zurück wetzen. Damit seit ihr wenigstens mal beschäftigt.

Triis - Geheimcode für eine Truhe - restliche Geister - eine neue Rüstung

Wie schon zurück? Hab Euch gar nicht bemerkt. Gut, folgt mir nun schön weiter. Geht nun raus aus diesem Gebäude. Dort wandert nun ein weiterer Geist umher. Sprecht mit diesen, für Eure Sammlung.



Wenn wir schon bei der Geisterjagd sind, holen wir zugleich noch den letzten. Geht ein kleines Stück rechts zurück und nehmt den Gang in der Nische. Lauft drin Rings rum und seit nun im inneren Teil, wo der Architekt zu finden ist.



Schaltet die Gegner aus, wenn die stören und sprecht mit dem Architekt. Die Brücke wird repariert und ihr habt alle 8 Geister gefunden. Kehrt nun zurück und nehmt den Eingang, der sich am rechten Gebäude befindet.

Hier befindet sich eine Stelle die glitzert. Nein es ist kein versteckter Schatz, wir wollen ja nicht übertreiben. An der glitzernden Stelle, befindet sich eine Notiz. Notiert Euch erst nicht wirklich die Zahlen. Solltet Ihr das Spiel nochmals neu anfangen, ist es so oder so ein

anderer.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, was die Kombination von 0000 bis 3333 enthalten könnte.

Ok weiter, notiert Euch diese Variante oder merkt Euch diese. Kurzinfo: Die Zahlen 0 bis 3 stehen für eine Pfeilrichtung. Verlasst nun das Haus und haut nun mal das Skelett um, es hat's verdient. Geht nun zuerst im Linken Gebäude rein. Ganz hinten, links entlang, kommt Ihr zu einer Truhe. Hier befindet sich die zweite Rüstung der Eisenpanzer.

Da nun einige Gegenstände gesammelt wurden, hier ein Bild (einmalig) was ihr noch anschauen könnt.



Jedes Item, hat seine eigene Beschreibung. Über Tastatur ist Q zugewiesen, um dies zu öffnen. Da könnt ihr einsehen, wie viel Abwehr, Angriff etc. die Rüstung/ Waffe hat. Auch könnt ihr somit Zauber, Quest Gegenstände usw. durchlesen, was es damit auf sich hat.

Nun könnt Ihr den ganzen Weg komplett zurück, durch die Kanalisation um zum Nordöstlichen Teil von Triis zu gelangen.

Nun geht Ihr nach rechts und haltet Euch dabei unten hin. Hier ist das Gebäude, was ich ausgelassen hatte. Ich hoffe, Ihr habt Euch die Notiz gemerkt bzw. notiert. Denn jetzt braucht Ihr diesen Code. Gebt den ein und die Truhe öffnet sich mit dem Kanalisationsschlüssel 3. Ich gratuliere, das Ihr alleine soweit geschafft habt.

Triis - Kanalisation Abteil 3

Geht wieder den Weg entlang, so das Ihr im Südöstlichen Abteil von Triis seit. Angekommen? Gut, ich habe hier bereits auf Euch gewartet. Nun geht ganz unten links in das Gebäude, wo Ihr die Rüstung her hattet. Nur das Ihr den rechten Weg nach oben folgt. Hier ist die dritte Tür, wo Ihr den Kanalisationsschlüssel 3 verwendet. Super gehalten bis her? Und noch Lust weiter zu kommen? Nun gut, machen wir weiter.

Nachdem Ihr den ganzen Weg unten rechts folgt, kommt Ihr zum dritten und letzten Rad um den Wasserspiegel auf 6 zu erhöhen. Nun könnt Ihr den Weg zurück und folgt den linken Weg. Oben angekommen, verlasst das Gebäude, seit Ihr wieder Südwestlich in Triis. Glückwunsch, Ihr habt die ganze Stadt erkundet.

Aber noch ist es nicht vorbei. Als nächstes, könnt Ihr nun shoppen und den Vorrat aufstocken. Wollt Ihr nicht? Dann geht ins Inn und übernachtet dort Gratis und ladet Euch auf. Jetzt geht nach oben und überquert die Brücke und geht gleich in das Gebäude. Hier krabbelt Ihr oben durch den Kamin. Wisst Ihr noch, das Ihr euch eventuell nicht an mir gehalten hattet und unbedingt nach oben wolltet? Nun jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, nach oben zu gehen und in den Abgrund zu springen.

Brecht Euch dabei aber nur nichts. Es gibt noch kein weiteren Ark. Nun geht die Treppe nach oben und lauft an allen Skeletten vorbei. Nehmt die nächste Treppe nach oben folgt den Weg bis ans Ende und ein Geist erwartet Euch oben. Nach einer Sequenz um ein wenig zu erfahren und man wieder Bewusstlos wurde, Fluffy Euch wieder auslacht, ist es endlich Tag. Geht nun weiter und folgt den Weg. Ihr seht, das dies die Stelle ist, an der Ihr die Truhe bereits beraubt habt oder auch nicht, die gleich am Anfang in der Höhle links gingen. Doch halt! Warum ist da jetzt eine weitere neue Truhe?



Wundert ihr Euch, genau so wie Ark? Nun, ist ein Geschenk, von den Seelen, denen ihr geholfen habt. Was sich drin befindet?

Das Elementarlehrbuch. Darin könnt ihr im Kompendium etwas mehr über die Elemente einsehen, wie der Schaden gegenüber was eingestellt wurde.



So sieht das ganze aus. Schaut dazu die anderen Reihen an, wofür was steht.

Triis - Der erste Boss und das Aurea

Nun, also, jetzt folgt den ganzen Weg bis Ihr am Eingang vom Anfang der Höhle seit. Ihr habt das Siegel? Check. Ihr seht das Zeichen an der Wand? Check. Ihr habt Euren Vorrat aufgestockt? Check. Nun dann sprecht das Zeichen an der Wand an und das Siegel bricht.



Hier ist nun Euer erster Boss, der maskierte Turmwächter.

Der Wächter. Früher noch ein zu lachhafter Gegner, der selbst mit Stufe 1 besiegt werden konnte. Doch in der langen Zeit, wo er ruhen konnte, hat er auch etwas dazu gelernt und ist nicht mehr so einfach nur mit Amoklauf Spammen zu besiegen. Vernichtet ihn so, wie ihr es könnt. Ihr habt es geschafft? Gut, als Belohnung überlasse ich Euch das erste Aurea. Nun könnt ihr die ganze Höhlengegend verlassen, nehmt dabei noch den Inhalt aus der Truhe mit! Somit habt ihr nun eine "Kleine Heilknollen" Kapazität von 5. Begeht Euch wieder zur Map.

Turm des Lebens

Angekommen, geht erst nach rechts und dann nach oben. Dort seht Ihr einen kleinen Turm. Dies ist nun Euer Ziel. Hier angekommen, erhaltet Ihr vom Wächter eine Geprägte Energieball Rune, nach dem Gespräch, die nur in diesem Turm anwendbar ist.

Turm des Lebens - Zwei Rätsel und der versteckte Ring

"Das Feuer kann in diesem Turm Verborgenes zum Vorschein bringen." heißt es von der einen Seele.



Als erstes geht Ihr die linke Treppe. Hier sind nun vier Säulen, wo Ihr Feuerzauber braucht. Zündet die vier Kerzen an und das Gitter geht hoch. Hier befindet sich eine Truhe mit einem Trank, der die Zaubergeschwindigkeit ein wenig anhebt. Geht nun zurück und nehmt die rechte Treppe. Oder auch nicht, da ist ja noch ein Gitter. Ihr wollt es alleine probieren? Gut ich warte, bis Ihr fertig seit... Seit Ihr soweit? Wie, Ihr kommt nicht auf die Lösung?



"Unten ist wichtiger als Oben. Links ist wichtiger als Rechts." So heißt es von der anderen Seele.

Ok, hier ist die Rätsellösung. Ihr müsst als erstes unten links ausmachen, nun rechts unten, jetzt links oben als letztes rechts oben. Wolla, das Gitter geht auf. Hier könnt Ihr Euch ein wenig austoben. Geht als erstes rechts entlang, auf diesem Weg ist eine Truhe und in dieser befindet sich eine Wunderknolle. Habt Ihr die Wunderknolle?



"Die Runenmagie lässt dich schier unüberwindbare Distanzen umgehen." heißt es von einer Seele im oberen Bereich.

Gut, nun könnt Ihr Euch in die Mitte oben begeben und die neu gewonnene Rune verwenden. Den Energieball, schießt Ihr auf den Schalter. Das Gitter unten geht nun auf, wo Ihr nun hin dürft. Auf dem Weg, nehmt noch den Inhalt aus der Truhe mit. Im zwischen Gang, besiegt den dortigen Ritter und folgt dem Weg weiter. Dort angekommen, geht durch den kleinen Gang gleich die nächste Treppe runter und dann als erstes nach rechts.

Warum nach rechts, fragen sich bestimmt welche, obwohl da nichts ist. Macht die zwei Kerzen aus. Und es erscheint eine weitere Truhe mit einem Ring der Stärke. Jetzt geht nun nach unten und vernichtet die Wächter, die da umherirren. Bevor ihr nun zum Podest runter rennt, schaut noch zur Linken, auch da befindet sich nun eine neue Truhe.



Nehmt den Inhalt an Euch und geht dann runter zum kleinen Podest.

Turm des Lebens - Abgabe des Aureas

Da legt Ihr die Energieball Rune ab und es öffnet sich ein weiteres Gitter. Die Rune ist somit verschwunden. Geht nun zurück und geht durch den Gang, der Euch soeben kurz gezeigt wurde. Seit Ihr hier angekommen? Sehr schön. Als nächstes könnt Ihr hier Euch die schönen Gemälde anschauen. Wer diese wohl gezeichnet hat? Ok, weiter, bevor Ihr mir noch weg rennt.

Nun seht Ihr in der Mitte, das kleine Tor? Das Wächtertor, geht nun dahin und bereitet Euch darauf vor. Ja, auf was vorbereiten? Nein, Spaß beiseite. Hier wird nun nichts mehr kommen. Nur eine kleines Gespräch von einem nicht sehbaren Geist und Ihr könnt das Aurea abgeben. Herzlichen Glückwunsch, Ihr habt das erste Kapitel absolviert.

Kapitel 2 - Wachstum und Verfall

Ihr landet an einem Strand Abschnitt und könnt nach dem Gespräch mit Fluffy diesen Ort verlassen. Ihr könnt hier speichern aber unbedingt notwendig ist dies nicht außer Ihr wollt vorerst aufhören. Auch hier gibt es eine neue Truhe. Damit habt ihr nun eine etwas größere Geldbörse um bis 499 Taler sammeln zu können.

Der Weg nach Elumnia - neue Magie

Sobald Ihr auf der Map seit, haltet Euch nach oben und nach links. Dies ist die Neue Insel Bael' Nar. Sobald Ihr oben angekommen seit, müsst Ihr auf den kleinen Fluss drauf gehen. Fluss, das nur ein kleiner Kreis darstellt. Doch bevor ihr dort loslegt, geht noch weiter nach rechts. Da befindet sich mitten in der Wüste dieses einsame Feld mitten drin.



Geht zuvor noch dorthin und schaut Euch bei der Seele, die neue Auswahl an Magischen Fähigkeiten an. Macht Eure eigenen Erfahrungen, was der Kampf mit Magie angeht. Ich selbst, nutze anschließend sehr sehr viel das Blitzschild. Mit diesem macht mir das Kämpfen sehr viel Spaß. Doch sucht Euch selbst Eure Kampftaktik aus, welche Euch eher gefällt. Habt ihr die Zauber angeschaut bzw. auch schon was gekauft? Geht nun zum Fluss Feld links rüber. Nun seit Ihr in Elumnia Bereich.

Elumnia - Anfang

Beide Seelen die Ihr nun sehen könnt, ist die Rechte, der Händler. Zuständig für Heil - und Manakräuter. Die Seele am Baum, ist der Zutritt zum inneren von Elumnia. Während des Gespräches mit der Priester Seele (Links), wird es eine Utensilentasche geben. Darin werden unter anderem Gegengift verstaut. Holt Euch vom Händler rechts das Gegengift. Wenn es nötig ist, sammelt genug Taler und kauft dann noch den Bronzespeer. Nachdem Kauf vom Gegengift, geht zum Priester zurück und er lässt einen nun hindurch.

Elumnia - L'thak und der Weg zum Schrein - ein neuer NPC Gastwirt

Geht hier nun rum zur Kletterpflanze und lasst Euch fallen. Ganz unten angekommen, könnt Ihr auf der linken Seite mit ein paar Priester sprechen, wenn Ihr kleinere Infos haben möchtet. Auch hier gibt es nun etwas neues zu entdecken.



Es ist noch verschlossen, doch im Laufe, in diesem Dungeon, kann man diesen Gang öffnen. Dazu mehr, sobald wir an der Stelle angelangt sind.

Sonst geht Ihr gleich nach rechts zu L'thak. Er gibt Euch die Information, das die Prüfung geschlossen ist und somit Eure Hilfe anbietet. Da er einverstanden ist, sollt Ihr ihn nochmals ansprechen, wenn Ihr Euch darauf vorbereitet habt.

Habt Ihr dies erledigt? Sprecht sogleich wieder mit L'thak. Er bittet Euch Ihn nun zu folgen zum ersten Schrein. Beachtet, das L'thak stets zuerst den nächsten Raum betreten muss, sonst müsst Ihr zurück gehen und den vorherigen Raum erneut machen und L'thak abholen.

Auf dem Weg trifft ihr noch einen neuen NPC an. Ein Gastwirt!



Schafft ihr es, dies nachzugehen, wird das Gasthaus geöffnet. Man zahlt eine gewisse Menge an Taler und kann sich ausruhen. Zutritt nur, wenn man bezahlt hat. Sonst bleiben die Türen verschlossen.

Sobald L'thak Euch berichtet, das der nächste Raum sicher ist, seit Ihr ganz in der Nähe. Geht nun nach unten und gleich nach links. Dort befindet sich eine Blumentruhe, die Ihr öffnen könnt und es befindet sich darin eine Wunderknolle.

Habt Ihr diese geholt, könnt Ihr nun nach rechts in den ersten Schrein, wo L'thak auf Euch wartet.

Elumnia - Götzenreinigung und Aurea Siegel

Sprecht L'thak nun an und Ihr erhaltet von Ihm die Aufgabe, die Götzen zu reinigen, die Ihr unterwegs gesehen habt. Dafür erhaltet Ihr von L'thak eine geprägte Götzenreinigung - Rune. Diese könnt ihr via Schnellasten Shift + W ausrüsten. Seht ihr den Feuerstrahl oder die Eisrune? Drückt anstatt Links/ Rechts, nach oben bzw. unten. Damit wechselt man zwischen Offensiv und Passiv hin und her. Mit Links bzw. Rechts, wären dann andere Runen im jeweiligen Sortiment, für Offensiv/ Passiv. Sonst wie gewohnt in die Truhe zur Zaubertruhe und Manuell ausrüsten.

Verlasst anschließend den Raum und geht nach oben. Hier geht Ihr nach rechts und achtet im oberen Bereich auf eine Lilane Aura. Dort befindet sich der erste Götze. Reinigt diesen mit der dazugewonnen Rune. Sprecht nochmals mit dem NPC und erledigt, was er verlangt. Danach kehrt erneut zum NPC zurück, sobald der Weg geräumt ist.

Gleich rechts raus, befindet sich der zweite Götze. Reinigt diesen und folgt den Weg weiter nach rechts. Dort könnt Ihr einen Kristall erbeuten. Geht nun ein Stück zurück und folgt den Weg nach unten.

Geht hier, nachdem Ihr die zwei gelben Priester beseitigt habt, weiter nach unten. Hier wartet der nächste Götze auf Eure Reinigung. Habt Ihr dies erledigt, geht weiter nach rechts raus.

Ihr befindet sich der vierte und letzte Götze. Bevor Ihr den Weg zurück geht und L'thak bescheid zu geben, das diese gereinigt sind, kürzen wir noch ein wenig ab.

Folgt nun den Weg weiter nach rechts und ein wenig nach oben, bevor ihr rum geht.



Hier ist eine neue Blumentruhe. Erbeutet den Inhalt und geht anschließend weiter.

Dann nach ganz oben. Dort befindet sich eine Treppe nach unten. Hier befindet sich ein Kristall den Ihr erbeuten könnt.

Geht nun wieder die Treppe hoch und lauft nach links. Am Ende, befindet sich eine weitere Blumentruhe mit einem Gegengift. Lauf nun nach unten und nehmt die nächste Treppe nach unten. Lauft nach unten und Ihr findet hier eine Blumentruhe und erhaltet das Aurea Siegel.

Nun könnt Ihr den Weg zurück gehen zu L'thak und bericht erstatten. Aus Dank für die Reinigung der Götzen und dem gefundenen Aurea Siegel, erhaltet Ihr den ersten Segen von drei Schreinen für das Siegel.

Elumnia - Der Weg zum zweiten Schrein

Nachdem L'thak gegangen ist, müsst Ihr nun folgenden Weg nehmen. Verlasst zuerst den ersten Schrein. Geht den Weg nach oben und von hier aus nach rechts. Geht nun weiter den ganzen Weg nach rechts, bis Ihr zur Stelle kommt, wo sich der zweite Götze befand und geht hier nach unten.

Geht anschließend nach links und nehmt hier die Treppe am Ende nach unten. Ihr seit nun in der zweiten Etage. Geht hier nun zuerst nach rechts durch und erbeutet am Ende einen Kristall. Nun geht zurück und geht den rechten Weg nach oben aber mit Vorsicht, es kommt ein gelber Priester entgegen. Sobald Ihr oben durch gegangen seit, haltet Euch nach rechts. Hier befindet sich der Gang zum zweiten Schrein.

Elumnia - Verseuchte Priester und der zweite Segen

Sprecht nun wieder mit L'thak, der Euch nun die zweite Aufgabe mitteilen wird. Nach hin und her überlegen, weil nichts anderes übrig bleibt, erhaltet Ihr den Akkumulator. Mit diesen könnt Ihr die Verseuchten Priester besiegen und deren Energie aufsaugen.

Ihr verlasst nun wieder den Raum und geht nun zurück, wo Ihr angekommen seit, zur zweiten Etage und folgt den linken Weg. Damit Ihr die Verseuchten Priester nicht verwechseln könnt, erfahrt Ihr bereits welche Farbe diese haben. Alle Priester, die Ihr unbedingt besiegen müsst, haben eine Rote Farbe. Sobald Ihr hoch geht, achtet auf den ersten Verseuchten Priester.

Ihre Angriffe sind heimtückisch. Sobald diese sich öffnen, schießen diese einen Feuerkreis und sobald diese Kugeln den Boden berühren, explodieren diese noch dazu. Also achtet darauf wie Ihr an diese vorgeht.

Ok, der erste ist besiegt und Ihr habt seine Energie. Folgt nun den Weg nach links weiter. Es wird nun bereits ein wenig schwieriger. Es befinden sich zwei lilane und ein roter Priester hier. Sind diese alle drei besiegt, folgt den Weg nun weiter nach links. Vorsicht, geht ein Stück nach oben oder nach unten, da Euch ein gelber Priester entgegen kommen wird. Geht nun weiter und weiterhin mit Vorsicht. Vor dem schmalen Gang nach oben, kann bereits der Rote Priester sein aber wenn Ihr zu nah am Gang seit, wird ein gelber Priester zusätzlich entgegen kommen. Schaut das Ihr nur einen von beiden zuerst macht. Ist dies erledigt, geht nun den Weg weiter nach rechts raus.

In diesem Raum, befindet sich von jeder Priester Sorte einer. Am Anfang gleich ein lilaner Priester. Kurz dahinter der rote Priester und unten befindet sich noch der gelbe Priester. Achtet hier noch auf die Blumentruhe. Die könnte man sehr schnell übersehen.



Geht nun weiter nach rechts raus. Folgt den Weg nach oben und haltet Euch am unteren Rand auf. Sobald Ihr oben angelangt seit, sind bereits zwei gelbe Priester nebeneinander. Besiegt diese und Ihr könnt zusätzlich noch an der Wand die nächste Barriere sehen. Geht weiter und achtet hier auf einen gelben, einen lilanen und einen roten Priester. Besiegt erst den gelben Priester. Anschließend richtet Eure Aufmerksamkeit auf den lilanen und zum Schluss auf den roten Priester.

Sind diese besiegt, geht als nächstes ganz nach rechts. Hier befindet sich eine Blumentruhe mit einem Abwehrexier, der Eure Abwehr um ein Punkt erhöht. Nun folgt den Weg nach links, zu einer abgesperrten Schlucht. Greift die Blumen einmal an und es explodiert und somit habt Ihr die Schlucht verschlossen. Geht weiter und besiegt nun den letzten roten Priester. Nehmt nun aus der Blumentruhe Eure neue Waffe den Aurastab.

Geht nun nach unten und nehmt aus der nächsten Blumentruhe noch das Gegengift mit. Folgt nun den Weg nach unten weg und geht nach rechts in den Schrein. Hier spricht Euch L'thak automatisch an und gebt somit die Energie der Priester frei. Aus Dank der geretteten Priester und der zerstörten Brücke, erhaltet Ihr den zweiten Segen für das Aurea Siegel.

Elumnia - Der Weg zum dritten Schrein

Nachdem Ihr den Segen erhalten habt, wird Euch L'thak verraten, wo Ihr nun hin müsst. Eure Aufgabe ist nun, zum dritten Schrein zu gelangen. Als erstes verlasst Ihr nun den zweiten Schrein und geht nach unten zur Treppe und geht diese hoch.

Doch man tauscht nun den Akkumulator gegen einen Magischen Akkumulator um.



Dieser hilft, während des Kampfes die Kristallenergie wiederherzustellen. Die Energie Kugel, die leicht unter Ark zu sehen ist, ist die Kristallenergie, die zufällig auftauchen können, bei besiegteten Gegnern. Sammelt diese um etwas Kristallenergie wiederherstellen zu können.

Als nächstes, geht Ihr den Weg nach rechts und dann nach oben. Geht nun um den Götzen herum und geht den Weg nach links entlang. Folgt diesen Komplette bis ans Ende immer weiter nach links, bis Ihr zu einer Treppe angelangt seit. Geht diese nun nach unten und folgt den Weg nach rechts entlang.

Sobald Ihr nach unten geht, seit Ihr in der giftigen Zone. Nun müsst Ihr aufmerksam aufpassen. Geht nun nach rechts weg und folgt den Weg nach oben. Geht diesen komplett rings rum und anschließend in den Raum. Dies ist der dritte Schrein, in dem Euch nichts passieren kann.

Elumnia - Geweihte Wasser und der dritte Segen

Ihr erhalten, nachdem Ihr mit L'thak gesprochen habt das Geweihte Wasser. Jetzt müsst Ihr wieder aus dem Schrein raus und folgt nun den Weg zurück nach unten. Ist Euch etwas aufgefallen? Es sind ab und zu Luftblasen zu sehen. Sammelt diese auf, um neuen Sauerstoff zu erhalten.

Folgt nun den Weg nach rechts unten. Rennt anschließend nach rechts rum und links dort nach unten den Weg durch. Bleibt stets im

Rennen. Lauft nun weiter runter und gleich nachts ab und den Weg hoch. Hier befindet sich eine Statue an dem Ihr das Geweihte Wasser verwendet. Sobald dies geschehen ist, verschwindet das grüne Gift und Ihr braucht nicht mehr so schnell zu rennen.

Geht nun nach unten und lauft zuerst nach rechts. Dort befindet sich ein Kristall. Laft nun den ganzen Weg zurück nach oben und bevor Ihr diesen Abschnitt verlasst, nehmt Euch noch aus der Blumentruhe rechts die Wunderknolle mit. Geht nun den restlichen Weg zurück und berichtet bei L'thak, das Ihr alles gereinigt habt. Anschließend erhaltet Ihr aus Dankbarkeit den dritten und letzten Segen und das Aurea Siegel hat seine volle Stärke wiedererlangt.

Elumnia - Neue Rüstung und der Weg zum Boss

Geht nachdem Ihr das Siegel erhalten habt, aus dem Schrein raus. Fluffy erscheint und es gibt ein kurzes Gespräch, das es seltsam ist, was hier vor sich geht. Geht nach dem Gespräch nun nach unten raus und folgt den Weg zuerst nach links entlang. Lasst vorerst die Treppe nach oben links liegen und folgt weiter den Weg nach links. Hier geht Ihr nun den Weg komplett nach unten. Ganz am Ende in der Unteren Rechten Ecke, befindet sich eine Blumentruhe mit Eurer neuen Rüstung den Adamantpanzer.

Sobald Ihr diesen ausgerüstet habt, lauft nun den Weg zurück und nehmt im vorherigen Raum die Treppe nach oben. Ihr befindet Euch nun in der ersten Etage. Geht nun den Weg solange nach rechts, bis Ihr wieder an der Stelle beim zweiten Götzen seit. Geht hier nach unten, folgt anschließend den Weg nach links und geht dort die Treppe am Ende nach unten.

Hier wieder in der zweiten Etage, geht den rechten Weg nach oben, solange bis Ihr beim See angekommen seit. Laft nun rings rum, bis Ihr bei den zwei gelben Priester angelangt seit. Besiegt diese und brecht die Barriere mit dem Aurea Siegel und es erscheint ein neuer Gang. Geht diesen durch und springt am Ende des Weges nach unten.

Elumnia - Boss Kampf gegen Skelett Köpfe

Sobald Ihr unten seit, geht der Kampf auch schon los. Das erste worauf zu achten gilt, sind die kleinen Köpfe. Diese sind nur Angreifbar, sobald diese auf eine der Pflanzen im Außenkreis springen und ein rotes Auge leuchtet. Achtung: Diese feuern eine Salve von mehreren Feuerkugeln. Angriff und Verteidigung ist nun die devise gegen diese vier Köpfe. Habt Ihr alle vier besiegt, ist nun der große vollständig aufgeladen und wird nun aktiv.

