

Der offizielle Nintendo Spieleberater

SECRET of MANA™

Nintendo®

Original

Nintendo

Qualitäts-
Siegel



VORSICHT! WER DIESES BUCH VERLIERT, IST VERLOREN!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SECRET of MANA



Inhalt

Die Legende vom Mana.....	2	Waffen und mehr	
Controller-Funktionen.....	4	– Rüstungsliste	62
Start, Ende und Speichern.....	5	– Die Waffeneffekte	63
Das Land Mana	6	– Die Monster Galerie	64
Monster und Magie	8	– Die Monsterbosse	68
Das Ringmenü	12	Stichwortverzeichnis.....	72
Eure Helfer	16		
Wichtige Gegenstände	18		
Waffen-Upgrade	20		
Magie des Mädchens	22		
Magie der Koboldin	23		
Eins-Zwei-Drei Spieler	24		
Das Mana Mysterium			
– Ein Abenteuer in 18 Kapiteln....	25		



„Secret of Mana“ ist eines der umfangreichsten Rollenspiele für das Super Nintendo. Drei Freunde versuchen, das legendäre Mana, die Energiequelle allen Lebens, und somit die Welt zu retten. Unzählige Prüfungen gilt es zu bestehen und knifflige Rätsel zu lösen. Dieser ausführliche Spieleberater hilft Dir über die schwersten Hürden hinweg. Er verrät viel ... aber nicht alles! Am Ende kommt es eben auch auf Dich, Deine Gewitztheit, Deine Ausdauer und Geschicklichkeit an!

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ohno
 Chefredakteur: Ron S. Larios
 Redaktionsleitung: Susanna Pahlmann
 Redaktion: Marcus Menold,
 Claude H. Moysé,
 Andreas G. Rönneker
 Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert,
 Michael Friesl
 Projektleitung: Rie Ishii,
 Annette Bernert
 Konzept & Design: Yūka Yamashita,
 Ichiro Kikui,
 Noboru Uemoto,
 Masahito Furuse,
 Nobuyoshi Tokaji
 Layout:

Illustration: Kazunori Akhara,
 Yuji Honma
 Cover-Gestaltung: CanTeam
 Groß Gerns
 Hann & Rudolf GmbH,
 Frankfurt
 Litho: G.C.I. Co., Ltd.,
 Yokohama
 Druck: Körner Rotationsdruck,
 Sindelfingen

Der Offizielle Nintendo Spieleberater „SECRET OF MANA“ wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht. Urheberrecht Buch © 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

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

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
 Bockenheimer Straße 50
 60306 Großschmiede

SECRET of MANA™

Auf einem vergessenen Kontinent, in einer anderen Zeit, lebt ein Volk, das keinen Göttern huldigt und keinem Herrscher unterliegt. Ein Volk, das in Frieden und Freiheit lebt und das seine Kraft nur aus einem schöpft, dem magischen Mana Baum. Nur noch die alten Weisen wissen genau, welche Kräfte das Mana wirklich birgt. Denn der Friede in diesem Land währt nicht seit Ewigkeiten. Einst nämlich, so berichtet eine alte Legende, nutzten die Bewohner des Landes die Mächte des Mana, um sich zu erheben gegen die Mächte des Unermeßlichen. So kam es denn, daß ein Ritter erschien, der die Aufständigen bestrafte und ihre Zivilisation zerstörte. Die Samen des Mana Baums verteilte er auf acht Paläste. Sie sollten als Siegel gegen das Böse dienen. Die Waffe des Ritters war das legendäre Mana Schwert. Nachdem seine Mission erfüllt war, ramnte er das Schwert in einen Felsen, als zusätzliches Siegel gegen alles Böse und als Mahnmal, um an den Mißbrauch der Mana Macht zu erinnern. Dort in jenem Felsen ruhte das Schwert seit Ewigkeiten, bis...





... zu jenem Tage, an dem ein Junge das Schwert aus dem Felsen herauszieht. Wieder sind die bösen Mächte befreit und der Frieden des Landes in Gefahr. Nun gilt es das Schwert zu nutzen und die Welt zu retten, denn noch ist es nicht zu spät!

CONTROLLER-FUNKTIONEN

So wie der Held den Umgang mit dem Schwert erlernen mußte, mußt auch Du den Umgang mit dem Controller lernen. Präge Dir also alle Tastenbelegungen gut ein, denn nur auf diese Weise wird es Dir gelingen, das Land vor dem Chaos zu bewahren.

Ⓐ -Knopf

Rennen

Wird der A-Knopf gedrückt, beginnt der Held zu rennen. Benutzt diese Aktion, um Gegnern, die sich sehr schnell bewegen, rechtzeitig ausweichen zu können.



Ⓑ -Knopf

Angreifen

Mit Leuten sprechen Gegenstand auswählen

Gleich drei Funktionen erfüllt der B-Knopf. Zum einen benutzt Ihr ihn, wenn Ihr angreift. In Dörfern verwendet Ihr den B-Knopf, um Leute zu befragen. Die dritte Funktion lernt Ihr im Auswahlmenü kennen. Hier bestätigt Ihr mit dem Knopf Eure Entscheidungen. Drückt einmal zum Auswählen und ein zweites Mal zum Bestätigen.



ⓧ -Knopf

Ringmenü Eurer Mittstreiter

Im Spiel hat jeder der Helden sein eigenes Menü, in dem er auf Gegenstände, Waffen, Magie oder seinen Status zugreifen kann. Weil sich mit dem Y-Knopf nur das Menü des jeweils bewegten Spielers aufrufen läßt, findet Ihr auf dem X-Knopf die Menüs Eurer Begleiter.



Ⓨ -Knopf

Aufrufen und Widerrufen des Spielermenüs Beenden von Aktionen

Um das Menü des Spielers, den Ihr gerade steuert, zu aktivieren, drückt einfach den Y-Knopf. Jetzt werden Euch alle Dinge angezeigt, über die Euer Charakter zur Zeit verfügt. Drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben bzw. nach unten, könnt Ihr zwischen den Menüs hin- und herschalten.



Ⓛ oder Ⓡ + Ⓑ -Knopf Seitwärts- oder rückwärtslaufen

Drückt Ihr den L- oder R-Knopf und gleichzeitig den B-Knopf, könnt Ihr Euren Helden auch rückwärts oder seitwärts steuern. In welcher Spielsituation Euch diese Technik weiterhilft, sollt Ihr selbst herausfinden. Probiert einfach möglichst viel aus im Spiel.



SELECT-Taste Wechseln der Charaktere

Nachdem sich Eurem Helden im Spiel ein weiterer Charakter angeschlossen hat, habt Ihr die Möglichkeit, zwischen den Charakteren zu wählen. Durch Betätigen der SELECT-Taste steuert Ihr dann die andere Spielfigur, während Euer bisheriger Kämpfer nun vom Computer gesteuert wird.



START, ENDE UND SPEICHERN

Auf dieser Seite sollt Ihr erfahren, was zu tun ist, um Eure Mission zu beginnen. Da Euer Weg lang und beschwerlich sein wird, gibt es Stellen im Spiel, an denen Ihr Euren Spielstand speichern könnt und später dort fortfahren könnt.

BEGINN DES SPIELS

Nachdem Ihr die Spielkassette eingesteckt habt, kann Eure Mission beginnen. Als erstes solltet Ihr Euch einen Namen für Euren Helden ausdenken. Bedenkt diese Entscheidung sorgfältig, denn dieser Name wird Euch während des gesamten Abenteuers begleiten. Selbst wenn Ihr die Spielkassette herausnehmt, wird Euer Name in Erinnerung bleiben.



SPEICHERN DES SPIELS

„Secret of Mana“ ist ein sehr umfangreiches und zeitaufwendiges Spiel. Aufgrund dessen wurde das Spiel mit einer Speicherfunktion versehen, die es Euch ermöglicht, an bestimmten Stellen im Spiel, wie zum Beispiel in Hotels, bei besonderen Personen oder bei bestimmten Händlern, Euren Spielstand abzuspeichern. Nach dem Abspeichern könnt Ihr das Spiel beenden und dann später fortsetzen.



oder einfach weiterspielen. Es empfiehlt sich, das Spiel vor besonders schweren Spielsituationen oder Endgegnern zu speichern, damit Ihr im Falle eines Scheiterns nicht wieder

von vorne anfangen müßt. Das Spiel verfügt über vier Speicherplätze, so daß praktisch vier Spieler, mit verschiedenen Namen, ihr eigenes Abenteuer spielen können.



BEREITS BEGONNENE SPIELE LADEN

Wollt Ihr ein bereits begonnenes und gespeichertes Spiel fortsetzen, so wählt im Startmenü die Option FORTSETZUNG aus. Nun erscheint das Spielearchiv das Euch alle gespeicherten Spielstände mit Orten und Levelniveau anzeigt. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun das Spiel auswählen, das Ihr fortsetzen wollt. Wohl an denn, tapferer Streiter, auf in den Kampf!





DAS LAND MANA

1. Verbotener Wald
2. Quelldorf
3. Wasserpalast
4. Pandoria
5. Elfenteich
6. Hexenwäldchen
7. Turas Schloß
8. Wasserpalast Grotte
9. Pandoria Ruinen
10. Canoni-Reisen
11. Vier-Jahreszeiten-Wald
12. Koboldsiedlung
13. Windpalast
14. Trüffeldorf
15. Trüffelschloß
16. Canoni-Reisen
17. El Sandalar
18. El Oasis
19. Schneedorf



Der Kontinent des Landes Mana besteht aus sechs größeren Inseln und verschiedenen Landesteilen. Diese Karte wird Euch auf Eurer Reise ins Ungewisse behilflich sein, sie zeigt alle wichtigen Orte des Landes.



- 20. Weihnachtsinsel
- 21. Weihnachtsmann-Haus
- 22. Solaris
- 23. Eispalast
- 24. Canoni-Reisen
- 25. Feuerpalast
- 26. Südstadt
- 27. Nordstadt
- 28. Palastruinen
- 29. Kaiserpalast
- 30. Destinea
- 31. Nachtpalast
- 32. Dingelchen-Insel
- 33. Goldinsel
- 34. Kosmisches Meer
- 35. Tasnica
- 36. Dämonenfestung
- 37. Nebelvulkan

MONSTER UND MAGIE

Auf den nun folgenden Seiten sollt Ihr eingeführt werden in die Regeln des Landes Mana. Welche Einrichtungen sind für Euch interessant, welche Waffen sind am nützlichsten, wie sammelt Ihr Erfahrungspunkte... Prägt Euch diese Dinge gut ein, denn sie sind wichtig, um Euer Abenteuer zu bestehen.



SAMMELT INFORMATIONEN

Auf Eurem Weg durch das Land Mana werden Euch viele Mys-terien be-gegnen. Ihr seid also auf die Hilfe der Be-wohner angewiesen. Diese werden Euch mit Informationen versorgen. Ver-säumt also nicht, jeden der Bewohner zu befragen, jeder noch so unwichtig erscheinende Hinweis könnte Euch später weiterhelfen. Notiert Euch die wichtigsten Aussagen in Stichworten.



DIE WICHTIGSTEN EINRICHTUNGEN



HOTELS: Wiederaufrischen von Kraft- und Magiepunkten, Speichern des Spielstands

In vielen Ortschaften werdet Ihr neben den normalen Wohnhäusern auch Hotels finden. Hier könnt Ihr mit Eurer Party übernachten, um so neue Kraft zu tanken. Am nächsten Morgen werdet Ihr wieder aufgefrischt sein. Außerdem könnt Ihr hier den Spielstand speichern.



LÄDEN: An- und Verkauf von verschiedenen Ausrüstungsgegenständen

Die Läden in den Ortschaften bieten Euch die Möglichkeit, Eure Ausrüstung aufzubessern. Jeder Shop hat verschiedene Dinge im Angebot, natürlich auch zu unterschiedlichen Preisen. Wollt Ihr also einen Großeinkauf tätigen, solltet Ihr vorher viel Geld gesammelt haben.



DER SCHMIED: Waffen Upgrade

Den Schmied werdet Ihr ebenfalls in vielen der Ortschaften, aber auch an den ungewöhnlichsten Stellen des Landes antreffen. Er wird diejenigen Eurer Waffen, für die Ihr einen Orb gefunden habt, gegen Gold zu neuen, besseren Waffen schmieden.



CANONI-REISEN: Langstrecken-Reisen

Das Familien-Unternehmen der Canoni-Brüder bietet günstige Flugreisen zu weit entfernten Orten des Landes an. Wenn Ihr also eine weite Strecke innerhalb kürzester Zeit zurücklegen wollt und Ihr nicht allzu viel Wert auf Reisekomfort legt, seid Ihr bei Canoni-Reisen an der richtigen Stelle.





AUF IN DEN KAMPF!

Nachdem Ihr Euer Abenteuer begonnen habt, werdet Ihr schon bald auf Monster treffen. Ihr müßt sie nicht bekämpfen, doch jedes bezwungene

Monster bringt Euch einige Goldmünzen ein, mit denen Ihr wiederum Eure Ausrüstung aufbessern könnt. Attak-
tiert Ihr ein Monster, könnt Ihr Euch ent-

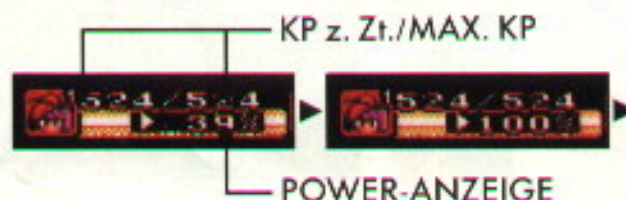
scheiden, wie hart Ihr zuschlagt. Einige der Gegner verfügen über Zauber, die sie gegen Euch einsetzen können, wenn Ihr zu lange zögert.

DIE STÄRKE DES ANGRIFFS

Begegnet Ihr einem Monster und entscheidet Euch für einen Kampf, habt Ihr mehrere Möglichkeiten. Entweder Ihr greift das Monster sofort an und schlägt mehrmals hintereinander zu oder Ihr wartet einen Moment, bis Eure Power-Anzeige 100% anzeigt und schlägt dann zu. Die Power-Anzeige gibt an, wie hart Ihr zuschlagt. Trefft Ihr Euren Gegner also mit 100%, ist das

natürlich viel effektiver, als wenn Ihr ihn nur mit 10 oder 20% trefft. Der Nachteil liegt jedoch darin, daß Ihr

dem Gegner bei einem 100% Angriff einige Sekunden Zeit gebt, selbst einen Angriff zu starten.



SCHICKSALE DES HELDEN

Nicht alle der Monster sind harmlose Gegner und lassen sich leicht besie-

gen. Viele von ihnen verfügen über Zauber, die auf Euren Helden verschie-

denen Einfluß haben können. Nachfolgend, was passieren könnte.

Zustand	Auswirkung	Gegenmittel	Zustand	Auswirkung	Gegenmittel
Konfus	Der Held hat die Orientierung verloren.	Keins	Benebelt	Der Held liegt bewußtlos am Boden.	Keins
Gelähmt	Der Held ist bewegungsunfähig.	Heilkräuter	Klein	Der Held schrumpft auf Miniaturgröße.	Schrumpfhämmer
Bewußtlos	Der Held liegt hilflos am Boden.	Keins	Gezappelt	Der Held ist ein harmloser Zappler.	Zapplergürtel
Vereist	Der Held wird zum Schneemann.	Heilkräuter	Verbrüht	Der Held bekommt heiße Füße.	Keins
Erstarrt	Der Held wird zur Steinstatue.	Heilkräuter	Trifft Sensenmann	Der Held verliert sein Leben.	Lebenswasser
Verwirrt	Der Held greift seine Freunde an.	Keins	Vergiftet	Der Held verliert an Kraft.	Heilkräuter

AUSWIRKUNGEN AUF MONSTER

Natürlich könnt auch Ihr Magie gegen die Monster einsetzen. Nachfolgend

findet Ihr einige der Magien und ihre Auswirkung auf die Monster. Doch

Vorsicht, viele der Zauber besiegen das Monster nicht sofort.

Zustand	Auswirkung	Zustand	Auswirkung
Konfus	Der Gegner verliert kurze Zeit die Orientierung.	Verwandelt	Der Gegner ist plötzlich eine harmlose Kreatur.
Bewußtlos	Der Gegner ist ohnmächtig und verwundbar.	Vergiftet	In diesem Zustand ist der Gegner leicht zu bezwingen.
Gelähmt	Der Ballon am Kopf des Gegners behindert ihn.	Verbrüht	Der Gegner wird ordentlich eingeheizt.
Vereist	Der Gegner wird zum harmlosen Schneemann.	Erstarrt	Der Gegner verwandelt sich in eine Steinstatue.
Verwirrt	Der Gegner agiert äußerst eigenartig.	Erliegt	Der Gegner ist kurz vor seinem Ende.



DIE NUTZUNG DER WAFFEN

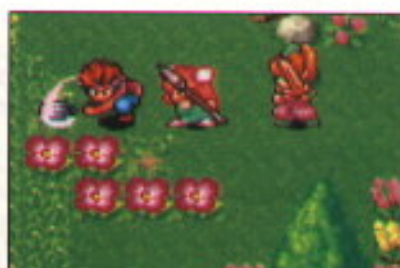
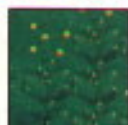
Acht verschiedene Waffengattungen wird der Held im Laufe seines Abenteuers kennenlernen und benutzen können. Einige der Waffen eignen sich

nicht nur als Kampfwerkzeug, sondern auch als nützlicher Gegenstand, um Hindernisse zu überwinden oder aus dem Weg zu räumen. Auf dieser Seite

findet Ihr einige Tips, welche Waffe sich für bestimmte Aktionen am besten eignet. Prägt es Euch gut ein, denn nicht immer habt Ihr Zeit zum Überlegen.

SCHWERT und AXT: Dickicht lichten

Gleich zu Beginn seines Abenteuers, doch auch noch später, gerät der Held in eine vermeintliche Sackgasse, denn dichtes Gestrüpp versperrt ihm den Weg. Glücklicherweise ist die Schneide des Schwertes scharf genug, um auch als Machete gute Dienste leisten zu können. Doch auch die Axt hilft weiter.



AXT: Poröse Steine zerschlagen

Nicht selten wird es vorkommen, daß Euch Felsbrocken oder andere Hindernisse den Weg versperren. Bevor Ihr an diesen Stellen kehrt macht und den Rückweg antretet, solltet Ihr vorher überprüfen, ob sich die Felsen nicht vielleicht zerstören lassen. Wählt die

Axt aus und Ihr werdet es erfahren. Dieses Werkzeug eignet sich sogar zum Zerschlagen von Statuen...



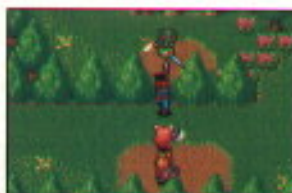
PEITSCHKE: Abgründe überwinden

In vielen der Labyrinth wird Ihr auf Abgründe stoßen, die unüberwindbar scheinen. Sollten auf beiden Seiten des Abgrunds Pfosten stehen, könnt Ihr die Tiefe mittels der Peitsche überwinden.



BOGEN UND SPEER: Distanzwaffen

Das Land Mana ist kein Flachland, sondern ein Land, das von Gebirgsstrukturen geprägt ist. Deshalb kommt es oft vor, daß Eure Party von Gegnern angegriffen wird, die sich auf einer anderen Ebene der Landschaft bewegen. Ihr könnt sie deshalb außer mit Magie, nur mit den beiden Distanzwaffen, die sich in Eurem Arsenal befinden, angreifen. Werdet Ihr also von Gegnern attackiert, die sich auf einer höheren oder tieferen Landschaftsebene als Ihr befinden, wählt entweder den Bogen oder den Speer aus und schlagt zurück.





NUTZUNG UND STÄRKUNG DER MAGIE

Zwei Mitglieder Eurer Party, das Mädchen und die Koboldin, sind in der Lage Magie einzusetzen. Jede der beiden kann bis zu sieben Magien erlernen. Diese sind in Form von Geistern über

das gesamte Land verteilt. Habt Ihr einen der Magie-Geister gefunden, schließt sich dieser Eurer Party an und hilft Euch von nun an.

① MAGIE-GEISTER FINDEN

Überall im Lande Mana finden sich Magie-Geister, die von Euren beiden Begleiterinnen genutzt werden können. Habt Ihr einen der Geister gefunden, steht dessen Magie sowohl dem Mädchen, als auch der Koboldin zur Verfügung, wenn auch in verschiedener Form.



ERFAHRUNGSPUNKTE (MAGIE)
MAGIE-LEVEL

② MAGIE EINSETZEN

Wenn nötig kann das Mädchen und die Koboldin nun die Magie einsetzen. Wird Frosta angerufen, erscheint er und führt den gewünschten Zauber aus. Jedes der Mädchen verfügt über drei, sich unterscheidende Frosta-Magien. Meist dienen drei dem Angriff und drei der Verteidigung.



③ ZAUBERKRAFT STEIGERN

Jedesmal, wenn Ihr eine Magie einsetzt, erhöht sich die Erfahrung des jeweiligen Geistes. Dies könnt Ihr im Magie-Menü Eurer Mitstreiterinnen ablesen. Die linke Zahl gibt das Level an, die rechte Zahl gibt Aufschluß darüber, wieviel Punkte Ihr noch benötigt, um ins nächste Level zu kommen.



Die Anzahl der Magie-Level ist begrenzt. Da Ihr nur in ein höheres Level aufsteigen könnt, wenn Ihr auch die benötigte Anzahl von Mana-Samen habt, ist Euer Magie-Upgrade abgeschlossen, wenn Ihr Level 8 erreicht habt. Dann ist Eure Magie am stärksten.

MAGIE-ATTACKEN

Beim Einsatz Eurer Magie solltet Ihr sehr bedacht vorgehen und sie nicht sinnlos gegen schwache Gegner einsetzen, außer Ihr wollt Eure Zauberkraft erhöhen. Am effektivsten wirkt Eure Magie, wenn Ihr sie mehrmals hintereinander einsetzt. Dies ist besonders bei schwierigen Endgegnern ratsam. Achtet jedoch darauf, daß Ihr genug Walnüsse im Gepäck habt, mit denen Ihr Eure

magischen Fähigkeiten wieder aufladen könnt. Auf diese Weise könnt Ihr einen Endgegner bezwingen, ohne selbst auch nur ein einziges Mal ge-

troffen zu werden. Nachfolgend findet Ihr die Reihenfolge, in der Ihr agieren müßt, um den Gegner mit Magie zu bezwingen.

② WARTET EINEN MOMENT

Nachdem Ihr den Magie-Geist aktiviert habt und dieser den Drachen angegriffen hat, dauert es einige Sekunden, bis der Geist wieder verschwindet. Nachdem dies geschehen ist, solltet Ihr nicht zögern, den Geist erneut zu aktivieren.



① GREIFT AN

Sobald der Endgegner erscheint, solltet Ihr Euch entscheiden, mit welcher Magie Ihr ihn attackiert. In dem Bild rechts attackiert die Koboldin den Drachen mit der Feuerhagel-Magie von Vesuvia. Dieser erscheint und entläßt seinen Zauber.



③ SETZT DIE MAGIE ERNEUT EIN

Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis Euch die Magiepunkte ausgehen. Jetzt solltet Ihr Euch mit einer Walnuß wieder aufladen und den Drachen erneut mit der Magie attackieren. Dieses Verfahren muß schnell vollzogen werden.



DAS RINGMENÜ

Zu einem der wichtigsten Teile des Spiels gehört ein Index, der Euch Auskunft über die Charaktere, die Ausrüstung, die Magien und Waffen und das derzeitige Befinden Eures Helden gibt. Dieser Index ist wie ein Buch, in dem Ihr immer nachschauen könnt, wie es um Euren Helden bestellt ist.



WIE FUNKTIONIERT DAS RINGMENÜ?

Das Menü ist in Ring-Form aufgebaut, das heißt, jedesmal, wenn Ihr den Y-Knopf drückt, erscheint ein Menü, das aus in Kreisform angeordneten Symbolen besteht. Drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, gelangt Ihr in ein weiteres Ringmenü. Jeder Charakter hat ein Waffen-, Ausrüstungs-, und Kontroll-Menü, das Mädchen und die Koboldin haben noch zusätzlich ein Magie-Menü.



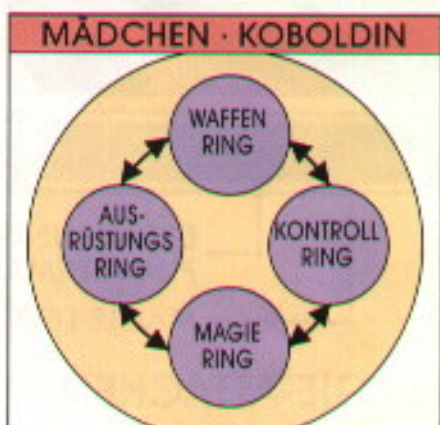
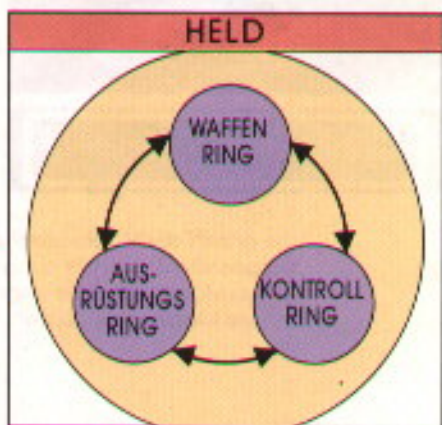
CURSOR-FARBEN

HELD BLAU



MÄDCHEN . . . PINK

KOBOLDIN . . GRÜN



1. DER WAFFENRING

Eines der Menüs, das Ihr aufruft, wenn Ihr den Y-Knopf betätigt, ist der Waffen-Index. Hier seht Ihr alle Waffen, die Eurer Party zur Zeit zur Verfügung stehen und auch, wer welche Waffe trägt.

DAS WECHSELN DER WAFFEN

Wie die Magien, können auch die Waffen verbessert werden. Aufschluß darüber geben zwei Zahlen. Die linke Zahl gibt die aktuelle Stärke an, die rechte die maximale Stärke. Ist die rechte Zahl größer als die linke, kann die Waffe aufgewertet werden. Wollt Ihr eine andere Waffe, bringt den Cursor über die gewünschte Waffe und drückt zweimal den B-Knopf.

① Der Held hat sich entschieden, diese Waffe zu benutzen.

GRANITBEIL 122-143

① ② ③

② Die aktuelle Stärke der Axt beträgt 122 Punkte.

③ Die maximale Stärke der Axt beträgt 143 Punkte.



2. DER AUSRÜSTUNGSRING

Nachdem Ihr den Y-Knopf betätigt habt und das Waffen-Menü erschienen ist, habt Ihr nun die Möglichkeit, das nächste Ringmenü aufzurufen.

① GEGENSTÄNDE WÄHLEN

Ihr wählt einen Gegenstand aus, indem Ihr den Cursor über das gewünschte Objekt bringt und mit dem B-Knopf bestätigt.



Dies geschieht, indem Ihr das Steuerkreuz nach oben drückt. Im Ausrüstungsring wird Euch angezeigt, über welche Gegenstände Eure Party ver-

② WAHL DES EMPFÄNGERS

Nun erscheint eine Hand, die auf einen der drei Charaktere zeigt, der den Gegenstand bekommen soll.



fügt und wieviele davon vorhanden sind. Ihr solltet immer die maximale Anzahl der Gegenstände mit ins Abenteuer nehmen.

