

DRAGON QUEST VIII: Die Reise des verwunschenen Königs

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Informationsaustausch

3 Online-Funktionen

4 Altersbeschränkungen

Erste Schritte

5 Prolog

6 Die Charaktere

7 Steuerung

8 Aufbruch ins Abenteuer

9 Eine Pause einlegen

Städte und Dörfer

10 Ortschaften erkunden

11 Nützliche Orte 1

12 Nützliche Orte 2

Rund um die Welt

13 Tour durch die Natur

Das Hauptmenü

14 Optionen im Hauptmenü

15 Reden

16 Gepäck

17 Attribute

18 Ausrüsten

19 Magie

20 Beraten

21 Versch.

22 Kampfarchiv

Kämpfe

23 Auf in den Kampf!

24 Kampfbefehle 1

25 Kampfbefehle 2

Talente

26 Das Talentsystem

Alchemie

27 Alchemie für alle!

Drahtlose Verbindung

28 StreetPass

29 Internet

Extras

30 Spiel und Spaß

31 Die Monsterarena

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-Systems 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

USK (Deutschland):
www.usk.de

Classification Operations Branch (Australien):
www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):
www.classificationoffice.govt.nz

Russland:
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 unverwendbar 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.

Informationen zum Recht an geistigem Eigentum diese Software betreffend, eingeschlossen Hinweise zu eventuell verwendeten Middleware- und Open-Source-Software-Komponenten, findest du in der englischen Version der elektronischen Bedienungsanleitung.

CTR-P-BQ8P-00

2 Informationsaustausch

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.

3 Online-Funktionen

Diese Software ermöglicht es dir, online zu gehen, um digitale Postkarten zu tauschen und Bonusgegenstände herunterzuladen. Weitere Informationen findest du auf der Seite „Internet“.

- ◆ 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.

4 Altersbeschränkungen

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
Sperrt den Online-Tausch digitaler Postkarten mit anderen Spielern (siehe S. 29).

● StreetPass
Sperrt das Tauschen digitaler Postkarten via StreetPass.

Durch das Sperren der Online-Interaktion wird auch das Herunterladen von Bonusgegenständen gesperrt.

Ein Zepter aus den alten Sagen,
Versiegelt seit vergang'nen Tagen,
Entfesselt seine böse Macht
Und stürzt Trodain in finst're Nacht.

Vor langer, langer Zeit wurde ein
Zepter mit außerordentlichen
magischen Kräften erschaffen.
Unzählige Jahre wurde es in einem
Schloss sicher unter Verschluss
gehalten. Doch dann trat der
hinterhältige Harlekin Dhoulmagus
auf den Plan. Er brach das Siegel,
mit dem das Zepter geschützt
worden war, erweckte dessen
furchterregende Kräfte und belegte
das gesamte Königreich mit einem
schlimmen Fluch. Die Zeit blieb
stehen, während verzauberte
Dornenranken das Schloss und alle
seine Bewohner umhüllten. Der
König und die Prinzessin wurden von
der abscheulichen Magie in seltsame
Kreaturen verwandelt. Nur einer hat
den Fluch unbeschadet
überstanden, und zwar du! Nun
beginnt deine Mission zur
Wiederherstellung des
verwunschenen Königreichs und zur
Rettung seiner unglückseligen
Bewohner!

Der Held

(Du)

Ein Mitglied der Königsgarde, das seine Heimat verlassen musste, als sie mit einem Fluch belegt wurde. Nun ist der Held mit Trode und Yangus unterwegs. Auch sein treues Nagetier Munchie begleitet ihn und lugt immer mal wieder aus seiner Tasche hervor.



Yangus

Gesprochen von Ricky Grover

Ein ehemaliger Bandit mit einer recht eigenen Ausdrucksweise. Ein Zufall hat euch zusammengeführt, und nun nennt Yangus dich „Chef“ und zählt dich zum Kreis seiner Kumpel.



Jessica

Gesprochen von Jaimi Barbakoff

Die einzige Tochter einer Aristokratenfamilie aus einem kleinen Dorf. Sie ist ein echter Wildfang und streitet sich ständig mit ihrer Mutter, genießt bei den anderen Dorfbewohnern jedoch ein hohes Ansehen.



Angelo

Gesprochen von Blake Ritson

Ein Tempelritter, der geschworen hat, seine Abtei zu beschützen. Da ihm aber wesentlich mehr am Glücksspiel und an schönen Frauen zu liegen scheint als an den Belangen der Kirche, ist er bei den anderen Templern nicht sonderlich beliebt.

Die Rote Elster

Gesprochen von Morwenna Banks

Eine brillante Banditin, die sich gerne in ihr „Nest“ zurückzieht. Dein Begleiter Yangus und die Rote Elster scheinen sich von früher zu kennen.





Morrie

Gesprochen von Brian Bowles

Der Besitzer der berühmten Monsterarena, der niemals ohne seinen Schal vor die Tür geht – ganz gleich, welches Wetter herrscht! Seine Leidenschaft und sein Gusto sind einfach ... berauschend.

Trode

Gesprochen von Jon Glover

Dein etwas seltsam aussehender Reisegefährte. Trotz seines Erscheinungsbilds spricht er so, wie es sich für einen König geziemt.



7 Steuerung



Steuerungs- grundlagen

○	Bewegen
+	Auswahl treffen/ Ansicht schwenken
Ⓐ	Bestätigen/Aktion (Reden, Untersuchen etc.)
Ⓑ	Abbrechen
ⓧ	Hauptmenü anzeigen
Ⓐ	Gruppe konsultieren
Ⓛ / Ⓡ	Ansicht drehen
○	Ansicht drehen (nur New Nintendo 3DS- Systeme)
Ⓛ + Ⓡ	Ansicht zurücksetzen/ (Halten) Egoperspektive
START	Durchs Kameraobjektiv schauen

Kamerasteuerung

○	Kamerawinkel ändern
+	Kamera schwenken
Ⓐ	Foto knipsen
Ⓑ	Gruppenmitglieder ein-/ausblenden
ⓧ	Gruppenfoto
Ⓐ	Pose ändern
Ⓛ	Wegzoomen
Ⓡ	Heranzoomen
START	Foto-Modus beenden

Der Aktionsknopf

Wenn die Symbole  oder  erscheinen, drücke Ⓐ, um die der gegenwärtigen Situation angemessene Aktion auszuführen – also beispielsweise ein Gespräch mit

jemandem zu beginnen, der vor dir
steht, oder ein Objekt zu
untersuchen.



