

=====
= 0. Einführung =
=====

Willkommen zu meinem ersten Guide. Für diesen habe ich mir eins meiner absoluten Lieblingsspiele rausgesucht: Shining Soul. Meiner Meinung nach gibt/gab es kein besseres Action-RPG auf dem GBA. (Auch der zweite Teil kam nicht ganz an den ersten ran). Es ist besonders die Simplizität die mir an diesem Spiel so gefällt.

Zum Guide: neben Infos zu den Charakteren gibt es hier auch die kompletten Monsterlisten aller Gebiete, Taktiken für Bosskämpfe, Itemlisten und mal schauen...

Wer Fragen, Anregungen oder ähnliches hat einfach eine Mail an: talset69@gmx.net schicken (im Betreff: Shining Soul)

#####LIVE auf TWITCH#####
<https://www.twitch.tv/dunkelschloss>

=====
= 1. Charaktere =
=====

Hier gibt es ein paar allgemeine Infos zu den Charakteren. In den Boxen befinden sich Tipps zur Punkteverteilung beim Level-up. (Selbstverständlich kann man die Punkte auch komplett anders verteilen)

!Im Punkt Listen findest du auch Beispiele für Charaktere!

1.1 Krieger
=====

Ein sehr ausgeglichener Charakter, der auf Nahkampf spezialisiert ist.

Vorteile: - keine Schwächen
Nachteile: - keine Stärken

Level 1 Status:

HP: 32
SP: 0
Stä: 15
Vit: 15
Int: 0
Ges: 15

Fähigkeiten:

Schwert: Erhöht ATT bei Schwertern, ermöglicht Spezialattacke, ausrüsten höherer Schwert-Level
Axt: Erhöht ATT bei Äxten, ermöglicht Spezialattacke, ausrüsten höherer Axt-Level
Speer: Erhöht ATT bei Speeren, ermöglicht Spezialattacke, ausrüsten höherer

Speer-Level

Vtg +: Erhöht Vtg um 10% pro Stufe

Effizienz: Erhöht Heilkraft von Items um 40% pro Stufe

Mentalpower: Erhöht Attackenimmunität

Eis Wid: Erhöht Eiswiderstand um 15 pro Stufe

Donner Wid: Erhöht Donnerwiderstand um 15 pro Stufe

```
(*****  
(* Beim Verteilen der Statuspunkte kann man ruhig der Ausgeglichenheit des *)  
(* Kriegers folgen. Eventuell etwas weniger Vitalität. *)  
(* *) *)  
(* Bei den Waffenskills würde ich mich auf einen konzentrieren und diesen *)  
(* auch recht zeitig maxen (mein Favorit: Speer -> Mehrfachangriff). *)  
(* Von den anderen Skills sollte man auch Vtg + maxen. Der Rest ist nach *)  
(* Bedarf wählbar. *)  
(*****)
```

1.2 Zauberer

=====

Ein Charakter der auf Magie spezialisiert ist.

Vorteile: - Zaubersprüche treffen immer
- kann sich selbst heilen
- teils sehr hohe Reichweiten

Nachteile: - SP-Verbrauch
- Stä nur für Ausrüstung
- keine Passiven Fähigkeiten

Level 1 Status:

HP: 22

SP: 40

Stä: 5

Vit: 10

Int: 20

Ges: 10

Fähigkeiten:

Brand: Erhöht Stärke und Größe des Brandzaubers

Frost: Erhöht Stärke und Größe des Frostzaubers

Funke: Erhöht Stärke und Reichweite des Funkenzaubers

Höllenvind: Erhöht Stärke und Dauer des Höllenvindzaubers

Inferno: Erhöht Stärke und Reichweite des Infernozaubers

Widst-Kraft: Erhöht Effektivität des Widerstandzaubers

Heilung: Erhöht Wirkung des Heilzaubers

Langsam: Erhöht Dauer des Langsamzaubers

```
(*****  
(* Das verteilen der Statuspunkte ist recht einfach. So viel in Intelligenz *)  
(* wie möglich. Stärke braucht man nur erhöhen, wenn man eine stärkere *)  
(* Rüstung nicht mehr anlegen kann. Vitalität kann hin und wieder ein wenig *)  
(* erhöht werden. Geschick nie erhöhen! (Zauber treffen ja immer und von *)  
(* Nah-Attacken wollen wir uns nicht treffen lassen; Fernangriffe aber sind *)  
(* in aller Regel Zauber, welche ja immer treffen) *)  
(* *) *)  
(* Der Inferno-Zauber ist der stärkste und hat auch eine gute Reichweite, *)  
(* nur etwas langsam ist er. Da er vom Element Feuer ist, lohnt sich die *)  
(* Investition in einem anderen Angriffszauber wie Frost oder Funke. Bei *)
```

(* meinem ersten Zauberer benutzte ich Brand und Frost (hat auch gefunzt). *)
(* Heilung sollte man zumindest auf Level eins bringen. Widerstand evtl. bei *)
(* späteren Bossen. *)
(*****)

1.3 Bogenschütze

=====

Ein geschickter Charakter der auf Fernkampf spezialisiert ist.

Vorteile: - schnell
 - hohe Reichweite
Nachteile: - geringere Verteidigung

Level 1 Status:

HP: 26
SP: 0
Stä: 13
Vit: 12
Int: 0
Ges: 20

Fähigkeiten:

Bogen: Erhöht ATT bei Bögen, ermöglicht Spezialattacke, ausrüsten höherer
 Bogen-Level
Speer: Erhöht ATT bei Speeren, ermöglicht Spezialattacke, ausrüsten höherer
 Speer-Level
Splung: Erhöht Reichweite von Bogen und Speer
Kritisch: Erhöht Chance auf kritische Treffer
Heilung: Gibt nach und nach HP zurück
Anti-Flug: Erhöht Schaden gegen fliegende Gegner
Feuer Wid: Erhöht Feuerwiderstand um 15 pro Stufe
Eis Wid: Erhöht Eiswiderstand um 15 pro Stufe

(*****)
(* Der Bogenschütze sollte seine Statuspunkte hauptsächlich auf Geschick und *)
(* Stärke verteilen. Ein paar Punkte in Vitalität schaden natürlich auch *)
(* nicht. *)
(* *)
(* Bei den Waffenskills sollte mansich auf einen konzentrieren (Mein *)
(* Favorit: Bogen mit bis zu 7 Pfeilen). Splung ist auch sehr wichtig um die *)
(* Reichweite zu vergrößern. Heilung ist auch hilfreich. Eigentlich sind *)
(* alle Skills dieses Charakters gut. Anti-FLug ist eventuell nicht so *)
(* wichtig, aber Level 1 oder 2 kostet ja nicht viel. *)
(*****)

1.4 Dragonute

=====

Ein starker Charakter der auf Nahkampf spezialisiert ist.

Vorteile: - kriegt die stärksten Waffen
 - hält viel aus
Nachteile: - langsam
 - keine Mehrfachtreffer-Angriffe

Level 1 Status:

HP: 36
SP: 0
Stä: 16
Vit: 17
Int: 0
Ges: 12

Fähigkeiten:

Axt: Erhöht ATT bei Äxten, ermöglicht Spezialattacke, ausrüsten höherer Axt-Level

Schlägel: Erhöht ATT bei Schlägeln, ermöglicht Spezialattacke, ausrüsten höherer Schlägel-Level

Rüstgdurchschl.: Senkt Gegnerabwehr bei erfolgreichen Treffern

Ausstrahlen: Ermöglicht Gegenangriff mit Feuerhauch

Vtg +: Erhöht Vtg um 10% pro Stufe

Untot: Erhöht Schaden gegen Untote

Feuer Wid: Erhöht Feuerwiderstand um 15 pro Stufe

Donner Wid: Erhöht Donnerwiderstand um 15 pro Stufe

```
(*****  
(* Beim Verteilen der Statuspunkte sollte man sich auf Stärke und Vitalität *)  
(* spezialisieren, aber auch Gechick nicht vernachlässigen. *)  
(* *)  
(* Auch beim Dragonuten sollte man sich auf einen Waffenskill konzentrieren. *)  
(* Schlägel sind stärker aber langsamer als Äxte. (Bevorzuge sie trotzdem) *)  
(* Von den anderen Skills sind besonders Vtg + und Rüstgdurchschl. zu *)  
(* benennen. Der Rest nach Bedarf. *)  
(***)
```

=====
= 2. Walkthrough =
=====

Auf gehts!!!