① AUSFÜHRUNG

Drückt Ihr nun erneut den B-Knopf, bestätigt Ihr damit Eure Entscheidung und die Aktion wird ausgeführt.



3. DER MAGIERING

Das Mädchen und die Koboldin verfügen über ein zusätzliches Menü, den Magiering. Hier sind alle Magien aufgeführt, die Euren Mitstreiterinnen zur Zeit zur Verfügung stehen. Hinter jeder Magie verbergen sich je drei Zauber, die Ihr mit dem B-Knopf anwählen könnt. Die beiden Zahlen neben dem Magienamen geben Auskunft über Eure Magiepunkte.



ANWENDUNG DER MAGIEN

Im Spiel können nur das Mädchen und die Koboldin magische Zauber einsetzen. Dem Helden bleibt der Einsatz der Magie verwehrt, dennoch kann auch

er von den Zaubern seiner Mitstreiterinnen profitieren. Der Einsatz der Magien ist begrenzt und richtet sich nach der Anzahl der vorhandenen

Magiepunkte. Sind diese aufgebraucht, können auch keine Zauber mehr ausgesprochen werden.

① WAHL DER MAGIE

Wollt Ihr eine Magie anwenden, solltet Ihr Euch zunächst entscheiden, welche der maximal acht Magien Ihr einsetzt. Benutzt „Analyse“, um den optimalen Zauber herauszufinden.



① ZAUBER WÄHLEN

Habt Ihr Euch für eine Magie entschieden und diese mit dem B-Knopf ausgewählt, müßt Ihr Euch nun für einen Zauber entscheiden. Achtet darauf, wieviel Magiepunkte er verbraucht.



① WAHL DES EMPFÄNGERS

Nachdem Ihr den Zauber ausgesprochen habt, erscheint eine Hand auf dem Bildschirm. Diese könnt Ihr auf denjenigen lenken, der der Empfänger des Zaubers sein soll. Je nach dem,

ob es sich um einen Angriffs- oder um einen Heilzauber handelt, kann die Hand auf einen Gegner oder auf ein Mitglied der Party gelenkt werden. Bestätigt mit dem B-Knopf.





4. DER KONTROLLRING

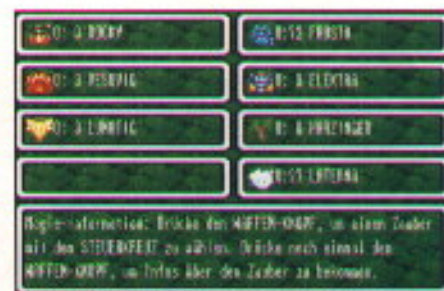
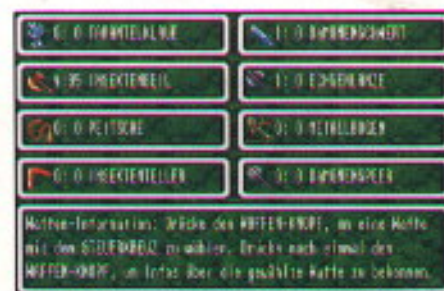
Den Kontrollring wählt Ihr aus, indem Ihr den Y-Knopf drückt und dann das Steuerkreuz nach oben bewegt. Das Menü des Kontrollrings ist das um-

fangreichste der vier Ringmenüs. Es gibt Euch Aufschluß über sieben verschiedene Bereiche des Spiels. Im Menü des Kontrollrings erhaltet Ihr

nicht nur Infos über Euren derzeitigen Status, Eure Waffen und Gegenstände. Ihr könnt hier auch Dinge wie beispielsweise den Textrahmen verändern.

A. DAS LEVEL-MENÜ

Habt Ihr den Kontrollring gewählt, könnt Ihr Euch nun entscheiden, welches Menü des Rings Ihr anwählen wollt. Dies geschieht ebenfalls mit dem Steuerkreuz. Durch Drücken des B-Knopfs gelangt Ihr in das jeweilige Menü. Das hier gewählte Level-Menü gibt Euch einen Überblick über Eure Waffen und Magie und über das jeweilige Level des Hilfsmittels.



B. DAS VERHALTEN-MENÜ

Hier könnt Ihr festlegen, wie aktiv oder passiv Eure Charaktere agieren sollen. Wollt Ihr zum Beispiel, daß die beiden Charaktere, die Ihr nicht direkt steuert, sehr offensiv und forsch sind, solltet Ihr die Figuren jeweils in der linken, oberen Ecke des Feldes platzieren. Stellt Ihr sie dagegen unten rechts auf, sind sie scheu und eher Schutz suchend.



① VERHALTENS-MUSTER

Ihr könnt Euren Charakter auf einem beliebigen der 16 Felder platzieren. Damit legt Ihr fest, ob er aggressiv (links) oder eher zurückhaltend (unten) sein soll.

② POWER-LEVEL

Mit dem Power-Level könnt Ihr bestimmen, mit welcher Stärke Euer Charakter agieren soll. Dies hängt davon ab, welches Level Eure Waffen erreicht haben.

C. DIE TASTENBELEGUNG

Verändert die Belegung der Tasten. Wollt Ihr zum Beispiel Euren Angriff nicht mehr auf der B-Taste, sondern lieber auf der A-Taste ausführen, haltet Ihr in diesem Menü einfach die A-Taste gedrückt und bewegt nun das Steuerkreuz nach rechts oder links, bis die gewünschte Belegung – in diesem Fall der Angriff – in dem umrandeten Feld neben der A-Taste erscheint.

Außerdem könnt Ihr in diesem Menü die Controller-Haltung verändern. Haltet Ihr den Controller beim Spielen lieber verkehrtherum, weil er Euch so besser in der Hand liegt, so könnt Ihr auch dies durch das Betätigen der L- oder R-Tasten festlegen. Spielt Ihr mit Freunden, dann kann jeder seinen Controller so belegen, wie es am angenehmsten ist.



D. DIE FENSTERFARBEN

Wählt Ihr dieses Menü, könnt Ihr Euch entscheiden, welcher Rahmen die Textboxen umgeben soll. Ihr habt zwischen acht verschiedenen Rahmen die Wahl. Außerdem könnt Ihr noch das Muster bestimmen, das unter dem Text liegen soll. Auch hier könnt Ihr zwischen mehreren verschiedenen wählen. Zu guter Letzt könnt Ihr sogar noch die Farbe des Musters bestimmen.



E. DAS KLEIDUNGS-MENÜ

Das Kleidungs-Menü ist mit einer Kleiderkammer vergleichbar. Es zeigt Euch alle Eure Rüstungsteile für Kopf, Körper und Arm an, in diesem Menü könnt Ihr neu erworbene Kleidungsstücke an- und ältere ausziehen. Achtet darauf, immer die optimale Bekleidung zu besitzen.



KOPF-SCHUTZ (HELME)

Denkt immer daran, daß zum perfekten Schutz Eurer Charaktere drei Arten von Rüstungen gehören, der Körper-Schutz, der Arm-Schutz und der Kopf-Schutz. Im Kleidungs-Menü könnt Ihr ebenfalls ansehen, welche Level Eure Kleidungsstücke haben.

KÖRPER-SCHUTZ (RÜSTUNGEN)

Wenn Ihr neue Gegenstände eingekauft habt, heißt das noch lange nicht, daß Ihr diese auch gleich automatisch angezogen bekommt. Dies müßt Ihr ebenfalls im Kleidungs-Menü machen. Orientiert Euch am Level der jeweiligen Kleidung, welche stärker ist.

ARM-SCHUTZ (AMULETTE, ARMBÄNDER)

Bei fast jedem Händler werdet Ihr neue Ausrüstungsteile finden. Ihr könnt Eure Aufenthalte bei den Händlern auch dafür verwenden, alte Rüstungsteile zu verkaufen, um so wieder ein wenig Gold zu erhalten. Im Laufe der Mission wird Kleidung immer teurer.



F. DIE ZIELBESTIMMUNG

Spielt Ihr mit mindestens zwei Charakteren, könnt Ihr bei Kämpfen bestimmen, welchem Monster sich Euer Mitstreiter widmen soll. Auf diese Weise könnt Ihr Euch auf einen Gegner konzentrieren, während Euer Partner einen anderen Gegner angreift.



G. DAS STATUS-MENÜ

Dieses Menü gibt Euch Aufschluß über Euren jeweiligen Status. Es informiert Euch über Euer derzeitiges Level, Eure Kraft-(KP) und Magiepunkte (MP) und über die Anzahl der Erfahrungspunkte, die Ihr zur Zeit habt und die Anzahl der, die Euch noch fehlen, um ins nächste Level aufsteigen zu können. Desweiteren informiert Euch das Menü über die Anzahl der Mana-Samen und der Goldmünzen, die Ihr zur Zeit habt. Zusätzlich liefert Euch das Menü eine Liste Eurer Fähigkeiten und zeigt Euch, wie ausgeprägt diese sind.



1. Name des Helden
2. Aktuelles Level
3. Aktuelle Kraftpunkte/Maximale Kraftpunkte
4. Aktuelle Magiepunkte/Maximale Magiepunkte
5. Erfahrungspunkte
6. Benötigte Erfahrungspunkte für nächstes Level
7. Anzahl der Mana-Samen
8. Goldmünzen
9. Stärke

10. Agilität
11. Gesundheit
12. Intelligenz
13. Weisheit
14. Angriffskraft
15. Trefferquote in %
16. Abwehrkräfte
17. Ausweichgeschick in %
18. Magie-Abwehr

EURE HELFER

Auf Eurem Weg durch das Land Mana werden Euch vorwiegend Monster begegnen, die den Pforten der Hölle entkommen sind. Doch im Laufe des Abenteuers werdet Ihr auch auf einige freundliche Charaktere treffen...

LUFTI

Ein Wesen aus der seltenen Gattung der Mana-Drachen. Lufti ist der Gefangene der Meuchelnatter und wird in der Nähe der Drachenhöhle nahe dem Trüffeldorf gefangen gehalten. Sollte es Euch gelingen, ihn zu befreien und in den Besitz der Lufttrommel zu kommen, könnt Ihr den Drachen jederzeit herbeirufen und mit ihm zu den verschiedenen Landesteilen fliegen.



VICTOR

Ein weiser alter Mann, der früher selbst ein Mana-Ritter war. Er kennt viele Geheimnisse des Landes Mana und kann Euch manche nützliche Information geben, denn er kennt eine Menge Leute. Zu seinen besten Freunden zählt auch Aquaria, die Hüterin des Wasserpalastes.



AQUARIA



Eine 200 Jahre alte Frau, die auch die Hüterin des Mana-Samens im Wasserpalast genannt wird. Erstaunlicherweise ist die Zeit äußerlich spurlos an ihr vorbeigegangen. Sie kennt nicht nur die alten Legenden, sondern ist auch über aktuelle Ereignisse bestens informiert.



BERTI

Ein Schmied, mit dem Ihr im Zwergendorf zum ersten Mal Bekanntschaft machen werdet. Findet Ihr einen Orb, wird Euch Berti die entsprechende Waffe schmieden und auf diese Weise verbessern.



RAFFI

Raffi ist der Wucherkater. Er verkauft Euch an den unmöglichsten Stellen die unterschiedlichsten Ausrüstungsgegenstände. Leider entsprechen seine Preise auch seinem Namen.



CANONI

Er leitet mit seinen Brüdern, die genauso aussehen wie er, ein Reiseunternehmen, das sich auf Flüge spezialisiert hat. Leider läßt die Bequemlichkeit einige Wünsche offen.

HAGEN



Er ist der Liebste des Mädchens aus Pandoria, die sich Euch angeschlossen hat. Im Auftrag des Königs von Pandoria wurde er mit seinen Soldaten zur Hexe Tura geschickt, um sie zur Vernunft zu bringen. Doch er kehrte von dieser Mission nicht zurück. Tantalus konnte ihn gefangen nehmen.

ZAPPLER



Kleine, friedfertige Wesen, die sich im Vier-Jahreszeiten-Wald aufhalten. Einst wurden sie von den Mino-Dämonen aus ihrem ursprünglichen Zuhause vertrieben. Manche Gegner beherrschen den bösen Zauber, auch Euch für kurze Zeit in harmlose Zappler zu verwandeln. Dagegen hilft der Zapplergürtel.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

Überall im Lande Mana gibt es Dinge, die Euch während Eures Abenteuers von großem Nutzen sein können. Ihr erhaltet sie entweder in Dörfern, beim Wucherkater oder von besiegten Gegnern. Achtet darauf, daß Euer Rucksack immer prall gefüllt ist.

BONBON

Das Bonbon werdet Ihr in fast jedem Shop finden und sicherlich wird es auch in einigen Schatzkisten verborgen sein. Eßt Ihr ein Bonbon, so füllt es Eure Kraftpunkte um 100 Punkte wieder auf. Haltet immer einen Vorrat an Bonbons bereit, denn sie sind preiswert und wirkungsvoll.



SCHOKOLADE

Sie erfüllt den gleichen Zweck, den auch der Bonbon erfüllt. Die Schokolade füllt Eure Kraftpunkte wieder auf, wobei Ihr Euch nach dem Genuß einer Tafel etwas kräftiger fühlen werdet, als bei dem Bonbon, denn hier werden Euch 250 Kraftpunkte wiedergegeben.

HONIG

Das Glas Honig füllt Eure Kraftpunkte nicht nur ein wenig auf, sondern gleich ganz. Wählt Ihr also diesen Schmaus, habt Ihr alle bisher erreichten Kraftpunkte wieder. Leider ist Honig im Lande Mana ein sehr kostbares Gut. Er ist überall sehr teuer.



HEILKRÄUTER

Von diesen Kräutern solltet Ihr immer welche im Gepäck haben. Falls Ihr vergiftet werdet oder auf eine der Schatzkisten-Fallen hereinfällt, nehmt einfach die Heilkräuter ein und schon wird dieser Zustand wieder rückgängig gemacht.

WALNUSS

Mit Nüssen solltet Ihr Euch besonders vor wichtigen Kämpfen gegen schwere Gegner eindecken. Sie geben Euch nämlich Eure Magiepunkte wieder, ohne die Ihr im Kampf keine Magie mehr einsetzen könntet. Auch wenn die Nüsse teuer sind, die Anschaffung lohnt sich.



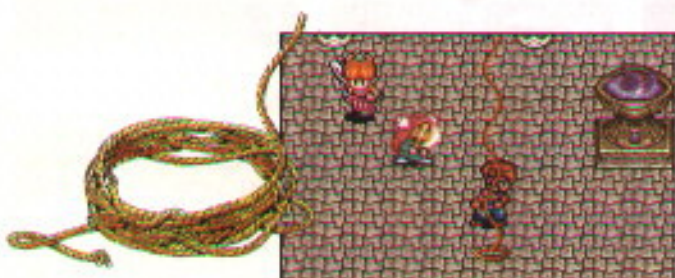


LEBENSWASSER

Eines der teuersten Utensilien ist das Lebenswasser. Nicht zu unrecht, denn das Wasser vollbringt wahre Wunder, es läßt nämlich Tote wiederauferstehen. Sollte also einer Eurer Charaktere im Kampf dahinscheiden, braucht Ihr ihm oder ihr nur das Lebenswasser einzuflößen und schon sind sie voll wieder da.

FASS

Das Faß solltet Ihr einsetzen, wenn Ihr durch ein gefährliches Gebiet laufen müßt. Mit dem Faß nämlich seid Ihr geschützt und könnt nicht mehr getroffen werden. Der einzige Nachteil ist, daß Ihr auch selbst nicht Eure Waffe einsetzen könnt, denn dann zerbricht das Faß sofort.



WUNDERTAU

Auch dieser Gegenstand trägt seinen Namen zurecht. Er wird nämlich dann, wenn Ihr Euch in einem Dungeon oder einer Höhle verlaufen habt und keine Möglichkeit mehr seht, dem Kerker zu entkommen, ein Wunder vollbringen. Er bringt Euch zurück an den Eingang der Höhle und Ihr könnt Euer Glück noch einmal versuchen.

SCHRUMPFHAMMER

Von diesem Schrumpfhammer existiert nur ein einziges Exemplar. Seid also vorsichtig mit dem Hammer, er ist sehr kostbar. Er kann Euch entweder schrumpfen oder Euch wieder vergrößern, wenn der Schrumpfsauber über Euch ausgesprochen wurde.



LUFTITROMMEL

Schlagt Ihr dieses Instrument, so ruft Ihr damit Lufti herbei. Ihr könnt die Trommel jederzeit betätigen, dann erscheint Lufti und bringt Euch an einen Ort Eurer Wahl. Ihr könnt den Drachen durch die Lüfte steuern und mit ihm fliegen, wohin Ihr wollt.

ZAPPLERGÜRTEL

Ein weiteres magisches Relikt ist der Zapplergürtel, der schon in den Prophezelungen der Alten Erwähnung fand. Werdet Ihr durch einen bösen Fluch zum Zappler gemacht, könnt Ihr Euch mittels des Gürtels wieder in Eure richtige Gestalt zurückverwandeln. Umgekehrt könnt Ihr Euch durch den Gürtel selbst in einen Zappler verwandeln.



WAFFEN-UPGRADE

Im Laufe Eures Abenteuers werdet ihr mehrere Waffen finden, die alle verschiedene Eigenschaften haben. Eines haben jedoch alle Waffen gemeinsam: Durch die ständige Benutzung werden sie stärker! Wechsel also ruhig mal die Waffen.



DIE MACHT DER WAFFEN

Das Level Eurer Waffe läßt sich einfach steigern, durch ständiges Kämpfen und Besiegen von Gegnern. Je höher das Level der Waffe ist, desto mehr Schaden richtet sie an. Maximal könnt ihr Level 8 erreichen. Findet und bekommt ihr Waffen-Orbs, könnt ihr die jeweilige Waffe zu einer anderen, stärkeren umschmieden lassen.



① SAMMELT WAFFENPOWER

Hier die drei Schritte, die notwendig sind, um eine oder mehrere Eurer Waffen in das nächst höhere Level zu bringen. Zunächst solltet ihr darauf achten, daß ihr alle eure Waffen möglichst gleichmäßig einsetzt. Durch das Besiegen von Gegnern wird eure Waffe stärker und kann mehr Schaden anrichten.

② BEGEBT EUCH ZUM SCHMIED

Wenn ihr einen Orb gefunden habt, heißt das, ihr könnt eine eure Waffe zum Schmied bringen und sie von diesem umschmieden lassen. Dies geht mit jeder Waffe genau sieben Mal, das heißt, von jeder Waffenart existieren genau acht Exemplare. Davon ist jeweils die neu geschmiedete Waffe die stärkste.

③ ERHALTET EINE STÄRKERE WAFFE

Bevor ihr eure Waffe bei Bertl, dem Schmied bearbeiten lassen könnt, solltet ihr noch ein wenig Geld einsammeln, denn der Orb alleine nützt euch nichts. Umsonst ist bei Bertl fast gar nichts. Nachdem eure Waffe dann bearbeitet wurde, ist sie stärker als die vorherige.

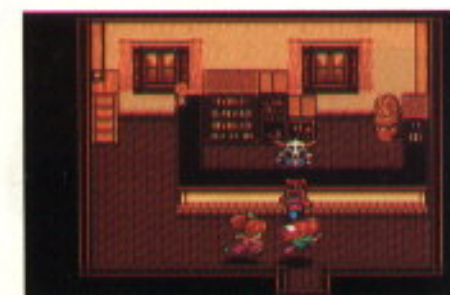


BERTI, DER SCHMIED

Im Zwergendorf werdet ihr ihn zum ersten Mal treffen, denn hier hat er sein Zuhause und hier arbeitet er auch. Die Rede ist von Bertl, dem Schmied, einem Angehörigen des Zwergen-

volks, der euch während eures Abenteuers gute und wichtige Dienste leisten wird. Bertl bleibt allerdings nicht an einem Ort. Manchmal packt ihn die Reiselust und er besucht die ver-

schiedensten Plätze. Dort könnt ihr ihn dann treffen. Seine Werkstatt hat er immer dabei, so daß er euch auch auf Reisen neue, stärkere Waffen schmieden kann.



FREUDIGES WIEDERSEHEN

Nachdem ihr Bertl im Zwergendorf getroffen habt, werdet ihr ihn so leicht nicht mehr los, denn er taucht oft unverhofft an den entferntesten Orten auf, um eure Waffen zu schmieden. Auf diese Weise müßt ihr für ein Waffen-Upgrade nicht extra ins Zwergendorf reisen.





WAFFEN-ERFAHRUNGSPUNKTE

Je länger Ihr mit einer bestimmten Waffe kämpft, desto besser lernt Ihr mit dieser Waffe umzugehen und desto höher ist die Trefferquote und der Schaden, den Ihr dem Gegner zufügt. Diese gesammelte Waffenerfahrung wird Euch im nebenstehenden Menü

angezeigt. Die linke Zahl gibt Eure Waffenerfahrung an, die rechte zeigt an, wieviel Erfahrungspunkte Ihr zur Zeit habt. Bei jeweils 100 Punkten erhöht sich die Waffenerfahrung um eine Stufe.

0:45 SCHWERT

ERFAHRUNG
WAFFEN-LEVEL

① ERHALTET EINE WAFFE

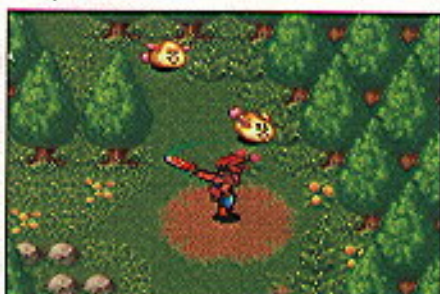
Hier nun der Ablauf, den Ihr einhalten solltet, um Eure Waffenerfahrung zu steigern. Zunächst erhaltet Ihr eine Waffe. Da Ihr sie noch nicht eingesetzt habt, hat diese Waffe noch das Level 0.



0: 0 SCHWERT

② BESTREITET KÄMPFE

Nachdem Ihr Euch mit der Waffe ausgerüstet habt, liegt es nun an Euch, die Erfahrungsstufe dieser Waffe zu verbessern. Ihr erreicht dies, indem Ihr möglichst viele Kämpfe bestreitet.



0:45 SCHWERT

③ EUER LEVEL STEIGT

Wenn die Anzahl Eurer Waffenerfahrungspunkte 100 überstiegen hat, habt Ihr das erste Level erreicht. Dies wird Euch auch in einem Textfenster angezeigt. Jetzt ist Eure Waffe stärker.



1: 0 SCHWERT

DER VERNICHTUNGSSCHLAG

Mit dem Waffen-Level erhöht sich auch die Wucht Eurer Attacke. Haltet den Angriffs-Knopf (B) gedrückt und wartet, bis die Waffe sich aufgeladen hat.



① ANGRIFFS-KNOPF GEDRÜCKT HALTEN

Wenn Ihr zum Vernichtungsschlag ausholen wollt, müßt Ihr den B-Knopf gedrückt halten und warten, bis sich Eure Waffe aufgeladen hat. Eine Prozentanzeige gibt Euch an, wann dies der Fall ist. Achtet auf das akustische Signal.

1720/805
52%

② ACHTET AUF DIE POWER-ANZEIGE

Wenn die Balken in der Power-Anzeige nicht mehr ansteigen, könnt Ihr den B-Knopf loslassen. Nun schlägt Euer Held viel stärker zu als normal. Die Wucht mit der er zuschlägt richtet sich nach der Erfahrungsstufe der Waffe.

1720/805
100%

③ NACHTEILE DER ATTACKE

Zwei Nachteile bringt der Vernichtungsschlag mit sich. Erstens können sich Charaktere, die ihre Waffe aufladen, nur noch langsam bewegen, zweitens dauert die Aufladephase relativ lange, so daß der Held ungeschützt ist.

1720/805
0%

④ MACHT DURCH ERFAHRUNG

Je höher das Level einer jeweiligen Waffe ist, desto höher läßt sich auch die Waffe aufladen. Eine Waffe im Level 5 beispielsweise läßt sich fünfmal aufladen. Dementsprechend durchschlagend ist dann auch der Erfolg.

1720/805
0%





MAGIE DES MÄDCHENS

Die nachfolgende Tabelle gibt Euch eine Übersicht über die magischen Geister, die Eure Begleiterin zu Hilfe rufen kann. Sie erhält den Zugriff zu deren Magie im Laufe des Abenteuers. Die Magie-Geister sind zwar mit denen der Koboldin identisch, dennoch variieren die Zauber.



Geist: FROSTA
Zauber: Eisklinge

Waffen, über die dieser Zauber ausgesprochen wurde, vereisen ihre Gegner. (2 MP)



Geist: FROSTA
Zauber: Heilaura

Dieser Zauber kann eine entkräftete Person wieder heilen. (1 MP)



Geist: FROSTA
Zauber: Kraftwasser

Füllt die Kraftpunkte eines Charakters bis zu einem bestimmten Maß wieder auf. (2 MP)



Geist: ROCKY
Zauber: Steinklinge

Waffen, über die dieser Zauber ausgesprochen wurde, verwandeln ihre Gegner in Stein. (4 MP)



Geist: ROCKY
Zauber: Turboantrieb

Dieser Zauber erhöht die Kraft und die Beweglichkeit eines Charakters. (3 MP)



Geist: ROCKY
Zauber: Schutzaura

Die Schutzaura erhöht die Fähigkeiten der Gruppe, sich zu verteidigen. (2 MP)



Geist: ELEKTRA
Zauber: Donnerklinge

Waffen, über die dieser Zauber ausgesprochen wurde, treffen mit der Macht des Donners. (3 MP)



Geist: ELEKTRA
Zauber: Ballonklette

Sprecht Ihr diesen Zauber aus, wird der Gegner von dem Ballon einen Moment festgehalten. (2 MP)



Geist: ELEKTRA
Zauber: Analyse

Er findet die Zusammensetzung und die Schwachstellen von Gegnern und Objekten. (1 MP)



Geist: VESUVIO
Zauber: Feuerklinge

Waffen, über die dieser Zauber ausgesprochen wurde, werden mit der Magie des Feuers versehen. (2 MP)



Geist: VESUVIO
Zauber: Flammengas

Mit diesem Zauber könnt Ihr die Stärke des gegnerischen Angriffs mindern. (3 MP)



Geist: VESUVIO
Zauber: Flammenwand

Durch diesen Zauber laßt Ihr eine flammende Wand auf Eure Gegner stürzen. (4 MP)



Geist: LATERNA
Zauber: Lichtklinge

Waffen, über die dieser Zauber ausgesprochen wurde, werden mit der Magie des Lichts versehen. (5 MP)



Geist: LATERNA
Zauber: Laserinferno

Eine grelle Wand aus hellem Licht blendet Eure Gegner, wenn Ihr diesen Zauber aussprecht. (8 MP)



Geist: LATERNA
Zauber: Energieschild

Sprecht Ihr diesen Zauber aus, schützt Ihr Euer Team vor Waffenangriffen des Gegners. (4 MP)



Geist: LUNATIC
Zauber: Mondklinge

Dieser Zauber erhöht Eure Kraftpunkte, wenn Ihr mit Gegnern kämpft. (3 MP)



Geist: LUNATIC
Zauber: Neumondaura

Mit diesem Zauber verwandelt Ihr Eure Mitstreiter in entfesselte Kämpfer, die keine Angst kennen. (2 MP)



Geist: LUNATIC
Zauber: Lunakraft

Dieser Zauber erhöht Eure Wut und somit auch die Zahl Eurer schweren Treffer. (2 MP)



Geist: HARZINGER
Zauber: Lebensdünger

Der Lebensdünger gibt einem Eurer Streiter das Leben wieder, nicht aber die Kraftpunkte. (10 MP)



Geist: HARZINGER
Zauber: Zauberschild

Aktiviert Ihr diesen Zauber, so schützt er Euch vor gegnerischen Magie-Angriffen. (6 MP)



Geist: HARZINGER
Zauber: Mana-Zauber

Der Mana-Zauber ist die einzige Waffe, mit der Ihr den Mana-Drachen bezwingen könnt. (7 MP)



MAGIE DER KOBOLDIN

MAGIE

Auch die Koboldin verfügt über ein großes Repertoire an Zaubern. Wie das Mädchen kann auch sie entscheiden, ob sie nur einen oder gleich eine ganze Gruppe mit dem Zauber belegt. Je mehr Gegner sie angreift, desto schwächer wirkt jedoch der Zauber.