Beim Spielstart erscheint das Abenteuer-tagebuch-Menü auf dem Bildschirm.



Ein Abenteuertagebuch anlegen

Wähle in der Liste der Optionen NEUES ABENTEUER BEGINNEN aus und gib deinen Namen ein. Danach wird dein Abenteuertagebuch angelegt und es kann losgehen!

- ◆ Du kannst bis zu zwei verschiedene Abenteuertagebücher erstellen.

Dein Abenteuer fortsetzen

Wähle im Menü die Option ABENTEUER FORTSETZEN aus und lege danach fest, welches Abenteuertagebuch du dafür verwenden möchtest. Danach ist wieder alles exakt so, wie du es bei deiner letzten Beichte (siehe S. 9) zurückgelassen hast.

Ein Schnellspeicherungs-Tagebuch laden

Wähle PAUSIERTES ABENTEUER FORTSETZEN aus, um dort weiterzuspielen, wo du dein letztes Schnellspeicherungs-Tagebuch (siehe S. 9) erstellt hast.

9 Eine Pause einlegen

Bevor du mit dem Spielen aufhörst, solltest du deinen aktuellen Fortschritt in einem Abenteuertagebuch oder Schnellspeicherungs-Tagebuch aufzeichnen.

Deinen Fortschritt aufzeichnen (Speichern)

Du kannst den aktuellen Stand deines Abenteurers aufzeichnen, indem du in eine Kirche gehst und dort deine Taten beichtest (siehe S. 11).



Schnellspeicher.- Tagebuch (Schnell speichern)

Wähle SCHNELL SPEICHERN im Menü VERSCH. aus (siehe S. 21), um deinen Fortschritt in einem Schnellspeicherungs-Tagebuch aufzuzeichnen.

- ◆ **Es gibt nur ein einziges Schnellspeicherungs-Tagebuch. Wenn du die Option SCHNELL SPEICHERN also erneut benutzt, werden die vorhandenen Informationen überschrieben.**

Ein Abenteuertagebuch löschen

Wähle ABENTEUERTAGEBUCH LÖSCHEN im Abenteuertagebuch-Menü aus (siehe S. 8) und lege danach fest, welches Abenteuertagebuch du löschen möchtest.

- ◆ **Denk daran, dass gelöschte Abenteuertagebücher für immer verloren sind. Lösche also nichts Wichtiges!**
- ◆ Das Schnellspeicherungs-Tagebuch kann nicht manuell gelöscht werden.

- 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!

10 Ortschaften erkunden

Informationen sammeln

Ortschaften zu erkunden und mit Leuten zu reden ist das A und O bei Abenteuerreisen. Wenn du dich nur mit genügend Leuten unterhältst, bekommst du garantiert einen Hinweis darauf, was du als Nächstes tun solltest.


Deine Karte benutzen

Auf dem unteren Bildschirm erscheint eine Karte der Ortschaft, in der du dich gerade befindest. Darauf sind deine aktuelle Position und wichtige Wahrzeichen markiert.




1 Ortsname









2 Aktuelle Position und Ausrichtung

Wenn du ein Gebäude betrittst, wird diese Markierung zu einem -Symbol.

3 Kartenmenü

Berührst du das -Symbol, erscheint ein Menü, das mit verschiedenen Möglichkeiten aufwartet, dich durch die Welt zu bewegen. Außerdem bietet es dir Zugriff auf den Alchemiekessel und Ratschläge deiner Gruppenmitglieder.

4 Andere Kartensymbole

 Kirche	 Waffenladen
 Herberge	 Rüstungs- laden
 Bank	 Kramladen/ Handels- posten
 Schänke	
 Brunnen	

Fotografieren

Du kannst sowohl innerhalb von Städten und Dörfern als auch draußen in der freien Natur



START drücken, um durch das Objektiv deiner Kamera zu schauen. Wenn du dann **A** drückst, wird das, was du gerade vor der Linse hast, als Foto auf der SD Card gespeichert. Die aufgenommenen Bilder kannst du in deinem Fotoalbum, auf das du über das Menü **VERSCH.** (siehe S. 21) Zugriff hast, ansehen und aufhübschen.

11 Nützliche Orte 1

Es gibt eine Vielzahl von Orten, die du besuchen kannst, um auf deinen Reisen Hilfe zu erhalten.

Kirchen

Die Priester und Nonnen in den Kirchen der Spielwelt können dir auf vielerlei Weise helfen: Sie können dir beispielsweise die Beichte abnehmen, um deinen Fortschritt in einem Abenteuerstagebuch zu speichern, oder die Mitglieder deiner Gruppe wieder zum Leben erwecken. Auf dem unteren Bildschirm siehst du, wie viel Erfahrung jedes Gruppenmitglied noch benötigt, um die nächste Stufe zu erreichen.



BEICHTE (SPEI- CHERN)	Zeichne Einzelheiten deines Fortschritts in einem Abenteuerstagebuch auf (siehe S. 9).
WIEDER- AUFER- STEHUNG	Hole ein Gruppenmitglied wieder in die Welt der Lebenden zurück.
LÄUTE- RUNG	Heile Vergiftungen.
SEGEN	Entferne einen verfluchten Gegenstand, den man auf andere Weise nicht loswerden kann.

- ◆ Für Wiederauferstehungen, Segnungen und Läuterungen ist eine Spende erforderlich.

Herbergen

Durch Übernachten in einer Herberge werden die LP und MP deiner Gruppe wiederhergestellt.



Die Kosten sind je nach Ortschaft unterschiedlich und hängen auch von der Anzahl der übernachtenden Gruppenmitglieder ab. Du hast auch die Option, dich statt einer Übernachtung nur bis zum Abend auszuruhen.

- ◆ Durch das Ausruhen in einer Herberge können negative Effekte wie zum Beispiel Vergiftungen oder Flüche (siehe S. 23) nicht aufgehoben werden.

12 Nützliche Orte 2

Waffen-, Rüstungs- und Kramläden sowie Handelsposten

In den verschiedenen Läden einer Ortschaft kannst du alle möglichen Dinge kaufen, die dir bei deinem Abenteuer von Nutzen sein werden.



Kaufen

Benutze \oplus , um den gewünschten Gegenstand auszuwählen, und lege dann durch Drücken von \oplus / \otimes / \odot die Anzahl fest, die du kaufen möchtest. Schließlich musst du noch angeben, welches Mitglied deiner Gruppe die gekauften Waren tragen soll.

