

Markus Betz

DUNGEON Siege



*Randvolle CD u.a. mit
Karten-Mod, Inventory-Mod,
Gmax, diverse neue Karten, etc.*



X GAMES

DUNGEON *Siege*

**Unser Online-Tipp
für noch mehr Wissen ...**



... aktuelles Fachwissen rund
um die Uhr – zum Probelesen,
Downloaden oder auch auf Papier.

www.InformIT.de

DUNGEON *Siege*



Markus Betz

DUNGEON Siege



X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Die Einschumpffolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

05 04 03 02

ISBN 3-8272-9111-9

© 2002 by Markt+Technik, einem Imprint der
Pearson Education Deutschland GmbH
Martin-Kollar-Straße 10-12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Titelgestaltung: WEBWO-Graphics, Marco Lindenbeck, München
Lektorat: Marcus Beck, mbeck@pearson.de
Herstellung: Martin Horngacher, mhorngacher@pearson.de
Satz: Satz- und Schreibservice Schneider, Erding/Pretzen
Druck und Verarbeitung: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany

DUNGEON *Siege*

Inhaltsverzeichnis



DUNGEON *Siege*

Einleitung	9
Über das Buch	10
Referenzversion, Internet und Originalhandbuch	11
Danke	12
Kontakt	12
 Charakter, Fähigkeiten und Attribute	 13
Charakterfähigkeiten und -spezialisierungen	14
Die Weiterentwicklung des Charakters mit Erfahrungspunkten	16
Höhere Fähigkeitsstufen durch Erfahrungspunkte	16
Tabelle der Erfahrungsstufen	16
Die Gesamterfahrungsstufe	19
Die Steigerung der drei Attribute	20
Wie viele Erfahrungspunkte können in einem Kampf gewonnen werden?	22
Erfahrungspunkte im Mehrspielermodus	23
Die Entwicklung der übrigen Eigenschaften	25
Welche Charakterentwicklung soll angestrebt werden?	27
 Tipps und Tricks	 28
Inventar und Ausrüstungen	29
Verbesserungen von nicht gebrauchten Waffen nutzen	32
Spielsteuerung und -kontrolle	33
Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehle	33
Die Formationen	35
Die Schwierigkeitsgrade	35

Inhaltsverzeichnis

Waffen/Zauberspruch-Kombinationen in Gruppen	36
Schnelle Aktivierung von Zaubersprüchen	36
Die wichtigsten Befehle	38
Dungeon Siege in höheren Auflösungen spielen	38
Taktiken und Strategien	39
Große Kreaturenansammlungen »trennen« durch Rückzug	39
Die Zaubersprüche der Heilung	40
Kreaturen gezielt anlocken	41
Fernbeschuss bei isolierten Kreaturen	42
Cheats	43

Komplettlösung »Das Königreich Ehb« 46

Kapitel 1: Stonebridge	49
Die Ackerländer	50
Der Weg zu den Gräften	53
Die Gräfte des heiligen Blutes	56
Von den Gräften nach Stonebridge	59
Kapitel 2: Reise zum Statthalter	64
Funkelhöhlenpass	67
Wesrin Cross	69
Zwergenmine	75
Der Gletschertal-Pass	80
Kapitel 3: Die Suche nach Merik	85
Der Weg zu den Eishöhlen	85
Die Eishöhlen	88
Kapitel 4: der Wächterstab	91
Jeriahs Handelsposten	92
Der unterirdische Fluss	94
Der Dunkelwald	97
Die Sümpfe	101
Das Goblin-Versteck	

DUNGEON *Siege*

Kapitel 5: Das uralte Böse	113
Die Tempelruinen	114
Die Furienhöhle	119
Die Festung Kroth	121
Kapitel 6: Ein unkluges Bündnis	124
Die Halle der Schädel	125
Die Wüsten-Schluchten	128
Kapitel 7: König und Burg	131
Der Pfad zur Burg Ehb	131
Die Burg Ehb	136
Kapitel 8: Der Saal der Sterne	141
Kapitel 9: Dungeon Siege	144

Multiplayer – die Halbinsel Uträä

149

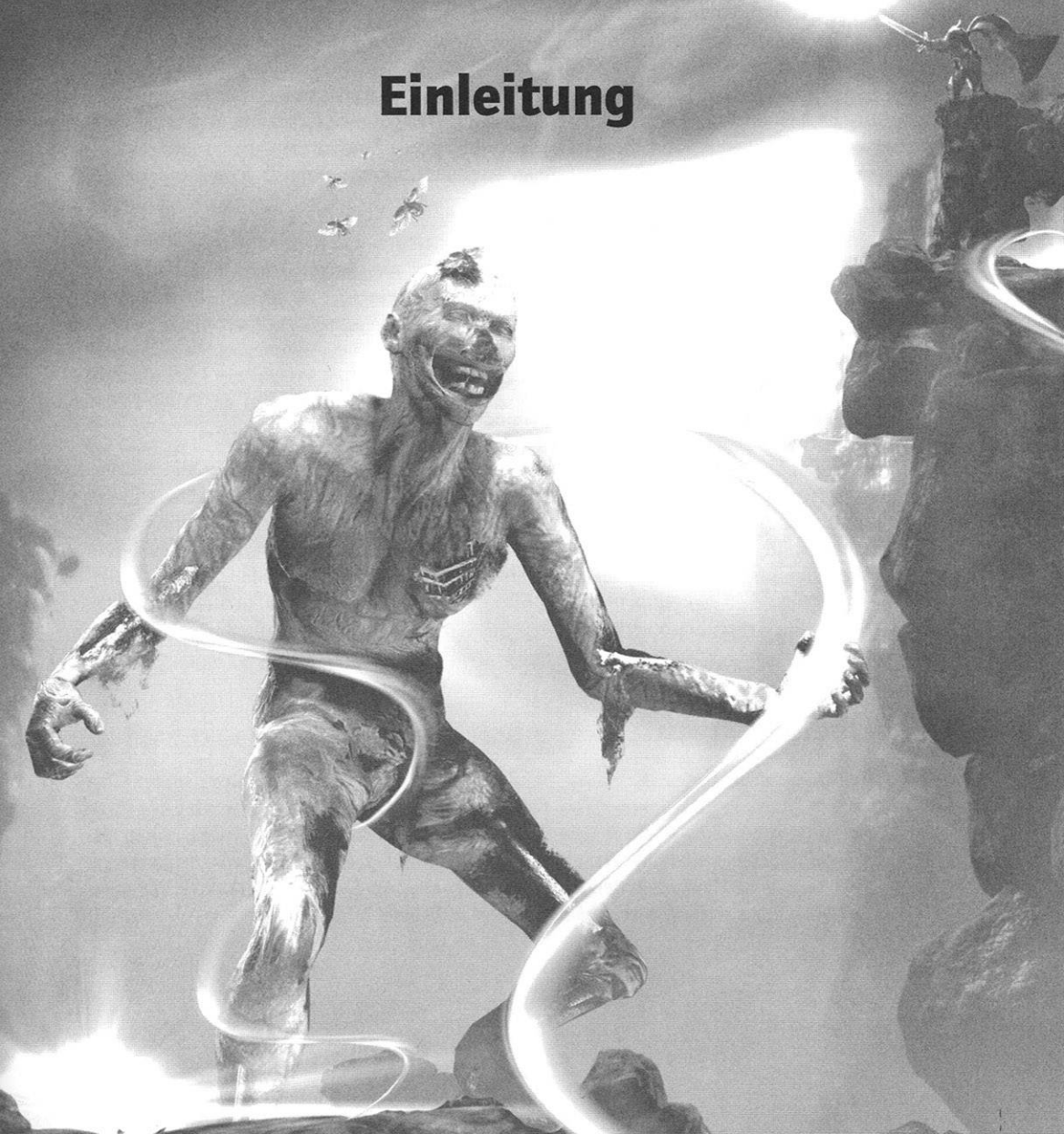
Uträä im Einzelspielermodus spielen	151
Die Aufgaben und Besonderheiten von Uträä	155
Der verborgene »Chicken-Level«	167

Mods und der CD-Inhalt

172

DUNGEON *Siege*

Einleitung



DUNGEON Siege

Das Warten hat endlich ein Ende – lange genug hat es ja gedauert, bis Chris Taylor und Gas Powered Games ihr Dungeon Siege endlich der sehnsüchtig wartenden Fangemeinde als Verkaufsversion zur Verfügung gestellt haben. Bereits im Vorfeld wurde die wilde Monsterhatz dank schicker Grafik und interessanter Ideen als potenzieller Genre-Hit gehandelt. Fans und Kritiker fieberten Dungeon Siege deshalb seit Monaten entgegen – und: sie alle wurden nicht enttäuscht!

Besonders das grafische Ambiente von Dungeon Siege kann in allen Belangen überzeugen – äußerst detailreiche Spielwelten mit ansehnlichen Umgebungen, Animationen an allen Ecken und Enden, Charaktere und Kreaturen, die sich fließend und natürlich bewegen, sowie bombastische und sehenswerte Kampfanimationen, die ihresgleichen suchen. Das Outfit der Charaktere entspricht immer sofort den tatsächlich getragenen Ausrüstungsgegenständen und auch die magischen Eigenschaften von Waffen sind als Animation sichtbar. Bestens untermalt wird der grafische Augenschmaus durch allerlei akustische Ereignisse – Geraschel in den Büschen, wo die nächsten Monster auftauchen, klirrend zerspringende Eiskreaturen, die fernen Laute der nächsten Kreaturenansammlung, dazu eine angenehme Hintergrundmusik usw. Dungeon Siege ist unbestritten ein wahrer Augen- und Ohrenschmaus!

Dungeon Siege überzeugt darüber hinaus durch ein ausgefeiltes und nahezu perfektes Gameplay mit unvergleichlichem Tiefgang. Kaum ein anderes Spiel aus diesem Genre kann mit so viel Komplexität aufwarten, wobei gleichzeitig der Überblick gewahrt bleibt und die Steuerung kinderleicht von der Hand geht. Das Spielprinzip und -system strotzt vor neuen Features und Ideen, die man bislang in diesem Genre so noch nicht gesehen hat. Abgerundet wird Dungeon Siege durch das Angebot eines umfangreichen Mehrspielermodus, sowohl per LAN als auch per Internet, wo Sie Ihre Charaktere gegen Spieler rund um den Globus auf die Probe stellen können.

Und mit dem »normalen« Spiel, d.h. nach der Einzelspieler-Kampagne und der Mehrspieler-Welt, ist der Spielspaß in Dungeon Siege noch lange nicht zu Ende. Der nachträglich veröffentlichte Editor zu Dungeon Siege lässt auf reichlich Nachschub in allen Bereichen hoffen. Zahlreiche Fans erstellen bereits jetzt neue Karten und Abenteuer. Zusätzlich ermöglicht die sehr offene Architektur des Programms viele kleinere Spielereien, so genannte Mods, die das Erstellen neuer Spielfeatures oder einfach nur von hilfreichen Tools ermöglichen. In diesen Belangen hat Dungeon Siege gegenüber vergleichbaren Spielen aus demselben Genre ganz einfach die Nase vorn!

Über das Buch

Der spielerische Tiefgang und die hohe Komplexität von Dungeon Siege sorgen aber auch dafür, dass die Tücken dieses Spiels im Detail liegen. Anfänger werden bei ihren ersten Gehversuchen höchstwahrscheinlich ihre liebe Mühe und Not haben, einen leistungsfähigen eigenen Charakter heranzuzüchten und im Spiel weiter voranzukommen. Aber auch »alte Hasen« werden an der ein oder anderen Stelle im Spiel sicherlich mehr darüber wissen wollen, was tatsächlich alles in Dungeon Siege steckt.

Im Einzelnen können Sie in diesem Buch folgende Informationen finden:

Im ersten Kapitel erhalten Sie detaillierte Informationen zu den entscheidenden Charakterwerten, -fähigkeiten, -attributen und anderen Eigenschaften. Damit Sie Ihren eigenen Charakter in die von Ihnen gewünschte Richtung entwickeln können, müssen Sie natürlich wissen, welche verschiedenen Richtungen es gibt und wie sich die einzelnen Fähigkeiten und Eigenschaften Ihres Charakters unter verschiedenen Voraussetzungen (möglichst optimal) weiterentwickeln.

Das zweite Kapitel bietet zusammenfassend die wichtigsten Tipps, Tricks und Strategien zu Dungeon Siege, die das Spiel ein bisschen einfacher für Sie gestalten sollen, damit Sie sich zum perfekten »Dungeon-Siege-Strategen« mausern können.

Das dritte Kapitel versorgt Sie mit einer ausführlichen Lösung der Einzelspielerkampagne in Dungeon Siege. Alles, was Sie zur Lösung dieser großen Aufgabe im *Königreich Ehb* wissen müssen, finden Sie in diesem Kapitel – angefangen bei detaillierten und kommentierten Missionskarten zu jedem Level bzw. Abschnitt, über detaillierte Beschreibungen von besonderen Situationen und Ereignissen, bis hin zur Aufdeckung aller versteckten Höhlen, Dungeons usw.

Kapitel 4 bringt Ihnen die *Dungeon-Siege-Multiplayer-Welt Uträä* ein wenig näher. Erfahren Sie hier, wie Sie die Multiplayer-Welt betreten, welche Aufgaben Sie auf Uträä erwarten und wie Sie die Halbinsel Uträä auch im Einzelspielermodus, mit computergesteuerten Team-Charakteren (d.h. genauso wie die *Königreich-Ehb-Kampagne*) bereisen können.

Das fünfte Kapitel liefert schließlich nähere Informationen zum Inhalt der diesem Buch beiliegenden CD-ROM. Lesen Sie dort nach, welche Programme, Tools und Modifikationen (Mods) die CD-ROM enthält. Zudem enthält es einige allgemeine Hinweise zum Thema Mods.

Die Buch-CD enthält darüber hinaus zahlreiche Tools, Programme und Mods, die Ihnen teilweise ein völlig neues Dungeon Siege eröffnen. Dazu finden Sie tabellarische Übersichten aller relevanten Daten bezüglich der in Dungeon Siege vorkommenden Gegenstände sowie ein umfangreiches Kreaturen-Glossar (die den Rahmen dieses Buches gesprengt hätten), so dass Sie dort insbesondere ein umfangreiches Nachschlagewerk geboten bekommen. Beachten Sie dazu aber unbedingt die Datei LIESMICH.TXT auf der CD!

Viel Spaß beim Lesen dieses Buchs und beim Spielen von Dungeon Siege!

Referenzversion, Internet und Originalhandbuch

Alle Beschreibungen in diesem Buch basieren auf der Programmversion 1.0, sofern nichts anderes an der entsprechenden Stelle vermerkt ist (die Versionsnummer Ihres Spiels sehen Sie im Hauptmenü unten, über dem Beenden-Button). Weist Ihr Spiel eine höhere Versionsnummer als 1.0 auf (z.B. durch einen Patch), können sich eventuell Unterschiede in einzelnen Themenbereichen ergeben. Bitte teilen Sie dem Verlag mit, wenn Sie solche Abweichungen feststellen. Danke!

DUNGEON *Siege*

Natürlich sollten Sie sich auch stets über aktuelle Neuigkeiten zu Dungeon Siege informieren. Unter der Internetadresse *www.dungeonsiege.com* erfahren Sie alles Wissenswerte zu Dungeon Siege – und zwar hoch offiziell und brandaktuell. Diese Adresse sollte auch Ihre erste Wahl sein, wenn Sie nach den neuesten Patches für Dungeon Siege Ausschau halten.

In diesem Buch werden keine Beschreibungen zu grundlegenden Funktionen des Spiels gegeben, die bereits im Originalhandbuch zu finden sind, also z.B. zu Menüfunktionen, grundlegende Steuerungsfunktionen usw. Sollten sich zu diesen Themenbereichen Fragen ergeben, schlagen Sie bitte im Originalhandbuch nach.

Danke

An dieser Stelle ein aufrichtiges und ganz besonderes »Thanks« an meine Familie für die vielen Stunden, die sie auf mich wegen dieses Buches verzichten mussten. Danke an Euch für die tolle Unterstützung! Danke auch an alle Leute vom Markt+Technik-Verlag, die das Projekt ermöglichen und betreut haben, ganz besonders natürlich an den Lektor Marcus Beck!

Kontakt

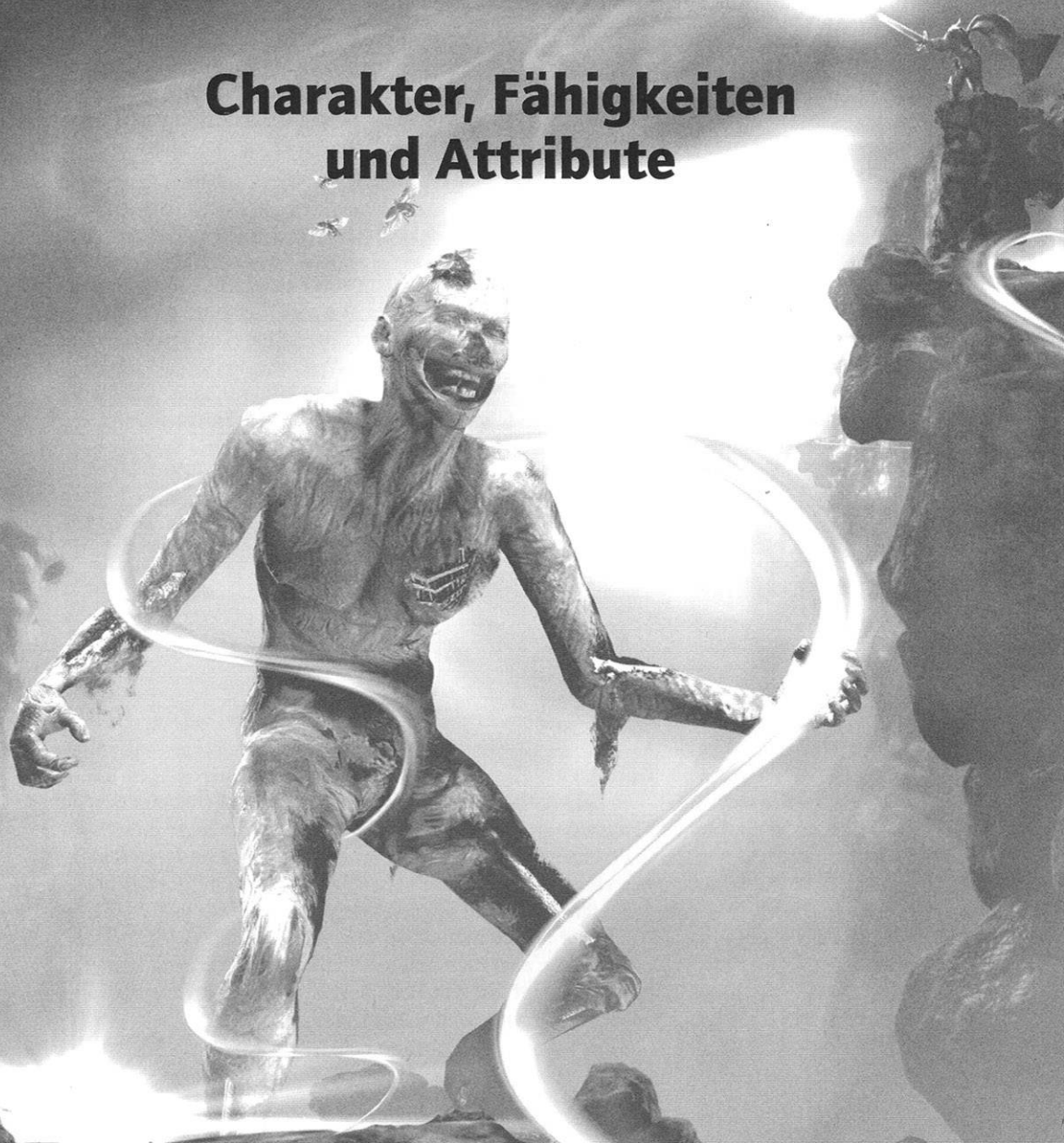
Ihre Kritik ist uns wichtig! Wenn Sie uns etwas zu diesem Buch mitteilen wollen oder weitergehende Fragen haben, richten Sie Ihre Nachrichten bitte per E-Mail an:

markus.betz@mut.de

Wir bitten jedoch um Verständnis dafür, dass wir keine Support-Leistung zum Spiel selbst erbringen, sondern nur Fragen im Hinblick auf dieses Buch bearbeiten können.

DUNGEON *Siege*

**Charakter, Fähigkeiten
und Attribute**



DUNGEON *Siege*

Genauso wie in anderen Rollenspielen, stellen auch in Dungeon Siege die Spielcharaktere, d.h. die Figuren, mit denen Sie das Spiel bestreiten, das Hauptelement des Spiels dar. Ein Charakter zeichnet sich dabei durch verschiedene Eigenschaften aus:

- seine Fähigkeiten (*Nahkampf*, *Fernkampf*, *Naturzauber*, *Kampfszauber*),
- seine Attribute (*Stärke*, *Geschicklichkeit*, *Intelligenz*),
- andere Eigenschaften (*Gesundheit*, *Mana*, *Nahkampfschaden* usw.)
- sowie seine Ausrüstungsgegenstände.

Ein solcher Charakter entwickelt sich in seinen Eigenschaften während eines Spiels laufend weiter, allerdings können Sie dabei ganz verschiedene Entwicklungsrichtungen einschlagen. Damit Sie Ihrem eigenen Charakter die von Ihnen gewünschte Richtung vorgeben können, müssen Sie natürlich wissen, welche verschiedenen Richtungen es gibt und wie sich die einzelnen Fähigkeiten und Eigenschaften Ihrer Charakters unter verschiedenen Voraussetzungen (möglichst optimal) weiterentwickeln. Alles, was Sie an Informationen zu diesem umfangreichen Thema benötigen, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Charakterfähigkeiten und -spezialisierungen

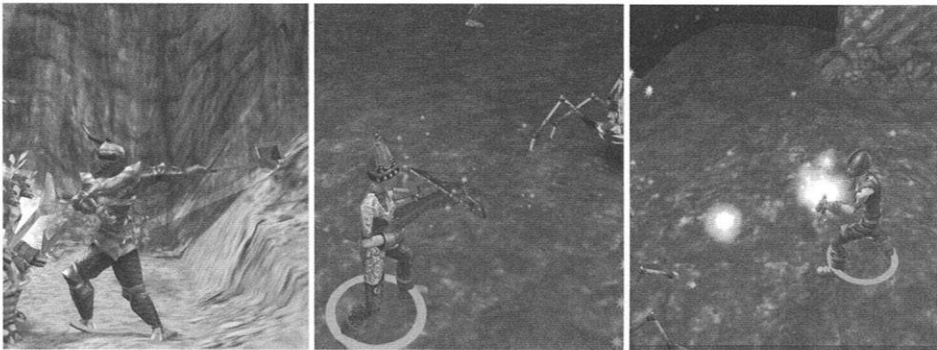
Anders als in vergleichbaren Rollenspielen sind Sie bei Dungeon Siege nicht von Beginn an auf einen bestimmten Charakter bzw. auf einen bestimmten Typ von Charakter (d.h. Magier, Nahkämpfer, Fernkämpfer usw.) festgelegt. Sie starten einen neuen Charakter immer »völlig unbefleckt« hinsichtlich seiner Fähigkeiten und entscheiden im Verlauf eines Spiels bzw. einer Charakterkarriere ganz alleine, über welche Fähigkeiten Ihr Charakter verfügen soll. Dabei stehen Ihnen grundsätzlich vier Fähigkeiten (oder auch Neudeutsch Skills) zur Verfügung, die Sie bei Ihrem Charakter in einem von Ihnen gewünschten Ausmaß entwickeln können.

Nahkämpfer: Die Fähigkeit *Nahkampf* entwickeln Sie, wenn Sie den Charakter seine aktuell getragene *Nahkampfwaffe* benutzen lassen. Dazu klicken Sie im Waffenfeld des Charakters das *erste* Waffenfeld an oder wählen dieses Waffenfeld bzw. die Nahkampfwaffe mittels der Schnell-taste [1]. Ein Nahkämpfer ist grob gesagt der Mann für die vorderste Front. Er stellt sich den Kreaturen in nächster Nähe zum Kampf und teilt mächtig aus. Da der Nahkämpfer im Verlauf seiner Karriere vor allem an *Stärke* gewinnt (siehe unten), kann er relativ schnell immer bessere Rüstungen und Waffen tragen (bessere Rüstungen und Waffen verlangen bessere Stärkewerte). Er wird somit der »Tank« in einer Gruppe von mehreren Charakteren.

Fernkämpfer: Die Fähigkeit *Fernkampf* entwickeln Sie, wenn Sie den Charakter seine aktuell getragene *Fernkampfwaffe* (*Bogen*, *Armbrust* usw.) benutzen lassen. Dazu klicken Sie im Waffenfeld des Charakters das *zweite* Waffenfeld an oder wählen dieses Waffenfeld bzw. die Fernkampfwaffe mittels der Schnell-taste [2]. Ein Fernkämpfer steigert im Verlauf seiner Tätigkeit vor allem die *Geschicklichkeit* und weniger die *Stärke*. Das Tragen von besseren Fernkampfwaffen ist somit primär von der Höhe der *Geschicklichkeit* und sekundär von einer höheren *Stärke* abhängig. Der Fernkämpfer agiert natürlich mehr aus dem Hintergrund, nimmt gegnerische Kreaturen früh aus der Ferne unter Beschuss und muss das ein oder andere Mal die so genannte Hit-and-Run-Taktik anwenden, d.h. immer wieder aus der Ferne angreifen und dann schnell den Rückzug antreten, wenn ihm zu viele Kreaturen im Nahkampf auf den Pelz rücken. Dort hat ein Fernkämpfer aufgrund seiner im Allgemeinen schwächeren Rüstung Probleme.

