

# DRAGON QUEST VII: Fragmente der Vergangenheit

1 Wichtige Informationen

## Grundlegende Informationen

2 Informationsaustausch

3 Online-Funktionen

4 Altersbeschränkungen

## Erste Schritte

5 Vorstellung der Charaktere

6 Steuerung

7 Aufbruch ins Abenteuer

8 Dein Abenteuer beenden

## Siedlungen und Schlösser

9 Erkundung der Welt

10 Nützliche Orte 1

11 Nützliche Orte 2

## Die Außenwelt

12 In freier Natur

13 Tafelfragmente

## Das Hauptmenü

14 Das Hauptmenü aufrufen

15 Reden

16 Gepäck

17 Attribute

18 Ausrüsten

19 Magie

20 Untersuchen

21 Info

22 Verschiedenes

## Auf in den Kampf!

23 Der Kampfablauf

24 Kampfbefehle

## Berufungen

25 Einer Berufung folgen

26 Die verschiedenen Berufungen

## Andere Unternehmungen

27 Extras

## StreetPass

28 Transittafeln

29 Tafeln teilen

30 StreetPass verwenden

## Das Internet

31 Nutzung des Internets

## Serviceinformationen

32 Kontaktinformationen

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ auf alle Systeme der Nintendo 3DS™-Familie.
- ◆ Wird ein Nintendo 2DS™-System zum Spielen verwendet, werden Funktionen, die eigentlich das Schließen des Nintendo 3DS-Systems erfordern, durch Betätigen des Standby-Schalters ausgeführt.

### WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst. Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

## Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des

Nintendo 3DS-Systeme übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte sieh in der elektronischen Bedienungsanleitung der Systemeinstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

- ◆ Die Software-Bildschirmfotos dieser Bedienungsanleitung sind der englischen Version der Software entnommen.
- ◆ Zur Verdeutlichung wird in dieser Bedienungsanleitung, wenn auf einen Text auf einem Bildschirmfoto Bezug genommen wird, sowohl der englische Text aus dem Bildschirmfoto als auch der aus der Software übernommene, lokalisierte Text angezeigt.

## Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für

deine Region zuständigen Stelle für  
Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Deutschland):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australien):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Neuseeland):  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Russland:  
[minsvyaz.ru/ru/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

### Wichtige Hinweise

Diese Software (und jeglicher herunterladbare zusätzliche Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) wurde von Nintendo ausschließlich zur persönlichen und nicht gewerblichen Nutzung mit deinem Nintendo 3DS-System lizenziert. Die Nutzung von Online-Services dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Nicht autorisierte Reproduktion oder Verwendung sind verboten. Diese Software beinhaltet einen

Kopierschutz, um die Reproduktion sowie das Kopieren von Inhalten zu verhindern.

Dein Nintendo 3DS-System sowie deine Software sind nicht für den Gebrauch mit bestehenden oder zukünftigen nicht autorisierten Modifikationen der Hard- oder Software bestimmt. Des Weiteren ist dein Nintendo 3DS-System nicht für den Gebrauch in Verbindung mit jeglichen nicht autorisierten Geräten bestimmt.

Nachdem für dein Nintendo 3DS-System oder deine Software ein Update durchgeführt wurde, kann jegliche bestehende oder zukünftige nicht autorisierte Modifikation der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems oder der Gebrauch jeglicher nicht autorisierter Geräte mit deinem Nintendo 3DS-System dazu führen, dass dein Nintendo 3DS-System dauerhaft unbrauchbar wird. Inhalte, die aufgrund der nicht autorisierten technischen Modifikationen der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems entstanden sind, könnten gelöscht werden.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch national sowie international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums

geschützt.

© 2000, 2013, 2016 ARMOR  
PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE  
ENIX

© SUGIYAMA KOBO

Trademarks are property of their  
respective owners. Nintendo 3DS is  
a trademark of Nintendo.

CTR-P-AD7P-00



Nutzergenerierte Inhalte (UGC) sind Inhalte, die von Nutzern erstellt wurden, wie Nachrichten, Mii™-Charaktere, Bilder, Fotos, Audio- und Videodateien, QR Code™-Bilder etc.

### Austausch von nutzergenerierten Inhalten

Nachfolgend findest du allgemeine Sicherheitshinweise zum Austausch von nutzergenerierten Inhalten mit anderen Nutzern. Welche und wie viele Inhalte ausgetauscht werden können, hängt von der jeweiligen Software ab.

- Hochgeladener Inhalt kann von anderen Nutzern gesehen werden. Er kann auch von Dritten kopiert, verändert und weiterversendet werden.  
Einmal hochgeladene Inhalte können nicht gelöscht und deren Verwendung kann nicht eingeschränkt werden, sei also vorsichtig.
- Jeglicher hochgeladene Inhalt kann ohne Vorankündigung entfernt werden. Nintendo kann auch Inhalte entfernen oder ausblenden, die als unangemessen betrachtet werden.
- Wenn du Inhalte erstellst oder hochlädst, beachte bitte

## Folgendes:

- Verwende keine Informationen, anhand derer deine Person identifiziert werden kann oder Dritte identifiziert werden können, wie Namen, E-Mail-Adressen, Adressen oder Telefonnummern.
- Verwende nichts, was andere Personen schädigen, verletzen oder jemandem Unbehagen bereiten könnte.
- Verletze nicht die Rechte anderer. Verwende keine Inhalte, die Dritten gehören oder die Dritte darstellen (Fotos, Bilder, Videos), ohne ihre Erlaubnis erhalten zu haben.
- Verwende weder illegale Inhalte noch jegliche Inhalte, die rechtswidrige Handlungen begünstigen.
- Verwende keine Inhalte, die gegen gesellschaftliche Wertvorstellungen verstoßen.

In diesem Spiel kannst du Transittafeln über das Internet mit anderen Spielern teilen. Bei der Verwendung dieser Funktion solltest du Folgendes beachten:

- ◆ Weitere Informationen, wie du dein Nintendo 3DS-System mit dem Internet verbindest, findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Diese Software unterstützt das Nintendo Network™.



Über den Online-Service „Nintendo Network“ kannst du mit Spielern aus der ganzen Welt spielen, neue zusätzliche Inhalte herunterladen und vieles mehr!

### Online-Sicherheitshinweise

- Wenn du Informationen oder Inhalte über die drahtlose Verbindung postest, sendest oder auf andere Weise zugänglich machst, stelle sicher, dass keine Informationen enthalten sind, mit denen du persönlich identifiziert werden kannst, z. B. Name, E-Mail-Adresse, Adresse oder Telefonnummer, da andere diese

Informationen und Inhalte möglicherweise sehen können. Verwende, insbesondere wenn du einen Nutzernamen oder Spitznamen für deine Mii™-Charaktere auswählst, nicht deinen wirklichen Namen, da andere bei Verwendung der drahtlosen Verbindung möglicherweise deinen Nutzernamen und die Spitznamen deiner Mii-Charaktere sehen können.