Doch zunächst ein paar allgemeine Tipps...

- schaffe dein ganzes Geld immer zur Bank, damit du es nicht im Kampf verlierst
- nach jedem Gebiet solltest du den Ninja suchen und die Läden checken, die kriegen jedes mal neue Waffen
- du musst in den Gebiets-Abschnitten nur den Hauptgegner (falls vorhanden) besiegen, trotzdem solltest du so viele Gegner wie möglich besiegen
- sobald du dich in der zweiten Hälfte des Spiels befindest wirst du öfter Erleuchtungshonig finden als du ihn für deine eigene Ausrüstung brauchst, schaffe einige zur Bank; die anderen kannst du für ?-Items verwenden, die du selbst nicht brauchst und diese dann für 'viel' Geld verkaufen
- verkaufst du etwas zahlen dir die Händler nur 12,5% des Originalpreises (entspricht 1/8)

2.1 Gebiet 1: Monsterberg

=====

Das erste Gebiet ist kurz und gut um ins Spiel zu kommen.

Abschnitt 1

18x Blauer Schleim, 8x Brauner Goblin

Hauptgegner: Grüner Schleim
Gesamt: 27 Gegner

Abschnitt 2

20x Brauner Goblin, 10x Blauer Schleim, 3x Grüner Schleim, 2x Geist
Hauptgegner: Blauer Goblin
Gesamt: 36 Gegner

Abschnitt 3

28x Brauner Goblin, 24x Geist, 7x Grüner Schleim, 4x Blauer Goblin
Hauptgegner: Grüner Orc
Gesamt: 64 Gegner

Boss-Abschnitt: Beast King

Der erste Boss ist recht leicht mit der richtigen Strategie zu besiegen. Zuerst wird er in alle Richtungen schlagen. Dabei ist er nur mit Fernwaffen und Zaubern sicher angreifbar. Dann wird er als Kugel über das Gelände rollen. Bleibe oben links hinter dem Busch stehen. Dann bleibt er oben in der Mitte stehen. Greife ihn jetzt an, er wehrt sich nicht. Dann beginnt er von vorne. Wenn er wenig Energie hat wird er statt still zu stehen weiße Lichter auf dich schießen. Weiche ihnen seitwärts aus und greife an.

Gesamt: 128 Gegner

Zurück im HQ: Such den Ninja oben rechts zwischen den zwei Shops, er gibt dir ein Kraut.

2.2 Gebiet 2: Labyrinth des Todes

=====

Das zweite Gebiet ist schon etwas länger und auch die Gegner sind etwas härter.

Abschnitt 1

17x Blauer Goblin, 11x Lila Fledermaus, 1x Blauer Bogenschütze
Hauptgegner: Weiße Mumie
Gesamt: 30 Gegner

Abschnitt 2

16x Blauer Goblin, 15x Lila Fledermaus, 2x Blauer Bogenschütze
Hauptgegner: Blauer Orc
Gesamt: 34 Gegner

Abschnitt 3

14x Blauer Goblin, 12x Lila Fledermaus, 2x Grüner Orc, 2x Blauer Bogenschütze,
2x Weiße Mumie, 1x Blauer Magier
Hauptgegner: Blauer Orc
Gesamt: 34 Gegner

Abschnitt 4

10x Blauer Schleim, 1x Grüner Schleim, 1x Lila Schleim
Gesamt: 12 Gegner

Abschnitt 5

19x Blauer Goblin, 5x Lila Fledermaus, 5x Gelbe Fledermaus, 4x Weiße Mumie,
4x Blauer Magier, 3x Blauer Bogenschütze
Hauptgegner: Roter Magier
Gesamt: 41 Gegner

Abschnitt 6

30x Weiße Mumie, 15x Gelbe Fledermaus, 3x Blauer Magier
Hauptgegner: Lila Mumie
Gesamt: 49 Gegner

Abschnitt 7

20x Weiße Mumie, 16x Grüner Orc, 13x Blauer Goblin, 9x Lila Fledermaus,
6x Blauer Bogenschütze, 5x Blauer Magier, 5x Gelbe Fledermaus
Hauptgegner: Roter Orc
Gesamt: 75 Gegner

Boss-Abschnitt: Titan Fighter

Weiche seinem Laser und seiner Hand aus (er greift abwechselnd rechts und links
an) und greife die Kugel in der Mitte an. Nach einigen Angriffen fällt die
Kugel heraus und rollt herum. Einfach draufhauen und bei Bedarf heilen.

Gesamt: 276 Gegner

Zurück im HQ: Dieses mal rennt der Ninja den Weg entlang und gibt dir eine
Heilpille.

2.3 Gebiet 3: Equal Bergfried

=====

Das Gebiet mit den meisten Gegnern. Es zieht sich verdammt in die Länge.

Abschnitt 1

18x Blaue Fledermaus, 14x Grüner Orc, 10x Blauer Geist, 8x Lila Schleim
Hauptgegner: Roter Geist
Gesamt: 50 Gegner

Abschnitt 2

24x Grüner Orc, 19x Blaue Fledermaus, 17x Lila Schleim, 9x Blauer Geist
Hauptgegner: Blauer Orc
Gesamt: 70 Gegner

Abschnitt 3

22x Blaue Fledermaus, 13x Grüner Orc, 12x Lila Schleim, 8x Blauer Magier,
3x Blauer Geist
Hauptgegner: Roter Magier

Gesamt: 59 Gegner

Abschnitt 4

6x Blaue Fledermaus

Hauptgegner: Golem

Gesamt: 7 Gegner

Abschnitt 5

26x Blaue Fledermaus, 23x Rosa Wurm, 9x Golem, 6x Blauer Geist, 2x Lila Schleim

Hauptgegner: Blauer Wurm

Gesamt: 67 Gegner

Abschnitt 6

14x Rosa Wurm, 13x Golem, 12x Blaue Fledermaus, 4x Blauer Geist,

2x Lila Schleim

Hauptgegner: Blaues Skelett

Gesamt: 46 Gegner

Abschnitt 7

25x Blaue Fledermaus, 16x Lila Schleim, 14x Blauer Geist, 10x Blauer Magier,

9x Golem, 9x Rosa Wurm

Hauptgegner: Roter Orc

Gesamt: 84 Gegner

Abschnitt 8

28x Blauer Orc, 25x Blaue Fledermaus

Hauptgegner: Roter Orc

Gesamt: 54 Gegner

Abschnitt 9

25x Lila Schleim, 23x Blaue Fledermaus, 20x Grauer Zentaure

Hauptgegner: Blauer Zentaure

Gesamt: 69 Gegner

Abschnitt 10

27x Grauer Zentaure, 26x Wurm, 15x Golem

Hauptgegner: Blauer Zentaure

Gesamt: 69 Gegner

Boss-Abschnitt: 1. General Bulzam

Kauf dir am Besten ein paar Kräuter bevor du ihn herausforderst. Er teleportiert sich an verschiedene Stellen und benutzt Fernangriffe (Zauber). Er kann Feuerbälle schießen, bei denen du besser weiter weg bleibst, weil man ihnen sonst schlecht ausweichen kann. Dann kann er die selben Lichter wie Beast King schießen (ausweichen und angreifen). Außerdem kann er einen grünen Laserstrahl schießen. Der ist stark, kann aber leicht vermieden werden.

Gesamt: 598 Gegner

Zurück im HQ: Der Ninja versteckt sich unter so einer Holzscheibe über dem Item-Shop und gibt dir einen Erleuchtungshonig.