Verkaufen

Wähle zuerst das Gruppenmitglied aus, das den zu verkaufenden Gegenstand trägt, und danach den Gegenstand selbst.



Banken

In einer Bank kannst du dein Geld in Tranchen von je tausend Goldmünzen einzahlen. Willst du Geld abheben, ist das bei allen Banken jederzeit möglich. Wenn deine Gruppe ausgelöscht wird (siehe S. 23), verlierst du die Hälfte der mitgeführten Münzen, Geld auf der Bank bleibt davon jedoch unberührt.

13 Tour durch die Natur

Verlässt du eine Siedlung, dann warten riesige Landstriche und eine ausgedehnte Wildnis darauf, von dir erkundet zu werden. Besuche möglichst viele Orte, um unterwegs Hinweise für deine Mission zu erhalten.

Die Karte benutzen

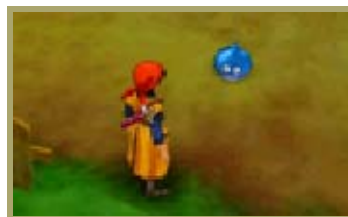
Tippe die Symbole  oder  auf dem unteren Bildschirm an, um zwischen der Weltkarte und einer Karte der näheren Umgebung hin und her zu wechseln. Wird letztere angezeigt, kannst du die Karte scrollen, indem du den Touchpen über den Bildschirm führst.

- ◆ Manche Verliese und bestimmte andere Teile der Welt werden auf der Karte unter Umständen nicht angezeigt.



Feinde in der freien Natur

Wenn du dich außerhalb der sicheren Siedlungen einem Monster zu sehr näherst, musst du mit ihm kämpfen (siehe S. 23–25). Pass also gut auf, wohin du deine Schritte lenkst!



Wertvolle Funde

Wenn du etwas auf dem Boden glitzern siehst oder eine Schatztruhe erspähst, dann solltest du das Ganze näher in Augenschein nehmen. Vielleicht findest du ja etwas Nützliches.



Tag und Nacht

Auf deiner Mission vergeht die Zeit, und wenn die Nacht anbricht, wirst du bemerken, dass Geschäfte schließen, dass die Leute über andere Themen sprechen ... und dass die starken Monster aus ihren Löchern gekrochen kommen!

Transportmittel

Auf deiner Reise wirst du neue Beförderungsmöglichkeiten entdecken, mit denen du Orte besuchen kannst, die zuvor unerreichbar waren. Zwei davon werden nachfolgend beschrieben, aber man weiß ja nie, was es sonst noch zu finden gibt ...

Schiffe

Mit einem Schiff kannst du die Meere der Welt befahren. Sei jedoch vorsichtig, da Monster nicht nur an Land leben (und auf hoher See ohne Vorwarnung erscheinen). Nähere dich einfach einem Schiff, um an Bord zu gehen. Wenn du einen Landungsort erreichst, kannst du das Schiff verlassen.



Säbelzahnkatzen

Diese prächtigen Wesen werden dich nicht an Orte bringen, die du nicht auch zu Fuß erreichen könntest, allerdings kommst du mit ihnen wesentlich schneller an! Bevor du auf ihnen reiten kannst, brauchst du jedoch einen bestimmten Gegenstand. Wenn du von einer Säbelzahnkatze absteigen möchtest, drücke einfach **(B)**.



14 Optionen im Hauptmenü

Du kannst unterwegs jederzeit ⊗ drücken, um das Hauptmenü zu öffnen (siehe S. 15–22).



1 Hauptmenü

2 Zustand der Gruppe
(siehe S. 17)

Hier siehst du die aktuellen LP und MP sowie die Stufe eines jeden Gruppenmitglieds.

3 Geld (Beutel)

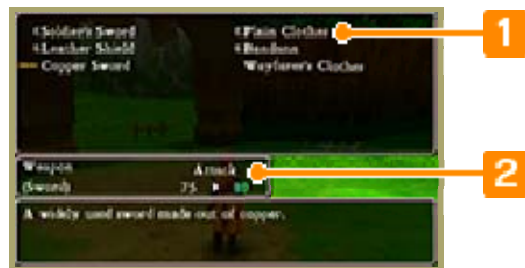
15 Reden

Wähle diese Option aus, um mit der Person zu reden, die sich vor dir befindet. Hat sie viel zu sagen, kannst du dir durch Drücken einer beliebigen Taste mehr anzeigen lassen.



16 Gepäck

Wähle diese Option aus, um Gegenstände zu benutzen oder sie anderen Gruppenmitgliedern zu geben. Du kannst sie auch in den gemeinsamen Beutel legen oder dort herausholen. Wähle zuerst ein Gruppenmitglied (oder den Beutel) und dann einen der aufgelisteten Gegenstände aus. Danach kannst du festlegen, was du damit anstellen möchtest.



1 Mitgeführte Gegenstände

2 Informationen über den Gegenstand

Optionen im Gepäckmenü

BENUTZEN	Benutze den markierten Gegenstand. Bei bestimmten Gegenständen musst du für die Benutzung außerdem ein Ziel auswählen.
TRANSFER	Gib einen Gegenstand jemand anderem oder lege ihn in den Beutel.
AUSRÜSTEN (ABLEGEN)	Rüste dich mit Waffen, Rüstungsteilen, Schilden, Helmen und Zubehörelementen aus oder lege diese wieder ab.
WEGWERFEN	Wirf einen Gegenstand weg.

Das Gepäck aufräumen

Gepäck ordnen

Ermöglicht es dir, von Gruppenmitgliedern getragene Gegenstände, mit denen sie derzeit nicht ausgerüstet sind, in den Beutel zu legen. Du kannst entweder ein einzelnes Gruppenmitglied auswählen oder mit ALLE etwas Ordnung ins Gepäck der gesamten Gruppe bringen.

Inhalt sortieren

Ermöglicht die Anzeige des Beutelinhalts nach Typ oder in alphabetischer Reihenfolge.

17 Attribute

Hier erfährst du Näheres über deine Gruppe, darunter die aktuellen Werte der einzelnen Mitglieder, die bisher auf eurer Abenteuerreise vergangene Zeit und das Gold in eurem Besitz.

Attribute jedes Mitglieds

Wenn du den Cursor neben ein Gruppenmitglied bewegst, werden dessen Status sowie auch weitere Details angezeigt. Drücke **A**, um Listen der Zauber, Fähigkeiten und Eigenschaften, über die das jeweilige Mitglied verfügt, einzusehen.