Charakter, Fähigkeiten und Attribute

Natur- und Kampfmagier: Die Fähigkeit *Naturzauber* oder *Kampfzauber* entwickeln Sie, indem Sie den Charakter einen seiner aktuell im Zauberbuch aktiven Zaubersprüche benutzen lassen. Dazu klicken Sie im Waffenfeld des Charakters das *dritte* oder *vierte* Waffenfeld an oder wählen dieses Waffenfeld bzw. den betreffenden Zauberspruch mittels der Schnelltaste 3 bzw. 4. Ist der dabei ausgewählte Zauberspruch ein Naturzauber, erhöht sich der Skill *Naturzauber*, ist es dagegen ein Kampfzauber, erhöht sich natürlich der Skill *Kampfzauber*. Je höher der dabei entwickelte Skill steigt, desto besser wird die Wirkung eines verwendeten Zauberspruchs. Beispielsweise richtet der Zauberspruch *Blitz* bei einer aktuellen Stufe des Skills *Naturzauber* von 20 mehr Schaden beim Gegner an als auf der Stufe 10. Allerdings existieren unter den Zaubersprüchen so genannte offensive (z.B. *Blitz*, *Explosionspulver*) und »unterstützende« (vor allem Zaubersprüche mit heilender Wirkung, z.B. *Wind der Heilung*) Zaubersprüche. Da die Erhöhung der Natur- oder Kampfzauber-Fähigkeit vom beim Gegner angerichteten Schaden abhängt (siehe unten), können Sie einen Magier im Prinzip nur mit den offensiven Zaubersprüchen, d.h. solchen Zaubern, die beim Gegner einen Schaden verursachen, weiter voranbringen. Die Anwendung der »unterstützenden« Zaubersprüche bringt wenig Erfahrung und damit kaum eine Erhöhung der entsprechenden Fähigkeit (Skill) mit sich. Ein Magier gewinnt bei der Anwendung von Zaubersprüchen vorwiegend an *Intelligenz*, die ihm im Verlauf seiner Karriere die Anwendung höherer und besserer Zaubersprüche erlaubt. Die *Stärke* entwickelt sich bei einem Magier kaum, so dass die Rüstung eines Magiers – und damit seine Widerstandsfähigkeit gegenüber gegnerischen Angriffen – immer ein Problem sein wird. Deshalb sollte ein Magier auch immer aus dem Hintergrund mit Zaubersprüchen mit einer großen Reichweite agieren, damit Magier gar nicht erst in die Verlegenheit kommen, an vorderster Front in einen Nahkampf verwickelt zu werden. Auch dabei ist das ein oder andere Mal die Hit-and-Run-Taktik (siehe oben) unvermeidlich.



Die drei grundsätzlichen Charakteralternativen bei *Dungeon Siege* in Aktion: Nahkämpfer, Fernkämpfer und Magier (hier Kampfmagier).

Wie gesagt: Welche diese vier möglichen Klassifizierungen Sie mit Ihrem Charakter anstreben, bleibt allein Ihnen überlassen. Sie müssen sich bei Ihrem Charakter natürlich auch nicht auf eine einzige Fähigkeit beschränken, sondern können ihn in mehreren Fähigkeiten weiterentwickeln, indem Sie ihn einfach die unterschiedlichen Waffenklassen abwechselnd benutzen lassen. Ob ein solcher Mischcharakter allerdings »sinnvoll« ist, ist eine andere Frage und wird weiter unten erläutert.

Die Weiterentwicklung des Charakters mit Erfahrungspunkten

Mit fortschreitender Spieldauer, in der Ihr Charakter (oder auch ein anderer Charakter aus dem Team) fleißig Kreaturen bekämpft, wird er sich in seinen Fähigkeiten und Attributen weiterentwickeln. Sie erkennen das daran, dass in der Charakterübersicht bei den Fähigkeiten und bei den Attributen jeweils ein kleiner grauer Balken langsam voranschreitet (siehe nebenstehende Abbildung). Dieser symbolisiert Ihre steigende Erfahrung bei den Attributen und bei der betreffenden Fähigkeit. Wenn der graue Balken am Ende der Skala angelangt ist, erhöht sich das entsprechende Attribut bzw. die entsprechende Fähigkeit um einen Punkt bzw. um eine Stufe. Denn die Bekämpfung von Kreaturen bringt so genannte **Erfahrungspunkte**, die die Attribute und Fähigkeiten desjenigen Charakters steigern, der einen Kampf bestritten bzw. gegnerischen Kreaturen einen Schaden zugefügt hat.

Höhere Fähigkeitsstufen durch Erfahrungspunkte

Die Frage dabei ist nur, welcher der Balken in welchem Ausmaß jeweils voranschreitet, denn das ist in Abhängigkeit des Verhaltens Ihres Charakters unterschiedlich – und zudem etwas kompliziert. Dennoch müssen Sie dieses System verstehen, wenn Sie einen Charakter nach Ihren Wünschen »formen« wollen.

Zunächst einmal wird sich diejenige Fähigkeit (*Nahkampf*, *Fernkampf*, *Naturzauber* oder *Kampfzauber*) erhöhen, die Ihr Charakter bei dem aktuell gewonnenen Kampf angewendet hat. Wenn er einen *Nahkampf* geführt bzw. eine Nahkampfwaffe benutzt hat, erhöht sich die Erfahrung bei der Fähigkeit *Nahkampf*. Hat er einen *Naturzauber* benutzt, erhöht sich die Erfahrung bei der Fähigkeit *Naturzauber* usw. – die Sache ist also ganz einfach und wurde weiter oben ja schon erwähnt.

Natürlich erhöhen sich nach einem Kampf aber auch die drei Attribute *Stärke*, *Intelligenz* und *Geschicklichkeit*. Diese Steigerung ist jedoch nicht direkt von den gewonnenen Erfahrungspunkten abhängig, sondern von einer anderen Größe: der **Gesamterfahrungsstufe**! Zum Verständnis dieser Zusammenhänge müssen Sie deshalb zunächst die Tabelle der Erfahrungsstufen und die Größe der Gesamterfahrung kennen lernen ...

Tabelle der Erfahrungsstufen

Nachfolgend finden Sie eine tabellarische Übersicht, die Ihnen genau auflistet, ab wie vielen Erfahrungspunkten Sie eine bestimmte Erfahrungsstufe erreichen. Diese Tabelle der nachfolgenden Erfahrungsstufen (die übrigens maximal 150 sein kann) gilt für die Skills *Nahkampf*, *Fernkampf*, *Naturzauber* und *Kampfzauber* sowie für die Gesamterfahrungsstufe (siehe unten) – jedoch nicht für die Attribute *Stärke*, *Intelligenz* und *Geschicklichkeit*! Wenn eine bestimmte Stufe in den Skills oder in der Gesamterfahrung erreicht werden soll, muss sich bei dem betreffenden Skill bzw. bei der Gesamterfahrung die genannte Punktzahl an Erfahrungspunkten angesammelt haben.

Charakter, Fähigkeiten und Attribute

Einige Anmerkungen zur Erfahrungsstufen-Tabelle:

- Wie Sie in der Tabelle unschwer erkennen können, werden die ersten Erfahrungsstufen relativ schnell erreicht. Für höhere Erfahrungsstufen müssen Sie auch immer jeweils mehr Erfahrungspunkte sammeln, um eine Stufe weiter aufzusteigen.
- Ab der Erfahrungsstufe 77 werden Sie mitunter sehr lange warten müssen, bis Sie die jeweils nächsten Stufen erreichen, denn dort findet ein regelrechter »Knick« in der Steigerung bei den erforderlichen Erfahrungspunkten statt. Um bei einem Skill oder bei der Gesamterfahrung von Stufe 77 auf Stufe 78 zu gelangen, müssen Sie nicht weniger als knapp 218 Millionen Erfahrungspunkte sammeln! Diese Zahl an Erfahrungspunkten entspricht ungefähr der Erfahrungspunktezahl, die Sie insgesamt für den Sprung von Stufe 1 auf Stufe 70 benötigen! Da Sie zudem die Schwierigkeitsstufe *Elite* (wo Kreaturen mit höheren Lebenspunkten und damit mehr zu vergebenen Erfahrungspunkten warten) im Mehrspielerbereich erst ab Stufe 84 betreten dürfen, kann die Phase von Stufe 77 bis Stufe 84 deshalb sehr langwierig ausfallen!
- Das Erreichen der Stufe 150 ist theoretischer Natur! Die dafür erforderliche Zahl an Erfahrungspunkten: ca. 2,6 Billionen!
- Leider können Sie im Einzelspielermodus die genaue Bezifferung der aktuellen Erfahrungspunkte bei einer Fähigkeit nicht sehen. Im Mehrspielermodus ist die Anzeige der gewonnenen Erfahrung mittels einer Mod (siehe dazu weiter unten) möglich. Zusätzlich existieren noch so genannte Info-Mods, die den aktuellen Stand der Erfahrungspunkte bei einem Charakter separat auslesen können (siehe dazu auch weiter unten).

Stufe	Erfahrungspunkte	Stufe	Erfahrungspunkte	Stufe	Erfahrungspunkte
1	70	51	11.263.782	101	126.731.805.919
2	650	52	13.066.188	102	155.243.764.829
3	1.450	53	15.156.978	103	190.170.914.494
4	2.350	54	17.582.294	104	232.956.672.834
5	3.350	55	20.395.661	105	285.369.226.800
6	4.650	56	23.659.167	106	349.574.605.408
7	6.650	57	27.444.833	107	428.226.194.203
8	9.450	58	31.836.207	108	524.574.390.477
9	12.950	59	36.930.200	109	642.600.930.913
10	17.100	60	42.839.232	110	787.183.442.946
11	22.000	61	49.780.637	111	964.297.020.188
12	27.800	62	58.283.859	112	1.181.261.152.309
13	34.300	63	68.700.306	113	1.447.042.214.156
14	41.300	64	81.460.453	114	1.772.624.014.920
15	49.191	65	97.091.634	115	2.171.461.720.855
16	58.327	66	116.239.830	116	2.660.037.910.626

DUNGEON Siege

Stufe	Erfahrungspunkte	Stufe	Erfahrungspunkte	Stufe	Erfahrungspunkte
17	68.882	67	139.696.370	117	3.258.543.743.095
18	81.054	68	168.430.631	118	3.991.713.387.870
19	95.071	69	203.630.102	119	4.889.846.202.719
20	111.190	70	246.749.453	120	5.990.058.900.910
21	129.706	71	299.570.658	121	7.337.819.456.193
22	150.954	72	364.276.635	122	8.988.826.136.414
23	175.317	73	443.541.456	123	11.011.309.319.686
24	203.567	74	540.640.862	124	13.488.851.219.194
25	236.338	75	659.587.634	125	16.523.840.046.091
26	274.352	76	805.297.430	126	20.241.701.359.039
27	318.449	77	983.791.930	127	24.796.081.467.402
28	369.600	78	1.202.447.693	128	30.375.197.100.145
29	428.936	79	1.470.301.002	129	37.209.613.750.256
30	497.766	80	1.798.421.306	130	45.581.774.146.643
31	577.609	81	2.200.368.678	131	55.837.670.632.215
32	670.226	82	2.692.754.209	132	68.401.143.827.042
33	777.662	83	3.295.926.485	133	83.791.398.490.705
34	902.288	84	4.034.812.522	134	102.644.460.453.692
35	1.046.855	85	4.939.947.918	135	125.739.461.358.351
36	1.214.551	86	6.048.738.778	136	154.030.837.466.559
37	1.409.080	87	7.407.007.581	137	188.687.773.199.113
38	1.634.732	88	9.070.886.865	138	231.142.519.471.492
39	1.896.489	89	11.109.138.988	139	283.149.583.655.156
40	2.200.128	90	13.605.997.839	140	346.858.237.280.144
41	2.552.348	91	16.664.649.931	141	424.901.337.970.755
42	2.960.924	92	20.411.498.744	142	520.504.136.316.754
43	3.434.872	93	25.001.388.540	143	637.617.564.290.602
44	3.984.651	94	30.624.003.540	144	781.081.513.558.566
45	4.622.395	95	37.511.706.915	145	956.824.851.411.821
46	5.362.179	96	45.949.143.550	146	1.172.110.440.282.060
47	6.220.327	97	56.285.003.427	147	1.435.835.286.648.100
48	7.215.779	98	68.946.431.776	148	1.758.898.223.446.500
49	8.370.504	99	84.456.681.504	149	2.154.650.321.024.540
50	9.709.985	100	103.456.737.421	150	2.639.446.640.557.650

Erforderliche Erfahrungspunkte zum Erreichen aller möglichen Erfahrungsstufen

Die Gesamterfahrungsstufe

Wenn Sie schon einmal eine Mehrspielerpartie begonnen haben, wird Ihnen bei dem von Ihnen ausgewählten Charakter, mit dem Sie die Mehrspielerpartie bestreiten wollen, sicherlich der Eintrag »Stufe« aufgefallen sein. Dieser Wert ist die so genannte **Gesamterfahrungsstufe** eines Charakters, die sich aus den summierten Erfahrungspunkten (nicht Stufenpunkten!) aller vier Fähigkeiten (Skills – also Nahkampf, Fernkampf, Naturzauber und Kampfzauber) ergibt. Dies lässt sich am besten anhand eines Beispiels erläutern:

Angenommen, Sie setzen einen »neuen« Charakter (alle Skills = 0, alle Attribute = 10) nur im *Nahkampf* ein, bis er im Skill *Nahkampf* die Stufe 10 erreicht hat. In diesem Fall hat er 17.100 Erfahrungspunkte »verdient« (siehe Tabelle oben). Nun wollen Sie diesen Charakter im Skill *Naturzauber* ebenfalls auf die Stufe 10 bringen. Um von Stufe 0 auf Stufe 10 in diesem Skill zu gelangen, müssen Sie mittels des Einsatzes von *Naturzaubern* ebenfalls 17.100 Erfahrungspunkte (siehe Tabelle) – genauso wie beim *Nahkampf* – sammeln. Die Gesamterfahrungsstufe ergibt sich nun – wie gesagt – aus der Addition aller Erfahrungspunkte der vier Skills. Da Sie sowohl im Skill *Nahkampf* als auch im Skill *Naturzauber* jeweils 17.100 Erfahrungspunkte gesammelt haben (und in den Skills *Fernkampf* und *Kampfzauber* jeweils 0 Erfahrungspunkte, da Sie diese beiden Fähigkeiten überhaupt noch nicht genutzt haben), beläuft sich die Gesamterfahrung Ihres Charakters auf 34.200 Punkte. Wenn Sie nun in der oben genannten Erfahrungsstufen-Tabelle nachschauen, sehen Sie, dass 34.200 Erfahrungspunkte der Stufe 12 entsprechen. Und genau diese Stufe (Gesamterfahrungsstufe) wird angezeigt, wenn Sie diesen Charakter in ein Multiplayer-Spiel importieren.

Skill/Fähigkeit	Stufe	Erfahrungspunkte
Nahkampf	10	17.100
Fernkampf	0	0
Naturzauber	10	17.100
Kampfzauber	0	0
Summierte Erfahrungspunkte		34.200
Gesamterfahrungsstufe		12

Beispiel für die Berechnung der Gesamterfahrungsstufe

HINWEIS: In die Gesamterfahrungsstufe fließen übrigens nur solche Erfahrungspunkte ein, die tatsächlich im Kampf gewonnen wurden. Ein NPC, den Sie beispielsweise in einem Einzelspielermatch treffen und in Ihr Team aufnehmen und der bereits über höhere Stufen in diversen Skills verfügt (z.B. *Boryev*), wird – bei einem sofortigen Import in ein Multiplayer-Spiel – trotz der bereits vorhandenen Skill-Stufen mit der Stufe 0 angezeigt, wenn er im Einzelspieler-Spiel noch keinen einzigen Kampf geführt und damit noch keine Erfahrungspunkte gesammelt hat.

TIPP: Auf der CD in diesem Buch finden Sie im Ordner DS-S TATCALC eine Excel-Tabelle, mit der Sie die Entwicklung der Fähigkeiten, der Attribute und der Gesamterfahrungsstufe selbst ein wenig nachvollziehen bzw. planen können. Voraussetzung

DUNGEON Siege

zur Nutzung dieser Excel-Tabelle ist natürlich das Programm Microsoft Excel. Alle erforderlichen Anleitungen zur Nutzung dieses »Stat-Kalkulators« sind in der Tabelle integriert (allerdings auf Englisch).

Die Steigerung der drei Attribute

Die gewonnenen Erfahrungspunkte werden also bei dem jeweils benutzten Skill direkt in voller Höhe hinzuaddiert. Etwas anders sieht es dagegen bei der Steigerung der Attribute aus. Diese steigern sich nur in dem Maße, wie die Gesamterfahrungsstufe gestiegen ist! Vereinfacht ausgedrückt: Wenn die Gesamterfahrungsstufe um eine Stufe steigt, steigen auch die drei Attribute zusammengekommen um eine Stufe. Warum zusammengekommen? Weil sich diese eine Stufe der Gesamterfahrung auf die drei Attribute verteilt, und zwar in Abhängigkeit davon, welche Waffe Ihr Charakter benutzt bzw. welche Fähigkeit (Skill) bei der Bekämpfung einer Kreatur eingesetzt wurde, und zwar anteilmäßig wie folgt:

Fähigkeit/Waffe	Stärke	Geschicklichkeit	Intelligenz
Nahkampf	64%	27%	9%
Fernkampf	25%	62%	13%
Naturzauber	9%	18%	73%
Kampfsauber	13%	17%	70%

Die anteilmäßige Verteilung der gewonnenen Gesamterfahrungsstufe in Abhängigkeit der benutzten Fähigkeit/Waffe.

Diese Zusammenhänge kann – wiederum – am besten ein Beispiel erläutern: Ihr Charakter beginnt jeweils in allen Skills auf der Stufe 0 sowie bei den drei Attributen auf der Stufe 10 (so wie ein neuer Charakter z.B. zu Beginn eines Einzelspielerstarts beginnt). In der ersten Spielphase nutzen Sie mit diesem Charakter ausschließlich den *Nahkampf*, bis er im Skill *Nahkampf* die Stufe 30 erreicht hat. Dies entspricht einer »gesammelten« Erfahrung von 497.766 Punkten (siehe Tabelle oben). Die Gesamterfahrungsstufe, die die Erfahrungspunkte in allen vier Skills addiert, beläuft sich demnach auch auf 497.766 Erfahrungspunkte und damit ebenfalls auf die Stufe 30. Das bedeutet also, dass Sie 30 Gesamterfahrungsstufen hinzugewonnen haben, die nun auf die drei Attribute verteilt werden, und zwar – weil ausschließlich der Nahkampf angewendet wurde – 64% auf das Attribut *Stärke* (= 19,2 Stufen, daraufhin steigt die Stärke auf 29,2 Stufen bzw. 29), 27% auf das Attribut *Geschicklichkeit* (= 8,1 Stufen, d.h. die Geschicklichkeit steigt auf 18,1 Stufen bzw. 18) sowie auf das Attribut *Intelligenz* 9% (= 2,7 Stufen, d.h., die Intelligenz steigt auf die Stufe 12,7 bzw. 12).

Danach überlegen Sie sich, dass Ihrem Charakter eine bessere Fähigkeit im Skill *Naturzauber* ganz gut zu Gesicht stehen würde. Das heißt, Sie nutzen in der zweiten Spielphase ausschließlich nur noch die *Naturzaubersprüche*, bis Ihr Charakter in diesem Skill ebenfalls die Stufe 30 erreicht hat. Auch in diesem Fall der ausschließlichen Benutzung von Naturzaubern, muss der Charakter 497.766 Erfahrungspunkte sammeln (siehe Tabelle oben), um in diesem Skill die Stufe 30 zu erreichen. Danach verfügt Ihr Charakter über insgesamt 995.532 Erfahrungspunkte, nämlich jeweils 497.766 Punkte aus den Kämpfen im *Nahkampf* und aus den Kämpfen mittels *Naturzaubern*. Die nun insgesamt vorhandenen 995.532 Gesamterfahrungs-

Charakter, Fähigkeiten und Attribute

punkte entsprechen einer Gesamterfahrungsstufe von 34 bzw. exakt 34,64. Das heißt, Sie haben in dieser zweiten Phase lediglich 4,64 Gesamterfahrungsstufen hinzugewonnen. Und diese 4,64 Stufen werden nun auf die drei Attribute aufgeteilt, und zwar entsprechend des Verhältnisses für die Naturzauber (9% – 18% – 73%). Das heißt, die Stärke steigt in dieser zweiten Phase nur um 0,42 Stufen, die Geschicklichkeit um 0,84 Stufen und die Intelligenz um 3,39 Stufen, so dass Ihr Charakter nach dieser Phase über eine Stärke von 29,62 bzw. 29 (d.h. die Stärke hat sich gegenüber Phase 1 nicht erhöht!). über eine Geschicklichkeit von 18,94 (auch dieses Attribut hat sich um keine Stufe gegenüber Phase 1 erhöht!) und über eine Intelligenz von 16,09 Stufen (+ 4 Stufen gegenüber Phase 1) verfügt.

Dieses Beispiel kann man nun noch weiter fortführen, z.B. wenn Sie den Charakter in einer nächsten Phase wieder den Nahkampf benutzen lassen und dabei bis zur Nahkampf-Stufe 40 gelangen. Die folgende Tabelle gibt das vorangegangene Beispiel noch einmal mit den entscheidenden Daten und Zahlen wieder:

	Zu Beginn	Phase 1	Phase 2	Phase 3
Skill Nahkampf	0	30	30	40
Skill Fernkampf	0	0	0	0
Skill Naturzauber	0	0	30	30
Skill Kampfzauber	0	0	0	0
Gesamterfahrungspunkte	0	497.766	995.532	2.697.894
Gesamterfahrungsstufe	0	30	34,64	41,36
Hinzu gewonnene Erfahrungsstufen	0	30	4,64	6,72
Hinzugewonnene Stärkestufen	0	19,2 (0,64x30)	0,42 (0,09x4,64)	4,30 (0,64x 6,72)
Hinzugewonnene Geschicklichkeitsstufen	0	8,1 (0,27x30)	0,84 (0,18x4,64)	1,81 (0,27x 6,72)
Hinzugewonnene Intelligenzstufen	0	2,7 (0,09x30)	3,39 (0,73x4,64)	0,60 (0,09x 6,72)
Neue Stärke	10	29,2	29,62	33,91
Neue Geschicklichkeit	10	18,1	18,94	20,75
Neue Intelligenz	10	12,7	16,09	16,69

Das vorangegangene Beispiel der Steigerung von Attributen und Fähigkeitsstufen in Zahlen

Aufgrund der Verteilung der Erfahrungspunkte (bzw. Gesamterfahrungsstufen) auf die drei Attribute und der gleichzeitigen vollen Zuteilung der gesamten Erfahrungspunkte zu einem Skill (Fähigkeit), werden auch die Skill-Stufen immer schneller steigen, als die Attributs-Stufen, sofern Sie bei einem Charakter nur einen einzigen Skill (Nahkampf, Fernkampf, Naturzauber, Kampfzauber) nutzen. Beispielsweise erreicht der Skill-Level Nahkampf, den Sie die ganze Zeit »trainiert« haben, den Wert 50 (Stufen), während die Stärke bei 42, die Geschicklichkeit bei 24 und die Intelligenz bei 14 Punkten liegt.

Fazit dieser Regelung der Weiterentwicklung von Attributen: Die mit fortschreitender Charakterentwicklung immer langsamer ansteigenden Attributsstufen legen es nahe, zuerst dasjenige Attribut bei einem Charakter ausgiebig zu entwickeln, auf das man am meisten Wert legt. Mit steigenden Erfahrungspunkten und damit immer langsamer steigen-

DUNGEON Siege

den Gesamterfahrungsstufen, ist die gezielte Steigerung eines Attributs sehr schleppend. Wenn Sie beispielsweise bei einem Charakter zuerst den Skill *Kampfzauber* auf eine hohe Stufe ausprägen (z.B. 35 bis 40) und damit die Weiterentwicklung der *Stärke* vernachlässigen, ist die anschließende *Nahkampf*-Nutzung und die damit verbundene ausgeprägtere Entwicklung der *Stärke* sehr zeitraubend, da einfach zu wenig Gesamterfahrungsstufen mit einem Skill auf unterem Niveau gewonnen werden und damit zu wenig Stufen zur Verteilung auf die Attribute erreicht werden.

Wie viele Erfahrungspunkte können in einem Kampf gewonnen werden?

Natürlich ist es in diesem Zusammenhang auch von erhöhter Bedeutung, wie viele Erfahrungspunkte bei der Bekämpfung einer Kreatur gewonnen werden können. Dieser Wert wird bei jedem Kampf gegen eine Kreatur wie folgt berechnet:

$$(\text{Durch den Charakter verursachter Schaden/Maximale Lebenspunkte der Kreatur}) * \text{Erfahrungswert der Kreatur} = \text{Hinzugewonnene Erfahrungspunkte}$$

Diese Formel sieht schlimmer aus, als sie es eigentlich ist. Am besten lässt sich das Ganze anhand von Beispielen erläutern.

BEISPIEL 1: Ihr Charakter bekämpft bzw. besiegt (im Nahkampf) alleine einen *Eiskrieger*, der (normal bzw. im Einzelspielermodus) über 288 Lebenspunkte verfügt (siehe Kreaturen-Glossar). Wenn dieser Charakter den Eiskrieger alleine besiegt hat, hat er dem Eiskrieger demnach auch einen Schaden von 288 Punkten zugefügt, so dass der erste Wert bzw. der Multiplikator 1 (288/288) beträgt. Dieser Wert wird nun mit dem *Erfahrungswert* eines Eiskriegers multipliziert.

HINWEIS: Diese *Erfahrungswerte* von Kreaturen sind leider nicht bekannt. Die einzige Möglichkeit, diese Werte herauszufinden, besteht darin, mit einem Charakter alleine auf einer Mehrspielerkarte jede einzelne Kreatur zu bekämpfen und dabei jeweils zu beobachten, wie sich die Erfahrungspunkte erhöhen. Da der Charakter den Schaden völlig alleine verursacht und sich damit ein Multiplikator von 1 ergibt, entspricht die Steigerung der Erfahrung (die sich im Mehrspielermodus mittels einer Mod anzeigen lässt – siehe unten) dem Erfahrungswert der Kreatur. Für den *Eiskrieger* wurde dies einmal entsprechend nachvollzogen, so dass sich ein Erfahrungswert für einen Eiskrieger von 122 ergab.