2.4 Gebiet 4: Ungewöhnliche Wälder

=====

Ein weiteres längeres Gebiet mit hartem Bosskampf.

Abschnitt 1

27x Lila Goblin, 10x Blauer Geist, 5x Lila Bogenschütze

Hauptgegner: Lila Greif

Gesamt: 43 Gegner

Abschnitt 2

45x Lila Goblin, 32x Roter Orc, 10x Lila Bogenschütze, 6x Blauer Geist

Hauptgegner: Blauer Wurm

Gesamt: 94 Gegner

Abschnitt 3

37x Lila Goblin, 12x Blauer Wurm, 9x Blauer Geist

Hauptgegner: Lila Skelett

Gesamt: 59 Gegner

Abschnitt 4

36x Blauer Wurm

Gesamt: 36 Gegner

Abschnitt 5

28x Roter Orc, 9x Golem, 3x Blauer Zentaure, 1x Lila Bogenschütze

Hauptgegner: Rote Fledermaus

Gesamt: 42 Gegner

Abschnitt 6

20x Golem, 4x Lila Bogenschütze

Gesamt: 24 Gegner

Abschnitt 7

31x Blauer Zentaure, 7x Blauer Geist, 7x Golem

Hauptgegner: Roter Zentaure

Gesamt: 46 Gegner

Abschnitt 8

16x Blauer Wurm, 15x Blauer Zentaure, 4x Lila Bogenschütze

Hauptgegner: Lila Wurm

Gesamt: 36 Gegner

Abschnitt 9

27x Lila Greif, 4x Lila Bogenschütze

Hauptgegner: Roter Greif

Gesamt: 32 Gegner

Abschnitt 10

26x Lila Greif, 15x Blauer Zentaure, 5x Lila Bogenschütze
Hauptgegner: Roter Greif
Gesamt: 47 Gegner

Boss-Abschnitt: 2. General Michaela

Sie erschafft Trugbilder ihrer selbst, die alle oft starke Zauber einsetzen.
Die echte Michaela bewegt sich meist etwas auffällig. Versuch herauszufinden
wer sie ist (die falschen sind nach ein paar Treffern besiegt, erscheinen
aber erneut). Kauf dir außerdem genügend Heilpillen.

Gesamt: 460 Gegner

Zurück im HQ: Der Ninja versteckt sich bei dem Baum nördlich vom Item-Shop.
Er gibt dir Sushi.

2.5 Gebiet 5: Glaybull Tempel

=====

In diesem Gebiet gibt es relativ wenige Gegner, allerdings müssen immer alle
besiegt werden. (Ich mag die Musik^^)

Abschnitt 1

14x Lila Mumie, 11x Blaues Skelett, 7x Blauer Zentaure
Gesamt: 32 Gegner

Abschnitt 2

14x Blaues Skelett, 11x Blauer Zentaure, 4x Roter Magier
Gesamt: 29 Gegner

Abschnitt 3

14x Lila Mumie, 11x Blauer Zentaure, 6x Weißer Tod
Gesamt: 31 Gegner

Abschnitt 4

14x Lila Mumie, 13x Blaues Skelett, 7x Lila Skelett
Gesamt: 34 Gegner

Abschnitt 5

18x Blaues Skelett, 8x Weißer Tod, 4x Lila Skelett
Gesamt: 30 Gegner

Abschnitt 6

10x Grauer Goblin
Gesamt: 10 Gegner

Abschnitt 7

17x Weiße Mumie II, 15x Roter Golem, 8x Grüner Gargoyle
Gesamt: 40 Gegner

Abschnitt 8

21x Weißer Tod, 18x Roter Golem, 6x Grüner Gargoyle
Gesamt: 45 Gegner

Abschnitt 9

10x Roter Magier
Gesamt: 10 Gegner

Abschnitt 10

12x Lila Mumie, 10x Weiße Mumie II, 8x Grauer Goblin, 6x Blaues Skelett,
6x Grüner Gargoyle, 3x Lila Skelett
Gesamt: 45 Gegner

Boss-Abschnitt: 3. General I-Ohm

Er beherrscht drei verschiedene Angriffe. Als erstes eine Art Schockwelle mit geringer Reichweite. Dann kann er drei Geister schießen und noch eine Art Ringlaser. Damit noch nicht genug, kommen ihm auch noch zwei Würmer zur Hilfe. Diese erscheinen immer wieder und können dich einfrieren (macht dich langsam). Zum Glück sind I-Ohms Angriffe nicht die stärksten. Trotzdem solltest du dir ausreichend Heilpillen kaufen. Ausweichen und angreifen (Fernkämpfer haben hier einen Vorteil).

Gesamt: 307 Gegner

Zurück im HQ: Du solltest einen neuen Shop in Prontis sehen. Beantworte die Frage mit 'nein' und der Ninja gibt dir den Shinobi-Helm.

2.6 Gebiet 6: Deol Wasserweg

=====

Hier gibts wieder ne' Menge Gegner und die ersten Drachen.

Abschnitt 1

18x Lila Greif, 17x Rote Fledermaus, 16x Lila Schleim
Hauptgegner: Roter Greif
Gesamt: 52 Gegner

Abschnitt 2

34x Lila Greif, 17x Rote Fledermaus, 7x Roter Geist
Hauptgegner: Roter Zantaure
Gesamt: 59 Gegner

Abschnitt 3

38x Dunkles Skelett, 29x Rote Fledermaus, 7x Roter Geist
Hauptgegner: Blauer Höllenhund

Gesamt: 75 Gegner

Abschnitt 4

37x Dunkles Skelett, 9x Lila Tod, 1x Roter Geist

Hauptgegner: Grauer Greif

Gesamt: 48 Gegner

Abschnitt 5

14x Blauer Golem, 13x Rote Fledermaus

Gesamt: 27 Gegner

Abschnitt 6

29x Dunkles Skelett, 14x Blauer Golem, 9x Lila Magier

Hauptgegner: Lila Gargoyle

Gesamt: 53 Gegner

Abschnitt 7

51x Lila Greif, 13x Blauer Golem, 6x Blauer Höllenhund

Hauptgegner: Roter Greif

Gesamt: 71 Gegner

Abschnitt 8

14x Lila Tod

Hauptgegner: Roter Tod

Gesamt: 15 Gegner

Abschnitt 9

29x Dunkles Skelett, 29x Lila Tod, 8x Lila Magier

Hauptgegner: Roter Drache

Gesamt: 67 Gegner

Abschnitt 10

24x Lila Tod, 18x Blauer Golem, 7x Blauer Höllenhund, 4x Lila Magier

Hauptgegner: Roter Drache

Gesamt: 54 Gegner

Boss-Abschnitt: 4. General Zeon

Zeon taucht an einer von neun Wasserstellen auf und greift mit Giftwolken oder direkt an. Am Einfachsten ist es, sich auf ein Loch zu konzentrieren und anzugreifen, wenn er aus diesem auftaucht (besonders bei Nahkämpfern).

Gesamt: 530 Gegner

Zurück im HQ: Der Ninja hat sich als normaler Bewohner verkleidet. Er befindet sich unterhalb des Item-Shops. Dieses mal gibts das Shinobi-Outfit.

2.7 Gebiet 7: Dunkel Turm

=====

Das Gebiet mit der zweitgeringsten Gegneranzahl. Nichts besonderes.