Geist: FROSTA
Zauber: Frostwelle

Sprecht Ihr diesen Zauber aus, werden Eure Gegner für einen Moment eingefroren. (2 MP)



Geist: FROSTA
Zauber: Säureregen

Verkündet Ihr diesen Fluch, ergießt sich ein glühender Säureregen über Eure Gegner. (3 MP)



Geist: FROSTA
Zauber: Energiesog

Mittels dieses Zaubers gehen die Kraftpunkte der Gegner auf Euch über. (2 MP)



Geist: ROCKY
Zauber: Schlammombe

Nach Aussprechen dieses Zaubers stürzen dicke Schlammklumpen auf Eure Gegner. (3 MP)



Geist: ROCKY
Zauber: Juwelenregen

Wählt Ihr diesen Zauber, so hagelt ein Schauer aus scharfkantigen Juwelen auf Eure Gegner nieder. (2 MP)



Geist: ROCKY
Zauber: Efeumantel

Sprecht Ihr diesen Zauber aus, so wuchert um Eure Gegner Efeu und sie werden langsamer. (1 MP)



Geist: ELEKTRA
Zauber: Orkanshub

Dieser Zauber läßt Orkanwinde aufkommen, die Eure Gegner hinfortwehen. (2 MP)



Geist: ELEKTRA
Zauber: Blitzschlag

Wollt Ihr, daß Eure Gegner vom Blitz getroffen werden, dann wählt diesen Zauber. (4 MP)



Geist: ELEKTRA
Zauber: Rätselaura

Setzt Ihr diesen Zauber ein, werdet Ihr Eure Gegner seltsam verwirrt wiederfinden. (2 MP)



Geist: VESUVIO
Zauber: Feuerhagel

Dieser Zauber ermöglicht es Euch, glühende Feuerbälle gegen Eure Gegner einzusetzen. (2 MP)



Geist: VESUVIO
Zauber: Glutgranate

Dieser Zauber wird wie eine Bombe bei Euren Gegnern einschlagen. (4 MP)



Geist: VESUVIO
Zauber: Lavawelle

Sprecht Ihr diesen Zauber aus, so ergießt sich eine riesige Lavawelle über Eure Gegner. (3 MP)



Geist: NOCTURN
Zauber: Höllenaura

Durch Aussprechen dieses Zaubers machen Eure Gegner Bekanntschaft mit der Hölle. (8 MP)



Geist: NOCTURN
Zauber: Hadesgranaten

Granaten aus den Tiefen des Hades attackieren Eure Gegner, wenn Ihr diesen Zauber wählt. (2 MP)



Geist: NOCTURN
Zauber: Zaubersperre

Mit diesem Zauber könnt Ihr magische Attacken der Gegner unwirksam machen. (4 MP)



Geist: LUNATIC
Zauber: Morphinggas

Dieser Zauber transformiert einen Eurer Gegner in schwächere Gegner. (5 MP)



Geist: LUNATIC
Zauber: Zaubersog

Mittels dieser Magie könnt Ihr Euch die Magiepunkte Eures Gegners stehlen. (1 MP)



Geist: LUNATIC
Zauber: Vollmondnacht

Dieser Zauber läßt Eure Gegner durchdrehen, so daß Ihr dann leichtes Spiel mit ihnen habt. (8 MP)



Geist: HARZINGER
Zauber: Traumtulpe

Mit diesem Zauber könnt Ihr Eure Gegner in einen Tiefschlaf versetzen. (2 MP)



Geist: HARZINGER
Zauber: Harzgas

Dieser Zauber schickt Eurem Gegner explodierende Gaswolken, die ihn dann rösten. (4 MP)



Geist: HARZINGER
Zauber: Mana-Zauber

Nutzt den Mana-Zauber des Mädchens und der Koboldin, um den Mana-Draachen zu bezwingen. (? MP)

EINS-ZWEI-DREI SPIELER

Zunächst beginnt Ihr Euer Abenteuer alleine, doch bereits nach kurzer Zeit schließen sich zunächst das Mädchen und dann die Koboldin Eurem Team an. Nun habt Ihr die Möglichkeit, das Spiel zu zweit oder mit einem Multi-Adapter sogar zu dritt zu spielen.



IM TEAM SEID IHR STÄRKER!

Normalerweise spielt man Rollenspiele und Action-Adventures alleine, denn in der Regel gibt es nur einen Charakter, mit dem Ihr Euch identifizieren könnt, andere Charaktere schließen sich Eurer Party zwar an, aber folgen dem Helden nur. Nicht so bei „Secret of Mana“. Hier habt Ihr die Möglichkeit, wenn Eure Party komplett ist, Euch mit der Select-Taste einen der Charaktere auszusuchen und diesen dann zu steuern. Ihr könnt

das Spiel aber auch zu zweit oder sogar zu dritt spielen. Dann ist es kein „einsamer“ Kampf mehr.



SPIELT ZU ZWEIT...

Sobald sich ein zweiter Charakter Eurem Helden angeschlossen hat, kann sich ein Freund oder eine Freundin von Euch einklinken und Ihr

könnt nun das Abenteuer zu zweit bestehen. Mit der Select-Taste entscheidet Ihr, wer welchen Charakter übernimmt. Natürlich könnt Ihr auch während des Spiels die Rollen tauschen. Das Spiel zu zweit hat den Vorteil, daß Ihr nun Eure Angriffe absprechen könnt.



ZWEI SPIELER



...ODER SOGAR ZU DRITT!

Seid Ihr im Besitz eines Multi-Adapters, könnt Ihr sogar zu dritt spielen. Nun können drei Spieler je einen der Charaktere übernehmen, um das Spiel auf

diese Weise noch unterhaltsamer und spannender zu gestalten. Der Multi-Adapter wird in den Anschluß des zweiten Controllers am Super Nintendo gesteckt. Näheres zum „Super Multi-Adapter“ erfahrt Ihr beim Nintendo-Konsumenten-Service unter der kostenlosen Telefonnummer 0130-58 06.



DREI SPIELER

MULTI-ADAPTER



DAS MANA MYSTERIUM

So, da Ihr eingeweiht wurdet in die Geschichte und die Gesetze des Landes Mana, soll Eure Reise nun beginnen. Schließt die Augen und begeben Euch in eine ferne Zeit auf den vergessenen Kontinent Mana, wo das Schicksal Euch schon erwartet. Das Abenteuer nimmt seinen Anfang an einem sonnigen Morgen in der Nähe des Quelldorfs ...



HINWEIS!

Die Durchgänge und Türen sind auf den Karten der Paläste und Höhlen mit Ziffern versehen. Sie sollen Euch nur bei der Orientierung helfen und geben keine Reihenfolge an, in der Ihr die Durchgänge benutzen solltet.

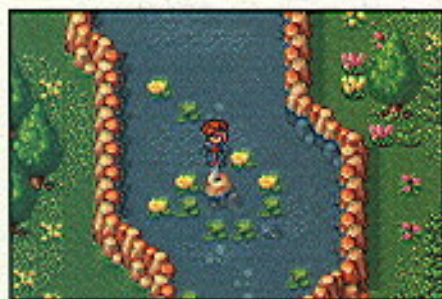
EIN GROSSER FEHLER?

Ein sonniger Tag lockt drei junge Männer aus dem Quelldorf hinaus zu den Wasserfällen. Plötzlich stürzt einer der drei von dem schmalen Steg herunter. Unsanft landet er im Quellteich. Sofort will er ins Dorf zurück, doch da hört er eine Stimme...

DIE VERBANNUNG

Um zurück zu kommen, braucht der Junge irgendwas, um das Dickicht zu lichten. Da erblickt er ein Schwert, das in einem Felsen im Teich steckt. Hurlig zieht er es heraus... Die Erde beginnt zu beben, ein grelles Licht blendet ihn... und wieder ertönt die unheimliche Stimme. Ein wenig verängstigt rennt der Junge mit dem Schwert zurück ins Quelldorf, direkt zu seinem Ziehvater, den Dorfältesten. Der sieht das Schwert und ist entsetzt, denn er kennt die Legende, die sich um dieses Schwert rankt. Plötzlich beb't die Erde nochmals und der Junge fällt mit seinem Freund in ein Loch. Dort erwartet ihn sein erster Kampf – mit dem Sichelanbeter. Nach dem Sieg zieht ein Fremder, der sich als Victor vorstellt, den Jungen hoch und erklärt ihm, daß es sich tatsächlich bei dem Schwert um das legendäre Mana-Schwert

handelt. Im Wasserpalast könne er mehr darüber erfahren. Im Haus des Dorfältesten haben sich bereits die Dorfbewohner versammelt. Wie der Junge jetzt erfahren muß, hat er mit dem Herausziehen des Schwerts die ganze Welt ins Unglück gestürzt. Monster tauchen überall auf. Nicht einmal der Dorfälteste kann verhindern, daß der Junge aus dem Dorf verbannt wird.



DER SICHELANBETER

Eine mutierte Ameise mit eisenharten Klauen. Doch so leicht läßt sich der Junge nicht verschrecken. Geschickt schwingt er die Klinge, lenkt sogar die Kraft noch zu verstärken, und versetzt dem Sichelanbeter einen Hieb nach dem anderen. Doch schon bald verliert ihn seine Kraft. Victor, der den Kampf von oben beobachtet, schenkt ihm auf magischem Weg neue Lebenskraft. Endlich ist das Monster besiegt und der Junge erhält einen Orb. Was hat es damit nun wieder auf sich?



DER SCHLEIER LÜFTET SICH

Aus dem Dorf verbannt, begibt sich der Junge direkt zum Wasserpalast. Dort erwartet ihn bereits Victor. Er bringt ihn zur Besitzerin des Palastes, Aquaria. Sie kann kaum glauben, daß der Junge jener Held der Legende sein soll, der als einziger das Mana-Schwert führen kann. Der Junge begreift langsam, während er Aquaria zuhört, auf welches Abenteuer er sich

da eingelassen hat. Die weise Frau schickt Victor schon einmal los, herauszufinden, wie weit die Monster sich bereits ausgebreitet haben. Dem Jungen erklärt sie, was er mit den Orbs machen muß und zum Schluß schenkt sie ihm einen von acht Mana Samen. Nur wenn er alle acht besitzt, hat er die Kraft, das Böse zu vertreiben. Nun kennt der Junge seine Mission.



IM KÖNIGREICH PANDORIA

Auf Vectors Spuren begibt sich der angehende Held in das Königreich Pandoria. Das Dorf beim Schloß wird von merkwürdigen Menschen bewohnt. Nur ganz wenige reden mit dem Besucher – der Rest ist Schweigen. Nach und nach findet er heraus, daß ein böser Fluch den meisten Dorfbewohnern die Sprache geraubt hat.

Wenigstens gibt es im Dorf ein Gasthaus, wo der Junge eine erholende Nacht verbringen kann (Speichermöglichkeit!). Zum Glück hat er sich durch verschiedene Kämpfe auf dem Weg hierher bereits einige Goldstücke verdienen können. Unverzüglich versucht er sein Glück im Schloß. Dort redet man wenigstens mit ihm.



BEGEGNUNG IM SCHLOSS



Auf dem Weg zum Thronsaal begegnet dem jungen Helden ein hübsches Mädchen, die offensichtlich sehr aufgebracht ist, da sie Streit mit ihrem Vater hatte. Sie will zur Hexe Tura, um ihren Liebsten, Dyluck, zu befreien. Irritiert besucht der Junge noch den König, der bestürzt ist über die Vorgänge in seinem Reich. Doch das Mädchen geht ihm nicht aus dem Kopf.

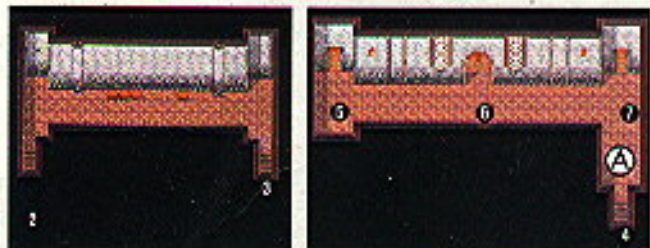
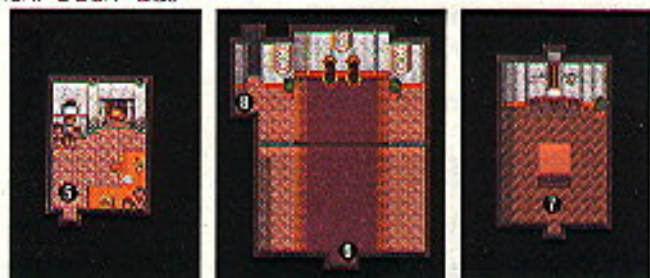
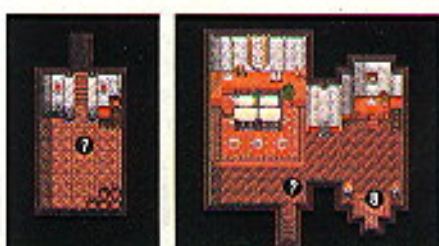
A EIN MUTIGES MÄDCHEN

Falls der Held das Mädchen nicht schon vorher getroffen hat (siehe Tip-Box), trifft er sie erstmals im Schloß.



FRÜHER IN BEGLEITUNG

Hat der Junge vorm Wasserpalast mit den Soldaten geredet, dann greifen ihn die Goblins auf dem Weg nach Pandoria an. Das Mädchen befreit ihn, verschwindet aber und er trifft sie erst im Schloß von Pandoria wieder. Sofort folgt sie dem Helden.



EINGANG

VON ELFEN UND ZWERGEN

Dem Rat Aquarlas folgend begibt sich der Junge zum Elfenteich. Die Zwerge, die die dortigen Höhlen bewohnen, hüten so manches Geheimnis. Alles wird natürlich etwas einfacher, wenn man nicht mehr allein den Gefahren gegenüber steht...



VOR DER ERSTEN PRÜFUNG

Auf dem Weg zum Elfenteich befindet sich das Mühlendorf, die Geburtsstätte Hagens. Der Held trifft sogar auf dessen Eltern, die einiges über ihren Sohn zu erzählen haben. Da die Zwerghöhlen beim Elfenteich viele Gefahren bergen, erhält er sich hier erst einmal im Gasthaus (Speichermöglichkeit!). Außerdem kauft er im Dorfladen alles ein, was ihm nützlich sein könnte. Bevor

er sich endgültig zum Elfenteich begibt, erforscht der Junge noch die Umgebung des Dorfs. Sein Weg führt ihn zur Niederlassung des Canoni Reisebüros. Unter anderem bietet es eine preiswerte Pauschalreise zum Elfenteich an. Froh darüber, nicht den langen Weg zu Fuß gehen zu müssen, nutzt der Junge das Angebot. Kaum gelandet sieht er schon die Höhle.



DIE HÖHLEN DER ZWERGE

Hinter Wasserfällen befinden sich zwei Höhleneingänge – bedrohlich finster. Doch das Mädchen will nicht mit hinein, sondern zuerst in das Hexen-

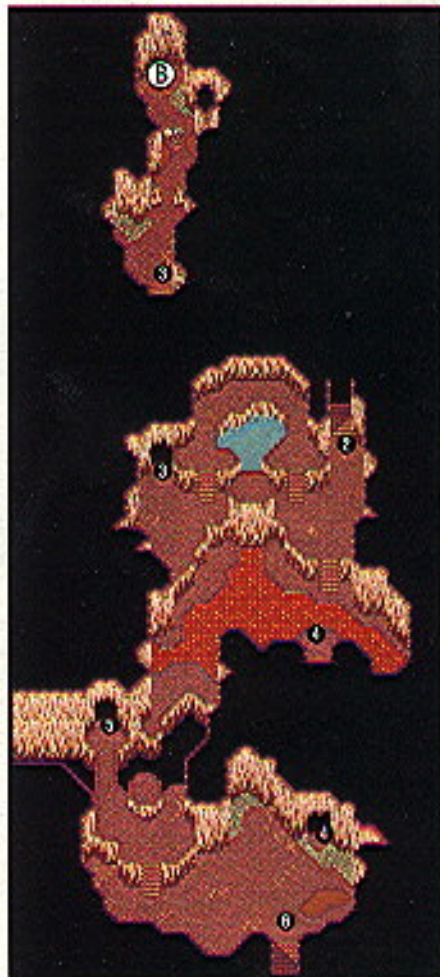
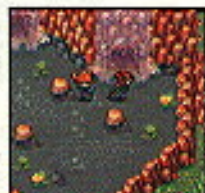
wäldchen. Doch nachdem es dort nicht weitergeht, folgt sie dem Jungen in die Höhlen. Drinnen ist es kalt, dunkel und gefährlich.

Ⓐ BEIM WUCHERKATER

Der rechte Höhleneingang führt zum Wucherkater. Er verkauft nützliche Dinge und speichert den Spielstand ab. Diese Möglichkeit nutzt der Held nur zu gerne.



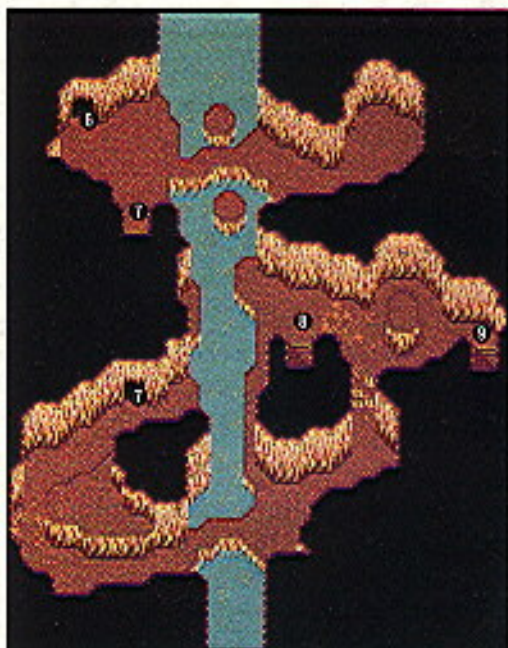
EINGANG



⑧ UNHEIMLICHE SCHALTERMAGIE

Das finstere Höhlenlabyrinth mit seinen merkwürdigen Bewohnern birgt so manches Geheimnis. Zunächst muß der Junge den Schalter finden, der die

Lava abfließen läßt. Danach gilt es, das Wundertau zu finden. Als nächstes geht es weiter zum unterirdischen Zwergendorf.



© DAS TAU

Wenn es richtig brenzlich wird in Höhlen oder Verlesen, dann kommt das Wundertau gerade richtig. Es ermöglicht eine sofortige Flucht nach draußen.



IM DORF DER ZWERGE

Eigentlich wollte der Junge nur ins Zwergendorf, weil dort der Schmied Bertl seine Werkstatt hat. Doch kaum im Dorf angekommen, gibt es noch weiteres zu bestaunen. Neben Gasthaus und Laden ist das Zwergenmuseum einen Besuch wert. Gespannt tauschen die Besucher den Vortrag über die Geschichte der Zwerge. Besonders anrührend ist das Schicksal einer Koboldin, die es unfreiwillig ins Zwergendorf verschlagen hat. Gerne hilft der Junge mit ein paar Goldstücken. Nachdem der Vortrag

beendet ist, begibt der Junge sich in den Hinterraum des Museums und erfährt, daß die Koboldin und der Museumsdirektor ihn reingelegt haben. Reumütig geben sie ihm das gespendete Gold wieder zurück.



DER TROPICALLO

Ein Erdbeben zieht die zwei hinab in den Abgrund. Dort herrscht Tropicallo. Sobald er sich öffnet versetzt der Junge ihm einen Schwerthieb. Das Mädchen kämpft ebenfalls tapfer mit. Ist die Ananas endlich bezwungen, taucht die Koboldin auf und will sich den beiden anschließen.



AUF ZUR HEXE

Um einige Erfahrung reicher und mit zwei reizenden Begleiterinnen geht es nun weiter ins Hexenwäldchen. Mit Hilfe der neu-erworbenen Axt von Berti kann sich der Junge nun den Weg freischlagen zur Hexe Tura. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg...

DUNKLES GEMUNKEL

Dieser Wald ist wirklich wie verhext. Hinter jedem Busch versteckt sich ein Wächter, der Eindringlinge aufhalten soll. Und um von einem Teil des Waldes zum nächsten zu kommen, müssen magische Teleporter benutzt werden.

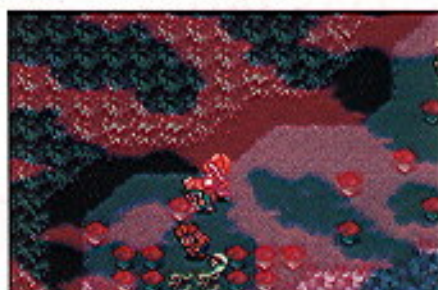


Glücklicherweise hat der Wucherkater hier vorübergehend seine Zelte aufgeschlagen und man kann bei ihm frische Energie tanken und mehr.

(Speichermöglichkeit) Das ist auch notwendig, denn der Kampf mit den verhexten Waldwächtern kostet viel Kraft.

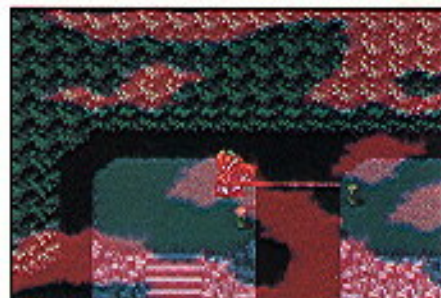
Ⓐ AXT-KUNST GEGEN STATUEN

Unheimliche Knochenstatuen versperren den Weg. Sie lassen sich aber mit Berts Axt leicht entfernen. Nur gut, daß der Junge sich die Axt vorher bei dem Schmied geholt hat, sonst wäre seine Mission hier bereits zum Scheitern verurteilt. Seine Begleiterinnen sind froh, einen so umsichtigen Führer in diesem Abenteuer zu haben.



Ⓑ ABKÜRZUNG

Der Weg zurück durch den Wald wird einfacher, sobald man die Peitsche besitzt. Mit ihr können sich die drei über Abgründe hinweg schwingen.



VORHER ZUM WUCHERKATER...

Oder auch mal zwischendurch. Auch wenn seine Preise manchmal seinem Namen alle Ehre machen, freut sich die kleine Gruppe doch immer wieder den Wucherkater zu treffen. Bei ihm gibt es energiegpendende Bonbons und Schokolade, neue Bekleidung und vor allem auch das teure, aber unverzichtbare Lebenswasser. Außerdem ist er in der Lage, den jeweiligen Stand der Mission abzuspeichern.



EINGANG



W = WUCHERKATER



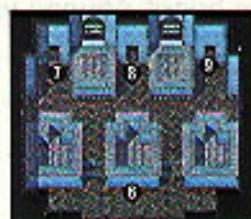
ZUM HEXENSCHLOSS





DAS HEXENSCHLOSS

Gefährliche Freunde hat sich die Hexe Tura da in ihr Schloß geholt. Welches Geheimnis mag sie hier nur hüten? Raum für Raum erforschen die drei in dem verhexten Schloß. Es überrascht sie nicht einmal, daß sich Möbelstücke als aggressive Gegner entpuppen. In einem Verlies treffen sie auf Hagens Soldaten und auf den Wucherkater (Speichermöglichkeit!).



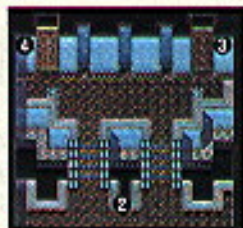
Ⓐ 3ER-SCHALTER

Hagens Soldaten wissen, was es mit dem Schalter auf sich hat. Nur wenn drei Leute gleichzeitig drauftreten, erscheint die Brücke über dem Abgrund.



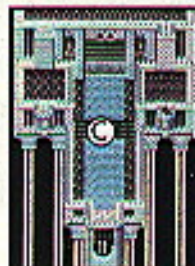
Ⓑ BEI DER HEXE

Endlich, die drei haben Tura gefunden. Sie könnte den Weg zum Lavatempel öffnen, aber sie will nicht und überläßt die Eindringlinge lieber ihrem Haustier... Schmusekater.



© DER SCHMUSEKATER

Das Schmusetier, das eher ein Tiger ist, spuckt Feuer und springt auf seine Angreifer. Distanzwaffen sind die einzige Möglichkeit, den beweglichen Kater zu bezwingen. Nur gut, daß die drei Stelzer genug Bonbons und Schokolade dabei haben. Sie werden es brauchen.

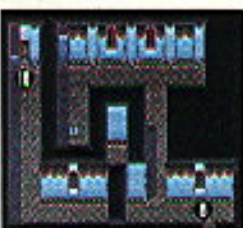


EINGANG



MIT WUCHTIGER PEITSCH

Nachdem der Schmusekater besiegt ist, treffen die drei nochmals auf Tura. Doch jetzt zeigt sie ihr wahres, viel netteres Gesicht. Es tut ihr sehr leid, was sie ihnen angetan hat, aber auch sie war verzaubert. Sie erzählt ihnen als Trost von Hagen, wie sich der Lavatempel öffnen läßt, und gibt dem Jungen eine Peitsche, die den Kämpfern helfen soll.



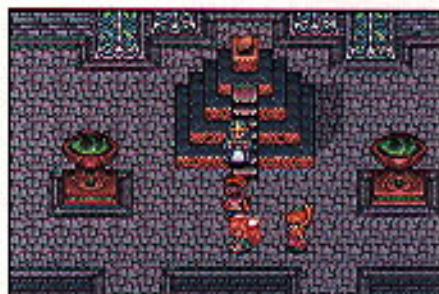
MAGISCHE KRÄFTE

Der Weg aus dem Hexenwald heraus, kann durch die Peitsche abgekürzt werden. Die drei Streiter, die mittlerweile Freunde geworden sind, gelangen an einen Teleporter, der sie direkt vor die Tore des Wasserpalastes bringt. Aquaria wartet schon auf sie...

AQUARIAS BITTE

Die geheimnisvolle Aquaria freut sich, den Jungen und seine Begleiterinnen zu sehen. Sie weiß bereits, zu welchen Heldentaten die drei fähig sind und hat auch gleich eine Bitte an sie. Ihre Freundin Frosta, das Wasserelement, wird in einer Höhle nahe des Wasserpalastes festgehalten. Aquaria selbst kann ihr nicht helfen, so daß sie ihre ganze Hoffnung auf die drei jungen

Leute setzt. Denn ohne das magische Siegel, welches Frosta erschuf, geht auch der Wasserpalast bald an die bösen Mächte verloren. Die Gewässer, die den Palast umgeben, sind bereits von fischigen Monstern bevölkert. Die drei Freunde überlegen nicht lange und begeben sich direkt zu der Höhle hinter dem östlichen Wasserfall. Hier wird Frosta festgehalten.