- Freundescodes sind Teil eines Systems, das es dir ermöglicht, Freundschaften mit anderen Nutzern zu schließen, sodass du mit dir bekannten Personen spielen, kommunizieren und interagieren kannst. Wenn du Freundescodes mit Unbekannten austauschst, besteht das Risiko, dass du Informationen oder Nachrichten mit beleidigendem oder unangemessenem Inhalt erhältst bzw. Unbekannte Informationen über dich sehen, die sie nicht sehen sollen. Wir empfehlen daher, dass du deinen Freundescode niemandem gibst, den du nicht kennst.
- Unterlasse schädliche, illegale, beleidigende oder anderweitig unangemessene Aktivitäten, die anderen Nutzern Probleme bereiten könnten. Unterlasse es vor allem, Inhalte zu posten, zu senden oder auf sonstige Weise

zu verbreiten, die andere bedrohen, beleidigen oder verletzen, ihre Rechte verletzen (z. B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Recht auf Privatsphäre, Persönlichkeitsrecht oder Markenrecht) oder von anderen Personen als verstörend empfunden werden könnten. Insbesondere wenn du von anderen Personen Fotos, Bilder oder Videos aufgenommen hast und diese sendest, postest oder anderweitig zugänglich machst, stelle sicher, dass diese Personen zuvor ihre Zustimmung erteilt haben. Wenn unangemessenes Verhalten deinerseits gemeldet oder bestätigt wird, könnte dies Strafen wie z. B. den Ausschluss von Nintendo 3DS-Services nach sich ziehen.

- Bitte beachte, dass die Nintendo-Server wegen Wartungsarbeiten aufgrund von vorangegangenen Problemen möglicherweise vorübergehend nicht verfügbar sind und Online-Services für bestimmte Software möglicherweise eingestellt werden.

Bestimmte Funktionen dieser Software können durch die folgenden Optionen der Altersbeschränkungen gesperrt werden.

- ◆ Um weitere Informationen zu den Altersbeschränkungen zu erhalten, lies bitte die Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.
- Online-Interaktion  
Schränkt das Herunterladen von Transittafeln und den Austausch von Transittafeln mit anderen Spielern ein.
- StreetPass  
Schränkt den Austausch von Transittafeln mit anderen Spielern ein.



## Der Held (Du)

Ein Junge, der bei seinen Eltern in Buttsbüttel lebt. Eines Tages betritt er mit seinem besten Freund Prinz Gismar einen rätselhaften Tempel, wo sie eine Entdeckung machen, die nicht nur ihr eigenes Schicksal, sondern das der ganzen Welt verändert!



## Prinz Gismar

Der Kronprinz des Inselreiches Estart. Ein lebhafter Junge mit einer unersättlichen Neugier, der sich oft aus dem Schloss davonstiehlt, um Zeit mit dem Helden zu verbringen und den Geheimnissen der Insel auf die Spur zu kommen.



## Maribel

Die Tochter des Bürgermeisters von Buttsbüttel ist seit frühester Kindheit mit dem Helden befreundet. Diese resolute junge Dame kann es einfach nicht lassen, ihre Nase in die Angelegenheiten anderer Leute zu stecken.



## Ruff



Ein putzmunterer, ungestümer Junge. Er ist zwar noch klein, doch er strotzt vor

Tatendrang und kann mit flinken Angriffen Feinde ohne Weiteres zu Fall bringen. Sein früheres Leben ist geheimnisumwoben.





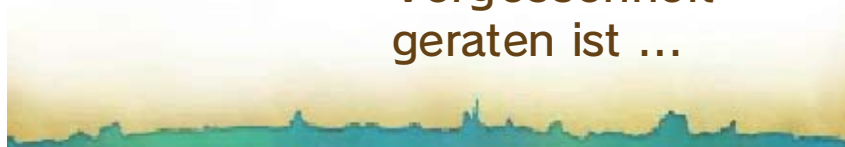
## Aischa

Lass dich von ihrem kessen Äußeren nicht täuschen – diese Femme fatale ist eine wahre Fechtmeisterin. Als Mitglied des musikalisch begabten Wandervolks ist sie darüber hinaus eine ausgezeichnete Tänzerin.





## Ritter Roland


Ein legendärer Held, der Seite an Seite mit dem Allmächtigen in den Krieg gegen den Dämonenkönig zog – einen Krieg, der eine Ewigkeit vor dem heutigen Zeitalter des Friedens stattfand und dessen Ausgang in Vergessenheit geraten ist ...



Dies ist die grundlegende Steuerung im Spiel.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cursor bewegen</li> <li>● Anführer der Gruppe bewegen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bestätigen</li> <li>● Aktion (z. B. Reden, Untersuchen)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gruppe konsultieren</li> <li>● Abbrechen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hauptmenü anzeigen</li> <li>● Bestätigen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alle Fenster schließen</li> <li>● Ladensortimente anzeigen</li> <li>● Karte wechseln</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Blickwinkel drehen</li> <li>● Bestätigen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Blickwinkel zurücksetzen</li> </ul>

## Der Aktionsknopf

Je nach Situation hat  verschiedene Funktionen. Drücke diesen Knopf beispielsweise, um mit Charakteren zu reden oder Objekte zu untersuchen.

Hinweis: Während diese Software Daten ins Internet oder aus dem Internet überträgt, wechselt dein Nintendo 3DS-System nicht in den Standby-Modus, selbst wenn es geschlossen wird.

## Ein Abenteuertagebuch anlegen

Wähle **NEUES ABENTEUER BEGINNEN** [CREATE A NEW ADVENTURE LOG]

im Abenteuertagebuch-Menü aus, wähle einen Speicherplatz und gib deinem Helden einen Namen, der höchstens acht Zeichen lang ist. Wähle **ENDE** aus, um das Abenteuertagebuch zu erstellen und dein Abenteuer zu beginnen!  
Hinweis: Du kannst bis zu drei Abenteuertagebücher anlegen.



Abenteuertagebuch-Menü


## Dein Abenteuer fortsetzen

Wähle **ABENTEUER FORTSETZEN** im Abenteuertagebuch-Menü aus und wähle dann ein Tagebuch aus der Liste aus, um dein Abenteuer an der Stelle fortzusetzen, an der du zuletzt gespeichert hast (→S. 8).

## Ein pausiertes Abenteuer fortsetzen

---

Wähle PAUSIERTES ABENTEUER  
FORTSETZEN im  
Abenteuertagebuch-Menü aus,  
um ein Schnellspeicherungs-  
Tagebuch zu laden und deine  
Mission fortzusetzen (→S. 8).

Nachdem du deinen Fortschritt in einem Abenteuerstagebuch aufgezeichnet hast, kannst du  drücken und dann **BEENDEN** berühren, um die Software zu verlassen. Du kannst die Software stattdessen auch direkt verlassen, nachdem du deinen Fortschritt gespeichert hast.