Abschnitt 1

17x Roter Zentaure, 5x Blauer Golem, 5x Lila Magier, 4x Grauer Bogenschütze
Hauptgegner: Lila Gargoyle
Gesamt: 32 Gegner

Abschnitt 2

11x Roter Greif, 11x Grauer Greif
Hauptgegner: Lila Gargoyle
Gesamt: 23 Gegner

Abschnitt 3

21x Lila Roboter, 14x Roter Zentaure, 8x Grauer Bogenschütze, 1x Lila Magier
Hauptgegner: Weißer Höllenhund
Gesamt: 45 Gegner

Abschnitt 4

14x Roter Greif, 4x Gelber Geist
Hauptgegner: Lila Gargoyle
Gesamt: 19 Gegner

Abschnitt 5

21x Lila Roboter, 6x Graue Maschine, 2x Grauer Bogenschütze
Hauptgegner: Roter Drache
Gesamt: 30 Gegner

Abschnitt 6

10x Grauer Greif, 7x Roter Greif
Hauptgegner: Roter Drache
Gesamt: 18 Gegner

Abschnitt 7

21x Lila Roboter, 8x Grüner Drachenkämpfer, 7x Lila Magier, 4x Graue Maschine
Hauptgegner: Grauer Roboter
Gesamt: 41 Gegner

Abschnitt 8

3x Gelber Geist, 3x Grauer Greif
Hauptgegner: Roter Drache
Gesamt: 7 Gegner

Abschnitt 9

4x Grüner Drachenkämpfer
Hauptgegner: Blauer Drache
Gesamt: 5 Gegner

Boss-Abschnitt: 5. General Dark Sol

Er fliegt herum und benutzt Zauber. Halte dich im oberen Teil des Bildschirms auf (so kann er dich nicht mit dem Funkezauber treffen) und greife an, wenn er sich am Boden befindet. Er hält einiges aus, also kauf dir wieder Heilpillen.

Gesamt: 221 Gegner

Zurück im HQ: Es gibt ein neues Schild in Prontis. Es ist der Ninja mit dem Shinobi-Armband.

2.8 Gebiet 8: Dunkel Schloß

=====

Das letzte Gebiet. Es hat nur eine durchschnittliche Anzahl an Gegnern.

Abschnitt 1

7x Roter Zentaure, 3x Blauer Drachenkämpfer, 3x Grüner Bogenschütze

Gesamt: 13 Gegner

Abschnitt 2

21x Grauer Greif, 10x Grauer Roboter, 6x Grüner Bogenschütze

Hauptgegner: Lila Gargoyle

Gesamt: 38 Gegner

Abschnitt 3

22x Roter Zentaure, 9x Weißer Höllenhund, 8x Blauer Drachenkämpfer

Hauptgegner: Grüner Höllenhund

Gesamt: 40 Gegner

Abschnitt 4

6x Grauer Greif

Hauptgegner: Blauer Drache

Gesamt: 7 Gegner

Abschnitt 5

17x Blauer Drachenkämpfer, 7x Grüner Drachenkämpfer, 6x Roter Drachenkämpfer,

5x Lila Magier

Gesamt: 35 Gegner

Abschnitt 6

Roter Drache

Gesamt: 1 Gegner

Abschnitt 7

14x Grauer Greif, 8x Roter Zentaure, 4x Grauer Bogenschütze

Hauptgegner: Lila Gargoyle

Gesamt: 27 Gegner

Abschnitt 8

20x Roter Tod, 7x Blaue Maschine, 7x Gelber Geist

Gesamt: 34 Gegner

Abschnitt 9

2x Roter Drache

Gesamt: 2 Gegner

Abschnitt 10

38x Dunkler Roboter, 8x Weißer Höllenhund, 8x Lila Gargoyle

Hauptgegner: Blauer Gargoyle

Gesamt: 55 Gegner

Abschnitt 11

23x Roter Zentaure, 13x Roter Tod, 7x Blaue Maschine, 7x Grauer Greif

Gesamt: 50 Gegner

Abschnitt 12

Blauer Drache

Gesamt: 1 Gegner

Abschnitt 13

17x Dunkler Roboter, 14x Roter Drachenkämpfer, 7x Lila Gargoyle,

6x Dunkle Maschine, 1x Blaue Maschine

Hauptgegner: Blauer Gargoyle

Gesamt: 46 Gegner

Abschnitt 14

6x Gelber Geist, 3x Grüner Höllenhund, 2x Weißer Höllenhund

Gesamt: 11 Gegner

Abschnitt 15

Superdrache

Gesamt: 1 Gegner

Boss-Abschnitt: Dark Dragon

Bevor du diesen Kampf beginnst stell sicher, dass du die maximale Anzahl an Heilgegenständen dabei hast. Ich würde auch ein Seelen-Max empfehlen. Der Dark Dragon hat drei Köpfe: Feuer, Eis und Donner. Jeder Kopf kann direkt oder mit einem Zauber angreifen. Dein Ziel ist es alle Köpfe zu zerstören. Dabei ist es sinnvoll allen Köpfen immer ungefähr gleich viel Schaden zuzufügen. Tust du das und ein Kopf ist hinüber brauchst du nur noch das Seelen-Max einzusetzen (am Besten Thor) und der Dark Dragon ist besiegt. Falls das nicht klappt (oder du kein Seelen-Max hast) kann es passieren, dass sich die besiegten Köpfe wieder regenerieren. Allerdings haben sie dann ein paar HP weniger zur Verfügung. Kämpfe bis zum Letzten und Dark Dragon sollte verlieren.

Gesamt: 362 Gegner

=====
Hast du das Spiel erfolgreich beendet kannst du danach nochmals speichern und in den Erweiterten Modus gehen. Hier erwarten dich härtere Gegner (von den bekannten Gruppen, aber stärkere Vertreter) und noch heftigere Bosskämpfe. Zudem sind fast alle Gegner erheblich schneller.

=====
= 3. Gegner =
=====

Die Gegner und deren Benennung habe ich selbst gewählt und auch nicht mit Shining Soul II's Monsterliste abgeglichen.

Die Gegner werden in Gruppen eingeteilt und haben mehrere Vertreter. Sie sind nach dem Erscheinen des ersten Vertreters der Gruppe geordnet (nicht alphabetisch oder nach Stärke).

Die Infos sehen folgendermaßen aus.

Name der Gruppe (Gruppe im Erweiterten Modus)

- Infos zum Gegner
Energie: wie viel HP und/oder VTG die Gegner haben
Angriff: wie viel Schaden die Gegner anrichten
Geschwindigkeit: wie schnell sind die Gegner
Nervigkeit: Sind die Gegner gern gesehene Erfahrungsgeber oder stiften sie nur Chaos
Gesamt: Gesamtdurchschnitt aller Statistiken

Vertreter:

Erf: die maximale Erfahrung des Gegners
Vorkommen: wo gibt's den Gegner (Gebiet)
Anzahl: wie viele dieser Gegner gibt es im Spiel
%: wie hoch der Anteil des Vertreters innerhalb der Gruppe ist

Gesamt: Erf: durchschnittliche Erfahrung der Gruppe (wenn alle Vertreter gleich häufig vorkommen würden)

Vorkommen: wo kommen Vertreter der Gruppe vor (Gebiet)

Anzahl: Gesamtanzahl aller Vertreter der Gruppe

%; Anteil der Gruppe von allen Gegnern

-die einzelnen Statistiken werden mit 1 bis 4 bewertet; 1 ist unterdurchschnittlich; 2 ist normal; 3 ist überdurchschnittlich; 4 ist extrem hoch

-mit höheren Leveln geben die Gegner weniger Erfahrung

Schleim (Wurm)

- die ersten und sehr leichten Gegner; der Lila Schleim kann dich vergiften
Energie: 2 Angriff: 1 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 1 Gesamt: 1,25

Vertreter:

Blauer Schleim Erf: 11 Vorkommen: 1; 2 Anzahl: 38 %: 25,8
Grüner Schleim Erf: 12 Vorkommen: 1; 2 Anzahl: 12 %: 8,2
Lila Schleim Erf: 16 Vorkommen: 2; 3; 6 Anzahl: 97 %: 66

Gesamt: Erf: 13 Vorkommen: 1; 2; 3; 6 Anzahl: 147 %: 5,1

Goblin (Braun+Blau->Orc;Lila->2D-Mann;Grau->=)

- ein weiterer einfacher Gegner

Energie: 2 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 2 Nervigkeit: 1 Gesamt: 1,75