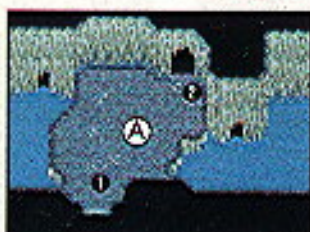


HINTER DEM WASSERFALL

Schon auf dem Weg zur Höhle bekommen es die drei mit den Fischmonstern zu tun. Kaum in der Höhle, treffen sie

erneut auf die Spuckpiranhas. Mit vereinten Kräften kämpfen sie sich vorwärts, betreten die nächste Höhle und

sehen sich der Fischechse gegenüber. Ein atemberaubender Kampf entbrennt, doch Teamwork siegt.



EINGANG



A DIE FISCHSCHSE

Zuerst ist die kleine Echse noch recht harmlos, doch dann zeigt sie ihr wahres Gesicht. Ohne Unterlaß attackieren die drei die Kreatur, doch die kann sich immer wieder selbst helfen.



B DIE KRAFT FROSTAS

Frosta schenkt nach ihrer Befreiung den beiden Mädchen die magischen Kräfte des Wassers.



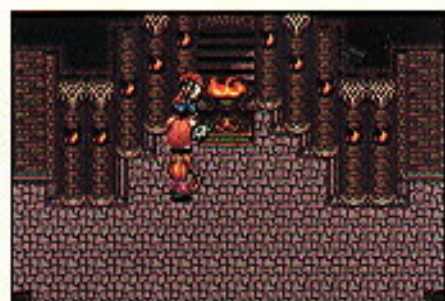


IM LAVATEMPEL

Mit Hilfe von Frostas Magie gelingt es der Koboldin, den Zugang zum Lavatempel unterhalb des Zwergendorfs

zu öffnen. Immer wieder benutzen die beiden Mädchen ihre neuen magischen Kräfte, um sie durch Erfahrung

zu stärken. Um verbrauchte magische Energie wieder aufzufüllen, übernachten sie im Gasthaus des Zwerges.



Ⓐ ZUNÄCHST SCHALTER BETÄTIGEN

Eine riesige Fackel versperrt den Weg im Lavatempel. Doch werden zwei Schalter in Nebenräumen betätigt, verschiebt sich die Fackel wie von Geisterhand.



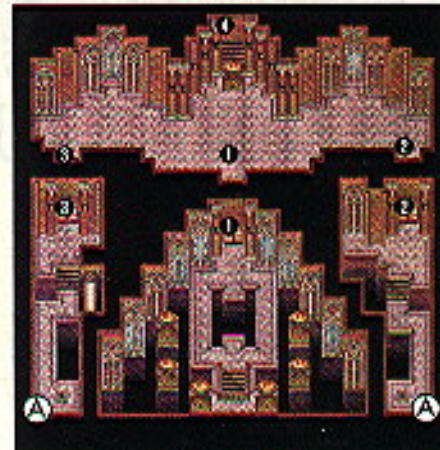
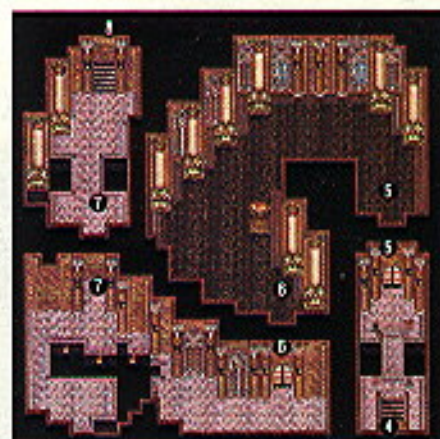
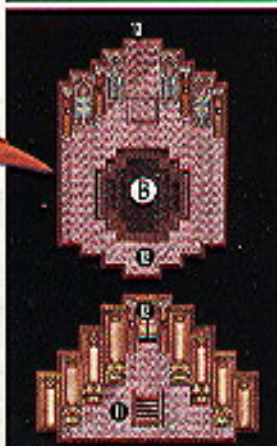
Ⓑ DER FEUERMUTANT

Der Verbündete der Feuerelemente beherrscht einige Tricks. Nur wenn er seine eigentliche Gestalt hat, kann er attackiert werden. Am besten mit der Frostwelle, jenen Zauber den die Koboldin beherrscht.



Ⓒ ZAUBERHAFTER GNOM

Nach dem Sieg treffen die drei Freunde auf Rocky, das Element der Erde. Er schenkt Ihnen seine magische Kraft. Da entdeckt der Junge einen Mana-Samen. Wie es ihm Aquaria erklärt hat, hält er sein Schwert an den Samen.



EINGANG



HEIDI VERSCHWINDET

Die Koboldin, die sich nach dem Besuch im Lavatempel wieder erinnern kann, wer sie ist und woher sie kommt, beschließt noch ein wenig ihre neuen Freunde zu begleiten. Gemeinsam gehen sie zurück nach Pandoria. Hagen braucht Hilfe...

DIE RUINEN PANDORIAS

Auf dem Weg durch das Dorf entdeckt das Mädchen eine alte Freundin, Heidi. Doch kaum wird sie angespro-

chen, schon verschwindet sie. Die drei Freunde folgen ihr geschwind in die Pandoria Ruinen. Hier vermuten sie

auch Hagen in Not. In den Ruinen gehen unheimliche Dinge vor – das erkennen die drei sofort.



Ⓐ TANTALUS TAUCHT AUF

Vollkommen unvorbereitet treffen sie den Verursacher des Bösen, Tantalus. Er hält Hagen und Heidi gefangen, denn er braucht deren Energie, um seine Pläne zu verwirklichen.



Ⓑ DIE HÖLLENMAUER

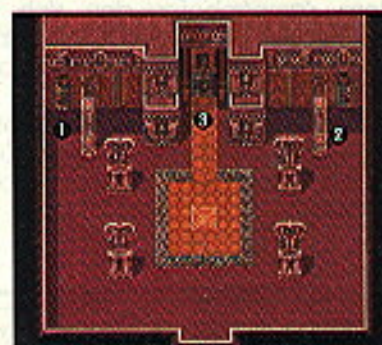
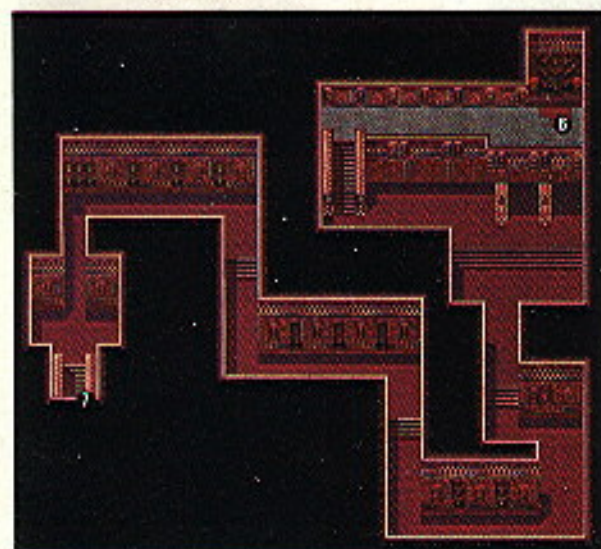
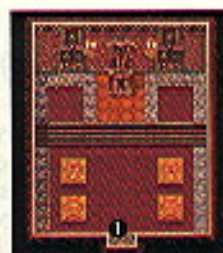
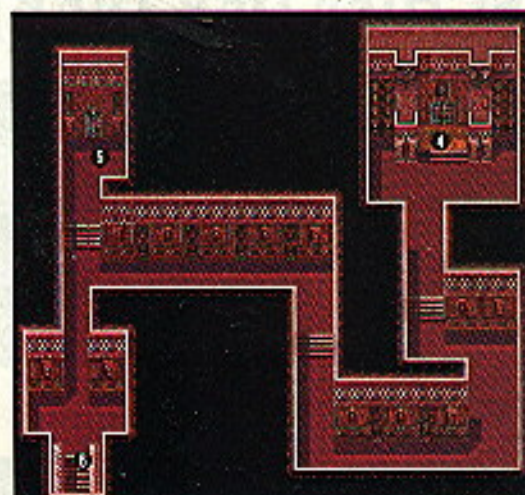
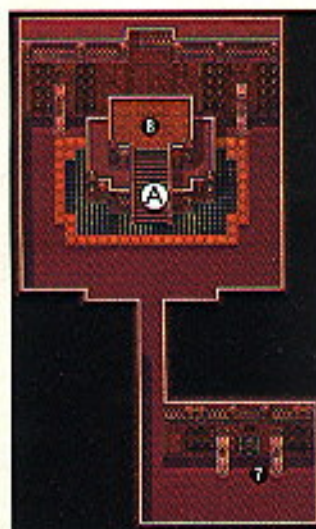
Tantalus verbannt die drei mutigen Streiter in den Raum der Höllenmauer. Die Augen der Mauer schließen ertösende Blitze ab. Zunächst versuchen alle, möglichst nahe an die Mauer heranzugehen und zu attackieren. Doch die Koboldin hat eine bessere Idee – sie setzt die Schlamm-bombe von Rocky ein.



ZURÜCK ZUM SCHLOSS

Der Sieg über die Höllenmauer überzeugt Tantalus, den Bann über die Bewohner des Dorfs Pandoria aufzuheben. Hagen und Heidi bleiben aber in seinem Gewahrsam. Einer der befreiten Dorfbewohner ist Victor. Er rät ihnen bei Aquaria vorbeizuschauen. Zunächst aber gehen die drei zum König von Pandoria, der sie fürstlich belohnt – mit Gold und zwei Waffen-Orbs.





EINGANG



ERNEUTER BESUCH BEI AQUARIA

Auf dem kürzesten Weg geht es nun zurück zum Wasserpalast. Was mag wohl passiert sein? Victor hatte sich so besorgt angehört. Seine Sorge war begründet, wie der Held und seine MitstreiterInnen feststellen müssen. Aquaria wurde der wertvolle Mana-Samen gestohlen. Sie vermutet, daß das geschehen konnte, als Undines Kraft kurze Zeit nicht wirksam war. Eine Katastrophe, wenn man bedenkt, was die Kraft des Manas in den falschen Händen alles anrichten könnte. Die ersten Nachforschungen Aquarias

ergaben, daß die Diebe Richtung Elfentelch und dann in die Zwergenhöhlen geflüchtet sind. Ohne Zögern

begeben sich die drei durch den Teleporter zum Hexenwald und von dort aus zum Elfentelch.



DER GESTOHLENE SAMEN

Im Zwergendorf wartet bereits Victor auf die drei Freunde. Während er sich im Lavatempel nach den Dieben umsehen will, sollen die drei anderen in dem Abgrund nachschauen. Wagemutig betreten sie das ungewisse Dunkel...



DAS SCHIFF DER DIEBE

Unter dem Zwergendorf hat der Diebeskahn festgemacht. Obwohl den drei Landratten das ganze nicht geheuer ist, wagen sie sich unter Deck. Ihr Zögern hatte durchaus seine Berechtigung, denn unten erwartet sie die Diebesbande, bestehend aus einem Boß und zwei Helfershelfern. Nicht gerade zum Fürchten, denken sich die drei Freunde.



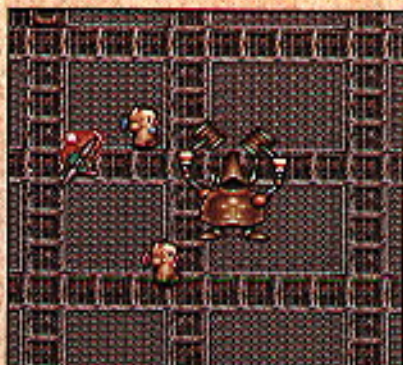
DAS ÜBLE DIEBSGESINDEL

Mit den drei Dieben würden die Freunde schon fertig, aber nicht mit dem Kampfroboter, den sich die Gauner zusammengebastelt haben. Kaum haben sie ihm den Mana-Samen eingepflanzt, schon dreht der völlig durch. Die Diebe selbst ergreifen die Flucht, da sie die Kontrolle über ihren Blechdosenfreund verloren haben.



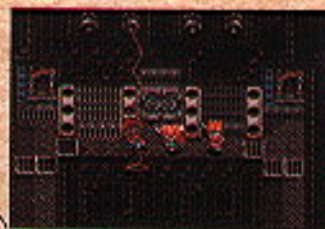
DER THRILLBOY

Die alte Blechdose, die Roboter genannt wird, haut in ihrer Wut auf alles ein, was ihr in die Quere kommt. Während die Kobolde ihre magischen Angriffe gegen ihn ausprobiert, benutzen die anderen zwei Distanzwaffen und versuchen schnell auszuweichen, wenn er wieder auf sie zukommt. Mit vereinten Kräften gelingt es den dreien dann endlich, den Mana-Samen wieder in Gewahrsam zu nehmen.



SCHNELLE FLUCHT MIT TAU

Von dem Diebeskahn gibt es keinen Weg zurück. Glücklicherweise haben die drei Freunde das Wandertaum dabei. Mit ihm gelingt ihnen die Flucht – besonders hilfreich, wenn man frische Energie nachtanken muß.



DER SCHRUMPFHAMMER

Der Dorfälteste im Zwergendorf hält Überraschendes parat – diesmal einen Hammer, der magische Angriffe, die schwächen und verkleinern sollen, abwehren und ins Gegenteil umkehren kann. Ein Besuch lohnt sich.



ZURÜCK ZUM WASSERPALAST

Ohne weiteren Aufenthalt laufen die drei mit dem Mana-Samen zurück zum Wasserpalast. Aber sie kommen zu spät. Marcus, ein Abgesandter des Imperiums, hat Aquaria in seine

Gewalt gebracht. Er will sie nur freilassen, wenn er den Mana-Samen bekommt. Doch kann man ihm trauen?

Aquaria fleht den Jungen an, den Mana-Samen nicht herauszugeben. Doch was wird dann aus ihr?

MISSBRAUCHTES VERTRAUEN

Schweren Herzens und eine Chance sehend, Aquaria zu retten, übergibt der Junge Marcus den Mana-Samen. Doch auch wenn er es nicht getan hätte, würde sich Marcus den Samen schnappen, denn er plante von Anfang an, die drei lästigen Kämpfer seinem Jabberwocky vorzuwerfen. Zu einem Kampf mit diesem Untier kommt es also so oder so.



DER JABBERWOCKY

Der giftige Atem dieses zweiköpfigen Schlangenwesens haut jeden Angreifer um. Außerdem kann er sich selbst heilen. Eine gefährliche Situation, die von der Koboldin durch wiederholten Einsatz der Schlammбомbe beantwortet wird. Das ist sicherer als der Einsatz konventioneller Waffen, stellen die drei Freunde sehr schnell fest.



VERREISEN MIT DEM CANONI REISEBÜRO

Ist der Jabberwocky bezwungen, taucht Victor auf und erklärt dem jungen Helden, wo das Hochland zu finden ist, und übergibt ihm einen Waffen-Orb. Aquaria blüht den Jungen noch, den Mana-Samen des Wasserpalastes mit seinem Schwert zu versiegeln. Und schon suchen die drei das nächste Canoni Reisebüro auf, um das Hochland zu besuchen.

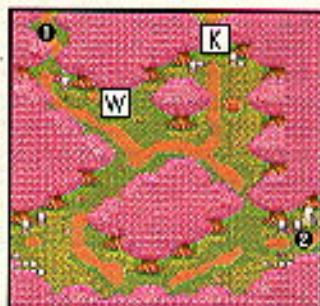


IN DER HEIMAT

Nach dem Kampf mit dem Jabberwocky fällt der Koboldin endlich wieder ein, welchen Weg durch den Wald man nehmen muß. Daß die nächste Station der Mission die drei laut Victor in das Hochland, ihre Heimat, führt, freut sie um so mehr.

DER WALD DER JAHRESZEITEN

Gleich alle vier Jahreszeiten kann man gleichzeitig im großen Wald des Hochlands erleben. Und das hat seinen Grund, denn nur wer den Wald in der Reihenfolge der Jahreszeiten (Frühling, Sommer, Herbst, Winter und nochmals Frühling) durchwandert, kann den Eingang zur Koboldsiedlung entdecken.



S = BERTIS SCHMIEDE
W = WUCHERKATER

K = KOBOLDSIEDLUNG
Z = ZAPPLERDORF
C = CANONIS

IM ZAPPLERDORF

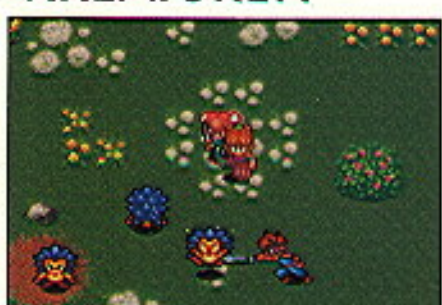
Das Geheimnis des Vier-Jahreszeiten-Walds erfahren die drei Abenteuerer in dem witzigen Zapplerdorf. Die Bewohner, die kleinen Teddybären ähneln, sind überaus freundliche Gesellen. Gerne unterhalten sie sich mit den drei Fremden. Auch der Wucherkater fühlt

sich hier sehr wohl, denn er kann gute Geschäfte machen (Speichermöglichkeit!). Und der Schmied Bertl hat endlich mal seine dunkle Höhle verlassen, um hier Luft zu schnappen. Doch

auch im Urlaub ist er bereit, Waffen zu schmieden. Zufällig gibt es im Dorf gleich zwei Waffen-Orbs, die sofort bei Bertl in stärkere Waffen umgesetzt werden können.

NERVENDE MINOS-KREATUREN

Bevor das Zapplerdorf wieder zum Leben erwachen kann, müssen die drei tapferen Freunde erst einmal mit den Minos-Kreaturen fertig werden. Sie halten das Dorf nämlich vorübergehend mit Beschlag belegt. Schnell findet die Koboldin heraus, daß gegen die steinwerfenden Minimonster die Schlammprobe besonders gute Dienste leistet.



BEI DEN KOBOLDEN

Das Mysterium der vier Jahreszeiten ist gelöst und endlich kann die Koboldin in ihr Heimatdorf zurückkehren. Doch... was ist das? Alles scheint wie ausgestorben. Sie wenden sich nach Norden Richtung Windpalast und erleben eine böse Überraschung.



DAS TORNADOKÜKEN

Die Koboldin beruhigt sofort ihre Mitstreiter. Sie weiß, was gegen dieses zu groß gewordene Küken zu unternehmen ist. Mit ein paar heftigen Schlamm-Bomben von Rocky kann sie Roche über für die Vertreibung ihrer Koboldfreunde. Sichtlich überrascht, verschwindet das Tornadoküken auf Nimmerwiederssehen und macht den Weg frei zum Windpalast.



BESUCH IM WINDPALAST

Im Palast befindet sich nicht nur ein weiterer Mana-Samen, sondern auch der Großvater der Koboldin. Der alte Mann erkennt sie kaum, doch hilft er so gut er kann. Er schickt sie zurück in den Wald, nach dem Drachen zu suchen.

DIE KRAFT DER ELEKTRA



Der Großvater gibt den drei Freunden die magischen Kräfte der Elektra mit. Der Analyse-Zauber wird schon bald zum Einsatz kommen.



DER WEG ZUM TRÜFFELDORF

Sofort machen sich die Abenteurer auf den Weg zu der sagenumwobenen Drachenhöhle in den Trüffelpäldern. Ein seltsamer Orb versperrt ihnen allerdings den Weg.

EIN ORB ZERBRICHT

Mit der Kraft Elektras brauchen die beiden Mädchen ihre magische Kraft nicht mehr durch Ausprobieren zu verschwenden. Mit dem Analyse-Zauber können sie schnell herausfinden, welche Magie den Orb-Kristall verschwinden lässt. Gesagt, getan und nach wenigen Minuten ist der Weg frei zu den Trüffelpäldern.



EIN KLEINER DRACHE

Nach einem anstrengenden Marsch durch die Wälder finden die drei endlich den Höhleneingang hoch im Norden. Doch in der Höhle hat jemand anderes das Kommando – die Minos Eule...



ENDLICH IM TRÜFFELDORF

Die Kämpfer halten sich nicht lange bei der Minos Eule auf, denn sie fürchten seine Angriffe wie Donner und Blitz. Mit der Axt, die er von Bertl bekommen hat, räumt der Junge die Steinbrocken aus dem Weg, damit sie durch die Höhle eilen können. Heraus kommen sie im Trüffeldorf. Zeit für eine kleine Verschnaufpause und für einen ausgiebigen Einkaufsbummel. Sie er-

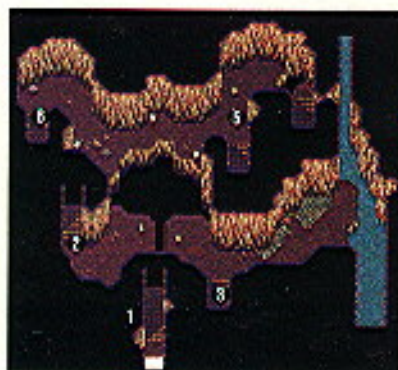
stehen neue schützende Kleidung und so viele Walnüsse, wie sie tragen können. Egal, was sie als nächstes erwartet, sie haben begriffen, daß der Einsatz von Magie immer wichtiger werden wird. Nun noch ein Besuch bei Bertl. Danach treffen sie auf König Pfefferling, der sie sofort erkennt. Er erzählt ihnen von einem weißen Drachen...



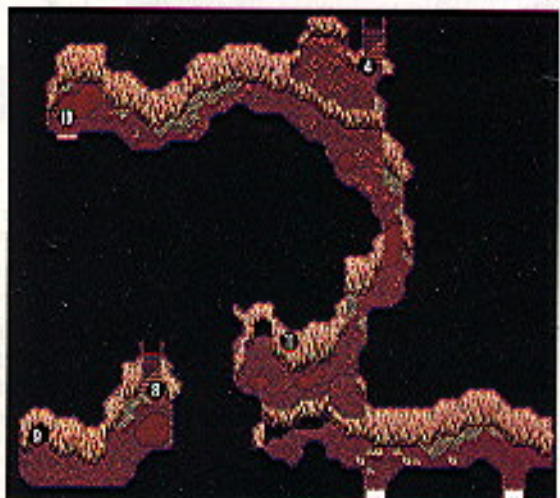
HINEIN IN DIE DRACHENHÖHLE

Neugierig geworden durch Pfefferlings Erzählungen begeben sich die drei sofort zur Drachenhöhle. Hier wimmelt es nur so von Minos Eulen und deren Ver-

wandten. Etage für Etage klettern sie ihrem Ziel entgegen, benutzen Analyse-Zauber und Peltche, um vorwärts zu kommen.



EINGANG



A DIE MEUCHELNATTER

Nach einem kräftezehrenden Weg durch das Labyrinth der Höhlengänge, treffen die drei endlich auf die Meuchelnatter. Das könnte ins Auge gehen, wenn nicht die Koboldin mittlerweile ihren Blitzschlag-Zauber auf Level 3 hochgepowert hätte und damit der Natter ordentlich einheizt.



B LUFTI

Die große Natter war sozusagen der Babysitter für den kleinen weißen Baby-Drachen. Das soll der legendäre Drache sein? Kaum zu glauben.



NACH EL SANDALAR

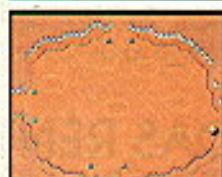
Nachdem sie den kleinen Drachen bei Pfifferling abgegeben haben,



machen sie sich auf seinen Wunsch hin auf in die Wüste El Sandalar mittels Canonl Reiseservice.



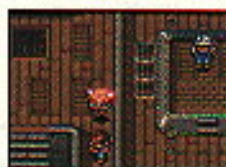
ZUM SANDSCHIFF



DAS SANDSCHIFF

Endlich haben sie das Wüstenschiff gefunden. Weil man sie für Spione hält, werden die Freunde getrennt gefangen gehalten. Der Pirat Felix aber hilft dem Jungen bei der Flucht und der macht sich auf die Suche

nach seinen Begleiterinnen. Er findet zunächst die Koboldin und dann das Mädchen.



DER ALPHA CYBERMAX

Marcus hat das Kommando über das Schiff und hüpft angesichts der Eihoringlinge sofort in seinen Roboter-Komplanzung. Während der ohne Unterbrechung angreift, wehrt sich der Junge mit seinen Waffen und die Koboldin spricht den Blitzschlag-Zauber aus.



SPEICHERN IM LOG-BUCH

Den Aufbewahrungsort des Log-Buchs sollte sich der Junge gut einprägen, denn hier kann er sich immer wieder abspeichern. So braucht er die Suche nach seinen Freundinnen nicht immer wieder vom beginn, wenn etwas passieren sollte.



FEUER UND EIS

Marcus ist ein schlechter Verlierer – nach dem Kampf verschwindet er mitsamt dem Schiff. Kapitän Ostro rät den Siegern, nach Norden Richtung El Oasis zu ziehen.



EL OASIS

Auf dem Weg zur Oase sprechen die drei mit jedem, den sie treffen. In der Wüstenstadt angekommen, erkundigen sie sich sofort nach dem Feuerpalast. Doch sie müssen erfahren, daß Vesuvio, der Hüter des Palastes entführt wurde. Der Junge zählt zwei und zwei zusammen. Könnte die tropische

Stadt auf der eisigen Weihnachtsinsel damit etwas zu tun haben? Außerdem leidet die Oase an akutem Wassermangel. Ein Dingelchen könnte helfen... Sie beschließen der Sache auf den Grund zu gehen. Doch vorher nutzen sie noch die Erholungs- und Einkaufsmöglichkeiten von El Oasis.



AUF DER WEIHNACHTSINSEL

Mit den Canoni Brüdern landen sie auf der eiskalten Weihnachtsinsel. Die Inselbewohner bereiten den dreien nicht gerade einen warmherzigen Empfang auf dem Weg zum Inseldorf.



DER SPEIREIHER

Ein exotisches Gewächs in eiskalter Umgebung. Mit dem Energiesog erzielt die Koboldin schnell zufriedenstellende Ergebnisse im Kampf gegen den Reher.



DAS RENTIER

Ein freundliches Rentier begrüßt sie im Schneedorf. Die Freunde erfahren dort von dem geheimnisvollen Schneewald und dem alten Mann, der im Eiswald verschwand und nicht wiederkehrte.



WUNDERBARES SOLARIS

Im Norden der eisigen Welt erreichen die Abenteurer das kleine Paradies Solaris. Schnell finden sie die Quelle dieses angenehmen Klimas, das viele Urlauber hierher lockt – ein Ofen!



VESUVIOS HEISSE MAGIE

Der Junge öffnet den Ofen, nachdem die Wächter verschwunden sind, und heraus kommt erleichtert Vesuvio, das

Feurelement. Dankbar lehrt er die beiden Mädchen seinen Zauber. Jetzt geht's zum Eispalast.





IM EISPALAST

Der Palast liegt im Norden. Unterwegs stoppen sie beim Wucherkater. Im 2. Stock des Palastes treffen sie auf die nächste Herausforderung – zwei wütende Echsen.