- Setze das System nicht wiederholt zurück und gib nicht absichtlich falsche Steuerbefehle ein. Entferne während des Speichervorgangs nicht die in das Gerät eingesteckte Nintendo 3DS-Karte/SD Card. Achte außerdem darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiderruflichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder keine externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!

## Deinen Fortschritt in einem Abenteuertagebuch aufzeichnen (Speichern des Spiels)



Lege in einer  
Kirche (→S. 10)  
eine Beichte ab,  
damit dein



Fortschritt in einem  
Abenteuertagebuch festgehalten  
wird. Wenn du deinen Fortschritt in  
einem Speicherplatz speicherst, der  
bereits ein Abenteuertagebuch  
enthält, so wird dieses  
überschrieben.

## Dein Abenteuer pausieren (Schnellspeicherung)



Wähle im Menü  
VERSCH. [MISC.]  
(→S. 22)



SCHNELL-  
SPEICHERUNG aus,  
um dein Abenteuer zu pausieren und  
alle Einzelheiten in einem  
Schnellspeicherungs-Tagebuch  
aufzuzeichnen. Beachte, dass du an  
manchen Orten wie Städten und  
Dörfern kein Schnellspeicherungs-  
Tagebuch anlegen kannst.

**Hinweis: Es kann nur ein  
Schnellspeicherungs-Tagebuch  
angelegt werden. Jedes Mal, wenn  
du dein Spiel pausierst, wird das  
vorherige überschrieben.**

## Ein Abenteuerstagebuch löschen

---

Wähle ABENTEUERTAGEBUCH  
LÖSCHEN im  
Abenteuerstagebuch-Menü aus  
(→S. 7) und wähle dann das  
Abenteuerstagebuch aus, das du  
löschen möchtest.

**Hinweis: Wenn du ein  
Abenteuerstagebuch löschst,  
geht es endgültig verloren. Bitte  
achte darauf, keine wichtigen  
Daten zu löschen.**



## Die Suche nach Wissen

Sieh dich in der Welt um und sprich mit den Menschen in den Siedlungen und Schlössern, die du erreichst. Sie geben dir Hinweise darauf, wie du bei deiner Mission weiterkommst.



### Perspektivenwechsel

Drückst du **L** oder **R**, kannst du den Kamera-Blickwinkel um 360 Grad um den Anführer der Gruppe herum drehen. Wer weiß, was du vielleicht entdeckst, wenn du die Welt aus einer anderen Perspektive betrachtest?




## Die Karte lesen

Wenn die Gruppe sich in einer Siedlung oder einem Schloss aufhält, wird auf dem Touchscreen eine Karte des Gebiets angezeigt, auf der interessante Orte mit Symbolen gekennzeichnet sind.




1 Aktueller Standort und Blickrichtung der Gruppe

2 Legende

- |  |  |
|--|--|
|  Kirche   |  Waffenladen        |
|  Herberge |  Rüstungs-<br>laden |
|  Bank     |  Kramladen          |
|  Schenke  |  Dorfladen          |

### Ladeninfos

Drücke , um eine Liste der Waffen und anderen Gegenstände zu sehen, die in deiner unmittelbaren Umgebung erhältlich sind, mitsamt ihren Verkaufspreisen.



## 10 Nützliche Orte 1

In den Siedlungen und Schlössern, in denen du während deiner Reise Halt machst, gibt es viele nützliche Einrichtungen, die einen Besuch wert sind.

### Kirchen

Sprich mit dem Priester oder der Priesterin, um deinen Fortschritt in einem



Abenteuertagebuch aufzuzeichnen, deine Verbündeten wieder zum Leben zu erwecken und vieles mehr!

**BEICHTE  
(SPEICH.)**  
[CONFES-  
SION  
(SAVE)]

Hierdurch werden die Einzelheiten deiner bisherigen Reise in einem Abenteuer-tagebuch aufgezeichnet (→S. 8).

**WEIS-  
SAGUNG**  
[DIVI-  
NATION]

Sagt dir, wie viele Erfahrungspunkte ein jedes Gruppenmitglied noch benötigt, um die nächste Stufe zu erreichen.

**WIEDER-  
AUFERST.**  
[RESUR-  
RECTION]

Holt ein gefallenes Gruppenmitglied wieder in die Welt der Lebenden zurück.

LÄUTE-  
RUNG  
[PURIFI-  
CATION]

Heilt Vergiftungen.

SEGEN  
[BENE-  
DICTION]

Hebt Flüche auf.

Hinweis: Für Wiederauferstehungen, Läuterungen und Segnungen ist jeweils eine Spende von einigen Goldmünzen erforderlich.

## Herbergen

Bezahlst du für die Übernachtung in einer Herberge, werden sämtliche LP und MP deiner



Gruppenmitglieder wiederhergestellt. Der Preis hängt vom Standort der Herberge und von der Anzahl der Reisenden ab, die eine Unterkunft benötigen.



Hinweis: Vergiftete (→S. 23) oder verfluchte Gefährten werden durch eine Übernachtung in einer Herberge nicht von ihren Leiden geheilt.

## Waffen-, Rüstungs- und Kramläden

Die Besitzer dieser Läden kaufen und verkaufen vielerlei Waren, die dir auf deinem Abenteuer hilfreich sein können.



### Kaufen

Drücke , um einen Gegenstand auszuwählen, und dann , um festzulegen, wie viele Exemplare du davon kaufen möchtest. Nach dem Kauf kannst du den Gegenstand einem Mitglied der Gruppe überreichen oder in den Beutel legen.

### Verkaufen

Wähle ein Gruppenmitglied aus, um seine Besitztümer zu sehen, und entscheide dann, welche Gegenstände du verkaufen möchtest.

## Banken


In der Bank kannst du Geld in Einheiten von je eintausend Goldmünzen hinterlegen oder abheben. Im Gegensatz zu dem Geld, das deine Gruppe mit sich führt und das halbiert wird, wenn sie von Monstern besiegt wird (→S. 23), bleibt dein Guthaben auf der Bank stets unberührt. Wenn du also Gold übrig hast, ist es das Beste, wenn du es sicher im Tresor der Bank lagerst.



## 12 In freier Natur

Sobald du die Ortschaft verlässt, befindest du dich in der freien Natur. Von hier aus kannst du die ganze weite Welt erkunden. Folge den Hinweisen, die du auf deinen Reisen findest, um zu entscheiden, welche Richtung du einschlägst!

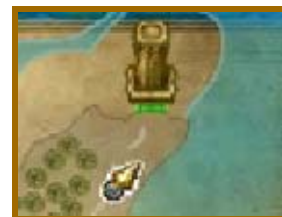
### Die Weltkarte

Drücke , um zwischen der regionalen und der Weltkarte hin- und herzuschalten.



### Grenzgänger

Wenn du auf der Weltkarte eine grüne Linie überquerst, betrittst du eine andere Region.