Vertreter:

Brauner Goblin	Erf: 12	Vorkommen: 1	Anzahl: 56	%: 21
Blauer Goblin	Erf: 13	Vorkommen: 1; 2	Anzahl: 84	%: 31,4
Lila Goblin	Erf: 17	Vorkommen: 4	Anzahl: 109	%: 40,6
Grauer Goblin	Erf: 19	Vorkommen: 5	Anzahl: 18	%: 7

Gesamt: Erf: 15,3 Vorkommen: 1; 2; 4; 5 Anzahl: 267 %: 9,3

Geist (=)

- der normale Geist ist ein schwacher Gegner, die anderen benutzen aber Zauber

Energie: 1 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 2 Gesamt: 1,5

Vertreter:

Geist	Erf: 11	Vorkommen: 1	Anzahl: 26	%: 17,6
Blauer Geist	Erf: 15	Vorkommen: 3; 4	Anzahl: 78	%: 52,7
Roter Geist	Erf: 20	Vorkommen: 3; 6	Anzahl: 24	%: 16,2
Gelber Geist	Erf: 24	Vorkommen: 7; 8	Anzahl: 20	%: 13,5

Gesamt: Erf: 17,5 Vorkommen: 1; 3; 4; 6; 7; 8 Anzahl: 148 %: 5,2

Orc (Zentaure)

- sie gehören schon zu den etwas stärkeren Gegnern am Anfang

Energie: 2 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 2 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,25

Vertreter:

Grüner Orc	Erf: 13	Vorkommen: 1; 2; 3	Anzahl: 84	%: 47,2
Blauer Orc	Erf: 14	Vorkommen: 2; 3	Anzahl: 31	%: 17,4
Roter Orc	Erf: 16	Vorkommen: 2; 3; 4	Anzahl: 63	%: 35,4

Gesamt: Erf: 14,3 Vorkommen: 1; 2; 3; 4 Anzahl: 178 %: 6,2

Fledermaus (=)

- Fallobst; kommt hauptsächlich in der ersten Hälfte des Spiels vor

Energie: 1 Angriff: 1 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 2 Gesamt: 1,25

Vertreter:

Lila Fledermaus	Erf: 12	Vorkommen: 2	Anzahl: 52	%: 15,6
Gelbe Fledermaus	Erf: 13	Vorkommen: 2	Anzahl: 25	%: 7,6
Blaue Fledermaus	Erf: 14	Vorkommen: 3	Anzahl: 176	%: 53,4
Rote Fledermaus	Erf: 21	Vorkommen: 4; 6	Anzahl: 77	%: 23,4

Gesamt: Erf: 15 Vorkommen: 2; 3; 4; 6 Anzahl: 330 %: 11,5

Bogenschütze (=)

- greifen aus der Entfernung an, halten aber nicht viel aus
Energie: 1 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 3 Gesamt: 1,75

Vertreter:

Blauer Bogenschütze	Erf: 14	Vorkommen: 2	Anzahl: 14	%: 20
Lila Bogenschütze	Erf: 20	Vorkommen: 4	Anzahl: 33	%: 47,1
Grauer Bogenschütze	Erf: 22	Vorkommen: 7; 8	Anzahl: 23	%: 32,9

Gesamt: Erf: 18,7 Vorkommen: 2; 4; 7; 8 Anzahl: 70 %: 2,4

Mumie (=)

- langsame Gegner mit etwas mehr Angriffskraft, nichts besonderes
Energie: 3 Angriff: 3 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 2 Gesamt: 2,25

Vertreter:

Weißer Mumie	Erf: 15	Vorkommen: 2	Anzahl: 57	%: 41
Lila Mumie	Erf: 19	Vorkommen: 2; 5	Anzahl: 55	%: 39,6
Weißer Mumie II	Erf: 20	Vorkommen: 5	Anzahl: 27	%: 19,4

Gesamt: Erf: 18 Vorkommen: 2; 5 Anzahl: 139 %: 4,9

Magier (=)

- ein Gegner, der dich mit Zaubern angreift (Lila Magier benutzt Funkenzauber)
Energie: 1 Angriff: 3 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2

Vertreter:

Blauer Magier	Erf: 15	Vorkommen: 2; 3	Anzahl: 31	%: 36
Roter Magier	Erf: 20	Vorkommen: 2; 3; 5	Anzahl: 16	%: 18,6
Lila Magier	Erf: 22	Vorkommen: 6; 7; 8	Anzahl: 39	%: 45,4

Gesamt: Erf: 19 Vorkommen: 2; 3; 5; 6; 7; 8 Anzahl: 86 %: 3

Golem (=)

- ein Gegner mit viel Verteidigung und Angriff, komm ihm nicht zu nahe; einzig die Zauberin wird recht leicht mit ihm fertig
Energie: 3 Angriff: 3 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,5

Vertreter:

Golem	Erf: 30	Vorkommen: 3; 4	Anzahl: 83	%: 46,1
Roter Golem	Erf: 35	Vorkommen: 5	Anzahl: 33	%: 18,3
Blauer Golem	Erf: 40	Vorkommen: 6; 7	Anzahl: 64	%: 35,6

Gesamt: Erf: 35 Vorkommen: 3; 4; 5; 6; 7 Anzahl: 180 %: 6,3

Wurm (Goblin)

- ein Nervgegner in der vorderen Mitte des Spiels
Energie: 2 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 3 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,5

Vertreter:

Rosa Wurm	Erf: 16	Vorkommen: 3	Anzahl: 46	%: 40,7
Blauer Wurm	Erf: 18	Vorkommen: 3; 4	Anzahl: 66	%: 58,4
Lila Wurm	Erf: 23	Vorkommen: 4	Anzahl: 1	%: 0,9

Gesamt: Erf: 19 Vorkommen: 3; 4 Anzahl: 113 %: 3,9

Skelett (=)

- die Lila Skelette schießen Blitze, die anderen sind eher Durchschnitt

Energie: 2 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 2 Nervigkeit: 2 Gesamt: 2

Vertreter:

Blaues Skelett Erf: 19 Vorkommen: 3; 5 Anzahl: 63 %: 29,9

Lila Skelett Erf: 20 Vorkommen: 4; 5 Anzahl: 15 %: 7,1

Dunkles Skelett Erf: 20 Vorkommen: 6 Anzahl: 133 %: 63

Gesamt: Erf: 20 Vorkommen: 3; 4; 5; 6 Anzahl: 211 %: 7,4

Zentaure (Drachenkämpfer)

- so nervig wie die Würmer, aber um einiges stärker

Energie: 2 Angriff: 3 Geschwindigkeit: 3 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,75

Vertreter:

Grauer Zentaure Erf: 14 Vorkommen: 3 Anzahl: 47 %: 20

Blauer Zentaure Erf: 18 Vorkommen: 3; 4; 5 Anzahl: 95 %: 40,4

Roter Zentaure Erf: 23 Vorkommen: 4; 6; 7; 8 Anzahl: 93 %: 39,6

Gesamt: Erf: 18,3 Vorkommen: 3; 4; 5; 6; 7; 8 Anzahl: 235 %: 8,2

Greif (=)

- eher durchschnittliche Kampfkraft, nervt aber trotzdem irgendwie

Energie: 2 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 2 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,25

Vertreter:

Lila Greif Erf: 18 Vorkommen: 4; 6 Anzahl: 167 %: 60,7

Roter Greif Erf: 23 Vorkommen: 4; 6; 7 Anzahl: 35 %: 12,7

Grauer Greif Erf: 23 Vorkommen: 6; 7; 8 Anzahl: 73 %: 26,6

Gesamt: Erf: 21,7 Vorkommen: 4; 6; 7; 8 Anzahl: 275 %: 9,6

Tod (=)

- die schnellsten Gegner im Spiel und die Angriffskraft ist auch recht hoch;
zum Glück halten sie nicht viel aus