1 Name des Charakters

2 Attribute des Charakters

3 Aktuelle Ausrüstung des Charakters

4 Talente des Charakters (siehe S. 26)

Zeigt an, welche Talente das Gruppenmitglied besitzt und wie viele Talentpunkte diesen jeweils zugewiesen sind.

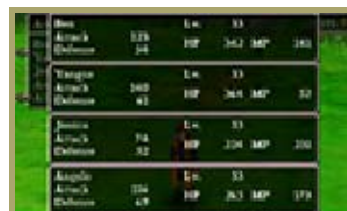
Erläuterung der Attribute

St.	Ein Maß für das allgemeine Leistungsniveau eines Charakters. Wenn die Erfahrungspunkte (EP) eine bestimmte Stufe erreichen, steigen auch die Attribute, sodass der Charakter neue Zauber und Fähigkeiten erlernen sowie Talentpunkte erhalten kann.
Stärke	Ein Maß für die körperliche Stärke eines Charakters. Erhöht sich dieses Attribut, steigt auch dessen Angriffskraft.
Flinkheit	Ein Maß für die körperliche Gewandtheit eines Charakters. Erhöht sich dieses Attribut, kann er Feinde im Kampf besser ausmanövrieren und darüber hinaus in den einzelnen Runden auch früher angreifen.
Ausdauer	Ein Maß für die körperliche Zähigkeit eines Charakters. Erhöht sich dieses Attribut, steigt auch dessen Abwehrkraft.
Weisheit	Ein Maß für die intellektuelle Kapazität eines Charakters. Erhöht sich dieses Attribut, nimmt auch die Stärke der von ihm gewirkten Zauber zu.

Angriff	Bestimmt, wie viel Schaden ein Charakter mit seinen Angriffen verursacht. Wird beeinflusst von dem Attribut „Stärke“ und der aktuell geführten Waffe.
Abwehr	Bestimmt, wie viel Schaden ein Charakter durch gegnerische Angriffe erleidet. Wird beeinflusst von dem Attribut „Ausdauer“ und der aktuell angelegten Rüstung.
Max. LP	Die derzeit maximal erreichbare Anzahl an „Lebenspunkten“.
Max. MP	Die derzeit maximal erreichbare Anzahl an „Magiepunkten“. MP werden benötigt, um Zauber zu wirken und bestimmte Fähigkeiten zu nutzen.
EP	Kurz für „Erfahrungspunkte“. Zeigt an, wie viel Erfahrung du auf deiner Reise schon gesammelt hast.
Zur nächst. St.	Die für das Erreichen der nächsten Stufe noch benötigte Menge an Erfahrungspunkten.

Attribute aller Charaktere

Wähle ALLE aus, um die Hauptattribute aller Gruppenmitglieder gleichzeitig anzeigen zu lassen.



Zeit und Geld

Wenn du den Cursor neben ALLE bewegst, wird angezeigt, wie viel Gold deine Gruppe auf der Bank hat. Darüber hinaus erfährst du so auch weitere Einzelheiten, wie zum Beispiel die aktuelle Anzahl deiner Kasino-Jetons.

18 Ausrüsten

Hier kannst du die Waffen, Rüstungsteile, Schilde, Helme und Zubehörelemente ändern, mit denen deine Gruppenmitglieder ausgerüstet sind. In bestimmten Fällen wirkt sich das Wechseln der Kleidung auch auf das Aussehen des Charaktermodells im Spiel aus.

- ◆ Der Ausrüstungsbildschirm unterstützt die Verwendung der 3D-Anzeige.

Der Ausrüstungsbildschirm



1 Attributwerte nach dem Ausrüsten

Attribute, die steigen würden, sind grün gefärbt. Würden sie hingegen abnehmen, erscheinen sie in Grau. Die Markierung „A“ zeigt an, dass ein Gegenstand gerade ausgerüstet ist.

2 Aktuelle Ausrüstung

Ausrüstung von Gruppenmitgliedern wechseln

Wähle einen Ausrüstungsgegenstand im Besitz des aktuellen



Charakters durch Bewegen von \oplus aus und drücke danach \textcircled{A} , um ihn anzulegen. Indem du \oplus bewegst, kannst du zwischen verschiedenen Ausrüstungstypen wechseln. Drücke \textcircled{X} , um eine Beschreibung des aktuell markierten Gegenstands anzuzeigen. Triff deine Auswahl, nachdem du dir genau angesehen hast, wie die verschiedenen Gegenstände die Attribute des Charakters verändern. Denk daran, dass unterschiedliche Gruppenmitglieder sich auch mit unterschiedlichen Gegenständen ausrüsten können.

19 Magie

Wirke Zauber oder verwende Fähigkeiten, die du erlernt hast. Wähle dazu erst einen Zauber oder eine Fähigkeit aus und lege danach gegebenenfalls das Ziel fest.

Der Magiebildschirm



1 Informationen über den Zauber oder die Fähigkeit



2 Erforderliche MP/Aktuelle MP


„Erforderliche MP“ ist die Anzahl der zum Wirken bzw. Verwenden eines Zaubers oder einer Fähigkeit benötigten Magiepunkte.

20 Beraten

Rede mit den Mitgliedern deiner Gruppe. Alle deine derzeitigen Begleiter



erscheinen auf dem Bildschirm. Wähle die Person, mit der du dich beraten möchtest, durch Bewegen von  aus und drücke danach , um herauszufinden, was sie zu sagen hat.

- ◆ Du kannst jederzeit mit deinen Gruppenmitgliedern reden, indem du  drückst oder im Kartenmenü BERATEN antippst.

21 Versch.

Die Zuweisung von Talentpunkten, die Änderung der Marschreihenfolge und das Optimieren deiner Kampftaktiken sind nur einige der Optionen, die im Menü VERSCH. verfügbar sind. Dieses Menü bietet außerdem Zugriff auf den Alchemiekessel sowie Audio- und Netzwerkeinstellungen.

- ◆ Einige der hier aufgeführten Optionen stehen unter Umständen erst zur Verfügung, sobald du einen bestimmten Punkt im Spiel erreicht hast.

Alle heilen

Weise die Charaktere, die Heilzauber erlernt haben, dazu an, ihre Magie einzusetzen, um die LP sämtlicher Gruppenmitglieder wiederherzustellen und Gifteffekte zu entfernen.

- ◆ Gehen deinen Heilern hierbei die MP aus, werden die Gruppenmitglieder nicht vollständig geheilt.
- ◆ Gefallene Gruppenmitglieder können auf diese Weise nicht wieder zum Leben erweckt werden.