An diesem geht ihr nun wie folgt vor. Als erstes schießt dieser mehrmals Energie ab, die Euch verfolgen wird. Rennt immer in dem Raum, große Kreise und um den Boss herum, so das Euch die Energiebälle und der Boss Euch nicht treffen kann. Besserer Schutz bietet dazu mit Funkensprung zu arbeiten.

Nachdem dieser die eine Bestimmte Schüsse abgefeuert hat, wird dieser einmal eine Ramm Attacke ausführen. Weicht diese aus und der Boss wird wahrscheinlich nochmals eine Salve abfeuern. Falls nicht, wird dieser nun alle die verschossene Energie aufsaugen für einen Lichtstrahl. Stellt Euch mit diesem Lichtstrahl Visier so hin, das Ihr in der Nähe der Pflanzen seit. Am besten so, das gleich zwei getroffen werden können.

Da diese nun mit Energie aufgeladen sind, bleibt ein wenig stehen, so das der Boss nun auf Euch zusteuert. Sobald dieser von einer aufgeladenen Pflanze getroffen wurde, wird dieser erstarrt sein, landet auf dem Boden und Ihr könnt nun so oft wie möglich diesen treffen. Macht diese Reihenfolge solange, bis der große Kopf ebenfalls besiegt ist.

Habt Ihr dies geschafft, könnt Ihr nun den Weg nach oben raus gehen, der sich geöffnet hat und Ihr erhaltet das zweite Aurea Siegel aus Elumnia.

Elumnia - Größere Wunderknollen Beutel

Sobald die Sequenz vorbei ist und Ihr oben erwacht, spricht L'thak mit Euch. Während des Gesprächs erhaltet Ihr nun eine Größeren Beutel für Wunderknollen. Die Kapazität wird auf 3 erhöht.

Nachdem das Gespräch mit L'thak beendet ist, könnt Ihr nun endlich abspeichern. Tut dies und es geht nun zum zweiten Lebensturm.

Der Weg zum zweiten Turm des Lebens

Sobald Ihr gespeichert habt, eventuell noch Vorräte besorgt, könnt Ihr nun Elumnia verlassen. Auf der Map geht Ihr nun nach unten rum und geht bei der nächsten Kreuzung nach oben und haltet Euch gleich danach wieder nach rechts. Am Ende davon, also am Ozean Bereich, ist ein kleines Feld, das den Turm abbildet. Geht nun drauf und Ihr seit beim zweiten Turm des Lebens.



Der zweite Turm des Lebens

Sobald Ihr rein gegangen seid, wird mit Euch ein der Turmwächter sprechen. Ihr erhalten während des Gesprächs eine Neue Rune, die geprägte Lichtkugel Rune, die nur in diesem Turm anwendbar sein wird. Geht anschließend hinein, sobald das Tor offen sein wird.

Jetzt folgt den Weg nach oben und haltet Euch dann nach links und geht gleich nach unten und geht den Gang hinein. Anschließend geht Ihr nun nach oben.

Der zweite Turm des Lebens - Reihenfolge und Einsatz der Lichtballkugel

Gleich am Anfang, gibt es eine Truhe auf der rechten Seite. Nehmt den Inhalt mit.



Weiter nach oben befindet sich ein Schalter. Dieser zeigt Euch eine Reihenfolge an, wie Ihr die Räume angehen müsst. Als erstes links oben, als zweites rechts oben, als drittes rechts unten und zum Schluss links unten.

Fangen wir nun oben Links an. Betätigt zuerst den Schalter und geht anschließend den Weg vorher rechts nach unten. Am Ende bei dem See, könnt Ihr einen Kristall erbeuten.

Geht nun zurück zur Treppe nach unten und geht nun auf die rechte Seite die Treppe hoch. Betätigt hier nun auch den Schalter und schon könnt Ihr wieder nach unten gehen. Lauft nun nach unten, an dem Schalter vorbei und geht nun nach rechts entlang. Geht oben die Treppe nach unten und auch hier betätigt Ihr nun den Schalter und könnt bereits wieder die Treppe nach oben gehen.

Jetzt geht Ihr wieder in die Mitte, wo der Schalter zu sehen ist und folgt nun den Weg nach links. Am Ende geht nun die Treppe nach unten. Folgt den Weg nach unten und Ihr findet den vierten Schalter. Mit der richtigen Reihenfolge, tauchen nun in unmittelbarer Nähe vier neue weitere Schalter auf.

Stellt Euch nun in die Mitte von allen vier Schaltern. Nutzt die Lichtballkugel um die Schalter zu treffen. Sollten nicht alle getroffen werden, wird nichts passieren. Sollten drei getroffen werden, aktiviert Manuell schnell noch den letzten vierten Schalter. Ist dies geschehen, eröffnet sich ein neuer Weg im gleichen Raum.

Geht nun nach oben über die dazu gewonnene kleine Brücke. Nehmt noch den Inhalt aus der Truhe und stellt die Lichtballkugel auf den Sockel. Ihr werdet nun sehen, wo sich das nächste Gitter öffnen wird.

Schaut auch noch rechts an die Seite entlang. Auch dort befindet sich noch eine Truhe.



Jetzt schaut ganz unten den Abteil an und besiegt dort den Roten Hubba. Eine Seele taucht auf.

Rüstet Euch den Blitzzauber aus, verwendet diesen um somit den Weg zu passieren.



Dort unten erhaltet ihr ein neuen Beutel, der die Kapazität der Manaknollen auf 3 erhöht.

Zweite Turm des Lebens - Schalter der Statuen

Geht nun wieder über die Treppe nach oben. Hier im Bereich, in die Mitte an den Schalter vorbei und geht die nächste Treppe oben links nach oben. Daneben ist das Tor, was vorher verschlossen war und der Zugang nun frei ist.

Seit Ihr diese Treppe hoch gegangen, könnt Ihr nur noch den kleinen Abgrund runter fallen. Sobald Ihr gelandet seit, geht nun nach unten. Besiegt die Gegner hier und es taucht eine Seele auf.



"Zwei rote Augen bewachen den Weg zur Kammer."

Dies bedeutet, dass zwei Statuen mit einem roten Kristall sind und die anderen alle bereits blau sind. Die erste befindet sich auf der linken Seite in der Ecke oben. Die zweite Statue ist auf der rechten Seite in der oberen Ecke.

Zweite Turm des Lebens - Verschiebung zweier Statuen und Abgabe des Aureas

Sobald Ihr beide aktiviert habt, ist der Weg nach oben weiterhin offen. Geht nun nach oben über die Treppe. Hier in diesem Raum müsst Ihr zwei Statuen verschieben um den Zugang zu öffnen. Diese könnt Ihr erkennen, an dem roten Kristall, wie zuvor die Ihr mit dem Schalter aktivieren musstet.

Die erste Statue befindet sich auf der linken Seite. Die mittlere von denen muss ein Feld nach links geschoben werden. Lauft nun unten herum und nehmt aus der Truhe die 100 Taler mit. Geht nun weiter nach rechts und schaut mittig. Dort befindet sich die zweite Statue mit einem roten Kristall auf dem Kopf die ein Feld nach rechts geschoben werden muss.

Der Zugang zum Tor ist nun frei. Hier wird das zweite Aurea Siegel abgegeben. Über diese Sequenz erfahrt Ihr bereits dass die dritte Insel Kaldan heißen wird.

Erwachen nach Turm 2 - Aufsuchen von Seylur

Sobald die ganze Sequenz beendet ist, erwacht man in Elumina auf der Wiese und ein Gespräch zwischen Ark und Fluffy findet statt. Nach dem kurzen Dialog geht nach oben. Da befindet sich ein Speicherbuch, mit L'thak ein Gespräch führen, um zu erfahren, wo es weiter gehen wird.

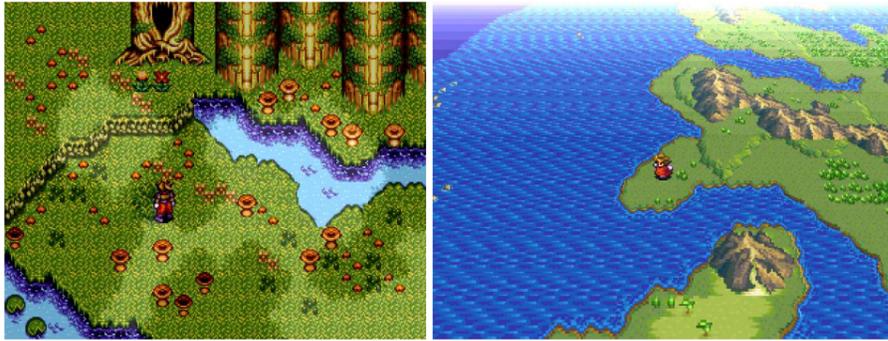
Es ist die Rede vom großen Vulkan Seylur, der sich vor der Küste Kaldans befindet. Dann nichts wie los und keine Zeit mehr vertrödeln!

Auf der Map nach unten laufen, nehmt dieses Feld vor Ark mit. Da gibt es ein Kristall zu holen.



Wenn ihr wieder Taler Platz haben solltet, könnt ihr nach ganz unten gehen. Und dort wo Ark steht, in das Wäldchen Feld rauf laufen.

Dort wird es 100 Taler geben. Doch nicht nur die Taler. Geht nach links und lasst Euch in die Schlucht fallen. Dies ist ein Erinnerungsstück von zwei damaligen Let's Playern. Im Ort Immerland.



Alles aufgesucht? Gut, dann kehren wir vom letzten Punkt etwas zurück nach oben links.

Das Feld unter Ark, ist der Zugang. Mal sehen, was uns dort erwarten wird.

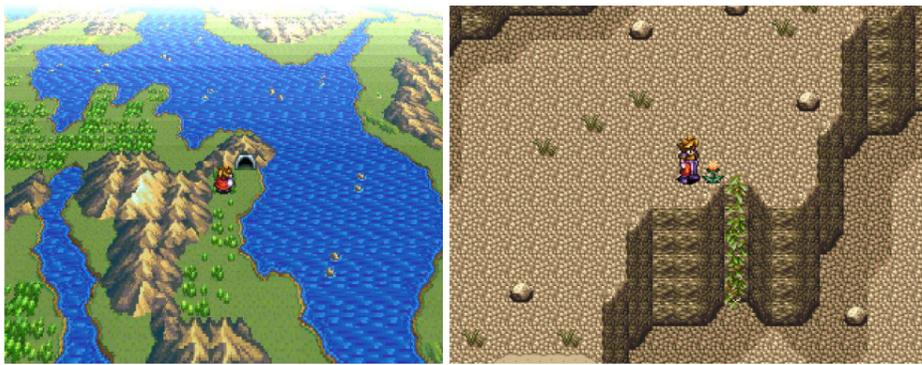
Duan

In Duan, wie man sieht, gibt es noch nicht viel zu tun. Man muss mit der dortigen Pflanze reden und erfährt, dass die sanften Wogen vom Südstrom verschwunden sind. Das Meer ist zu aufgewühlt, um dort hinüber zu gelangen. Was nun? Kehrt erneut nach Elumnia zurück und redet mit L'thak. Er weiß einen Rat, wie es weiter geht.

Die Meeresgrotte Aquania

Während des Gespräches mit L'thak erfährt man vom Ort Aquania. Dort lebt der Gott der dafür zuständig ist, dass der Südstrom wieder laufen wird. Und los gehts.

Dies ist die Stelle, wo man nun hin soll.



Dies ist Aquania. Wart ihr vorher schon dort? Dann sah es nicht so aus.

Die Ranke taucht erst auf, wenn man in Duan mit der Pflanze gesprochen hat und danach zu L'thak geht, um die Hilfe zu erhalten. Ist man vorher dort, ist dort keine Ranke und die kleine Pflanze bittet drum, L'thak um Hilfe zu bitten. Somit hat man sich ein kleinen Weg eingesparrt. Gut, nun folgt dann dieser Ranke und geht den kompletten Weg nach Rechts hinter.

In der Höhle, geht zuerst nach oben und werft zwei der Steine auf den Brocken unten rauf. Nachdem der Fels im Wasser weg ist, taucht ein kleiner Text auf. Jemand der sich bedanken möchte. Nun rennt unten rechts rum und geht zu diesem, der sich bedanken möchte.

Es stellt sich heraus, dass es der Südstrom ist, der sich bei Euch bedanken wird. Zusätzlich gibt es noch eine Belohnung oben drauf. Eine weitere größere Geldbörste, womit man nun 999 Taler sammeln kann. Klingt doch richtig gut oder nicht?

Nachdem der Glitzer Effekt weg ist, könnt ihr diesen Ort verlassen.

Geht nochmals nach Duan und sprecht erneut mit der dortigen Pflanze.



Nur dadurch, wird der weitere Weg freigegeben.

Elumnia - eine weitere Aufgabe gilt es zu lösen

Nachdem Gespräch mit L'thak, lässt er rechts einen weiteren Zugang öffnen. Schaut es Euch an. Sprecht mit dem Rötlichen Priester in der Heiligrotte. Stimmt zu, dass ihr versucht eine Lösung für die Heilung zu finden. Danach kehrt nochmals zu L'thak zurück.

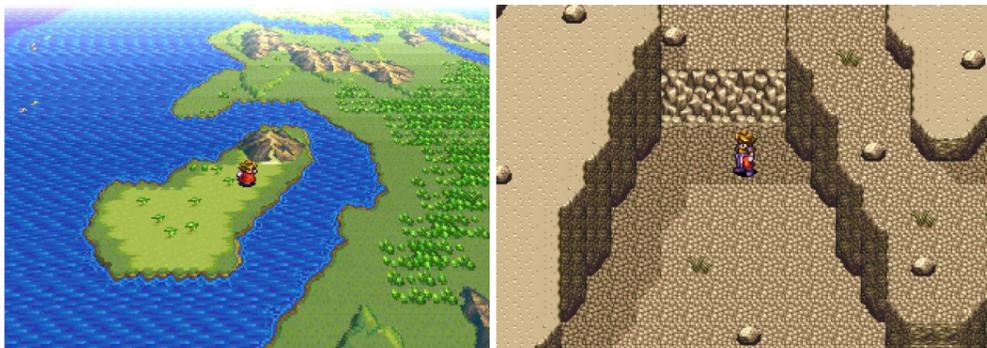
Jetzt kann man Duan endlich überqueren. L'thak hat sich in der zwischen Zeit drum gekümmert.

Folgt nun den neu errichteten Pfad, von der Hilfe der Pflanzen.



Seylur - Der Anfang vom Vulkan

Der Vulkan Zugang ist an sich nicht zu verpassen, doch auch hier, gibt es den Zugang dennoch einmal gezeigt. Rechts von Ark der Pfad.



Folgt nun den Weg nach oben. An der Kreuzung, geht einmal nach Links.

Merkt Euch diese Stelle für später. Sobald ihr etwas erhalten habt, um klettern zu können. Nun kehrt nach rechts zurück und nehmt den dortigen Eingang in den Vulkan hinein.

Na toll... Keiner will was von uns wissen, nur weil man ein Mensch ist und somit unerwünscht.



Was bleibt einem da anderes übrig, als einfach zu gehen und auf eigene Faust was herauszufinden.

Seylur Vulkan - Möge der Kampf beginnen

Doch kaum möchte man verschwinden, hält Kley ein auf. Folgt ihm den Weg, gleich unten Links die nächste Treppe wartet er auf Euch.



Verfolgt den Dialog und kämpft Euch anschließend unten durch. Ah und vorsicht. Es wird hin und wieder Leben abgezogen, da die Hitze unerträglich ist. Achtet somit drauf, dass ihr nicht während des Kampfes fallt.

Nachdem ihr gewonnen habt, erwartet Euch Kley bereits auf der anderen Seite. Er scheint leicht beeindruckt zu sein, dass ihr doch zu etwas Nutzen seit.

Seylur Vulkan - Langer Weg zum ersten Zielpunkt - neue Magische Rune!

Sobald ihr die Treppe nutzt, achtet auf den dortigen Magier. Er verschießt in Eurer Linie stets Feuerkreise. Diese können einen ziemlich in die Mangel nehmen, da sie einen Rösten können. Nehmt eure eigene Kampftaktik, die es Euch ermöglicht, gut gegen sie durchzuhalten.

Folgt den Weg bis zum Ende, zur nächsten Treppe rum. In dieser Etage, folgt den Weg nach oben rum doch nicht sofort die Treppe oben nutzen. Geht rechts runter.



An dieser Stelle könnt ihr einen Versteckten Pfad nach unten nutzen und dort ein Glückselexier finden. Dieser erhöht das Glück um einen Punkt. Nun geht oben und nutzt die Treppe.

Hier erwarten Euch Golems, Magier und das Biest im Boden. Doch das ist nicht alles. Eine Stelle gibt es, die sogar zu Heiß ist und dort solltet ihr schnell durch laufen, als zu kämpfen.

Holt Euch die Truhe auf der rechten Seite noch, bevor ihr einen der Gänge nutzen wollt. In der Truhe gibt es eine kleine Heilknolle. Nun nutzt den rechten Gang, der gleich leicht links von der Truhe oben ist.

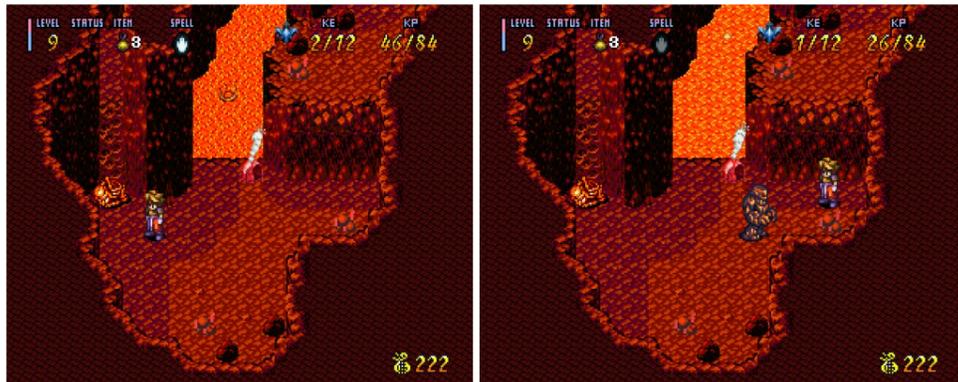
Voricht, gleich unten rechts, befindet sich schon der nächste Magier. Auf dem Weg nach unten, seht ihr schon die Truhe. Nehmt diese noch mit. In der befindet sich eine Wunderknolle. Nutzt nun die Treppe.

In diesem Abteil, ist der ganze Weg mit Hitze belegt. Entweder ihr macht die Kämpfe dabei mit oder lasst es. Es liegt an Euch, wie viel Heilung usw. ihr verbrauchen wollt. Durch Bewegung zieht es hin und wieder Leben ab. Das Ziel ist, Rings rum nach unten rechts zu gelangen. Auf den Weg nach unten, verpasst nicht diesen Kristall.



Nun erneut vorsicht, beim nächsten Weg nach unten. Dort erwartet Euch erneut ein Magier. Meine Kampfweise: Vorher ignorieren. Auch wenn die gut Exp bringen, doch das Leveln, kann man noch nachholen, wenn man besser gerüstet ist. Wenn ihr gut seit mit Blitzstich, macht dies. Spart Euch Zeit. Doch wer nicht so gut darin bewandert ist, wie ich, muss dies anders angehen.

Jetzt muss man mit dem liegenden Skelett reden.



Solltet ihr angeschlagen sein, heilt Euch zuvor. Es wird ein Angriff stattfinden.

Um so gut wie kein Schaden abzubekommen, Rate ich Euch diese Stelle.

Der Speer hat gerade so die Reichweite einmal zu treffen, doch die Attacke vom Golem schlägt gegen die Wand. Somit steht man sicher und es passiert einem nichts.

Nachdem ihr den Kampf gewonnen habt, sprecht erneut das Skelett an und ihr erhaltet die Frostring Rune. Rüstet diese nach dem Dialog aus. Damit lassen sich die Gysire, die dampfende Steine, um die Hitze von denen zu entnehmen. Kämpft euch somit den kompletten Weg wieder zurück. Lauft nun nach links und nehmt die linke Treppe, wenn ihr hier seit.



Der ganze Raum dort, ist heiß und bekommt hin und wieder Schaden. Achtet oben links drauf, das dort zwei Magier zugleich sind. Nehmt den Inhalt aus der Truhe mit und lauft weiter.

Habt ihr die Treppe nach unten gesehen? Ich hoffe, ihr habt eine Wunderknolle über, die ihr abgeben könnt. Damit könnt ihr dem Golem dort aushelfen.



Folgt nun den Pfad rechts, die Treppe nehmen. Draußen seit ihr auch nicht so sicher, wie es aussieht. Dort erwarten Euch gleich Vögel die angriffslustig sind und dazu noch der feurige Pfad. Schlängelt Euch durch, kämpft Euch durch.

Wichtig ist diese Stelle.



Lasst Euch dort runterfallen.

Geht nun zuerst nach unten rechts. Dort könnt ihr den Weg freilegen, um jetzt richtig Vorrat zu besorgen. Dafür müsst ihr leider einmal nach Elumnia zurück. Solltet ihr nichts brauchen, lasst den Punkt ausfallen.

Vulkan Seylur - Gastwirt frei - der Weg zur Greifenklaue

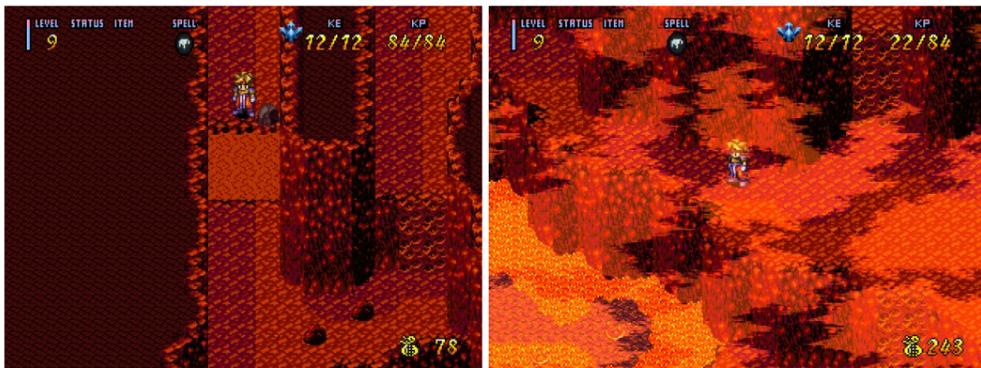
Durch den geretteten Golem, der die Wunderknolle brauchte, habt ihr somit den Gastwirt freigeschaltet.



Hab da schon bezahlt gehabt und übernachtet, daher ist der Weg noch offen gewesen.

Gut, wenn ihr alles habt, geht nochmal raus und speichert unten ab. Damit der erste Part erledigt ist. Sogleich folgt der zweite Part im Vulkan. Und los.

Geht nun den Weg, den ihr freigelegt habt zurück. Damit meine ich diesen Pfad.



Den nun nach oben und haltet Euch zuerst nach unten links. Dort befindet sich eine Truhe mit 125 Taler. Danach geht zurück und nehmt die Treppe oben rechts. Schlagt Euch nun bis nach ganz oben zur nächsten Treppe durch. Folgt den Raum strickt nach oben, zum nächsten Gang.

Bevor ihr runter springt, folgt diesen Weg nach ganz links und holt Euch zuvor noch den dortigen Kristall. Danach kehrt zurück und springt runter, was ebenfalls auf dem Bild zu sehen ist. Ihr seht es nicht? Auf dem Bild, unten rechts wo die Taler stehen. Dort kann man runterspringen.

Sobald ihr runter gesprungen seit, holt Euch am Ende noch aus der Truhe die Wunderknolle, solltet ihr ein Platz frei haben. Anschließend überquert ihr oben den Weg weiter.

Toll und nun?



Ausgerechnet in der Hitze, stürzt der Weg ein und es gibt kein Rückweg mehr. Es bleibt nur eines... Ihr müsst nun sterben....

Nein, Spaß beiseite. Folgt den Weg nach oben, dort gibt es ein NPC, der Händler Gar von Seylur, der sein Spaß erlaubt. Oder auch nicht? Seht selbst.

Tja, da hat sich Gar wohl sehr verschätzt und braucht nun Eure Hilfe. Dabei erhaltet ihr die Greifenklaue damit ihr nun klettern könnt.

Doch nun heißt es erst Recht vorsicht! Es sind nun zwei Wege offen.

1. Man fällt selbst nicht und schafft es alle Golems auszuschalten und rettet Gar und hat ihn als Händler frei.

2. Man fällt, gibt es nur eine bestimmte Zeitspanne, die vorhanden ist. Ist diese Zeit verfallen, ist Gar den anderen Golems zum Opfer gefallen. Seine Leiche liegt dort und man kann eine Rüstung kostenlos erhalten.

Ich persönlich finde, retten ist besser. Dann muss man nicht sonst wohin rennen, nur um handeln zu dürfen. Auch wenn die Rüstung etwas kosten wird.

Ist dies erledigt, könnt ihr den Weg wieder komplett zurück. Da ihr nun klettern könnt, habt ihr jetzt den Weg frei und könnt zuerst hier hoch.



Dort gibt es eine Manaknolle. Als nächstes, geht komplett raus aus dem Vulkan und haltet Euch dann nach ganz links, wo ich erwähnte, kehrt später zurück, sobald ihr klettern könnt. Nun ist es soweit. Holt Euch dort eure Belohnung!

Endlich eine gute Waffe für den Vulkan - den Eisstab.



Rüstet diesen aus und geht speichern für diesen ganzen Streckenweg.

Seylur Vulkan - Ersten Abschnitt abschließen - zwei neue Rüstungen

Ich erwähnte ja, dass die nächste Rüstung etwas kosten wird. Wer genug besiegt hat, kann sich diese bei Gar dem Händler nun kaufen. Wenn genug Zeit verstrichen ist, wenn ihr besiegt wurden seit, um ihn zu retten, liegen seine Überreste dort und bekommt die Rüstung, wie erwähnt kostenlos, doch ihr habt keinen Händler vor Ort!