In Fortführung des ersten Beispiels bedeutet das also, dass der Charakter 122 Erfahrungspunkte ((288/288) * 122) bei diesem Kampf dazugewonnen hat, die entsprechend der oben aufgeführten Verteilung auf die Attribute und Fähigkeiten verteilt werden.

Charakter, Fähigkeiten und Attribute

BEISPIEL 2: Sie bekämpfen mit einem Team von drei Charakteren (1 *Nahkämpfer*, 1 *Kampfzauberer* und 1 *Fernkämpfer*) einen *Eiskrieger* (im Einzelspielermodus, d.h., der *Eiskrieger* besitzt 288 Lebenspunkte). Die drei Charaktere werden bei dem *Eiskrieger* nun einen unterschiedlichen Schaden bzw. unterschiedlich viele Schadenspunkte verursachen – beispielsweise der *Fernkämpfer* 50 Punkte, der *Nahkämpfer* 150 Punkte und der *Kampfzauberer* 88 Punkte. Für den *Nahkämpfer* würde sich dann ein Gewinn von 64 Erfahrungspunkten $((150/288) * 122)$ ergeben (bei den anderen Charakteren entsprechend des von den Charakteren angerichteten Schadens).

FAZIT: Ein »Einzelkämpfer« kann definitiv mehr Erfahrungspunkte sammeln als ein Teammitglied! Diese Regel gilt zumindest uneingeschränkt für den Einzelspielermodus, bei dem sich die Lebenspunkte der Kreaturen in Abhängigkeit der Teamstärke nicht verändern. Das heißt, um bei dem oben aufgeführten Beispiel zu bleiben, ein *Eiskrieger* wird im Einzelspielermodus über 288 Lebenspunkte verfügen, egal ob Ihr Charakter diesem *Eiskrieger* alleine oder mit sieben anderen Mitstreitern gegenübertritt. Wenn er alleine einen solchen *Eiskrieger* besiegt, gewinnt er natürlich mehr Erfahrungspunkte, als wenn noch sieben andere Teammitglieder dem *Eiskrieger* Schaden zufügen und damit Erfahrungspunkte »abgraben«.

Etwas anders sieht die ganze Sache mit den Schadens- und Lebenspunkten von Kreaturen jedoch im Mehrspielermodus aus ...

Erfahrungspunkte im Mehrspielermodus

In einer Mehrspielerpartie orientieren sich die Lebenspunkte der Kreaturen (auf Basis der in einer Einzelspielerpartie geltenden Lebenspunkte – siehe Kreaturen-Glossar) an der Zahl der teilnehmenden Spieler in einem Team, damit alle teilnehmenden Spieler die Möglichkeit haben, bei den Kreaturen einen Schaden zu verursachen und somit Erfahrungspunkte zu sammeln. Allerdings scheint es bei der dabei getroffenen Regelung so, dass die in einer Einzelspielerpartie geltenden Lebenspunkte (siehe Kreaturen-Glossar) einer Teamstärke von vier Teammitgliedern entsprechen, denn bei einer Teamstärke von vier Mitspielern in einer Mehrspielerpartie besitzen die Kreaturen genau dieselbe Anzahl von Lebenspunkten wie in einer Einzelspielerpartie. Bei weniger als vier Spielern in einer Mehrspielerpartie werden die »normalen Einzelspieler-Lebenspunkte« der Kreaturen reduziert, bei mehr als vier Mitspielern – teilweise drastisch – erhöht.

Nachfolgend eine Übersicht über die Angleichungen der Lebenspunkte in Mehrspielerpartien bei unterschiedlicher Teilnehmerzahl bzw. Teamstärke. In einer zweiten Rubrik wird Ihnen dabei beispielhaft für den *Eiskrieger* angegeben, wie viele Lebenspunkte der *Eiskrieger* in einer Partie mit der entsprechenden Teilnehmerzahl besitzen würde. In einer dritten Rubrik erscheint zusätzlich noch eine Angabe, wie viele Lebenspunkte in diesen Fällen bei einem *Eiskrieger* für jeden einzelnen Mitspieler »übrig bleiben« (unter der – theoretischen – Voraussetzung, dass alle Charaktere gleichzeitig und mit derselben Schadensstärke attackieren).

DUNGEON Siege

Veränderung der »normalen« Lebenspunkte bei allen Kreaturen
(normale Lebenspunkte x angegebener Faktor)

		Veränderte Lebenspunkte eines Eiskriegers in einem Mehrspielerspiel	Lebenspunkte »pro Spieler« bei einem Eiskrieger
1 Spieler	0,35	101	101
2 Spieler	0,50	144	72
3 Spieler	0,80	230	77
4 Spieler	1,00	288	72
5 Spieler	2,15	619	124
6 Spieler	3,10	893	149
7 Spieler	4,17	1201	172
8 Spieler	5,00	1440	180

Die Variation der Kreaturen-Lebenspunkte in Abhängigkeit von der Spielerzahl bei einer Mehrspielerpartie.

Das in der Tabelle aufgeführte Beispiel des *Eiskriegers* zeigt, dass es mit zunehmender Spielerzahl mehr Lebenspunkte für jeden einzelnen Spieler »abzustauben« gibt. Die unter dem Gesichtspunkt der zu verteilenden Kreaturen-Lebenspunkte (und damit Erfahrungspunkte!) schlechtesten Teilnehmerzahlen sind damit zwei, drei und vier Spieler, da dort die wenigsten Erfahrungspunkte pro Spieler zu holen sind – im Vergleich dazu können Sie sogar im 1-Spieler-Modus auf der Mehrspielerswelt Uträä noch mehr Erfahrungspunkte sammeln.

Die oben genannten Veränderungsfaktoren für die Lebenspunkte sowie das Beispiel des *Eiskriegers* gelten wohlgerne für den Mehrspieler-Schwierigkeitsgrad »Normal«. Wie Sie vielleicht bereits wissen, können Sie die Mehrspielerskarte Uträä auch im Schwierigkeitsmodus *Veteran* oder *Elite* betreten, sofern Sie dazu die Zugangsvoraussetzungen mit Ihrem Charakter erfüllen (*Veteran*: Gesamterfahrungsstufe 54, *Elite*: Gesamterfahrungsstufe 83 – siehe auch weiter unten). In den beiden höheren Schwierigkeitsstufen werden die Lebenspunkte der Kreaturen auf Uträä noch einmal drastisch erhöht, und zwar wie folgt:

Multiplayer-Schwierigkeitsstufe	Steigerung der Kreaturen-Lebenspunkte
Normal	100%
Veteran	ca. 190–195%
Elite	ca. 260–270%

Die Steigerung der Kreaturen-Lebenspunkte in Abhängigkeit vom Multiplayer-Schwierigkeitsgrad.

Das heißt: In den höheren Schwierigkeitsgraden der Mehrspielerpartien sind wesentlich mehr Erfahrungspunkte zu ergattern.

Die Entwicklung der übrigen Eigenschaften

Neben den oben beschriebenen Fähigkeiten (Skills) und den Attributen (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz) wird ein Charakter noch durch diverse andere Eigenschaften beschrieben, die sich ebenfalls im Laufe einer »Charakterkarriere« weiterentwickeln, nämlich **Gesundheit**, **Manavorrat**, **Nahkampfschaden**, **Fernkampfschaden** und **Rüstungsklasse**. Die Entwicklung dieser Eigenschaften bzw. Werte hängt stark von der Entwicklung der Attribute und – natürlich – von den getragenen Ausrüstungsgegenständen ab. Die Erhöhung der Skills beeinflussen übrigens keine der genannten übrigen Eigenschaften! Es ist keinesfalls so, dass eine Erhöhung des Skills *Nahkampf* eine Steigerung des »natürlichen« Nahkampfschadens bewirkt oder eine Erhöhung des Skills *Fernkampf* automatisch eine Steigerung beim verursachten Fernkampfschaden nach sich zieht!

Die Entwicklung der übrigen Eigenschaften sehen in Abhängigkeit von der Erhöhung der drei Attribute zusammenfassend wie folgt aus. Je mehr Pluszeichen in der nachfolgenden Tabelle an der entsprechenden Stelle stehen, desto mehr Einfluss übt das betreffende Attribut auf die Weiterentwicklung der betreffenden Eigenschaft aus:

Erhöhung von	Gesundheit	Auswirkung auf			
		Manavorrat	Nahkampf- schaden	Fernkampf- schaden	Rüstungs- klasse
Stärke	++++++	+	++		
Geschicklichkeit	++	++++			+
Intelligenz	++	+++++			

Auswirkungen der Erhöhung der drei Attribute auf die übrigen Eigenschaften

Gesundheit: Die Berechnung des (maximalen) Gesundheitswertes wird mit folgender Formel ermittelt:

$$\text{Gesundheit} = ((\text{Stärke} - 9) * 2,1 * 14) + ((\text{Geschicklichkeit} - 9) * 0,7 * 14) + ((\text{Intelligenz} - 9) * 0,7 * 14)$$

Eine Erhöhung der *Stärke* wirkt sich also dreimal so intensiv auf die Erhöhung der Gesundheit aus wie eine Erhöhung der anderen beiden Attribute. Deshalb gilt natürlich: Je mehr Sie die *Stärke* bei einem Charakter ausbilden, desto besser wird er gesundheitlich dastehen. Neben der attributabhängigen Gesundheit sind später im Spiel natürlich noch eventuell getragene »magische«, die Gesundheit erhöhende Ausrüstungsgegenstände für eine weitere Verbesserung der Gesundheit verantwortlich.

Manavorrat: Auch für die Berechnung des (maximalen) Manavorrats gilt natürlich wiederum eine Formel:

$$\text{Manavorrat} = (\text{Stärke} - 9) + ((\text{Geschicklichkeit} - 9) * 4) + ((\text{Intelligenz} - 9) * 25)$$

DUNGEON Siege

Im Prinzip spielt bei der Entwicklung des Manavorrats nur die Entwicklung der *Intelligenz* eine Rolle, d.h. die intensive Nutzung von Natur- und Kampfzaubern (s.o.). Selbstverständlich können Sie auch den Manavorrat im Spiel durch diverse Ausrüstungsgegenstände erhöhen.

Nahkampfschaden: Der Nahkampfschaden, den ein Charakter verursachen kann, ist natürlich primär von der getragenen (Nahkampf-)Waffe abhängig. Zusätzlich existiert aber auch ein »natürlicher« Nahkampfschadenswert, der unabhängig von der getragenen Waffe immer gilt und der sich ausschließlich in Abhängigkeit von der *Stärke* weiterentwickelt (ungefähr im Durchschnitt 2 Punkte pro Stärkepunkt). Dieser »natürliche Nahkampfschaden« (oder auch Schadensbonus) wird beim maximalen und minimalen Schaden der aktuell getragenen Nahkampfwaffe hinzuaddiert.

Fernkampfschaden: Der Fernkampfschaden wird in keiner Weise von der Entwicklung der Attribute und der Fähigkeiten beeinflusst und ist somit einzig und allein von der getragenen Fernkampfwaffe abhängig! Auch eine Erhöhung des Skills *Fernkampf* hat *keinen* positiven Einfluss auf den Fernkampfschaden!

Rüstungsklasse: Bei der Rüstungsklasse ist es ähnlich wie beim Nahkampfschaden. Auch diese Eigenschaft ist zunächst einmal natürlich primär von den getragenen Rüstungsgegenständen abhängig (Rüstung, Helm, Stiefel, Handschuhe plus Gegenstände mit einer rüstungserhöhenden Wirkung). Allerdings erhöht sich die »natürliche« Rüstung in Abhängigkeit von der Entwicklung der Geschicklichkeit zusätzlich – ca. einen Punkt pro hinzu gewonnenem Geschicklichkeitspunkt.

Darüber hinaus besitzt ein Charakter noch eine Eigenschaft, die aber nicht erkennbar bzw. zu beziffern ist – die **Treffergenauigkeit**. Diese Eigenschaft bestimmt, wie oft und wie genau ein Charakter mit seiner aktuell ausgewählten Waffe in einem Kampf eine gegnerische Kreatur mit seinen Attacken trifft. Je genauer der Charakter mit seiner Attacke trifft, desto höher wird der Schaden sein, den er mit seiner Attacke beim Gegner verursacht. Diese Spanne, in der sich der verursachte Schaden beim Gegner ausdrückt, ist der **minimale und maximale Schaden**, den Sie bei jeder Waffe angezeigt bekommen (z.B. Schaden 84 bis 101). Je besser die Treffergenauigkeit beim Charakter ausgebildet ist, desto genauer trifft er mit seinen Attacken und desto näher wird er an den maximalen Schaden seiner aktuellen Waffe bezüglich der Schadensverursachung bei den attackierten Kreaturen herankommen. Um bei dem Schadensbeispiel von oben zu bleiben: Mit einer geringeren Treffergenauigkeit verursacht der Charakter z.B. einen Schaden von 88 Punkten, bei einer hohen Treffergenauigkeit beträgt der Schaden 98 Punkte.

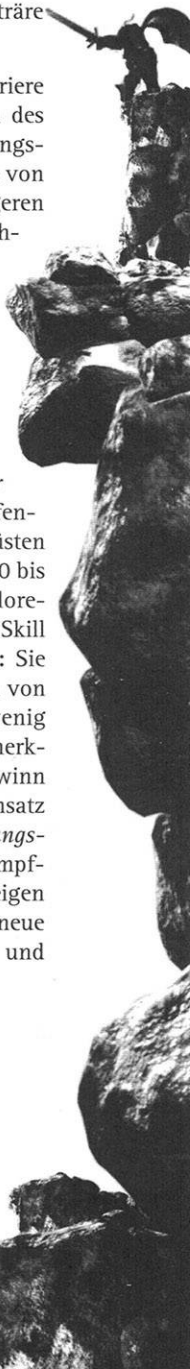
Die Treffergenauigkeit ist dabei **direkt abhängig von der Geschicklichkeit und der Fähigkeit Fernkampf!** Das heißt, je höher dieses Attribut und dieser Skill ausgebildet sind, desto mehr Schaden wird der Charakter bei seinen Attacken mit seiner benutzten Waffe anrichten bzw. desto näher wird der erzielte Schaden an den maximalen Schaden der Waffe herankommen.

Welche Charakterentwicklung soll angestrebt werden?

Die Kardinalsfrage bei der Charakterentwicklung: »Soll ich einen spezialisierten Charakter, d.h. einen reinen Spezialisten (und wenn ja, welchen), oder einen Mischcharakter, der alle Fähigkeiten in höheren Stufen beherrscht, heranbilden?« Zu diesem Thema kursieren sehr konträre Meinungen, es ist eine Frage des eigenen Anspruchs.

Fakt ist, dass die Entwicklung eines reinen Nahkämpfers zu Beginn einer Charakterkarriere der definitiv einfachste Weg ist. Ein solcher Nahkämpfer ist insbesondere hinsichtlich des Attributs *Stärke* am schnellsten auf einer so hohen Stufe, dass Sie ihn mit besseren Rüstungsgegenständen ausstatten können und ihn somit »nahkampffähig« werden lassen. Wenn Sie von Beginn an einen *Fernkämpfer* oder einen *Magier* ausbilden, müssen Sie erstens mit geringeren Rüstungsklassen und zweitens mit geringeren Schadensstärken im Vergleich zu einem Nahkämpfer bei Ihren Attacken leben. Insbesondere wenn ein solcher *Fernkämpfer* oder *Magier* zu Beginn seiner Karriere alleine den Kreaturen gegenübertritt (auf welcher Karte auch immer), werden Sie fast ausnahmslos die Hit-and-Run-Taktik anwenden müssen, um den Nahkämpfen zu entgehen, in denen die schwach gerüsteten *Fernkämpfer* oder *Magier* bei mehreren Kreaturen einfach keine Chance haben. Deshalb ist – wie gesagt – zu Beginn einer Charakterkarriere die Ausbildung eines Nahkämpfers die einfachste Alternative.

Die Empfehlung: *Konzentrieren Sie sich zu Beginn einer neuen »Charakterkarriere« immer zunächst auf die Entwicklung eines Nahkämpfers*, so dass sich die *Stärke* bei dem betreffenden Charakter erhöht und Sie den Charakter mit besseren Rüstungsgegenständen ausrüsten können. Wenn der Charakter dann in einer hohen Rüstungsklasse angekommen ist (ca. 300 bis 350 Rüstungspunkte) und somit auch im Nahkampf gegen Kreaturen nicht direkt auf verlorenem Posten steht, können Sie – sofern Sie das wünschen – damit beginnen, einen anderen Skill bei diesem Charakter zu entwickeln, z.B. den Fernkampf oder den Kampfzauber. Aber: Sie werden dann in diesem neuen Skill auf der Stufe 0 zunächst sehr wenig Schaden bei den von Ihnen mit dem neuen Skill attackierten Kreaturen verursachen, so dass Sie auch wenig Erfahrungspunkte gewinnen. In der Entwicklung des neuen Skills wird sich dies nicht bemerkbar machen, da dieser Skill bei der Stufe 0 beginnt und schnell bei relativ niedrigem Zugewinn an Erfahrungspunkten neue Stufen erreicht (siehe Erfahrungspunkte-Tabelle). Die beim Einsatz eines neuen Skills geringen Zugewinne an Erfahrungspunkten werden *die Gesamterfahrungsstufe jedoch sehr langsam steigen lassen*, da diese aufgrund der vorangegangenen »Nahkampf-Karriere« des Charakters bereits relativ hoch ausgebildet ist. Dementsprechend langsam steigen auch die Attributsstufen! Wundern Sie sich also nicht, wenn in einem solchen Fall der neue Skill relativ schnell steigt, z.B. auf Stufe 20, und die Attribute *Stärke*, *Geschicklichkeit* und *Intelligenz* dagegen nur quälend langsam voranschreiten.



DUNGEON *Siege*

Tipps und Tricks



Für ein erfolgreiches Abschneiden bei Dungeon Siege müssen Sie eigentlich nicht so viele Strategien, Taktiken, Tipps und Tricks kennen. Mit einigen wenigen grundlegenden Strategien meistern Sie – eben typisch für ein »Hack'nSlash-Game« – die allermeisten kniffligen Spielsituationen. Aber: Diese Taktiken müssen Sie natürlich kennen, erlernen und hinterher im Spiel richtig anwenden, um ein erfolgreicher »Kreaturenbekämpfer« zu werden und um einen Charakter mit herausragenden Fähigkeiten und Attributen zu schaffen. In diesem Kapitel erfahren Sie deshalb zusammenfassend die wichtigsten Tipps, Tricks und Strategien zu Dungeon Siege. Weitere Tipps erhalten Sie darüber hinaus in der nachfolgenden Kampagnenlösung, wo vielfach auf die betreffende Situation eingegangen wird.

Inventar und Ausrüstungen

Natürlich nutzen Sie für Ihren Charakter bzw. für Ihre Charaktere immer die bestmöglichen Ausrüstungsgegenstände, an die Sie entweder gelangen können bzw. über die Sie jeweils verfügen. Das heißt für Sie, dass Sie in sehr regelmäßigen Abständen das Inventar Ihres Charakters bzw. Ihres Teams überprüfen sollten und bessere Waffen und Rüstungen immer sofort nutzen. Wenn Sie dabei mit einem Team von acht Charakteren durch die Gegend ziehen und schon einige Zeit unterwegs waren (d.h., das Inventar ist gut gefüllt), kann diese Aufgabe unter Umständen auch schon einmal etwas länger dauern.

Apropos Inventar: Auf Ihrem Weg durch die Welten von Dungeon Siege steht Ihnen lediglich ein beschränkter **Inventarplatz** zur Verfügung, d.h., es ist schlicht und einfach unmöglich, alle Gegenstände mitzunehmen. Nehmen Sie deshalb folgende Gegenstände in das Inventar auf bzw. nicht auf:

- Gegenstände wie höherklassige Rüstungen oder Waffen, die Ihr Charakter selbst kurze Zeit später gebrauchen kann, wenn er über die für das Tragen des Gegenstands erforderliche Stärke (oder auch ein anderes Charakterattribut) verfügt, sollten Sie stets mitnehmen.
- Wertvolle Gegenstände (mit hohen Schadensstärken, magische Gegenstände usw.), die Sie später an einen Händler für »gutes Gold« verkaufen können, finden ebenfalls immer Eingang in das Inventar. Gegenstände von geringem Wert lassen Sie liegen.
- Heiltränke nehmen Sie immer mit! Sie wissen nie, wann Sie das nächste Mal einen solchen Heiltrank benötigen. Zudem können Sie überzählige Heiltränke an spätere Teammitglieder verteilen. Erst wenn die Heiltränke mehr als ein Viertel des Inventarplatzes belegen, stellen Sie das Sammeln ein.
- Zaubersprüche sammeln Sie ebenfalls allesamt auf. Geben Sie jedem Ihrer Teammitglieder ein Zauberbuch ins Inventar, wo Sie die aufgesammelten Sprüche deponieren können. So schaffen Sie Platz im Inventar!
- Manatränke nehmen Sie nur dann auf, wenn der Charakter ein Magier ist. Ein Magier sollte immer einen Vorrat von einigen Manatränken bei sich führen.

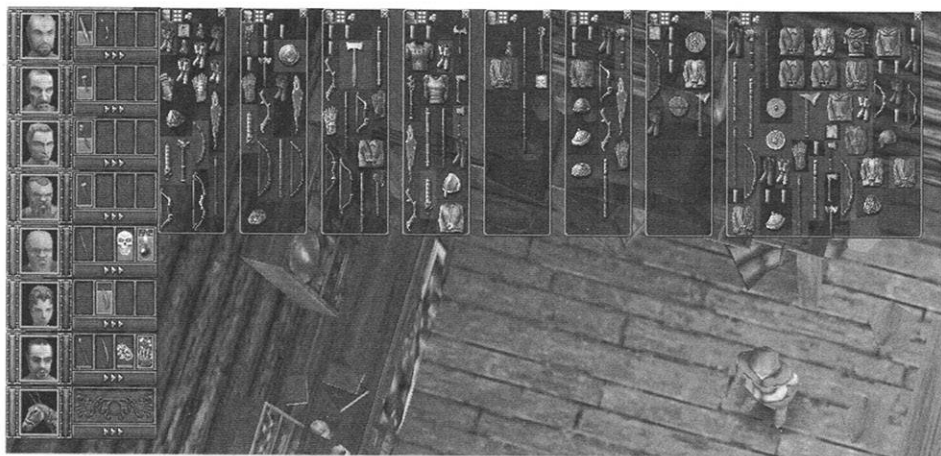
Wenn Sie im Team unterwegs sind und einem (z.B. dem eigenen) Charakter einen besseren Gegenstand geben (z.B. eine bessere Rüstung), hat das in den allermeisten Fällen auch direkte Auswirkungen auf die übrigen Teammitglieder, da Sie die bislang getragene Rüstung des eigenen Charakters an den zweiten Charakter weitergeben können (sofern diese Rüstung besser ist als seine aktuelle Rüstung). Dessen getragene Rüstung geht an



DUNGEON Siege

den dritten Charakter usw. – genauso wie das »Vererben« der zu klein gewordenen Hosen an den kleineren Bruder. Genau dasselbe gilt für Waffen, Stiefel, Schilde usw.

Bei Erreichen eines Handelspostens kann die »Ausrüstungsplanung« für ein komplettes Team von acht Charakteren zu einer »Tagesaufgabe« werden, wenn Sie die Gegenstände unter den einzelnen Charakteren austauschen. Gehen Sie deshalb bei einem Handelsposten immer so vor, dass Sie *zuerst alle Gegenstände im Inventar aller Charaktere an den betreffenden Händler verkaufen*, so dass sämtliche Inventare leer sind. Anschließend überprüfen Sie für jeden einzelnen Charakter, ob sich im Angebot des Händlers – das nun auch die gerade von Ihnen verkauften Gegenstände enthält – ein besserer Ausrüstungsgegenstand für den betreffenden Charakter befindet, den Sie erwerben. Sollte dies ein Gegenstand sein, den Sie gerade eben an den Händler verkauft haben, können Sie ihn zum gleichen Preis, zu dem Sie ihn eben verkauft haben, wieder zurückerwerben. Somit entsteht Ihnen durch die Vorgehensweise des vorgezogenen Verkaufs aller Inventargegenstände kein Nachteil! Diese Regel gilt übrigens auch noch, wenn Sie zwischendurch einmal den Einkaufen-Modus verlassen haben. Mit dieser Vorgehensweise können Sie den Aufenthalt bei einem Händler drastisch verkürzen!



Bei solch einem gut gefüllten Inventar kann die Suche nach besseren Ausrüstungsgegenständen schon mal etwas länger dauern.

Bevorzugen Sie bei den Rüstungsgegenständen (also Stiefel, Helm, Handschuhe, Körperrüstung und Schild) bei allen Charakteren eine möglichst hohe Rüstungsklasse. Kalkulieren Sie bei dem Rüstungswert eines Ausrüstungsgegenstands auch immer die eventuell vorhandenen »Bonus«-Rüstungswerte mit ein, d.h. z.B. ein »magischer« *Rauer Brand Schild der Umkehrung* (Verteidigung = 15 + 8 Rüstungspunkte = 23 Rüstungspunkte) ist natürlich besser als ein »normaler« *Geweihter Schild* (Verteidigung = 20 = Rüstungspunkte). Wenn Sie die Wahl zwischen mehreren magischen Gegenständen einer Kategorie haben, sollten Sie immer den Gegenstand mit der besseren Rüstung bzw. mit »magischen« Rüstungswert-Verbesserungen wählen, auch wenn ein anderer Gegenstand vielleicht mit Verbesserungen wie z.B. *2 Punkte Gesundheit bei jedem Treffer gestohlen* oder *10 % Chance, einen Gegner mit einem Fernangriff zu treffen* oder Ähnliches »protzen«. Die Rüstungswerte der Gegenstände haben immer Vorrang!