### Monster der Welt

Sobald du in Kontakt mit einem wild lebenden Monster kommst, beginnt ein Kampf (→S. 23–24). Pass auf, wo du hinläufst, wenn du Ärger vermeiden möchtest!



## Höhlen und Türme

Orte wie diese wimmeln von furchterregenden Feinden, die nur darauf warten, deinem Abenteuer ein Ende zu setzen. Du solltest dich also kampfbereit machen, bevor du sie betrittst.



## Transportmittel

Mithilfe verschiedener Fahrzeuge gelangst du an Orte, die ansonsten unerreichbar wären. Dies sind nur einige Beispiele für die Fortbewegungsmittel, die der Gruppe auf ihrer Weltreise zur Verfügung stehen:



Auf dem Schiff kannst du über das blaue Meer segeln, doch sei wachsam – die Monster, die unter den Wellen wohnen, können ohne Vorwarnung angreifen! Gehe einfach auf das Schiff zu, um an Bord zu gehen, und segle auf die Küste zu, um anzulegen.







## Fliegender Teppich

Der magische Teppich fliegt durch die Luft und kann Untiefen und Brücken



überwinden, die für das Schiff unpassierbar sind. Außerdem ist die Gruppe darauf vor Monstern sicher. Hüpf auf den Teppich, indem du ihn im Gepäckmenü (→S. 16) auswählst, dann kannst du ihn BENUTZEN. Um abzusteigen, drückst du Ⓐ oder Ⓑ, wenn der Boden unter dir eben ist. Über Bergen oder Wasser kannst du nicht vom Teppich absteigen.



## 13 Tafelfragmente

Auf deiner Reise stößt du auf Bruchstücke uralter Steintafeln, die entscheidend dazu beitragen können, die Rätsel deiner Welt zu lüften. Suche auf der ganzen Welt nach den verstreuten Fragmenten, setze die Tafeln wieder zusammen und entdecke neue Orte voller Abenteuer!

### Der Tempel der Mysterien

Dieser vergessene Tempel befindet sich auf der Insel Estart und scheint etwas mit den rätselhaften Steinfragmenten zu tun zu haben. Bring die Tafelfragmente, die du findest, zum Tempel der Mysterien und finde heraus, was passiert!



### Die Kammer der Fügung

Wenn du den Tempel der Mysterien betreten hast, kannst du mit dem Tempeltutor in der Kammer der Fügung sprechen, um dir die Säulen anzusehen oder um Rat zu bitten.



#### **Mit den Säulen interagieren**

Lege zunächst fest, ob du die gelbe,

die rote, die blaue oder die grüne Säule begutachten möchtest, und wähle dann ein Podest aus, um es dir genauer anzusehen.



## 1 Fragmente im Gepäck

Zeigt an, ob die Gruppe Tafeln dieser Farbe besitzt.

## 2 Zielort

Zeigt die Namen der Inseln an, zu denen man mit Tafeln dieser Farbe gelangen kann. Wo sie sich befinden, siehst du auf der Weltkarte auf dem Touchscreen.



## Um Rat bitten

Wenn du den Tempeltutor um Rat bittest, gibt er dir Hinweise auf den Fundort der nächsten Tafelfragmente.



Nachdem du mit dem Tempeltutor gesprochen hast, kannst du über die Option SÄULEN AUSWÄHLEN eine

der farbigen Säulen näher in Augenschein nehmen. Die Podeste der jeweiligen Farbe werden dann angezeigt. Füge die Fragmente, die du gefunden hast, aneinander und versuche, eine Tafel zu vervollständigen.



## Fragmente auf den Podesten platzieren

---

Sieh dir das Bild auf dem Podest an und platziere die Fragmente so, dass sie dem Muster entsprechen. Du kannst die Fragmente durch Drücken von **L** und **R** drehen. Drücke **A**, um sie abzulegen. Wenn alle Fragmente richtig liegen, ist die Tafel vollständig.



## Der Fragmentdetektor

Im Laufe des Spiels erhältst du den Fragmentdetektor. Der Detektor wird links oben auf dem Touchscreen angezeigt. Er beginnt zu leuchten, wenn eine Tafel in der Nähe ist – so weißt du, wann du mit der Suche beginnen solltest!

Hinweis: Der Fragmentdetektor wird nicht im Inventar angezeigt und kann nicht wie andere Gegenstände verwendet werden.

Fragment-  
detektor



## 14 Das Hauptmenü aufrufen

Drücke beim Erkunden der Welt (X), um das Hauptmenü aufzurufen (→S. 15–22).



① Hauptmenü (→S. 15–22)

② Status

Hier werden die LP, MP und die aktuellen Stufen deiner Gruppenmitglieder angezeigt.

③ Geld (Beutel)

## 15 Reden

### Mit Einheimischen sprechen

Drücke Ⓐ, wenn du vor einem Charakter stehst, um mit ihm zu sprechen.



### Gruppe konsultieren

Drücke Ⓑ, um einen zufällig ausgewählten Gefährten nach seiner Meinung zu fragen.



## 16 Gepäck

Wähle GEPÄCK im Hauptmenü aus, um Gegenstände zu verwenden oder sie von einem Gruppenmitglied auf ein anderes zu übertragen. Wähle einen Gegenstand im Besitz eines Gruppenmitglieds oder im Beutel aus, um das Befehlsmenü aufzurufen.



① Mitgeführte Gegenstände

② Gegenstandsbeschreibung

## Befehlsmenü

**BENUT-  
ZEN**

Den Gegenstand benutzen. Unter Umständen musst du noch angeben, auf wen du ihn anwenden willst.

**TRANS-  
FER**

Den Gegenstand einem anderen Gruppenmitglied geben oder in den Beutel stecken.



**AUS-  
RÜSTEN**

Statte den aktiven  
Gefährten mit dem  
ausgewählten  
Ausrüstungsteil aus – ob  
Waffe, Rüstung oder  
Zubehör (→S. 18).

**WEG-  
WERFEN**

Sich des Gegenstandes  
entledigen.

**BEGUT-  
ACHTEN**

Nimm den Gegenstand  
genauer unter die Lupe  
und ergründe seine  
Eigenschaften (dabei  
werden keine MP  
verbraucht).  
Hinweis: Diese Option ist  
nur verfügbar, wenn ein  
Mitglied der Gruppe den  
Zauber „Guck“ erlernt hat.

## 17 Attribute

Hier kannst du sehen, über welche Attribute deine Gruppenmitglieder verfügen, wie lange du schon unterwegs bist und wie viel Geld du dabei hast. Außerdem erhältst du viele andere nützliche Infos.

### Wichtige Werte der Abenteurer anzeigen

Markiere den Namen eines Charakters mit dem Cursor, um dir seine wichtigen Werte anzusehen, und drücke **A**, um zu sehen, über welche Zauber und Fähigkeiten er verfügt.