Somit kommen wir zum nächsten Part und letzten Abschnitt für Phase eins im Vulkan. Geht jetzt den anderen Weg komplett erneut, dass ihr hier ankommt.



Da ihr nun klettern könnt, ist somit der Weg nach oben weiter freigegeben. Und los geht der ganze Spaß.

Nehmt nun oben links aus der Truhe die 100 Taler mit.



Danach geht ihr nach rechts. Dort befindet sich noch eine Truhe, mit einer Wunderknolle.

Wenn ihr beide geplündert habt, geht nach unten rechts und folgt diesen Gang. Im nächsten Raum, gibt es nicht viel zu verpassen. Besiegt den einzelnen Gegner und nehmt die Treppe zur Linken.

Folgt den Weg und nehmt den Kompass aus der Truhe und geht gleich weiter nach unten zum nächsten Gang.

Macht dort den Weg frei mit dem Frostring und nehmt die Treppe. Draußen nach ganz oben rennen. Ganz oben rechts sieht man vor dem Eingang noch ein Kristall.



Da wo ich stehe, könnt ihr hochspringen und diesen somit holen. Geht rein und lauft schnell bis zum Ende zur Truhe. Dort ist der Magmapanzer drin, der vor Hitze besser schützt. Rüstet diesen aus und springt runter. Dort landet ihr im Raum, wo sich die Manaknolle befand, wenn ihr diese noch nicht haben solltet. Somit könnt ihr nun zurück zum Eingang vom Vulkan, wo alle Golem NPC stehen und der erste volle Abschnitt ist absolviert wurden.

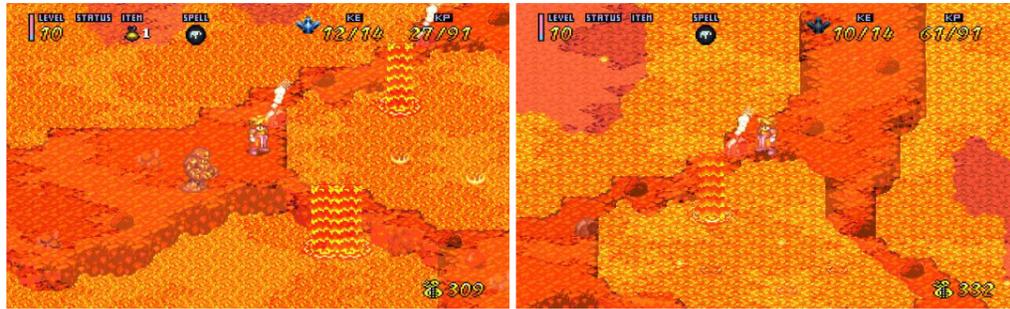
Seylur Vulkan - Start der zweiten Phase

Sprecht nun mit Kley, der nun die Erlaubnis erteilen wird, damit die linke Seite geöffnet wird.



Eure Aufgabe besteht nun darin, Krieger zu finden, die nicht mehr zurückgekommen sind und denen zu helfen. Worauf wartet ihr noch? Nicht nur lesen, loslaufen.

Sobald ihr den Gang genutzt habt, ist dort bereits eine große Hitze. Links sind sogleich drei Golems, der stärkeren Sorte. Geht komplett nach links hinten durch, zur Treppe. Anschließend ein kleiner Raum, kann man die Treppe nicht verfehlen. Ist gleich daneben. Im unteren Abschnitt, wird es eine kleine Krezung geben, wo man nach unten und rechts weiter laufen kann. Man muss beide laufen. In beiden Gängen, wird man zu einem Gysir kommen, wo man den Frostring einsetzen muss, um die Fläche einäschern zu lassen, um weiterzukommen.



Danach ist der Weg freigegeben und ihr könnt Euch nun weiter nach unten rechts laufen. Folgt diesen Weg zuerst nach unten und sobald ihr nach rechts könnt, in der oberen Ecke. Dort befindet sich eine Truhe.



In dieser ist eine Wunderknolle zu erhalten. Danach kehrt zurück und lauft nun oben rechts entlang. Dort sind Golems auf dem Engen Pfad. Nachdem ihr die Treppe runter seit, haltet Euch zuerst nach rechts. Bei einer größeren Fläche, rennt zuerst nach unten. Dort am Ende gibt es eine Truhe. In der befindet sich ein Magie - Elexier um die Kosten zu reduzieren und die Abklingzeit.

Danach geht den ganzen Weg nach oben und nutzt die Treppe. Sprecht mit beiden Kriegerern.



Dadurch könnt ihr nun zurück und am Anfang dieser Etage die linke Seite lang rennen. Auf dem Weg trifft ihr nochmals die beiden Krieger an, die Euch vorschicken. Geht nun den Gang nach unten.



Wieder so eine Statue, die für Ärger sorgt. Was soll man machen? Man hat keine Gereinigtes Weihwasser. Man hat nichts. Angreifen bringt auch nichts. Bleibt nur noch eines. Schiebt diese an, um weiterzukommen. Nachdem die Statue versunken ist, könnt ihr nun nach oben laufen und holt das Siegel aus der Truhe. Anschließend könnt ihr wieder zum Anfang des Vulkanes zurückkehren. Kley erwartet Euch bereits.

Seylur Vulkan - Die Schmiede

Nachdem ihr mit Kley gesprochen habt und das Siegel verwendet, vergewissert Euch, dass ihr Euren Vorrat aufgestockt habt. Passt Eure

Magie an, passende Rüstung und Waffe. Habt alles erledigt, gut dann folgt mir weiter.

Springt in den Abgrund runter. Der ist bestimmt mehr als 100 Meter Tief. Aber Ark macht das schon.



Dies ist nun die Schmiede, die gesucht wurde. Soweit versteckt, so viel vorher erledigen. Geht ruhig ran aber verbrennt nicht Eure Finger, wenn ihr den Stab klauen wollt. Das Artefakt, wofür man hin ist.

Und schon stört der nächste. Wer kann dies nur sein? Klar doch, der Turmwächter.



Der will wohl erneut eins auf die Mütze bekommen. Schaut Euch den Dialog an.

Zu früh gefreut. Nichts da mit Wächter verkloppen. Schade aber auch. Was nun? Jetzt heißt es gegen die zum Leben erweckte Schmiede selbst kämpfen!



Wie geht man vor?

1. Die erste Phase muss man viel ausweichen. Hin und wieder leuchtet einer der Schlangenköpfe auf, die zugleich Feuer spuckt. Diese kann man abwehren (Taste Q). Und dann hin und wieder bei Luft angreifen. Dies macht man solange, bis der erste fällt. Schließen sich die Augen, dann Vorsicht. Die Schmiede kann selbst auch angreifen. Diese verschießt Feuerstrahlen nach unten, in verschiedene Varianten.

2. Sobald der erste Kopf erledigt ist, heißt es sich um Kopf zwei kümmern. Doch das Verhalten hat sich geändert. Der Schlangenkopf öffnet die Augen, man kann diesen angreifen. Doch nun zugleich Vorsicht. Selbst die Schmiede greift zugleich mit an und müsst auch noch auf die Feuerstrahlen achten.

Habt ihr dies geschafft? Super. Kommen wir zur zweiten Phase.

Phase 2, ist es nur noch ein Fliegender umherwirrender Feuerkopf.

Diesen kann man nur Schaden zufügen, für den Moment, während er auf Euch zufliegt und ein paar Kreise drehen will. Am Anfang hat der vier kleine Feuerkugeln um sich, rennt von denen Weg. Die kann man erst abwehren, sobald die auf dem Boden gelandet sind und sich teilen. Da ist laufen besser, als warten. Dies macht der dreimal. Ist dies geschafft, fliegt der zu Euch und könnt den Schaden zufügen.

Dann gibt es zwei Varianten, was passieren kann.

1. Der Kopf fliegt in einem der Kopflosen Säulen, damit diese Feuerspucken. Diese so gut wie möglich aus dem Weg gehen. Diese können Euch folgen, verteilt auf die Fläche landen oder aber auch in eine Reihenfolge auf dem Boden, wo nur wenig Platz ist, zum sicher

stehen. Gilt für beide Seiten.

2. Kann der Kopf in die Lava tauchen. Wenn dies geschieht, brodelt die Lava und feuert vier Salven. Es gibt nur eine Reihe, wo man sicher stehen kann. Diese muss man schnell sehen und dort hin. Danach taucht der wieder auf.

Sobald bei beiden Phasen, die letzte Attacke absolviert wurde, taucht der Kopf wieder auf und schießt zuerst seine vier kleine Kugeln ab. Diese Varianten verlaufen von Anfang bis Ende des Kampfes, wo man gegen den Kopf kämpft. Viel Erfolg mit dem Kampf. Meine Variante? Nun, ich nutze gegen diesen ein Aktives Blitzschild und normale Einzel Attacken. Damit bin ich persönlich am besten eingeübt. Doch ihr kämpft so, wie ihr es könnt. Wir sehen bzw. lesen uns, sobald ihr es hinter Euch habt.

Fertig? Gut, dann geht es ab kommenden Bild weiter.

Seylur Vulkan - abgeschlossen - Aufklärung über die Seuche und Erhalt des Bestarium



Im Dialog erfahrt ihr, bevor es zum nächsten Turm geht, nach Elumnia gehen solltet. Dort könnt ihr nun eine Aufklärung der Seuche mitteilen und gleich den Vorrat aufstocken.

Sprecht nun nochmal mit dem Roten Priester. Dafür erhaltet ihr das Bestarium. Das Bestarium ist dafür da, um Informationen zum Gegner zu sammeln. Besiegt z.B. 1 Hubba, gibt es ein neuen Eintrag. Zu sehen unten Links mit "Neu". Habt ihr diesen so und sooft besiegt, kann man Schwächen, Stärken, Leben, Verteidigung, Exp, Stufe alles rauslesen. "Update" erscheint, sobald ihr die nächste Stufe erreicht habt, die besiegt werden müssen, um weitere Informationen zu erhalten.



Dies gilt als Beispiel für einen Gegner. Das könnt ihr für alle nachholen und somit Exp erspielen, wenn ihr das Buch so gut wie möglich füllen wollt. Dies ist kein Muss, es dient als Zusatz.

Zieht los und killt alles, um es zu füllen oder macht weiter. Dann folgt mir im nächsten Schritt.

Turm 3

Auf der Map ist Turm 3 östlich vom Vulkan.



Wenn ihr alles lösen wollt, sorgt dafür das ihr den Eisball und die Läuterung dabei habt. Dann kann es auch schon losgehen.

Im Dialog erhaltet ihr die Lichtblitz Rune. Sobald ihr eingetreten seit, haltet Euch nach rechts. Links ist der Weg mit einer Gittertür verschlossen und gerade aus, ist nur eine Schlucht, wo es vorerst nicht rüber geht.

Im nächsten Raum, gibt es nicht viel. Gleich die nächste Treppe nutzen. Dort kommt ihr erneut zum großen. Geht die Treppe nach oben und folgt diesen Weg bis nach links hinten. Dort befindet sich auf dem Weg eine Truhe mit der Magischen Karte.

Nun könnt ihr die Treppe runter gehen. Rechts sind nun vier Schalter. Rüstet Euch die Lichtblitz Rune aus und steht mittig von allen vier Schaltern.



Somit werden alle vier gleichzeitig getroffen. Um einen weiteren Weg zu öffnen.

Doch halt, was ist mit der Treppe? Geht vorher runter oder danach. Ganz am Ende des Ganges findet ihr eine Truhe mit einem Verteidigungsring. Anschließend kehrt zu dem Ort mit den vier Schaltern zurück. Nach unten folgend, hat sich ein Weg gebahnt. Folgt diesen nun.



Auf diesen Bild sind zwei Wege. Geht zuerst den Treppengang oben.

Folgt diesen bis zum Schluss und geht, bevor ihr die Treppe nutzt, nach links. Dort liegt noch ein Kristall.

Oben angelangt, links gleich eine Truhe zu sehen. In dieser befindet sich eine Magieknolle. Danach folgt den Weg nach unten zum Schalter, betätigt diesen und nun könnt ihr zurück. Ein Bild zuvor, könnt ihr nun den Weg nach unten laufen.



Das Gitter zu dieser Tür ist nun offen, durch den Schalter auf der rechten Seite.

Folgt den Weg komplett, bis ihr nach unten rennen könnt. Dort ist eine Truhe mit dem Kompass. Anschließend springt rechts an der Kante hinunter. Ark überlebt das ganze schon, hoffentlich bricht er nicht seine Beine.

Stellt die Rune auf den Podest und seht, dass am Anfang nun das Linke Gitter geöffnet hat. Springt über den Abgrund rüber und nehmt die Treppe.

Seht ihr die Pfeile? Lasst Euch an diese Stelle fallen, damit ihr sicher landet. Rennt nun komplett nach links und nehmt dort den Treppenaufgang.

Hier rennt ihr nun zur ersten Kreuzung, nach oben zur nächsten Kreuzung und haltet Euch nach rechts. Dort befindet sich eine Truhe mit einer Wunderknolle.

Danach geht zur Kreuzung zurück und lauf nach oben und nehmt die Treppe. Ihr könnt sogleich die nächste Treppe rechts nehmen, nachdem ihr den Schalter betätigt habt.



Dies ist der Eisball. Schießt diesen auf den Schalter dort rechts hinten und überquert den Weg.

Für den zweiten Weg, müsst ihr die Läuterungsrune verwenden. Als Belohnung winkt eine größere Tasche für Manaknollen. Solltet ihr etwas falsches verwendet, fällt Euch der Boden unter den Füßen wortwörtlich ein und ihr fallt eine Etage weiter runter.



Wenn ihr dies habt, könnt ihr nun zum Anfang des Turmes zurückkehren. Dort hat sich der Weg zum Wächtertor geöffnet. Hiermit ist Turm 3 beendet. Glückwunsch, wenn ihr dies bis her alleine geschafft habt, ohne zu lesen.

Vorbereitung für die nächste Reise

Ihr wacht an einem sehr bekannten Ort auf. Ihr wisst nicht wo? Nun wenn ihr Euch alles ganz genau anschaut, stellt ihr fest, dass es Saylor vor dem Vulkan Eingang ist. Geht nach oben, sobald ihr laufen könnt. Dort befindet sich ein Kristall. Klettert nach oben zur kleinen Möwe. Diese fliegt Euch zum Himmelsnest hoch.

Folgt nun den Weg, bis ihr ganz oben an der Spitze angelangt seid um mit Kurux zu reden. Nur durch der Erlaubnis von Kurux, könnt ihr nun nach Brielle geflogen werden.

Kehrt nun zur Map und haltet Euch nach Norden.



Dies ist nun die Anlaufstelle, für die Möwenflüge. Sprecht mit der rechten Möwe, die Euch rüber nach Brielle fliegen wird. Dort angelangt, erwartet Euch der Doktor.

Während dem Gespräch mit dem Doktor, gibt es eine größere Utensilientasche um mehr Gegengift usw. tragen zu dürfen.

Danach könnt ihr bereits wieder zurückfliegen und mit der linken Möwe reden, die Euch zur Insel Aedar rüber fliegen wird.

Aedar - Die erste Hürde meistern

Geht zuerst zum Pfad hinein und hört Euch das von der dortigen Möwe an.



Es ist nur ein Satz aber äußerst wichtig. Danach kehrt zurück zur Map und geht nun dort hinein. Links von Ark.

Geht dort ganz zum Rand, wegen dem Flussbecken, damit Ark ein Dialog abhält. Danach geht nach oben, um dort den ersten Händler zu finden.



Diese Seele ist der erste Händler, mit denen ihr auf Aedar handeln könnt.

Danach könnt ihr bereits wieder raus, zur Map und zum Bergpfad oben, zur Möwe zurückkehren. Dabei wird über den nächsten Dungeon Areal geflogen und nebenher gesprochen.



Gull:
 Sie nur! Das Flussbett ist
 verwüstet. War das ein
 Erdbeben...?

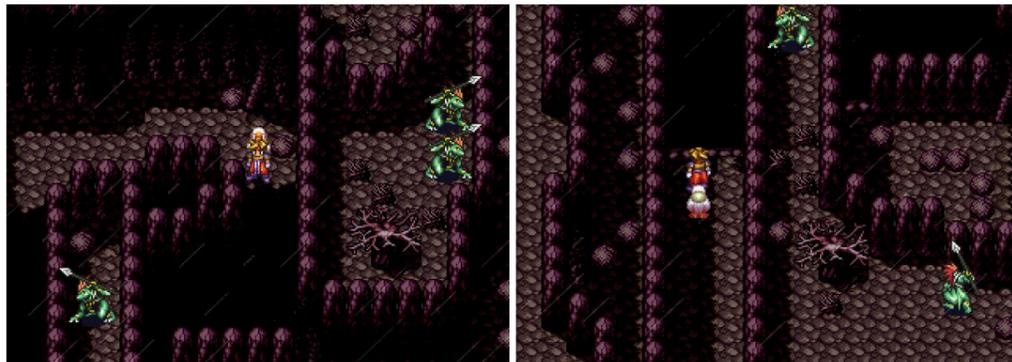
Dabei gibt es im zweiten Abschnitt ein Angriff. Sprecht mit der Möwe um weiterzukommen.

Die Echsenkrieger oben, werfen nun mit Speeren runter. Passt auf, dass die Möwe nicht all zu oft getroffen wird.



Danach folgt schon die nächste Hürde. Fliegt zusammen mit der Möwe über die Abgründe, die vor Euch liegen.

Diesen Abgrund vor Ark, müsst ihr langsamer fliegen. Via Tastatur auf A.



Die Schlucht gleich links, müsst ihr schnell durchfliegen. Via Tastatur auf X.

Im weiteren Abschnitt, müsst ihr Langsam und Schnell fliegen kombinieren.



Wenn ihr diese Strecke komplett geschafft habt, habt ihr dieses Abenteuer, die Flugstunde gemeistert.

Danach fällt ihr automatisch und seid sicher.



Zur Belohnung winkt eine neue Geldbörse, womit ihr nun 1999 Taler sammeln könnt. Jetzt könnt ihr mit der Möwe jeder Zeit hin und her fliegen und müsst dieses kleine Flugabenteuer nicht mehr fliegen. Es ist einmalig. Ist dies erledigt folgt mir nun nach unten Links.



Da geht hinein. Dies ist unser erster Bereich, den wir vornehmen werden.

Naar - Die Jagd nach den Schlammonster

Auf dem Weg, besiegt die Echse und es taucht eine Seele auf, die davon spricht, dass alles geschlossen ist und die wichtigen Dinge sich in Schlammonster verwandelt haben.

Auf dem Weg weiter, findet ihr die erste Säule.



Gut, anstatt Säuler, eher Schrein. Danach begeben ihr Euch auf die Suche, nach dem ersten, was dort hin soll. Geht nach unten, dort wartet bereits das erste Schlammonster.

Es gibt ein neues Feature! Ark kann man unsichtbar machen! Schon gewusst? Nein, gut, habt es bestimmt schon längst gesehen oder? Ich wurde getroffen und genial den Screen erwischt, das Ark von der Bildfläche verschwunden ist. Das muss ich doch festhalten. Aber nun zurück, es geht um den Gegner. Dies ist das Schlammonster. Besiegt es und erfahrt danach, wie es weitergeht.



Dies sind die Erdgeister. Muss nicht viel erwähnen, da die alle mitteilen, dass sie zurück zum Schrein gebracht werden wollen. Bringt diesen somit nach oben.

Danach folgt nun den Weg nach unten, der sich geöffnet hat und geht gleich nach hinten rechts durch.

Im nachfolgenden Screen, geht ihr zuerst rechts die Ranke hoch.



Besiegt dort oben das zweite Schlammonster und ihr habt ebenfalls eine neue Seele bei Euch. Bringt diese zum Schrein auf der rechten Seite rüber.

Nun folgt den Weg, der sich soeben unten geöffnet hat. Danach ist es ein wenig gedreht. Gleich rechts oben, befindet sich Schrein drei aber unten, befindet sich das Schlammmonster.



Besiegt es und bringt auch diese Seele zum Schrein zurück. Ist dies vollbracht, folgt nun den weiter geöffneten Weg oben rechts. Klettert die Ranke hoch und geht erst nach unten rechts. Dort wartet das nächste Schlammmonster.



Besiegt das Schlammmonster und nun kehrt zurück, folgt den Weg jetzt nach oben, wo die Truhe zu sehen war.



Im jetzigen Bereich, geht komplett nach oben, um den Schrein zu erreichen.



Danach kehrt zurück und klettert die Ranke runter. Schiebt den Holzpflock nach unten, damit ihr über den kleinen Abgrund rüber könnt. Ark hat auch hin und wieder Angst und kann solche Sprünge einfach nicht absolvieren. Ihr glaubt mir nicht? Hier, seht her.



Ark will einfach da nicht rüber. Somit Pech, also wieder hoch und runter den Pflock da. Vergesst nicht den Weg noch nach unten zu

gehen, für die Truhe. Da gibt es einen Echsenschlüssel.



Jetzt könnt ihr den Weg nach oben folgen, wo ihr eben den Pflock zwischen den Abgrund geschoben habt. Habt ihr den Schlüssel dabei, kommt ihr weiter. Falls nicht, geht zurück und holt noch den Schlüssel.

Folgt nun den Weg in dieser Höhle. Die Stelle, wo erneut ein Schlüssel gebraucht wird, mit dem Gitter, ignoriert vorerst. Ohne Schlüssel, kein rein kommen möglich.



Geht somit weiter.

Geht nun in die rechte Höhlenseite durch. Wenn ihr durch den zwischen Gang durch seit, kommt ihr nun an folgende Stelle an...



Ich gehe zuerst die rechte Seite alles entlang.

Hier ist erneut eine Gabelung. Hier sucht Euch aus, ob zuerst nach unten oder rechts anfangen. Bei beiden Wegen, gibt es etwas zu holen. Nehme ich zuerst unten. Dort gibt es sogleich eine Truhe mit der Magischen Karte.



Geht nun zurück und bei der Kreuzung rechts. Dort in der Truhe, erhaltet ihr einen weiteren Echsenschlüssel.

Nun geht wieder zurück, wo der Anfang von den Abschnitt war. Jetzt folgt ihr noch den Weg nach unten.



Wenn ihr den Weg runter geht, klettert die Ranke hoch geht rum und bei der Kreuzung folgt den Weg weiter nach links. Der nach unten, werdet ihr nichts vorfinden. Doch nach links, wird man mit einem Kristall belohnt.

Danach geht zurück zum Anfang von dem Abschnitt.



Nun könnt Ihr es Euch selbst aussuchen. Entweder, ihr geht nun nach oben und verwendet dort den Echsenschlüssel oder ihr geht zuerst alles zurück, zum Tor, was ignoriert wurde.

Dies gilt nochmal zur Erinnerung, was ihr ignoriert hattet. Ich dagegen entscheide mich, zuerst nach oben zu gehen. Das heißt, ich werde später dieses Gitter öffnen.

Damit man folgen kann.



Ich setze hier mit dem Echsenschlüssel an. Folgt den Weg, komplett nach oben, was anderes wird nicht übrig bleiben. Auf dem Weg findet ihr noch einen Kristall und einen Gang.



Im nächsten Raum, könnt am Ende einen weiteres Schlammmonster finden.

Nun könnt ihr den kompletten Weg zurückkehren. Komplette meine ich komplett.



Bis hierhin zurück und dort nach unten, wo es noch nicht hin ging. Wenn ihr dort alles folgt, ist ganz am Ende, der Schrein zu sehen.

Jetzt könnt ihr den nächsten Echsenschlüssel holen.



Mit diesen, kehrt nun zum Tor zurück, was ihr zuvor, vielleicht, ebenfalls bis jetzt ignoriert habt.

Besiegt dort drin das letzte Schlammmonster, um den letzten Schrein zu aktivieren.



Nun ist der Weg offen und könnt nun dort weiter unten entlang.

Dort gibt es eine Echse, die mit Euch ein Gespräch führen wird. Danach gibt es nur zwei Dinge zu erledigen. Nachdem Gespräch rechts hinter gehen, Kar'AK kennenlernen und danach zurückkehren.



Nachdem ihr die Aloeblätter erhalten habt, ist nun der ganze Abschnitt erledigt. Später wird nochmal etwas aufgesucht, dies nur als Erwähnung, doch jetzt folgt nun der zweite Abschnitt.

Naar - Der Weg ins Echsendorf

Erneut steht man nun am Anfang doch man geht nun den oberen Weg lang. Die Suche ins Dorf.



Viel muss ich im ersten Gang nicht äußern, folgt diesen bis zum Ende, rüstet das Aloeblatt aus und spricht mit den Wächter, der oben folgt.

Den nächsten Weg, geht ihr links in die Höhle hinein. Rechte Seite ist versperrt.



Direkt eine Kreuzung.

Bei dieser Kreuzung, geht zuerst rechts oben entlang. Dort werdet ihr zu einer Truhe gelangen, die einen neuen Echsenschlüssel besitzt.



Keht nun zurück und nehmt jetzt den linken Weg. Unten bei der Ranke, kann man erneut zwischen links und rechts wählen. Ich wähle an dieser Stelle zuerst rechts, auch wenn man noch nicht viel machen kann. Dort könnt ihr ein Kristall finden und anschließend bereits wieder umkehren.

Auf dem Weg, könnt ihr nun links leicht über Ark eine Ranke sehen. Diese ist erst für später eine Nutzung vorhanden, geschätzt Episode 2, sobald man schwimmen kann.



An der nächsten Kreuzung, geht zuerst nach unten. Dort befindet sich eine Truhe mit einem Gegengift, solltet ihr es brauchen.

Nun kommt der Echsenschlüssel zum Einsatz, nachdem der Weg nach oben gefolgt wurde.



Im jetzigen nächsten großen Abschnitt, könnt ihr vorerst nur nach oben links durch den Gang, Richtung Quelle nutzen.