Die Auswahl einer »besseren« Waffe ist nicht immer ganz so einfach, da Sie die Schadenswerte von Waffen aufgrund der unterschiedlich hohen Angriffsgeschwindigkeiten nur indirekt miteinander vergleichen können. Beispiel: Wenn Sie für einen Fernkämpfer vor der Wahl stehen, ob Sie ihn mit einem *Langen verstärkten Bogen* (Schaden 94–110, langsamste Angriffsgeschwindigkeit) oder mit einem *Kurzen Kompositbogen* (Schaden 65–105, normale Angriffsgeschwindigkeit) ausstatten sollen (beide Bögen benötigen übrigens dieselben Voraussetzungen *Geschicklichkeit* = 16 und *Stärke* = 20), würden Sie bei reiner Betrachtung der Schadenspunkte zu dem *Langen verstärkten Bogen* greifen. Aber: Die Frage ist, ob Sie mit dem *Kurzen Kompositbogen* und seiner *normalen* Angriffsgeschwindigkeit nicht viel mehr Schaden innerhalb einer Zeitspanne beim Gegner anrichten können als mit dem *Langen verstärkten Bogen* und seiner *langsamsten* Angriffsgeschwindigkeit. Das Problem: Es liegen keine Angaben darüber vor, wie sich die einzelnen (insgesamt sechs) verschiedenen Angriffsgeschwindigkeiten der Waffen unterscheiden. Es wurden deshalb eigene Messungen mit ein und demselben Charakter an einer identischen Position mit jeweils einer Waffe einer jeden Angriffsgeschwindigkeitsstufe durchgeführt und dabei die erfolgten Hiebe/Bogenschüsse innerhalb einer Minute gezählt. Nachfolgend das Ergebnis dieser Beobachtungen:

Angriffsgeschwindigkeit	Steigerung	Rate
Langsamste	–	1,00
Langsamere	7 %	1,07
Langsame	8 %	1,16
Normal	19 %	1,38
Schnelle	16 %	1,60
Schnellere	19 %	1,91

Die Unterschiede zwischen den sechs verschiedenen Angriffsgeschwindigkeiten.

Die drei »Langsam-Klassen« unterscheiden sich in der Angriffsgeschwindigkeit demnach nicht besonders gravierend. Wenn Sie also die Wahl zwischen einem *langsamen* Bogen und einem *langsameren* Bogen haben, sollten Sie ohne Bedenken zum *langsameren* Bogen greifen, wenn dieser einen mindestens 8% höheren Schadenswert vorweisen kann. Im übrigen sind für einen Fernkämpfer ab einer bestimmten Fernkampf-Stufe vorwiegend nur noch die *Armbrüste* interessant, die mit hohen Schadensstärken und *schnellen* sowie *schnelleren* Angriffsgeschwindigkeiten glänzen.

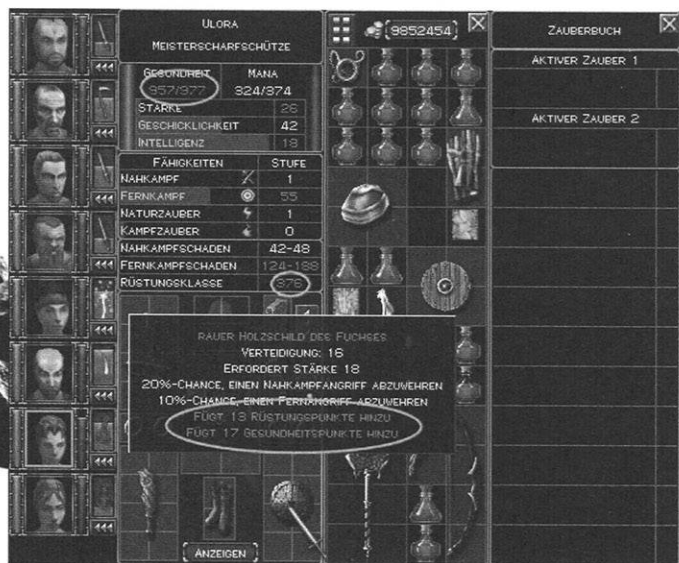
In den höheren Angriffsgeschwindigkeiten sind die Unterschiede schon gravierender, d.h., dort müssen Sie genauer rechnen, ob sich die Benutzung einer langsameren, aber dafür schadensstärkeren Waffe lohnt. Bei einem Nahkämpfer müssen Sie zudem abwägen, ob das Benutzen einer schadensstarken (langsameren) Waffe zusätzlich die ab diesem Zeitpunkt fehlenden Rüstungspunkte durch das Tragen eines Schildes kompensieren kann, da die schadensstarken *langsamen* Nahkampfwaffen fast ausnahmslos *Zweihand-Waffen* sind, so dass der Charakter bei Benutzung dieser Waffe auf das Tragen seines Schildes und damit auf die Rüstungspunkte verzichten muss. Diese Frage müssen Sie einfach durch »Ausprobieren« klären. Beobachten Sie, wie ein Nahkämpfer mit einer schadensstarken Zweihandwaffe und ohne Schild zurecht kommt.

DUNGEON Siege

Verbesserungen von nicht gebrauchten Waffen nutzen

Im Prinzip können Sie einen Charakter mit allen möglichen Waffen und Gegenständen ausrüsten, d.h., ein Charakter kann einen *Bogen*, eine Nahkampfwaffe (*Schwert* usw.) und ein *Schild* bei sich tragen. Nur: Die Eigenschaften der getragenen Gegenstände wirken sich nur dann auf die Fähigkeiten und Attribute des Charakters aus, wenn diese Waffe auch benutzt wird bzw. in den Waffenfeldern ausgewählt ist. Zum Beispiel wird ein getragener Schild mit einem »normalen« Rüstungswert von 20 die Rüstungsklasse des Charakters nur dann um 20 Punkte erhöhen, wenn bei dem Charakter die Nahkampfwaffe (Waffenfeld 1) aktiviert ist (und wenn diese Nahkampfwaffe zudem keine Zweihandwaffe ist, denn auch in diesem Fall kann der Schild nicht geführt werden!). Ist dagegen beispielsweise der aktuell getragene Bogen als Fernkampfwaffe (Waffenfeld 2) aktiviert, wird ein Schild mit dem Rüstungswert 20 die Rüstungsklasse nicht um 20 Punkte erhöhen!

Aber: Diese Regel gilt nur für die »normalen« Werte einer Waffe oder eines Schildes! Trägt der Charakter dagegen *magische Gegenstände* bei sich, die einige Zusatz- bzw. Verbesserungswerte (Verbesserungspräfixe und -suffixe – siehe weiter hinten im Buch) aufweisen, so wirken sich diese Verbesserungen sehr wohl auf die entsprechenden Attribute und Eigenschaften des Charakters aus, auch wenn der entsprechende Gegenstand (Waffe oder Schild) nicht aktiviert ist! Beispiel: Ein spezialisierter Fernkämpfer, der die ganze Zeit seine Fernwaffe (Bogen, Armbrust usw.) benutzt, trägt einen (magischen) Schild bei sich, der einen »normalen« Verteidigungswert von 18 sowie die Verbesserungswerte +13 Rüstungspunkte sowie +17 Gesundheitspunkte aufweist. Wenn dieser Fernkämpfer seine Fernkampfwaffe aktiviert hat, werden trotzdem die Verbesserungswerte des – eigentlich deaktivierten – Schildes seinen Eigenschaften hinzuaddiert, der normale Verteidigungswert von 18 Punkten jedoch nicht.



Das oben genannte Beispiel im Bild – die beiden (magischen) Verbesserungswerte des eigentlich nicht aktiven Schildes werden den Eigenschaften des Charakters hinzuaddiert.

Somit sollten Sie Ihren Charakteren auch solche Gegenstände in die Hand geben, die sie eigentlich nicht benutzen sollen, d.h. einem spezialisierten Nahkämpfer einen Bogen, einem spezialisierten Magier einen Schild usw., sofern es sich um einen Gegenstand handelt, der über magische Verbesserungen verfügt, denn diese wirken sich auf die Eigenschaften des Charakters auch dann aus, wenn dieser Gegenstand nicht benutzt wird.

HINWEIS: Dies gilt jedoch nur für die magischen Werte eines Ausrüstungsgegenstands, die ein Attribut oder eine Fähigkeit verändern. Angriffs- oder verteidigungsspezifische magische Modifikationen, z.B. *10% Chance, einen Gegner einzufrieren* bei einer Waffe oder *5% Chance, einen Nahkampf abzuwehren* bei einem Schild wirken sich nur auf die betreffende Waffe bzw. auf den betreffenden Schild aus und kommen somit nur bei der tatsächlichen Nutzung der betreffenden Waffe bzw. des Schildes zum Tragen.

Spielsteuerung und -kontrolle

Dungeon Siege bietet in allen Bereichen beispielhafte und vielfältige Steuerungsfunktionen. Aber natürlich steckt auch hier der Teufel im Detail, d.h., Sie müssen genau wissen, mit welchen Steuerungen Sie agieren sollten, um Ihre Charaktere möglichst optimiert durch die Dungeon-Siege-Welten zu geleiten. Die wichtigsten Tipps zu diesem Thema bieten Ihnen die folgenden Abschnitte.

Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehle

In der rechten unteren Bildschirmecke stehen Ihnen diverse Feldbefehle für Ihr Team zur Verfügung, die definieren, wie Ihr Charakter bzw. Ihr Team sich verhalten soll. Sie legen damit quasi die Künstliche Intelligenz Ihres Charakters bzw. Ihrer Charaktere fest. Sie können also mit diesen Einstellungen festlegen, wie eigenständig Ihr Charakter bzw. Ihr Team in den Welten von Dungeon Siege agiert. Über *drei Kategorien* können Sie dabei jeweils mit *drei Einstellungen* das eigenständige Agieren Ihrer Charaktere festlegen:

Bewegungsverhalten: Mit dieser Einstellung regeln Sie, wie sich der Charakter bei einem Feindkontakt (Kreaturensichtkontakt) bewegt, oder besser, welchen Aktionsradius Ihr Charakter haben soll:

- Mit der Option *Frei bewegen* weisen Sie dem Charakter den größten Aktionsradius zu, d.h., der Charakter wird eine Kreatur auch dann selbständig attackieren bzw. auf diese Kreatur zustürmen, wenn sich diese Kreatur in einiger Entfernung vom Charakter befindet.
- Mit der Option *Angreifen* reduzieren Sie den Aktionsradius des Charakters, d.h., der Charakter attackiert eine Kreatur in »erweiterter« Nähe, weiter entfernte Kreaturen dagegen nicht. Zudem wird der Charakter eine flüchtende Kreatur nicht zu weit verfolgen.
- Mit der letzten Option, *Stellung halten*, beschränken Sie den Aktionsradius der Kreatur quasi auf Null. Selbst wenn die Kreatur direkt neben dem Charakter steht, bewegt sich der Charakter nicht zu dieser Kreatur hin, um sie zu attackieren.

Bei den Bewegungsbefehlen werden Sie zwischen den Modi *Frei bewegen* und *Angreifen* keinen großen Unterschied feststellen. Die Aktionsradii unterscheiden sich in beiden

DUNGEON Siege

Fällen kaum voneinander. Lediglich der Befehl *Stellung halten* ist klar als solcher zu erkennen und der Charakter bleibt stur auf seiner Position stehen, bis er selbst attackiert wird oder Sie dem Charakter einen direkten Angriffsbefehl geben.

Angriffs- und Verteidigungsverhalten: Mit den Einstellungen der zweiten Kategorie regeln Sie das Offensiv- und Defensivverhalten eines Charakters. Auch hier gibt es wiederum drei Optionen, die sich in ihrer Wirkungsweise klar voneinander unterscheiden:

- **Frei Angreifen:** Mit dieser Option sucht sich der Charakter ein Angriffsziel seiner Wahl sofort. Er wartet nicht darauf, dass er selbst attackiert wird, sondern sucht direkt die totale Offensive. Wie weit diese Suche geht, hängt von den Einstellungen beim oben genannten Bewegungsverhalten ab, das natürlich Priorität hat. Wenn Sie dem Charakter zum Beispiel den Befehl *Stellung halten* gegeben haben, ist ein Offensivbefehl *Frei angreifen* quasi außer Kraft gesetzt, da der Charakter primär seinen Befehl *Stellung halten* befolgt!
- **Verteidigen:** Mit dieser Option verpflichten Sie den Charakter zur totalen Defensive. Er wird sich nur wehren und nur gezielt diejenigen Kreaturen attackieren, die ihn angreifen, egal ob Nahkämpfer oder Fernkämpfer. **ACHTUNG:** Auch hier haben die Bewegungsbefehle Priorität, d.h., bei einem aktiven *Stellung-halten-Befehl* wird sich der Charakter nicht von der Stelle bewegen, auch wenn er (mit Fernbeschuss) attackiert wird und sich eigentlich verteidigen sollte.
- **Nicht kämpfen:** Die letzte Option verdammt den Charakter zu absoluter Passivität, er unternimmt Offensiven und Defensiven nur auf Ihren ausdrücklichen Befehl hin. Wenn Sie alles selbst regeln wollen, ist dies die bevorzugte Einstellung für Ihren Charakter.

Zielbefehle: Die drei Zieloptionen *Nächstes Ziel angreifen*, *Stärkstes Ziel angreifen* und *Schwächstes Ziel angreifen* sprechen eigentlich für sich. Beachten Sie dabei allerdings, dass je nach Aktionsradius und Zielbefehl der Charakter unterschiedlich weit entschwinden kann. Mit der Einstellung *Stärkstes Ziel angreifen* sucht der Charakter zielstrebig den stärksten Gegner als nächstes Ziel heraus, egal wie viele andere Kreaturen dort präsent sind. Aber: Auch hier haben die Bewegungsbefehle natürlich Priorität!

Empfehlung: Ihre Fernkämpfer und Magier (die mit fernkämpfenden Zaubersprüchen agieren) sollten Sie stets mit der Optionenkombination *Frei bewegen/Frei angreifen/Nächstes Ziel angreifen* spielen lassen. Ein Fernkämpfer wird aufgrund der Reichweite der eigenen Waffe mit diesen Einstellungen nicht so weit in gegnerische Gefilde voranstürmen bzw. heranstürmende Kreaturen früh selbsttätig unter Beschuss nehmen. Ihre Nahkämpfer halten Sie ein wenig im Zaum, indem Sie diesen die Optionenkombination *Angreifen/Frei angreifen/Nächstes Ziel angreifen* mit auf den Weg geben. Somit agieren die Nahkämpfer bedingt offensiv, aber nicht zu offensiv.

HINWEIS: Viele Spieler beschwerten sich zu Anfang, dass die eigenen Charaktere in Dungeon Siege zu automatisiert agieren bzw. attackieren und damit die »Action« verloren ginge. Diesen Zustand können Sie mit den oben genannten Optionen beenden! Weisen Sie allen Ihren Charakteren einfach die Option *Stellung halten* und *Nicht kämpfen* zu! Mit diesen Optionen müssen Sie dann jeden einzelnen Angriffsbefehl selbst geben und Sie haben »Action satt« – mehr als Ihnen wahrscheinlich lieb sein wird!

Die Formationen

Zu den Formationen gibt es eigentlich nicht viel zu sagen, denn die einzelnen Formationsarten einer Gruppe, die Sie definieren können, z.B. *Keilformationen*, *Doppelreihenformation* usw. sind in den Anweisungen zur Formationsaufstellung unten rechts ausreichend bebildert bzw. symbolisiert. Vielleicht sollte noch erwähnt werden, dass die aktuell ausgewählte Formation bei einer Bewegung von A nach B nur dann von der Gruppe eingenommen wird, wenn das gesamte Team aktiviert ist (Taste **[Z]**). Bei der Bewegung eines einzelnen Charakters der Gruppe werden die übrigen Teammitglieder diesem Charakter (bei aktiviertem Verfolgungsmodus) zwar auch folgen, aber die aktuell ausgewählte Formationsaufstellung wird bei dieser Bewegung nicht eingehalten!

Natürlich müssen Sie bei der Wahl einer Formation zuvor auch die Teamorder sinnvoll gestalten, indem Sie die Charakterportraits oben links bei gedrückter Maustaste so verschieben, dass die Nahkämpfer in Ihrem Team die Spitze bilden bzw. die ersten Positionen einnehmen und die Fernkämpfer und Magier (und Maulesel) am Ende der Gruppe platziert sind (der Fernkämpfer oder der Magier mit der höchsten Reichweite kommt ganz an das Ende der Gruppe). Die Wahl der Formation ist danach Geschmackssache und auch ein wenig von der Beschaffenheit des Geländes abhängig. In weitläufigen Geländeabschnitten kann schon mal bedenkenlos die *Doppellinienformation* angewendet werden, in räumlich engen Abschnitten (z.B. in Dungeons) ist die *Keilformation* oder die *Doppelreihenformation* angebracht.

Bei einem *Rückzug* oder einer *Flucht* vor großen Kreaturenansammlungen müssen Sie beachten, dass die Bewegungsrichtung »nach hinten« dafür sorgt, dass in diesen Situationen Ihre hinteren Reihen nach der »Kehrtwendung« den »Verfolgern« am nächsten sind, so dass Sie nach dem Rückzug direkt wieder einen (kurzen) Bewegungsbefehl in Richtung der Kreaturen geben müssen, damit Ihre Formation bzw. Teammitglieder-Reihenfolge wie gewünscht aussieht!

Wichtig ist in diesem Zusammenhang auch die **Definition von Gruppen**. Fassen Sie Ihre Nahkämpfer, Fernkämpfer und Magier jeweils in einer separaten Gruppe zusammen. Wenn dann bestimmte »Sonderaufgaben« anstehen, die nur von den Nahkämpfern, Fernkämpfern oder Magiern erfüllt werden sollen, können Sie diese spezifische Gruppe jeweils schnell mittels eines Tastendrucks aktivieren. Um eine Gruppe zu bilden, aktivieren Sie zunächst alle Teammitglieder, die zur Gruppe gehören sollen (z.B. zwei Fernkämpfer) und drücken dann die Taste **[Strg] + [F1]**. Um die beiden Fernkämpfer nun wieder allein zu aktivieren, drücken Sie einfach die Taste **[F1]**. Anschließend geben Sie den Fernkämpfern die gewünschten Befehle. Entsprechend können Sie weitere Gruppen auf die Tasten **[F2]**, **[F3]** usw. legen.

Die Schwierigkeitsgrade

Sowohl in einer Einzelspieler- als auch in einer Mehrspielerpartie können Sie über die Auswahl des Schwierigkeitsgrads Dungeon Siege etwas leichter oder schwerer gestalten. Die Unterschiede in den Schwierigkeitsgraden beeinflussen lediglich die Schadensstärken des (der) eigenen Charakters (Charaktere) und die Schadensstärken der gegnerischen Kreaturen. Beim Schwierigkeitsgrad »Leicht« verursacht Ihr Charakter mehr Schaden bei seinen Attacken (und zwar einen um 35% höheren Schaden als bei der Eigenschaft *Nahkampfschaden*, *Fernkampfschaden* oder beim *Zauberschaden* angegeben) und die Kreaturen

DUNGEON Siege

verursachen nur 50% des Schadens, der »normalerweise« ausgeteilt wird (siehe Kreaturen-Glossar). Die Auswirkungen auf die Schadensstärken des eigenen Charakters und der Kreaturen bei den drei Schwierigkeitsgraden im Einzelnen:

Auswirkung	Leicht	Normal	Schwierig
Schaden bei gegnerischen Kreaturen	135%	100%	85%
Schaden, den gegnerische Kreaturen erzielen	50%	100%	145%

Auswirkungen der drei Schwierigkeitsgrade auf die Schadensstärken beim Spieler und bei den Kreaturen.

Der Zugewinn an Erfahrung bzw. Erfahrungspunkten ist übrigens in allen drei Schwierigkeitsstufen derselbe. Sie werden z.B. auf der Schwierigkeitsstufe *Leicht* einen Charakter genauso schnell auf die Stufe 30 bringen, wie im Schwierigkeitsgrad *Schwer* – im letztgenannten Fall aber natürlich auf einem viel schwierigeren Weg. Im Übrigen sind die reinen Mehrspieler-Schwierigkeitsgrade Normal, Veteran und Elite von den normalen Schwierigkeitsgraden getrennt zu betrachten. Bei diesen Mehrspieler-Schwierigkeitsgraden verändern sich (s.o.) die Lebenspunkte der Kreaturen und damit die Erfahrungspunkte, die Sie sammeln können. Zudem können Sie diese Schwierigkeitsgrade nur ab der Erreichung von bestimmten Stufen mit Ihrem Charakter wählen.

Waffen/Zauberspruch-Kombinationen in Gruppen

Wenn Sie in einer Einzelspielerpartie (also z.B. auf der Karte »Das Königreich von Ehb«) mit einer Gruppe von mehreren Charakteren unterwegs sind, ist es unerlässlich, für diese Gruppe mehrere Waffen/Zauberspruch-Kombinationen abzuspeichern ([Strg] + Zahl), die Sie jederzeit wieder über einen einzigen Tastendruck (Zahl) aufrufen können. In den verschiedenen Waffen/Zauberspruch-Kombinationen nutzen die Gruppenmitglieder dann jeweils eine andere Waffe bzw. einen anderen Zauberspruch – natürlich kann ein Mitglied aber auch in allen Kombinationen dieselbe Waffe bzw. denselben Zauberspruch benutzen, z.B. bei Charakteren, die Sie spezialisieren wollen. Mittels solcher Kombinationen reagieren Sie dann schnell auf unterschiedliche Spielsituationen, in denen Sie die jeweils optimale Waffen/Zauberspruch-Kombination mittels eines Tastendrucks aufrufen.

Die Vorgehensweise dazu sowie der konkrete Nutzen wird Ihnen im Verlauf der Kampagnenlösung an unterschiedlichen Stellen ausführlich erläutert, z.B. nach *Stonebridge*, nach *Gletschertal* oder nach *Jeriahs Handelsposten*. Lesen Sie die entsprechenden Passagen an diesen Stellen, um mit der Vorgehensweise und der optimalen Anwendung der Waffen/Zauberspruch-Kombinationen vertraut zu werden.

Schnelle Aktivierung von Zaubersprüchen

Ein Natur- oder Kampfzauberer hat lediglich zwei aktive Zaubersprüche zur Verfügung, die Sie über die Waffenfelder (oder über Tastaturkürzel, siehe oben) schnell aufrufen und damit benutzen können. Im Zauberbuch eines Zauberers finden jedoch neben diesen beiden aktiven Zaubersprüchen noch zehn weitere Sprüche Platz, die er auf diese Weise mitführen kann. Diese kann der Zauberer aber nur dann benutzen, wenn er einen dieser zusätzlich mitgeführten

Tipps und Tricks

Sprüche zu einem »aktiven Zauber« werden lässt. Dazu müssen Sie nicht jedes Mal das betreffende Zauberbuch im Inventar des Zauberers öffnen. Einfacher und viel schneller geht es, wenn Sie in den Waffenfeldern auf einen der beiden aktiven Zauber mit der rechten Maustaste klicken und die Maustaste dabei gedrückt halten. Daraufhin öffnet sich eine kleine Liste aller im Zauberbuch mitgeführten Sprüche, wobei die beiden aktiven Zauber grün unterlegt sind. Wenn Sie danach – immer noch bei gedrückt gehaltener rechter Maustaste – den Cursor in diese kleine Liste ziehen, können Sie anschließend die Maustaste loslassen und per linker Maustaste den Spruch Ihrer Wahl auswählen, den der Zauberer zukünftig als aktiven Zauber benutzen soll. *Insbesondere bei den Beschwörungszaubern ist diese schnelle Zauberspruchaktivierung und anschließende Deaktivierung sehr zu empfehlen!*



Mittels rechter Maustaste und anschließender Auswahl aus der »Pop-Up-Liste« können Sie schnell einen Zauberspruch aus dem Zauberbuch auswählen.

Eine weitere Möglichkeit zur schnellen Aktivierung von Zaubersprüchen besteht über das Zuweisen von Schnellasten. Standardmäßig sind den Funktionen »1. aktiven Zauber wechseln« und »2. aktiven Zauber wechseln« keine Schnellasten zugewiesen! Wechseln Sie zu diesem Zweck in einem laufenden Spiel über die Menüfolge *Optionen/Eingabe/Schnellasten* zur Zuweisung von Schnellasten zu den einzelnen verfügbaren Funktionen und bestimmen Sie für die beiden oben genannten Funktionen eine Schnellaste Ihrer Wahl. Mittels dieser Tasten können Sie die Zaubersprüche im Zauberbuch dann von oben nach unten »durchschalten«.

DUNGEON *Siege*

Die wichtigsten Befehle

Unter der Menüfolge *Optionen/Eingabe/Schnell Tasten* finden Sie alle Tastenbefehle für Dungeon Siege aufgelistet. Die wichtigsten davon sollten Sie kennen und anwenden, da diese Befehle im Eifer des Gefechts viel Zeit sparen:

- [E] Schnelle Aktivierung des gesamten Teams
- [C] Bei gedrückt gehaltener Taste [C] kann ein Magier den momentan aktiven Zauberspruch »dauerhaft« anwenden. Bewegen Sie bei gedrückter Taste einfach den Cursor über das zu »verzaubernde« Objekt und der Zauber wird automatisch vollzogen. Das ist beispielsweise sehr sinnvoll bei Anwendung des Spruchs *Verwandeln* oder bei der *Heilung* von Teammitgliedern.
- [Z] Aktiviert das schnelle Aufsammeln aller herumliegenden Gegenstände. Dabei sammelt jeweils derjenige Charakter einen Gegenstand auf, der dem Gegenstand am nächsten ist.

Eigentlich selbstverständlich, aber wichtig: *Ein linker Mausklick gibt einen Bewegungsbefehl, ein rechter Mausklick einen Angriffsbefehl* (auch auf Objekte oder »leere« Positionen). Bei gezielten Angriffen sollten Sie diese immer per rechtem Mausklick ausführen. Ein Linksklick auf eine Kreatur (bei rot gefärbtem Schwert-Cursor) löst zwar auch einen Angriff aus, aber Sie können in diesem Fall auch einmal schnell leicht neben die Kreatur klicken und geben dem Charakter oder dem Team somit einen Bewegungsbefehl geben. Mit der Nutzung eines Angriffsbefehls per rechter Maustaste kann Ihnen das nicht passieren.

Dungeon Siege in höheren Auflösungen spielen

Standardmäßig können Sie *Dungeon Siege* über die Einstellungen bzw. Optionen in einer maximalen Auflösung von 1024 x 768 Pixeln (Punkten) spielen. Das Spiel in höheren Auflösungen zu betreiben, ist allerdings möglich, wird jedoch nicht »offiziell« unterstützt. Wenn es Ihre Hardware erlaubt, sind höhere Auflösungen sogar sehr sinnvoll, da Sie dann natürlich einen viel größeren Überblick besitzen. Probieren Sie es einfach mal aus!