Taktik

Hier kannst du die Verhaltensweise deiner Gruppenmitglieder im Kampf ändern (siehe S. 25). Du kannst eine eigene Taktik für jedes Mitglied festlegen oder mit der Option ALLE der gesamten Gruppe die gleiche Taktik befehlen.

Talentpunkte

Weise Talentpunkte zu, die Gruppenmitglieder beim Erreichen einer neuen Stufe erhalten haben (siehe S. 26).

Aufstellung

Ändere die Marschreihenfolge deiner Gruppe. Wähle dazu einfach nacheinander jedes Gruppenmitglied aus und beginne mit dem Charakter, der in der Aufstellung ganz vorne stehen soll. Je näher ein Charakter dem Anführer der Gruppe ist, desto einfacher können Feinde ihn treffen.

- ◆ Du selbst musst auch Teil der Aufstellung sein – immerhin bist du ja der Held!

Der Anführer der Gruppe

Das ganz vorne in deiner Aufstellung platzierte Mitglied erscheint auf dem Bildschirm, wenn du durch die Spielwelt reist.

Einstellungen

In diesem Untermenü kannst du die Lautstärke verschiedener Audio-Elemente im Spiel unabhängig voneinander anpassen.

Musik	Ändere die Lautstärke der Hintergrundmusik.
Soundeffekte	Ändere die Lautstärke der Soundeffekte.
Stimmen	Ändere die Lautstärke der Stimmen.
L-/R-Taste	Kehre die Steuerung der Ansicht durch L und R um oder setze sie auf den Standard zurück.
Steuerkreuz oben/ unten	Kehre die Steuerung der Ansicht durch + um oder setze sie auf den Standard zurück.
Steuerkreuz links/ rechts	Kehre die Steuerung der Ansicht durch + um oder setze sie auf den Standard zurück.

Fotoalbum

Schau dir die von dir aufgenommenen Bilder an und verschönere sie, wenn du möchtest. Beachte bitte, dass Fotos beginnend beim ältesten automatisch gelöscht werden, wenn du die maximale Anzahl im Album (100) überschreitest. Soll ein Foto nie gelöscht werden, kannst du es durch Auswahl von **SCHREIBSCHUTZ AN** im Fotomenü davor schützen.



Fotos verschönern

Wenn du ein Foto markierst und danach **VERSCHÖNERN** im Menü auswählst, erscheint die folgende Liste mit Optionen. Vergiss nach dem Abschluss nicht, **SPEICHERN UND VERLASSEN** auszuwählen.

● STICKER HINZUFÜGEN

Wenn du einen Sticker ausgewählt hast, kannst du mehrere Exemplare davon an beliebige Stellen deines Fotos kleben, indem du auf den unteren Bildschirm tippst. Benutze , um einen Sticker nach dem Platzieren zu bewegen, , um ihn zu drehen, , um ihn zu vergrößern oder zu verkleinern, und , um ihn zu löschen.



● FILTER ANWENDEN

Verleihe deinen Fotos mit verschiedenen Filtern wie Sepia oder Monochrom ein anderes Aussehen.



● RAHMEN HINZUFÜGEN

Hiermit kannst du dein Foto mit einem Rahmen deiner Wahl versehen.



StreetPass „Hot Shots“

Ändere deine StreetPass-Einstellungen oder sieh dir an, was du via StreetPass™ erhalten hast (siehe S. 28).

Fotosafari-Fibel

Informiere dich in der Fotosafari-Fibel über die Fortschritte, die du bei der Erledigung von Camerons Herausforderungen machst (siehe S. 30).

Bonusgegenstände herunterladen

Verbinde dich mit dem Internet, um besondere Bonusgegenstände zu erhalten (siehe S. 29).

Alchemiekessel

Kombiniere Gegenstände miteinander, um neue Gegenstände zu erhalten (siehe S. 27).

- ◆ Da sich der Alchemiekessel im Wagen befindet, kannst du ihn nur an solchen Orten benutzen, die auch mit dem Wagen erreichbar sind.

Monsterteam

Ändere die Zusammenstellung deines Monsterteams (siehe S. 31) oder lasse dir die Werte deines aktuellen Teams anzeigen.

Schnell speichern

Sichere deinen Fortschritt im Schnellspeicherungs-Tagebuch (siehe S. 9).

22 Kampfarchiv

Überprüfe deine bisherigen Fortschritte bei deiner Mission.

- ◆ Einige der hier aufgeführten Optionen stehen unter Umständen erst zur Verfügung, sobald du einen bestimmten Punkt im Spiel erreicht hast.

Kampftagebuch

Hier findest du Einzelheiten dazu, wie gut du dich im Kampf schlägst und wie erfolgreich du auf deiner Abenteuerreise im Allgemeinen bist.

Besiegte Monster

Eine Liste aller bisher von dir im Kampf besiegten Monstertypen.



Wähle ein Monster auf der Liste aus, um mehr darüber zu erfahren.

- ◆ Der Monsterlisten-Bildschirm unterstützt die Verwendung der 3D-Anzeige.

Gefundene Gegenstände

Eine Liste aller Gegenstände, die du bisher auf deiner Mission gesammelt hast.

Alchemie-Rezeptbuch

Sieh dir die Rezepte an, die du im Zuge deiner Reisen erworben hast oder auf die du beim Experimentieren gestoßen bist.



Drücke **A**, während du dir einen Eintrag auf der Liste ansiehst, um zum Alchemiekessel-Bildschirm zu wechseln (siehe S. 27).

Kasino-Chroniken

Sieh dir verschiedene Statistiken an, die deine Besuche in Kasinos betreffen.

23 Auf in den Kampf!

Wenn du in freier Natur oder auch in Verliesen, Höhlen oder Türmen einem Monster zu nahe kommst, musst du mit ihm kämpfen. Im Folgenden wird beschrieben, wie ein solcher Kampf abläuft.

Der Kampfbildschirm

Du greifst den Feind an oder wirkst Zauber, indem du verschiedene Befehle aus dem Kampfmenü verwendest.



1 Kampfbefehle (siehe S. 24–25)

2 Zustand der Gruppenmitglieder

3 Aktuelle Taktik

Besondere Angriffe

Bestimmte Angriffe, von denen du im Kampf getroffen wirst, können zu Statusbeeinträchtigungen führen. Versuche, diese schnellstmöglich wieder loszuwerden, indem du Magie oder einen entsprechenden Gegenstand verwendest.