Als nächstes wird erneut eine Kreuzung kommen. Nehmt zuerst den rechten Weg.



Oben am Ende des Weges, findet ihr somit eine Truhe, mit einem Vitalitätsring, der eure KP um 25 steigert.

Danach könnt ihr zur Kreuzung zurückkehren und nehmt den linken Weg. Etwas weiter, wird nochmals eine Kreuzung kommen. Folgt zuerst den Weg nach unten.



Dort werdet ihr mit einem weiteren Kristall belohnt.

Geht zurück zur Kreuzung und könnt jetzt den Weg nach oben weiter folgen. Solltet ihr noch Platz haben für eine weitere Wunderknolle, könnt ihr Euch diese aus der Truhe entnehmen.



Weiter oben, wird es erneut zu zwei Wege führen. Den nach rechts, könnt ihr vorerst ignorieren. Da hinten befindet sich die Quelle aber könnt dort noch nichts erledigen. Somit geht es nur die Ranken hoch.

Nachdem ihr draußen seit, könnt ihr nun nach unten links gehen, um eine weitere Truhe zu finden.



Da wäre eine weitere Wunderknolle.

Kehrt zurück und nehmt nun den Weg nach rechts oben. Wieso lass ich unten rechts aus? Da gibt es nichts zu holen, außer eine Echse auf dem ganzen Weg am Ende. Oben angelangt, geht nun links hoch, dort befindet sich eine weitere Truhe, mit einem Gegengift.



Jetzt, da ihr alles habt, könnt ihr nun den Weg rechts hoch entlang laufen und nehmt am Ende den Gang.

Folgt den Weg bis zum Ende und verlasst die zwischen Höhle. Jetzt bleibt nur ein Weg übrig, folgt diesen bis zur erneuten Kreuzung.



Geht links hoch, solltet ihr Platz haben, für eine Magieknolle.

Nun geht ihr weiter unten weiter. Bevor ihr an der nächsten Stelle links runter springt, folgt den Weg weiter nach unten, der sich rechts befindet.



Dort könnt ihr noch eine Truhe abstauben, mit dem Kompass.

Jetzt könnt ihr zurück und den Abhang runter springen. Kaum seit ihr bei dem Arbeiter gelandet, spricht er Euch an. Doch ihr seit nicht sicher und werdet überfallen.



Besiegt diese blaue Kriegerechsen, um vorerst sicher zu sein. Nachdem ihr gesiegt habt, redet erneut mit dem Arbeiter, damit ihr weiterkommt. Er spricht davon, dass ihr südlich hinkommen sollt. Geht nun den Weg runter, dort wird sogleich der nächste Weg geöffnet. Geht durch die untere Höhle, rennt rum zu einer Kletterpflanze und nehmt dort den Ausgang, der Hell aufleuchtet. Danach müsst ihr nur nach rechts rüber und solltet dann hier angelangt sein.,



Dies ist die Stelle, geht durch die Höhle südlich, wir treffen uns dann Flussaufwärts. Redet mit dem Arbeiter und schützt ihn erneut, denn weitere Angriffe stattfinden. Sobald ihr es geschafft habt, haltet Euch zuerst nach oben rechts. Dort kann man eine Truhe vorfinden. In dieser befindet sich ein Krafelexier, das Eure Stärke +1 erhöht. Danach geht zurück und nehmt nun links hoch den Weg. Durch die Höhle gibt es nicht viel. Am Ende davon, erreicht ihr nun das Dorf der Echsen. Ihr werdet sofort einen kleinen Plausch mit den Wachen führen, die drauf hinweisen, mit dem Ältesten zu reden, um weiteres für das Aurea in Erfahrung bringen zu können.

Naar - Das Dorf

Was haben wir alles im Dorf? Nun, ich gehe vorerst nur die Gebäude durch. Linke Höhle Dorfbewohner, rechte Höhle der Alchemist.



Die nächsten beiden, sind rechts Gegenstand Verkauf, schaut ruhig rein und rechts der Chronist.

Im folgenden Bild ist links ein Diebstahl geschehen und rechts der Eingang, ist wo der Älteste wohnt.



Bei dem Inn, muss ich nicht viel äußern, ist die Gaststätte, wo ihr mit einer kleinen Gebühr ruhen könnt.

Und das nächste. Links das Haus, ist für den Wahrsager. Auf diesen wird noch genauer im laufe drauf eingegangen. Rechts, die Echse, die mit zu sehen ist, ist ein Späher. Dieser bringt Euch zum Anfangsbereich von Naar zurück, wo die Möwe ist.



In nächsten Haus, wo Ark direkt daneben anlehnt, sind zwei Dorfbewohner drin.

Nun kommen wir zum weiteren Haus. In diesem befindet sich der Magier. Neue Magie oder paar andere Dinge, könnte noch Interessant werden.



Im letzten Gebäude, was wir finden können, befindet sich der Arbeiter, der uns geholfen hat, ins Dorf zu gelangen.

Entscheidet nun, wie ihr vorgehen wollt. Ich entscheide mich, bevor ich zum Ältesten gehe, noch mit dieser Wache zu reden, um zu erfahren, wie man helfen kann.



Ark:
Die Wache am Tor meinte etwas wegen Teile zur Reparatur des Mechanismus?

Nachdem ihr mit der Wache gesprochen habt, erneut zum Händler. Da wird ein neuer Dialog ausgeführt.

Am Ende, erfahrt ihr von einem Warenpaket. Könnt ihr damit nichts anfangen? Wisst ihr noch, wo ihr den Arbeiter befreit habt? Nein, dann zeige ich Euch im Dorf, eine kleine Ecke davon.



Genau hinter diesem Tor, befand sich der Arbeiter in der Klemme. Das heißt, wir laufen nun zurück. Nehmt oben Rechts, den Ausgang, wo die zwei Wächter sind. Durchquert die Höhle und haltet euch draußen gleich weiter nach unten.

Hier angelangt, lauft rum und nehmt sogleich links den Höhleneingang. Lauft dort durch die Höhle links rum, nehmt die Ranke, weiter nach links und haltet Euch nach oben. Dort solltet ihr ebenfalls auf eine Kletterpflanze stoßen. Diese nehmt ihr und geht dort raus. Zum Schluss, rennt nach oben rechts und nehmt den dortigen Weg. Jetzt seit ihr bei dem Platz angelangt, wo der Arbeiter gewesen war. Links am Rand, sind die Waren versteckt.



Nehmt dort das versteckte Warenpaket und kehrt ins Dorf zurück. Der Händler ist nun das nächste Ziel. Lauft somit den selbigen Weg zurück, den ihr eben zu dieser Stelle gegangen seid. Vergessen, wie ihr gelaufen seid? Schaut einmal oben den Weg an, der geschildert wurde, und lauft diesen quasi umgedreht zurück.

Sobald ihr beim Händler angelangt seid, beginnt der Dialog.



Im Laufe erhält man Mechanische Teile, die zur Wache am Tor gebracht werden muss.

Nachdem die Wache die Teile erhalten hat, ist das Tor offen und könnt mit der Wache reden, um so ins Dorf zu gehen bzw. zu verlassen.



Habt ihr das erledigt? Gut. Jetzt geht zum Ältesten, um mehr zu erfahren, wie man weiter im Dorf aushelfen kann.

Naar - Dorf - Die Suche nach zwei Schlüssel - Wahrsager verbessern - Hilfe vom Chronisten

Nach dem Gespräch mit dem Ältesten, geht nun zum Magier.



Man bekommt die Aufgabe, aus zwei Truhen, Schlüssel zu finden. Sollte man nicht zurecht kommen, so wie ich in dem Fall, riet mir der Magier, ein Besuch beim Wahrsager vorzunehmen. Dies gehen wir auch an.

Gleich beim Wahrsager, dem Orakel, hat nun ein Gespräch für Euch übrig. Vorher, würde der Wahrsager äußern, dass die Zeit noch nicht reif genug sei und man später kommen sollte. Doch nun ist es soweit.



Ihr konntet nun in Erfahrung bringen, wie die Weissagungen funktionieren. Doch das ist nicht alles. Es wurde ein Hinweis gegeben, um in Arthania Gebirge nach einem Kristall zu schauen, um mehr bei der Wahrsagungen sehen zu können. Da ich mit der Beschreibung nichts anfangen kann, um das Böse im Dorf finden zu können, werde ich nun zum Arthania Gebirge zurückgehen, um dort die Brunnen zu untersuchen. Wenn ihr es ohne der weiteren Wahrsager Hilfe, finden könnt, überspringt die kommenden Punkte, bis es zum ersten Schlüssel geht. Doch bevor wir das Dorf verlassen, macht noch ein Abstecher beim Chronisten.



Man soll für den Chronisten die Informationen einholen, wie es den Bewohnern im Vulkan ergeht. Da man für den Wahrsager, die Insel verlässt, kann diese Aufgabe sogleich mit erledigt werden.

Nun habt ihr alles und könnt nun über den Späher, das Dorf zu verlassen, der Euch zum Zentrum zurückbringt. Fliegt dort mit der Möwe, um aus dem Gebiet zu gelangen. Auf der Map, geht nun oben links an die Spitze, fliegt somit zu den anderen Inseln zurück.



Ich warte auf Euch, an dieser Stelle.

Seit ihr angekommen? Gut, dann führe ich Euch jetzt weiter. Kommt mit.

Dieser Brunnen sieht doch verdächtig aus, als könnte man hineinfallen oder nicht?



Probiert es aus und hofft, das es klappt. Wenn nicht, sucht ein anderen. Klappte es doch, dann solltet ihr nun da gelandet sein, wie ich.

Folgt den Weg nach rechts und krabbelt unten durch das Loch. Legt alle drei Räder um, damit das Wasser auf der rechten Seite zu sehen ist und erst danach schiebt ihr alle drei Kisten nach unten.



Ganz hinten, erhaltet ihr nun einen rostigen Schlüssel.

Doch was jetzt? Das Wasser versperrt den Weg um weiterzukommen.



Geht den Ausgang unten durch aber springt nicht sofort runter, sondern geht sogleich wieder hinein. Es wird ein Unterschied zu sehen sein.

Dadurch kommt man nun zu dieser Tür. Dort drin ist eine Truhe. Doch sobald man die Brücke überqueren möchte, verschwindet die Brücke und es kommt zu einem Überfall! Schaltet alle Gegner aus und danach kommt ihr an die Truhe. Da gibt es den Brillanten, den der Wahrsager braucht. Doch bevor es zurückgeht. Gibt es noch den Auftrag vom Chronisten. Die wollen wir nicht vergessen. Besucht die Bewohner im Vulkan.



Redet mit Kley und er rät Euch, den Chronisten aufzusuchen. Da ihr nun wisst, dass es allen gut geht, könnt ihr nun zum Chronisten zurückkehren. Jetzt haben wir alles und können zum Echsendorf. Sucht nun den Chronisten und den Wahrsager auf.

Ich nehme zuerst den Chronisten. Er führt ein Dialog auf, wie man von Kaldan zur Aedar Insel gelangt ist. Das er irgendwann auch im Vulkan gewesen war und nun wissen würde, wie es ihnen geht. Da man nun dort war, erzählt Ark, dass es den Vulkanbewohner gut geht und man nun Hilfe vom Chronisten braucht.



Man bekommt während des Gesprächs einen Schlüssel. Es gibt eine Truhe im Tempelbezirk, die versteckt ist. Und nur für diese Truhe gedacht. Zur Truhe kommen wir noch.



Danach geht nun zum Wahrsager. Der Wahrsager freut sich über den Brillanten, ihr seht im Gespräch ein leicht verschwommenes Bild, wo sich ein Schlüssel befinden könnte. Doch ich kann damit weiterhin nichts anfangen und ihr? Ich werde somit weiter den Aufgabe nachgehen, um noch mehr in Erfahrung zu bringen, wie mir der Wahrsager weiterhin aushelfen kann.



Somit muss man nochmals zum Vulkan und dort einen Besuch abstatten. Nun dann, wir sehen uns dort gleich wieder.

Bei Kley wird es den ersten Hinweis geben. Fragt ihn danach, um die weiteren Schritte zu erfahren. Nun soll man deren Magier fragen. Es ist die Seele, die sich der linken Seite befindet.



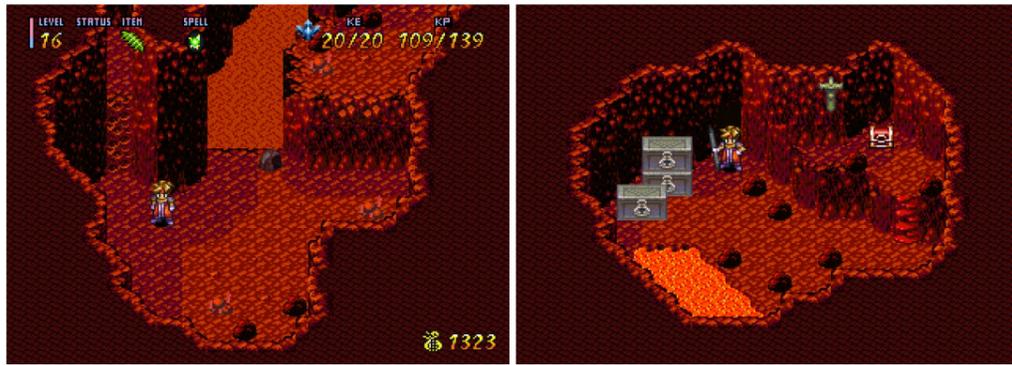
Ihr müsst nun zur Stelle durchkämpfen, wo ihr das Skelett gefunden hattet und in einem Hinterhalt geraten wart. Ihr wisst nicht wie die Stelle aussah? Wie auf dem Bild zu sehen, so schwach und klein ich da noch gewesen war... Da müsst ihr nun hin.

Kennt den Weg nicht mehr, wie es war, weil es zulange her war? Nun dann folgt fleißig den kleinen Ark. Geht nach oben und durch den rechten Gang. Lauft rum und nehmt gleich den nächsten Gang links unten. Da der Weg nach links frei ist, gleich den nächsten nehmen. Folgt den Weg weiter rum, bis ihr unten links zur Treppe gelangt seit und nutzt diese. Habt ihr alles richtig gemacht, bleibe ich vorerst an diesen Punkt stehen.



Seit ihr angelangt? Gut, dann folgt mir nun weiter. Nutzt die Treppe, rennt nach links und hoch. Oben waren zwei Zugänge. Nehmt die rechte Treppe. Wenn ihr den kleinen Shortcut geöffnet habt, könnt ihr Euch gleich nach unten halten und dort die nächste Treppe verwenden.

Ich brauchte da eine kleine Pause. Ich war bestimmt zu schnell. Ach ihr seit schon da? Dann nichts wie weiter. Fast am Ziel. Nutzt die Treppe, lauft den ganzen Gang, bis ihr zur nächsten Treppe unten rechts angelangt seit. Danach lauft über den Shortcut und ihr seit vor der Stelle, wo das Gerippe lag.



Klettert hoch und macht das, was Euch gesagt wurde. Dreimal vor dem Zugang springen und dann sollte sich was öffnen. Nein? Habt ihr anschließend gegen die Wand gedrückt? Wenn nicht, holt dies noch nach. Danach öffnet sich der Zugang zu diesen Raum.

Entnehmt dort den Kompass und dann geht es zum Echsendorf zurück. Der Wahrsager wartet bereits, auf Eure Rückkehr. Der Rückweg sollte hier besser klappen, als wohl bei den Echsen. Somit warte ich beim Wahsager auf Euch.



Dieser freut sich, über den Kompass. Gut das Ark nicht verrückt oder in den Wahnsinn getrieben wurde, sonst würde es jetzt schlecht für uns aussehen, weiterzukommen. Mit dem besseren Bild, kann nun auch ich endlich was anfangen, wo sich der Schlüssel im Dorf befindet. Es werden nun ein paar Dinge auf der Map mehr angezeigt. Doch jetzt hat der Wahrsager noch einen Auftrag, was man besorgen kann.



Nun, dann heißt es halt nochmal auf eine zusätzliche Reise gehen. Uns wurde geholfen, damit wir mehr einsehen können, somit helfen wir nun dem Wahrsager. Wer weiß, wofür das gut sein kann. Somit reist ihr jetzt nach Elumnia, wo die Pflanzen sind. L'Thak ist dort der Ansprechpartner. Ich werde dort auf Euch warten.

Wählt am Ende des Dialoges "Folgen" aus, damit ihr in einem weiteren Unbekannten Raum gelangt. Die Lösung seht ihr auf Bild zwei, wie es stehen muss, um an den Inhalt der Truhe zugelingen, den Goldenen Götzen.



Ihr müsst nun diese Vasenstände, in richtige Reihenfolge bringen. Um an die Lösung zu gelangen, lest rechts die Bücher durch. Ich werde nur das Endbild setzen, wie es aussehen muss. Ihr dürte nicht versehentlich alles zuschieben, sollte das passieren, müsst ihr über L'Thak den Raum verlassen.

Nachdem ihr diesen habt, könnt ihr zum Wahrsager zurückkehren und ihm diese im Echsendorf überlassen.



Da ihr nun alles erfüllt habt, kann der Wahrsager nun alle Gegenstände zeigen, die man übersehen haben könnte. Hat man eines auf Aedar verpasst, bis zu diesem Zeitpunkt, würde der Wahrsager diesen zeigen. Danach weißt er Euch weiter, auf dem Wahrsager, der sich auf dem Kontinent Dejtar befindet. Doch diese Insel muss man erst noch aus der Tiefe des Merresspielgels retten. Vorerst ist die Aufgabenreihe der Wahrsager fertig. Sobald Dejtar vorhanden ist, geht es an die Folge Aufgabe, um "Verlorene Gegenstände" beschaffen zu können. Das heißt, die man nicht gefunden hat, Beispiel ein Kristall, kann man sich für eine gewisse Menge an Taler Gebühren übergeben lassen. Dazu später mehr.

Da dies nun erledigt ist, kann man sich nun die Zeit nehmen und nach den zwei Schlüsseln suchen, die ich bis jetzt nicht nachgegangen bin. Wer den zwischen Abschnitt übersprungen hat, kann mir, Ark nun weiterfolgen. Ich werde mich nun auf die Suche nach den Schlüsseln begeben.

Jetzt ist alles erledigt und nun weiß ich auch, wo sich einer der Schlüssel im Dorf befindet. Sprecht oben im Dorf, mit der Wache, die neben den Gitter steht.



Man erkennt, wenn man richtig ist, durch ein Geräusch und einer Äußerung von Ark selbst.

Ganz am Ende, werdet ihr eine durchlässige Truhe finden. Nutzt die Magie Raumkrümmung, um diese sichtbar zu machen und entnehmt dort den ersten Echenschlüssel.



Verlasst nun das Dorf durch der Wache, die im Süden ganz unten steht. Wenn ihr zum nächsten Abschnitt kommt, geht man von aus, dass ihr dort bereits was machen könnt, da sich Ark äußert, hier befindet sich etwas. Es stimmt auch, doch ohne den zweiten Schlüssel, wird das noch nichts. Somit geht weiter zur Höhle unten. Dort lauft ihr soweit rum und haltet Euch weiter nach unten, bis ihr an diese Stelle angelangt seid.



Dahinter war bzw. ist noch gleich gerade zu ein Kristall zu finden. Wer diesen vorher, so wie ich es gezeigt habe, geholt hat, wird keinen mehr finden. Aber jetzt ist dieser Weg wichtig, den ich zuvor ausließ. Man geht jetzt draußen, gleich rechte Seite nach unten solange, bis sich Ark meldet.

An der Stelle von Bild zwei befindet sich die zweite, durchlässige Truhe, mit dem Echsenschlüssel. Nun kehrt zurück, wo Ark sich äußerte, aber noch nichts machen könntet, weil der zweite Schlüssel fehlte. Geht somit den gerade gelaufenen Weg zurück, durch die Höhle, haltet Euch links nach oben und dann seit ihr auch schon angekommen. Jetzt kann man beide Schlüssel zugleich verwenden.



Öffnet dieses Gitter und geht hinein und sucht die Truhe. Verwendet nochmals die Raumkrümmung.

In der befindet sich das, was der Magier braucht, der Spektralkristall.



Geht jetzt runter und haltet Euch nun an dem Weg rechts hoch. Dort könnt ihr über die Wache sofort ins Dorf gelangen, als alles Rings rum zu rennen. Nachdem ihr den Spektralkristall dem Magier überlassen habt, erhaltet ihr dabei die Rückkehr Rune und einen Prismakristall. Die Rückkehr Rune, ist dafür, um einen Dungeon sofort verlassen zu können und befördert ein auf die Weltmap zurück. Der Prismakristall soll dafür sorgen, dass man die Quelle öffnen kann. Da der Magier erwähnte, wir sollen zum Arbeiter, werden wir diesen Schritt folgen.

Nachdem ihr das Gespräch mit dem Arbeiter hinter Euch habt und mir alle bisher gefolgt seit, werdet ihr dies sicherlich weiter. Verlasst das Dorf über der Wache im Süden und verlasst den Abschnitt. Nehmt sogleich die Höhle auf der linken Seite. Lauft dort links rum komplett nach oben und geht dann nach rechts, anstatt die Ranke hochzuklettern. Ihr solltet danach hier sein.



Dies ist die Quelle, die bisher ignoriert wurde. Dort befindet sich nun der Arbeiter, der den Weg freiräumen wird. Beschützt ihn erneut vor feindliche Angriffe. Danach folgt den Weg weiter. Vergesst, wenn ihr die Ranke runter gesprungen seit, nicht den kurzen Weg nach oben. Dort befindet sich eine Truhe mit der Krötenhautweste.



Jetzt könnt ihr runter und rechts die nächste Ranke hochklettern. Der Krieger, ist ein Späher. Mit ihm könnt ihr jetzt zwischen der Quelle und dem Dorf eine Schnellreise verwenden.

Im nächsten Abschnitt, könnt ihr nach oben die Ranke hochklettern. Links sind Felsen zu sehen.



Dieser Weg ist für Episode 1 noch nicht möglich, öffnen zu lassen. Haltet Euch somit weiter nach oben, ihr werdet den Arbeiter nicht verfehlen. Sprecht mit dem Arbeiter und im Gespräch kommt raus, dass der "Alte Quacksalber" ein Alchemist, aushelfen könnte.



Wählt die Option, mit dem Arbeiter zurückzukehren, damit ihr sofort im Dorf seid. Verlasst sein Haus, geht zum oberen Teil des Dorfes und nehmt dort das rechte Haus. Da befindet sich der Alchemist.

Man soll nun drei Dinge besorgen. Kieselgur, Soda und Glycerin. Kieselgur weiß der Arbeiter weiter. Soda bekommt man über dem Händler. Glycerin sucht den Magier auf.

Ich fange beim Händler an. Da man dem Händler bereits das Warenpaket wiederbeschaffen hat, um somit den Zugang mit der Wache im Süden zu öffnen, braucht man nicht losrennen und es zu beschaffen. In dem Warenpaket war bereits ein Soda zwischen. Nun geht es zum Magier.

Um nicht lange überlegen zu müssen, wie die Kisten zu schieben sind, hier ein Bild, wie es am Ende etwa aussehen kann.



Nur die rote Truhe ist möglich zu nutzen, für das Glycerin. Geht nun zum Arbeiter, um das letzte Material zu beschaffen. Die Kieselgur. Man bekommt einen Kieseltopf. Rüstet Euch diesen im Menü aus. Verlasst das Dorf über den ersten Späher und nutzt den unteren Zugang.



Folgt den Weg rum. Im großen Abschnitt, haltet Euch mittig und folgt den Weg komplett nach oben und zum Schluss rechts. Dort sollte sich am Ende eine Ranke befinden, die ihr hoch könnt. Danach folgt den Weg rechts nach unten. Am Ende solltet ihr nun an einem Fleck Sand stehen.

Verwendet an der Stelle, den Kieseltopf, der nun zum Voller Kieseltopf wird. Kehrt jetzt zum Dorf zurück. Ihr habt jetzt alles, was der Alchemist braucht. Man muss nun den Alchemist als Assistent aushelfen.



Folgt den Schritten, der Ansagenen, bis ihr es geschafft habt. Sollten zu viele Fehler unterlaufen, wird es zu einem Kabumm kommen und müsst dies nochmal wiederholen.

Habt ihr es geschafft, geht zur Gaststätte, da ihr erst zum nächsten Tag, das fertige Produkt abholen könnt. Ihr erhaltet das Dynamit, womit ihr nun die Felsen in der Quelle räumen könnt. Sprecht nun mit dem zweiten Späher, der Euch hinbringen wird, nun zumindest in die Nähe davon.

Nachdem ihr den Weg gesprengt habt, könnt ihr nun hinein gehen. Legt den Prisma nun in diese Säule hinein.



Die linke Seite muss nun so gedreht werden.



Rechte Seite wie folgt...

Dann habt ihr es auch schon geschafft und ihr landet beim Kristall, den ich die ganze Zeit nicht erwähnt habe.

Wundert Euch jetzt noch nicht, wegen der Pfütze auf dem Wasser. Ist ein Feature, dass Wasser auf Wasser schweben kann.



Weiter, der Weg nach unten, ist auch noch nicht passierbar in Episode 1.

Naar - Der Tempel

Geht jetzt den Weg zurück. Gleich hinter den Baumstämmen, erwartet Euch ein Krieger, der dafür sorgt, dass ihr sofort im Dorf ankommt und mit dem Ältesten Uldar ein Gespräch halten werdet.



Nachdem Gespräch, haltet Euch nach oben links. Dort sind die Wachen verschwunden und ihr könnt nun eintreten. Folgt den Weg nach oben weiter, zu General Dazir.

Im Gespräch kommt raus, dass es beim Tempelbezirk weitergehen wird. Solltet Ihr Vorrat brauchen, holt es noch vorher, wenn nicht, geht zum ersten Späher, der Euch zum Zentralen Punkt vom ganzen Gebiet zurückbringen wird. Das ist die Stelle, wo sich die Möwe befindet. Rechts von dieser Möwe, ist der Tempelbereich, wo alle Echsenkrieger und der Magier, auch Euch warten.