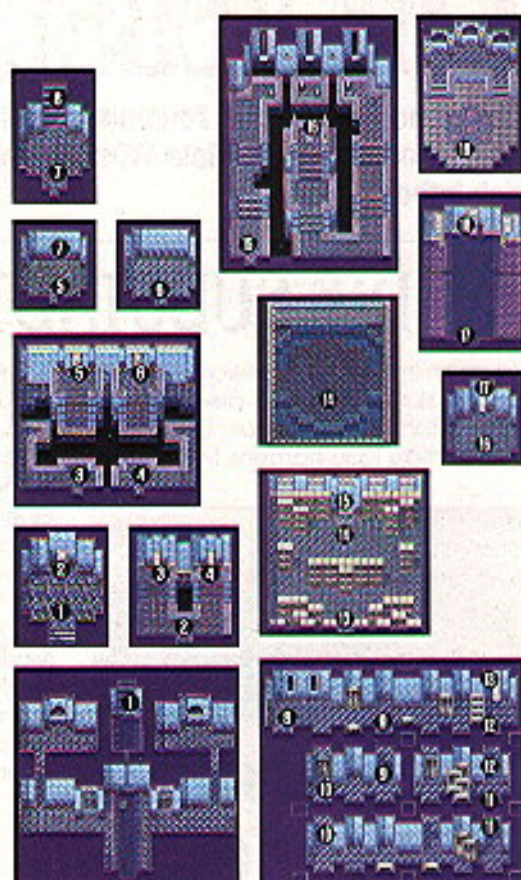
FISCHECHSE UND NOPPENZUNGE

Einer nach dem anderen wird mit Vesuvios Zauber und aufgeladenen Waffen ins ewige Eis verbannt. Der Palast wird weiter erforscht, bis sie auf eine besondere Bodenfliese treten...



DER EISMUTANT

Die Bodenfliese teleportiert die drei direkt zum Eismutanten. Er weiß mit Wasser und Eis umzugehen. Doch auch die Koboldin weiß, welche Magie sie gegen ihn einsetzen muß, die von Vesuvio. Kaum schmilzt der Mutant, entpuppt er sich als der Weihnachtsmann!

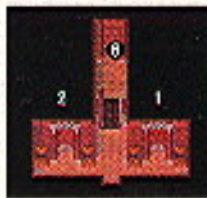
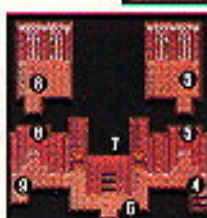
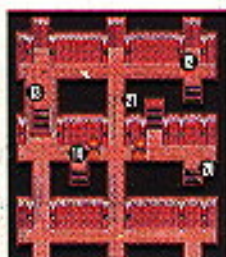


EINGANG



DER FEUERPALAST

Nun wird es Zeit, den Feuerpalast aufzusuchen. Vorher lassen sie sich aber von Berti im Schneedorf ihre Waffen veredeln. Mit den Canonis reisen die drei zunächst nach El Oasis.



MINOTAURUS

Um den Mana-Samen zurückzubringen, muß Minotaurus mit Blitzschlägen überwunden werden.

EINGANG

DIE REBELLEN

Der Mana-Samen des Feuerpalastes ist wieder sicher versiegelt. Nun begeben sich die drei Helden wieder in die Wüste. Viele Wüstenbewohner sind ins Imperium umgezogen. Was mag es damit auf sich haben?

DIE SÜDSTADT

Kaum im Imperium angekommen begeben sich die drei in die Südstadt. Dort erfahren sie etwas über eine eigenartige Frau namens Maria. End-

lich finden sie Maria. Kaum hat sie ihre Besucher erkannt, gibt sie ihnen den

Code, der die Unterführung für die Helden öffnet.

DURCH DIE UNTERFÜHRUNG

Einer der Rebellen, die die Unterführung gebaut haben, bewacht den Eingang. Die drei jungen Leute nennen das Passwort und schon macht er den Weg frei. Nur gut, daß die Rebellen Maria ihnen vertraut hat, sonst hätten sie den Weg zur Nordstadt wahrscheinlich nie gefunden. Mühsam kämpfen sie sich vorwärts – vorbei an Marshpiranhas und Sabberblobs.



DIE NORDSTADT

Das Hauptquartier der Rebellen liegt am Ende der Unterführung in der Nordstadt. Die drei müden Helden treffen zunächst auf Sarah, die Anführerin der Rebellen. Zunächst hält sie sie für Spione des Imperiums, doch der Junge kann sie beruhigen. Sarah vertraut ihm an, daß ein gewisser

Hagen in den Ruinen im Osten der Stadt den Menschen Energie entzieht. Das kommt den Streltern bekannt vor... Auch die anderen Rebellen wissen interessante Dinge zu erzählen. Auf dem Weg zu den besagten Ruinen, gehen sie noch einkaufen und ruhen sich im Gasthaus ein wenig aus.



DIE PALASTRUINEN

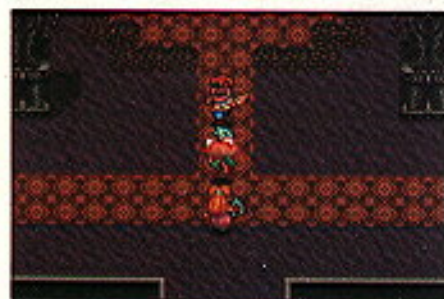
Gut erholt begeben sich die drei wackeren Strelter zu den Palastruinen östlich der Nordstadt. Sollte Tantalus Heidi und Hagen dort festhalten? Die Vermutung liegt nahe. Schon am Ein-

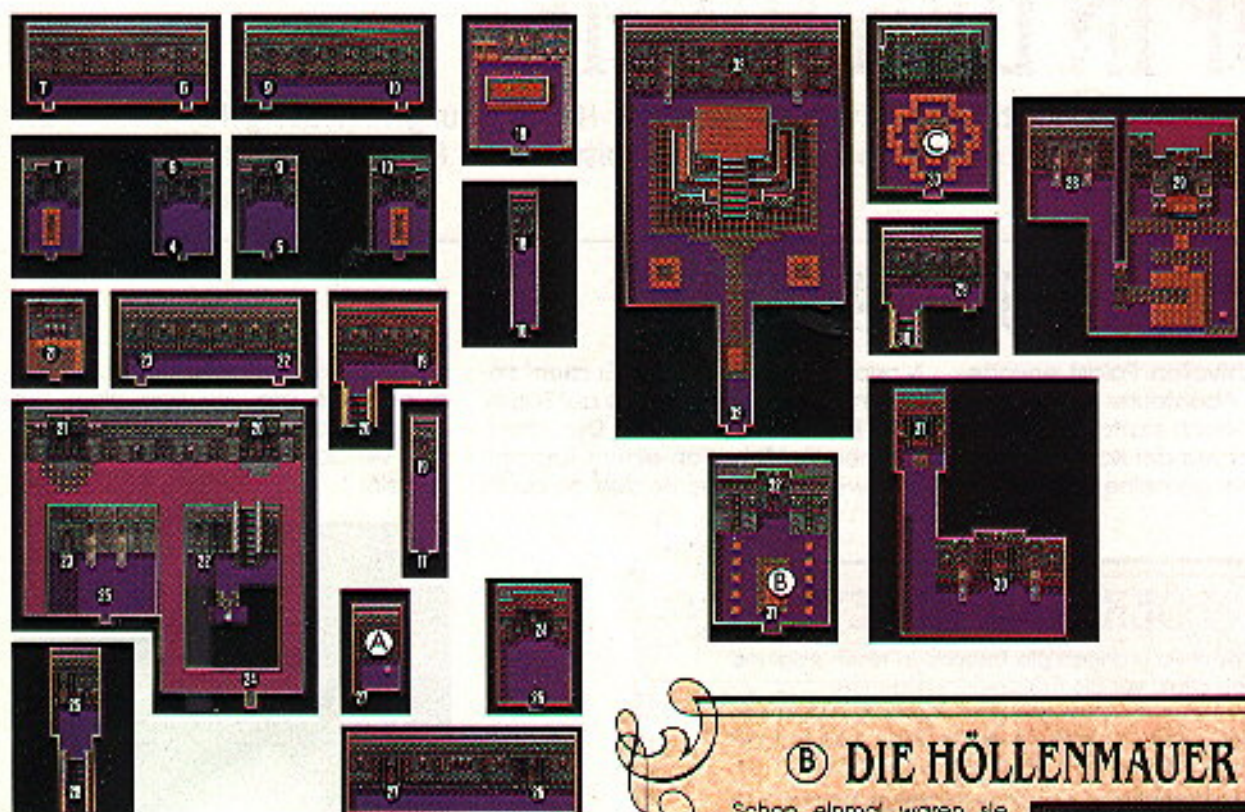
gang zu den gut erhaltenen Ruinen treffen sie Heidi, die aber geistig abwesend erscheint. Besorgt überge-

ben die drei Helden in die Obhut ihrer neuen Freundin Sarah. Doch wo ist Hagen?

Ⓐ FORT MIT DEN STACHELN

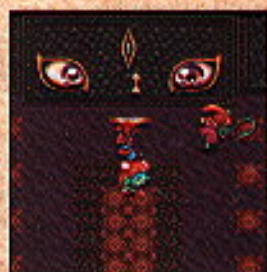
Stacheln auf dem Boden machen das Weiterkommen unmöglich. Da entdeckt der Junge einen geheimnisvollen Schalter. Und wo ein Schalter ist, gibt es auch eine Lösung. Kaum ist der Schalter aktiviert, verschwinden die Stacheln im Boden. Nun kann die Erkundung der Ruinen fortgesetzt werden.





B DIE HÖLLENMAUER

Schon einmal waren sie auf eine solche Mauer gestoßen. Nun wissen die drei Kämpfer genau, was zu tun ist. Die Koboldin benutzt ihren Schlamm-Bomben-Zauber, während der Rest des Teams das mittlere Auge mit konventionellen Waffen attackiert.



C PANIKMEISTER

Nachdem die drei zunächst auf Hagen und dann auf Tantalus treffen, stehen sie dem riesigen Vampir gegenüber. Mit normalen Waffen ist diesem Rattermann nur schwer beizukommen. Die Koboldin versucht ihr Glück mit dem Blitzschlag-Zauber und hat Erfolg. So schnell sie nur kann, schickt sie weitere Blitzschläge los, bis der Panikmeister endlich klein belglat.



EINGANG

AUF IN DEN HIMMEL

Der Vampir war besiegt, doch Tantalus war die Flucht mit Hagen gelungen. Ratlos gehen die drei zur Nordstadt und erfahren dort, daß sich ein Besuch beim Kaiser lohnen könnte. Ist ihm zu trauen?



DER KAISERPALAST

In dem prachtvollen Palast erwarten die drei Abenteuerer einen ganzen Hofstaat, doch stattdessen ist es menschenleer. Nur der Kaiser ist da ... und er hat eine gemeine Falle für die

Mana-Helden aufgebaut. Er sperrt sie in sein Gefängnis ein, wo sie auf Sarah und ihre Rebellen treffen. Der Kaiser ist überglücklich – an einem Tag hat er sowohl die Mana-Helden als auch

die Rebellen besiegt. Doch so schnell geben die drei Freunde nicht auf. Unverzüglich planen sie ihre Flucht und versuchen, die Wächter zu über-tölpeln.

A DER STAHLANBETER

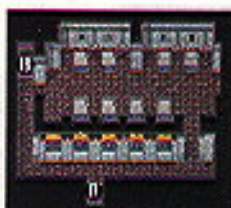
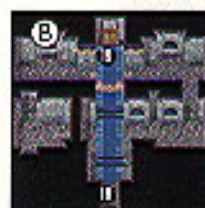
Die Wachen drängen die Freunde in einen Abgrund, der sie direkt vor die metallenen Klauen des Stahlanbeters befördert. Zwar genügen auch normale Waffen gegen dieses Monster, aber die Blitzschlag-Attacke der Koboldin beschert etwas schneller ein Ende.



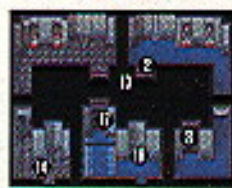
B TELEPORTER AKTIVIEREN

Kaum dem Kerker entflohen, landen die drei entschlossenen Streiter schon in einer Sackgasse. Doch, was ist das

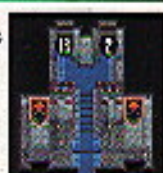
da unten am Boden? Sieht aus wie ein stillgelegter Teleporter. Der Junge entdeckt eine merkwürdige Wandverzierung. Er schlägt mit seinem Schwert daran und plötzlich ist der Teleporter wieder aktiv. Sie warpen zwar nicht durch ihn hindurch, können aber ihren Weg fortsetzen.



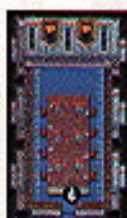
EINGANG



AUS-
GANG



EINGANG



AUS-
GANG



AUSGANG

DER BETA-CYBERMAX

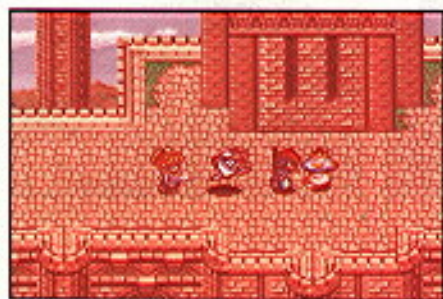
So ganz menschenleer ist der Palast doch nicht. Marcus stellt sich den Helden in den Weg. Er steigt in seinen verbesserten Kampfroboter, doch die Blitzschläge der Koboldin zeigen schnell Wirkung. Und sobald sich die Chance bietet, greifen die beiden anderen an.



JETZT KOMMT LUFTII!

Marcus ist ein schlechter Verlierer. Nach seiner Niederlage droht er den Palast in Schutt und Asche zu legen. Doch ganz plötzlich taucht König Pfliffertling mit dem Drachen Lufti auf. Der hat sich mittlerweile ganz schön rausgemacht. Und sobald er seine Luftitrommel hört, die Pfliffertling den

drei Freunden schenkt, kommt Lufti angefliegen, und bringt die Trommler überall hin, wohin sie wollen.



AUF DER DINGELCHEN INSEL

Mit Lufti geht es flugs auf die Dingelchen Insel. In dem kleinen Inselort gibt es eigentlich nur eine Sache, die interessant ist für die drei – das Dingelchen. Das war es doch, was der Prinz in El Oasis brauchte. Sofort fliegen sie zurück in die Wüstenstadt und übergeben das merkwürdige Teil.

Prinz Omar aktiviert es unverzüglich und wie von Geisterhand kehrt das Wasser zurück in die Wüstenoase. End-

lich brauchen die Bewohner keinen Durst mehr erliden. Zum Dank erhalten die drei den Zapplergürtel.

DER ZAPPLERGÜRTEL

Dankend nimmt der Junge den Gürtel entgegen. Nun brauchen die drei nicht mehr hilflos wie Teddys herumzulaufen, wenn ein Gegner sie gezappelt hat.



DAS ORAKEL

Wieder ein Problem gelöst! Die nächste Station ihres Abenteuers führt die drei Freunde nach Destinea. Dort in der Nähe soll der Wahrsager Lunar wohnen, wie sie im Tempel erfahren. Der wird ihnen sicherlich weiterhelfen können...

IN DESTINEA

Ihr Weg führt sie zunächst in die kleine Stadt Destinea. Ein friedlicher Ort, dessen Bewohner jedoch auch bereits das Nahen des Bösen erahnen. Der Nachtpalast und der Weg hinauf zum Wahrsager Lunar sind schon von Monstern bevölkert. Im Norden der Stadt besuchen die drei wißbegieri-

gen Freunde den Tempel. Der alte Mönch dort erklärt ihnen, warum Lunar nun auf dem Berg leben muß. Erst, wenn er wieder rein im Herzen sei, dürfte er zu den Mönchen zurückkehren. Was mag Lunar nur angestellt haben?



LUNARS SCHICKSALSBERGE

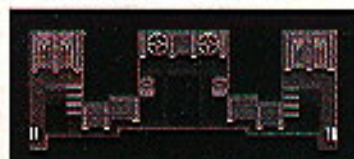
Die Menschen in Destinea hatten recht. Die Schicksalsberge wurden von den Monstern des Tantalus überannt. Anhöhe für Anhöhe kämpfen sich die Abenteurer nach oben. Endlich am Gipfel angelangt, treffen sie aber nicht auf Lunar, sondern auf einen überaus unfreundlichen Typen,

der lediglich bereit ist, ihnen zu sagen, daß Lunar im Nachtpalast zu finden ist.

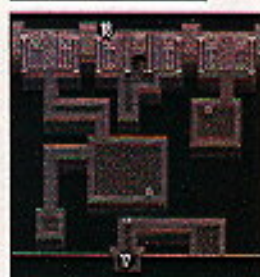


DER NACHTPALAST

Die drei beschließen, erst einmal den Nachtpalast zu erkunden, damit sie Lunar aufsuchen können. Durch eine Höhle erreichen sie den Palast, der von seinen Erbauern besonders gut gegen Eindringlinge geschützt wurde. Überall befinden sich Schalter, mit denen man Wände verschieben kann. Ein wahres Puzzle für gewiefte Forscher.



EINGANG



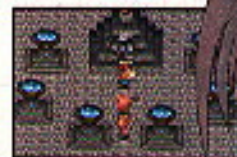
A DER SABBERSCHLEIM

Ein riesiger Schleimklumpen! Sofort befragt das Mädchen ihren Analyse-Zauber, welche Magie gegen den Schleim wirkt. Das Ergebnis, Vesuvios Kräfte könnten helfen. Sofort schreitet die Koboldin zur Tat.



A NOCTURNS MAGIE

Zufrieden mit den Helden, übergibt das Element der Dunkelheit seine Kräfte an die beiden Mädchen. Jetzt noch den Mana-Samen versiegeln und es kann weitergehen.



DIE GOLDSTADT

Mit Luft landen die Mana-Helden auf der Goldinsel. Die Stadt dort trägt ihren Namen zurecht – alles scheint mit Gold gepflastert. Sie würden gern die Goldfestung betreten, doch die ist verschlossen. Nicht einmal König Midas weiß, wo der Schlüssel ist.



MARAS SCHLÜSSEL

Ein Mann erzählt, er habe eine Spionin mit dem Schlüssel zur Goldfestung gesehen. Spionin? Das kann doch nur Maria sein. Mit Luft geht's zurück zu Maria.



DIE GOLDFESTUNG

Mit Marias Schlüssel gelangen die Helden in die Goldfestung. Die Festungswachen sind gar nicht erfreut, Besuch zu bekommen. Doch das stört die drei nicht. Sie holen sich aus einer Schatztruhe einen schwer bewachten Waffen-Orb und erforschen jede Ecke und jeden Winkel der Festung.



B DER GLUTBULLE

Das bullige Monster wartet weiter oben in der Festung. Schnell findet die Koboldin heraus, daß ihre Blitzschlag-Magie sehr wirkungsvoll ist. Da seine Angriffe so kräfteaubend sind, beeilt sie sich.



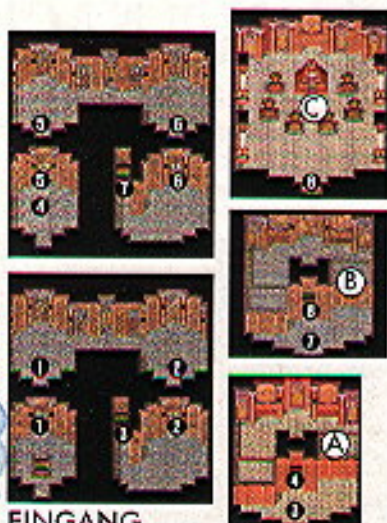
A KUSCHELTIGER

Ein leichtes Spiel! Die Koboldin setzt eine Schlamm-Bombe nach der anderen ein.



C LATERNA GIBT NEUE KRAFT

Bevor der Mana Samen in der Goldfestung versiegelt werden kann, taucht Laterna, das Element des Lichts auf. Glücklich über die Befreiung der Festung, schenkt sie den dreien ihre Zauberkraft. Nun besitzt die Gruppe die Kraft von sechs Mana Samen.



EINGANG

WAHRER MUT

Die drei Freunde beschließen, nochmals nach dem Wahrsager Lunar zu suchen. Auf dem Schicksalsberg erfahren sie, daß Lunar mittlerweile zum Mondpalast weitergezogen ist. Der Weg dorthin führt durch die Wüste El Sandalar...

AUF DEM LEUCHTTURM

Mit Flammie fliegen die drei Richtung Wüste und entdecken eine kleine Insel mit einem Leuchtturm. Dem wollen sie doch einen kurzen Besuch abstatten. Der Leuchtturmwächter Claude erzählt den Besuchern interessante Geschichten über einen versunkenen Kontinent und die Mana-Festung. Nun geht es weiter Richtung Mondpalast.

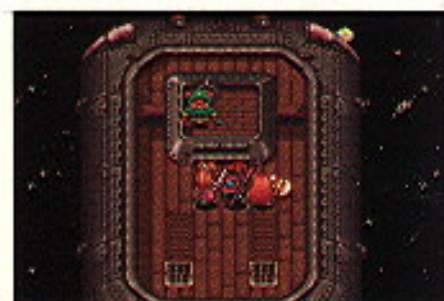


IM MONDPALAST

Im östlichen Teil der Wüste landen die drei in der Nähe eines schwarzen

Gebietes. Strebsam kämpfen sie sich nach Norden vorwärts, wo sie auf den

Fährmann Karon treffen. Er bringt sie rüber zum Mondpalast.



LUNATICS MAGISCHE KRÄFTE

Im Palast ist es stockfinster. Nur kleine Fackeln helfen bei der Orientierung. Kaum aber spricht das Mädchen einen Laterna-Zauber über einen Kristallorb aus, schon wird es hell. In einem Saal treffen sie dann Lunatic, das Element des Mondes.



AUF NACH TASNICA

Nachdem der Mana-Samen im Mondpalast versiegelt wurde und sie nun auch über die Kräfte Lunatics verfügen, geht es weiter nach Tasnica.

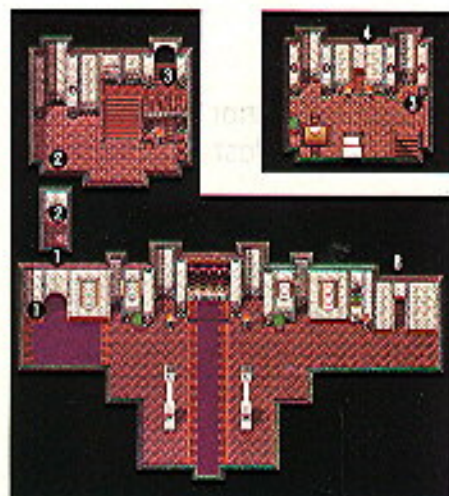
Dort soll Lunar sein. Mit Flammie fliegen sie nach Südwesten und landen in der Stadt. Ungeduldig suchen sie nach Lunar, treffen aber auf Victor, der sie sofort ins Schloß schickt.



Ⓐ GESCHÄFTEMACHER

In einem geheimen Teil des tasnicanischen Schlosses finden die drei einen Krämer. Allerdings hat er ein überaus interessantes Angebot – nur den üblichen Standard, was jedoch besser ist als nichts.





B DER DÄMONENRITTER

Im Schloß hat dieser Dämon seit kurzem das Zepter übernommen. Doch nicht mehr lange, denn das Mädchen attackiert ihn mit Laternas Magie. Besonders sie erwischt ihn mit einem gewaltigen Laserinferno.

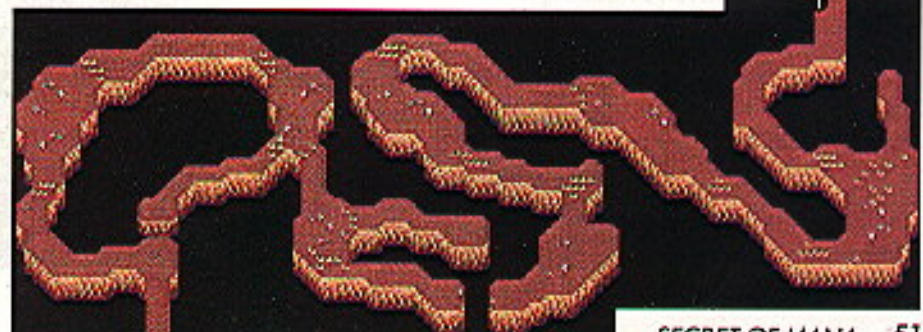


EINE MUTPROBE

Nach dem Sieg über den Dämonenritter atmet der König von Tashica befreit auf und belohnt die Mana-Helden fürstlich. Doch Victor meint, sie hätten den „wahren Mut“ noch nicht gezeigt. Seinem Rat folgend, begeben sie sich wieder zum Schicksalsberg. Endlich treffen sie Lunar, der sie zu einer „wahren“ Mutprobe herausfordert. Ein unheimlicher Höhlengang führt sie zum Ort dieser Mutprobe – ein Kampf gegen die eigenen Doppelgänger!

A DOPPELGÄNGER

Im Duell gegen sich selbst hilft Magie nur wenig, höchstens als Schutzmaßnahme. Der stärkste ist der Doppelgänger des Jungen.



EINGANG

SCHWEBENDE INSEL

Nach der Mutprobe stellt sich heraus, daß der Eremit Runal in Wirklichkeit Lunar ist. Für diese Scharade hatte er seine Gründe. Nun schickt er die drei weiter zum Baumpalast oberhalb des Korallenriffs.

DER BAUMPALAST

Kaum im Baumpalast gelandet, treffen sie schon auf den Kaiser und seine Vasallen. Der Kaiser ist bester Laune. Ist es ihm doch gelungen, alle Mana-Siegel der Paläste zu brechen, um die Mana-Festung wieder zum Leben zu erwecken. Doch da hat der böswillige Herrscher die Rechnung ohne die Mana-Helden gemacht. Plötzlich verwandelt sich einer der Gefolgsleute in ein Monster und gibt zu, daß sie einen Vertrag mit der Unterwelt geschlossen haben, der ihnen die Macht über die Menschen garantiert, sobald die Mana-Festung wieder aktiv sei.

DER PLASMABEISSE

Auch gegen dieses Monster ist ein Kraut gewachsen. Die Kaboldin wehrt seine magischen Angriffe mit Nocturns Zaubersperre ab und attackiert mit Schlamm-Bomben und Blitzschlag. Ein wirkungsvolles Rezept, wie sich schon bald herausstellt.



HARZINGER GIBT NEUE KRAFT

Sie eilen zu dem Mana-Samen, um ihn zu versiegeln, doch sie kommen zu spät. Stattdessen taucht Harzinger, das Element des Baumes, auf. Er rät ihnen, schnell von hier zu verschwinden. Doch bevor er mit dem Baumpalast untergeht, schließt er sich den Freunden an.



EIN PALAST ERSCHEINT

Lufti bringt die drei erschöpften Kämpfer in Sicherheit und aus der Luft müssen sie hilflos mitansehen, wie der versunkene Kontinent sich wieder erhebt. Mit ihm erhebt sich auch die Dämonenfestung. Von Victor erfahren sie, daß auch die Mana-Festung wiederbelebt wurde. Er bietet die drei Freunde, die Dämonenstadt zu finden, um den Kaiser zu stoppen. Die drei beginnen sofort ihren Abstieg, wobei sie sich nur im Notfall auf einen Kampf einlassen. Die

Stadt liegt unter der Dämonenfestung, zu der sie sich mit der Axt den Weg freischlagen.