Hinweis: Welche Zauber und Fähigkeiten ein Charakter benutzen kann, hängt von seiner Berufung ab (→S. 25). Wähle im Hauptmenü **INFO** und dann **ERLERNTE ZAUBER UND FÄHIGKEITEN** (→S. 21), um die vollständige Liste der Zauber und Fähigkeiten zu sehen, die ein Charakter beherrscht.



## 1 Charakterprofil

Titel, Berufung, Beherrschungsgrad, Geschlecht und Stufe des ausgewählten Charakters.

## 2 Aktuell angelegte Gegenstände

## 3 Beherrschungsgrad (→S. 25)

Die Anzahl der ★ zeigt auf einer Skala von 0 bis 8 an, wie gut das Gruppenmitglied die mit jeder Berufung verbundenen Künste beherrscht. Wird eine Berufung perfekt gemeistert, so werden die Symbole gelb. Drücke ☞, um die vollständige Liste der Berufungen zu sehen.

## 4 Attribute

Stärke	Ein Maß für die körperliche Stärke. Dieses Attribut beeinflusst die Angriffskraft.
Flinkheit	Ein Maß für Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen. Wendige Charaktere greifen früher an und können feindlichen Angriffen besser ausweichen.
Ausdauer	Ein Maß für die körperliche Widerstandsfähigkeit. Dieses Attribut beeinflusst die Abwehrkraft eines Gruppenmitglieds.

Weisheit	Ein Maß für die intellektuelle Kapazität.
Stil	Ein Maß dafür, wie schick und elegant ein Gruppenmitglied aussieht.
Angriff	Die Summe aus der Stärke eines Gruppenmitglieds und der Angriffskraft der Waffe, mit der es ausgerüstet ist. Dieses Attribut beeinflusst den Schaden, den man bei Feinden anrichtet.
Abwehr	Die Summe aus der Ausdauer eines Gruppenmitglieds und der Abwehrkraft der Rüstung, mit der es ausgerüstet ist. Dieses Attribut beeinflusst den Schaden, den man bei Angriffen erleidet.
Max. LP	Die Anzahl an Lebenspunkten, über die ein Gruppenmitglied verfügt, wenn es vollständig geheilt wird.

Max. MP

Die Anzahl an Magiepunkten, über die ein Gruppenmitglied verfügt, wenn es vollständig erholt ist. Magiepunkte werden beim Wirken von Zaubern und beim Einsatz einiger Fähigkeiten verbraucht.

Erf.

Die Gesamtanzahl an Erfahrungspunkten, die der Charakter gesammelt hat.



## Die Attribute der Gruppe betrachten



Wähle ALLE [EVERYONE] aus, um die wichtigen Werte aller Gruppenmitglieder auf dem oberen Bildschirm zu sehen. Drücke **Ⓐ**, um weitere



Informationen abzurufen. Auf dem Touchscreen werden Details zum aktuellen Abenteuer angezeigt, wie etwa die Anzahl der Kämpfe, an denen du teilgenommen hast, und die Anzahl der Feinde, die du besiegt hast.

## 18 Ausrüsten

Waffen und Rüstungen werden dir nicht zum Sieg verhelfen, wenn du sie nur in deinem Gepäck herumträgst. Du musst sie schon anlegen!

### Der Ausrüstungsbildschirm

Drehe das Gruppenmitglied, indem du **○** bewegst, oder wechsle den Charakter durch Drücken von **L** und **R**.




#### ① Hervorgerufene Effekte

Attribute, die sich verbessern, sind grün gefärbt. Solche, die sich verschlechtern, werden rot dargestellt. Aktuell angelegte Gegenstände sind mit dem Buchstaben „A“ gekennzeichnet.

#### ② Aktuell angelegte Gegenstände



**Ausrüstung anlegen**

Drücke , um zwischen Waffen, Schilden, Helmen und Zubehör zu wechseln. Sieh dir



an, wie die Ausrüstung im Besitz des Gefährten seine Attribute beeinflusst, und wähle aus, mit welchen Teilen du ihn ausstatten möchtest. Welche Ausrüstung verwendet werden kann, ist von Charakter zu Charakter unterschiedlich.

## 19 Magie

Wähle **MAGIE** [MAGIC] im Hauptmenü aus, um Zauber und besondere Fähigkeiten einzusetzen. Wähle ein Gruppenmitglied und dann das Talent aus, das du nutzen möchtest. Beim Einsatz der meisten Zauber und Fähigkeiten werden MP verbraucht.



### 1 MP-Kosten/Aktuelle MP

Zeigt an, wie viele MP beim Wirken des aktuellen Zaubers verbraucht werden und wie viele MP das Gruppenmitglied noch hat.

### 2 Einzelheiten zum Zauber



Wähle  
**UNTERSUCH.**  
[EXAMINE] im  
Hauptmenü aus, um  
Dinge vor dir  
gründlich unter die Lupe zu nehmen.  
Wenn vor dir nichts ist, untersuchst  
du stattdessen den Boden zu deinen  
Füßen.



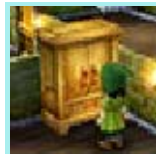
Objekte, die du  
untersuchen solltest



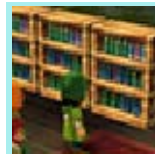
Krug



Fass



Schr.



Regal



Einige Optionen in diesem Menü werden erst im Laufe des Spiels verfügbar. In diesem Menü gibt es weitere Optionen, die hier nicht aufgelistet werden.

### Aktuelle Ereignisse

Zeigt eine Zusammenfassung der aktuellen Ereignisse in der Geschichte an.

### Nächstes Tafelfragment

Gibt dir Tipps über den Fundort der nächsten Tafelfragmente.

### Liste der Tafelfragmente

Hier kannst du nachsehen, welche Fragmente du schon gefunden hast und welche noch nicht.



### Was bisher geschah

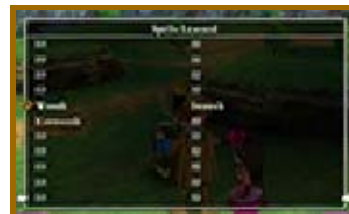
Lies eine Zusammenfassung deines bisherigen Abenteuers.



Ereignisse, die sich gerade abspielen, werden mit einem ★ markiert, ungelesene Einträge mit einem Ausrufezeichen (!).

## Erlernte Zauber und Fähigkeiten

Zeigt eine Liste der Zauber und Fähigkeiten an, die jedes Gruppenmitglied erlernt hat, sowie die Berufungen (→S. 25–26), die für ihre Nutzung erforderlich sind.



Im Menü VERSCH. findest du vielfältige Optionen. Du kannst hier zum Beispiel die Aufstellung der Gruppe ändern oder den Mitgliedern Taktiken zuweisen, die sie während des Kampfes einsetzen sollen.



### Alle heilen

Aktiviert automatisch die Zauber und Fähigkeiten der Gruppe, um die LP aller Mitglieder wiederherzustellen und Vergiftungen zu heilen.