Im ersten Gespräch wird erklärt, worum es geht. Nachdem ihr dies erfahren habt, sprecht erneut mit dem General, wenn ihr meint, dass ihr bereit seit, loszulegen.

Dabei wurde man zum Magier geschickt und erhält das Amulett der Gedankenkontrolle. Wofür das gut sein soll, wurde erklärt und werdet ihr in kürze sehen.

Man wird nun selbst zu einem Echsenkrieger aber einer der Verdammten. Ihr müsst diesen nun Steuern.



Der Anfang ist sehr leicht, doch dann wird um Vorsicht gebeten.

Man darf nicht zu lange in diesen Radius drin stehen, denn diese sind Späher, die ein verraten. Danach wird man raus geworfen und muss je nachdem, wo es passieren sollte, den Abschnitt nochmals wiederholen.

Da ihr Euch durchgehend nur nach Süden halten könnt, sprich nur den Weg nach unten, habe ich keine zwischen Bilder gemacht. Diese kommen aus den Punkten mit den Dialogen hervor. Das Ende vom Ziel ist der Ritualplatz.



Habt ihr diesen erreicht, habt ihr es geschafft und landet zu Ark zurück. Danach ist der Tempel Zugang frei. Lauft die ersten beide Abschnitte einfach nur durch. Da kann man sich nicht verlaufen.

Naar - Tempel - vorzeitige Materialbeschaffung

Im dritten, zuerst links den Kristall holen.



Folgt den Weg anschließend weiter links bis zum Gang nach oben. Wenn ihr den Weg gefolgt seit, solltet ihr am Ende, nach der Höhle hier ankommen.

Sprecht mit der Pflanze, für eine vorzeitige Materialbeschaffung. Man bekommt ein Giftblatt von ihr, da man diese gefunden hat und schon so viel geholfen.



Danach klettert noch rechts hoch, da ist ebenfalls eine Ranke zum klettern vorhanden. In dieser Truhe befinden sich 200 Taler, solltet ihr noch Platz haben. Wenn nicht, könnt ihr diese auch ignorieren und braucht nicht hin.

Nachdem ihr von der Pflanze und den Inhalt der Truhe habt, könnt ihr nun wieder nach unten, zum ersten größeren Abschnitt. Laft dann unten rum. Wer die Dialoge ansehen möchte, von den Echsenkrieger, die den Ritalplatz Weg schützen, können sich diesen noch anschauen. Doch ich gehe gleich weiter nach rechts und warte an der folgenden Stelle.



Ist nicht zu übersehen. Schiebt den Baumstamm ins Wasser und den nächsten aus den Weg, um durchzukommen. Laft auf der anderen Seite zuerst nach oben, da findet ihr noch eine Truhe. In dieser befindet sich die aller erste Götterknolle. Lasst sie Euch nicht entgehen.

Jetzt könnt ihr Euch nach unten halten. Danach wird es gleich eine Kreuzung geben, ebenfalls noch einen Normalen Echsenkrieger, mitten im Tempelbezirk.



Ich mache zuerst den linken Abschnitt. Rechts folgt danach, man verpasst nichts. Kommt mit. Nachdem ihr zuerst an der Kreuzung nach links seit, lauft sogleich wieder hoch, da findet ihr eine Truhe, sollet ihr diese nicht schon gesehen haben. In dieser befindet sich ein Vitalexier, damit die KP um 5 erhöht werden.

Danach lauft zurück und nehmt den Weg unten links. Folgt diesen komplett und am Ende wird man mit einem Kristall belohnt.



Jetzt könnt ihr zurück. Ihr habt auf der linken Seite alles, was es gibt und könnt nun den Weg rechts an der Kreuzung nehmen, wo der Echsenkrieger steht. Es stellt sich heraus, dass auch dieser ein Späher ist und Euch ins Dorf zurückbringen kann. Hört sich doch super an, sollte man nochmal Vorrat brauchen.

Folgt nun den Weg weiter nach rechts. An der nächsten Kreuzung, haltet Euch zuerst nach oben. Wenn dort alles fertig ist, geht es nach unten.



Lauft somit oben und noch vorher gleich rechte Seite wieder runter. Wenn ihr Taler braucht, ist der Inhalt dieser Truhe super. Es befinden sich 200 Taler darin.

Braucht ihr nichts, ignoriert diese Truhe und geht gleich nach oben, da sollte jemand am großen Baum stehen.

Naar - Tempel - Materialbeschaffung und dem Assisten helfen

Überrascht? Ich auch. Was macht der Magier hier, der ins Dorf zurückgegangen ist?



Nun, wenn der Magier uns schon hilft und erwähnt, dass sich das Aureasiegel, in diesem Baum befindet, muss man ja nicht lange suchen. Doch der Zugang ist halt versperrt und man muss ein paar Dinge besorgen. Das Giftblatt hat man bereits. Nun muss man noch eine Phiole besorgen. Woher soll man diese bekommen? Darum machen wir uns Gedanken, wenn wir soweit sind. Gehen wir erst mal weiter und erkunden die Gegend.

Auf dem Rückweg, kommt es auch Ark merkwürdig vor, dass der Magier im Tempelbezirk ist. Spielt einfach mit und wartet ab, was passieren könnte.

Wenn ihr zurückgelaufen seit und nun den Unteren Weg genommen habt, ist gleich noch eine Kreuzung.



Nehmt zuerst den Weg nach unten. Ihr findet dort den Assistenten vom Alchemisten.

Helft ihm aus der Patsche. Denn er schafft es nicht die schwere Truhe aus den Fang der Wurzeln zu bekommen.



Es sind weit und breit keine zu sehen. Schnappt die Truhe und geht zurück. Kaum hat man die Truhe an sich gerissen, tauchen nun die Wurzeln auf, wovon der Assistent gesprochen hat.

Ihr dürft Euch zweimal treffen lassen. Beim dritten Treffer verliert Ark die Truhe und ihr müsst von unten neu starten. Ich warte oben auf Euch, bis ihr es geschafft habt.



Somit folgt die Abgabe von der schweren Truhe. Im Gespräch kommt raus, dass der Alchemist für die Hilfe etwas geben könnte, da der Assistent selbst nicht dabei hat. Nun, dann gehen wir zum Alchemisten, bevor es weitergeht.

Danach könnt ihr zur Kreuzung bei den Echsen zurück. Doch, schaut wo ich mit Ark stehe. Dort könnt ihr dieses Nest wegnehmen, um zu einer versteckten Truhe zu gelangen.



Ihr müsst Euch nun den Schlüssel ausrüsten und wie die Heilung an der Truhe verwenden, damit ihr diese öffnen könnt.



Danach erhaltet ihr das Magische Chronik Buch, was ihr zum Chronisten bringen müsst. Also kehren wir erneut um und bringen es noch hin. Geht ja schnell.

Während des Gespräches mit dem Chronisten, erhält man ein neues Buch. Dies sieht folgendermaßen aus...



Alles was ihr nun sammelt, macht usw. wird nun im letzten Buch aufgezeichnet. Jetzt werden wir nochmals zu dieser Stelle zurückgehen und nun den Weg komplett gehen können, ohne erneut ins Dorf zurückzukehren.

Nachdem ihr das Dorf verlassen habt, den dritten Späher um zum Tempel zu gelangen, geht erneut zur Kreuzung und folgt den Weg oben rechts. Danach geht komplett rechts durch, wovon wir erneut abgekommen warten. Im nächsten Abschnitt gibt es nochmals eine Kreuzung.



Geht an der Stelle zuerst nach rechts. Holt aus der Truhe eine neue Waffe, den Erdzorn.

Danach geht zur Kreuzung zurück und den Weg nach oben. Dort befindet sich die Quelle, wovon ihr das Wasser nehmen müsst. Damit wird das Giftblatt ebenfalls verwendet und gemischt.



Danach erhaltet ihr das Herbizid.

Mit diesem Gemisch, muss man eben einmal zurück, wo der große Baum gewesen war und der Magier verriet, das dort das Aureasiegel sein soll. Das werden wir jetzt überprüfen. Doch irgendwas stimmt hier nicht. Der Magier ist verschwunden!



Es bleibt nichts anderes übrig, als selbst den Baum anzusprechen und probieren, was passiert. Es öffnet sich ein Zugang wo ihr hinein könnt, um somit das Aureasiegel zu erhalten.



Nun könnt ihr zurücklaufen, wo ihr Quelle war. Die Wasserquelle, wo das Gift gemischt wurde. Jetzt kann man das Siegel von der Wand lösen.



Naar - Tempel - Kampf mit Kar'ak

Nachdem ihr rein geht, steht Kar'ak vor euch. Er wird nun der Endkampf für dieses Gebiet sein. Die ganzen Mechaniken festzuhalten ist absolut nicht einfach. Dazu wäre es besser, mehr als Stufe 40 zu sein, damit man alle Schritte zeigen kann bzw. welche Attacken zu erwarten sein könnten. Da er nur eine Phase hat, werde ich somit keine Kampfbilder machen.



Demnach viel Glück gegen ihn, ich werde auf Euch warten, bis ihr fertig seid.

Urplötzlich taucht der Magier auf!

Dann stellt sich heraus, dass es der Wächter war und man zerstört durch einen Angriff den Stab. Anschließend könnt ihr Euch das Aurea holen.

Nachdem ihr das Aurea an Euch genommen habt, wacht ihr somit draußen wieder auf. In der Truhe befindet sich ein Beutel, der die Wunderknolle auf 5 erhöht.



Der Weg zu Turm 4

Da alles erledigt ist, kann man nochmal Vorrat besorgen. Geht gleich nach oben, dort sollte eine Seele zum einkaufen vorhanden sein. Anschließend befindet man sich auf der Map und wird nun im Turm eingelassen.



Turm 4 - Erster Weg

Genau an der ersten Stelle, die erste Kreuzung mit zwei Wege. Zuerst wird der Weg nach rechts erforscht.



Weiter den Weg rechts gefolgt, über das Seil balanciert, kommt ihr an eine Stelle wo Stacheln aus dem Boden kommen.

Diese treffen einen auch, wenn man mit Blitzstich hinüber versucht. Habt ihr genug Leben macht es, wenn nicht geht mit Vorsicht vor. Danach nehmt den Gang, der sich rechts hinten befindet. Gleich in der nächsten Etage, ein klein wenig weiter, die nächste Kreuzung. Geht dort zuerst nach links.



Am Ende findet ihr einen Kristall.

Jetzt geht zurück und nehmt den großen breiten Weg nach unten. Kämpft euch bis zum Ende durch, da wird ein Schalter zu finden sein. Auf dem Weg zum Schalter, übersieht nicht diese Truhe.



Darin befindet sich die Magische Karte. Nun geht zum Schalter hinter.

Auch wenn eine Kamerfahrt zeigt, wo ihr hin müsst, werde auch ich dies festhalten. Rennt zurück und überquert die runtergelassene Stacheln.



Ihr habt nicht ewig Zeit, also rennt. Danach nutzt die Treppe. Kämpft Euch dort weiter durch und nutzt somit die Treppe, die sich unten befindet. Erneut kämpft ihr Euch auf der nächsten Etage durch und nutzt nun links hinten die Treppe. Damit man noch folgen kann, ich stehe gerade an der Stelle.



Diese verwenden und weiterschauen. Wenn ihr oben angelangt seid, taucht eine Seele auf.

Ihr müsst Euch nun die Energie-Eruption Rune ausrüsten. Links und rechts sind Seile über die ihr rüber müsst, um an die Schalter zu gelangen. Da müsst ihr Euch ein wenig beeilen, es läuft ein Timer. Ist der aus, müsst ihr nochmal neu starten den Schalter zu betätigen.



Habt ihr beide geschafft, taucht eine Brücke auf, wo ihr nun die Rune ablegen könnt.

Danach könnt ihr zum Anfang des Turmes zurückkehren, wo sich die erste Kreuzung befand.

Wenn ihr oben angelangt seid, sprich zwei Etagen nach oben zurück, geht dann oben links an die Kante. Dort ist ein Satz, wo ihr

runterspringen könnt.



Diese Stelle wird sehr oft übersehen, da diese kaum auffällt. Mir ging es nicht anders. Nun ist der Weg frei und könnt zum Anfang zurückkehren.

Turm 4 - Der zweite Weg



Dies ist das Tor, was sich geöffnet hat, durch das Ablegen der Rune. Daher wurde sich zuerst für den Rechten danach für den Linken Weg entschieden.

Folgt den Weg auf der nächsten Etage. Ganz am Rand, wenn ihr zufällig so lauft wie ich, könnt ihr eine Truhe wahrnehmen.

Diese hat mit einem Rätsel, in diesen Turm zu tun. An diese wird man weiter im Turm erst noch gelangen. Somit weiterlaufen und die vorerst ignorieren. Nachdem ihr weitergelaufen seit, kommt ihr an diese Stelle an. Nutzt die Außenrand, um sicher stehen zu können, um so wenig Schaden wie möglich zu erhalten.

Nehmt auf dem Weg noch den Kompass aus der Truhe mit.

Ja, genau beim Bild erschaffen, wurde ich super getroffen, dass ich verschwunden bin. Ein geniales Mimik oder Feature des neuen Arks.



Nun gut, geht danach weiter den Weg runter. Dort müsst ihr nun über sämtliche Seile balancieren.



Wenn ihr den Weg komplett gefolgt seit und die nächste Etage durch, solltet ihr, nach einer kleinen Verschnaufpause hier angelangt sein.

Dies dient dazu, dass ihr mich nicht verlieren könnt. Dann geht es nun weiter.

Wenn ihr unten seit, geht zuerst nach links.



In der Truhe könnt ihr eine Wunderknolle ergattern. Danach geht nach rechts und folgt danach den Weg nach oben rechts weiter. Dort ist erneut eine Treppe. Besiegt oben die ersten drei Gegner, die ihr antrefft, damit diese nicht stören werden. Eine von den besiegten Gegner, hinterlässt eine Seele.



Die Stelle und die Rune verrate ich noch. Zuvor erledigen wir noch etwas anderes, was auf sich ebenfalls auf dem Weg befindet. Wenn nun nach unten geht, balanciert zuerst nach rechts. Dort den Weg rum und nach oben folgen und ihr gelangt zu einem Kristall.

Keht jetzt zurück und balanciert auf die linke Seite rüber. Wenn ihr drüben seit, ignoriert vorerst noch dieses Tor, um den vierten Turm zu beenden.



Geht an diesem Tor vorbei bis nach hinten rechts, wo ich nun stehe.

Rüstet Euch die "Rückkehr" Rune aus und verwendet sie genau an dieser Stelle und verwendet diese.

Danach landet ihr genau zu der Truhe, die irgendwo auf dem Weg ignoriert wurde, weil man nicht ran kam.



Darin befindet sich ein Magie Elexier, dass Eure Magische Fähigkeiten erhöht. Dann habt ihr alles erreicht, was man in Turm 4 erreichen kann. Somit könnt ihr diesen nun beenden.

Kapitel 3 - Anfang und Ende

Ihr erwacht nun auf einem neuem Insel Stück, wo ein Äffchen euch weckt. Es sind nun sämtliche Tiere und andere Wesen zum leben erweckt wurden.

Ihr sollt nun zum König der Tiere. Doch bevor ihr vom nächsten klein Äffchen durchgelassen werdet, sollt ihr nach rechts gehen.



Dort unten werdet ihr auf Schwarze Löwen treffen. Kehrt danach zurück. Aldur, König der Tiere erwartet Euch jetzt. Lauft durch die Engen Gänge, bis nach unten. Dort befindet sich König Aldur.

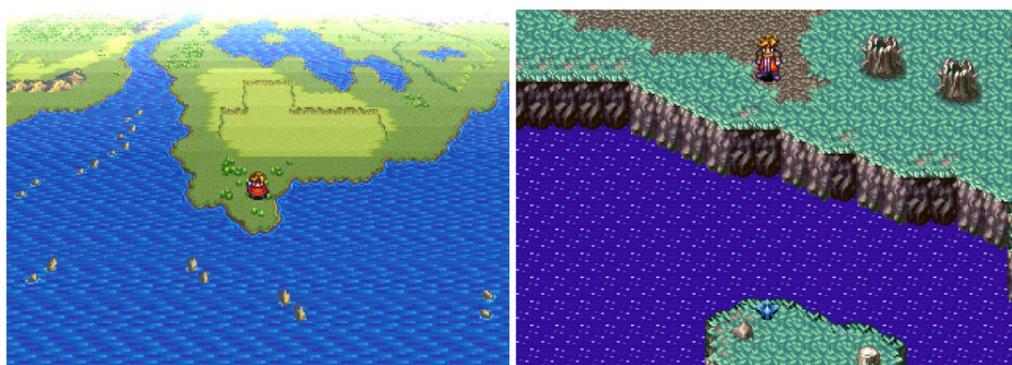
Man bekommt die Bitte, nach dem Bruder von Aldur ausschau zu halten. Er wurde Schwarz und wurde verbannt. Man soll schauen, ob man nicht irgendwas tun könnte.

Gerade wenn man zurückmöchte, gibt das kleine Äffchen noch eine Größere Utensilientasche, damit man 5 Gegengifte usw. tragen darf.



Verlasst die Ortschaft und folgt mir auf der Map nach rechts.

Auf der neuen Insel Dejtar, schauen wir zuerst, was man sich holen kann. Fangen wir unten damit an.



Geht dort gerade zu, wo Ark steht. Danach könnt ihr sogleich ein Kristall sehen.

Lauft rum und holt diesen. Das nächste Ziel auf der Map ist dann dieser Pfad.



Dort muss man ein wenig aushelfen und gelangt ins Dorf der Yetis.

Das Dorf der Yeti

Gleich oben Links, stehen zwei Yetis. Damit es weitergeht, geht einfach zu ihnen, der Rest erklärt sich dabei.

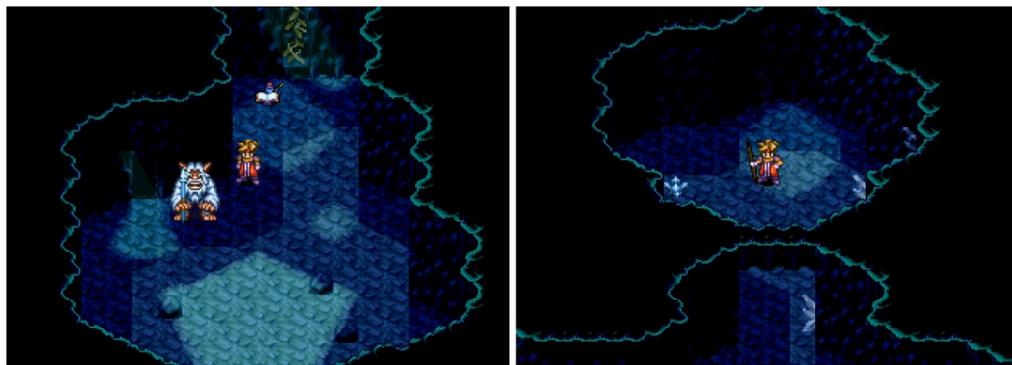


Folgt den Yetis nach oben rechts und informiert Euch nach deren Plan. Nachdem ihr hochgeworfen wurden, stoßt dein Stein hinunter und springt danach hinterher.

Lauft weiter hinterher und ihr stoßt auf die zwei Yetis und Wachen. Da die beiden Mist angestellt hatten, landet ihr sogleich als Zeuge zum Chef der Yets, Shog.



Nachdem ganzen Gespräch, geht nach unten. Nehmt nun die Treppe, neben den Yeti und folgt den Weg nach rechts. Im zweiten Gefängnis, was offen ist, befindet sich ein neuer Kristall.



Folgt den Weg draußen, über die Ranke und rum laufen. Oben angelangt, ist der Händler.



Gleich links daneben, befindet sich der Magier.

Yeti Dorf - Korash - Die drei Prüfungen

Da ihr Prüfungen bestehen sollt, gleich drei davon, sind diese drei Eure Ansprechpartner.



Stellt Euch gegenüber der drei, unten wo die Stelle frei ist. Danach heißt man Ark willkommen und man darf sich nun alle drei Prüfungen stellen.



Ugor ist ein großer Krieger. Für ihn muss man den Bergfad sichern, damit keine Widder mehr fallen.

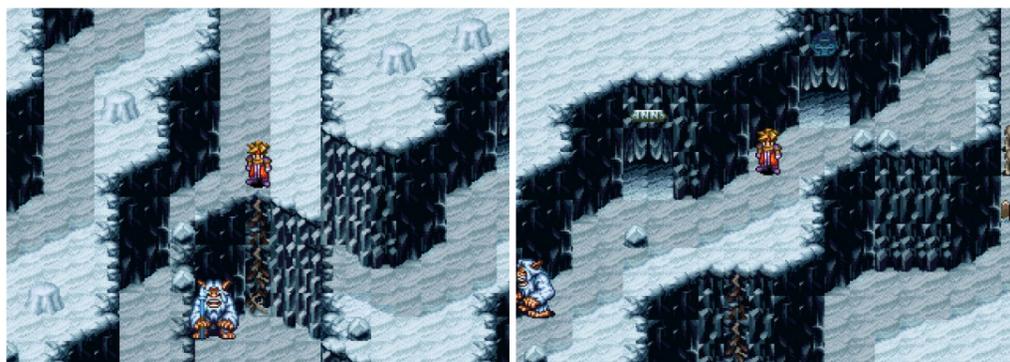
Für Hagar, soll man einen bestimmen Runenzauber besorgen.

Gundir ist der dritte im Bunde. Er möchte wissen, ob man ein guter Händler ist. Man soll für ihn ein Medaillon wieder beschaffen.



Wir gehen diese Punkte nach der Reihe an. Da nun alle drei Aufgaben zugleich angenommen wurden, kann man diese nun zusammen nacheinander erledigen.

Ich entscheide mich, zuerst mit Ugor zu starten. Damit die Widder endlich vor nächtliche Angriffe sicher sind. Somit geht links hinten die Ranke hoch.



Hier sind die letzten zwei wichtigsten Zugänge. Links für die Gaststätte und rechts ist der Wahrsager.

Da wir nun in diesen Bereich können, fragt den Wahrsager nach "Aufwertung".



Man muss als erstes eine Kralle vom König der Tiere besorgen. Es ist Löwenkönig Aldur. Doch noch braucht ihr nicht losrennen. Mit diesen Punkt, werden wir noch was anderes verbinden. Doch zuerst, werden wir die erste Prüfung komplett absolvieren.

Yeti Dorf - Die erste Prüfung

Sprecht draußen nun mit der Yeti Wache, die den Zugang zu den Widdern bewacht.



Ihr werdet kurz danach durchgelassen, könnt den Gebirgspass nach hinten laufen und es kommt eine kleine Dialogstelle von Ark, dass er nicht mehr weiterkommt.

Schon kann man zurücklaufen. Sogleich wird ein Widder vorkommen um leise mit diesem reden zu können.



Dieses Widder wird über Nacht helfen, damit man das Rätsel dahinter lösen kann. Demnach geht in der Gaststätte übernachten und kehrt zur Nacht zum Widder zurück. Schiebt die Wache zur Seite, damit ihr durchkommt.

An dieser Stelle, müsst ihr dem Widder folgen. Nicht mit zu viel Abstand aber auch nicht mit ihm kuscheln. Zu weit weg, bleibt der Widder stehen, beim Kuscheln, bleibt der Widder stehen, als würde man diesen ansprechen wollen. Daher läuft mit klein wenig Abstand daneben hinterher.



Am Ende wo man alleine nicht weiterkam, bietet der Widder an, dass man aussetzen darf. Somit wird man zur ersten Stelle gelangen, was los ist. Somit folgt dem Widder erneut, so wie vorher. Sonst bleibt es dann einfach stehen und geht nicht weiter.

Man findet zwei verstorbene Widder und es stellt sich dabei raus, dass es der Bruder von Aldur ist. Er ist somit dafür verantwortlich, für diese Übergriffe.



Bei einem Angriff wird Ark ohnmächtig und man steuert kurz danach den Widder. Man muss nun zwei Wege diesen schwarzen Löwe entkommen, um dieses Minispiel zu meistern.



Hiermit wünsche ich Euch viel Glück, diesen Part zu meistern. Ich werde am Ende, wenn ihr es mit dem Widder geschafft habt, auch Euch warten.

An diesen Punkt, habt ihr es gemeistert, das Minispiel mit dem Widder zu entkommen. Das Widder wird in die Enge gedrengt und kurz vor dem Überfall vom schwarzen Löwen, taucht Ark in letzter Sekunde auf und rettet somit das Widder. Jetzt könnt ihr zu Ugor gehen und ihm berichten. Die erste Prüfung ist somit gemeistert.



Yeti Dorf - Die zweite Prüfung, dritte Prüfung und die Kralle von Aldur

Da nun die erste Prüfung erfolgreich war. Gehen wir nun die zweite an. Für die Runenbeschaffung, geht man zuerst zum Magier nach oben, um genauere Informationen zu erhalten, wie es weitergehen soll.

Es stellt sich raus, dass ein Zauber erforscht werden soll.



Die erste Hürde besteht darin, einen Hellen ungebrauchten Runenstein zu beschaffen. Ich könnte dies lang ziehen und jeden Magier aufsuchen, doch ich werde dies kurz halten. Auf dem Weg zur Suche, wird noch die Kralle von Aldur besorgt, da man quasi dort vorbeikommt, für die Beschaffung des Runensteins.

Da man auf Reisen geht, kann man gleich noch zum Händler für Gundir seine Prüfung gehen und diese mit weiteren Informationen füllen.

Damit man an das Medaillon kommt, muss man für den Händler eine "Alte Hasenpfote" besorgen. Dies ist der Glücksbringer vom Händler. Geht zum Kerker und holt die Information, ob der Kerkermeister diese noch hat.



Der Kerkermeister hat diese nicht mehr und nun soll man zum Schamane gehen, der sich im Magie-Laden befindet. Somit zurück und zum Magie Laden.