Energie: 1 Angriff: 3 Geschwindigkeit: 4 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,75

Vertreter:

Weißer Tod Erf: 19 Vorkommen: 5 Anzahl: 35 %: 24,1

Lila Tod Erf: 22 Vorkommen: 6 Anzahl: 76 %: 52,5

Roter Tod Erf: 25 Vorkommen: 6; 8 Anzahl: 34 %: 23,4

Gesamt: Erf: 22 Vorkommen: 5; 6; 8 Anzahl: 145 %: 5,1

Gargoyle (=)

-sie halten recht viel aus und benutzen Zauber

Energie: 3 Angriff: 3 Geschwindigkeit: 2 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,75

Vertreter:

Grüner Gargoyle	Erf: 20	Vorkommen: 5	Anzahl: 20	%: 46,5
Lila Gargoyle	Erf: 26	Vorkommen: 6; 7; 8	Anzahl: 21	%: 48,8
Blauer Gargoyle	Erf: 31	Vorkommen: 8	Anzahl: 2	%: 4,7

Gesamt: Erf: 25,7 Vorkommen: 5; 6; 7; 8 Anzahl: 43 %: 1,5

Höllenhund (=)

-sie können alle Feuerbälle schießen, sind aber schwächer als die Gargoyles

Energie: 2 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 2 Nervigkeit: 3 Gesamt: 2,25

Vertreter:

Blauer Höllenhund	Erf: 22	Vorkommen: 6	Anzahl: 14	%: 36,8
Weißer Höllenhund	Erf: 25	Vorkommen: 7; 8	Anzahl: 20	%: 52,6
Grüner Höllenhund	Erf: 30	Vorkommen: 8	Anzahl: 4	%: 10,6

Gesamt: Erf: 25,7 Vorkommen: 6; 7; 8 Anzahl: 38 %: 1,3

Drache (=)

-die härtesten Gegner, so ne Art Mini-Boss

Energie: 4 Angriff: 4 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 4 Gesamt: 3,25

Vertreter:

Roter Drache	Erf: 100	Vorkommen: 6; 7; 8	Anzahl: 8	%: 66,7
Blauer Drache	Erf: 120	Vorkommen: 7; 8	Anzahl: 3	%: 25
Superdrache	Erf: 150	Vorkommen: 8	Anzahl: 1	%: 8,3

Gesamt: Erf: 123,3 Vorkommen: 6; 7; 8 Anzahl: 12 %: 0,4

Roboter (=)

-gern gesehener Erfahrungsgeber gegen Ende des Spiels

Energie: 2 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 1 Gesamt: 1,5

Vertreter:

Lila Roboter	Erf: 22	Vorkommen: 7; 8	Anzahl: 63	%: 48,8
Grauer Roboter	Erf: 24	Vorkommen: 7; 8	Anzahl: 11	%: 8,5
Dunkler Roboter	Erf: 26	Vorkommen: 8	Anzahl: 55	%: 42,7

Gesamt: Erf: 24 Vorkommen: 7; 8 Anzahl: 129 %: 4,5

Maschine (=)

-ein weiterer Gegner der mit dem Funkenzauber angreift aber langsam ist

Energie: 2 Angriff: 3 Geschwindigkeit: 1 Nervigkeit: 2 Gesamt: 2

Vertreter:

Lila Maschine	Erf: 23	Vorkommen: 7	Anzahl: 10	%: 32,3
Blaue Maschine	Erf: 25	Vorkommen: 8	Anzahl: 15	%: 48,4
Dunkle Maschine	Erf: 27	Vorkommen: 8	Anzahl: 6	%: 19,3

Gesamt: Erf: 25 Vorkommen: 7; 8 Anzahl: 31 %: 1,1

Drachenkämpfer (Schleim)

-Standart-Gegner gegen Ende des Spiels

Energie: 3 Angriff: 2 Geschwindigkeit: 2 Nervigkeit: 2 Gesamt: 2,25

Vertreter:

Grüner Drachenkämpfer Erf: 24 Vorkommen: 7; 8 Anzahl: 19 %: 28,4

Blauer Drachenkämpfer Erf: 25 Vorkommen: 8 Anzahl: 28 %: 41,8

Roter Drachenkämpfer Erf: 26 Vorkommen: 8 Anzahl: 20 %: 49,8

Gesamt: Erf: 25 Vorkommen: 7; 8 Anzahl: 67 %: 2,3

=====
= 4. Listen =
=====

4.1 Gegenstände

=====

Bonbon: Füllt 10 HP auf
Curryreis: Füllt 50 HP auf
Energiebrot: INT+1
Engelsfeder: Zurück ins HQ
Erleuchtungshonig: Identifiziert ?-Gegenstände
Frucht: Füllt 10 HP auf
G: Seltener Gegenstand
Gegengift: Neutralisiert Gift
Heilpille: Füllt 100 HP auf
Heilwasser: Füllt 300 HP auf
Hoffnungsstrahl: Füllt 300 SP auf
Hund: Seltener Gegenstand
Kraftwein: STÄ+1
Krabbe: Füllt 50 HP auf
Kraut: Füllt 30 HP auf
Kuchen: Füllt 10 HP auf
Mythril: Ein Erz für den Schmied
Orhalcon: Ein Erz für den Schmied
Pilze: Heilen oder vergiften
Rose: Seltener Gegenstand
Seelen-Rückkehr: Belebt Freunde (nur Mehrspieler)
Sturmhuhn: VIT+1
Sturmhuhn[2]: GES+1
Sushi: Füllt 50 HP auf
Tränen der Göttin: Füllt 30 SP auf
Yogurt Puppe: Seltener Gegenstand

4.2 Monumente

=====

- sie stehen hin und wieder in einem der Abschnitte

Monument des Glücks: Vorrübergehend Erf x 2

Monument der Power: Vorrübergehend ATT x 2

Monument der Verteidigung: Vorrübergehend VTG x 2

Monument des Eises: Vorrübergehend Eis-Wid +50
Monument des Donners: Vorrübergehend Donner-Wid + 50
Monument des Feuers: Vorrübergehend Feuer-Wid + 50
Monument der Schnelligkeit: Vorrübergehend schneller angreifen
Monument des Blitzes: Vorrübergehend Blitzelement-Angriff
Monument der Genesung: Füllt alle HP auf
Monument des Mythril: Gibt ein Mythril
Monument des Orhalcon: Gint ein Orhalcon

4.3 Schwerter

=====

- nur vom Krieger ausrüstbar
- die schnellsten, aber auch schwächsten Waffen des Nahkampfes

Kurzschwert: ATT+7 (Level 0)
Eisenklinge: ATT+11 (Level 0)
Mittelschwert: ATT+ 15 (Level 0)
Langschwert: ATT+19 (Level 1)
Schlachtklinge: ATT+23 (Level 1)
Stahlschwert: ATT+27 (Level 2)
Breitschwert: ATT+31 (Level 2)
Chromklinge: ATT+35 (Level 3)
Fechtschwert: ATT+39 (Level 3)
Großschwert: ATT+43 (Level 4)
Kriegsschwert: ATT+47 (Level 4)
Ritterschwert: ATT+47, VTG+5 (Level 5)

4.4 Zauberrollen

=====

- nur von Zauberer benutzbar
- sie besitzen keine Level; benötigt um zu zaubern

Brandrolle: ATT 14 (3 SP)
Frostrolle: ATT 13 (4 SP)
Funkenrolle: ATT 17 (5 SP)
Höllen-Rolle: ATT 5 (4 SP)
Inferno-Rolle: ATT 20 (7 SP)
Resistenzrolle: Erhöht Widerstand aller Elemente (5 SP)
Heil-Rolle: Gibt HP zurück (10 SP)
Langsamrolle: Gegner verlangsamten (12 SP)

4.5 Bögen

=====

- nur vom Bogenschützen ausrüstbar
- nicht allzu stark, aber mit dem Bogen-Skill kann man bis zu 7 Pfeile schießen