Hinweise:

- Die Gruppe wird nicht vollständig geheilt, falls die Mitglieder dafür nicht genug MP haben.
- Außerdem werden Charaktere, die im Kampf getötet wurden, nicht wieder zum Leben erweckt.



### Taktik

Wechsle die Taktik (→S. 24), die jedes Gruppenmitglied während des Kampfes einsetzt. Die Taktik kann für einzelne Gefährten oder für die gesamte Gruppe auf einmal festgelegt werden.

## Aufstellung

Ändere die Aufstellung deiner Gruppe. Mitglieder, die sich in der Warteschlange weiter vorn befinden, werden eher von Monstern angegriffen.

## Gepäck ordnen

Stecke alle Gegenstände, die nicht von Gruppenmitgliedern angelegt werden können, in den Beutel. Du kannst die Gegenstände der ganzen Gruppe oder einzelner Gefährten wegpacken.

## Beutel aufräumen

Räume die Gegenstände im Beutel auf. Du kannst die Gegenstände nach Typ oder alphabetisch ordnen.

## Einstellungen

Kampf-  
text-Tempo

Die Geschwindigkeit, mit der die Nachrichten während des Kampfes angezeigt werden.

Musik-  
lautstärke

Die Lautstärke der Hintergrundmusik.

Effekt-  
lautstärke

Die Lautstärke der Geräusche.

Kampf-  
kulissen

Wähle, ob du bei Kämpfen einen starken oder schwachen 3D-Effekt sehen möchtest.

Gelände-  
kamera

Lege fest, wie sich die Kamera verhalten soll, wenn die Gruppe im offenen Gelände unterwegs ist.



## Schnell- speicherung



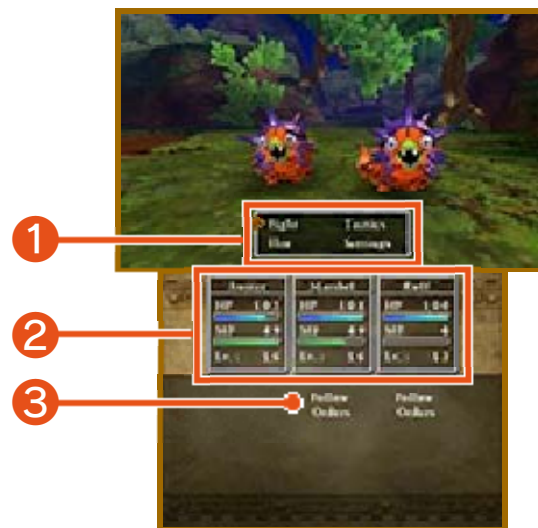
Zeichne deinen Fortschritt in einem Schnellspeicherungs-Tagebuch auf (→S. 8) und pausiere dein Abenteuer vorübergehend.

## 23 Der Kampfablauf

Wenn du im offenen Gelände oder in den Tiefen eines Verlieses auf ein Monster triffst, beginnt ein Kampf!

### Der Kampfbildschirm

Wähle Befehle im Kampfmenü aus, um dein Schwert zu schwingen, Zauber zu wirken und den Monstern den Marsch zu blasen!



① Kampfmenü (→S. 24)

② Zustand der Gruppe

③ Aktuelle Taktik

# Statusleiden

Gelegentlich fügen Feinde deiner Gruppe mit besonderen Angriffen



Statusleiden zu. Setze Zauber oder Heilungsgegenstände ein, um diese zu lindern.



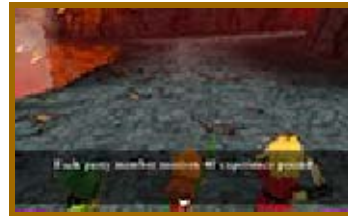
## Liste der Leiden

Schlaf	Der Charakter kann nichts unternehmen, bis er aufwacht.
Vergiftung/ Seuche	Vergiftete Gruppenmitglieder büßen LP ein, wenn sie in der Welt umherziehen. Charaktere, die an einer Seuche leiden, verlieren auch während eines Kampfes LP.
Lähmung	Der Charakter ist bewegungs- und handlungsunfähig.
Verwirrung	Der Charakter verhält sich chaotisch und greift selbst Mitglieder der eigenen Gruppe an.



## Nach dem Kampf

Wenn alle Feinde besiegt sind, ist der Kampf zu Ende und die Gruppe erhält



Erfahrungspunkte, Gold und manchmal sogar Gegenstände. Erreicht die Erfahrung eines Gruppenmitglieds einen bestimmten Wert, dann steigt seine Stufe.

### Wenn die Gruppe einen Kampf verliert

Wenn alle Mitglieder deiner Gruppe im Kampf getötet oder gelähmt werden, wirst du an den Ort zurückversetzt, an dem du deinen Fortschritt zuletzt in einem Abenteuertagebuch aufgezeichnet hast. Du behältst die Gegenstände und die Erfahrung, die du seitdem gesammelt hast, aber die Anzahl der Goldmünzen in deinem Besitz wird halbiert. Gefährten, die im Kampf gefallen sind, können in einer Kirche oder mithilfe eines entsprechenden Zaubers wieder zum Leben erweckt werden.



Gib deiner Gruppe Anweisungen, um gegen den Feind zu kämpfen. Wenn einem Gefährten eine andere Taktik zugewiesen ist als BEFEHLEN FOLGEN, so handelt er eigenständig, seiner Taktik entsprechend.



### **Angreifen**

---

Erteile diesen Befehl, damit ein Gruppenmitglied entweder mit bloßen Händen oder mit der Waffe angreift, mit der es zurzeit ausgerüstet ist. Abhängig von der eingesetzten Waffe kann der Angriff entweder einem einzelnen Feind, einer Gruppe von Feinden oder sogar allen Feinden zugleich Schaden zufügen.



### **Zauber**

---

Du kannst Zauber wirken, die Feinden Schaden zufügen oder Verbündeten Kraft spenden, wobei MP verbraucht werden.



### **Fähigkeit**

---

Verwende eine besondere Fähigkeit, die das Gruppenmitglied erlernt hat. Beim Einsatz einiger Fähigkeiten werden MP verbraucht.

## **Gepäck**

---

Verwende Gegenstände oder Ausrüstungsteile im Besitz des Gruppenmitglieds oder wechsele die momentan angelegte Ausrüstung. Gegenstände im Beutel können während des Kampfes nicht genutzt werden.

## **Abwehren**

---

Der Charakter nimmt eine Abwehrhaltung ein, wodurch er weniger Schaden nimmt, wenn er von einem Feind angegriffen wird.

## **Fliehen**

---

Du kannst versuchen, aus dem Kampf zu fliehen. Gelingt dir die Flucht nicht, so kannst du in dieser Runde nicht angreifen – der Feind jedoch schon.

## **Taktik**

Weise Gruppenmitgliedern Taktiken zu, die sie während des Kampfes einsetzen sollen. Wähle einen einzelnen Charakter aus, um nur ihm eine Taktik zuzuweisen, oder wähle ALLE aus, damit die gesamte Gruppe dieselbe Taktik einsetzt.