Denkt daran, links ist der Magier, rechts der Schamane.



Der Schaman möchte, seine eigene Höhle haben. Dazu soll man sich beim Gräber Kerk informieren, der genau unten drunter am arbeiten ist.

Kerk schafft es nicht alleine und somit soll man nach sein Jör suchen gehen. Verlasst das Dorf und folgt mir auf der Map.

Geht nun auf das Feld rechts neben Ark hinein und sucht Jör auf.



Jör geht sofort von aus, dass man von Chef geschickt wurden ist. Doch im Gespräch, erwähnt Jör, dass er ein Kraut zum entspannen haben möchte.



Kehrt nochmal zurück zum Dorf, man muss nicht weit laufen. Korr ist eurer Ansprechpartner, der draußen schufften muss.



Das Kraut heißt somit Pakalolo und befindet sich in Hathol. Das ist der Übergang zu der Insel Aedar. Geht dort hin und reist einmal rüber. Ihr hattet bestimmt, bei der ersten Überfahrt, dieses Kraut auf der kleinen Insel gesehen gehabt oder nicht?



Nun, sprecht nun mit dem kleinen Äffchen, der sich auf der linken Seite befindet. Man muss dafür leider 500 Taler zahlen. Ein sehr frecher Affe. Aber was macht man nicht alles, für ein Handelsgeschäft...

Zahlt die Summe und man bekommt das Krautpaket. Kehrt nun zurück zu Jör, der das haben möchte. Nachdem ihr das Krautpaket Jör überlassen habt, könnt ihr nun zum Dorf, Kerk ansprechen und erfahren das die nun gut voran kommen, danach dem Schamane Bericht erstatten, dass man Erfolgreich war.

Vom Schamane erfährt man endlich, wo sich die Hasenpfote versteckt hält.



Doch halt... Ohne Schaufel, ohne Handschuhe, wird es nichts zu graben. Geht nochmal runter zu Kerk.

Jetzt darf man sich die Schaufel aus Jör's Höhle nehmen. Daher war ich noch nicht einmal drin gewesen. Kehr zum Hügel, wo Jör wohnt und schnappt Euch den Inhalt der Truhe. Die Schaufel.

Jetzt kehrt zum Dorf zurück und grabt die Hasenpfote aus. Die Hasenpfote befindet sich direkt vor Ark. Rüstet Euch die Schaufel aus und verwendet diese, als wenn ihr Euch heilen wollt.



Damit rennt ihr zum Händler hoch, tauscht die Pfote gegen das Medaillon und sagt ihm, er soll die Pfote nicht aufhängen. Man ist zwar ein Feigling aber wenn ihr eine Gewisse Zeit ohne Händler zu sein, soll er diese aufhängen. Dann wird er eine Strafe bekommen und für eine kurze Zeit im Kerker schmoren, bis er wieder als Händler vorhanden sein wird.

Somit hat man die zweite Prüfung abgeschlossen. Jetzt werden sogleich erneut das Dorf verlassen und uns am nächsten Schritt der dritten Prüfung halten. Die Suche des Runensteines und Beschaffung der Kralle von Aldur für den Wahrsager.

Nun solltet ihr wissen, warum man nicht sofort zu Aldur geht, wenn man vom Wahrsager die Aufgabe bekommt, da man zuvor das mit seinen Bruder in Erfahrung bringen muss.



Erst dadurch, wird man die Kralle bekommen. Doch noch kehren wir nicht zurück. Wir wollen zugleich Fortschritt für die dritte Prüfung erhalten. Geht zurück zum Vulkan und sprecht mit dieser Möwe.

Sprecht mit der Magierseele, dieser ist der Ansprechpartner für den Hellen Runenstein.



Niemand möchte sich um ein kleines Kücken kümmern. Man erhält somit ein Mittel, um ihm zu helfen zu schlafen, für immer...

Nachdem es eingeschlafen ist, kehrt zum Magier zurück. Es taucht nun eine Ranke hinter ihm auf und kommt somit zu einer Truhe ran,

die vorher nicht einmal möglich war zu sehen. In dieser befindet sich der Reinen Runenstein.



Nun könnt ihr zurückkehren und zwei Dinge auf einmal abliefern. Zu einem beim Wahrsager die Kralle und beim Magier den Hellen Runenstein. Ich liefere zuerst die Kralle ab, somit bin ich nun beim Wahrsager.



Danach bekommt man mitgeteilt, dass man noch ein zweiten Gegenstand besorgen muss.

An diesem Ei, wird man noch ran kommen. Es ist weiter in der Hauptstory. Somit könnt ihr beim Wahrsager nun Pause machen und die dritte Prüfung nun fortfahren. Geht jetzt zum Magier und gebt den Runenstein ab. Als nächstes soll man einen Rogen vom Fisch besorgen. Wer den Begriff Rogen nicht kennt, es sind Fischeier gemeint. Nun geht zum Gebal-See.



Ein Feld vor Ark, befindet sich der Gebal-See.

Hier befindet sich nun ein Yet, ein Fischer, wenn ihr nach links in seine Höhle gegangen seit.



Man muss Fragen beantworten, egal welche Reihenfolge man wählt, keine der genannten sind richtig. Wichtig sind die Infos zum Schluss.

Besucht die Löwen, Echsen und die Vögel um die richtigen Antworten zu erhalten. Pro Bild, wird nur gezeigt, wer der Fischer ist.

Bei den Löwen ist dieser hier, gleich vor Ark, der Fischer.



Bei den Echsen, reist ins Dorf und nehmt den zweiten Späher um zur Höhle vor der Quelle zu gelangen.



Am Ende der Quelle, steht der Fischer bereits vor Ort.

Zum Schluss bei den Vögel. Der kleine Racker, gleich neben Ark, ist der Fischer.



Nun habt ihr alle Informationen und könnt zum Yeti, dem Fischer zurückkehren. Bei allen drei Fragen, sind nun die richtigen Antworten frei.

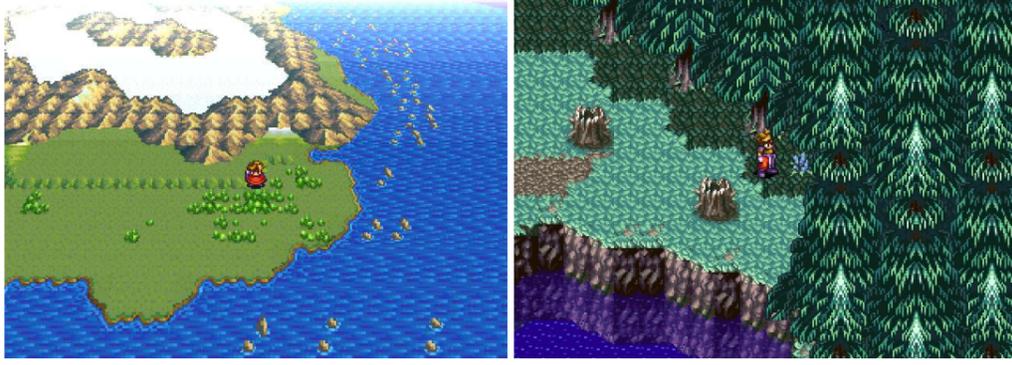


Nachdem Ark ausgeschlafen hat, geht es sogleich auf's Meer hinaus.

Mit diesem Fisch geht es zurück zum Magier. Er nimmt den Fisch selbst aus, um an den Rogen zu gelangen. In der Zeit, soll man sich um die letzte Zutat kümmern.



Verlasst das Dorf und rennt auf der Map nach rechts. Der Mondtau ist nun in diesem Wald, ein Feld vor Ark auf der Weltmap versteckt.



Lauft im Wald etwas nach oben und dann gleich nach rechts, um das Stück See. Dort befindet sich die Mondtau, den man holen soll.

Nachdem ihr dem Magier den Saft des Mondtaus gebracht habt, müsst ihr nun eine Nacht in der Gaststätte verbringen. Da der Trank erst am nächsten Tag fertig sein wird.



Nachdem man den Trank erhalten hat, muss man nochmals das Dorf verlassen.

Ihr müsst auf dem Feld, vor Ark hinein gehen.



Rüstet Euch in Frost in den Trank aus und verwendet diesem im Schrein, als wenn ihr Euch heilen würdet.

Ark schläft ein und erwacht als Möwe. Ihr könnt Euch gerne alle Tiere ansprechen. Ich halte den Weg kurz, wie man hier weiterkommt.

Geht oben links durch die Hecke. Es erscheint ein Magier, mit diesen müsst ihr reden.



Danach geht ihr rechts hoch, dort ist ein zweiter Magier.

Beim dritten mal, wird man zu Ark und läuft nach oben, wo es glitzert. Wenn man sich nähert, taucht der dritte Magier auf.

Kurz danach, wird man wieder zur Möwe. Lauft nun als Möwe nach unten links und spricht mit Leon. Es kommt zu einer Flutwelle und das ganze Land versinkt. Danach erwacht man wieder im aktuellen Zeitraum, wo Ark eingeschlafen war.



Kehrt nun zum Magier zurück, bei den Yetis. Man wird gefragt, was man gesehen hat.

Anschließend, ob man sich noch an die Magischen Worte erinnert. Solltet ihr es vergessen haben, kein Problem.



Mit dieser Magischen Formel, macht man nichts verkehrt und gewinnt dazu gleich noch einen Kristall.



Mit der Unbekannten Rune, könnt ihr nun zu Hagar gehen, um die dritte Prüfung abzuschließen.



Nun sind alle drei Prüfungen abgeschlossen und stellt Euch somit erneut gegenüber an den kleinen Teich. Danach wird noch eine Sache anstehen, was Ark vollbringen muss. Ihr müsst... Ihr müsst.... Nun es ist so schwer, dass es nicht zufassen ist. Ihr müsst eine Party mitfeiern. Ihr werdet somit in ihrem Stamm aufgenommen.

Nachdem die Feier vorbei ist, erwacht man in der Gaststätte. Beim verlassen bekommt man eine Nachricht, dass Shog auf ein wartet.

Yetis - Suche der Diebe und größere Geldbörse



Sprecht ihn an, sobald ihr da seit.

Im Gespräch erfährt man etwas über ein Totem. Warum es wichtig ist, was damit passierte.



Nun müsst ihr zur Kriegerkaste. Erst jetzt, da man dem Stamm angehört, kann man nun diese Ranke nach oben. Nehmt zuerst den mittleren Gang. Wir wollen doch nichts verpassen, was man alles erhalten kann.



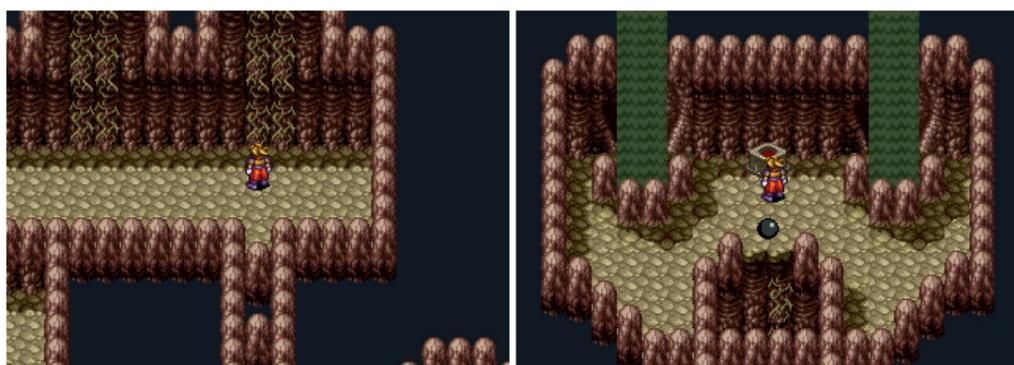
Dieser Yeti, ist extrem Reich. Er wird euch eine Sache verraten, die wir zuvor noch angehen werden.

Dieser gibt den Hinweis, für eine Kontaktperson im Echsengebiet. Somit geht es erneut eine kleine Reise.

Dieser Späher, der Euch ins Dorf bringen würde, ist der Ansprechpartner.

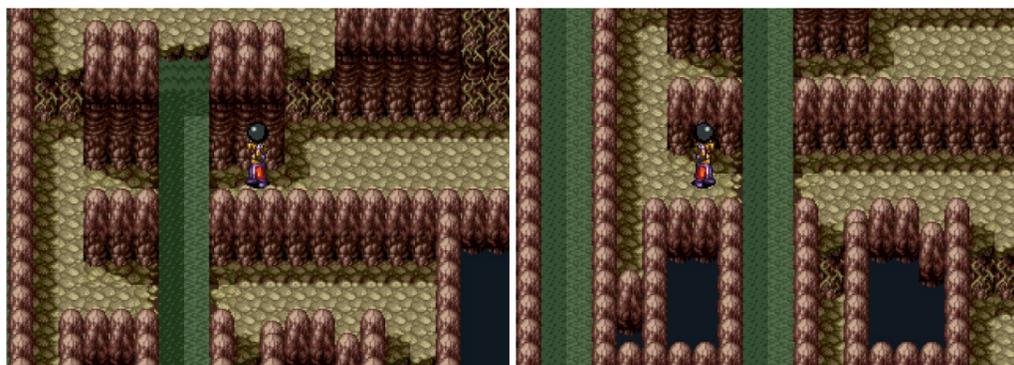


Folgt somit den Weg erst nach oben und klettert die rechte Seite die Ranken hoch.



Durch drücken des Schalters, fällt eine Kugel nach unten. Springt diese hinterher.

Nehmt diese auf. Die erste Stelle zum rüber werfen ist diese.



Danach gleich drunter wieder auf die rechte Seite werfen.

Lauft unten rum und schnappt euch erneut die Kugel. Danach ist es sehr wichtig. Stellt Euch genau so hin, wie auf dem Bild und geht kein Schritt weiter! Werft nun die Kugel Manuell.

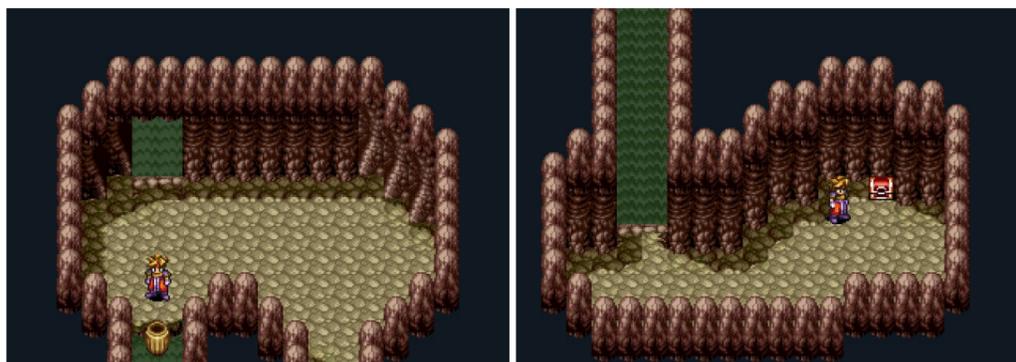


Geht ihr an den Rand, wirft Ark diese selbst aber zu weit und diese geht kaputt. Danach geht nach unten und werft die Kugel auf die rechte Seite, ebenfalls Manuell.

Rennt nun rum zum Anfang und werft die Kugel, zwischen die Lücke, wo man entlanglaufen kann.



Nehmt nun die Kugel und fütgt diese in die Lücke, neben dem Gitter ein. Danach habt ihr eine kleine Fasswasser Fahrt nach unten. Unten befindet sich dann eine Truhe.



Somit erhaltet ihr eine Größere Geldbörse, in der nun anstatt 1999 bis 4999 Taler gesammelt werden können! Nun könnt ihr den Ort verlassen und zurück zu den Yetis gehen, wo wir pausiert hatten. Es geht nun zur Kriegerkaste.

Nehmt nun den ersten der drei Höhleneingänge.



Sprecht rechts mit Ugor und danach geht mittig in die Arena. Dort gilt es ein kleines Minispiel zu gewinnen. Schiebt den Gegner in den Abgrund hinaus. Doch hier sind es Übungen, was man später braucht.

Dieses Minispiel ist unter den Yetis mit dem Namen Ringen bekannt.



Ihr müsst in der ersten Übung nur den Angriff durchweg drücken. Nichts anderes.

In der zweiten Übung, heißt es schieben und ausweichen. Schieben - Angriffstaste, Ausweichen - Sprung Taste.

Habt ihr beide geschafft, könnt ihr nun zurück zu Ugor gehen.



Im Gespräch erhaltet ihr eine Info, dass ihr nun zum Schamane sollt. Hagar ist der Anführer, auch als Mystiker unter den Schamanen anzusehen. Er befindet sich rechts, neben dem Schatzmeister.

Er weist Euch darauf hin, da er selbst noch was anderes vorbereitet, zum Schamenen im Magie Laden zu gehen.



Sobald ihr beim Schamanen im Magie Laden angelangt seit, sprecht ihn an, damit ihr in Erfahrung bringen könnt, wie es nun weitergeht.

Der Schamane kommt einfach nicht weiter, da es so laut ist. Jetzt muss man schauen, was die Unruhe rein bringt. Schaut bei den beiden Höhlengräber unten drunter nach, was los ist.



Man kann nun nach unten, sie waren so im Eifer, dass die beiden einen Keller einrichten wollten. Doch dabei gruben die zwei zu weit und haben nun Probleme. Schaut es an, ob ihr da aushelfen könnt.



Super. Klingt ja vielversprechen, dass die beiden noch Dämonnester geöffnet haben. Dabei ging Jör seine Schaufel kaputt und kam nicht mehr weiter, um diese zu schließen. Man übergibt die Schaufel, die man besaß an Jör. Der Plan sieht nun wie folgt aus.

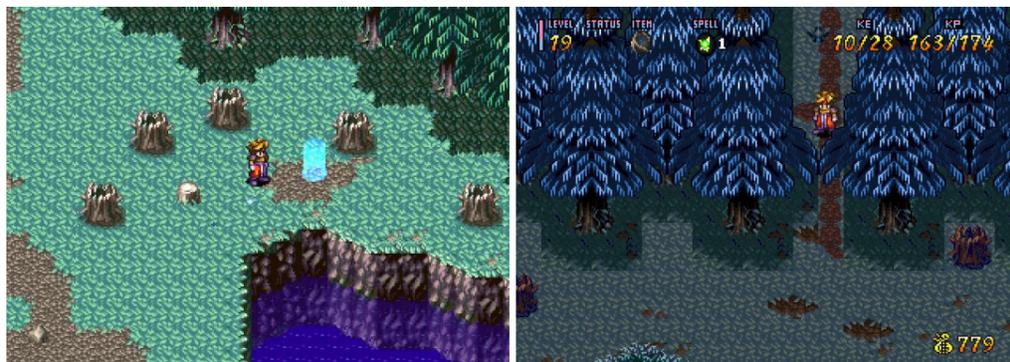
Springt somit runter und geht diese Sache an. Jör wird sofort die Ranke entfernen, damit keines dieser Dämonen entkommen kann. Kümmert Euch nun drum.

Ihr müsst den Schutt auf die Eingänge werfen, bis diese geschlossen sind. Danach seit ihr unten fertig und könnt hoch zum Schamane gehen und mitteilen, was vorgefallen ist.



Im Gespräch mit dem Schamanen erhält man die Weidenrune. Dies ist keine Normale Rune, sondern befindet sich im Inventar. Dort rüstet ihr Euch diese aus und könnt nun das Dorf verlassen. Es geht nun auf Diebesjagd.

Geht zum Schattenwald, wo man das Mondtau finden musste. Dort verwendet ihr gleich das erste mal die Rune.



Ihr seht ein Gespräch, aus einer Erinnerung, was schon zurückliegt, dennoch kann man diese Spur nun verfolgen. Geht nun oben links richtig in den Schattenwald. Man muss nun in jeden Abschnitt, alle Gegner besiegen, bevor die Rune verwendbar ist.

Habt ihr alle Bereiche nacheinander geschafft, ohne falsch zu laufen, solltet ihr zum Schluss hier angelangt sein.

Folgt diesen Weg nach oben, um die Diebe zu finden. Über eine Eule gibt man die Information weiter, wo man sich befindet. Nun, lasst uns danach rein gehen und diese Diebe fassen.

Bevor ihr gleich hoch rennt, geht zuvor noch nach links. Dort kann man ein Kristall finden.



Danach stellt man sich den drei Yetis und es wird ein Arenakampf ausgefochten. Ihr müsst diesen Ringkampf gewinnen, damit es weitergeht.

Danach wird man zum Sieger und zum neuen Häuptling benannt. Ihr könnt euch den Spaß machen und anschauen, was die Yetis machen, wenn man Tanz/ Springt/ Singt verwendet. Ich werde hier gleich mit dem richtigen Weg fortfahren.

Sobald man "Mitnehmen" wählt, werden die drei weglaufen. Rennt diesen Dieben hinterher. Sie übergaben die Führung Euch doch sind sich einig den Stamm aufzulösen.

Bei der Flucht, bekommen die drei etwas an den Kopf geworfen.



Und sind somit außer Gefecht gesetzt. So kann man quasi die Rune auch verwenden. Sie haben einen Weg gefunden, wie man die Rune einsetzt und somit den drei vor den Kopf gedonnert.

Es folgt sogleich eine Verhandlung. Dennoch kann man ohne Totem den Berg Chomo'lai nicht erreichen. Was nun? Man soll am nächsten Morgen wieder zu Shogs Höhle kommen. Ruht nun in der Gaststätte.

Im Gespräch mit Shog, erklärt man, was man vom Wächter weiß. Danach taucht der Kerkermeister auf, mit der Mitteilung, dass die Diebe zugestimmt haben, zu zeigen, wo sich das Totem befindet.



Sobald ihr Euch mit Vorrat aufgefüllt habt, könnt ihr nun zum Glebal-See gehen. Linke Seite war der Weg zum Fischer. Jetzt nehmen wir den rechten Weg. Am Ende stehen bereits sämtliche Yetis. Wachen, die Diebe, Ugor.

Sie wollen denen nicht zeigen, wie es hinein geht aber erwähnen dennoch, dass sie die Hilfe von Ark brauchen und man solle an einem Seil im Baumstumpf ziehen.



Nachdem man nun im Versteck ist, wird dieser sofort wieder geschlossen. Nun wird man alleine mit den Dieben sein.

Yetis - Die Zusammenarbeit mit den Dieben

Da man eingesperrt ist, heißt es jetzt mit den drei Dieben zusammenarbeiten, sonst wird man nicht mehr raus gelangen.



Es ist nun völlig egal, welche Reihenfolge ihr angeht. Ob nun zuerst nach oben raus oder nach links. Ich werde mit links ansetzen und

anschließend oben.

Urz ist somit mein erster Ansprechpartner.



Besiegt die Dämonen die auf dem Weg sind und geht danach nochmal zurück zu Urz. Er wird nur weitergehen, wenn der Weg frei ist. Sollte man dennoch alleine weitergehen, würde man auf dem Weg in eine Falle tappen ohne Rückkehr. Es ist eine Falle, wo man sterben wird. Lasst Euch dann von Urz rüberwerfen, auf die andere Seite, damit ihr den Schalter betätigen könnt, um die Falle zu deaktivieren.

Nachdem ihr im zweiten Raum alle Gegner besiegt habt, lauf noch nach oben. Dort könnt ihr eine Truhe vorfinden, mit dem Inhalt einer Götterknolle.



Danach gibt Urz die Mitteilung, dass die Dämonen besiegt wurden. Folgt ihm dann zum Seil. Ihr müsst nochmals mit Urz reden, damit er ans Seil hoch springt. Danach geht auf die linke Seite an der Säule.

Rechts, wie ich auf dem Seil stehe, bestätigt ihr den Angriff, um das Seil zu lösen.

Somit könnt ihr zu Urz gehen und dieses Rätsel ist erfüllt. Nun wird der obere Weg am Anfang genommen. Dort wartet Nak auf eure Hilfe.



Das selbige Spiel, wie bei Urz. Besiegt die Dämonen, geht zurück zu Nak, damit er weitergeht. Im nächsten Raum, erfahrt ihr von Nak, wie ihr das nächste Rätsel lösen könnt. In der oberen Etage, am Ende des Ganges, ist ein Schild an der Wand, wovon ihr das Gewicht ablesen könnt. Die Steine müssen das selbige Gewicht enthalten. Eine ausgeglichene Waage, wenn man es so sehen möchte.

Es ist egal, ob ihr jetzt Rot und Blau links schiebt oder rechts zusammen. Wichtig ist, dass beide Seiten 60/60 ergeben wird. Danach könnt ihr wieder nach unten gehen, da nun sich dort ein weiterer neuer Zugang geöffnet hat.



Folgt dieser Treppe nach unten. Ganz unten wartet Nak auf Euch.

Diesmal muss man von der rechten Seite, gegen das Seil drücken. Sprich, ihr würdet die Säule schieben wollen. Dadurch löst sich das Seil und die Aufgabe ist erfüllt.

Nun geht es zum dritten Rätsel für diese Höhle. Kehrt zurück zum Anfang. Nun ist Lor, der dritte Yeti, euer Ansprechpartner. Auch hier

muss man zuerst vorgehen, die Dämonen ausschalten und eine Erinnerungskugel besorgen.



Nachdem der Weg sich unten geöffnet hat, geht bei der Kreuzung nach oben. Dort findet ihr am Ende die Truhe mit der Erinnerungskugel. Bringt diese nun zu Lor zurück.

Eine Stelle wäre oben, wo man sie verwenden kann.



Das ist für einen späteren Zeitpunkt, Episode 2 oder 3 wichtig. Eine weitere Stelle gibt es, wo ich mit Ark stehe.

Danach kommt ihr ganz hinten an. Dort wäre der dritte, wo man diese aktivieren kann.

Ihr seht, wie Lor gelaufen ist, um nicht von der Falle besiegt zu werden. Sobald ihr rüber gekommen seit, nutzt den Schalter um die Falle zu entschärfen.