Das Vorgehen für das Starten des Spiels in höheren Auflösungen: Die Installationsroutine hat bei Ihnen eine Verknüpfung zur EXE-Datei von *Dungeon Siege* angelegt (z.B. *C:\Programme\Microsoft\Dungeon Siege\dungeonsiege.exe*, abhängig davon, in welchem Pfad Sie das Programm installiert haben). Rufen Sie diese Verknüpfung zur Bearbeitung auf (wenn Sie z.B. ein DS-Symbol auf dem Desktop erstellt haben, klicken Sie dieses Symbol mit der rechten Maustaste an und wählen aus dem erscheinenden Kontextmenü den Menübefehl *Eigenschaften*). Geben Sie bei der Verknüpfungsbefehlszeile (oder auch »Ziel«) hinter der aufzurufenden Datei *dungeonsiege.exe* die gewünschte Auflösung in der Form *width=1280 height=1024* (oder auch *width=1600 height=1200*) ein. Speichern Sie diese neue Eigenschaften und starten Sie das Spiel in der gewählten höheren Auflösung. Beim Laden einer Welt erscheint dann zwar der Hinweis, dass die gewählte Auflösung nicht unterstützt wird. Diesen Hinweis können Sie jedoch einfach »wegklicken«, um *Dungeon Siege* in höheren Auflösungen zu genießen, sofern Ihre Hardware dies unterstützt und ein flüssiges Spiel in der höheren Auflösung noch möglich ist.

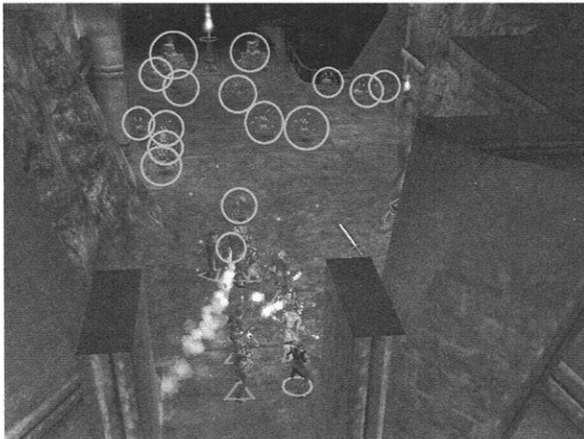
Taktiken und Strategien

Dungeon Siege ist ein klassisches Hack'nSlash-Game und damit sehr actionbetont. Wie üblich in solchen Spielen gibt es deshalb eigentlich keine besonderen Strategien – Sie müssen einfach alle Kreaturen aus dem Weg räumen. Dennoch sind einige wenige Strategien auch bei Dungeon Siege das ein oder andere Mal sehr hilfreich ...

Große Kreaturenansammlungen »trennen« durch Rückzug

Bei vielen Positionen im Spiel (sowohl auf der Einzelspieler- als auch auf der Mehrspielerkarte) werden Sie plötzlich auf eine Kreaturenübermacht treffen, die so groß ist, dass ein »blindes« Voranstürmen bzw. Hack'nSlash nicht angebracht ist, wenn Sie Ihre Teammitglieder oder Ihren Charakter im anschließenden Gefecht nicht verlieren wollen. Einer solchen Kreaturenübermacht sehen Sie sich insbesondere an den zahlreichen Stellen im Spiel gegenüber, wo Sie in einen Hinterhalt geraten. Dort lösen Sie das Erscheinen von zahlreichen (weiteren) Kreaturen erst dann aus, wenn Sie eine bestimmte Position auf der Karte betreten. Sie stehen in diesen Situationen somit urplötzlich und meistens völlig unvorbereitet einer Kreaturenübermacht gegenüber. Dieses Auslösen von solchen Ereignissen, indem Sie eine bestimmte Position auf der Karte betreten, wird übrigens »Triggern« genannt, bzw. die Position auf der Karte, wo Sie das Ereignis auslösen, »Trigger«.

An solchen Stellen, wo Sie plötzlich einer Kreaturenübermacht gegenüberstehen (sei es durch einen Trigger oder ohne Trigger) ist auf jeden Fall immer sofort ein Rückzug des Charakters bzw. des Teams Pflicht! Durch diesen Rückzug machen Sie sich folgendes Verhalten der Künstlichen Intelligenz (d.h. der Kreaturen) zu Nutze: Die Kreaturen besitzen zwei grundsätzlich verschiedene Verhaltensweisen – entweder verfolgen die Kreaturen Sie bzw. Ihr Team bis hin zu weiter entfernten Positionen oder sie haben einen bestimmten Aktionsradius, den sie nicht verlassen. Auf diese Weise können Sie größere Kreaturenansammlungen mit einem Rückzug Ihrerseits wunderbar »trennen«. Anschließend bekämpfen Sie die Kreaturen, die Ihnen gefolgt sind, um sich etwas später den »zurückgebliebenen« Kreaturen zu widmen, die ihren Aktionsradius nicht verlassen haben.



Bei solchen starken Kreaturenansammlungen (eingekreiste Bereiche) sollten Sie den Rückzug antreten, um einige Kreaturen »mitzuziehen« und um die große Kreaturenansammlung so zu trennen.

DUNGEON Siege

Diese Strategie ist übrigens auch immer zu empfehlen, wenn Sie es mit einer kombinierten Gruppe von Fernkampf- und Nahkampfkreaturen zu tun haben. Sie stehen in solchen Situationen immer unter »doppelten Attacken«. Locken Sie in diesem Fall immer zuerst die nahkämpfenden Kreaturen mit einem Rückzug Ihrerseits weg und beseitigen Sie diese, um anschließend die fernkämpfenden Kreaturen anzugreifen.

HINWEIS: Wenn Sie allerdings auf Kreaturenansammlungen treffen, deren Kreaturen *allesamt* die Verfolgung aufnehmen (auch das kommt vor, z.B. vor der *Räuberhöhle*, s.u.), nützt Ihnen auch der Rückzug nicht viel und Sie müssen sich dem Kampf gegen die Übermacht stellen.

Die Zaubersprüche der Heilung

In Spielen, in denen Sie eine Gruppe von Charakteren mit zumindest einem Magier steuern, ist die Nutzung der Heilungszauber elementar! Während Ihr(e) Nahkämpfer vorne »an der Front« den Weg frei räumen, setzt der Magier bzw. die Magier im Hintergrund ihre Heilungssprüche ein, um Ihre Nahkämpfer ständig mit neuen Lebenspunkten zu versorgen. Das Einnehmen von Heiltränken kann somit in den meisten Situationen entfallen. Die Heilzauber bei den Magiern sind zudem die einzigen »Unterstützungszauber«, die Sie nicht manuell ausführen müssen, sondern die automatisch auf einen bedürftigen Charakter angewendet werden, wenn dessen Gesundheit ca. unter 50% fällt. Bei den Naturzaubern sind dies die Zauber *Heilende Hände* (Stufe 0), *Wind der Heilung* (Stufe 9), *Große Heilung* (Stufe 32) und bedingt *Regenerierung* (Stufe 18). Ihre *Kampfmagier* können zum Heilen der Teammitglieder die Zaubersprüche *Kampfesheilung* (Stufe 10) und *Wiederherstellung* (Stufe 24) nutzen. Einer dieser Sprüche sollte also bei jedem Magier in Ihrem Team einen der beiden aktiven Zauber bilden! Die Magier nutzen darüber hinaus bei Kämpfen mit Kreaturen natürlich auch einen offensiven Zauber, d.h. einen Zauber als zweiten aktiven Zauber, der gegnerischen Kreaturen Schaden zufügt, und wechseln erst bei kritischen Gesundheitsständen einzelner Teammitglieder auf die Heilsprüche (siehe dazu weiter oben »Waffen/Zauberspruch-Kombinationen in Gruppen«). Denn mit der Anwendung der Heilzauber gewinnen Ihre Magier nur sehr wenige Erfahrungspunkte dazu!

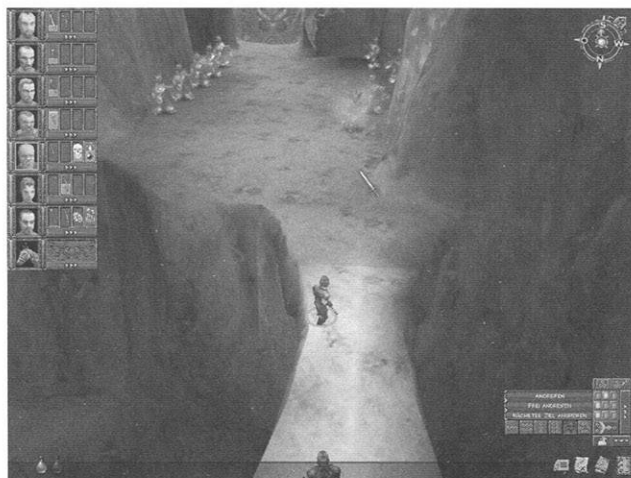
Die automatische Heilung der Magier ist in einem Team elementar!



Apropos Magier und Heilung: Genauso wichtig ist natürlich bei jedem Magier das Mitführen eines Wiedererwecken-Spruchs oder einer *Wiedererwecken*-Schriftrolle. Auch Ihre Nicht-Magier sollten diesen Spruch bei sich haben, um im Falle eines Falles selbst Hand an ein dahingegchiedenes Teammitglied legen zu können. Das *Wiedererwecken* vollziehen Sie übrigens, indem Sie den Zauberspruch (oder die Schriftrolle) aktivieren und mit der rechten Maustaste auf den wiederzubelebenden Charakter klicken.

Kreaturen gezielt anlocken

Wenn Sie an verschiedenen Stellen im Spiel großen Kreaturenverbänden begegnen, sollten Sie – genauso wie oben – ein forsches Voranstürmen möglichst vermeiden, um nicht im Kreaturensturm unterzugehen. *Versuchen Sie in solchen Situationen besser, einzelne Kreaturen aus der Kreaturenansammlung herauszulocken.* Begeben Sie sich dazu nicht in den Angriffsradius der Kreaturen, sondern versuchen Sie, die vorderen Kreaturen mit einer Fernattacken anzugreifen. Die Kreatur wird daraufhin »aktiviert« und begibt sich zu Ihrer Position, wo sie anschließend isoliert ist und entsprechend einfach eliminiert werden kann. Ein perfekter Zauberspruch für ein solches Herauslocken einzelner Kreaturen ist (in frühen Spielphasen) der Kampfzauber *Explosionspulver*. Dieser hat erst einmal eine relativ hohe Reichweite (12 Meter) und zudem »fliegen« die geworfenen Bomben über den Zielpunkt hinaus. Führen Sie mit dem *Explosionspulver* so z.B. ein paar Meter vor der zu attackierenden Kreatur den »Angriff« aus (per rechter Maustaste bei aktiviertem Zauberspruch *Explosionspulver*) und beobachten Sie, wie die Bombe beim Zielpunkt landet und von dort über den Zielpunkt hinaus auf die zu attackierende Kreatur zurollt und dann explodiert. Dadurch fühlt sich die attackierte Kreatur genötigt, den »Aggressor« anzugreifen und begibt sich zu Ihrer Position, wo Sie mit Ihrem gesamten Team anschließend keine Probleme haben.



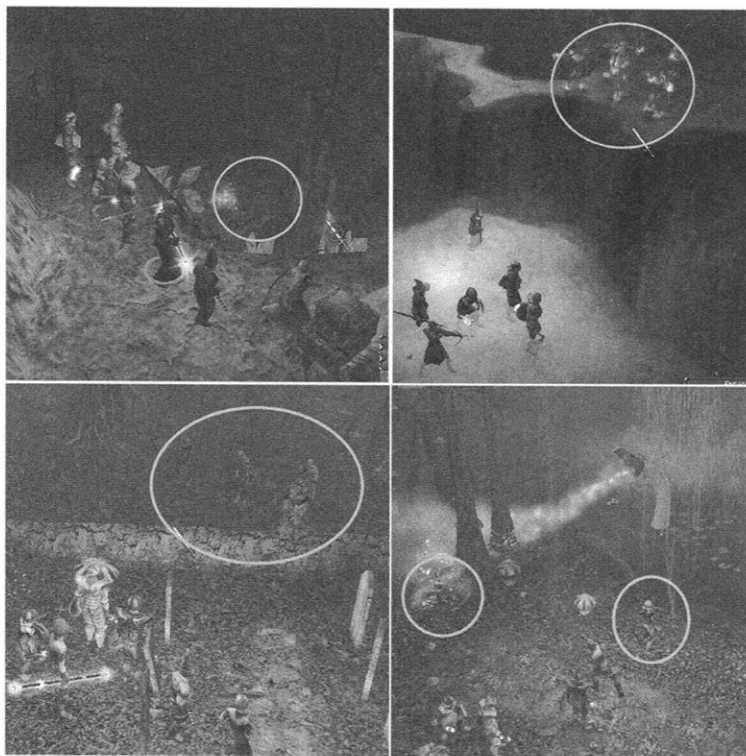
Locken Sie einzelne Kreaturen aus großen Kreaturenansammlungen durch gezielte Fernkampfattacken – z.B. mit dem Kampfzauber Explosionspulver – heraus.

DUNGEON *Siege*

Natürlich können Sie ein solches Anlocken auch mit einer Bogen- oder Armbrustattacke starten. Allerdings sollten Sie dabei darauf achten, dass Sie mit dem Charakter nicht in den Angriffsradius der attackierten Kreatur geraten, denn auf diese Weise haben Sie sehr schnell alle Kreaturen in der näheren Umgebung der attackierten Kreatur »alarmiert« und damit auf dem Hals.

Fernbeschuss bei isolierten Kreaturen

Immer wenn Sie Kreaturen entdecken, die entweder bewegungsunfähig bzw. stationär sind (z.B. der *Syrrus*, *Hydrak* usw.) oder die durch ein »natürliches« Hindernis von Ihrem Charakter bzw. Ihrem Team getrennt sind (z.B. eine Schlucht, eine Mauer oder eine tiefer bzw. höher liegende Ebene) setzen Sie natürlich bevorzugt Ihre Fernkämpfer ein (bzw. die Fernkampffähigkeiten Ihres Charakters, wenn Sie alleine spielen). Die Kreaturen an solchen Positionen können zumeist ganz bequem und gefahrlos unter Beschuss genommen und beseitigt werden. Sollten die attackierten Kreaturen selbst fernkampffähig sein und somit Ihre Fernkampfattacke erwidern, müssen Sie jedoch bei Ihrer Attacke verstärkt Heiltränke einsetzen bzw. Heilzauberanwendende Magier in der Nähe haben.



In solchen Situationen, wo die Kreaturen von Ihrem Charakter bzw. Ihrem Team getrennt sind, oder wenn die Kreaturen bewegungsunfähig sind, setzen Sie bevorzugt Ihre Fernkampffähigkeiten ein.

Cheats

Okay, okay – wenn Sie trotz der vielen Tipps, Tricks und Ratschläge in diesem Buch bei Dungeon Siege auf keinen grünen Zweig kommen sollten, setzen Sie die kleinen Helferlein (auch Cheat-Codes genannt) eben in Gottes Namen ein!

Überlegen Sie sich den Einsatz der Cheat-Codes aber gut! Die Benutzung eines Cheat-Codes ist immer in irgendeiner Form ein Betrug an sich selbst! Cheat-Codes sind nur ein billiger Ersatz für fehlendes Know-how! Wenn Sie mit Dungeon Siege Ihre Probleme haben – in welcher Form auch immer –, sollten Sie sich »durchbeißen« und das Spiel weiter erlernen. Machen Sie es in Ihrem nächsten Versuch einfach besser und schlafen Sie fortan mit ruhigem Gewissen, wie wenn Sie eine Passage nur mit Hilfe von Cheats bewältigt haben. Zudem ist die Gefahr sehr groß, dass mit der Nutzung von Cheat-Codes der Reiz des Spiels schnell verloren geht und Sie an Dungeon Siege – wofür Sie immerhin einen nicht unbeträchtlichen Teil Ihres sauer verdienten Geldes hergegeben haben – nur kurze Freude haben, da Sie innerhalb von wenigen Stunden alle Passagen bewältigen. Letztendlich müssen Sie es jedoch selbst wissen.

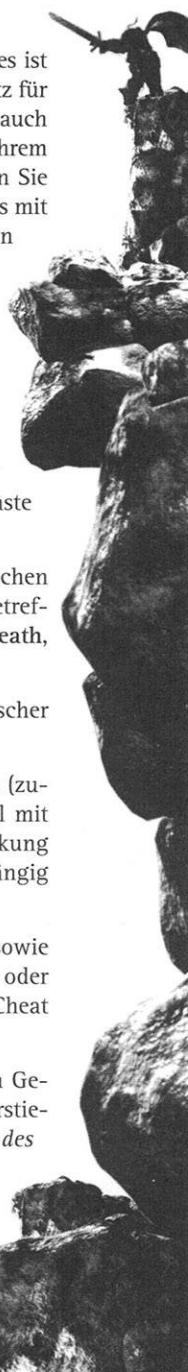
Hier sind sie nun, die Cheat-Codes für alle Fälle.

Bevor Sie die Cheats benutzen können, müssen Sie in den Chat-Modus bei Dungeon Siege wechseln, indem Sie in einem laufenden Spiel die **[ENTER]**-Taste drücken. Daraufhin erscheint am unteren Bildschirmrand die Chat-Zeile. Dort geben Sie dann einen der unten aufgeführten Cheat-Codes ein und bestätigen Ihre Eingabe wiederum mit der Taste **[Enter]**.

WICHTIG: Um einen Cheat-Code zu aktivieren, muss dem betreffenden Cheat das Pluszeichen vorangestellt sein (**[+]**). Um einen aktiven Cheat-Code zu deaktivieren, müssen Sie den betreffenden Cheat-Code mit einem vorangestellten Minuszeichen (**[-]**) eingeben – also z.B. **+drdeath**, um diesen Cheat zu aktivieren, und **-drdeath**, um ihn wieder zu deaktivieren.

Mit folgenden Cheat-Eingaben können Sie bei Dungeon Siege schummeln (in alphabetischer Reihenfolge):

- | | |
|-----------------|--|
| checksinthemail | Sie erhalten die maximale Menge Gold von 9.999.999 Goldstücken (zumindest ist dies die maximale Goldmenge in Version 1.0 – das soll mit einem Patch geändert werden) auf Ihr »Konto«. Diese Cheat-Auswirkung kann mit der Deaktivierung (-checksinthemail) nicht wieder rückgängig gemacht werden! |
| drdeath | Alle Fähigkeiten (Skills) und Attribute (Stärke usw.) des Charakters sowie der gesamten Gruppe (egal ob die Teammitglieder ausgewählt sind oder nicht) werden auf den maximalen Wert von 150 gesetzt. Auch dieser Cheat lässt sich mit der Deaktivierung nicht wieder rückgängig machen. |
| faertehbadgar | Dieser Cheat legt Ihnen auf einen Schlag eine Reihe von magischen Gegenständen (4 Ringe, 1 Amulett, Lederhandschuhe, Lederkappe, Lederstiefel, Lederrüstung, Dolch, Bogen) aus der »Serie« <i>des Fuchses und des Dachses</i> vor die Füße, d.h. solche Gegenstände, die einen Gesundheitsbonus bringen. |



DUNGEON *Siege*

- potionaholic** Mit der Eingabe dieses Cheats fallen drei *Supergesundheitstränke* (stellt bis zu 2000 Gesundheitspunkte wieder her) und drei *Supermanatränke* (stellt bis zu 2500 Manapunkte wieder her) vor die Füße Ihres Charakters.
- sixdemonbag** Dieser Cheat lässt sechs höhere Beschwörungs-Zaubersprüche »vom Himmel fallen« – *Steingolem beschwören*, *Schwarzen Drachen beschwören*, *Feurelementar beschwören*, *Furok beschwören*, *Zombie beschwören*, *Lärchling beschwören*.
- sniper** Dieser Cheat schaltet für alle Charaktere bzw. Waffen eine Reichweite von 100 Metern ein, egal ob Nahkämpfer oder Fernkämpfer. Dieser Cheat wird allerdings auch für die gegnerischen Kreaturen wirksam!
- zool** Der klassische »God-Mode«, d.h. Ihr Charakter oder Ihre Gruppe, wird unverwundbar.
- Neben diesen vorgenannten »klassischen Schummelcheats« existieren noch eine Reihe von Eingabefunktionen, mit denen Sie verschiedene Effekte erzielen können:
- chunky** Dieser Cheat soll bewirken, dass gegnerische Kreaturen nach deren Eliminierung immer in einen gewissen »Splattermode« überführt werden.
- gui** Mit diesem Cheat schalten Sie alle Bedienelemente auf dem Bildschirm aus, so dass Sie nur noch ein »reines« Bild der Spielumgebung sehen. **ACHTUNG:** Wenn Sie die Bedienelemente mit *-gui* wieder einschalten wollen, sehen Sie die Chat-Zeile und Ihre Eingabe nicht, so dass Sie diese Cheat-Deaktivierung »blind« eintippen müssen.
- loefervision** Dieser Code schaltet den Nebel des Krieges aus. Diese Auswirkung werden Sie hauptsächlich auf der Übersichtskarte bemerken, wo Sie anschließend auch Bereiche einsehen können, die vorher nicht angezeigt wurden (z.B. an den Kartenrändern).
- maxjooky** Lässt alle aktuell ausgewählten Charaktere auf die doppelte Größe anwachsen.
- minjooky** Lässt alle aktuell ausgewählten Charaktere auf die halbe Größe schrumpfen.
- mouse** *+mouse* schaltet den Mauscursor ein, *-mouse* schaltet den Mauscursor aus.
- movie** Mit diesem »Cheat« starten Sie die Aufnahme einer »Filmsequenz« in der Länge von 30 Sekunden bei einer Framerate von 30 fps (frames per second). **ACHTUNG:** Jeder einzelne Frame wird dabei als separate BMP-Datei auf die Festplatte (im Save-Verzeichnis Ihres Dungeon-Siege-Verzeichnisses, das sich wiederum in Ihrem persönlichen Benutzer-Verzeichnis (*Dokumente und Einstellungen*) befindet) abgespeichert. Es werden also pro Sekunde 30 Bilder gespeichert – das entspricht in 30 Sekunden 900 gespeicherten Bildern! Je nach Auflösung haben die gespeicherten BMP-Dateien dabei eine Größe von 1 bis 6 Mbyte, so dass Sie sich die Performance dieser Funktion leicht ausmalen können. Erstens wird die Spielbarkeit des Spiels drastisch in die Knie gehen und zweitens wird Ihre Festplatte heißlaufen.

Tipps und Tricks

resizelabels	Mit der Taste  können Sie über allen Charakteren die Namensbezeichnungen einblenden lassen (diese Funktion ist insbesondere in einer Mehrspielerpartie sinnvoll). Mit der Eingabe von <i>+resizelabels</i> sorgen Sie dafür, dass diese Namenseinblendungen größer erscheinen, mit der Eingabe von <i>-resizelabels</i> schalten Sie die Größe der Namenseinblendungen wieder auf »normal«.
rings	Die Eingabe von <i>-rings</i> schaltet die grünen »Aktivierungskreise« unter den Charakteren aus, die Eingabe von <i>+rings</i> schaltet diese Kreise wieder ein.
shootall	Die Auswirkung dieser Eingabe ist nicht bekannt. Es erscheint bei der Eingabe von <i>+shootall</i> die Meldung »Clicks not required«, bei Eingabe von <i>-shootall</i> die Meldung »Clicks are required«. Auf das Angriffsverhalten der Charaktere konnte keine Auswirkung festgestellt werden.
superchunky	Sie aktivieren den »Chunk Mode 2«, d.h., »die Reste« von besiegten Kreaturen fliegen noch ein wenig weiter und höher durch die Gegend.
version	Zeigt die aktuelle Versionsnummer des Spiels an.
xrayvision	Schaltet die Texturen aus, so dass Sie nur noch das Gitternetzmodell der aktuellen Spielwelt angezeigt bekommen.

DUNGEON Siege

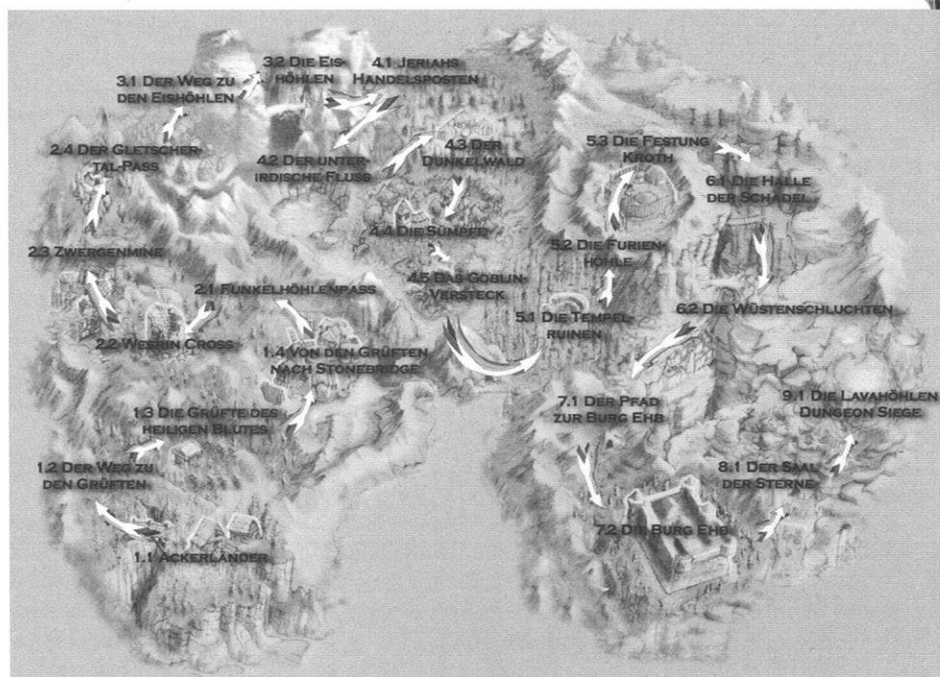
**Komplettlösung
»Das Königreich Ehb«**



Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

In diesem ersten großen Kapitel des Buchs erhalten Sie eine detaillierte Komplettlösung zur Einzelspielerkampagne von Dungeon Siege. Diese Einzelspielerkampagne findet auf der Karte *Das Königreich Ehb* statt und führt Sie über insgesamt neun Kapitel (oder auch »Level«) durch eine Story, bei der Sie als einfacher Bauer (oder als einfache Bäuerin) beginnend, zu einem mächtigen Nahkämpfer, Magier oder Fernkämpfer aufsteigen und das Königreich Ehb vom Bösen befreien. Alles, was Sie zur Lösung dieser großen Aufgabe wissen müssen, finden Sie in den nachfolgenden Abschnitten – angefangen bei detaillierten und kommentierten Missionskarten zu jedem Level bzw. Abschnitt, über detaillierte Beschreibungen von besonderen Situationen und Ereignissen, bis hin zur Aufdeckung aller versteckten Höhlen, Dungeons usw.