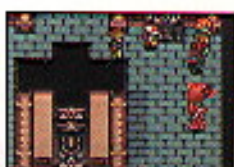


DIE DÄMONENFESTUNG

Um in die Festung hineinzukommen, müssen die drei gefährliche Kämpfe auf sich nehmen. Und während sie einen Wasserfall herunterfallen, müssen Schalter betätigt werden.

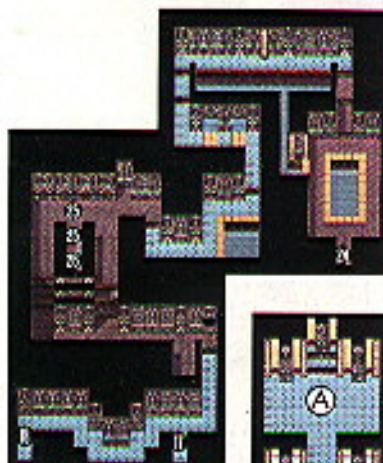
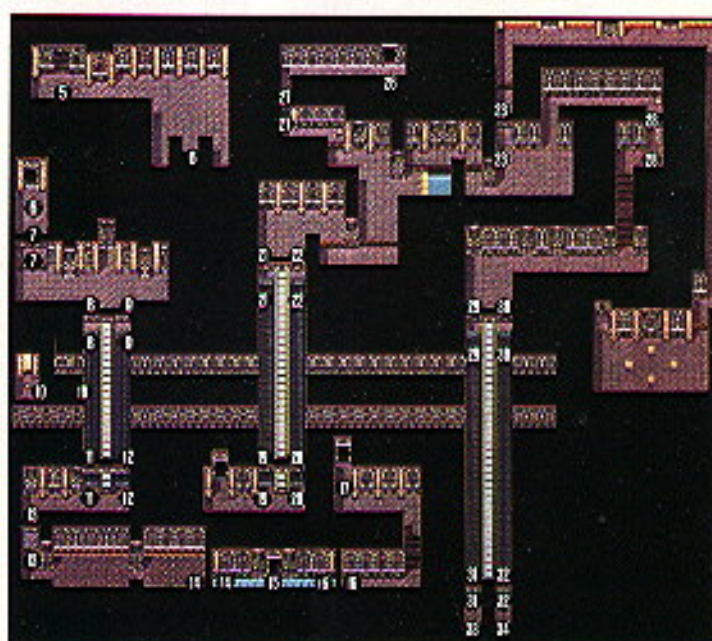
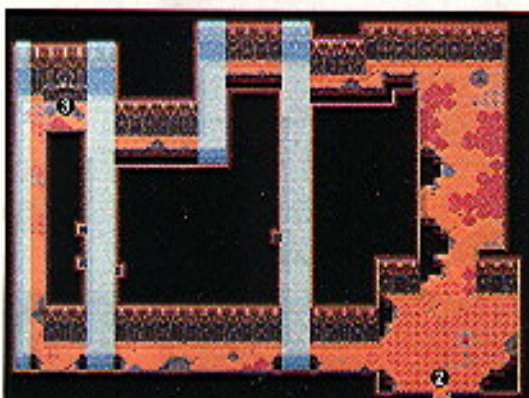
A WIDERSTAND

In einem Flügel der Dämonenfestung haben sich die Rebellen einquartiert. Dort finden die drei Watts, der ihre Waffen aufpowert, und Sarah, die ihnen frische Energie spendet. Außerdem erfahren sie einen Geheimcode.

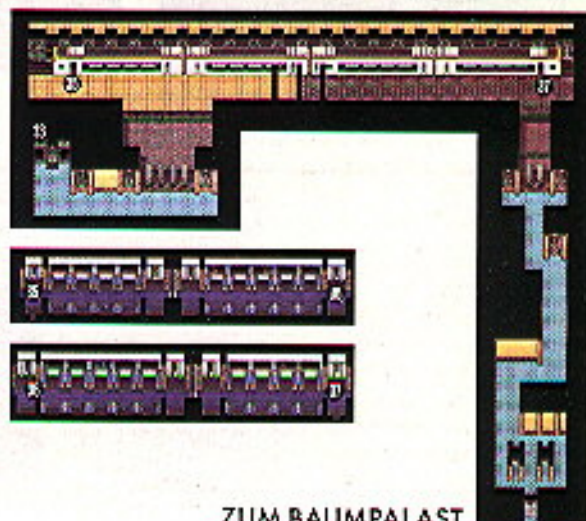


DER DOPPELKOPF

Dieser Drache lebt im Wasser, so daß die Kabaldin schnell kombiniert, daß er Vesuvius' Feuer wohl am meisten fürchtet. Und richtig. Leider kann sich die Echse selber helfen...



EINGANG



ZUM BAUMPALAST

DER RICHTIGE WEG

Die unheimliche Festung ist unbeschreiblich groß. Ganz schnell kann man sich hier verlaufen. Doch die drei Helden vertrauen auf ihren Mut und vor allem ihren Instinkt. Werden sie jemals das Böse besiegen können?

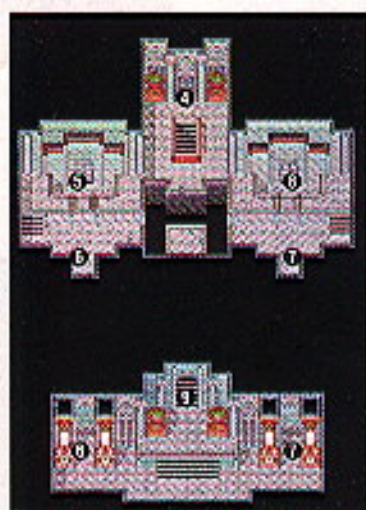


IN DER DÄMONENFESTUNG

Rollbänder, unzählige Türen und Um-mengen von bösaftigen Monstern versuchen den Helden das Leben zu

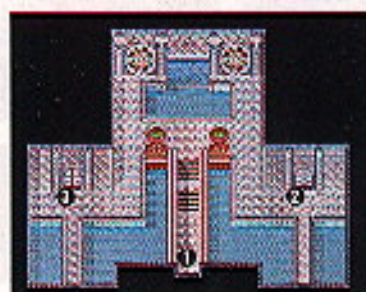
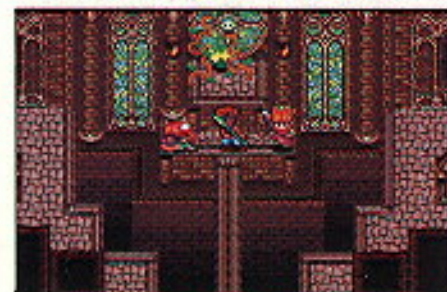
versauern. Vor allem ein Kraftfeld be-reitet den dreien Kopfzerbrechen, bis sie farbige Schalter entdecken. Was

hatte ihnen der eine Rebell erzählt? „Rot, Blau, Gelb, Grün“. Nach diesem Code betätigen die drei den Schalter.



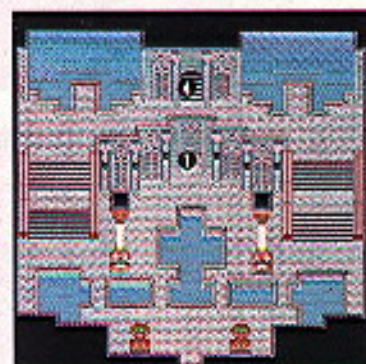
Ⓐ 6 ORBS BRECHEN

Nur wenn alle sechs Orbs zerborsten sind, können die drei weitervordringen. Das Mädchen benutzt ihre Analyse-Magie und die Koboldin agiert ent-sprechend.



DER KILLROY

Dieser monströse Roboter verfügt sogar über magische Kräfte. Doch die drei las-sen sich davon nicht abschrecken. Mit der Zaubersperre wehren sie sich und mit dem Zaubersog entziehen sie ihm die magischen Kräfte. Den Rest besor-gen die konventionellen Waffen der Streiter.



EINGANG

Ⓑ DIE DRACHENECHSE

Als nächste große Herausforderung wartet ein Drache auf die drei. Doch ein paar Glutgranaten von der Koboldin vertreiben ihn schnell.



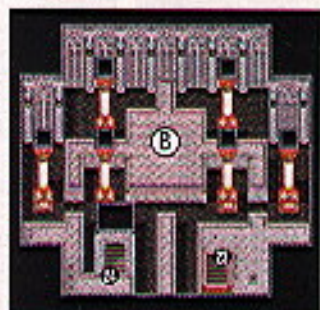
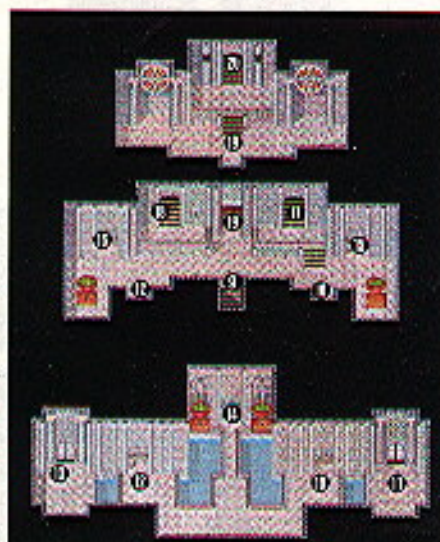
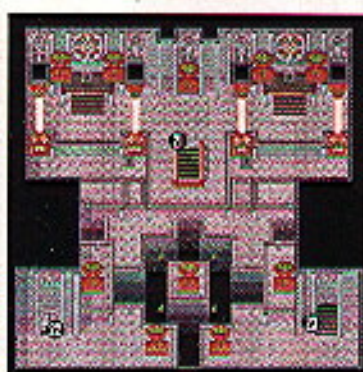
© MEDUSA

Vier Arme und jede Menge magisches Wissen – keine Kleinigkeit. Einige Schlamm-bomben der Koboldin zeigen jedoch ihre Wirkung.



DER GAMMA-CYBERMAX

Nachmal's Marcus und sein (neuer) Kampf-roboter. Während das Mädchen darauf achtet, daß ihren Freunden die Energie nicht ausgeht, benutzt die Koboldin die Zaubersperre und den Zaubersog. Und der Junge greift ohne Unterlaß an.

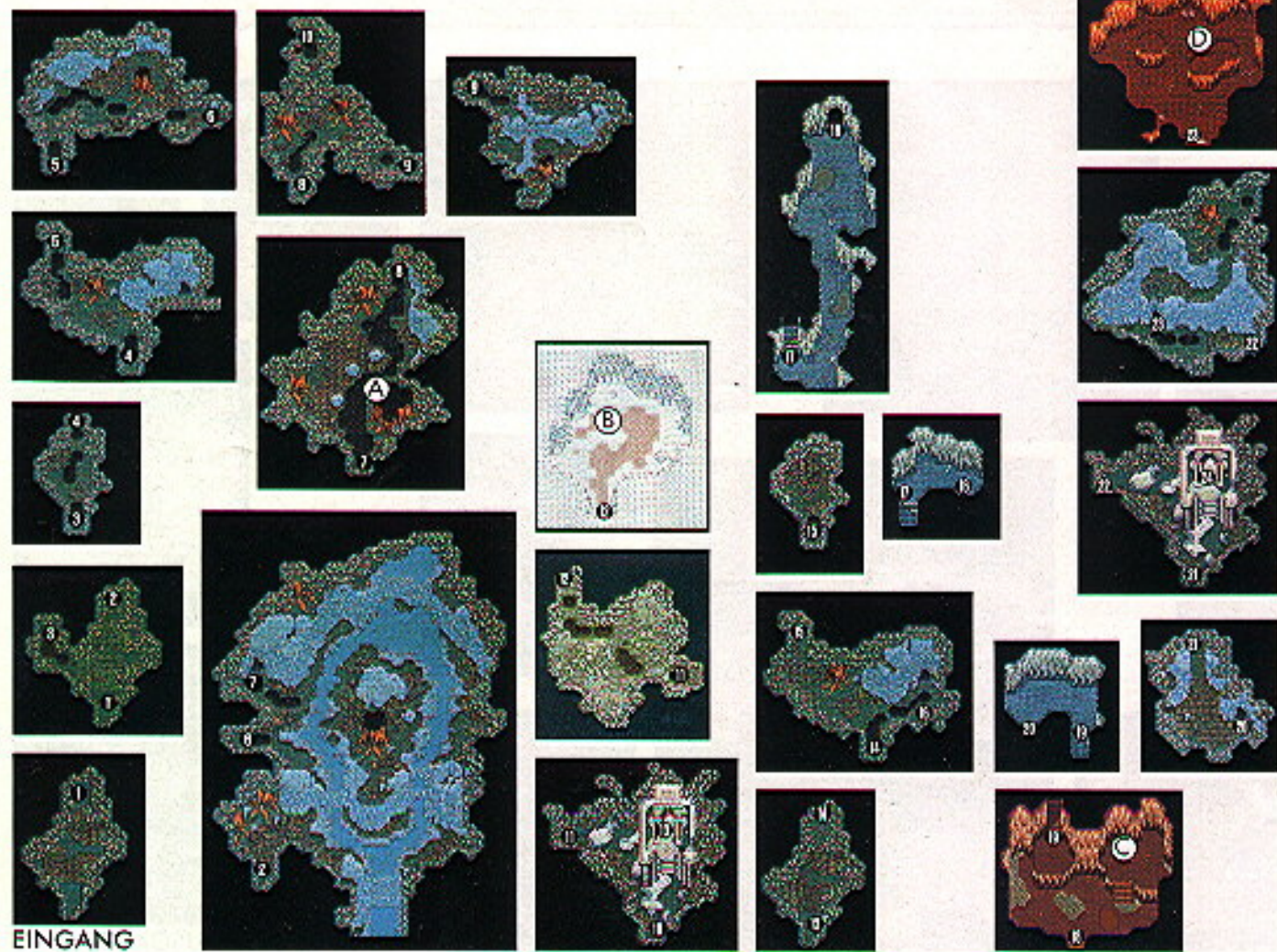


AUSGANG

Endlich war auch die Dämonenfestung von den wahren Mana-Helden befreit worden. Nun fühlen sie sich stark genug, sich zum Nebelvulkan zu begeben – dorthin, wo der legendäre Mana Baum seine Wurzeln in den fruchtbaren Boden streckt...

Mit Flammie fliegen die drei zu der Vulkaninsel. In dem riesigen Krater wuchert ein üppiger Wald, der von ganz eigenwilligen Kreaturen bewohnt wird. Einer inneren Stimme folgend, kämpfen sich die Helden durch das Dickicht vor nach Norden. Dort vermuten sie den Standort des Mana Baums. Die unzähligen Kämpfe, die sie bei ihrer Expedition austragen

müssen, bescheren den Streitem eine Menge Gold und Erfahrung. Da ihnen bewußt ist, daß sie schon bald an einem entscheidenden Duell teilnehmen werden, sind sie gar nicht so unglücklich, in dem Dschungel ihre Kampftechnik verbessern zu können. Plötzlich entdecken sie nahe eines Wasserfalls eine Höhle...





Ⓐ DRACHENWURM

Auch dieser Wurm fürchtet den Blitzschlag. Ohne Pause löst die Koboldin die Blitze auf ihn prasseln.



Ⓑ SCHNEEDRACHEN

Wie sein Name schon vermuten lässt, scheut das Feuer und somit auch Vesuvios-Magie.



Ⓒ SONNENKÜKEN

In der Höhle haust das Riesenküken, das nichts mehr fürchtet als Frostas Magie. Bevor es sich aber Frostbeuten holt, versucht es sich mit Feuerzauber zur Wehr zu setzen. Erfolgreich? Schon, aber nicht lange!



Ⓓ LAVA-DRACHEN

Ein paar gezielte Frostwellen der Koboldin lassen den heißen Atem dieses feurigen Drachens schnell abkühlen. Aber Vorsicht: Der Drache ist schnell!



Ⓔ DONNERMUTANT

Ein Blick auf dieses Monster genügt und die Koboldin weiß, wie sie mit ihm umzugehen hat. Mit ein paar schnell aufeinanderfolgenden Schlammbomben.



Ⓕ DONNERDRACHEN

Ein Drache, wie viele andere, der gezielten, schnell hintereinander herunterprasseln den Schlammbomben wenig entgegen zu setzen hat. Wieder ist es die kleine Koboldin, die das Problem für sich und ihre Freunde löst.



ENDE DES MANAS?

Plötzlich lichtet sich das Dickicht und von einer Klippe aus, können die drei erschöpften Helden einen wunderschönen, großen Baum sehen – der Mana Baum! Doch ein grelles Licht vom Himmel hinab, zerbricht den legendären Baum. Die Mana-Festung hat zugeschlagen ...



DIE MANA-FESTUNG

Die drei tapferen Strelter schwingen sich mit Flammie in die Lüfte. Am Horizont erkennen sie ein riesiges fliegen-

des Gebilde – die Mana-Festung, vom Bösen zu neuem Leben erweckt. Mit einem waghalsigen Manöver landen

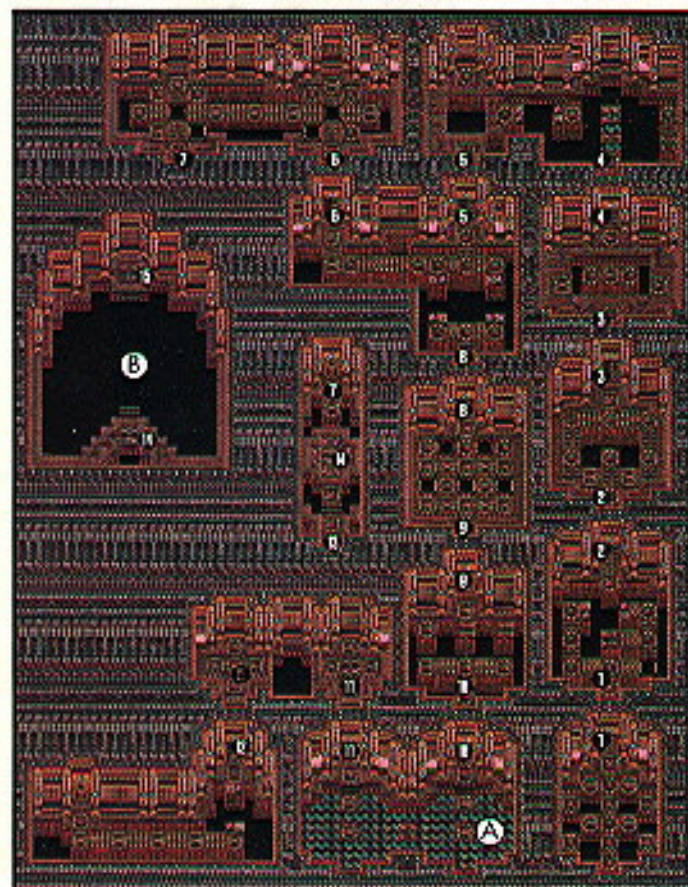
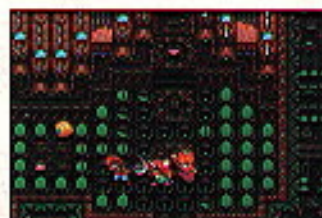
sie an Deck der Festung. Gefährliche Kreaturen stellen sich ihnen unverzüglich in den Weg.



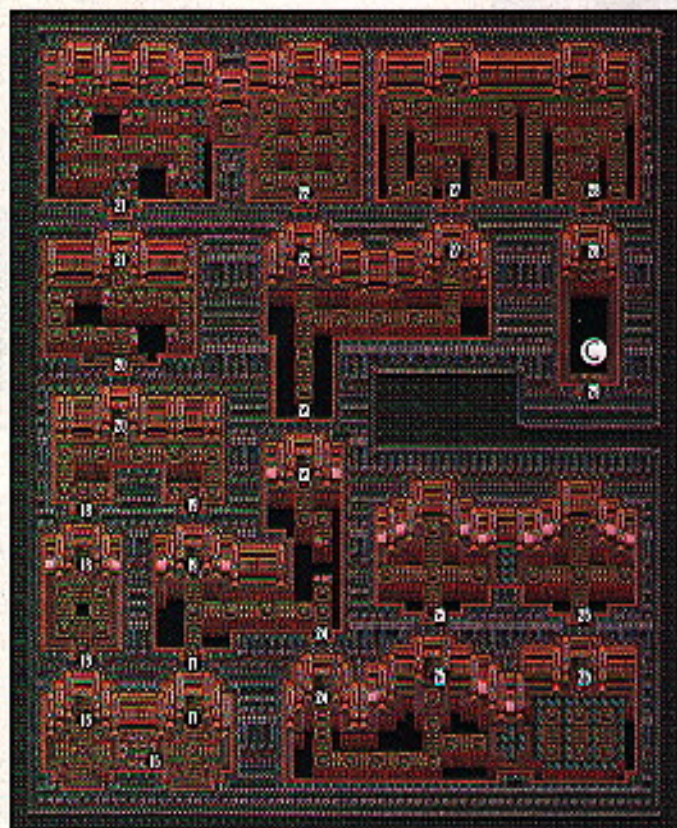
Ⓐ SELBST IST DER HELD

Es wird Eindringlingen nicht gerade leicht gemacht in der Festung. Immer wieder landen die drei Freunde in einer vermeintlichen Sackgasse. Doch falls sich in der Nähe ein leuchtender Bo-

denschalter befindet, löst sich das Problem. Die Schalter lassen Brücken aus dem Nichts heraus erscheinen.



EINGANG



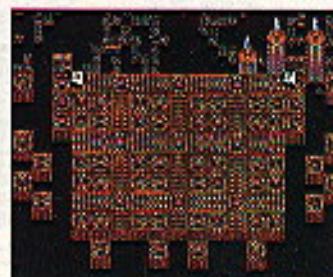
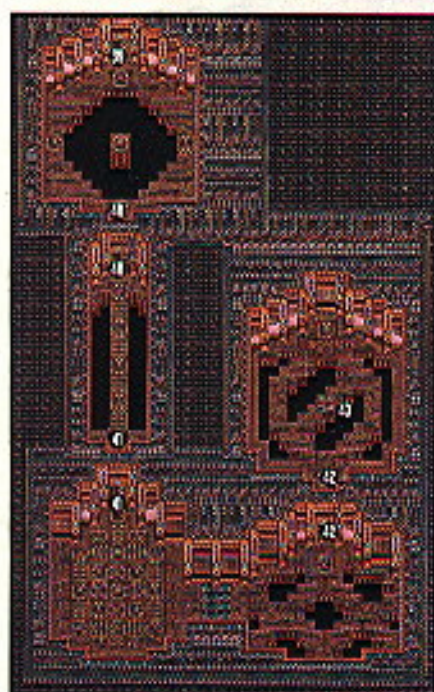
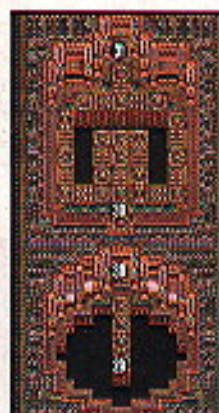
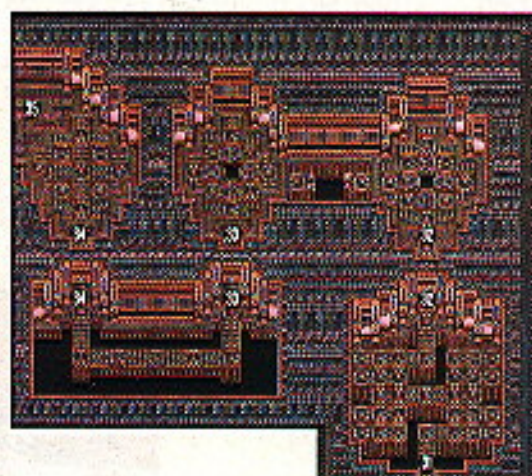
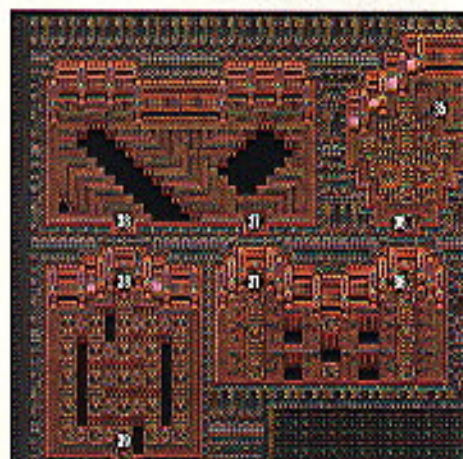
B QUALENFÜRST

Der mächtigste aller Vampire, denen die drei je begegnet sind, lässt sich von dem Mädchen und ihrem Laserinferno bezwingen.



C MODERPUDDING

Die Mutter aller Schleimmonster ist ein Wesen des Lichts. Die Koboldin antwortet mit zahlreichen Hadesgranaten – erfolgreich!



D TANTALUS

Nach einer langen Suche stehen sie dem Oberbaß gegenüber – die Laserinferno-Attacken des Mädchens beschören aber auch diesem gefährlichen Gegner ein vorzeitiges Ende.



DIE KRAFT DES MANA

Endlich! Tantalus war besiegt! War es den drei Mana-Helden gelungen, damit auch die Macht des Bösen zu brechen? Noch nicht ganz! Schon bald würde der Mana Drache auftauchen und versuchen, die Mana-Festung zu zerstören...

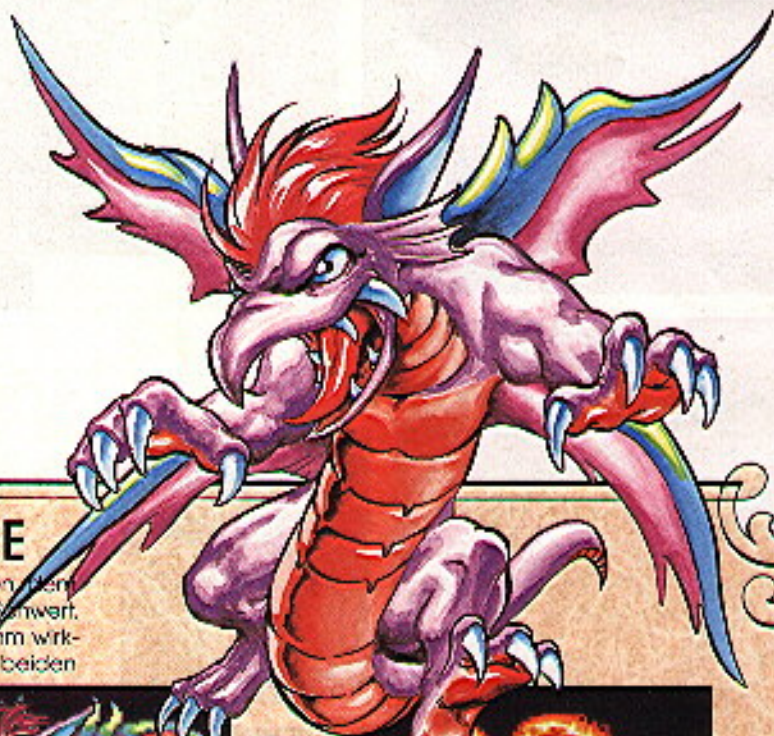


DIE SPITZE DER MANA FESTUNG

Außer Atem und dankbar für eine kurze Pause, rasten die drei Freunde einen Moment. Doch, da, was war das? Die Mana-Festung selbst scheint von außen angegriffen zu werden. Das kann nur ein Wesen vollbringen – der Mana-Drache! Die drei begeben sich zu dem Schalter, der sie aus der Festung herausbringt. Es gilt den Mana-Drachen zu stoppen, sonst ist die Welt für immer verloren. Doch der Junge scheut sich, den Drachen anzugreifen, denn eigentlich ist er nicht wirklich böse. Außerdem scheut er einen Kampf, der die Koboldin all ihrer Kraft berauben würde.