Da die Falle nun entschärft ist, soll man die anderen beiden zurufen. Und schon könnt ihr wieder runter, sobald die anderen beiden weg sind. Sprecht mit Lor, der nicht mehr weiter weiß. Fluffy meldet sich, um kurz weiter weg zu gehen, um alleine zu reden. Danach steht das Rätsel an. Zum Schluss muss man erneut mit Lor reden.

Jetzt kann man dadurch die Yetis folgen lassen. Einer kann hoch springen, einer stark werfen der andere nur kurz werfen. Lor zur Kette, Nak an die Wand, Urz nutzen damit er Euch rüber wirft.



Somit könnt ihr den Stein runter schieben und Urz feuert diesen gegen die brüchige Wand, die den weiteren Weg versperrt. Folgt den Weg und nehmt nun dann zuerst den oberen Weg.



Dort findet ihr eine Truhe vor mit dem Inhalt einer Wunderknolle.

Endlich seid ihr danach draußen, wenn ihr zurückgeht und links raus. Doch leider kann Nak nicht hören und er wird durch einen Giftpfeil getötet. Nun liegt es an uns, diese Falle zu entschärfen. Lor weiß danach, wie es auf der Insel weitergeht. Folgt ihm nach oben.

Nachdem ihr Lor gefunden habt, wird man sofort sehen, dass Lor extrem Angst vor Spinnen hat.



Er rennt an Euch vorbei. Da man kein Weg findet, wie man entkommen kann, muss man Lor hinterher rennen.

Lor hat so eine Angst bekommen, dass er verschwinden wollte. Urz versucht ihn aufzuhalten doch Lor war so in Panik, dass er anschließend auf der Brücke springt und in den See fällt. Somit ist auch er verloren. Lauft nun Urz hinterher, da er sich danach erinnern kann, wie man auf der Insel weiterkommt.

Die Spinnen Insel



Durch diesen Hinweis, kann man nun drei Schalter finden und auch betätigen, was vorher nicht geklappt hätte. Somit sucht die drei Stellen auch, die ich jetzt präsentieren werde.

Ihr könnt diese nicht verfehlen, wenn ihr nach dem Uhrzeigersinn, mir folgen werdet. Nach links gleich den ersten Weg nach unten.



Der zweite, weiter nach links und dort unten in der Ecke.

Der letzte befindet sich oben rechts an der Ecke.

Danach wird eine Kamerafahrt kommen, womit man sieht, dass sich das Gitter öffnet. Dort geht ihr nun hinein. Bevor ihr jetzt nach rechts oder oben durch geht, nehmt auf der linken Seite zuerst die Treppe.



Es hat sein Grund, wieso erst dort unten entlang. Folgt mir einfach auch in der nächsten Etage, lassen wir vorerst etwas aus. Es geht um das Goldene Ei, wenn ihr mir alles nachgemacht habt.



Das nehmen wir auf dem Rückweg erst mit. Geht somit die nächste Treppe runter.

Kämpft Euch oben nun durch, bis ihr eine Truhe seht. In dieser befindet sich der Netzschlitzer. Damit bekommt ihr die Wege frei, wo sich Spinnennetze befinden und zum anderen macht ihr gleich mehr Schaden, gegen die Spinnen. Nun könnt ihr zurück. Nehmt jetzt auf dem Rückweg, das goldene Ei mit.

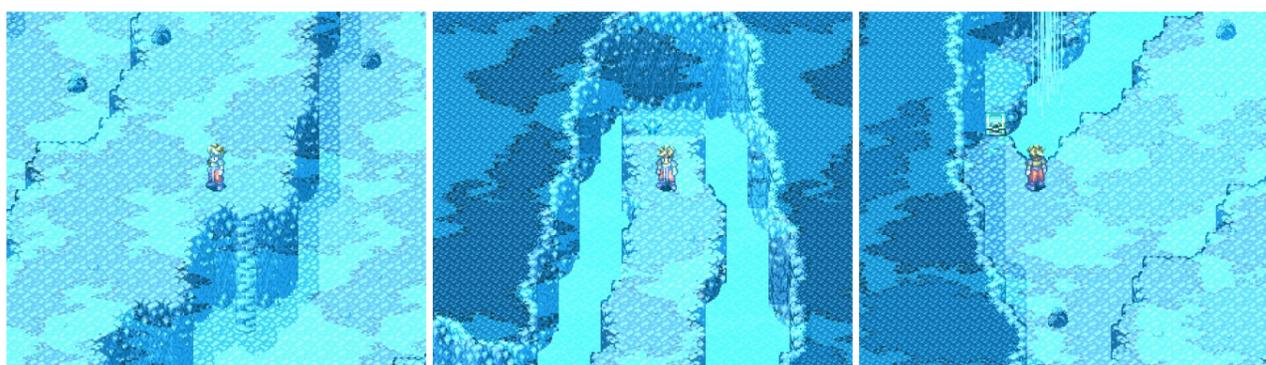
Doch Vorsicht, der Boden fällt unter den Füßen weg und müsst Euch nun freikämpfen.



Wenn der Kampf vorbei ist, nehmt nun das Ei mit. Jetzt könnt ihr wieder hoch und den nächsten Weg gehen, der zuvor ausgelassen wurde.

Nachdem ihr nun wieder oben seit, geht zuerst nach rechts. Dort werdet ihr eine Truhe vorfinden. In dieser befindet sich ein Abwehrexier, um +1 Abwehr zu erhalten.

Nun geht zurück und folgt den Weg nach oben. Dann seit ihr in einem Raum, wo bläuliches Licht als Nebel scheint. Geht rechts zuerst die Treppe runter.



Dort folgt den Weg weiter und am Ende werdet ihr mit einem Kristall belohnt.

Jetzt könnt ihr wieder zurückgehen und oben die linke Treppe nehmen. In dieser befindet sich eine Götterknolle.

Danach dreht um und nehmt nun den Gang, der weiter nach unten führt.



Unten werdet ihr auf das Totem stoßen. Nehmt es an Euch und somit ist die Spinneninsel absolviert.

Um nun die Insel zu verlassen, geht nach ganz oben. Wo der letzte Schalter war, wartet nun der Fischer, der Euch rüber bringen wird.

Danach muss man nicht laufen, man wird gleich vor Shog im Yeti Dorf stehen.

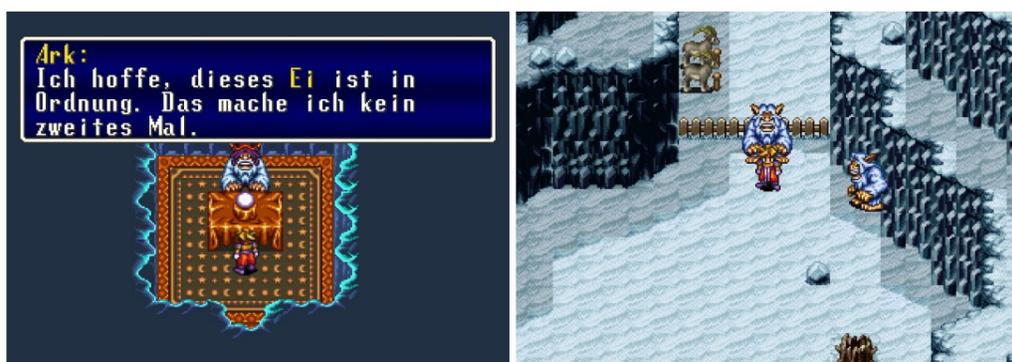


Man klärt die Sache mit den Dieben auf. Egal für welche Entscheidung man sich entscheidet, es läuft auf das selbige hinaus. Am Ende erhält man den Auftrag die Hexe Alashaiya zu besiegen, um an das Aurea zu gelangen, da es sich auf dem Berg Chomo'lai befindet.

Draußen bekommt man gleich noch von einem Schamane den Hellen Runenstein. Damit kann man jetzt zwei verschiedene Passive Zauber mit sich führen.

Yeti Dorf - Goldenes Ei übergeben

Da ihr nun im Dorf seit und das Ei dabei, geht zuerst noch zum Wahrsager.

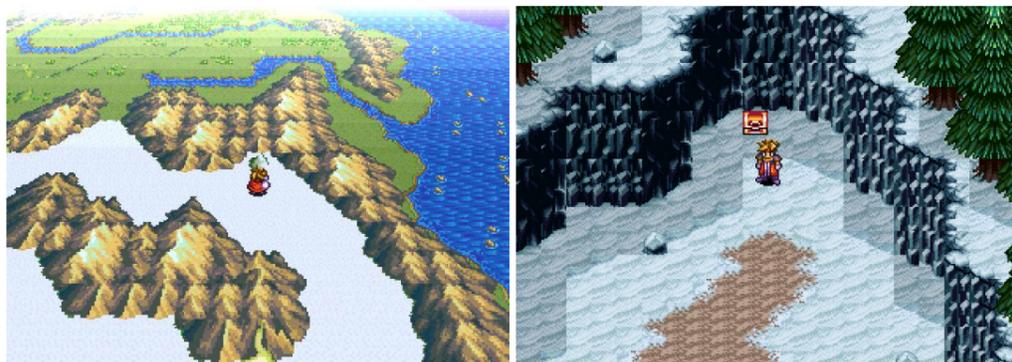


Jetzt habt ihr dadurch die Möglichkeit, verpasste Gegenstände zu erhalten. Solltet ihr ein Kristall übersehen haben oder etwas anderes wichtiges, kann man dies nun bekommen. Habt ihr Euch bis jetzt an die Lösungen gehalten, habt ihr nichts verpasst.

Besorgt Euch noch neuen Vorrat, danach geht es zum Berg Chomo'lai. Ich warten an der richtigen Stelle, wie man hinkommen wird.

Mit dieser Yeti Wache, bei den Widdern, müsst ihr nun ansprechen, um auf die andere Seite zu gelangen. Folgt dem Weg über der Ranke nach unten und verlasst den Ort.

Auf der Map ein Feld vor Ark, könnt ihr hinein gehen. Dort könnt ihr oben eine Truhe finden. In dieser befinden sich 350 Taler.

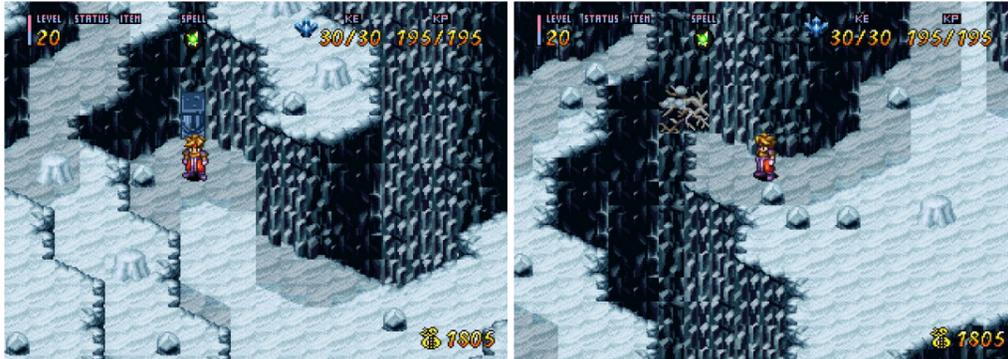


Nun kommen wir zum Berg Chomo'lai. Der befindet sich auf der Map gleich rechts neben Ark.



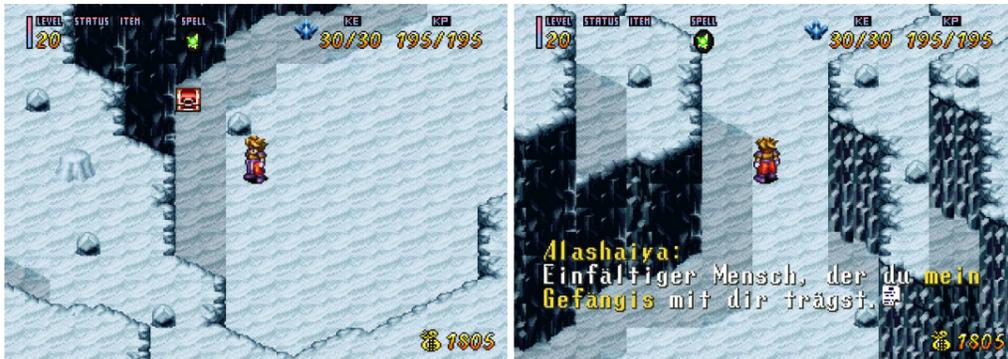
Kampf auf dem Berg Chomo 'lai - Erste Hindernisse und ein neuer Händler

Sobald ihr rein kommt, kann man nicht viel machen. Geht nun nach links dort befindet sich eine Säule, wo ihr einmal das Totem aktivieren müsst. Ihr braucht das Totem dafür nicht ausrüsten. Sprecht die Säule an, der Rest geht somit automatisch.



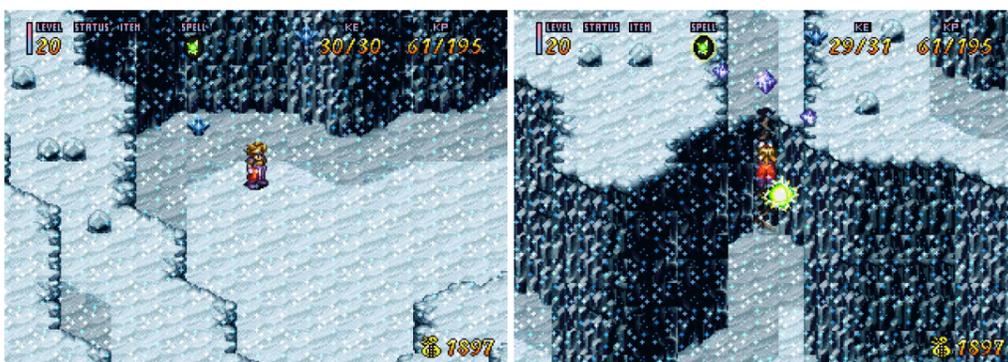
Folgt nun den neu dazu gewonnenen Weg nach oben. Die Stelle, die man links an der Kante vorfinden kann, sieht merkwürdig aus oder nicht?

Was das sein kann? Werden wir es rausfinden. Folgt nun weiter den Weg nach oben. Bevor ihr im nächsten Abteil weiter hoch rennt, nehmt den Abzweig nach links weg. Am Ende findet ihr eine Truhe mit dem Inhalt eines Würzkrautes. Das Würzkraut ist um Verwirrung aufzuheben.



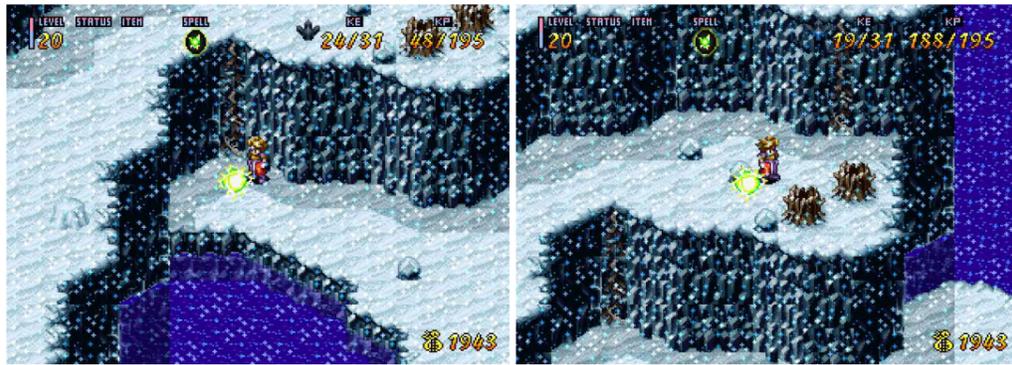
Nun geht zurück und folgt den Weg weiter nach oben. Sogleich hallt aus sehr weiter ferne von Alashaiya ihre Stimme, um Euch vom weiter voran kommen aufzuhalten. Es werden jetzt sämtliche Gegner geweckt, die auf diesem Berg leben.

Habt ihr Euch durchgeschlagen? Gut, dann nehmt zuerst den Weg ganz nach links hinter, dort werdet ihr mit einem Kristall belohnt.



Klettern danach die Ranke nach oben, doch vorsicht, es taucht sofort ein Gegner auf.

Folgt dem Weg im nächsten Abschnitt weiter hoch und etwas nach links. Dort werdet ihr eine Ranke vorfinden, um weiter den Berg erklimmen zu können.



Nun rennt nicht gleich links weiter, sondern achtet auf der rechten Wandseite. Da befindet sich eine Ranke.

Folgt dem Weg nach vorne. Ihr solltet an einem Yeti ankommen. Es stellt sich heraus, dass er ein Fahrender Händler ist. Somit habt ihr ein Händler freigeschaltet und ein Speicherbuch, was vorher nicht gewesen ist. Ihr wollt wissen wo? Gut, ich verlasse mit dem Rückkehr Zauber, den Berg.



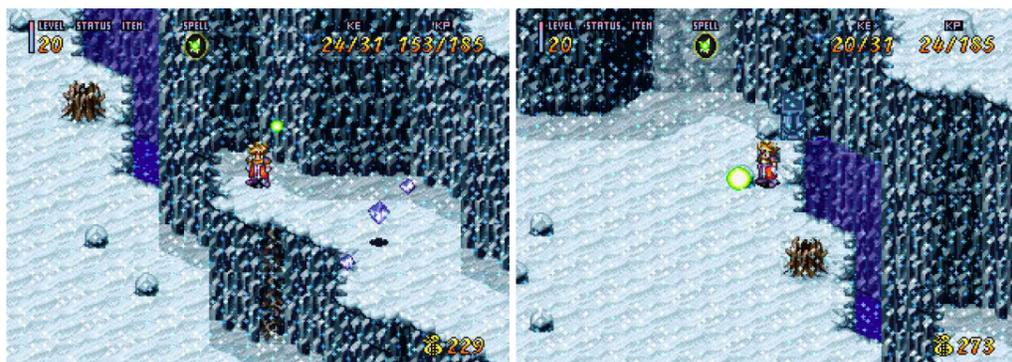
Hier befindet sich der Fahrende Händler.

Es ist quasi auf dem Feld, wo man mit den Widder hin und her reisen kann. Ist dann nicht zu verfehlen. Schaut bei ihm auf jeden Fall rein! Er hat sehr gute Ware, nicht nur eine Waffe sondern dazu noch eine viel bessere Rüstung.

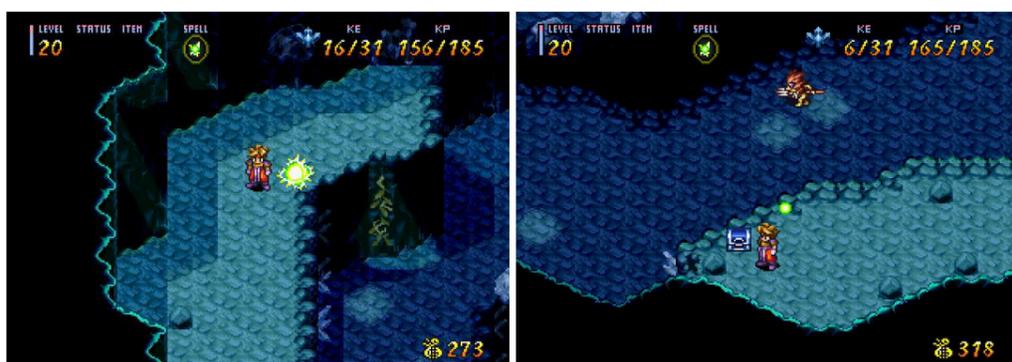
Berg Chomo'lai - Weitere Hindernisse und ein versteckter Yeti

Sobald ihr Euch alles leisten konntet, würde ich erst richtig weiter gehen auf dem Berg Chomo'lai. Mit der Waffe, macht man es sich bereits leichter, doch mit mehr Def ebenfalls. Doch beachtet eines sehr gut, nicht nur weil eine Rüstung stärkere Werte zeigt, ist diese nicht besser für jedes Gebiet. Jede Rüstung hat verschiedene Eigenschaften. Eine hat starke Abwehr aber kein Elementschutz. Eine andere, die ihr besitzen könntet, hat eventuell schwächere Abwehr dafür aber Elementschutz, womit ihr dennoch weniger Schaden bekommt, als mit der Höheren Abwehr. Findet heraus, welche wo besser geeignet ist. Bei den kommen schweren Bosskämpfe, werde ich dies zuvor verraten.

Nun gut, weiter geht es, den Berg zu erklimmen. Kämpft Euch oder rennt durch, je nachdem was ihr möchtet, müsst ihr zur Stelle gehen, wo ich zuvor riet, nach rechts zu gehen, damit ihr den Händler bekommt. An der Stelle geht nun komplett nach links, klettert die Ranke runter und gleich nach oben, zur Säule für das Totem.



Danach zeigt es, wo ihr als nächstes hin müsst. Da werde ich auf Euch warten. Folgt nun den Weg rings rum, bis ihr oben zur Ranke gelangt seit.



Folgt den Weg weiter. Ihr solltet eventuell eine Truhe schon gesehen haben, zu der wir auch gleich kommen.

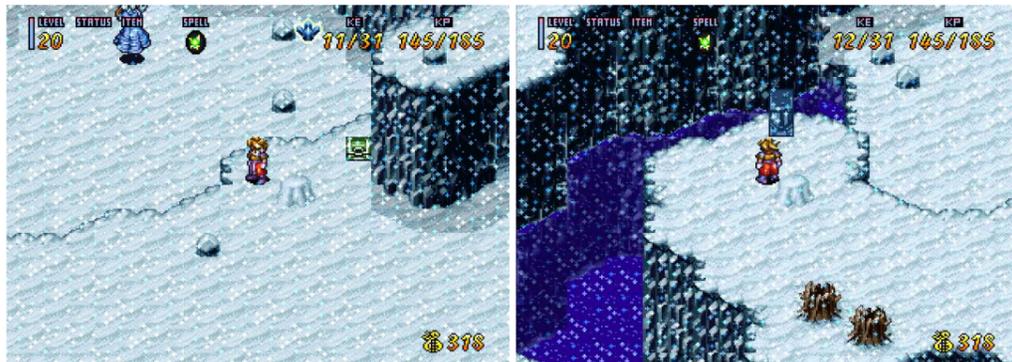
Sobald ihr rumgelaufen seit und oben die Ranke genommen, rennt rechts unten rum um zur Truhe zu gelangen. Dort befindet sich ein Glückstrank, der +1 Glück gibt.



Danach rennt wieder oben rum und nimmt nun die linke Ranke dann runter.

Lauft auch dieses Stück rum und nehmt gleich die nächsten wieder nach oben.

Sobald ihr draußen angelangt seid, holt Euch aus der Truhe eine Götterknolle und weiter links hinter ist die Säule für das Totem.



Danach klettert die Ranke unten runter und folgt den neu hinzugewonnen Weg nach oben. Dort befindet sich gleich eine Truhe mit dem Inhalt einer Magischen Karte.



Nun bleibt nur noch ein Weg, die Ranke nach oben. Oben angelangt, nehmt zuerst die linke Ranke, man muss ein Weg frei räumen.

Gleich dort drin, ist die Truhe nicht zu übersehen. Holt Euch darin eine Wunderknolle.



Jetzt müsst ihr den Stein, ins Loch schieben und fallt mit hinterher. Man landet somit draußen.

Lauft den Weg, wo ich mit Ark stehe nach unten. Folgt diesen komplett im nächsten Abschnitt bis zum Ende, da könnt ihr eine Truhe mit dem Inhalt eines Glücksringes finden.



Jetzt hat man den Mittleren Teil so gut wie fertig auf dem Berg Chomo'lai.

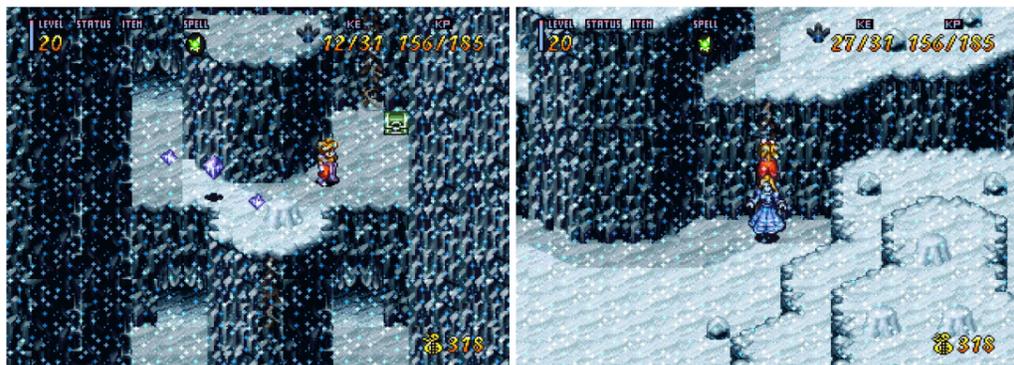
Jetzt, solltet ihr gut Taler haben oder nochmal Vorrat brauchen, da ihr fast am Anfang seit, wäre dies eine gute Gelegenheit nochmals was zu holen. Wenn nicht, geht es weiter.

Geht erneut dort hoch, wo zwei Wege nach oben zu klettern möglich sind. Da der Stein nun aus dem Weg ist, nehmt jetzt die rechte Ranke.

Da der Stein aus dem Weg ist, kann man nun eine Wand aufrempeln.



Folgt diesen Weg jetzt weiter. Draußen, ist sogleich eine weitere Truhe, in der befindet sich eine Magieknolle.