Ihr Weg durch das Königreich führt Sie – wie gesagt – durch insgesamt neun Kapitel, die allerdings noch einmal jeweils in Unterabschnitte unterteilt sind. Um Ihnen jederzeit einen Überblick zu bieten, an welcher Stelle Sie sich gerade in der Kampagne befinden, finden Sie nachfolgend eine Karte des Königreichs Ehb mit allen Unterabschnitten, so wie sie auch in der nachfolgenden Kampagnenlösung benannt wurden:



Das Königreich Ehb mit allen Unterabschnitten der Kampagne.

Die nachfolgende Komplettlösung basiert auf folgenden Voraussetzungen, die Sie beachten sollten:

- Die Komplettlösung wurde auf der Schwierigkeitsstufe »normal« durchgeführt. Auf dieser Stufe ist die Kampagne nicht zu schwer und nicht zu leicht (vgl. auch die Unterschiede zwischen den einzelnen Schwierigkeitsstufen im Kapitel »Tipps & Tricks«).

DUNGEON Siege

Spielen Sie die Komplettlösung also ebenfalls auf der Schwierigkeitsstufe »Normal« nach, ansonsten können sich in einzelnen Passagen Unterschiede ergeben.

- Wie Sie vielleicht bereits wissen, treffen Sie auf dem Weg durch das Königreich Ehb diverse NPCs (Non Personal Characters), die Sie in Ihr Team aufnehmen können und die Sie dann ab dem Zeitpunkt der Aufnahme zusätzlich zu Ihrem eigenen Charakter steuern. In dieser Komplettlösung wurde ein Team bzw. eine Gruppe von Charakteren – bis hin zur maximalen Teamstärke von acht Charakteren – gebildet. Wegen der Aufteilung der Erfahrungspunkte in einem solch großen Team können Sie die Einzelspielerkampagne auch mit weniger Teammitgliedern spielen – bis hin zu einem »Einzelteam« (Ihr eigener Charakter, eventuell »verstärkt« durch diverse Maulesel). Ein solches Einzelteam in der Schwierigkeitsstufe »Normal« ist machbar, aber nicht ganz so einfach. Zudem würde eine solche Einzelteam-Strategie einen großen Teil des Spielspaßes an Dungeon Siege »verderben«, da gerade die Koordination der Gruppe und deren Einsatz den Reiz des Spiels ausmachen. Auch ein Mittelweg ist zur Lösung dieser Kampagne denkbar, d.h. ein Team von z.B. vier Charakteren. Um Ihnen in einem eigenen Spiel eine individuelle Teamplanung zu ermöglichen, finden Sie nachfolgend eine Übersicht über alle im Königreich Ehb auftauchenden und anheuerbaren NPCs mit ihren entscheidenden Daten:

NPC	Wo zu finden?	Kosten	Stärke	Geschicklichkeit	Intelligenz	Nahkampf	Fernkampf	Naturzauber	Kampfzauber	Gesundheit	Mana
Ulora	Grüfte des heiligen Blutes	0	10	10	10	1	1	1	0	49	30
Gyron	Stonebridge	0	11	10	10	2	0	0	0	78	31
Zed	Stonebridge (Schenke)	900	10	10	12	0	0	3	0	68	80
Naidi	Stonebridge (Kirche)	1050	10	11	10	0	3	0	0	58	34
Gloern	Eingang Zwergennmine	0	13	11	10	5	0	0	0	147	37
Kroduk	Gletschertal (Taverne)	3400	15	12	10	8	0	0	0	215	43
Lorun	Gletschertal (Taverne)	3900	11	11	16	0	0	0	9	146	185
Merik	Ende Eishöhlen	0	11	12	19	0	0	13	4	186	264
Phaedriel	Lager des fahrenden Volks	38400	14	20	12	0	17	0	0	284	125
Andiemus	Sümpfe (Hütte)	98880	13	14	26	0	0	24	0	333	449
Boryev	Anfang Festung Kroth	388690	20	16	26	18	0	0	34	558	464

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

NPC	Wo zu finden?	Kosten	Stärke	Geschicklichkeit	Intelligenz	Nahkampf	Fernkampf	Naturzauber	Kampfzauber	Gesundheit	Mana
Sikra	Halle der Schädel	0	14	16	36	0	0	20	38	480	708
Ulfgrim	Wüsten-schluchten	455740	34	20	13	38	0	0	0	882	169
Fürst Bolingar	Vor Burg Ehb	0	37	21	13	43	0	0	0	980	176

Die im Königreich zu findenden NPCs mit ihren relevanten Daten.

- Beim eigenen Charakter wird von Beginn an die Ausbildung zum »Nahkämpfer« angestrebt und bis zum Kampagnenende auch so beibehalten. Weiter oben wurde bereits erwähnt, dass die Entwicklung eines Nahkämpfers zu Beginn einer Charakterkarriere der einfachste Weg ist, aber natürlich können Sie in Ihrem Spiel auch einen anderen Weg der eigenen Charakterbildung beschreiten. In diesem Fall gilt aber ebenfalls: Es können sich dadurch Unterschiede in Ihrem Spiel im Vergleich zu der nachfolgenden Kampagnenlösung ergeben.
- **1** Zu Beginn der nachfolgenden Unterabschnitte erhalten Sie jeweils eine Kartenübersicht für den betreffenden Abschnitt. Auf diesen Karten sind eine Reihe von wichtigen Informationen ersichtlich, die Ihnen bei der Bewältigung des Kampagnenabschnitts sicherlich nützlich sein werden. Zum Beispiel finden Sie auf diesen Karten versteckte Bereiche oder eine genaue Beschreibung des Wegs durch die eingefügten Pfeilmarkierungen. Auf der Karte eingetragene *Nummernfelder* bezeichnen jeweils eine wichtige Position auf der Karte, die entsprechend im Text mit der zugehörigen Nummer erwähnt ist (P1, P2, P3 usw.).

Genug der Vorrede – das Königreich Ehb benötigt Ihre Hilfe ...

Kapitel 1: Stonebridge

Nachdem Norik auf der kleinen Brücke nahe Ihrer Farm dahingeschieden ist, erhalten Sie im Auftragsbuch Ihren ersten Auftrag auf Ihrem langen Weg bis zur *Burg Ehb*. Im Folgenden finden Sie jedes Mal, wenn Sie im Verlauf des Spiels einen neuen Auftrag erhalten, ein Icon in Form des rot umrandeten Auftragsbuchs im Text (genau so, wie Sie auch im Spiel auf das Vorhandensein eines neuen Auftrags aufmerksam gemacht werden) sowie den entsprechenden Auftrag in Textform daneben. Ihr erster Auftrag lautet:



Neue Aufgabe: Sucht Gyron in Stonebridge auf

Der Weg bis nach Stonebridge gliedert sich in insgesamt vier Teilabschnitte:

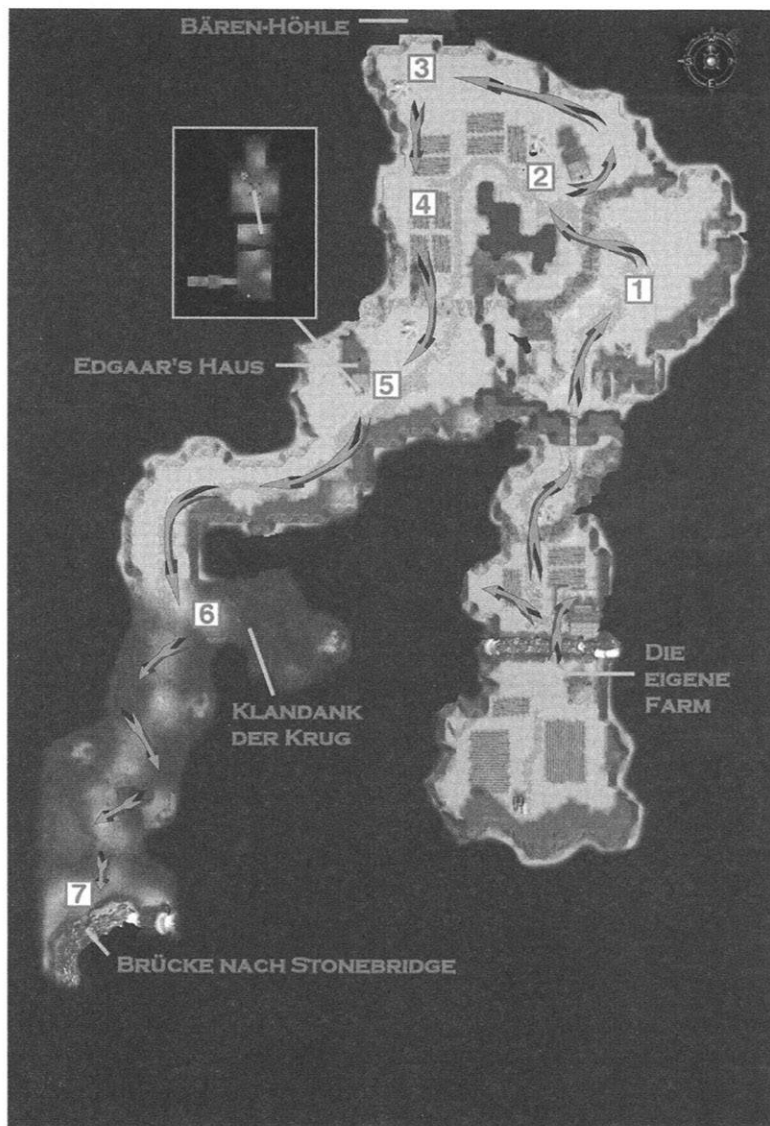
- Die Ackerländer
- Der Weg zu den Gräften

DUNGEON *Siege*

- Die Gräfte des heiligen Blutes
- Der Weg nach Stonebridge

Ihr Charakter steht auf der kleinen Brücke, nur mit einem Messer bewaffnet, und hat einen langen Weg vor sich. Also, auf geht's!

Die Ackerländer



Karte »Die Ackerländer«

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Die ersten Kreaturen rund um Ihre Farm sind kein Problem. Sämtliche *Krug Strauchdiebe* erledigen Sie mit gezielten Nahkampf-Attacken.

HINWEIS: Beachten Sie, dass Sie standardmäßig zu Beginn *das Messer* als Waffe ausgewählt haben und somit im Nahkampf Ihre Gegner attackieren. In der Einleitung zu dieser Komplettlösung wurde bereits erwähnt, dass Sie einen spezialisierten Nahkämpfer bilden sollten und dieser muss im Nahkampf Erfahrungspunkte sammeln! Klicken Sie das Messer deshalb im entsprechenden Waffenfeld an oder wählen Sie das Messer mittels der Taste [1] aus, damit es aktiviert ist und Ihr Charakter den Nahkampf praktiziert!

Alle Gegenstände, Zaubersprüche usw. sammeln Sie natürlich auf. Die Zaubersprüche verfrachten Sie allesamt direkt in das Zauberbuch, um Platz in Ihrem Inventar zu schaffen. Lediglich die im hinteren Farmbereich zu findenden Sachen wie die *Hacke* oder die *Schaufel* können Sie getrost zurücklassen. Sollten die getöteten Krugs eine (Nahkampf-)Waffe fallen lassen, die bessere Werte als Ihr Messer aufweist (z.B. die *Dornenkeule*), so wechseln Sie im Inventar natürlich zu dieser Waffe.

TIPP: Das Messer, das Ihr Charakter am Anfang besitzt, sollten Sie bis zum Schluss im Inventar behalten. Verkaufen Sie dieses Messer also nicht! Sie werden es sehr viel später noch auf der Mehrspielerkarte der Halbinsel Uträä (siehe unten) gebrauchen können (siehe das Kapitel »Der verborgene Chicken-Level«)!

1 Bis zu P1 kommen Sie problemlos voran. Bei P1 sollten Sie jedoch das erste Mal ein wenig vorsichtiger agieren, da Sie dort auf einige »neue« Kreaturen treffen. Gehen Sie deshalb in kleinen Schritten voran und begeben Sie sich so in die Angriffsreichweite von einzelnen Kreaturen, um sie anzulocken (sofern es Nahkampf-Kreaturen sind). Preschen Sie nicht zu weit vor – ansonsten finden Sie sich plötzlich inmitten einer Horde von *Phraks*, *Krug-Spähern* und *Phrak-Schlitzern* wieder. Lediglich auf die Fernkämpfer-Kreaturen (z.B. *Phrak-Schlitzer* und *Feld-Skrubb*) müssen Sie zustürmen – aber auch hier empfiehlt sich ein eher moderates Vorgehen.

HINWEIS: In diesem Zusammenhang sind natürlich die »richtigen« Einstellungen für das Angriffs- und Verteidigungsverhalten des Charakters wichtig. Lesen Sie dazu den Abschnitt »Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehle« im Kapitel »Tipps und Tricks«.

Durchstreifen Sie auf diese Weise das gesamte Plateau um P1 herum. Gehen Sie immer erst weiter voran, wenn sich Ihre Gesundheit mindestens auf 50% regeneriert hat. Da Sie inzwischen sicherlich auch die ersten Heiltränke aufnehmen konnten, nutzen Sie in kritischen Momenten natürlich auch einen Heiltrank (Taste [H]). Nördlich von P1 begegnen Sie dem ersten *Krug-Hund*, dem Sie möglichst gesund gegenüberstehen sollten.

2 Arbeiten Sie sich weiter vor bis zu P2. Aus dem dortigen Haus (das Haus von Norik) werden drei *Krug-Späher* auf Sie zustürmen, sobald Sie dem Haus zu nahe kommen. Innerhalb des Hauses wartet in den beiden Etagen nichts Großartiges auf Sie – dennoch nehmen Sie natürlich alles mit, auch die Inhalte aus den Fässern und Kisten vor dem Haus.

3 Durchkämmen Sie das Gelände weiter in Pfeilrichtung an den Felsrändern entlang und räumen Sie dort auf. Bei P3 werden Sie eine erste Höhle finden, in der sich der erste härtere Gegner befindet, nämlich der Bär. Ohne die Benutzung einiger Heiltränke werden Sie den Bär im Nahkampf nicht besiegen können. Vergewissern Sie sich also

DUNGEON Siege

vorher, dass Sie genügend Heiltränke im Inventar verfügbar haben, bevor Sie die Höhle betreten. Als Belohnung für die Besiegung des Bären erhalten Sie dort allerdings auch einen ersten wertvollen Gegenstand: Altans Lederpanzer, den Sie sofort anlegen können. Alle anderen Utensilien in der Höhle lassen Sie natürlich auch mitgehen.

4 Bei P4 erwartet Sie eine größere Ansammlung von Kreaturen der *Phrak*-Familie, unter anderem auch die »Boss-Kreatur« *Phrak-Ballista*. Auch hier werden Sie ohne Heiltrank-Benutzung Schwierigkeiten bekommen. Bewegen Sie Ihren Charakter möglichst direkt in die Nähe der *Phrak-Ballista* und lassen Sie den Charakter sich dort dann selbsttätig der Attacken erwehren. Nutzen Sie lediglich im richtigen Moment einen Heiltrank.

5 Einige Meter und Monster später erreichen Sie bei P5 *Edgaars Haus*. Wenn Sie in das Haus gehen und mit *Edgaar* sprechen, erhalten Sie eine neue Aufgabe: die »Räumung« von *Edgaars Keller* von allen Kreaturen, die sich dort aufhalten. Den Keller betreten Sie an der Hausseite. Während die erste Etage relativ schnell »geräumt« ist, müssen Sie in der zweiten (unteren) Etage, die Sie über den Fahrstuhl in Form des Gitters erreichen (einfach betreten), ein wenig Acht geben, da Sie dort unten auch dem »Boss-Monster« *Brankaar der Fledderer* begegnen. Trotzdem ist die Räumung der unteren Kelleretage kein größeres Problem. Sacken Sie die halbwegs wertvollen Gegenstände ein und sprechen Sie im Haus erneut mit *Edgaar*. Ihre Belohnung für die Erfüllung der Aufgabe der Kellerräumung fällt allerdings mehr als spärlich aus.

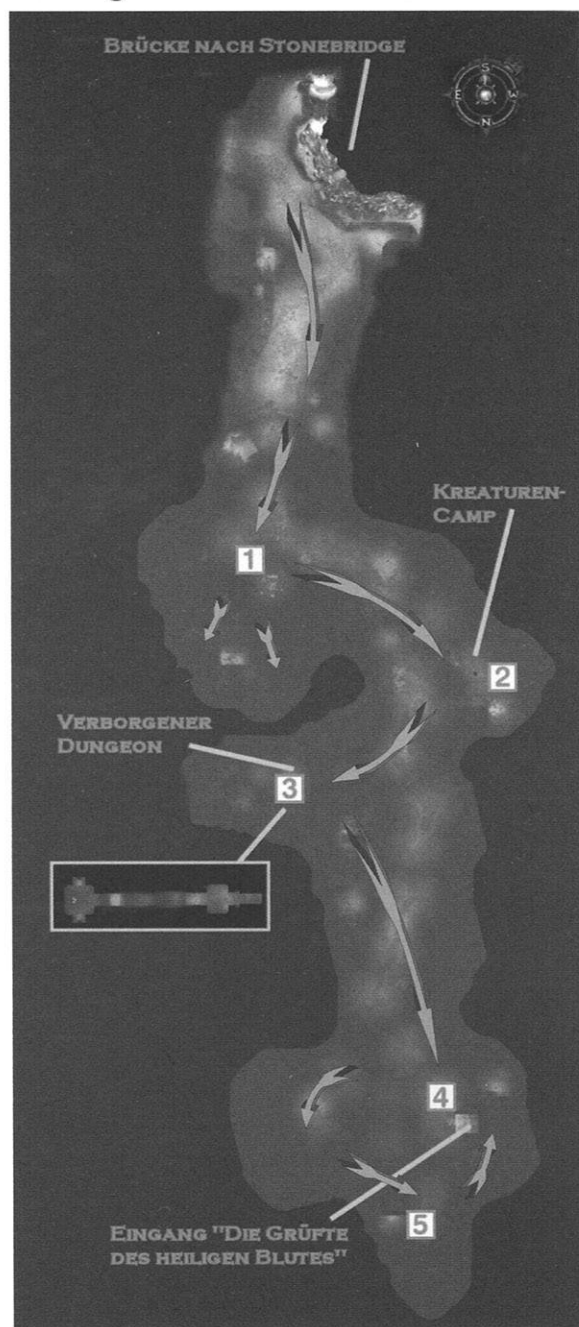


Neue Aufgabe / Aufgabe erledigt: Räumt *Edgaars Keller*

6 Ziehen Sie mit Ihrem Charakter weiter in Pfeilrichtung in Richtung P6. Durchkämmen Sie dabei alle Gebiete rechts und links des Weges, damit Ihnen keine einzige Kreatur entgeht und Ihr Charakter sämtliche Erfahrung gewinnt, die ihm »angeboten« wird. Bei P6 werden Sie auf eine weitere Höhle treffen. Sobald Sie sich dem Höhleneingang nähern, stürmen einige *Krug-Späher* und ein weiterer »Boss-Gegner« auf Sie zu, *Klandank der Krug*. Erledigen Sie alle Kreaturen (u.U. mit Hilfe des Einsatzes von diversen Heiltränken), betreten Sie die Höhle, räumen Sie auch dort auf und lassen Sie diverse Gegenstände (und das Gold) mitgehen.

7 Schließlich geht es weiter bis zu P7. Auf dem Weg dorthin lernen Sie eine neue Kreatur kennen, den *Krug-Lehrling*, der Sie sowohl im Nahkampf als auch aus der Ferne (per Naturzauber) attackiert. Diese Kreatur wird auch flüchten bzw. immer wieder auf Distanz gehen. Trotz allem ist das endgültige Vordringen bis zu P7 kein Problem. Dort treffen Sie *Skartis*, der Ihnen von der zerstörten Brücke erzählt und dass man nun den Weg durch die Gräfte wählen muss, wenn man nach *Stonebridge* gelangen will. Ihr erster Auftrag wird anschließend im Auftragsbuch entsprechend aktualisiert. An dieser Stelle sollte nun Ihr Charakter bereits einen Nahkampf-Skill von 2 und eine Stärke von 11 besitzen.

Der Weg zu den Gräften



Karte »Der Weg zu den Gräften«

DUNGEON Siege

Auf dem Weg zu den Gräften des heiligen Blutes werden Sie – neben den bereits bekannten Kreaturen wie *Krug-Späher*, *Krug-Strauchdieb*, *Phrak* usw. – einigen neuen Kreaturen begegnen. Welche dies sind, können Sie im Kreaturen-Glossar auf der CD nachlesen. Der Weg bis zur Gruft ist relativ unspektakulär, d.h., Sie werden mit Ihrem Charakter noch nicht in ernsthafte Schwierigkeiten kommen. Etwas problematisch könnten die Angriffe von *Grauwolfs*-Rudeln werden, wenn Sie zu forsch voranpreschen und sich plötzlich inmitten eines solchen Rudels wiederfinden. Mit Hilfe von Heiltränken meistern Sie aber auch diese Situationen problemlos.

1 Ziehen Sie mit Ihrem Charakter in Pfeilrichtung bis zu P1. Dort finden Sie einen Gesundheitsschrein, der Ihren Charakter, sofern Sie ihn in der Mitte des Schreins platzieren, kontinuierlich mit Lebensenergie versorgt. In solchen Gesundheitsschreinen lässt es sich natürlich viel entspannter kämpfen. Locken Sie die Kreaturen (unter anderem auch einen *Leitwolf*) aus der näheren Umgebung an, laufen Sie in die Mitte des Schreins und beseitigen Sie dort einen Großteil des Kreaturen-Bestands in diesem Bereich, während Sie kontinuierlich mit Lebensenergie versorgt werden.



Locken Sie Kreaturen zum Gesundheitsschrein und nehmen Sie dort den Kampf auf.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

HINWEIS: Überprüfen Sie Ihr Inventar regelmäßig auf neue, bessere Ausrüstungsgegenstände, insbesondere Waffen, die Sie ab sofort tragen bzw. benutzen können. Im Eifer des Gefechts können Sie mitunter diverse Gegenstände aufnehmen (insbesondere wenn Sie die »Schnellaufnahme« mit der Taste [Z] praktizieren), ohne dass Sie den Wert dieser Gegenstände erkennen. Zudem sollten Sie immer den aktuell besten Bogen im Inventar belassen, da Sie diesen für die Weitergabe an einen ersten Gefährten (bzw. eine erste Gefährtin) etwas später noch benötigen.

2 Bei P2 werden Sie ein kleines **Krug-Kreaturen-Camp** entdecken. In solchen Camps ist die Präsenz von Kreaturen normalerweise höher als in anderen Regionen. Hier, in diesem ersten Camp auf Ihrem Weg, ist die ganze Sache allerdings halb so wild. Räumen Sie dort mit den wenigen Kreaturen auf und suchen Sie in den Fässern und Kisten nach Utensilien, die Sie gebrauchen können.

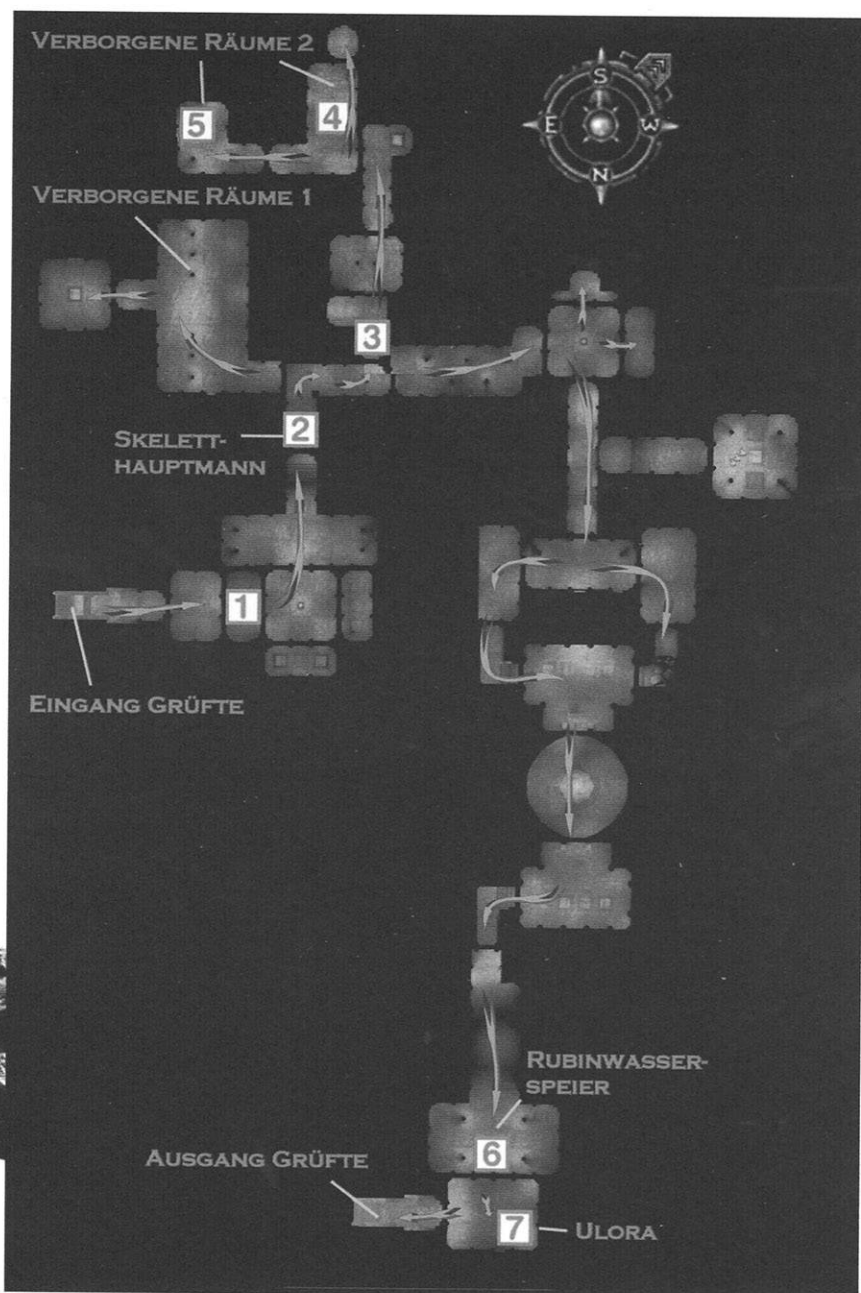


Setzen Sie Ihren Weg zu P3 fort. Dort wird Ihnen eine blau leuchtende Statur auffallen, die Sie bedienen können (einfach draufklicken). Daraufhin öffnet sich eine Treppe zu einer verborgenen Höhle. Steigen Sie die Treppe hinab, erledigen Sie die beiden harmlosen *Wasserspeier* und etwas später die *Wasserspeier aus Jade*. Im letzten Raum dieses Dungeons befindet sich eine weitere Statue, die Sie bedienen können. Daraufhin werden Sie das erste Mal mit den *Skeletten* Bekanntschaft machen. Erledigen Sie die beiden Skelette und nehmen Sie den *magischen Gegenstand* an sich, den eines der Skelette fallen lässt. Mehr gibt es dort unten allerdings nicht zu holen.