Holzbogen: ATT+3 (Level 0)
Kurzbogen: ATT+6 (Level 0)
Eisenbogen: ATT+9 (Level 1)
Stahlbogen: ATT+12 (Level 1)
Mittelbogen: ATT+16 (Level 1)
Jägerbogen: ATT+20 (Level 2)
Kompositbogen: ATT+24 (Level 3)
Langbogen: ATT+28 (Level 3)

Stahlbogen[2]: ATT+32 (Level 4)
Großbogen: ATT+36 (Level 4)
Meister-Bogen: ATT+37, GES+5 (Level 5)

4.6 Schlägel

=====

- nur vom Dragonuten ausrüstbar
- die stärksten, aber auch langsamsten Waffen

Leichtschlägel: ATT+20 (Level 0)
Schlägel: ATT+25 (Level 0)
Hitter: ATT+31 (Level 1)
Kettenschlägel: ATT+36 (Level 1)
Piaj: ATT+42 (Level 2)
Power-Schlägel: ATT+47 (Level 2)
Schwerschlägel: ATT+53 (Level 3)
Guten Dark: ATT+58 (Level 3)
Morgenstern: ATT+64 (Level 4)
Skorpionsstich: ATT+69 (Level 4)
Boule de giant: ATT+57, VIT+5 (Level 5)

4.7 Speere

=====

- ausrüstbar von Krieger und Bogenschütze
- relativ ausgeglichenes Verhältnis von Schaden und Geschwindigkeit

Kurzspeer: ATT+9 (Level 0)
Bronzelanze: ATT+13 (Level 0)
Leichtspeer: ATT+17 (Level 0)
Speer: ATT+22 (Level 1)
Stahllanze: ATT+26 (Level 2)
Power-Speer: ATT+31 (Level 2)
Schwerlanze: ATT+35 (Level 3)
Stachelspeer: ATT+39 (Level 3)
Schwerspeer: ATT+44 (Level 4)
Chromlanze: ATT+48 (Level 4)

4.8 Äxte

=====

- ausrüstbar von Krieger und Dragonute
- langsame, starke Waffen

Tomahawk: ATT+15 (Level 0)
Kurzaxt: ATT+19 (Level 0)
Handaxt: ATT+23 (Level 0)
Power-Tomahawk: ATT+27 (Level 1)
Mittelaxt: ATT+31 (Level 1)
Kriegstomahawk: ATT+35 (Level 1)
Power-Axt: ATT+39 (Level 2)
Steinaxt: ATT+42, VTG+3 (Level 2)
Schlachtaxt: ATT+43 (Level 2)
Breitaxt: ATT+47 (Level 3)
Doppelaxt: ATT+51 (Level 3)
Großaxt: ATT+55 (Level 4)

4.9 Rüstungen

=====

- in Klammern steht wer die Rüstungen ausrüsten kann
(K=Krieger Z=Zauberer B=Bogenschütze D=Dragonute)

Robe: VTG+3 (alle)
Mantel: VTG+4 (alle)
Bamwollmantel: VTG+5 (alle)
Ledermantel: VTG+7 (alle)
Kleid: VTG+8 (Z)
Grüne Weste: VTG+9 (B)
Lederrüstung: VTG+11 (K,B,D)
Seidenrobe: VTG+12 (alle)
Schuppenpanzer: VTG+14 (K,B,D)
Magier-Robe: VTG+16 (Z)
Ranger-Jacke: VTG+16 (B)
Ringpanzer: VTG+18 (K,B,D)
China-Gewand: VTG+19 (Z)
Matagi-Kleider: VTG+20 (B)
Knochenpanzer: VTG+21, GES-3 (alle)
Brustpanzer: VTG+22 (K,D)
Elfenkleid: VTG+23 (B)
Nerzmantel: VTG+23 (Z)
Sniper-Anzug: VTG+26 (B)
Kettenpanzer: VTG+27 (K,D)
Mystik-Robe: VTG+27 (Z)
Shinobi-Outfit: VTG+28, GES+10 (alle)
Jägerrüstung: VTG+29 (B)
Brustpanzer[2]: VTG+30 (K,D)
Königsgewand: VTG+30 (Z)
Magie-Rüstung: VTG+31 (Z)
Stahlrüstung: VTG+34 (K,D)
Drachenpanzer: VTG+37, Feuer-Wid+10 (D)
Plattenpanzer: VTG+38 (K,D)
Mythrilrüstung: VTG+40 (K,D)

4.10 Helme

=====

- in Klammern steht wer die Helme ausrüsten kann
(K=Krieger Z=Zauberer B=Bogenschütze D=Dragonute)

Mütze: VTG+2 (alle)
Kopftuch: VTG+3 (alle)
Ledermütze: VTG+5 (alle)
Turban: VTG+6 (alle)
Lederhelm: VTG+8 (K,B,D)
Zauberhut: VTG+8 (Z)
Halbhelm: VTG+10 (K,B,D)
Magiermütze: VTG+11 (Z)
Schuppenhelm: VTG+12 (K,B,D)
Ketenmütze: VTG+15 (K,D)
Grüne Mütze: VTG+16 (B)
Seidenhut: VTG+16 (Z)
Knochenhelm: VTG+17, GES-3 (alle)
Elfenhut: VTG+18 (B)

Tiara: VTG+19 (Z)
Bronzehelm: VTG+20 (K,D)
Sniper-Kappe: VTG+20 (B)
Shinobi-Hut: VTG+21, GES+10 (alle)
Schutzreif: VTG+22 (Z)
Jägerhut: VTG+24 (B)
Ritterhelm: VTG+24 (K,D)
Krone: VTG+26 (Z)
Stahlhelm: VTG+28 (K,D)
Drachenhelm: VTG+31, Feuer-Wid+10 (D)
Panzerhelm: VTG+32 (K,D)

4.11 Zubehör

=====

Amethyst-Amulett: Feuer-Wid+10, Eis-Wid+10
Bernstein-Amulett: Feuer-Wid+10, Donner-Wid+10
Bronzemedaille: HP+15
Darkside-Kreis: Feuer-Wid+50, Donner-Wid+50 (verflucht)
Diamant-Amulett: Feuer-Wid+10, Eis-Wid+10, Donner-Wid+10
Elementarkreis: Feuer-Wid+20, Eis-Wid+20, Donner-Wid+20
Goldmedaille: HP+25
Kristall-Amulett: Feuer-Wid+5, Eis-Wid+5, Donner-Wid+5
Magahama: ATT+10, VTG+10
Mikagami: Feuer-Wid+9, VTG+23
Mondanhänger: SP+20
Platinmedaille: HP+30
Power-Ring: ATT+3, VTG+3
Rubin-Amulett: Feuer-Wid+20
Saphir-Amulett: Eis-Wid+20
Schlacht-Armreif: ATT+2
Schutz-Armreif: VTG+3
Schutzring: VTG+10
Silbermedaille: HP+20
Silberring: VTG+2
Shinobi-Armband: GES+20
Smaragd-Amulett: Eis-Wid+10, Donner-Wid+10
Sternanhänger: SP+40
Topas-Amulett: Donner-Wid+20

4.12 Seelen

=====

- Seelen werden auch als Zubehör ausgerüstet, haben aber zu ihrem Statusboni auch die Seelen-Max Funktion (schädigt alle Feinde)
- die Zahl in Klammern gibt die zu besiegenden Gegner bis zum Seelen-Max an

Penns Seele: ATT+2 (60)
Golems Seele: HP+10 (65)
Phoenix Seele: ATT+5 (70)
Zephyrus Seele: GES+8 (75)
Wendigo Seele: VTG+10 (80)
Tanatos Seele: ATT+8 (85)
Tiamats Seele: GES+10 (90)
Thors Seele: ATT+10 (99)

4.13 Beispielcharaktere

=====
Hier die Charaktere mit denen ich das Spiel zuletzt beendet habe (im Erweiterten Modus selbstverständlich) bzw. deren Punkteverteilung. Wenn bei den Statuspunkten mehr als 4 in einem Level dazugekommen sind, liegt das an den Gegenständen wie Sturmhuhn oder Kraftwein.