**GNA-  
DEN-  
LOS  
SEIN**

Besiege den Feind so schnell wie möglich, egal wie viele MP dabei verbraucht werden.

UM- SICHT ZEIGEN	Achte gleichermaßen auf Angriff und Verteidigung. Setze je nach Situation Zauber und Fähigkeiten ein.
RÜ- CKEN DE- CKEN	Nutze Heilungs- und Unterstützungstalente, damit der Held bei guter Gesundheit bleibt.
KEINE MAGIE	Kämpfe, ohne Zauber zu wirken oder Fähigkeiten einzusetzen, die MP verbrauchen.
WUN- DEN HEILEN	Behalte die LP der Gruppenmitglieder im Auge und heile sie frühzeitig, damit sie weiterkämpfen können.
BEFEH- LEN FOL- GEN	Folge den Anweisungen des Helden und handle nach seinem Befehl.


## Flehen

Du kannst versuchen, aus dem Kampf zu fliehen. Gelingt dir die Flucht nicht, so kannst du in dieser Runde nicht angreifen – der Feind jedoch schon.



## Optionen

Ändere verschiedene Einstellungen wie das Kampftext-Tempo und die Musiklautstärke. Du kannst außerdem die Stärke des 3D-Effekts während des Kampfes regulieren (→S. 22).



Im Laufe des Spiels erreichst du die Allesneu-Abtei, wo Abenteurer eine Berufung wählen oder selbige wechseln können. Wenn ein Charakter sich entschließt, eine neue Laufbahn einzuschlagen, so werden womöglich seine Attribute verbessert und er kann neue Zauber und Fähigkeiten erlernen.

### Berufung wechseln

Sprich mit dem Hohepriester der Allesneu-Abtei und wähle das Gruppenmitglied aus, das einer neuen Berufung folgen soll.



### Berufung wählen

Sieh dir an, wie sich die einzelnen Berufungen auf die Attribute eines Charakters auswirken, und lege fest, welcher er folgen soll. Wenn dir keine davon zusagt, kannst du auch BERUFUNG AUFGEBEN auswählen, damit der Charakter aus seiner aktuellen Berufung aussteigt. Hinweis: Wenn ein Charakter seine Berufung wechselt, hat dies keinen Einfluss auf seine Stufe.



1 Liste der Berufungen

2 Details zur Berufung

Zeigt die Stärken, eine Beschreibung und das Aufstiegstempo der aktuell ausgewählten Berufung an.

3 Attributänderungen

4 Kostümwechsel

Charaktere tragen je nach ihrer Berufung unterschiedliche Kleidung.

## Beherrschung

Eine Wertung von 0 bis 8 Sternen zeigt an, wie weit du auf dem Pfad jeder Berufung schon fortgeschritten



bist. Wenn du die Künste einer Berufung besser beherrschst, hast du es im Kampf gegen mächtige Feinde leichter und kannst neue Zauber und Fähigkeiten erlernen.

## Die Früchte deiner Arbeit

Zauber und Fähigkeiten, die du auf dem Pfad einer einfachen Berufung wie Krieger oder Priester (→S. 26) erlernst, kannst du auch dann weiterhin einsetzen, wenn du die Berufung wechselst. Talente, die du im Rahmen einer anspruchsvolleren Berufung wie der des Gladiators (→S. 26) erlernst, lassen sich aber nur nutzen, wenn der Charakter ebendieser Berufung folgt.



Folgende einfache Berufungen können von jedem Gruppenmitglied gewählt werden. Um Zugang zu anspruchsvolleren und Monsterberufungen zu erlangen, musst du zunächst bestimmte Bedingungen erfüllen.

### Krieger

Erfahrene Schwertkämpfer, die mit mächtigen Attacken schweren Schaden austeilen. Diese Berufung verbessert die Stärke und das LP-Maximum.

### Kampfkünstler

Streiter mit flinken Fäusten, die ihren Feinden stets eine Handbreit voraus sind und kritische Treffer am laufenden Band landen.

### Zauberer

Arkane Asse, die Monstern mit heftiger Hexerei zu Leibe rücken. Diese Berufung verbessert die Weisheit und das MP-Maximum.

### Priester

Hervorragende Heiler, die die Lebenspunkte ihrer Gefährten wiederherstellen und Statusleiden lindern können. Priester können im

Kampf auch angreifen.



### Tänzer

Stimmungsmacher, die Feinde mit viel Beinarbeit betören oder verstören können. Diese Berufung verbessert die Flinkheit und den Stil.



### Dieb

Gewitzte Gauner, die für die Gruppe wahre Reichtümer anhäufen können. Mit ihren flinken Fingern mopsen Diebe sogar Monstern die Taschen leer!



### Troubadour

Die Musik dieser Minnesänger kann im Kampf mannigfaltige Effekte haben. Diese Berufung verbessert die Weisheit und den Stil.



### Matrose

Hartgesottene Seebären, die mit der Macht des Wassers angreifen und andere Talente haben, die der Gruppe auf hoher See nützlich sein können. Diese Berufung verbessert die Abwehr und das LP-Maximum.



### Hirte

Diese Kämpfer haben ein dickes Fell. Mithilfe ihrer flauschigen Freunde und ihrer Fähigkeiten schützen und verteidigen sie ihre Gefährten!



## Gaukler

Wildvergnügte Witzbolde, die  
Monster buchstäblich dazu bringen  
können, sich totzulachen, und dafür  
tosenden Beifall ernten! Diese  
Berufung verbessert den Stil.

## Karrierefortschritt

---

Wenn du mehrere einfache Berufungen meisterst, kannst du dich an anspruchsvollere Berufungen wagen. Wird ein Gruppenmitglied zum Beispiel zum vollendeten Krieger und Kampfkünstler, so kann es den Weg zum Gladiator einschlagen und dabei die Stärke eines Kriegers mit der Schnelligkeit eines Kampfkünstlers kombinieren.

## Monsterberufungen

---

Wenn du bestimmte Monster besiegst, erhältst du Monsterherzen – besondere Gegenstände, die es einem Gruppenmitglied erlauben, sich in ein Monster zu verwandeln und dessen Spezialfähigkeiten zu erlernen.

Hinweise:

- Ein Gruppenmitglied muss ein Monsterherz besitzen, um einer Monsterberufung zu folgen. Monsterherzen werden bei der Verwendung verbraucht.
- Meistere mehrere Monsterberufungen, um anspruchsvollere Monsterberufungen freizuschalten!

Ein Abenteuer wäre kaum ein Abenteuer, wenn es nicht zwischendurch etwas Abwechslung gäbe. Lass dir Zeit und finde heraus, was die Welt zu bieten hat – du kannst dabei erstaunliche Entdeckungen machen!