4 Vorsichtig, aber bestimmt ziehen Sie weiter bis zu P4, wo Sie den Eingang zu den **Grüften des heiligen Blutes** finden. Erkunden Sie zuvor noch die nähere Umgebung nach weiteren Kreaturen. Bei P5 wartet z.B. eine größere Grauwolf-Gruppe, die Sie bekämpfen können, um Ihre Attribute und Eigenschaften weiter aufzubessern. Schließlich sollten Sie mit einer Stärke von 12 und einem Nahkampf-Skill von 13 die Grüfte betreten.

DUNGEON *Siege*

Die Gräfte des heiligen Blutes



Karte »Die Gräfte des heiligen Blutes«

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Die Gräfte des heiligen Blutes sind also Ihr erster großer Dungeon in diesem Spiel, allerdings ein noch relativ leicht überschaubarer Dungeon, den Sie schnell durchqueren können. Aufgaben müssen Sie in den Gräften nicht erledigen und Sie werden in den Gräften auch keine neuen Aufgaben finden. Es begegnen Ihnen in den Gräften nur altbekannte Kreaturen – lediglich zwei »Boss-Kreaturen« erscheinen in den Gräften das erste Mal (siehe auch Kreaturen-Glossar). Insgesamt zwei verborgene Areale können Sie in den Gräften aufspüren und Sie werden Ihren ersten »Gefährten« (bzw. Ihre erste Gefährtin) treffen – ansonsten müssen Sie einfach nur Ihren Weg durch die Gräfte machen. Natürlich rüsten Sie sich so gut wie möglich aus. Sie werden eine Reihe von neuen Ausrüstungsgegenständen in den Gräften finden, die Sie – wenn es Ihre Charakterattribute erlauben – sofort nutzen sollten. Denn je nach Ausrüstung kann es insbesondere gegen die *Skelette* schon mal eng werden, wenn Sie mehreren Exemplaren dieser Kreaturen gegenüberstehen.

Nutzen Sie in den Gräften vermehrt den strategischen Rückzug – die *Skelette* sind langsamer als Ihr Charakter, so dass Sie diese mit einem Rückzug in Richtung Durchgänge und Türen locken können, um sie dort möglichst nacheinander zu bekämpfen und auszuschalten. Insbesondere bei zahlenmäßig großen Gruppen von Kreaturen ist diese Strategie zu empfehlen. Stürzen Sie sich nicht Hals über Kopf ins Getümmel, sondern laufen Sie immer kurz in einen Raum hinein und anschließend wieder zurück zu dem Durchgang, von dem Sie gekommen sind, um einzelne Kreaturen dorthin zu locken und zu bekämpfen. Die Nutzung von Heiltränken sind bei den Kämpfen in den Gräften jedoch unvermeidlich.

Locken Sie in den Gräften bei großen Kreaturansammlungen immer wieder einzelne Kreaturen zu den Durchgängen und Türen, um sie dort einzeln bekämpfen zu können.



Die besonderen »Key-Points« in den Gräften:

1 Im zweiten Raum bei P1 können Sie einen **Gesundheitsbrunnen** an der Wand nutzen, um Ihre im Kampf gegen die dortigen zwei *Skelette* verlorene Gesundheit wieder regelmäßig aufzufrischen. Laufen Sie in diesem Raum also direkt zu dem Gesundheitsbrunnen und kämpfen Sie dort.

DUNGEON *Siege*

2 Bei P2 (nach dem Treppenaufgang) treffen Sie auf den ersten »Boss« in den Gräften, den **Skeletthauptmann**. Diese Kreatur ist ein zäher und guter Nahkämpfer, der Ihnen mächtig zusetzen wird. Allerdings ist er in seiner Bewegung langsamer als Sie, so dass Sie Ihren Charakter bei einem kritischen Gesundheitszustand einfach ein Stück zurückziehen, einen Heiltrank benutzen und dann erneut angreifen. Auf diese Weise ist die Besiegung des Skeletthauptmanns kein Problem. Der Skeletthauptmann wird nach seinem Dahinscheiden eine Reihe brauchbarer Ausrüstungsgegenstände fallen lassen. Zumindest sein *Hackebeil* werden Sie fortan selbst nutzen können (erforderliche Stärke: 12).



Wenn Sie nach dem Skeletthauptmann den Gang um die Ecke biegen, werden Sie einen Schalter entdecken, dessen Betätigung die **ersten verborgenen Räume** öffnet. Betreten Sie diese Räume und kämpfen Sie sich voran. Nach dem ersten großen Raum können Sie eine Tür zu einem zweiten Raum öffnen, in dessen Mitte sich eine Schalterplatte befindet. Wenn Sie diese Platte betreten, öffnen sich die Wände und Ihr Charakter wird mit Feuerbällen aus den Wänden attackiert. Ein wenig Vorsicht ist also angebracht.



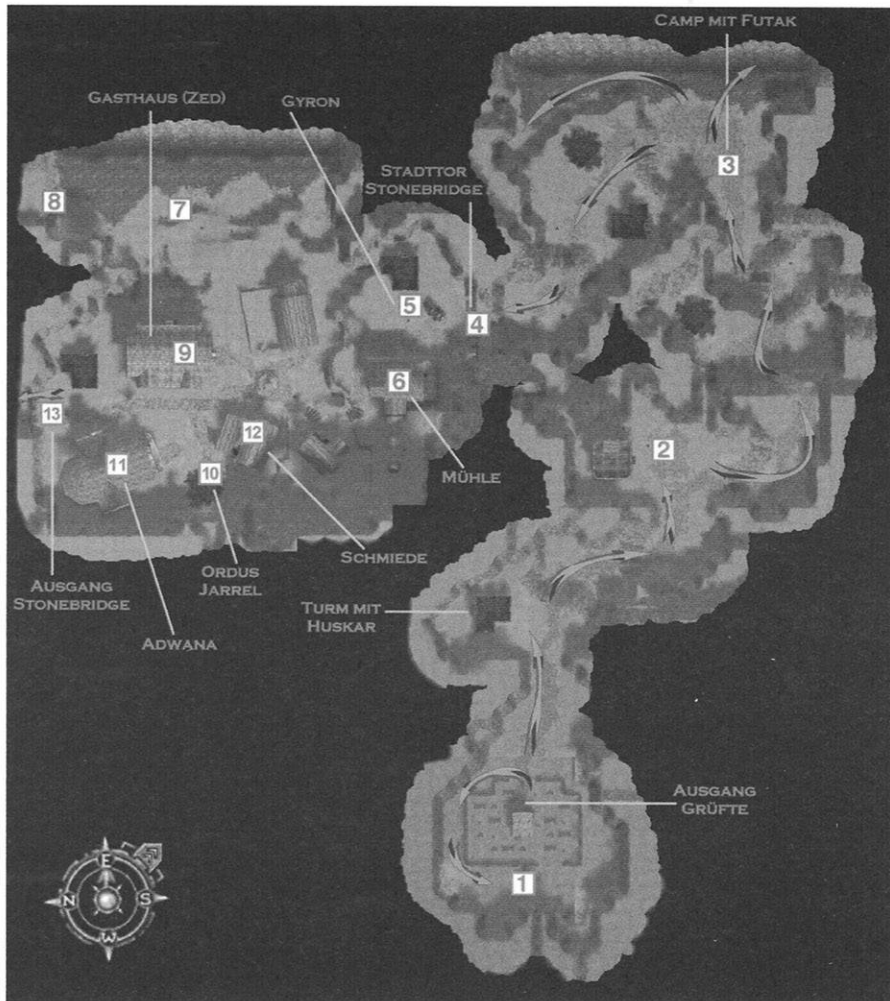
Im selben Gang, in dem Sie den Schalter vorhin entdeckt haben, finden Sie auch einen weiteren Schalter zur Öffnung der **zweiten verborgenen Räume** bei P3. Suchen Sie auch diese Räume auf. Zuerst müssen Sie einen weiteren Schalter betätigen, um die Treppe zu aktivieren, die Sie in die hinteren Räume führt. Bei P4 können Sie den oberen kleinen Raum nur betreten, wenn die beiden dortigen Schalterplatten aktiviert bleiben. Dies ist der Fall, wenn auf den Platten Gegenstände liegen – so wie zu Beginn. Bei P5 können Sie sich noch einen besonderen magischen Ausrüstungsgegenstand besorgen.

6 Bei P6 treffen Sie auf die zweite Boss-Kreatur in den Gräften – den *Rubinwasserspeier*. Wie dieser Zeitgenosse Ihren Charakter attackiert, sieht zwar gefährlich aus, ist aber halb so wild – sprich: Der *Rubinwasserspeier* richtet wenig Schaden an und ist zudem schnell erledigt. Erst dann öffnen sich übrigens die Türen zu dem Raum dahinter automatisch.



In dem Raum nach dem Rubinwasserspeier finden Sie bei P7 Ulora, die Ihnen ihre Begleitung anbietet. Natürlich nehmen Sie das Angebot an (Schaltfläche *Zustimmen*) und rüsten Ulora anschließend mit einigen Gegenständen aus. Es steht Ihnen im Prinzip frei, womit Sie Ulora ausrüsten bzw. welche Waffe Sie bei Ulora aktivieren und damit auch, zu welcher Spezialistin Sie Ulora in der Folge heranbilden (Nahkämpferin, Fernkämpferin, Zauberin). Sie sollten Ulora aber direkt zu Anfang zu einer Fernkämpferin machen, da Ihnen Nahkämpfer und Zauberer, die Sie ins Team aufnehmen können, noch genügend über den Weg laufen werden. Geben Sie Ulora deshalb einen möglichst guten Bogen, einige Heiltränke sowie eventuell eine bessere Rüstung, sofern Sie eine bessere als das *Zerrissene Leder* von Ulora besitzen. Als erste Gruppenformation wählen Sie die Reihenformation und verlassen schließlich über den Ausgang die Gräfte. Achten Sie darauf, dass der Bogen bei Ulora als Waffe aktiviert ist! Welches Kampf- und Verteidigungsverhalten Sie für Ihre Zwei-Charaktere-Gruppe einstellen, ist im Abschnitt »Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehle« im Kapitel »Tipps und Tricks« beschrieben.

Von den Gräften nach Stonebridge



Karte »Von den Gräften nach Stonebridge«

Der Weg von den Gräften nach Stonebridge führt überwiegend durch Grasland, in dem sich eine Reihe von Kreaturen der Krug-Familie herumtreiben. Insbesondere in den Camps sind wiederum größere Ansammlungen von zehn oder mehr Kreaturen zu finden. Diesen Ansammlungen sollten Sie sich – wie gehabt – vorsichtig nähern, um so einzelne Kreaturen herauszulocken und einzeln bekämpfen zu können. Gehen Sie nicht zu forsch voran, um sich plötzlich im Angriffsradius von mehreren Kreaturen zu befinden, die Ihre Gruppe dann geschlossen attackieren! Auch der Rückzug zum richtigen Zeitpunkt kann in der einen oder anderen Phase durchaus sinnvoll sein. An neuen Monstern begegnet Ihnen in die-

DUNGEON Siege

sem Abschnitt vor allem der *Krug-Soldat*, dem Sie aber mit Ihrer inzwischen angewachsenen Kampf- und Skill-Stärke selbstbewusst im Nahkampf gegenübertreten können. Zudem warten noch zwei Boss-Kreaturen auf Sie.



Den großen Kreaturengruppen in den Camps (hier das Camp bei P2) sollten Sie sich – wie gehabt – schrittweise und vorsichtig nähern.

Folgende wichtige Punkte sind in diesem letzten Abschnitt des ersten Levels zu beachten:

- 1** Durchforsten Sie nach dem Verlassen der Gräfte auch den Bereich hinter dem Friedhof. Dort warten einige Kreaturen, an denen Sie die Erfahrung der Gruppe steigern können, sowie diverse Goldvorräte.
- 2** Das erste Camp mit vielen Kreaturen finden Sie bei P2. Gehen Sie dort behutsam vor. Wenn das Camp und die Umgebung des nahen Turms geräumt wurde, gehen Sie mit Ihren Charakteren die Stufen des Turms hinauf. Ganz oben wartet der »Boss« Huskar der Schamane darauf, von Ihrer Gruppe besiegt zu werden. Huskar kann (wie jeder Schamane) gefallene Kreaturen wiederbeleben. Sorgen Sie also dafür, dass Huskar schnell das Zeitliche segnet. Ihre Belohnung für die Besiegung Huskars wird übrigens relativ üppig ausfallen.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

3 Auf das nächste Camp voller Krugs stoßen Sie bei P3. Auch hier ist ein behutsames Vorgehen gefordert und vor allem müssen Sie aufpassen, dass Ulora nicht direkt attackiert und bewusstlos wird oder Ihnen gar ganz verlustig geht. Im Camp bei P3 wartet auch der zweite Boss dieses Levels, Futak der Tiermeister. Ihr Charakter ist allerdings inzwischen so weit fortgeschritten, dass auch diese Herausforderung keine größere Hürde darstellt. *Futak* lässt übrigens *Korhans Rundschild* fallen, den Ihr Charakter sicherlich gut gebrauchen kann. Suchen Sie auch noch den Strand ab und kämpfen Sie sich dann bis zum Eingangstor von Stonebridge vor (P4). Nach ca. 2:30 Stunden effektive Spielzeit dürften Sie Stonebridge schließlich erreicht haben.

In Stonebridge angekommen, haben Sie dann diverse Sachen zu erledigen.

5 Sprechen Sie zuerst mit Gyron bei P5 und nehmen Sie ihn in Ihr Team auf (Schaltfläche *Zustimmen*). Die Aufnahme von Gyron in das Team kostet Sie kein einziges Goldstück. Danach verfügen Sie über einen zweiten potenziellen Nahkämpfer im Team, denn Gyron weist mit einer Stärke von 11 und einem Nahkampf-Skill von 2 erste – wenn auch sehr bescheidene – Nahkämpferqualitäten auf. Sie müssen Gyron anschließend noch ausrüsten. Schauen Sie in das Inventar von Gyron und lassen Sie ihn seinen Streitkolben und seinen Schild benutzen. Wenn Sie bessere Gegenstände im Inventar Ihres Charakters oder im Inventar von Ulora besitzen, dann übergeben Sie Gyron diese natürlich und lassen ihn diese Gegenstände benutzen. Als Formation für Ihre nun auf drei Charaktere angewachsene Gruppe wählen Sie vorerst die Keilformation. Damit die beiden Fernkämpfer in vorderster Front kämpfen, müssen Sie Gyron allerdings in der Charakterübersicht auf die zweite Position setzen. Dies vollziehen Sie, indem Sie das Porträt von Gyron bei gedrückter Maustaste auf die Position 2 verschieben.

Nach dem Gespräch mit Gyron haben Sie übrigens eine Aufgabe gelöst und eine neue Aufgabe hinzubekommen:



Neue Aufgabe: Überbringt Gyrons Bericht (dem Statthalter von Gletschertal)

Aufgabe erledigt: Sucht Gyron in Stonebridge auf

6 In der Mühle bei P6 wird Ihnen die Müllerin *Alanna Wohlton* ihr Leid klagen und Sie gleichzeitig bitten, den Strand von Stonebridge von den dort verborgenen *Schwarzen Skrubbs* zu säubern, damit die Einwohner von Stonebridge dort wieder Fischfang betreiben können. Erfüllen Sie *Alanna* diesen Wunsch, indem Sie sich zum Strand nach P7 begeben und dort die beiden *Schwarzen Skrubbs* erledigen – mehr Kreaturen gibt es dort nicht. Bei P8 finden Sie außerdem noch einige Kisten, die durchaus wertvolle Gegenstände zu Tage fördern. Wenn Sie nach der Erledigung der Strandaufgabe wieder zu *Alanna Wohlton* zurückeilen und sie ansprechen, wird sie Ihnen danken – mehr aber auch nicht.

9 Ihr nächstes Ziel ist das Gasthaus »Bei Etan«, das Sie bei P9 finden. In der unteren Etage sprechen Sie den Zauberer Zed an, der Ihnen seine Dienste anbietet. Die für das Engagement von Zed erforderlichen 900 Goldstücke sollten Sie zu diesem Zeitpunkt verfügbar haben, so dass Sie Zed in Ihr Team aufnehmen können. Zed wird anschließend in Ihrer Gruppe als »Naturzauberer« agieren, da er in diesem Skill bereits einen Wert von 3 aufweist. Wechseln Sie in das Inventar von Zed und fügen Sie den Zauberspruch *Heilende Hände* (den Zed bereits bei sich trägt) als *Aktiven Zauber 2* ein. Den *Aktiven Zauber 1*, *Zap*,

DUNGEON Siege

lassen Sie erst einmal bestehen. Beide Zauber gehören zur Gruppe der Naturzauber, so dass Zed in der Folge mit der Benutzung der beiden aktiven Zauber seine Fähigkeit in der Klasse »Naturzauber« steigern wird. Geben Sie Zed auch noch eine bessere Rüstung als den *Lumpen*, den Zed aktuell trägt, wenn einer Ihrer anderen Charaktere über eine bessere Rüstung verfügen sollte.



Im Gasthaus erhalten Sie zudem in der oberen Etage auch noch eine **neue Aufgabe**, wenn Sie dort *Ella Flusstern* ansprechen. Diese wird Sie bitten, ihrer Schwester, die Bogenschützin in Gletschertal ist, eine Nachricht von ihr zu übermitteln.

Neue Aufgabe: Nachricht einer Schwester

10

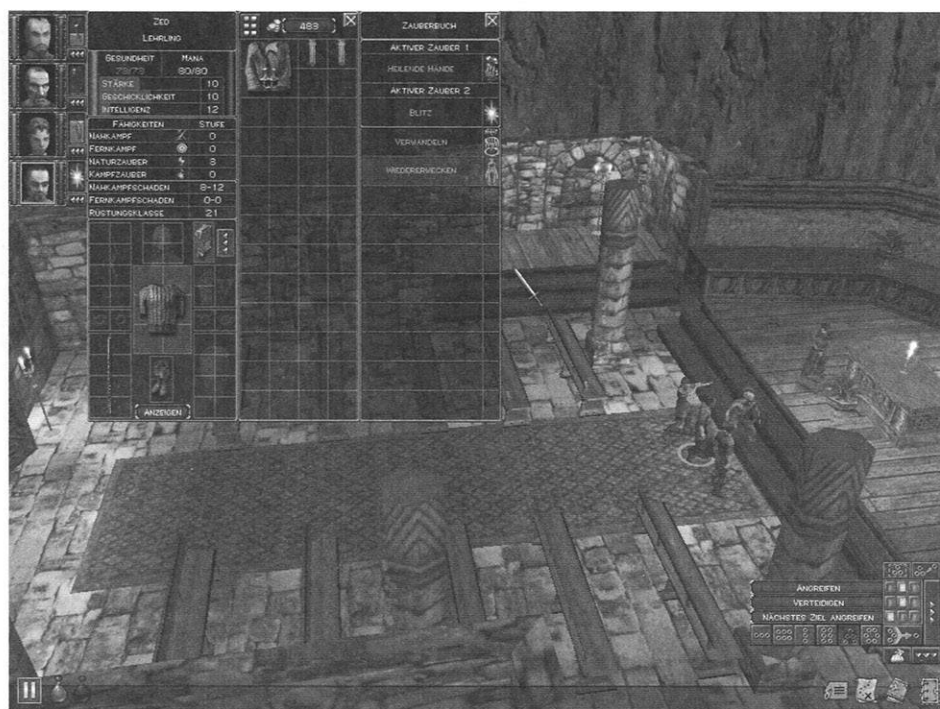
Bei P10 finden Sie **Ordus Jarrel**. Sprechen Sie ihn an und hören Sie sich seine Geschichte an. Anschließend haben Sie eine neue Aufgabe im Aufgabenbuch, nämlich die Axt von Ordus Jarrel im nördlichen Wachturm zu suchen und sicherzustellen. Den nördlichen Wachturm werden Sie erst im nächsten Abschnitt finden.



Neue Aufgabe: *Ordus Axt (im nördlichen Wachturm) sicherstellen*

11

Ihr nächster Weg führt Sie zu **Adwana** in die Kirche (P11), bei der Sie Zaubersprüche, Tränke und Bücher kaufen können. Hier gilt es nun, Zed mit einigen Zaubersprüchen auszurüsten. Auf jeden Fall soll Zed den Zauberspruch *Heilende Hände* als einen aktiven Zauber beibehalten. Als zweiten aktiven Zauber fügen Sie einen anderen *Naturzauber* (!) hinzu, der möglichst viel Schaden bei gegnerischen Kreaturen anrichtet – möglichst mehr als der aktuelle aktive Zauber *Zap*. Der Zauberspruch *Blitz* ist zu diesem Zeitpunkt für diesen Zweck am besten geeignet. Zudem müssen Sie bei *Zed* noch unbedingt den Zauberspruch *Verwandeln* in sein Zauberbuch einfügen (als dritten, inaktiven Zauber). Auch den Naturzauber *Wiedererwecken* können Sie *Zed* noch als vierten Zauber in sein Zauberbuch »schreiben« – allerdings benötigen Sie diesen Zauberspruch für die nächsten Aufgaben nicht zwingend. Schauen Sie zuerst bei Ihren übrigen Charakteren nach, ob diese die für *Zed* erforderlichen Zaubersprüche in ihrem Inventar besitzen, weil sie den entsprechenden Zauberspruch bereits irgendwo aufgesammelt haben. Wenn dies nicht der Fall ist, müssen Sie die für *Zed* benötigten Zaubersprüche bei *Adwana* kaufen. Sie benötigen nur diese drei (bzw. eventuell vier) Zaubersprüche! Alle anderen Zaubersprüche, die alle Ihre Charaktere mit sich tragen, können Sie *Adwana* verkaufen, um somit etwas Gold in Ihre Kasse zu spülen.



Mehr als diese vier Zaubersprüche muss Zed im folgenden Level nicht mitführen.

12 Schließlich geht es in die Schmiede zu Jonn (P12). Dort verkaufen Sie erst einmal alle Ausrüstungsgegenstände, die Ihre Charaktere bei sich tragen und die sie momentan und in Kürze (d.h., wenn die Charaktere in Kürze eine höhere Stufe bei den Attributen Stärke, Geschicklichkeit oder Intelligenz erreichen) nicht nutzen können bzw. sollten. Mit dem danach aktuellen Goldbestand rüsten Sie Ihre Charaktere anschließend mit dem Nötigsten hinsichtlich Rüstung und Waffen aus. Kaufen Sie jedem Charakter Handschuhe (z.B. *Lederhandschuhe*), einen Helm (z.B. *Lederkappe*), einen Schild oder auch eine bessere Rüstung (z.B. das *Beschlagene Leder*). Beim Zauberer Zed können Sie sich übrigens eine Nahkampfwaffe und einen Schild sparen, da Sie den Zauberer nicht im Nahkampf einsetzen werden – und ein Schild wirkt nur dann mit seinen Rüstungspunkten, wenn der betreffende Charakter die Nahkampfwaffe aktiviert hat! Aus optischen Gründen, und wenn aufgrund eines akuten Manamangels ein Nahkampf einmal nicht zu vermeiden sein sollte, können Sie ihm einen (Zweihand-)Stab in die Hand geben. Lesen Sie zur optimalen Ausrüstung der einzelnen Charaktere weiter vorne das Kapitel »Tipps und Tricks – Inventar und Ausrüstungen«.

Eine für jeden Charakter maximale Rüstung ist allerdings das wichtigste Ziel, das Sie für die nächsten Wegabschnitte verfolgen sollten. Opfern Sie Ihre gesamten Goldreserven, um Ihr Team so gut wie möglich für die kommenden Herausforderungen zu rüsten!

DUNGEON Siege

So oder ähnlich ausgerüstet sollte Ihr vierköpfiges Team Level 2 betreten ...



Gehen Sie schließlich zum Stadttor bei P13 und sprechen Sie dort mit der Stadtwache. Diese wird Ihnen noch eine weitere Aufgabe mit auf den Weg geben, die Sie zu Beginn des nächsten Levels erfüllen müssen.



Neue Aufgabe: Sichert den Funkelhöhlenpass

Verlassen Sie mit Ihrem Team (zur Aktivierung des gesamten Teams: Taste **[Z]**) schließlich Stonebridge durch das Tor und betreten Sie das Kapitel 2 ...