Bei den Fähigkeiten habe ich bei jedem Level einen Punkt vergeben. Dabei ist die Zahl in Klammern der Level bzw. der Zwischenschritt. 1.1 heißt also Level 1 und 1 Punkt für Level 2 bereits gesetzt (für Level 2 bräuchte man ja 2 Punkte). Somit lässt sich die Verteilung besser nachvollziehen, als wenn vier Level nichts kommt und dann 5 Punkte in '...' .

//Die Fähigkeiten stehen in Großbuchstaben, weils im Spiel auch so ist o_0

Wie es die Überschrift schon sagt sind dies nur Beispiele und diese haben bei mir auch so funktioniert. Ich gehöre auch zu den Menschen die lieber mal verschiedene Builds austesten als immer 'den Perfekten' Char zu haben. (Trotzdem halte ich mich hier größtenteils an meine Empfehlungen aus Kapitel 1)

Sarah (Zauberer)

LV	STÄ	VIT	INT	GES	FÄHIGKEIT
1	5	10	20	10	-
2	5	10	24	10	BRAND (1)
3	5	10	28	10	FROST (1)
4	5	10	32	10	HEILUNG (1)
5	6	10	35	10	INFERNO (1)
6	6	10	39	10	INFERNO (1.1)
7	6	10	43	10	INFERNO (2)
8	6	10	47	10	FROST (1.1)
9	7	10	50	10	FROST (2)
10	8	13	50	10	INFERNO (2.1)
11	8	13	54	10	INFERNO (2.2)
12	8	15	56	10	INFERNO (3)
13	8	15	60	10	HÖLLENWIND (1)
14	8	15	64	10	FROST (2.1)
15	8	15	68	10	FROST (2.2)
16	10	15	70	10	FROST (3)
17	11	15	74	10	INFERNO (3.1)
18	11	15	78	10	INFERNO (3.2)
19	11	15	82	10	INFERNO (3.3)
20	12	18	82	10	INFERNO (4)
21	12	20	84	10	WIDSTD-KRAFT (1)
22	12	20	88	10	WIDSTD-KRAFT (1.1)
23	12	20	92	10	WIDSTD-KRAFT (2)
24	12	20	96	10	INFERNO (4.1)
25	13	20	100	10	INFERNO (4.2)
26	13	20	105	10	INFERNO (4.3)
27	14	20	109	11	INFERNO (4.4)
28	14	20	114	11	INFERNO (5)
29	14	20	118	11	WIDSTD-KRAFT (2.1)
30	14	20	122	11	WIDSTD-KRAFT (2.2)
31	14	21	125	11	WIDSTD-KRAFT (3)
32	15	22	129	11	FROST (3.1)
33	16	23	132	11	FROST (3.2)
34	16	24	135	11	FROST (3.3)
35	17	25	138	11	FROST (4)

36	17	26	141	11	FROST (4.1)
37	17	27	144	11	FROST (4.2)
38	17	28	147	11	FROST (4.3)
39	17	29	150	11	FROST (4.4)
40	17	30	153	11	FROST (5)
41	17	31	156	11	WIDSTD-KRAFT (3.1)
42	17	32	159	11	WIDSTD-KRAFT (3.2)
43	17	33	162	11	WIDSTD-KRAFT (3.3)
44	17	34	165	11	WIDSTD-KRAFT (4)
45	17	35	168	11	WIDSTD-KRAFT (4.1)
46	17	36	171	11	WIDSTD-KRAFT (4.2)
47	17	37	174	11	WIDSTD-KRAFT (4.3)
48	17	38	177	11	WIDSTD-KRAFT (4.4)
49	17	39	180	11	WIDSTD-KRAFT (5)
50	17	40	183	11	HEILUNG (1.1)

Drakkhen (Dragonute)

LV	STÄ	VIT	INT	GES	FÄHIGKEIT
1	16	17	0	12	-
2	18	19	0	12	SCHLÄGEL (1)
3	20	20	0	13	RÜSTGDURCHSCHL. (1)
4	22	21	0	14	SCHLÄGEL (1.1)
5	23	23	0	15	SCHLÄGEL (2)
6	25	24	0	16	RÜSTGDURCHSCHL. (1.1)
7	26	26	0	17	RÜSTGDURCHSCHL. (2)
8	28	27	0	18	AUSSTRAHLEN (1)
9	29	29	0	19	SCHLÄGEL (2.1)
10	31	30	0	20	SCHLÄGEL (2.2)
11	33	32	0	21	SCHLÄGEL (3)
12	34	34	0	22	UNTOT (1)
13	36	36	0	23	VTG + (1)
14	38	37	0	24	VTG + (1.1)
15	39	39	0	25	VTG + (2)
16	41	40	0	26	RÜSTGDURCHSCHL. (2.1)
17	42	42	0	27	RÜSTGDURCHSCHL. (2.2)
18	44	43	0	28	RÜSTGDURCHSCHL. (3)
19	45	45	0	29	VTG + (2.1)
20	47	46	0	30	VTG + (2.2)
21	48	48	0	31	VTG + (3)
22	50	49	0	32	SCHLÄGEL (3.1)
23	51	51	0	33	SCHLÄGEL (3.2)
24	53	53	0	34	SCHLÄGEL (3.3)
25	55	54	0	35	SCHLÄGEL (4)
26	56	56	0	36	SCHLÄGEL (4.1)
27	58	57	0	37	SCHLÄGEL (4.2)
28	59	59	0	38	SCHLÄGEL (4.3)
29	61	60	0	39	SCHLÄGEL (4.4)
30	62	62	0	40	SCHLÄGEL (5)
31	64	63	0	41	FEUER WID (1)
32	66	65	0	42	DONNER WID (1)
33	68	67	0	43	VTG + (3.1)
34	69	69	0	44	VTG + (3.2)
35	71	70	0	45	VTG + (3.3)
36	72	72	0	46	VTG + (4)
37	74	73	0	47	DONNER WID (1.1)

...

4.14 Erfahrung

=====

LV	Erf.	Erf. Gesamt
1	0	0
2	300	300
3	450	750
4	600	1350
5	750	2100
6	900	3000
7	1050	4050
8	1200	5250
9	1350	6600
10	1500	8100
11	1650	9750
12	1800	11550
13	1950	13500
14	2100	15600
15	2250	17850
16	2400	20250
17	2550	22800
18	2700	25500
19	2850	28350
20	3000	31350
21	3150	34500
22	3300	37800
23	3450	41250
24	3600	44850
25	3750	48600
26	3900	52500
27	4050	56550
28	4200	60750
29	4350	65100
30	4500	69600
31	4650	74250
32	4800	79050
33	4950	84000
34	5100	89100
35	5250	94350
36	5400	99750
37	5550	105300
38	5700	111000
39	5850	116850
40	6000	122850
41	6300	129150
42	6600	135750
43	6900	142650
44	7200	149850
45	7500	157350
46	7800	165150

...

=====

= 5. Versionen =

=====

0.9 - 10.05.2011 - Erste Version; enthielt alles bis Punkt 3

1.0 - 19.06.2011 - Die Punkte 4. und 5. wurden ergänzt; einige kleinere Korrekturen der anderen Punkte

1.1 - 30.08.2011 - Den Punkt 4.13 ergänzt; den Gegenstand 'G' ergänzt

1.2 - 05.01.2012 - Den Skill Rüstgdurchschl. des Dragonuten geändert; Gesamtanzahl der Gegner pro Abschnitt eingeführt; Punkt 4.13 erweitert; Punkt 4.14 hinzugefügt; den Gegenstand 'Hund' ergänzt

1.3 - - HP des Dragonuten in Punkt 1 korrigiert

© Nils H. [sloth2nd]

This document is copyright sloth2nd and hosted by VGM with permission.