DIE MAGIE DES MANA

Mit der Befreiung der Mana-Festung wurde auch das unsichtbare Siegel gebrochen, welches die Magie Harzingers verschloß. Nun, vor dem Kampf mit dem Mana-Drachen, verfügen die drei Freunde endlich über die legendäre Mana-Magie. Sie verleiht dem Schwert des Jungen eine Kraft, die nicht von dieser Welt ist.



DER MANA DRACHE

Konventionelle Waffen und Zauber können den Mana-Drachen nichts anhaben. Nur das Schwert, welches die Kraft des Manas besitzt, kann ihm wirklich einen Schaden zufügen. Während die beiden Mädchen ihr Mana Yin und Yang anwenden, um sich und ihre Begleiter zu schützen, versetzt der Junge ein ums andere Mal dem Drachen Hebe mit seinem Mana-Schwert. Ein atemberaubender Kampf entbrennt, der scheinbar kein Ende nehmen will! Oder vielleicht doch...?



RÜSTUNGSLISTE

Anhand der nachfolgenden Liste der Rüstungsteile könnt Ihr erkennen, wie stark die Rüstung ist, wie teuer sie ist (unverbindliche Preisempfehlung) und wo man sie findet. Hakt ab, welche Teile Ihr schon besitzt und welche Euch noch fehlen.

NAME	VP	PREIS	ORT (zum Beispiel)	NAME	VP	PREIS	ORT (zum Beispiel)
Stirnband	2	50	Laden: Quelkierf. Wucherkalen: Turas Schloß	Tigermantel	52	6375	Laden: Nordstadt*
Haarschleife	3	55	Laden: Mühldorf, Pandoria Wucherkalen: Turas Schloß	Tigerbikini	64	7100	Laden: Nordstadt*
Puschelmütze	5	45	Laden: Zwergendorf, Pandoria Wucherkalen: Turas Schloß	Titannrüstung	28	1000	Laden: Südstadt, Schneedorf Wucherkalen: Eispalast
Eisenhelm	7	70	Laden: Zwergendorf Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald	Goldweste	34	2250	Laden: Südstadt, Schneedorf Wucherkalen: Eispalast
Drachenhelm	66	7500	Laden: Tarnica, Goldstadt	Stahlpanzer	240	65000	Wucherkalen: Mana-Festung*
Entenkappe	78	11250	Laden: Tarnica, Goldstadt*	Tulpenjacke	115	21000	Laden: Goldstadt
Federkappe	10	110	Laden: Trüffeldorf Vier-Jahreszeiten-Wald*	Zauberumhang	78	11500	Laden: Destinea Wucherkalen: Schicksalsberg*
Stahlkappe	13	180	Laden: Trüffeldorf	Drachenhelm	243	–	Nach Kampf mit Wodanmaske
Strickmütze	26	700	Laden: Nordstadt, Südstadt*	Götterrobe	245	–	Nach Kampf mit Salanswimper
Tigerkappe	32	1100	Laden: Nordstadt	Eifenweste	250	–	Nach Kampf mit Master Ninja
Goldkrone	17	350	Laden: Südstadt, Schneedorf Wucherkalen: Eispalast*	Armband	1	45	Laden: Zwergendorf, Pandoria Wucherkalen: Turas Schloß
Waschbärmütze	21	550	Laden: Südstadt, Schneedorf Wucherkalen: Eispalast	Bronzekette	2	90	Laden: Zwergendorf, Mühldorf, Pandoria
Dornenhelm	140	15000	Wucherkalen: Mana-Festung*	Kraftarmband	4	150	Laden: Zwergendorf Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*
Pickelhaube	55	5625	Laden: Goldstadt*	Goldkette	24	3750	Laden: Tarnica
Elfendiadem	38	2300	Laden: Destinea Wucherkalen: Schicksalsberg	Feuerring	35	8800	Laden: Tarnica, Goldstadt
Rubindiadem	–	–	Pandora ist gemein!	Wolfsarmband	8	400	Laden: Trüffeldorf
Echsenkappe	142	–	Nach Kampf mit Basilisk	Schlängerkette	6	280	Laden: Pandoria Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*
Platinhelm	143	–	Nach Kampf mit Nekromanten	Silberkette	10	525	Laden: Nordstadt, Südstadt Wucherkalen: Eispalast*
Greifenhelm	145	–	Nach Kampf mit Krähenfuß	Dämonenring	13	750	Laden: Nordstadt, Südstadt
Elfenkrone	150	–	Nach Kampf mit Terminator	Kristallring	16	1200	Laden: Nordstadt
Schlochtrobe	7	22	Laden: Zwergendorf	Handschuh	90	37500	Wucherkalen: Mana-Festung*
Kettenweste	10	120	Laden: Zwergendorf, Mühldorf	Auraring	29	5100	Laden: Goldstadt
Dornenweste	13	260	Laden: Zwergendorf, Pandoria Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*	Hexenfetisch	20	1875	Laden: Destinea Wucherkalen: Schicksalsberg
Ninja-Robe	17	350	Laden: Mühldorf, Pandoria Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*	Saturnring	41	–	Nach Kampf mit Kamakura
Kampfanzug	4	25	Laden: Pandoria	Federhandschuh	92	–	Nach Kampf mit Dämonenritter
Schutzweste	3	20	Laden: Quelkierf.	Drachenring	92	–	Nach Kampf mit Kristallkröte
Granitpanzer	95	14850	Laden: Tarnica*	Zyklopenring	93	–	Nach Kampf mit Hermann
Dämonenweste	139	30000	Laden: Tarnica, Goldstadt	Zauberring	94	–	Nach Kampf mit Herronwindel
Faunenjacke	22	675	Laden: Trüffeldorf*	Fetschring	95	–	Nach Kampf mit Kutscher
Juwelenweste	43	4500	Laden: Nordstadt, Südstadt	Elfenarmband	100	–	Nach Kampf mit Werwolf

* Gegenstand auch bei Gegner erhältlich (siehe Gegner-Liste)

RÜSTUNGSLISTE

Anhand der nachfolgenden Liste der Rüstungsteile könnt Ihr erkennen, wie stark die Rüstung ist, wie teuer sie ist (unverbindliche Preisempfehlung) und wo man sie findet. Hakt ab, welche Teile Ihr schon besitzt und welche Euch noch fehlen.

NAME	VP	PREIS	ORT (zum Beispiel)	NAME	VP	PREIS	ORT (zum Beispiel)
Stirnband	2	50	Laden: Quelkorf, Wucherkalen: Turas Schloss	Tigermantel	52	6375	Laden: Nordstadt*
Haarschleife	3	55	Laden: Mühldorf, Pandoria, Wucherkalen: Turas Schloss	Tigerbikini	64	7100	Laden: Nordstadt*
Puschelmütze	5	45	Laden: Zwergendorf, Pandoria, Wucherkalen: Turas Schloss	Titannrüstung	28	1000	Laden: Südstadt, Schneedorf, Wucherkalen: Eispalast
Eisenhelm	7	70	Laden: Zwergendorf, Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald	Goldweste	34	2250	Laden: Südstadt, Schneedorf, Wucherkalen: Eispalast
Drachenhelm	66	7500	Laden: Tarnica, Goldstadt	Stahlpanzer	240	65000	Wucherkalen: Mana-Festung*
Entenkappe	78	11250	Laden: Tarnica, Goldstadt*	Tulpenjacke	115	21000	Laden: Goldstadt
Federkappe	10	110	Laden: Trüffeldorf*, Vier-Jahreszeiten-Wald*	Zauberumhang	78	11500	Laden: Destinea, Wucherkalen: Schicksalsberg*
Stahlkappe	13	180	Laden: Trüffeldorf*	Drachenmantel	243	–	Nach Kampf mit Woodoomake
Strickmütze	26	700	Laden: Nordstadt, Südstadt*	Götterrobe	245	–	Nach Kampf mit Salanswimper
Tigerkappe	32	1100	Laden: Nordstadt	Eifenweste	250	–	Nach Kampf mit Master Ninja
Goldkrone	17	350	Laden: Südstadt, Schneedorf, Wucherkalen: Eispalast*	Armband	1	45	Laden: Zwergendorf, Pandoria, Wucherkalen: Turas Schloss
Waschbärmütze	21	550	Laden: Südstadt, Schneedorf, Wucherkalen: Eispalast	Bronzekette	2	90	Laden: Zwergendorf, Mühldorf, Pandoria
Dornenhelm	140	15000	Wucherkalen: Mana-Festung*	Kraftarmband	4	150	Laden: Zwergendorf, Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*
Pickelhaube	55	5625	Laden: Goldstadt*	Goldkette	24	3750	Laden: Tarnica
Elfendiadem	38	2300	Laden: Destinea, Wucherkalen: Schicksalsberg	Feuerring	35	8800	Laden: Tarnica, Goldstadt
Rubindiadem	–	–	Pandora ist gemein!	Wolfsarmband	8	400	Laden: Trüffeldorf
Echsenkappe	142	–	Nach Kampf mit Basilisk	Schlangerkette	6	280	Laden: Pandoria, Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*
Platinhelm	143	–	Nach Kampf mit Nekromanten	Silberkette	10	525	Laden: Nordstadt, Südstadt, Wucherkalen: Eispalast*
Greifenhelm	145	–	Nach Kampf mit Krähenfuß	Dämonenring	13	750	Laden: Nordstadt, Südstadt
Elfenkrone	150	–	Nach Kampf mit Terminator	Kristallring	16	1200	Laden: Nordstadt
Schlochtrobe	7	22	Laden: Zwergendorf	Handschuh	90	37500	Wucherkalen: Mana-Festung*
Kettenweste	10	120	Laden: Zwergendorf, Mühldorf	Auraring	29	5100	Laden: Goldstadt
Dornenweste	13	260	Laden: Zwergendorf, Pandoria, Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*	Hexenfetisch	20	1875	Laden: Destinea, Wucherkalen: Schicksalsberg
Ninja-Robe	17	350	Laden: Mühldorf, Pandoria, Wucherkalen: Vier-Jahreszeiten-Wald*	Saturnring	41	–	Nach Kampf mit Kamakura
Kampfanzug	4	25	Laden: Pandoria	Federhandschuh	92	–	Nach Kampf mit Dämonentiller
Schutzweste	3	20	Laden: Quelkorf	Drachenring	92	–	Nach Kampf mit Kristallkröte
Granitpanzer	95	14850	Laden: Tarnica*	Zyklopenring	93	–	Nach Kampf mit Hermann
Dämonenweste	139	30000	Laden: Tarnica, Goldstadt	Zauberring	94	–	Nach Kampf mit Herronwindel
Faunenjacke	22	675	Laden: Trüffeldorf*	Fetschring	95	–	Nach Kampf mit Kutscher
Juwelenweste	43	4500	Laden: Nordstadt, Südstadt	Elfenarmband	100	–	Nach Kampf mit Werwolf

* Gegenstand auch bei Gegner erhältlich (siehe Gegner-Liste)

DIE WAFFENEFFEKTE

WAFFEN...

Im Laufe des Spiels könnt Ihr genau 72 verschiedene Waffen sammeln. Diese Waffen unterteilen sich in acht verschiedene Waffengattungen. Fast jede Waffe hat, nachdem sie das erste Mal beim Schmied war und verbessert wurde, magische Eigenschaften, die hier näher beschrieben werden.

DIE KLAUENWAFFEN

Klaue

- Insektenklaue – Effektiv gegen Insektengegner.
- Zapplerklaue – Versetzt den Gegner in Schlaf.
- Orakelklaue – Erhöht Weisheit und Intelligenz des Charakters.
- Tarantelklaue – Noch effektiver gegen Insektengegner.
- Echsenkrallen – Effektiv gegen Echsen- und Schleimgegner.
- Greifenkrallen – Vergiftet den Gegner.
- Drachenskrallen – Effektiv gegen Drachenkreaturen.
- Karmakrallen – Die beste Klauenwaffe!

DIE AXTWAFFEN

Axt

- Streitaxt – Effektiv gegen Pflanzen- und Fischgegner.
- Schlachtaxt – Erhöht die Konstitution des Charakters um 2 Punkte.
- Schuppelaxt – Noch effektiver gegen Pflanzen- und Fischgegner.
- Insektenbeil – Effektiv gegen Insektengegner.
- Schleimbil – Effektiv gegen Fug-Tiere und Bastion.
- Steinbeil – Noch viel effektiver gegen Pflanzen- und Fischgegner.
- Granitbeil – Erhöht die Stärke des Charakters um 5 Punkte.
- Taufelbeil – Die beste Axtwaffe!

DIE PEITSCHENWAFFEN

Peitsche

- Wumpelpeitsche – Verlangsamt die Gegner.
- Kettenpeitsche – Erhöht Beweglichkeit und Ausweichvermögen des Charakters.
- Schleimflügel – Effektiv gegen Schleim- und Echsenwesen.
- Dämonenflügel – Effektiv gegen höllische und untote Kreaturen.
- Schornsteinpeitsche – Effektiv gegen Insektengegner.
- Hammerflügel – Verlangsamt die Gegner.
- Onyxpeitsche – Effektiv gegen Insektengegner.
- Drachenflügel – Die beste Peitschenwaffe!

DIE SCHWERTWAFFEN

Schwert

- Brellschwert – Erhöht Beweglichkeit und Ausweichvermögen des Charakters.
- Scharfschwert – Effektiv gegen Schleim- und Echsengegner.
- Pestschwert – Effektiv gegen Insektengegner.
- Dämonenschwert – Effektiv gegen höllische und untote Kreaturen.
- Titanschwert – Erhöht die Trefferrate.
- Juwelenschwert – Erhöht die Stärke des Charakters um 2 Punkte.
- Drachentöter – Effektiv gegen Drachenkreaturen.
- Mana Schwert – Die beste Schwertwaffe!

DIE LANZENWAFFEN

Lanze

- Eislanze – Kein Effekt.
- Gaslanze – Belagt den Gegner mit dem Ballonfluch.
- Echsenlanze – Effektiv gegen Echsen- und Schleimgegner.
- Zentaurenlanze – Verwirrt den Gegner.
- Morpheuslanze – Versetzt den Gegner in Schlaf.
- Rubinkanze – Erhöht die Kraft des Charakters um 2 Punkte.
- Drachenlanze – Effektiv gegen Drachenkreaturen.
- Dämonenlanze – Die beste Lanzenwaffe!

DIE SPEERWAFFEN

Speer

- Eisenspeer – Kein Effekt.
- Blestharpune – Effektiv gegen Vögel und Tiere.
- Gasharpune – Belagt den Gegner mit dem Ballonfluch.
- Dämonenspeer – Effektiv gegen höllische und untote Kreaturen.
- Juwelenspeer – Belagt den Gegner mit einem Ballonfluch.
- Elfenharpune – Erhöht Weisheit und Intelligenz des Charakters.
- Drachenspeer – Effektiv gegen Drachenkreaturen.
- Donnerspeer – Die beste Speerwaffe!

DIE BOGENWAFFEN

Bogen

- Kurzbogen – Kein Effekt.
- Langbogen – Effektiv gegen Vögel und Tiere.
- Metallbogen – Verwirrt den Gegner.
- Dämonenbogen – Effektiv gegen höllische und untote Kreaturen.
- Elfenbogen – Erhöht Weisheit und Intelligenz des Charakters.
- Zentaurenbogen – Verwirrt den Gegner.
- Satansbogen – Erhöht die Trefferrate.
- Flammenbogen – Die beste Bogenwaffe!

DIE BUMERANGWAFFEN

Bumerang

- Echsenfeller – Effektiv gegen Schleim- und Echsengegner.
- Stahlscheibe – Verlangsamt den Gegner.
- Kometenschweif – Kein Effekt.
- Insektenfeller – Effektiv gegen Insektengegner.
- Giftschleuder – Vergiftet den Gegner.
- Schleimscheibe – Effektiv gegen Schleim- und Echsengegner.
- Dämonenbumerang – Erhöht die Trefferrate.
- Supernova – Die beste Bumerangwaffe!

DIE MONSTER GALERIE

Im Land Mana bekommt Ihr es mit hunderten von Gegnern verschiedener Gattungen zu tun. Der nachfolgenden Liste könnt Ihr entnehmen, wie stark die Gegner sind, ob sie über Magie verfügen, wieviel Erfahrungspunkte und Geld sie Euch einbringen und ob sie einen Gegenstand hinterlassen.

NINJAKAUZ		
	KP: 122 MP: 24 Erf.: 100 GM: 88	Gegenstände: Heilkräuter Federkappe
Attackiert mit Rätselfaura.		

MINOS EULE		
	KP: 160 MP: 48 Erf.: 145 GM: 120	Gegenstände: Schokolade Faunenjacke
Erschafft Minos-Kreaturen und benutzt verschiedene Magien.		

GÖLLEKÜKEN		
	KP: 185 MP: 0 Erf.: 928 GM: 720	Gegenstände: Heilkräuter Schokolade
Kaum aus dem Ei geschlüpft schon auf der Suche nach den ersten Opfern.		

KRIECHER EULE		
	KP: 408 MP: 80 Erf.: 1880 GM: 1080	Gegenstände: Walnuß Honig
Erschafft Stahlkriecher und benutzt verschiedene Magien.		

KRÄHENFUSS		
	KP: 600 MP: 99 Erf.: 3090 GM: 2580	Gegenstände: Schokolade Greifenhelm
Benutzt Sprungattacke, um Gegner außer Gefecht zu setzen.		

POGOPUSCHEL		
	KP: 20 MP: 0 Erf.: 1 GM: 2	Gegenstände: Bonbon
Ist der schwächste aller Monster im Land Mana.		

FLODDERMAUS		
	KP: 55 MP: 18 Erf.: 7 GM: 10	Gegenstände: Bonbon
Kann über Gegner die Baton-Kette aussprechen.		

WOLFSBESTIE		
	KP: 140 MP: 6 Erf.: 30 GM: 38	Gegenstände: Lebenswasser Ninjababe
Besitzt eine starke Sprung-Attacke.		

TURBOPUSCHEL		
	KP: 130 MP: 40 Erf.: 91 GM: 79	Gegenstände: Schokolade
Attackiert mit Traumtuben-Zauber.		

MINOS		
	KP: 186 MP: 0 Erf.: 125 GM: 10	Gegenstände: Schokolade Walnuß
Dreht sich und wirft Felsbrocken in alle Richtungen.		

FROSTKÖTER		
	KP: 190 MP: 18 Erf.: 240 GM: 180	Gegenstände: Heilkräuter Bonbon
Greift spontan und schnell an. Er verwendet den Efeumantel.		

FLEDDERMAUS		
	KP: 210 MP: 25 Erf.: 448 GM: 258	Gegenstände: Bonbon Schokolade
Stiehlt seinen Gegnern Kraftpunkte.		

HÖLLENHUND		
	KP: 550 MP: 40 Erf.: 1964 GM: 2450	Gegenstände: Walnuß Honig
Hat die Macht andere Hunde herbeizurufen.		

LANZENKOOA		
	KP: 180 MP: 16 Erf.: 300 GM: 204	Gegenstände: Schokolade Lebenswasser
Rotiert in seinem eigenen Panzer.		

BASILISK		
	KP: 580 MP: 41 Erf.: 1755 GM: 1200	Gegenstände: Walnuß Echsenkappe
Kann seine Gegner in Stein verwandeln.		

SPEERKOOA		
	KP: 560 MP: 44 Erf.: 2300 GM: 2965	Gegenstände: Schokolade Granitpanzer
Leicht zu besiegen, wenn er noch in seinem Panzer ist.		

SPUCKPIRANHA		
	KP: 140 MP: 18 Erf.: 35 GM: 29	Gegenstände: Keine
Spuckt Säure auf seine Gegner.		

POSEIDONKRÖTE		
	KP: 145 MP: 10 Erf.: 77 GM: 65	Gegenstände: Bonbon Schlangenkette
Diese Kreatur wirft mit Harpunen um sich.		

MARSHPIRANHA



KP: 240
MP: 25
Erf: 400
GM: 284

Gegenstände:
Keine

Schießt Raketen nach seinen Gegnern.

QUALLENSAUGER



KP: 324
MP: 30
Erf: 1385
GM: 816

Gegenstände:
Walnuß
Lebenswasser

Der Quallensauger saugt Euch die Magiepunkte ab.

KRISTALLKRÖTE



KP: 440
MP: 30
Erf: 1385
GM: 816

Gegenstände:
Honig
Drachenring

Kann eine Heilmagie einsetzen, um sich selbst zu helfen.

BIOSCHLEIM



KP: 40
MP: 0
Erf: 10
GM: 12

Gegenstände:
Heilkräuter
Goldmünzen

Dieser große Schleimklumpen kann sich durch Zellteilung vervielfachen.

HÖLENSPION



KP: 100
MP: 15
Erf: 28
GM: 30

Gegenstände:
Heilkräuter
Schokolade

Ruft Bogennatten zu seiner Hilfe herbei.

BLUTPUDDING



KP: 380
MP: 0
Erf: 330
GM: 216

Gegenstände:
Schokolade
Silberkette

Die Frostmagie ist eine gute Waffe gegen ihn.

SABBERBLOB



KP: 380
MP: 0
Erf: 330
GM: 216

Gegenstände:
Schokolade
Goldkrone

Die Feuermagie ist eine gute Waffe gegen ihn.

HADESAUGE



KP: 200
MP: 50
Erf: 530
GM: 504

Gegenstände:
Schokolade
Walnuß

Das Hadesauge besitzt die Macht seine Gegner in Zappler zu verwandeln.

GRAPSCHER



KP: 125
MP: 36
Erf: 685
GM: 516

Gegenstände:
Schokolade
Walnuß

Attackiert ihn mit Magie oder Waffen, die eine lange Reichweite haben.

MODERGRÜTZE



KP: 350
MP: 0
Erf: 1140
GM: 1500

Gegenstände:
Keine

Kann sich in andere Monster verwandeln. Empfindlich gegen Donnermagie.

KLATSCHER



KP: 388
MP: 99
Erf: 3700
GM: 2100

Gegenstände:
Keine

Attackiert ihn aus sicherer Entfernung oder mit starken Waffen.

MURMELGOBLIN



KP: 64
MP: 0
Erf: 8
GM: 14

Gegenstände:
Eisenhelm
Goldmünzen

Der Murmelgoblin schläft oft und wacht erst auf, wenn sich ihm jemand nähert.

BOGENRATTE



KP: 80
MP: 0
Erf: 12
GM: 17

Gegenstände:
Bonbon
Goldmünzen

Schießt Pfeile nach seinen Gegnern.

RATZGOBLIN



KP: 150
MP: 8
Erf: 38
GM: 38

Gegenstände:
Kraftformband
Goldmünzen

Der Ratzgoblin ist etwas stärker als der Murmelgoblin.

DÖSERGOBLIN



KP: 130
MP: 18
Erf: 42
GM: 80

Gegenstände:
Bonbon
Walnuß

Verfügt über Magien und kann andere Goblins herbeirufen.

TOMATENMANN



KP: 40
MP: 48
Erf: 65
GM: 96

Gegenstände:
Walnuß
Lebenswasser

Attackiert mit bösartigen Magien und ruft Fleischfetzter herbei.

TERRORENTE



KP: 200
MP: 0
Erf: 215
GM: 174

Gegenstände:
Heilkräuter
Bonbon

Wirft mit Bombenkürbis um sich.

EIERMANN



KP: 125
MP: 18
Erf: 388
GM: 240

Gegenstände:
Lebenswasser

Attackiert mit Magie und ruft andere Monster herbei.

PFEILRATTE



KP: 300
MP: 22
Erf: 740
GM: 800

Gegenstände:
Schokolade
Strickmütze

Stärker als sein Verwandter die Bogenratte.

DARK NINJA



KP: 523
MP: 22
Erf: 1850
GM: 1440

Gegenstände:
Bonbon
Schokolade

Ladet Euch auf, bevor Ihr den Dark Ninja angreift.

PANIKENTE



KP: 300
MP: 99
Erf: 3390
GM: 2444

Gegenstände:
Honig
Entenkappe

Greift mit Bombenkürbis und Feuermagie an.

MASTER NINJA		
	KP: 400 MP: 44 Erf: 4388 GM: 2760	Gegenstände: Keine
Ihn solltet Ihr schnell aus dem Weg räumen, er kostet Euch Kraftpunkte.		

DORNENWESPE		
	KP: 65 MP: 0 Erf: 4 GM: 11	Gegenstände: Bonbon Goldmünzen
Die Dornenwespe schießt mit vergifteten Dornen.		

SCHACHMEISTER		
	KP: 135 MP: 15 Erf: 36 GM: 38	Gegenstände: Heilkräuter Lebenswasser
Verwendet eine Beschleunigungsmagie und gefährliche Sprungattacken.		

DONNERKRABBE		
	KP: 110 MP: 25 Erf: 110 GM: 180	Gegenstände: Bonbon Walnuß
Hütet Euch vor den Scheren und der Donnermagie der Krabbe.		

ERDKRIECHER		
	KP: 100 MP: 16 Erf: 124 GM: 97	Gegenstände: Bonbon Heilkräuter
Attackiert mit Schlafmagie.		

HÖLLENSTACHEL		
	KP: 200 MP: 10 Erf: 170 GM: 144	Gegenstände: Bonbon Heilkräuter
Schießt vergiftete Stacheln auf seine Gegner.		

SPINNENBEINE		
	KP: 230 MP: 10 Erf: 188 GM: 156	Gegenstände: Schokolade Bonbon
Verwendet Sandföhen, um ihre Opfer darin zu fangen.		

NAPALMWESPE		
	KP: 310 MP: 40 Erf: 863 GM: 528	Gegenstände: Heilkräuter Honig
Schießt vergiftete Stacheln auf ihre Gegner.		

FLEISCHFETZER		
	KP: 150 MP: 20 Erf: 50 GM: 48	Gegenstände: Heilkräuter Goldmünzen
Versprüht einen extrem gefährlichen Giftnebel.		

ANGSTHETZER		
	KP: 230 MP: 32 Erf: 450 GM: 288	Gegenstände: Bonbon Heilkräuter
Ein nicht ganz einfacher Gegner, der über relativ viele Kraftpunkte verfügt.		

ZOMBIEFUCHS		
	KP: 320 MP: 48 Erf: 1085 GM: 708	Gegenstände: Schokolade Heilkräuter
Benutzt zum Angriff eine Sprintattacke.		

FURCHTLAKEN		
	KP: 200 MP: 99 Erf: 330 GM: 213	Gegenstände: Walnuß Lebenswasser
Das Furchtlaken benutzt hauptsächlich Magie um anzugreifen.		

HORRORWINDEL		
	KP: 632 MP: 99 Erf: 3540 GM: 2160	Gegenstände: Honig Mini-Dämonenring
Die Horrorwinde bedient sich der Magien der Finsternis.		

GIFTWOLKE		
	KP: 100 MP: 20 Erf: 330 GM: 213	Gegenstände: Bonbon Walnuß
Die Giftwolke setzt Giftgas und Magie ein.		

HAGELWOLKE		
	KP: 100 MP: 20 Erf: 285 GM: 190	Gegenstände: Walnuß Lebenswasser
Die Hagelwolke attackiert mit Elsmagie.		

RACHEENGEL		
	KP: 138 MP: 64 Erf: 582 GM: 312	Gegenstände: Bonbon Lebenswasser
Wirft mit Harpunen. Kann sich auch unsichtbar machen.		