Grundlegende Statusänderungen

Eingeschlafen

Betroffene Charaktere können bis zum Aufwachen keine Aktionen ausführen.

Vergiftet oder verseucht	<p>Betroffene Charaktere verlieren LP, wenn sie sich in Ortschaften oder der freien Natur bewegen. Verseuchte Charaktere verlieren zudem auch im Kampf LP.</p> <p>◆ Nach dem Abschluss eines Kampfes wird aus dem Seuchen- ein normaler Gifteffekt, von dem Charaktere weiterhin betroffen bleiben.</p>
Gelähmt	Betroffene Charaktere können sich nicht bewegen.
Verwirrt	Betroffene Charaktere greifen unter Umständen ihre Verbündeten an oder handeln unüberlegt, wobei sie Befehle und Taktiken missachten.
Gebildet	Betroffene Charaktere werden von Trugbildern umgeben und landen seltener einen Treffer.
Blockiert	Betroffene Charaktere können keine Zauber wirken.
Verflucht	Betroffene Charaktere können sich oftmals im Kampf nicht bewegen oder leiden an weiteren schlimmen Nebenwirkungen.
Gestorben	Wenn die LP eines Charakters auf null sinken, gilt er als im Kampf gefallen und kann keine Aktionen mehr ausführen, bis er wiedererweckt wird.

Abschluss des Kampfes

Ein Kampf endet,
wenn alle Feinde
besiegt sind.

Daraufhin erhält
deine Gruppe

Erfahrung und Gold. Sobald du eine
bestimmte Menge an Erfahrung
gesammelt hast, steigst du eine
Stufe auf.



Ausgelöscht!

Die Gruppe wird „ausgelöscht“,
wenn die Lebenspunkte aller
Mitglieder auf null gesunken sind.
In diesem Fall werden alle
automatisch wiedererweckt und
du kannst das Spiel dort
fortsetzen, wo du deine letzte
Beichte abgelegt (also den
Spielstand gespeichert) hast. Die
Gruppe behält zwar alle
Gegenstände und die
gesammelte Erfahrung, verliert
jedoch die Hälfte des
mitgeführten Goldes.

Kämpfen

Mit diesem Befehl leitest du einen Angriff auf den Feind ein. Ist die Taktik eines Gruppenmitglieds auf BEFEHLEN FOLGEN eingestellt, kannst du die Angriffsmethode auswählen. Ansonsten handeln die Gruppenmitglieder den jeweils für sie festgelegten Taktiken entsprechend.

Angreifen

Greife den Feind mit der momentan ausgerüsteten Waffe oder – in Ermangelung einer solchen – mit bloßen Händen an. Bestimmte Waffen gestatten es dir, ganze Gruppen von Feinden oder sogar alle Feinde auf dem Bildschirm gleichzeitig anzugreifen.

Zauber

Wähle einen der Zauber aus, die du erlernt hast, und wirke ihn, um den Feind anzugreifen oder einem Gefährten zu helfen. Diese Aktion verbraucht MP.

Abwehren

Nimm eine defensive Haltung ein, sodass sich der durch gegnerische Angriffe erlittene Schaden verringert.

Fähigkeit

Wähle eine der Kampffähigkeiten aus, die du erlernt hast, und setze sie ein. Bestimmte Fähigkeiten verbrauchen MP.

Gepäck

Wähle einen der Gegenstände aus, die du trägst, und benutze ihn. Mit diesem Befehl kannst du außerdem Waffen und Rüstungsteile ablegen oder anlegen. Während eines Kampfes hast du jedoch keinen

Zugriff auf Gegenstände im Beutel der Gruppe.

Konzentrieren

Steigere deine Konzentration, um die Wirkung deiner Angriffe zu verstärken.



Bestimmte Aktionen und einige Statureffekte können deine Konzentration zurücksetzen.

Verjagen

Mit diesem Befehl kannst du versuchen, Monster zu verscheuchen.



Warst du damit erfolgreich, hinterlassen die Monster beim Fliehen unter Umständen Schatztruhen. Gelingt es dir jedoch nicht, den Feind zu verjagen, greift er sofort an und lässt deiner Gruppe keine Zeit, sich dagegen zu wappnen!

Tempo

Mit diesem Befehl änderst du das Tempo, in dem der Kampf abläuft.

Fliehen

Mit diesem Befehl kannst du die Beine in die Hand nehmen und dich aus dem Kampf zurückziehen. Aber Vorsicht: Wenn eine Flucht misslingt, kann der Feind dich eine Runde lang beliebig angreifen.

Taktik

Mit diesem Befehl weist du deinen Gruppenmitgliedern Taktiken zu. Wähle das Mitglied aus, dessen Taktik du ändern möchtest, oder ändere mit ALLE gleichzeitig die Taktik der gesamten Gruppe.

GNA-DEN-LOS SEIN	Besiege den Feind so schnell wie möglich und setze dabei auch starke Zauber ein, egal wie viele MP sie verbrauchen.
UM-SICHT ZEIGEN	Lege gleichermaßen Wert auf Offensive und Defensive. Die ausgewogenste Kampftaktik.
WUN-DEN HEI-LEN	Achte auf die verbleibenden LP der anderen Gruppenmitglieder und räume der Heilung geschwächter Charaktere Vorrang ein.
KEINE MAGIE	Kämpfe, ohne Zauber zu wirken oder Fähigkeiten zu nutzen, die MP benötigen.
KON-ZEN-TRIE-REN	Steigere zunächst deine Konzentration, bevor du mächtige Angriffe ausführst.

**BEFEH-
LEN
FOL-
GEN**

Sage diesem
Gruppenmitglied in
jeder Runde genau,
was zu tun ist.

Aufstellung

Lege fest, welche Gruppenmitglieder am Kampf teilnehmen.

- ◆ Diese Option kannst du nicht nutzen, wenn du keine Gruppenmitglieder in Reserve hast oder vom Wagen getrennt bist.
- ◆ Wird deine Kampfgruppe ausgelöscht, greifen etwaige Reservemitglieder im Wagen automatisch in den Kampf ein.

Das Kampfmenü in der Monsterarena




In der Monsterarena (siehe S. 31) sind lediglich die Optionen KÄMPFEN und TEMPO wählbar. Der Befehl WEGSCHICKEN lässt sich dort nicht nutzen.



- ◆ Die Option WEGSCHICKEN kannst du nur bei Kämpfen außerhalb der Monsterarena auswählen.