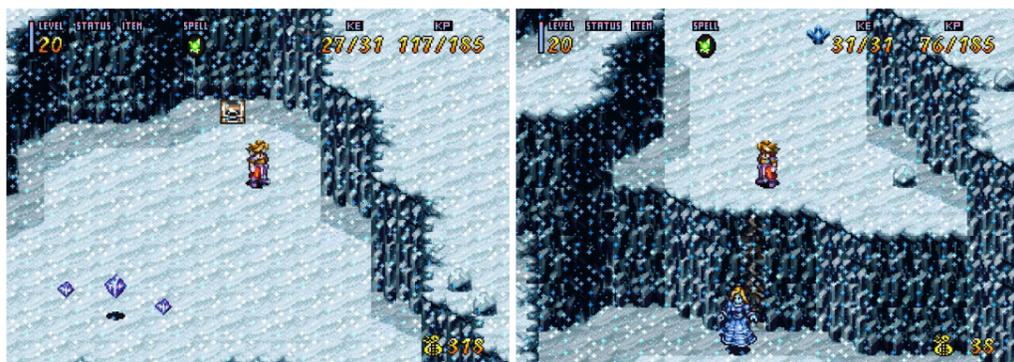
Jetzt klettert die Ranke nach oben und haltet Euch gleich nach rechts zur nächsten Ranke.

Nach oben werdet ihr eine Truhe mit dem Compass finden.



Der nächste Schritt ist nach unten rechts halten, zur nächsten Ranke. Rennt weiter nach rechts und nehmt gleich die erste Ranke, die ihr seht wieder nach oben.

Rennt den Weg nach oben, dort ist eine weitere Truhe mit der Verwunscher Panzer.



Da ihr aus der Etage alles vorerst habt, rennt nun zurück. Jetzt wird am Anfang dieses Abschnittes die linke Ranke geklettert.

Dann gibt es wieder zwei Stück. Nehmt jetzt zuerst die rechts. Wir wollen, wenn es doch sehr knapp wird, einen extra Yeti zugänglich machen. Wenn ihr die rechte Ranke hoch seit, lauft nach rechts durch, bis ihr an diese Ranke angelangt.



Lasst Euch da nun fallen, um das seltsame drunter zu befreien.

Sprecht ihn erneut an und er geht zu dieser seltsamen Ecke, die rechts daneben ist. Er ist dann wie ein Späher, von den Echsen und bringt einen vom Anfang bis dahin.

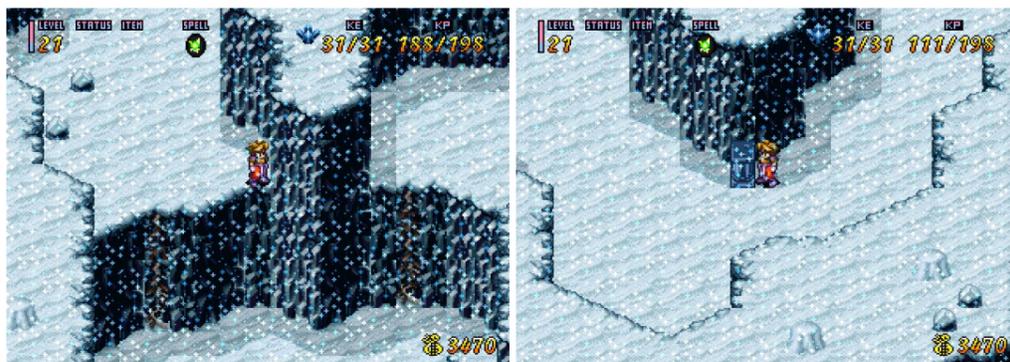


Berg Chomo'lai - Die letzten Säulen für das Totem und das Siegel

Da nun die Abkürzung freigelegt ist, habe ich eine zwischen Pause eingelegt, kurz Taler gesammelt, damit ich mir den Rest leisten konnte.

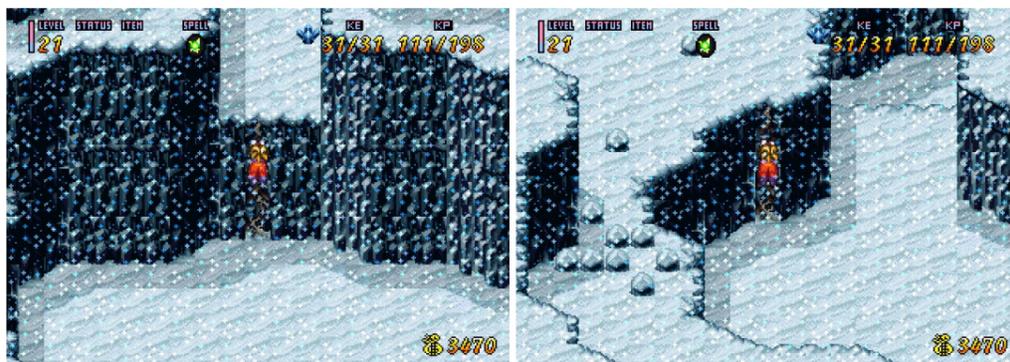
Nun geht es weiter. Nutzt die Abkürzung, um fast an die Spitze des Berges zu gelangen. Umgeht die Gegner oder besiegt diese. Ich werde auf Euch an der richtigen Position erwarten.

Vorher ging es die rechte Ranke entlang, um die Abkürzung freizulegen, nun nehmen wir die linke Ranke.



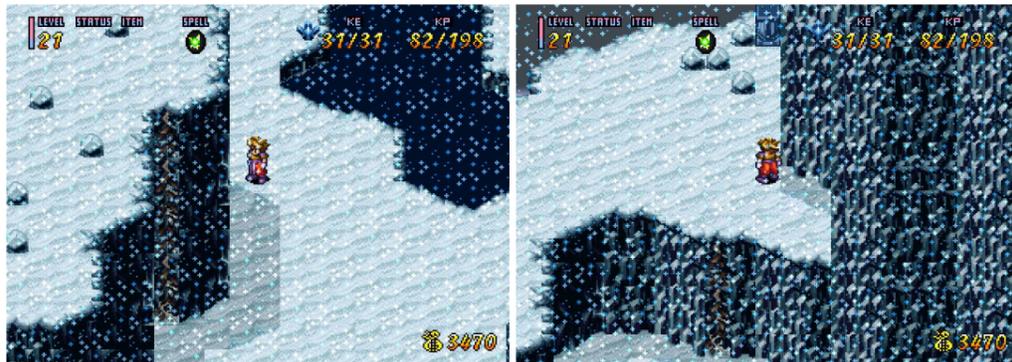
Folgt jetzt diesen Weg bis zum Ende. Auch wenn auf dem Weg eine Säule für das Totem vorhanden ist, rennt nicht gleich zurück. Es legt den Weg frei, wo man das Siegel braucht. Aber um das Siegel zu bekommen, muss man zuerst den Weg weiterfolgen.

Rennt somit weiter hoch und folgt der Ranke.



Ihr müsst den Weg immer weiterfolgen.

Nur die Wege, die ich zeige, können genutzt werden.



Zum Schluss von dort nach oben.

Setzt dort das Totem rauf und geht in die Höhle, die geöffnet wurde. Auch wenn ihr nun die Truhe seht, könnt ihr diese nicht sofort öffnen.



Es taucht danach gleich ein Erzürneter Yeti auf, der Euch fragen stellen wird. Ihr müsst alle fünf richtig beantworten, nur dann ist es Euch erlaubt, die Truhe zu öffnen, worin sich das Siegel befindet.

Frage 1 - Shog/ Frage 2 - Mystiker



Frage 3 - Nak, Urz und Lor/ Frage 4 - Kälte widerstehen



Frage 5 - Roter Krieger



Danach sind alle Fragen richtig beantwortet wurden und ihr dürft das Siegel an Euch nehmen. Jetzt geht den selbigen Weg zurück, den ihr hingelangt seit. Es kann nun die Höhle vom Abschnitt davor genommen werden, die man geöffnet hatte.



Gleich rechts ist die geöffnete Höhle und links die Ranke, wo man zum Yeti runtergesprungen war. Im nächsten Abschnitt, folgt den Weg rum, bis ihr oben links zum nächsten Ausgang angekommen seid.

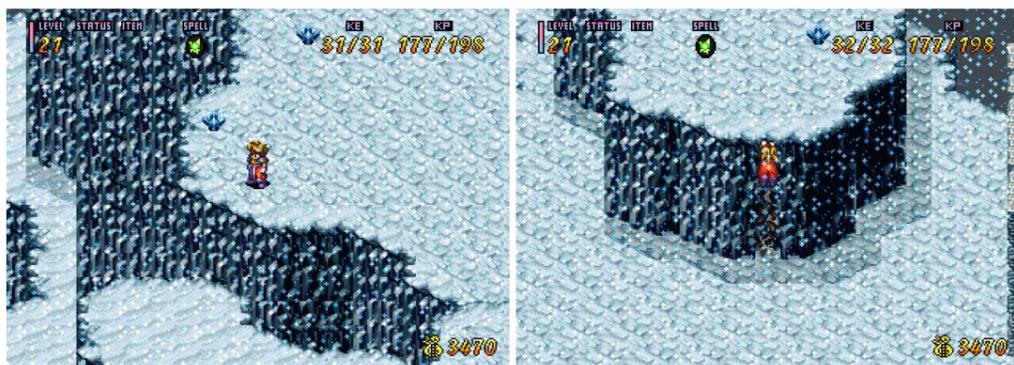


Gleich dahinter, ist ein sehr kurzer Raum. Die Ranke hoch und die kleine Kurve links rum. Und schon seid ihr draußen. Lauft jetzt komplett nach links durch, ob oben rum oder unten rum. Spielt keine Rolle, denn man kann nur eine Ranke hoch.



In der Ruhe ist noch eine Wunderknolle, die so oder so auf dem Weg ist. Klettert nun die Ranke hoch und könnt somit diesen Weg komplett folgen. Den zwischen Raum, kann man nichts verkehrt machen. Klettert die Ranke hoch, öffnet den Weg mit dem Siegel und ihr seid danach an der Stelle.

Haltet Euch jetzt unten am Rand und lauft nach links durch. Dort könnt ihr ein Kristall finden.



Jetzt bleibt nur noch eines übrig. Nach oben laufen und sich den Kampf stellen.

Berg Chomo 'lai - Der Kampf gegen Alashaiya



Dieser Kampf ist auf zwei Phasen geteilt.

Phase 1 läuft nicht ab, wie man es gewohnt ist. Phase 1 bekommt die Hexe 4 blaue Kristalle um sich. Diese schützt sie, um überhaupt Schaden zu bekommen. Sie verschießt unterschiedliche Lichtkugeln. Verteilte oder in einer Linie bzw. sie lässt einen Eisblock fallen. Sobald sie verschwindet, ruft sie Hexen Doppeltgänger. Diese müsst ihr so viel wie möglich treffen und die Energie sammeln, was die fallen lassen. Die rote Kugeln.

Sobald genug Energie gesammelt wurde (siehe rechts auf dem Bild) und die Leiste voll ist, kann man somit die Spezialattacke von Alashaiya aufhalten und es wird ein Schutzschild zerstört. Dies muss man 4 mal schaffen, erst dann landet man in Phase 2.

Ich erwähnte doch, man soll die richtige Rüstung anziehen. Auch wenn die Mönchrüstung besser ist, ist hier der Verwünscher Panzer besser. Anstatt 12 bis 18 Schaden pro Lichtkugel, bekommt man grad nur noch 8 ab.



Für Phase 2, sieht man ein großen Unterschied an meiner Stufe. Ich kann das mit dem Blitzstich spielen so nicht. Da ich via Tastatur spiele, müsste ich meine Spielweise völlig ändern, also war ich länger unterwegs und habe an meiner Stufe dafür gearbeitet, so das ich in Phase 1 und 2 keine Probleme mehr haben konnte.

Phase 2 muss man dann auf Blitze achten und auf Eiskristalle.



Überall wo der Gelbe Kreis ist, dort schlägt dann auch der Blitz ein. Nehmt Abstand, denn dieser ist nicht via Blitzstich zum ausweichen gedacht. Auch wenn ihr es versucht, man bekommt dennoch Schaden ab!

Sobald ihr gewonnen habt, könnt ihr nun in den Tempel hinein, der zuvor zugefroren war. Dort werdet ihr den Zugang zum Aurea erhalten.



Nachdem ihr es bekommen habt, erwacht man am Fuße des Berges vom Chomo'lai. Sogleich wird Euch Shog ansprechen.



Die Truhe ist gar nicht zu übersehen. Diese besitzt einen größeren Götterknollenbeutel.

Nun gibt es nur noch einen Ort, der absolviert werden muss. Turm 5!

Turm 5 - Erstes Hindernis - Boss Turmfratze

Auf der Map, ist hier Turm 5.



Doch gleich beim betreten, zeigt sich schon die erste Gefahr. Dieser Wächter, der sonst höflich einen hineingelassen hatte, ist zerbrochen.

Es wird hinaus laufen, dass man diesen besiegen muss. Hier solltet ihr die Krötenhautweste anziehen. Mit dieser ist der Schaden am geringsten, als mit dem ganzen Rest.

Zuerst muss man den Kopf besiegen.



Danach erwacht die linke Statue zum Leben, der man das Leben aushauchen darf. Sobald die linke Statue platt ist, taucht das Gesicht wieder auf. Dann muss das Gesicht erneut angegriffen werden, bis es rot wird. Anschließend erwacht die rechte Statue.



Zum Schluss muss das Gesicht besiegt werden, sobald es rot wurde.

Dann habt ihr es geschafft und man bekommt die geprägte Rune Lichtkreis.

Turm 5 - Das erste Portal

Sobald man eintreten kann, trifft man auf den Zeitgeist.



Ihr müsst beide Orte gleichzeitig berühren, um diese Seele aus der Zeitschleife zu befreien. Werft mit aller Wucht einen Tropf von der Seite zur anderen. Dann sollte dies schon erledigt sein. Der Geist spricht anschließend noch von vier Schlüssel, die man bekommen soll, um an einen wichtigen Gegenstand zu gelangen. Wir lassen klar nichts aus. Somit gehen durch die geöffnete Pforte durch.

Damit ihr mir folgen könnt, ich fange bei den obigen Portalen von links an. Somit ist links Portal eins und rechts das zweite.



Geht nun durch Portal 1. Einer der Gegner verliert eine Seele. Damit ihr nicht suchen müsst, hier der richtige.



Ihr könnt ja vorher schauen, ob Euch etwas auffallen sollte. Wenn nicht, folgt weiter. Hier ein Beispiel Bild.

An den Säulen kann man Pfeile erkennen, das ist der Unterschied, von allen anderen Wänden. Um nicht lange nach der Lösung zu suchen, müsst ihr die linke Zahlen auf 3,1,1 drehen. Damit könnt ihr den Weg laufen, um dort auf dem Bild rechts, diese Stelle können zu können. Doch nicht nur die Zahlen spielen eine Rolle, sondern auch der Weg. Folgt somit die Pfeile. Der Weg: Feld 1 runter zu Feld 2 -> einmal rechts zur Mitte, wo Ark steht, danach runter -> rechts und zum Schluss auf das Feld nach oben. Dann sprengt sich der Gang auf und die Truhe zum Schlüssel ist erreichbar.

Somit habt ihr den ersten Zeite Schlüssel von vier.



Danach müsst ihr nach unten, die drei Schalter betätigen. Rüstet zum Schluss noch die Lichtrune aus und zerstört oben somit den Kristall.

Somit werdet ihr raus teleportiert und könnt durch das nächste Portal.

Turm 5 - Zweite Portal

Gleich der erste Gegner nach unten, bringt eine Seele hervor.



Dies bedeutet, dass es irgendwo im Raum, nur mit Hilfe eines Gefäßes zu zerstören gibt. Wenn ihr die Statue oben nach rechts schiebt, achtet genau drauf, dass dort ein Glitzern zu sehen ist.

Anders aber auch...



Geht nach unten und schiebt auch dort die Statue nach rechts. Schnappt Euch die Vase und geht nach oben und feuert diese auf die brüchige Wand. Somit habt ihr den zweiten Zeitschlüssel.

Nun spring in dem Loch links hinein, um den Raum zu resettet. Jetzt geht es drum, zum Kristall zu gelangen, um den zu zerstören.

Zuerst geht nach unten und drückt auf den Schalter.



Schiebt die Statue nach rechts, dass ihr durch könnt. Zugleich schiebt ihr die Statue oben, nach oben. Holt nun die Vase und werft diese mittig auf den Schalter. Somit ist der Weg nun für den ersten Part frei. Danach geht zurück, drückt erneut unten links den Schalter und werft die zweite Vase oben, ebenfalls auf den Schalter in der Mitte. Somit ist die Brücke mittig nun unten. Da schiebt ihr die Statue bis zum Ende und könnt nochmals den Schalter betätigen. Jetzt ist der Weg frei zum letzten Schalter, der das Gitter öffnet.



Somit steht nun der Weg zu Portal drei und vier offen. Gleich links in der Ecke, befindet sich neben Portal drei noch eine Truhe mit einer Götterknolle.

Solltet ihr, dennoch diese Schlüssel übersehen haben, gibt es nun eine Seele, die das Tor neu öffnen lässt. Somit kann man nochmals hinein und den Schlüssel holen.



Wie seht, sind die beiden Portale offen, trotz dass der Weg zum dritten und vierten Portal freigelegt wurde.

Turm 5 - Dritte Portal

Wie auch unten, nehme ich zuerst das linke Portal. Hier müsst ihr nun mit Geschick springen. Solltet ihr fallen, resettet ihr stets den Raum. Auf jeden Abschnitt, muss man die Schalter betätigen.



Kurzfassung, so muss es aussehen, um den Weg nach unten zu öffnen. Somit habt ihr den dritten Zeiteinschlüssel.



Habt ihr es geschafft? Dann killt diesen Kristall.

Turm 5 - Vierte Portal

Nun ist es soweit. Das letzte Portal steht an.



Da heißt es umherbalancieren auf Seilen. Nach links rüber, taucht eine Seele auf, sobald man diesen besiegt hat.

Ihr müsst nun die Reihenfolge raus finden, wie man sich in die Löcher fallen lassen muss. Dazu zählen nicht nur die zwei links, sondern auch zwei auf der rechten Seite. Das was diese Seele äußert, hat mit diesen Boden zu tun.



Es sind zwei Stacheln vor diesem Loch, wo sonst keine sind. Dies heißt, ihr könnt diese folgen, bis ihr auf der Hauptetage landet. Folgt diesen solange, bis ihr hier angekommen seit.

Lauft hier nun zuerst nach links. Nach oben geht es zum Kristall doch zuvor brauchen wir ja noch den vierten und letzten versteckten Schlüssel.

Das kommende Bild zeigt, wie man sich fallen lassen muss, um an den Schlüssel zu gelangen. Fall 1 unten links, Fall 2 unten rechts, Fall 3 oben rechts, Fall 4 oben links.



Das sollen diese brennenden Vasen darstellen. Somit gehe ich den Weg nach unten und anstatt den Kristall zu zerstören, um noch den zweiten dazu gewonnenen Weg zu fallen.

Somit habt ihr nun den vierten Zeiteinschlüssel. Jetzt könnt ihr auch den Kristall zerstören.

Turm 5 - Zusatz Item

Nachdem nun alle Portale erledigt sind, ist nun eine Pforte aufgegangen, der unser nächster Gang sein wird.



Sobald ihr der linken Statue, am Gitter zu Nah kommt, werden alle vier zum Leben erweckt.

Im zweiten Bereich, gilt das selbe. Doch ganz rechts, ist noch eine Truhe mit einer weiteren Götterknolle.



Dann gibt es noch ein Bonus Item, wenn man das passende dabei hat.

Man muss dafür den Zauber "Inneres Feuer" aktivieren. Lauft dann einfach auf das Schild zu und es öffnet sich.



Dahinter befindet sich eine Truhe mit einer größeren Tasche, die die Magieknolle auf 3 erhöht. Nun geht weiter nach oben und legt die Rune auf den Sockel.

Die Seele erzählt nur davon, dass es noch einen weiteren Raum im Turm gibt, wo ein wichtiges Item liegt, wenn man alles hat.

Nehmt nun das aus dem Traum geöffneten Weg. Oben angekommen, könnt ihr gleich rechts ein neuen Kristall finden.



Turm 5 - Der Chronometer

Sobald ihr den Raum betreten habt, werdet ihr am Ende eine Uhr finden und vier kleine Löcher. In jeden Loch kommt ein Zeitschlüssel. Doch es braucht die richtige Reihenfolge.



Kommt ihr auf die Lösung? Falls nicht, kommt hier die Lösung. Die Uhr zeigt 14:32 Uhr. Dies soll aber nicht nur die Uhrzeit zeigen, sondern zeigt zugleich die Lösung. Zeitschlüssel 1 kommt in Säule 1. Zeitschlüssel 4 ins Säule 2. Zeitschlüssel 3 in Säule 3. Zeitschlüssel 2 kommt in Säule 2. Man die Zeitschlüssel ausrüsten, um diese verwenden zu können. Danach befindet ihr Euch in diesen Raum.



Wenn ihr etwas übersprungen habt, müsst ihr diese nachholen. Linke Statue bedeutet, dass ihr mit Wahrsager befreundet seit.

Das rechte Buch, verlangt sämtliche Kompendium Bücher zu besitzen, damit diese aktiviert wird. Nachdem beide erfüllt wurden, zersprengt sich der Weg nach oben und man findet die Truhe vor mit dem Chronometer.



Dieser Chronometer braucht man, um ein New Game Plus freizuschalten. Später wird dieser auch für andere Dinge gebraucht, was erst in Episode 2 wichtig sein wird.

Turm 5 - Letztes Hindernis

Nachdem ihr das habt, könnt ihr nun zurück und den Turm weiter erklimmen. Oben angelangt, sind links und rechts Kristalle, die zerstört werden müssen. Dabei werden die Statuen zum Leben erweckt.



Sobald ihr beide Seiten geschlachtet habt, zersprengt der Weg in zur mittleren Plattform hoch. Bereitet Euch nun auf einen längeren Kampf vor.



Turm 5 - Der Wächter

Bevor der Kampf startet, gibt es noch ein längeres Gespräch.

Der Wächter ist in zwei Phasen geteilt. Die erste ist sehr einfach. Versucht so wenig Treffer wie möglich zu kassieren, da man am Ende zu 100% geheilt wird. Seine Angriffe sind verschieden. Mal nur Schüsse, ohne das man treffen kann. Dann gibt es Schüsse, wo man treffen kann. Am besten achtet ihr drauf, wenn er den Mantel öffnet, könnt ihr ihn treffen. In Phase 1, kann ich die Krötenhautweste sehr empfehlen. Diese reduziert den erlittenen Schaden enorm.



Phase 2, wenn man geheilt wurde, wird man teleportiert.

Dieser Kampf ist nun anders. Erst muss man diesen Wächter besiegen, der zu sehen ist. Danach teilt er sich zu jeden einzelnen Element. Wind, Eis, Feuer, Gift und Erde.

Sobald diese Elemente besiegt wurden, taucht nochmals dieser Element gemischte Wächter auf. Das heißt, man muss in Phase 2 insgesamt 24 Wächter besiegen, bis man alles geschafft hat. Da dies der letzte Boss ist, wünsche ich Euch viel Erfolg, diesen zu meistern. Der erste...



Hier nochmal alle fünf, mit Stufe 25, um alle sehen zu können. Pro Runde wird es stets einer weniger.



Hier die Spezialattacke vom Wind. Rennt so schnell es geht zur freien Richtung und durchgehend rennen, ihr werdet vom Tornado rangezogen. Erde - Über diese Attacke drüber springen oder Blitzstich. Feuer - Spezialangriff werden geschosse nach oben gefeuert, die danach wieder runterfallen. Es ist stets eine Lücke frei, wo ihr sicher seit. Via Blitzstich bekommt ihr Schaden ab!



Danach Gift und noch Eis. Gift, sieht man auf dem Bild nichts, da ich es verfehlt habe. Es besteht die Möglichkeit, von jeden Geschoss, vergiftet zu werden. Eis - Spezialangriff, fällt ein großer Brocken auf die linke oder rechte Seite.



Ein letztes mal gegen diesen, mit allen Plattformen an der Seite. Ich habe mehrmals das selbe Bild nehmen müssen, da die anderen, der Gegner unsichtbar war, weil ich Perfekt getroffen habe. Zumindest sind alle Plattformen am Ende aktiv. Man kann dies klar mit niedrigeren Level meistern, ich habe mir die Mühe gemacht, um somit die Screens besser machen zu können, als mit Atemzüge Luft schnappen und mit Ach und Krach zu überleben für die Screens.

Nun denn, habt ihr es geschafft? Herzlichen Glückwunsch zum Sieg!

Danach bleiben nur noch zwei Dinge übrig. Schaut Euch die Dialoge an, hebt die Maske auf und zerstört diese. Das zweite, ein Dialog mit Fluffy startet und könnt danach durch das letzte Tor. Anschließend seht ihr noch, dass die letzte Insel, Jardien vom Meeresspiegel auftaucht.

Zum Schluss könnt ihr nochmals speichern. Speichert auf einen extra Slot um mit diesen Episode 2 weiterspielen zu können, sobald es weiter geht.

Da ihr den Chronometer habt, aktiviert sich dieser noch, um New Game Plus freizugeben.

New Game Plus Bilder

Ihr habt danach die Möglichkeit, ein New Game Plus zu starten. Da werde ich keine große Sache draus machen, wie schwer usw. es sein

kann. Hiermit gibt es nur noch ein paar Bilder.



ENDE

Hiermit Endet die Komplettlösung zu Terranigma 2. Sobald es neues zum spielen gibt, wird diese Datei von mir fortgesetzt.

Greetz IceDancer

PS: Es gibt bereits zwei Easter Eggs zu finden. Einmal Kapitel 1 Südliche Höhle. Wo findet es alleine heraus. Der zweite befindet sich am Ende Kapitel 2. Versteckt in der Sequenz. Was damit gemeint ist, findet es alleine heraus.

Runter Scrollen, wer es lesen möchte, wo diese zu finden sind.

Lösung: Das erste in der Südlichen Höhle Kapitel 1. Achtet auf die Wände, man kann Gesichter erkennen.

Das zweite Ende Kapitel 2 ist die Sequenz Stelle, an der man alle Insel sehen kann. Kaldan ist eine Insel, die einem Vogel angelehnt ist.