SATANSMASKE		
	KP: 308 MP: 80 Erf: 928 GM: 864	Gegenstände: Walnuß Pickelhaube
Benutzt Magien und Strahlenattacken.		

DÄMONENRITTER		
	KP: 510 MP: 60 Erf: 1219 GM: 9000	Gegenstände: Schokolade Ninja-Armband
Kommt aus der Erde und greift dann an.		

TODESENGEL		
	KP: 423 MP: 64 Erf: 2074 GM: 1620	Gegenstände: Bonbon Honig
Greift mit Harpunen und Giftattacken an.		

VOODOOMASKE		
	KP: 1150 MP: 99 Erf: 3868 GM: 2280	Gegenstände: Vampirfisch
Versprüht giftigen Nebel.		

WERWOLF		
	KP: 280 MP: 50 Erf: 4210 GM: 2400	Gegenstände: Keine
Kann seine verlorenen Kräfte durch Magie wiedererlangen.		

VAMPIRTULPE



KP: 38
MP: 10
Erf: 3
GM: 8

Gegenstände:
Heilkräuter
Goldmünzen

Beißt Gegner, die ihm zu nahe kommen.

PILZKOPF



KP: 60
MP: 0
Erf: 3
GM: 7

Gegenstände:
Bonbon
Goldmünzen

Versprüht ein Ohnmachtspulver.

ZAPPELHOCKER



KP: 128
MP: 0
Erf: 21
GM: 22

Gegenstände

Der Zappelhocker tritt erst in Aktion, wenn er berührt wird.

BOMBENKÜRBIS



KP: 160
MP: 4
Erf: 1
GM: 12

Gegenstände:
Heilkräuter
Goldmünzen

Er schwebt auf seine Gegner zu und explodiert dann.

GRIMOIRE



KP: 190
MP: 99
Erf: 370
GM: 264

Gegenstände:
Schokolade
Walnuß

Kann gefährliche Fläche verhängen.

OMENGLÖTZER



KP: 165
MP: 80
Erf: 370
GM: 264

Gegenstände:
Heilkräuter

Verfügt über mehrere gefährliche Magien.

FRATZENTRUHE



KP: 290
MP: 30
Erf: 740
GM: 399

Gegenstände:
Walnuß
Honig

Die Fratzentruhe sieht wie eine normale Schatzkiste aus.

TRAUMTULPE



KP: 144
MP: 50
Erf: 800
GM: 532

Gegenstände:
Heilkräuter
Bonbon

Kann verschiedene Zauber verhängen.

NITROKÜRBIS



KP: 420
MP: 20
Erf: 1300
GM: 468

Gegenstände:
Schokolade
Lebenswasser

Benutzt Schlafzauber und ist sehr ausdauernd.

NEKRONOMIKON



KP: 630
MP: 58
Erf: 2425
GM: 2600

Gegenstände:
Walnuß
Ziegenhelm

Kann gefährliche Magien aussprechen.

SPORENKOPF



KP: 628
MP: 38
Erf: 2550
GM: 3200

Gegenstände:
Schokolade
Faß

Versprüht Giftsporen.

CINOS



KP: 599
MP: 28
Erf: 2800
GM: 2430

Gegenstände:
Honig
Dornenhelm

Taucht aus dem Untergrund auf und greift an.

TEUFELSKLINGE



KP: 125
MP: 24
Erf: 64
GM: 60

Gegenstände:
Bonbon
Goldmünzen

Kann sich aufladen und dann zuschlagen.

DRACHENRITTER



KP: 250
MP: 20
Erf: 633
GM: 540

Gegenstände:
Bonbon
Lebenswasser

Läßt sich mit aufgewerten Waffen einfach bezwingen.

CHAOSRITTER



KP: 200
MP: 56
Erf: 996
GM: 1020

Gegenstände:
Handschuh
Zauberumhang

Läßt sich mit aufgewerten Waffen einfach bezwingen.

HADESDORN



KP: 390
MP: 52
Erf: 1472
GM: 960

Gegenstände:
Heilkräuter
Honig

Der Hadesdorn kann Euch in Flammen einhüllen.

STAHLKRIECHER



KP: 450
MP: 44
Erf: 1563
GM: 1020

Gegenstände:
Schokolade
Handschuh

Greift Euch mit Magie oder starken Waffen an.

KOMAKLINGE



KP: 411
MP: 32
Erf: 2190
GM: 2640

Gegenstände:
Honig
Schutzring

Kann sich aufladen und dann attackieren.

METALLKRABBE



KP: 533
MP: 28
Erf: 3230
GM: 2646

Gegenstände:
Schutzgewand

Greift mit ihren scharfen Scheren an.

SATANSWIMPER



KP: 230
MP: 99
Erf: 4036
GM: 2280

Gegenstände:
Plasmaanzug

Ignoriert dieses Monster einfach.

TERMINATOR



KP: 300
MP: 99
Erf: 4570
GM: 3600

Gegenstände:
Keine

Sehr robust gegen Waffenattacken, aber empfindlich gegen einige Magien.

DIE MONSTERBOSSE

Auf den folgenden vier Seiten seht Ihr einige der Endgegner, denen Ihr im Lande Mana begegnen werdet. Manche werden Euch einige Zeit kosten, bis Ihr sie bezwungen habt, deshalb hier einige nützliche Informationen über die Stärken und die Schwächen der Gegner.

SICHELANBETER

KP, 150 | Erf., 10
MP, 20 | GM, 100
Typ, Insekt

Der Sichelanbeter hat keine besondere Schwachstelle. Er greift seine Gegner mit der Juwelenbombe an.

GIFTTENTAKEL

KP, 78 | Erf., 2
MP, 99 | GM, 24
Typ, Pflanze

Der Gifftentakel wuchert an verschiedenen Stellen aus dem Boden. Seine stärkste Waffe ist eine giftige Säurelösung.

SCHMUSEKATER

KP, 520 | Erf., 210
MP, 21 | GM, 288
Typ, Tier

Der Schmusekater, ein enger Verwandter des Kuscheltigers, greift bevorzugt mit dem Flammegas an.

FEUERMUTANT

KP, 850 | Erf., 326
MP, 66 | GM, 360
Typ, Geist

Eine Geisterkreatur die bevorzugt mit Feuermagie angreift. Folglich ist die Eismagie die beste Waffe gegen die Bestie.

FRATZENWAND

KP, 300 | Erf., 2
MP, 99 | GM, 0
Typ, Dämonengestein

Dämonenwand, die mit Frostwelle und Zaubersog angreift. Ihr Schwachpunkt ist das Auge in der Mitte.



TROPICALLO

KP, 315 | Erf., 80
MP, 0 | GM, 132
Typ, Pflanze

Eine Pflanzenbestie, die mit gefährlichen Kürbiskernen ihre Gegner bombardiert.

NOPPENZUNGE

KP, 600 | Erf., 50
MP, 0 | GM, 0
Typ, Reptil

Er verbirgt sich zunächst in der Fischechse und erscheint dann gefährlich schnell auf der Bildfläche.

FISCHECHSE

KP, 770 | Erf., 210
MP, 6 | GM, 348
Typ, Reptil

Man hüte sich vor ihrer Zunge – mit deren Hilfe zieht sie Gegner in ihr Maul.

THRILLBOY

KP, 900 | Erf., 686
MP, 18 | GM, 650
Typ, Maschine

Wenn dieser Blechheimer Euch trifft, werdet Ihr zum Zappler, denn er besitzt den Schrumpfhämmer. Leider besitzt der Roboter keine besondere Schwachstelle.

FRATZEN-AUGEN

KP, 920 | Erf., 580
MP, 99 | GM, 720
Typ, Dämonengestein

Greift mit Frostwelle und Zaubersog an. Am besten mit der Schlammombe zu bezwingen, wenn diese auf das mittlere Auge konzentriert wird.

TORNADOKÜKEN

KP, 720 | Erf., 1090
MP, 99 | GM, 864

Typ, Vogelwesen

Monster attackiert mit Orkan-schub, Rätselaura, Ballonkette und Blitzschlag, reagiert jedoch empfindlich auf Schlamm-bomben.

SPEIREIHER

KP, 1100 | Erf., 2245
MP, 12 | GM, 1040

Typ, Pflanzenwesen

Dieser ekelhafte Geselle attackiert mit dem Juwelenregen und dem Schrumpf-Zauber.

MEUCHELNATTER

KP, 1330 | Erf., 1410
MP, 8 | GM, 1056

Typ, Reptil

Die Meuchelnatter attackiert mit dem Diamantenregen. Bezwingen könnt ihr sie mit dem Blitzschlag, wenn er eine gewisse Stärke erreicht hat.

HÖLLENMAUER

KP, 4750 | Erf., 1180
MP, 99 | GM, 648

Typ, Dämonengestein

Die Höllenmauer greift Euch mit dem Kraftsog und dem Blitzschlag an. Das Auge in der Mitte ist ihr Schwachpunkt.

PANIKMEISTER

KP, 2550 | Erf., 5148
MP, 99 | GM, 696

Typ, Untote Kreatur

Der Panikmeister attackiert mit Kraftsog und mit Frostwellen. Mit dem Blitzschlag könnt ihr ihn besiegen.



JABBERWOCKY

KP, 950 | Erf., 800
MP, 90 | GM, 768

Typ, Reptil

Das Fabelwesen Jabberwocky greift gerne mit einem Säureregen an. Auch gegen ihn hilft die Schlamm-bombe.

STAHLANBETER

KP, 1220 | Erf., 4749
MP, 40 | GM, 1464

Typ, Maschine

Der stählerne Koloß greift Euch mit Juwelenregen, Neumondaura und Flammenstrahl an. Auch hier hilft der Blitzschlag.

MINOTAURUS

KP, 1200 | Erf., 3348
MP, 99 | GM, 1440

Typ, Tier

Er greift mit der Schlamm-bombe an und verteidigt sich mit einer Schutzmagie. Setzt auch hier den Blitzschlag ein.

EISMUTANT

KP, 1140 | Erf., 3045
MP, 99 | GM, 1200

Typ, Geist

Die Eisklinge und der Säureregen sind die Waffen des Eismutanten. Ihr besiegt ihn mit Feuer.

HÖLLEN-AUGEN

KP, 920 | Erf., 580
MP, 99 | GM, 720

Typ, Dämonengestein

Mit der Schlamm-bombe könnt ihr die mit Frostwellen und Zaubersog angreifende Wand bezwingen.

ALPHA-CYBERMAX

KP, 980 | Erf., 1595
MP, 18 | GM, 1055

Typ, Maschine

Eine robuste Höllenmaschine, die Turboantrieb und Raketen benutzt, um Euch anzugreifen.

SABBERSCHLEIM

KP, 3470	Erf., 8000
MP, 99	GM, 3000
Typ, Schleim	

Schleimabsonderung, die mit Hadesgranaten ihre Gegner attackiert. Schlägt mit Feuer zurück.

KUSCHELTIGER

KP: 1980	Erf.: 9150
MP: 99	GM: 3840
Typ: Tier	

Der Kuscheltiger empfängt Euch mit Flammengas und Feuerhagel. Wehrt Euch mit mehreren Schlammbomben.

DÄMONENRITTER

KP. 510	Erf. 1219
MP. 60	GM. 900
Typ. Phantom	

Die Attacken des düsteren Strel-
fers sind Säureregen, Elsklinge
und Zaubersperre. Bekämpft ihn
mit Laserinferno.

KILLROY

KP. 1230	Erf. 15555
MP. 33	GM. 3360
Typ. Maschine	

Killroy arbeitet mit Neumondaura und Energieschild, um sich zu schützen. Schützt Euch mit der Zaubersperre.

PLASMABEISER

KP: 3016 | Erf.: 11050
MP: 99 | GM: 1800
Typ: Pflanzenwesen

Traumtulpel, Harzgas und Zauber-
schild heißen seine Attacken.
Auch hier helfen Schlamm-
bombe und Blitzschlag.

MEDUSA

KP, 3465 | Erf., 20103
MP, 69 | GM, 14400
Typ, Dáman

Lavawelle, Feuerhagel und Juwelenregen sind nur einige ihrer Magien. Setzt einige Schlammbomben dagegen ein.

BETA-CYBERMAX

KP: 1258	Erf.: 6013
MP: 30	GM: 1500
Typ. Maschine	

Eine weitere Höllenmaschine, die mit Turboantrieb und Ultrasonics ausgestattet wurde. Greift mit einigen Blitzen an.

GLUTBULF

KP, 2470	Erf., 9755
MP, 99	GM, 4800
Typ, Tier	

Schutzmagie und Schlamm-
bombe sind die Zauber des
wütenden Glutbullens. Ihr besieg
Ihn mit dem Blitzschlag.

DOPPELGÄNGER

KP Junge, 999 Typ,
KP Mädchen, 800 Phantome
KP Koboldin, 800

Sie sehen aus wie Ihr selbst, greifen Euch jedoch mit dem Säureregen an. Schlagt zurück, mit Euren Waffen.

DOPPELKOPE

KP, 3382	Erf., 12439
MP, 99	GM, 3600
Typ, Reptil	

Der Säureregen ist die stärkste Waffe des Doppelkopfs. Wehrt Euch mit einem Hagel von Glutgranaten.

DRACHENECHSE

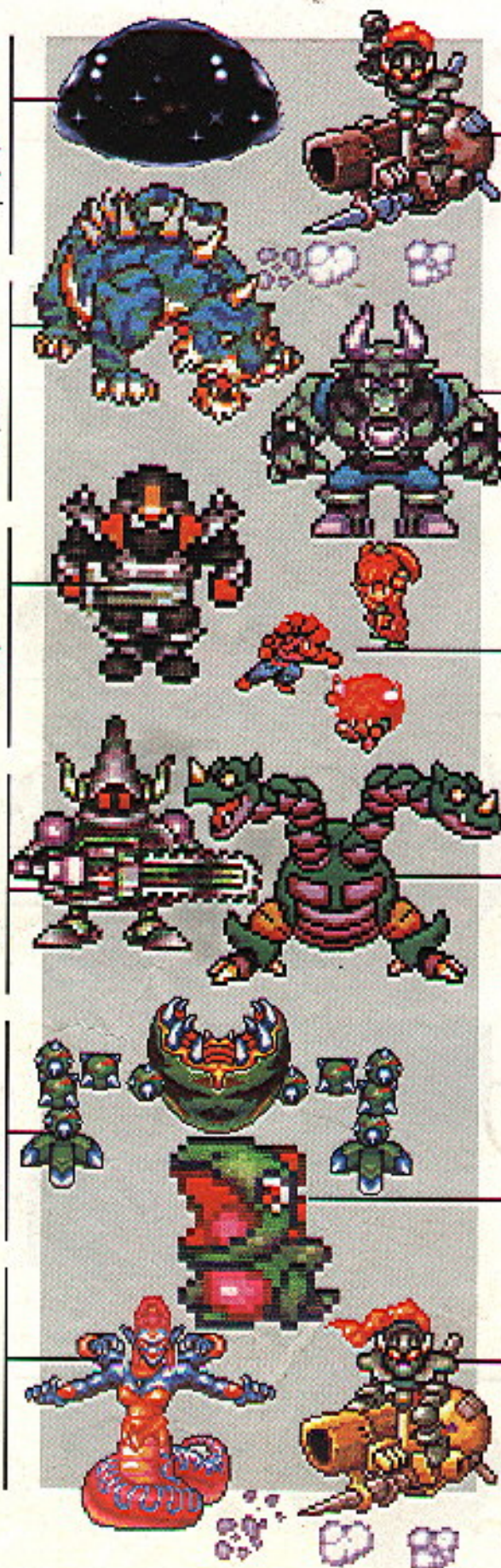
KP: 1215 | Erf.: 19200
MP: 6 | GM: 12480
Typ: Drache

Sieht niedlich aus, ist es aber nicht.
Die Echse wird Euch mit ihrer
Zunge attackieren. Antwortet mit
Glutgranaten.

GAMMA-CYBERMAX

KP, 4327	Erl., 21104
MP, 38	GM, 16000
Typ. Maschine	

Das teuflischste der drei Höllenbikes. Es verfügt über Turboantrieb und Zauberschild.



DRACHENWURM

KP: 3525 | Erf.: 24290
 MP: 99 | GM: 17460
 Typ: Drache

Der Drachenwurm verfügt über einige teuflische Magien, darunter Glutgranate, Blitzschlag und Harzgas.

MODERPUDDING

KP: 5000 | Erf.: 37000
 MP: 99 | GM: 26400
 Typ: Schleim

Hier erwarten Euch Laserinferno, Frostwellen und Juwelenregen. Antwortet mit Hadesgranaten.

QUALENFÜRST

KP: 4200 | Erf.: 35686
 MP: 99 | GM: 22200
 Typ: Untote Kreatur

Eine Vampir Kreatur, die über Hadesgranaten und andere Magien verfügt. Wehrt Euch mit aufgeworfenem Laserinferno.

LAVADRACHE

KP: 3000 | Erf.: 29000
 MP: 99 | GM: 21800
 Typ: Drache

Der Lavadrache spuckt nur zu gerne mit Glutgranaten um sich. Begrüßt ihn mit eiskalten Frostwellen.

TANTALUS

KP: ? | Erf.: ?
 MP: ? | GM: ?
 Typ: ?

Über Soltano ist nur sehr wenig bekannt. Man sagt, er sei direkt aus der Hölle entkommen...

MANA DRACHE

KP: ? | Erf.: ?
 MP: ? | GM: ?
 Typ: ?

Eine Kreatur, von der Kraft des Manas erzeugt. Nur eine einzige Waffe kann den Drachen bezwingen. Das Mana-Schwert, welches die Kraft des Mana besitzt.

DONNERMUTANT

KP: 4462 | Erf.: 30277
 MP: 99 | GM: 30600
 Typ: Geisterfürst

Orkansub und Rötse Laura sind die Niederträchtigkeiten, mit denen Euch der Donnermutant begrüßt. Schlamm Bomben helfen dagegen.

SONNENKÜKEN

KP: 2800 | Erf.: 27784
 MP: 99 | GM: 20400
 Typ: Vogel

Dieser schnelle Brüter beherrscht die Feuermagie. Schickt ihm also mehrere Frostwellen entgegen, damit er sich abkühlt.

SCHNEEDRACHE

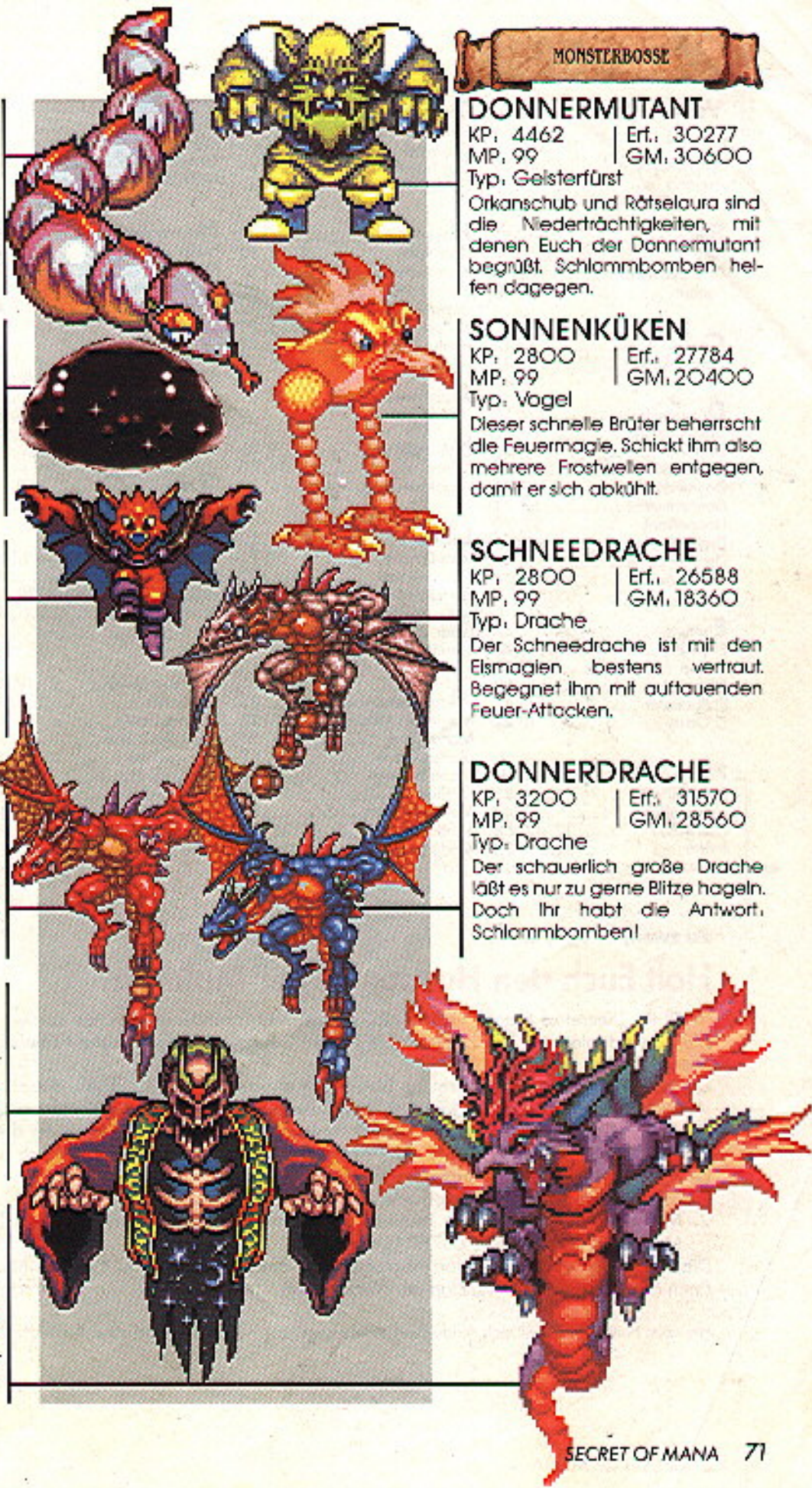
KP: 2800 | Erf.: 26588
 MP: 99 | GM: 18360
 Typ: Drache

Der Schneedrake ist mit den Elsmagien bestens vertraut. Begegnet ihm mit auftauenden Feuer-Attacken.

DONNERDRACHE

KP: 3200 | Erf.: 31570
 MP: 99 | GM: 28560
 Typ: Drache

Der schauerlich große Drache läßt es nur zu gerne Blitze hageln. Doch Ihr habt die Antwort. Schlamm Bomben!



Von A bis Z

Alpha-Cybermax	41, 69
Aquario	16, 32

Baumpalast	52
Bert	17
Beta-Cybermax	47, 70
Bonbon	18

Canoni	17
Canoni-Reisen	6, 37

Dämonenfestung	7, 53
Dämonenritter	51, 70
Destinea	7, 48
Dingelchen-Insel	7, 47
Donnerdrache	57, 71
Donnermutant	57, 71
Doppelkopf	53, 70
Drachenhöhle	40, 55
Drachentrammel	19
Drachewurm	57, 71

Eismutant	43
Eispalast	7, 43
Elektra	22, 23
Ellenteich	6, 28
El Sordalar	6, 41
El Oasis	6, 42

Fass	19
Feuermutant	33
Feuerpalast	7, 43
Fischhochse	32, 43, 68
Frost	22, 23, 32

Gamma-Cybermax	55, 70
Glutbulle	49, 70
Goldinsel	7
Goldfestung	49
Goldstadt	49

Hagen	17
Harzinger	22, 23, 52
Heilkräuter	18
Hexenschloß	31
Hexenwäldchen	6, 32
Höllmauer	34, 45, 69
Honig	18

Jabberwocky	37, 69
-------------	--------

Kaiserpalast	7, 46
Killroy	54, 70
Koboldsiedlung	6, 39

Laterna	22
Lava Drache	57, 71
Labanwasser	19
Leuchtturm	50
Lufli	16, 41, 47
Lunar	52
Lunatic	22, 23, 50

Magie der Koboldin	23
Magie des Mädchens	22
Mana Baum	2, 56
Mana Droche	60, 71
Mana Festung	58
Medusa	55, 70
Meuchelnatter	41
Minotaurus	43, 69
Moderpudding	59, 71

Mondpalast	50
Mondportal	7
Monster	64 ff.
Monsterbosse	68 ff.
Mühldorf	28

Nachtpalast	48
Nebelvulkan	7, 56
Nachum	23
Noppenzunge	43
Nordstadt	7, 44

Palastruinen	7, 44
Panikmeister	45, 69
Pandaria	6, 27
Pandaria Ruinen	6, 34
Plasmabeisser	52, 70

Qualenfürst	59, 71
Quelldorf	6

Raffi	17, 28
Rentier Rudolph	42
Rocky	22, 23
Runal	52
Rüstungen	62

Sabberschleim	49, 70
Sandschiff	41
Schicksalsberg	48, 51
Schiff der Diebe	36
Schmusekater	31
Schneedorf	6
Schnapdrache	57, 71
Schokolade	18
Schrumpfhämmer	19, 36
Sichelanbieter	26, 68

Solaris	6, 42
Sonnenküken	57, 71
Spinnreier	42, 69
Stahlanbieter	46, 69
Südstadt	7, 44

Tantalus	34, 59, 71
Tasnica	7, 50
Thrillboy	36, 68
Tornadoküken	39, 69
Tropicalla	29, 68
Trüffeldorf	6, 40
Trüffelschloß	6
Tura die Hexe	30
Turas Schloß	6

Untergrundpalast	33
------------------	----

Vesuvio	22, 23
Victor	16
Vier-Jahreszeiten-Wald	38

Waffen	63
Walnuss	18
Wasserfall	32
Wasserpalast	6
Wasserpalast Grotte	6
Weihnachtsinsel	7, 42
Weihnachtsmann-Haus	7
Windpalast	6, 39
Wucherkater	17, 28
Wundertau	19, 36

Zappler	17
Zapplerdorf	38
Zapplerbügel	19, 47
Zwergendorf	29

Zu zweit, zu dritt, zu...

Holt Euch den Hudson Super Multitap!

Wollt Ihr „Secret of Mana“ nicht allein, sondern mit Freunden zusammen spielen, dann braucht Ihr den Super Multitap Adapter. Mit ihm könnt Ihr bis zu fünf Controller an Euer Super Nintendo anschließen und „Secret of Mana“ zu dritt simultan spielen.

Die Nintendo Konsumentenberatung bietet Euch die bequeme Möglichkeit, diesen Spezial-Adapter zu bestellen. Wenn Ihr noch nicht über 18 Jahre alt seid, dann bittet Eure Eltern, die Bestellung vorzunehmen.

Zunächst solltet Ihr oder Eure Eltern beim Nintendo Konsumenten Service unter der gebührenfreien Telefonnummer 01 30-58 06 anrufen (Mo.-Fr. 11-19 Uhr), um nähere Informationen bezüglich Liefermöglichkeit und Kosten zu bekommen. Wollt Ihr den Adapter bestellen, dann habt Ihr zwei Möglichkeiten:

1. Man bestellt gleich am Telefon oder
2. Man bestellt schriftlich (eine Postkarte mit Name und Adresse reicht) beim Club Nintendo, Stichwort: Super Multitap, Postfach 15 01, 63760 Großostheim

Die Bestellung wird dann sofort bearbeitet und innerhalb von zwei Wochen nach Bestelleingang erhaltet Ihr dann den Hudson Super Multitap per Nachnahme.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen bzw. -veränderungen ohne Ankündigung vor.