Wissenswertes über Talente

Talente sind individuelle Merkmale, wie zum Beispiel Kenntnisse im Umgang mit Waffen und besondere Charakteristiken, von denen du und deine Gruppenmitglieder jeweils fünf besitzt. Verdiane dir Talentpunkte, um höhere Talentstufen zu erreichen, auf denen du neue Zauber, Fähigkeiten und Eigenschaften erlernen kannst, die dir im Kampf helfen!

Talentpunkte zuweisen

Beim Erreichen einer neuen Stufe erhältst du auch Talentpunkte. Benutze im Bildschirm zur Zuweisung dieser Punkte , um ein Talent auszuwählen, und , um die Anzahl der Punkte festzulegen, die du ihm zuweisen willst. Drücke , wenn du fertig bist. Aber Vorsicht: Hast du deine Zuweisung einmal bestätigt, kannst du sie nachträglich nicht mehr ändern.

- ◆ Benutze , um gerade genügend Punkte zum Erreichen der nächsten Talentstufe hinzuzufügen, oder , wenn du Punkte entfernen möchtest, bis du das für die aktuelle oder vorherige Talentstufe nötige Minimum erreicht hast.
- ◆ Die maximale Anzahl an Punkten, die einem Talent zugewiesen werden kann, nimmt auf höheren Charakterstufen ebenfalls zu.

Bildschirm zum Zuweisen von Talentpunkten

Der Bildschirm zum Zuweisen von Talentpunkten erscheint, wenn du Talentpunkte erhältst oder TALENTPUNKTE im Menü VERSCH. auswählst.



1 Liste der Talente

2 Verbleibende Talentpunkte

3 Einzelheiten zum ausgewählten Talent

Diese Liste enthält die Eigenschaften, Zauber und Fähigkeiten, die du erlernen kannst, indem du dem aktuellen Talent Punkte zuweist. Die weißen Einträge auf der Liste hast du bereits erlernt, Einträge in Gelb würdest du mit den derzeit zugewiesenen Punkten erlernen und grau gefärbte Einträge wurden noch nicht erlernt.

Erlernete Talente

Fähigkeiten und Eigenschaften, die einen bestimmten Waffentyp voraussetzen, kannst du nur anwenden, wenn du auch mit einer entsprechenden Waffe ausgerüstet bist. Die durch das letzte Talent in jeder Kategorie erhaltenen Eigenschaften, Zauber und Fähigkeiten können allerdings unabhängig von der gerade ausgerüsteten Waffe jederzeit benutzt werden.

27 Alchemie für alle!

Indem du mehrere Gegenstände in den Alchemiekessel legst, kannst du daraus einen tollen neuen Gegenstand herstellen. Wähle entweder **ALCHEMIEKESSEL** im Menü **VERSCH.** aus oder berühre **ALCHEMIEKESSEL** im Kartenmenü, um den Kessel zu benutzen.

Der Alchemiebildschirm



1 Gegenstände in deinem Besitz

2 Gegenstände für den Kessel

Mit Zutaten experimentieren

Wähle zuerst die Gegenstände aus, die du in den Kessel legen möchtest. Gegenstände, die du derzeit als Zutaten verwenden kannst, erscheinen in Weiß, Gegenstände, die sich bereits im Kessel befinden, in Gelb. Drücke **Y**, um dir eine Beschreibung des ausgewählten Gegenstands anzusehen. Nachdem du die Zutaten hineingelegt hast, drücke **START**, um den alchemistischen Vorgang zu starten.

Ein Rezept verwenden

Drücke **X**, um das Alchemie-Rezeptbuch zu öffnen. Wähle danach einfach ein Rezept aus, um den Vorgang zu starten. Erscheint ein Rezept in Rot, besitzt du derzeit nicht die dafür notwendigen Zutaten. Fehlende Gegenstände werden auf der Zutatenliste in Grau angezeigt.

Rezepte erlernen

Rezepte, die du auf deinen Reisen findest, ob in Büchern oder anderswo, werden dem Alchemie-Rezeptbuch hinzugefügt. Dies gilt auch für Rezepte, auf die du selbst gekommen bist, indem du einfach mit Zutaten für den Kessel experimentiert hast.

Postkarten tauschen (StreetPass)

Wenn du anderen Nutzern begegnest, die StreetPass für diese Software auf ihrem System aktiviert haben, tauschst du automatisch eine Postkarte mit ihnen. Postkarten enthalten ein kurzes Online-Profil und ein Foto deiner Wahl. Das Profil besteht aus deinem Namen, der Anzahl der Stunden, die du damit verbracht hast, diese Software zu spielen, und der Anzahl der StreetPass-Begegnungen, die du gehabt hast.

- ◆ Sowohl du als auch der andere Spieler müssen StreetPass aktiviert haben.
- ◆ An bestimmten Stellen im Spiel ist StreetPass unter Umständen vorübergehend nicht verfügbar.

StreetPass aktivieren

1. Wähle StreetPass „HOT SHOTS“ im Menü VERSCH.
 2. Wenn du gefragt wirst, ob du StreetPass aktivieren möchtest, wähle JA aus und gestalte danach deine persönliche Postkarte. Wähle zum Abschluss BESTÄTIGEN aus, um die Aktivierung abzuschließen.
- ◆ Um StreetPass aktivieren zu können, muss sich mindestens ein Foto in deinem Fotoalbum befinden.

StreetPass deaktivieren

Wenn du keine Postkarten mehr über StreetPass tauschen möchtest, dann öffne die StreetPass-VERWALTUNG unter DATENVERWALTUNG in den SYSTEMEINSTELLUNGEN. Wähle dort das DRAGON QUEST VIII-Symbol aus und tippe auf StreetPass

DEAKTIVIEREN.

StreetPass „Hot Shots“

StreetPass-Daten annehmen

Wenn du StreetPass-Daten annimmst, kann dein System drahtlos Postkarten mit anderen Spielern tauschen (siehe S. 29).

Erhaltene Post anzeigen

Sieh dir die Postkarten an, die du via StreetPass erhalten hast. Du kannst bis zu 50 Karten speichern. Überschreitest du diese Anzahl, werden vorhandene Postkarten beginnend mit der ältesten automatisch gelöscht. Um bestimmte Postkarten vor dem Löschen zu schützen, kannst du sie sperren.

- ◆ Wenn du die Option **ABSENDER SPERREN** ausgewählt hast, erhältst du keine Postkarten von dem entsprechenden Spieler.
- ◆ Das Entfernen eines Absenders von der Liste gesperrter Nutzer muss über die Systemeinstellungen erfolgen.