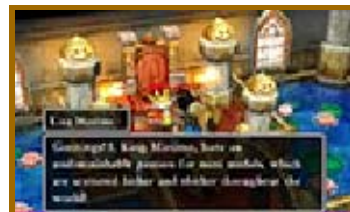
## Kasino

Tausche Gold gegen Jetons und versuche dein Glück an den Spielautomaten oder den Pokertischen. Gewinne den Jackpot und löse deine Jetons gegen besondere Preise ein!



## König Maximos Schloss

Irgendwo auf der Welt lebt ein Miniatur-Monarch, der Minimedailen sammelt. Wenn du ihm alle Medailen bringst, die du unterwegs findest, dann winkt eine Belohnung.



## Monsterpark

Sprich mit Monty dem Monsterhüter, um zu lernen, wie man mit Monstern Freundschaft



schließen kann. Wenn du dich dann mit einem Monster angefreundet und ihm vom Monsterpark erzählt hast, kannst du zu Monty zurückkehren und deinen Freund in seinem neuen Zuhause besuchen. Wenn du vielen Monstern den Weg zum Park zeigst, dann zeigen sie sich vielleicht erkenntlich!

## Buch der Bestien

Wenn du eine bestimmte Mission erfüllst, erhältst du zur Belohnung dieses monströse Nachschlagewerk. Artikel über alle Monster, die du besiegt hast, werden ihm automatisch hinzugefügt.



## Die Zuflucht

Im Zuge deines  
Abenteuers  
begegnest du  
eventuell



jemandem, der ein  
besonderes Dorf errichten möchte –  
einen Ort, wo Monster, die von  
einem menschlichen Dasein träumen,  
in Frieden leben können. Finde die  
Monster, die sich als Menschen  
getarnt haben, und weise ihnen den  
Weg in die Zuflucht, damit die  
Siedlung wächst und gedeiht.

Transittafeln sind etwas anderes als die Tafeln, die die Gruppe im Tempel der Mysterien zusammensetzt. Es handelt sich um besondere Tafeln, die du von anderen Spielern via StreetPass™ erhalten kannst. Transittafeln können verwendet werden, um Zugang zu speziellen Verliesen zu erlangen, wo mächtige Feinde warten.



Sprich im Monsterpark mit dem alten Mann, der einen roten Hut trägt, um Transittafeln zu finden, zu teilen oder zu entsorgen.



### Transittafeln finden

Stelle eine Gruppe aus drei Monstern zusammen (einem Anführer und zwei Begleitern), die im Monsterpark wohnen, und schicke sie auf die Suche nach Transittafeln.

### Transittafeln ansehen

Wirf einen Blick auf die Transittafeln, die deine Monsterfreunde gefunden haben. Falls StreetPass aktiviert wurde, kannst du Transittafeln auch von anderen Spielern erhalten.

### Transittafeln teilen

Schicke eines deiner befreundeten Monster auf die Reise, um Transittafeln via StreetPass mit anderen Spielern zu teilen (→S. 30). Wenn du eine Transittafel von einem anderen Spieler erhältst, wohnt das Monster, das sie überbracht hat, fortan in der Zuflucht.

Hinweise:

- Geteilte Transittafeln und Monster gehen nicht verloren, sondern werden lediglich kopiert. Auch wenn du sie mit einem anderen Spieler teilst, verschwinden sie nicht aus deinem Spiel.
- Mit bestimmten Ausnahmen kannst du Transittafeln, die du von anderen Spielern erhältst, auch dann teilen, wenn du die Verliese, in die sie führen, noch nicht abgeschlossen hast. Allerdings bleibt das Monster, das einem anderen Spieler eine solche Tafel überbringt, nicht in dessen Zuflucht und steigt auch keine Stufe auf.

## Transittafeln entsorgen

Wähle eine Transittafel aus, die du wegwerfen möchtest.

### Stufenaufstiege mit Tafeln

Der Anführer der Monster, die du losschickst, um eine Transittafel mit anderen Spielern zu teilen, steigt mit jeder erfolgreichen Zustellung eine Stufe auf.




Monster auf höheren Stufen können Transittafeln finden, die in Verliese führen, wo noch stärkere Monster warten!

## Transittafeln teilen (StreetPass)

Transittafeln werden automatisch geteilt, wenn du dich in der Nähe eines anderen Spielers befindest, der ebenfalls StreetPass für diese Software aktiviert hat.

- ◆ Diese Funktion wird im Verlauf des Spiels freigeschaltet.

## StreetPass aktivieren

1. Sprich mit dem alten Mann, der einen roten Hut trägt, und wähle **TRANSITTAFELN TEILEN** aus. Wenn er dich fragt, ob du StreetPass aktivieren möchtest, antwortest du mit **JA**.
 
2. Wähle eine Tafel aus, die du teilen möchtest. Du kannst Tafeln teilen, die deine Monsterfreunde gefunden haben oder die du von anderen Spielern erhalten hast.
 
3. Gib für dein Profil ein Hobby, einen Titel und einen Persönlichkeitstyp an.
 

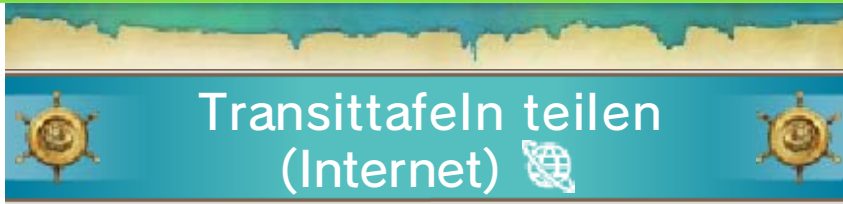
4. Wenn du deine Angaben gemacht hast, wählst du JA aus, um StreetPass zu aktivieren.

### Nutzung mehrerer Abenteuerstagebücher

Transittafeln, die du von anderen Spielern erhältst, kannst du mit jedem Abenteuerstagebuch verwenden, wenn diese vom selben Abenteuer stammen, in dem StreetPass aktiviert wurde.

### StreetPass deaktivieren

Um StreetPass zu deaktivieren, öffnest du die Systemeinstellungen und wählst erst DATENVERWALTUNG, dann STREETPASS-VERWALTUNG. Berühre das Symbol dieser Software und wähle STREETPASS DEAKTIVIEREN.



Sprich mit dem Pächter der Vernetz-Bar in der Zuflucht, um Transittafeln über das Internet mit anderen Spielern zu teilen.



Stelle eine Internetverbindung her, um Transittafeln zu teilen und zu empfangen. Für jede Transittafel, die du hochlädst, kannst du bis zu drei Tafeln von anderen Spielern herunterladen.

Hinweise:

- Weitere Informationen über die Einstellungen der Internetverbindung erhältst du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems.
- Täglich kann nur eine Tafel hochgeladen werden. Nachdem du eine Tafel hochgeladen hast, musst du 24 Stunden warten, bis du eine weitere hochladen kannst.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:  
[www.nintendo.com/countryselector](http://www.nintendo.com/countryselector)

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)