Daumen hoch

Mit einer von drei verschiedenen Reaktionen kannst du eine Postkarte per „Daumen hoch“ bewerten und damit zeigen, dass sie dir gefällt. Gibst du der Karte eines anderen Spielers einen „Daumen hoch“ und triffst ihn dann via StreetPass wieder, wird deine Bewertung an ihn übertragen. Je mehr solcher Bewertungen du erhältst, desto besser, da dir dies besondere Belohnungen im Spiel einbringen kann.

- ◆ Achtung: Wenn du ein von einem anderen Spieler bewertetes Foto in deinem Album löschst, erhältst du dessen „Daumen hoch“-Bewertung auch dann nicht, wenn du dem Spieler via StreetPass wieder begegnest.

Eigene Postkarte bearbeiten

Ändere das Foto auf der Postkarte, die du anderen Spielern via StreetPass schickst. Die Postkarte enthält auch deinen Namen, die Anzahl der Stunden, die du damit verbracht hast, diese Software zu spielen, und die Anzahl der StreetPass-Begegnungen, die du gehabt hast.

Du kannst online gehen, um Postkarten zu tauschen und Bonusgegenstände herunterzuladen.

Postkarten tauschen (Internet)

Wähle im Menü VERSCH. die Optionen StreetPass „HOT SHOTS“, StreetPass-DATEN ANNEHMEN und POSTKARTEN ONLINE TAUSCHEN aus, um über das Internet mit anderen zufällig ausgewählten Spielern Postkarten zu tauschen.

- ◆ Pro Tag können maximal drei Postkarten getauscht werden und zwischen den einzelnen Tauschvorgängen müssen jeweils mindestens drei Stunden liegen.

Herunterladbare Bonusgegenstände (Internet)

Du kannst über das Internet auch Bonusgegenstände erhalten. Wähle dazu einfach im Menü VERSCH. die Option BONUSGEGENSTÄNDE HERUNTERLAD. aus.

- ◆ Gegenstände können nicht mehrfach heruntergeladen werden. Nach dem Download eines Bonusgegenstands wird er automatisch in den Beutel der Gruppe gelegt, und zwar in jedem von dir erstellten Abenteuerstagebuch.

Bonusgegenstände herunterladen

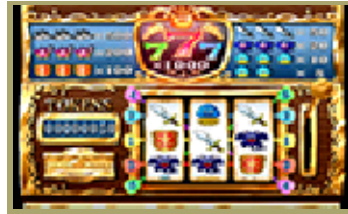
Ist ein Bonusgegenstand verfügbar, wird er automatisch heruntergeladen und in den Beutel der Gruppe gelegt.

- ◆ Du kannst aktuell verfügbare Bonusgegenstände nur einmal pro Tag herunterladen.

Die Welt von DRAGON QUEST VIII ist voller interessanter Orte und spaßiger Beschäftigungen. Leg also zwischendurch einfach mal eine Pause von deinen Abenteuern ein! Und wer weiß, vielleicht erhältst du dabei ja sogar eine Belohnung, die dir später noch nützlich sein kann.

Kasinos

In Kasinos kannst du Gold gegen Jetons einwechseln, die du bei



verschiedenen Glücksspielen als Einsatz benötigst. Die Jetons, die du gewinnst, kannst du gegen eine Vielzahl spannender Ingame-Preise umtauschen – von denen es einige nur in Kasinos gibt!

Minnie, Prinzessin der Medaillen

Irgendwo auf der Welt gibt es eine Prinzessin, welche die Minimedailen sammelt, die du auf deinen Reisen findest. Bring ihr so viele wie möglich, um eine angemessene Belohnung zu erhalten.



Camerons Fotosafari-Fibel

Ein Mann namens Cameron Obscura stellt dir verschiedene fotografische



Herausforderungen. Indem du die Motive fotografierst, um die er dich bittet, kannst du Stempelkarten füllen und tolle Preise gewinnen!



31 Die Monsterarena

Die Monsterarena ist ein Ort, an dem Besitzer von Monsterteams ihre monströsen Mannschaften gegeneinander antreten lassen, um es bis an die Spitze zu schaffen.


Erste Schritte

Wenn du zum ersten Mal mit Morrie auf dem Gebäude der Monsterarena sprichst, gibt er dir eine Liste mit drei Monstern, die du „rekrutieren“ sollst. Nachdem du das geschafft hast, stehen dir die Türen der Monsterarena offen.

Monster rekrutieren

Halte bei deinen Reisen durch die Welt die Augen nach Monstern offen, die du rekrutieren könntest. Nachdem du sie einmal im Kampf besiegt hast, sind sie wie Wachs in deinen Händen!



- ◆ Rekrutierbare Monster werden mit einem -Symbol gekennzeichnet.
- ◆ Wenn du höhere Klassen beim Monsterarena-Wettbewerb erreichst, nimmt auch die Anzahl der Monster zu, die du bei Morrie in Obhut geben kannst.

Ein Team zusammenstellen

Wähle im Menü VERSCH. die Option MONSTERTEAM und danach MITGLIEDER AUSWECHSELN aus, um ein Monsterteam nach deinem Geschmack zusammenzustellen.



1 Monsterteam-Menü

ATTRI- BUTE ANZEI- GEN	Sieh dir die Werte der Monster deines aktuellen Teams oder die deiner Reservemonster an.
MITGLIE- DER AUS- WECH- SELN	Wechsle die Mitglieder deines Monsterteams aus.
FREI- LAS- SEN	Entlasse ein Monster wieder in die freie Natur.

2 Reserve-Infos

Informationen über rekrutierte Monster, die derzeit nicht in deinem Team sind.

3 Team-Infos

Der Name deines Teams und seine aktuellen Mitglieder.

Besondere Teams

Besondere Team-Zusammenstellungen – wie beispielsweise Teams, die aus einander ähnlichen Monstern bestehen oder ein ganz bestimmtes Monster enthalten – können es dir gestatten, Bonusfähigkeiten und Todestricks einzusetzen.

Lass es krachen!

Wenn du an einem Kampf in der Monsterarena teilnehmen möchtest, sprich mit der Person am Empfang. In der Arena gibt es sieben Klassen, und natürlich fängst du erst mal ganz unten an. Wenn du jedoch drei Kämpfe in deiner derzeitigen Klasse gewinnst, erhältst du nicht nur einen Preis, sondern steigst auch in die nächste Klasse auf!

32 Kontaktinformationen

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:

www.nintendo.com/countryselector

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:

support.nintendo.com