Kapitel 2: Reise zum Statthalter

Bis nach Gletschertal – dem Fernziel des zweiten Kapitels – haben Sie und Ihre Mitstreiter einen weiten Weg zurückzulegen, der über insgesamt vier Etappen führt:

- Funkelhöhlenpass
- Wesrin Cross
- Zwergenmine
- Gletschertal-Pass

Rechnen Sie insgesamt mit ca. vier Stunden effektiver Spielzeit, bis Sie Gletschertal erreicht haben!

Auf diesem langen Weg werden Sie natürlich unzähligen neuen Kreaturen begegnen, so dass Sie stets gewappnet sein sollten. Bevor Sie sich auf den Weg machen, müssen Sie deshalb unbedingt einige entscheidende Vorbereitungen bzw. Einstellungen bei Ihrem Team vornehmen:

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

-  Ordnen Sie mit Hilfe der Teamübersicht Ihr Team, wie in der nebenstehenden Abbildung zu sehen, also zuerst Ihr eigener Charakter, an zweiter Position *Gyron*, an dritter Position *Ulora* und schließlich am Ende *Zed*. Die Teamordnung verändern Sie wie gehabt, indem Sie ein Porträt-Icon bei gedrückter Maustaste (so dass es grün unterlegt wird) an die gewünschte Stelle in der Teamordnung verschieben.
-  Wählen Sie für Ihr vierköpfiges Team die **Doppelreihenformation**. In dieser Formation werden die beiden Nahkämpfer, »Ihr Charakter« und *Gyron*, in der ersten Reihe stehen (gemäß der Teamordnung) sowie *Ulora* und *Zed* in der zweiten Reihe.
-  Verändern Sie zudem die Abstände zwischen den einzelnen Charakteren, so dass *Ulora* und *Zed* noch etwas weiter hinter Ihren beiden Nahkämpfern zurückbleiben. Dies bewerkstelligen Sie, indem Sie (bei aktiviertem Team) bei gedrückter rechter Maustaste das Mausehrad drehen.
-  Sorgen Sie (bei aktiviertem Team – Taste **[Z]**) für ein sinnvolles und aufeinander abgestimmtes Angriffs- und Verteidigungsverhalten Ihrer vier Teammitglieder. Lesen Sie dazu weiter vorn das Kapitel »Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehle«.
- **Ganz wichtig:** Speichern Sie zwei unterschiedliche »Waffenkombinationen«, die Sie in der Folge schnell mittels eines Tastendrucks jeweils aufrufen können. Aktivieren Sie dazu zunächst bei den einzelnen Charakteren folgende Waffen bzw. Zaubersprüche:
 - *Eigener Charakter:* die Nahkampfwaffe
 - *Gyron:* die Nahkampfwaffe
 - *Ulora:* die Fernkampfwaffe (den Bogen)
 - *Zed:* den »Angriffszauber« (*Blitz*, *Funke* oder zur Not auch *Zap*, d.h. derjenige Zauber, der beim Gegner Schaden verursacht)

Wenn Sie diese Waffen/Zaubersprüche bei Ihren Charakteren ausgewählt haben, drücken Sie die Tastenkombination **[Strg] + [1]**. Anschließend ist diese Kombination von Waffen/Zaubersprüchen für Ihr Team gespeichert und Sie können diese spezielle Kombination jederzeit wieder mittels der Taste **[1]** aufrufen bzw. aktivieren.

Als zweite Kombination legen Sie anschließend bei den einzelnen Charakteren fest:

- *Eigener Charakter:* die Nahkampfwaffe
- *Gyron:* die Nahkampfwaffe
- *Ulora:* die Fernkampfwaffe (den Bogen)
- *Zed:* den Zauber Heilende Hände

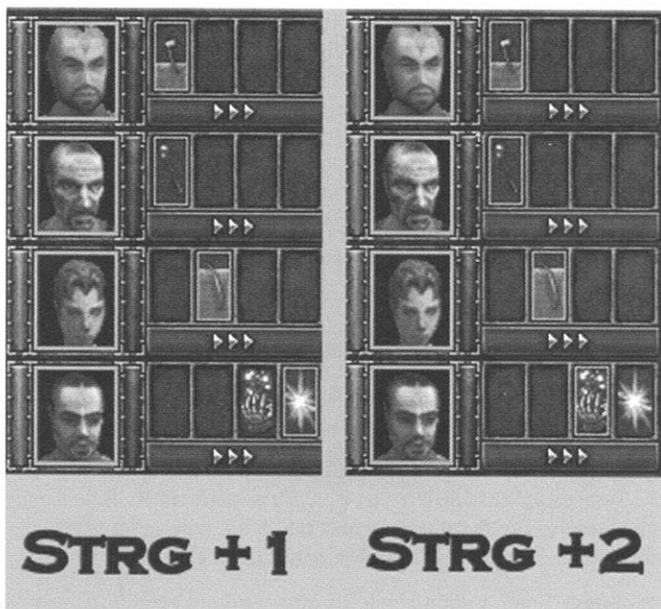
Speichern Sie diese zweite Kombination mittels der Tastenkombination **[Strg] + [2]** ab, so dass Sie diese zweite Kombination anschließend jederzeit mittels der Taste **[2]** aufrufen können.

DUNGEON Siege

Diese beiden Waffen/Zauberspruch-Kombinationen können Sie nun situationsspezifisch mit einem einzigen Tastendruck einsetzen. Wenn Sie relativ wenigen und/oder schwachen Kreaturen gegenüberstehen, nutzen Sie die erste Kombination, bei der Zed ebenfalls aktiv an der Kreaturenbekämpfung mit seinem (Angriffs-)Zauber teilnimmt. Stehen Sie dagegen zahlreichen und/oder starken Kreaturen(gruppen) gegenüber, nutzen Sie die zweite Kombination, bei der Zed passiv das Team unterstützt und mit seinen *Heilenden Händen* dafür sorgt, dass die übrigen Teammitglieder (und er selbst, da Zed sich auch bei Bedarf selbst heilt) stets bei bester Gesundheit bleiben. Natürlich können Sie zwischen diesen Kombinationen auch einmal in einer laufenden Schlacht schnell wechseln, wenn es erlaubt ist, aktiv Kreaturen zu bekämpfen bzw. wenn der Bedarf nach Heilung besteht.

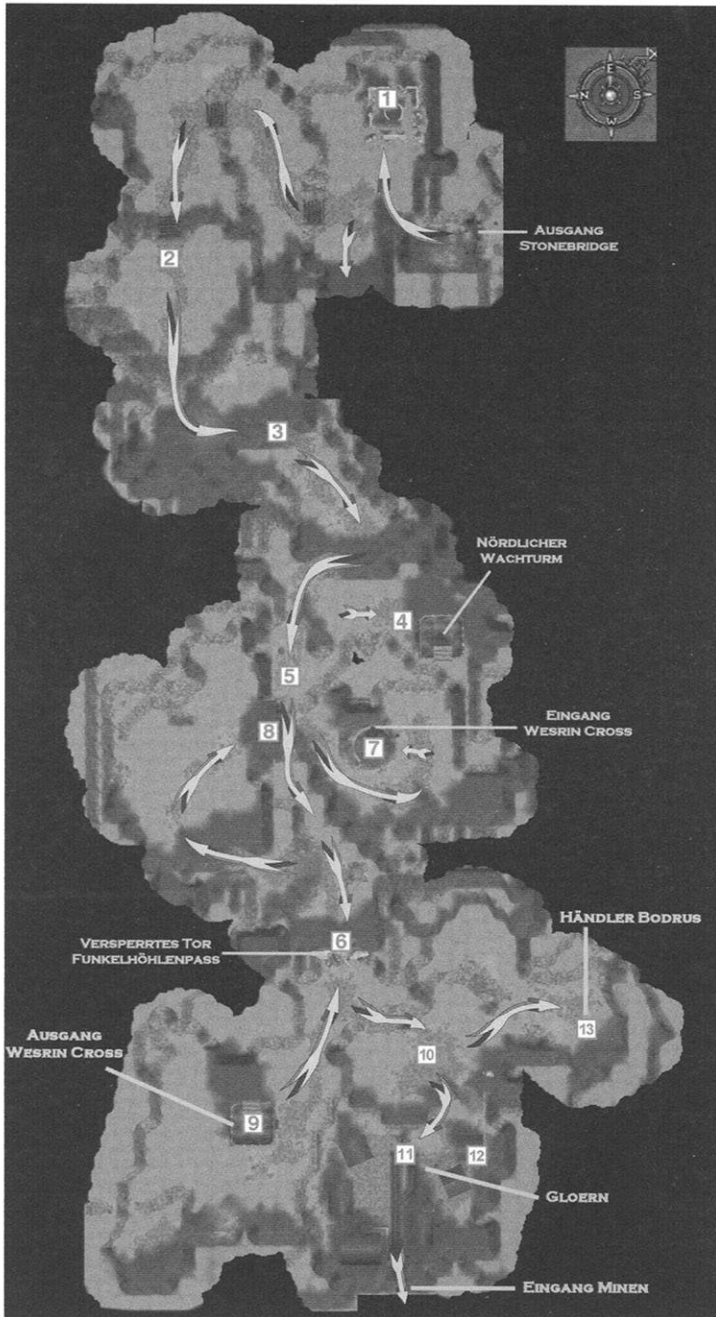
Der Vorteil dieser Vorgehensweise: Der Naturzauber *Heilende Hände* bringt für den ihn benutzenden Charakter nur sehr, sehr wenige Erfahrungspunkte. Selbst wenn Zed den Zauber *Heilende Hände* ständig benutzen würde, würde er in seiner Erfahrung, und damit in seinen Naturzauber-Fähigkeiten, nur sehr langsam besser. Wenn Sie immer wieder mal »zwischen-durch« einen Angriffs-Naturzauber benutzen, wird sich die Naturzauber-Fähigkeit sehr viel schneller positiv entwickeln, ebenso wie die Eigenschaften *Intelligenz* und *Geschicklichkeit*.

Mit diesen beiden (gespeicherten) Waffen/Zauberspruch-Kombinationen begeben Sie sich auf die Reise zum Statthalter.



HINWEIS: Da Sie jetzt noch keinen Maulesel mitführen, wird es Ihnen nicht gelingen, alle gefundenen Gegenstände im Inventar Ihrer vier Charaktere bis zum nächsten Händler mitzuführen, um sie dort zu verkaufen. In späteren Spielphasen dieses zweiten Kapitels müssen Sie daher Ihr Inventar das eine oder andere Mal von »wertlosem« Ballast befreien und den *Verwandeln*-Spruch von Zed anwenden, um die abgeworfenen Gegenstände in bares Gold zu transferieren (Cursor bei aktiviertem *Verwandeln*-Spruch über den umzuwandelnden Gegenstand halten und die Taste **[C]** drücken).

Funkelhöhlenpass



Karte »Funkel-
höhlenpass«

DUNGEON *Siege*

Auf der ersten Wegstrecke nach *Gletschertal* treffen Sie aufgrund Ihrer Teamstärke von vier Charakteren eigentlich auf keine größeren Schwierigkeiten. Aufgrund der Vorbereitungen und Einstellungen wie oben beschrieben haben Sie alle Begegnungen mit den diversen Kreaturen im Griff, zumal Sie auf dem Funkelhöhlenpass nicht auf nennenswert neue und starke Kreaturen treffen (siehe auch Kreaturen-Glossar). Nutzen Sie lediglich im richtigen Moment die *Heilenden Hände* des Zed. Ohne Heilung werden Sie in diversen Passagen natürlich nicht auskommen, denn es gibt einige Stellen auf dem Pass, wo zahlenmäßig starke Krug-Gruppen positioniert sind! Nutzen Sie in solchen kritischen Situationen immer die *Heilenden Hände* des Zed (die dieser automatisch auf einen Charakter anwendet, wenn dieser bei etwa 50% seiner Lebensenergie angelangt ist) anstatt die »manuelle Heilung« mit Heiltränken, da diese die den Heilrank benutzenden Charaktere immer zu einer Kampfpause zwingen. Die Heilung des Zed erfolgt dagegen immer »nebenbei«, d.h., die Charaktere können während der Heilung weiterkämpfen.

Die »Keypoints« des Funkelhöhlenpasses:

1 Kurz hinter dem Stadttor von Stonebridge finden Sie direkt die einzige »Boss-Kreatur« in diesem Abschnitt, den *Hünenhaften Gremal*. Attackieren Sie diese Kreatur mit dem gesamten Team frontal und benutzen Sie die Waffenkombination 2, d.h., Zed sollte mit seinen *Heilenden Händen* parat stehen.

2 Bei P2 erwartet Sie ein *Hinterhalt* der Kreaturen, den Sie so nicht auf den ersten Blick erkennen können. Neben den dort sichtbaren *Krugs* lauern nämlich in den Gebüschern noch zahlreiche *Krug-Hunde*, die auf Ihr Team zustürzen, sobald Sie den erweiterten Bereich P2 betreten. Locken Sie deshalb auf jeden Fall erst einmal ein paar *Krugs* die Stufen hinunter und erledigen Sie die angelockten *Krugs* dort. Gehen Sie erst dann geschlossen die Treppe hinauf zu P2. Auch bei dieser Position sollte Zed den Zauberspruch *Heilende Hände* benutzen.

3 Bei der Rampe P3 müssen Sie in ähnlicher Art und Weise vorsichtig sein. Stürmen Sie nicht einfach mit allen Charakteren die Rampe hinauf, sondern locken Sie sämtliche Kreaturen, die auf dem oberen Plateau auf Sie und Ihr Team warten, die Rampe hinunter, indem Sie einen Charakter oder alle vier Charaktere ca. die halbe Rampe hinaufbewegen und danach schnell wieder kehrtmachen. Die Kreaturen werden Sie nach unten verfolgen, wo Sie wesentlich leichteres Spiel mit den wie an der Perlenschnur aufgereihten, die Rampe hinunter kommenden Kreaturen haben.

4 Bevor Sie sich dann dem nördlichen Wachturm bei P4 zuwenden, erledigen Sie eben noch kurzerhand die größere Ansammlung von Krug-Kreaturen bei P5 vor der kleinen Brücke. Bei dem Wachturm postieren Sie dann Ihr Team vor dem Turm und warten geduldig ab, bis alle gegnerischen Kreaturen aus dem Turm und aus der Nähe des Turms zu Ihrer Position kommen, wo Sie den Krugs einen entsprechenden Empfang bereiten. Anschließend suchen Sie alle Etagen des Turms auf, in denen Sie reiche Beute machen können. Der Widerstand wird sich in Grenzen halten, auch im Kellergewölbe des Turms, das Sie per Fahrstuhl erreichen. Dort finden Sie übrigens *Ordus Axt*, die Ihr eigener Charakter zu diesem Zeitpunkt sicherlich gut gebrauchen kann. Zudem haben Sie mit der Aufnahme von *Ordus Art* die entsprechende Aufgabe gelöst.



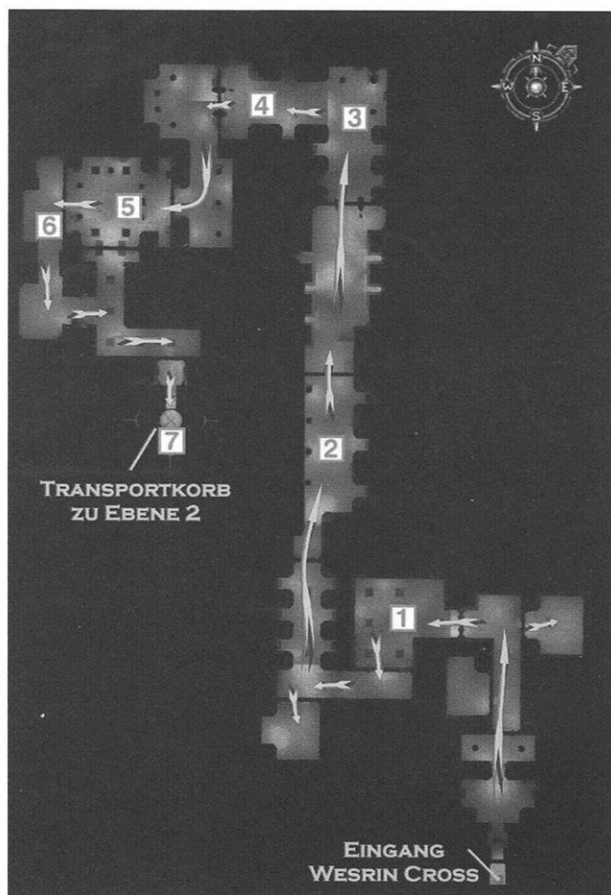
Aufgabe erledigt: Ordus Axt

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Der Rest des Weges in diesem Abschnitt (entlang der Pfeilmarkierungen) stellt keine weiteren größere Anforderungen an Ihr Team. Bei P6 finden Sie das versperrte Tor des Funkelhöhlenpasses, das Sie nur von der anderen Seite öffnen können – und dazu müssen Sie Wesrin Cross bewältigen (die Aufgabe in Ihrem Aufgabenbuch wird entsprechend aktualisiert). Der Eingang zu Wesrin Cross befindet sich bei P7. Auf dem Weg dorthin treffen Sie noch auf diverse *Schwarze Skrubbs* sowie bei P8 auf *Ilandro*, der Ihnen schon einmal einen Vorgeschmack auf das gibt, was Sie in den Dungeons von Wesrin Cross erwartet ...

Wesrin Cross

Der Dungeon *Wesrin Cross* teilt sich in zwei Ebenen auf, die Sie hier jeweils als separate Karte erhalten. Insgesamt werden Sie dort unten jede Menge neue unterschiedliche Kreaturen »kennen lernen« (vgl. auch Kreaturen-Glossar), die teilweise aufgrund ihrer Rüstungs- und Schadensstärken erstmals wirkliche Herausforderungen darstellen und mit deren Bekämpfung Ihre Charaktere mächtig Erfahrungspunkte sammeln können!



Karte »Wesrin Cross – Ebene 1«

DUNGEON Siege

Die erste Ebene von Wesrin Cross besteht aus einer Reihe von kleineren und mittelgroßen Räumen, wobei der Weg durch diesen ersten Abschnitt insgesamt nicht besonders weit ist. Verborgene Bereiche werden Sie hier vergeblich suchen, Gleiches gilt für Boss-Kreaturen. Zahlreiche Sektionen enthalten allerdings große Gruppen von Kreaturen, mit denen Sie Ihre liebe Müh und Not haben werden. Erschwerend kommen diverse Hinterhalte hinzu, bei denen Sie plötzlich der doppelten bis dreifachen Zahl von Kreaturen gegenüberstehen. Zed und seinen *Heilenden Händen* kommt in diesem ersten Abschnitt eine entscheidende Bedeutung zu!

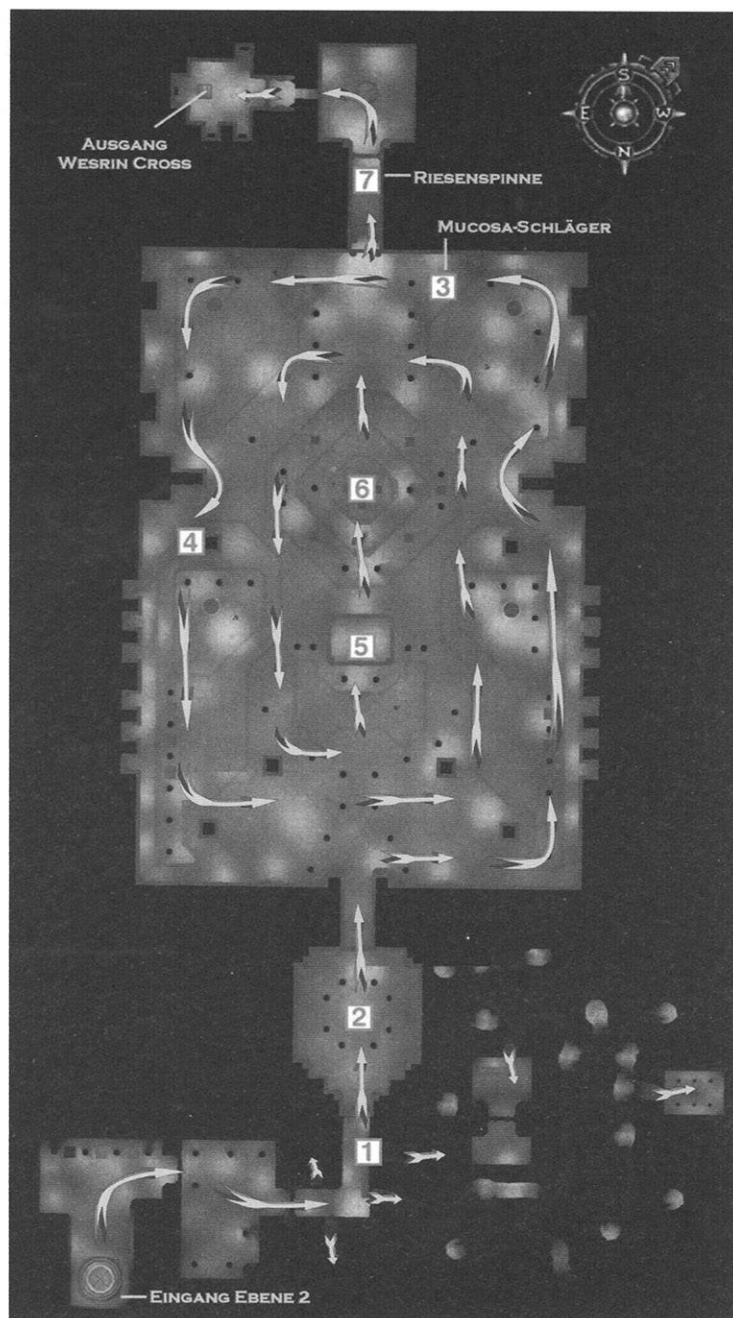
1 Die erste konzentrierte Ansammlung von Kreaturen begegnet Ihnen bei P1. Betreten Sie den dortigen Raum also nur kurz und ziehen Sie sich danach wieder zurück, um einige Kreaturen aus dem Raum zu locken. Wenn Sie auf diese Weise ca. ein Drittel der Kreaturen beseitigt haben, können Sie den Raum – bei aktivierter Waffenkombination 2, d.h., Zed nutzt die *Heilenden Hände* – schließlich stürmen.

2 Bei P2 bis P6 erwarten Sie die bereits eingangs erwähnten **Hinterhalte**. Deshalb sollten Sie zum einen vor diesen Positionen speichern (Taste **F9**) und zum anderen ein wenig taktisch geschickt vorgehen. Sobald Sie diese Stellen nämlich passieren, strömen aus den seitlichen und unteren Schächten zahlreiche *Arakun*- und/oder *gelbe Spinnen*, die – zusammen mit den übrigen Kreaturen in diesen Räumen – Ihrem Team zahlenmäßig mächtig zusetzen, wenn Sie nicht entsprechend darauf vorbereitet sind (*Heilende Hände!!*). Ziehen Sie Ihr Team (oder einen einzelnen Charakter) also kurz in diese Regionen vor, damit Sie den »Trigger« des betreffenden Hinterhalts auslösen, und ziehen Sie sich danach bis an den Eingang des betreffenden Raums zurück. Zed hat anschließend Schwerstarbeit mit der Heilung seiner Gefährten zu verrichten.

WICHTIG: Achten Sie nur auf den Manastand von Zed! Dieser muss immer ausreichend hoch sein, um in diesen Sektionen zu bestehen. Tanken Sie also rechtzeitig und in günstigen Augenblicken Mana nach!

7 Bei P7 erreichen Sie schließlich einen **Transportkorb**, der Sie in die zweite Ebene von Wesrin Cross bringt. Der Schalter, um den Korb in Bewegung zu setzen, befindet sich übrigens im Inneren des Korbs.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«



Karte »Wesrin
Cross - Ebene 2«

DUNGEON Siege

Wenn Sie die Karte der zweiten Ebene von Wesrin Cross betrachten, sehen Sie, dass dort in der Hauptsache ein ungewöhnlicher, großer Raum auf Sie wartet. Entsprechend der Größe dieses Raums ist diese Position vollgestopft mit Kreaturen. Sie werden viele und harte Gefechte führen, bis Sie diesen Raum komplett «monsterfrei» gestaltet haben. Aber: Ihre Charaktere werden auch entsprechend viel Erfahrung gewinnen und somit in ihren Skills und Eigenschaften weiter voranschreiten. Da Sie zudem eine Reihe von guten Gegenständen in der zweiten Ebene von Wesrin Cross finden, sollten Sie des Öfteren einmal zwischendurch das **Inventar Ihres Teams überprüfen** und Ihre Charaktere nach Möglichkeit besser ausrüsten. Ihr eigener Charakter kann z.B. in dieser Phase bereits locker die 100er-Rüstungspunkte-Marke überschreiten.

1 Bevor Sie den großen Raum betreten, können Sie in den Passagen davor eine Reihe von *Mucosa*, *Gemeinen Mucosa* usw. ausschalten. Insbesondere der Gang bei P1 bietet zahlreiche Möglichkeiten, Ihr Team weiter voranzubringen. Lassen Sie Zed dort auch mit seinem offensiven Naturzauber (z.B. *Blitz*) agieren, um so mehr Erfahrungspunkte zu sammeln. Die *Heilenden Hände* werden Sie in dieser Passage weniger benötigen, außer vielleicht in den beiden Schatzkammern dieser Sektion, die relativ stark bewacht sind.

2 Bei P2 müssen Sie auf den dort verborgenen **Hinterhalt** achten. Sobald Sie diese Position betreten, werden von den Seiten einige zusätzliche *Mucosa* Ihr Team attackieren. Ein geordneter Rückzug ist bei dieser Position die beste Strategie.

Schließlich betreten Sie die **große Halle**. Am besten arbeiten Sie sich in diesem großen Raum wie auf der Karte durch die Pfeile markiert vor, d.h., bewegen Sie Ihr Team zunächst gegen den Uhrzeigersinn an den Wänden entlang durch die Halle und ziehen Sie diesen Kreis nach der ersten Runde enger. Locken Sie dabei immer wieder einzelne Kreaturen aus der Mitte zur Seite, aber vermeiden Sie es unbedingt, zu weit in die Mitte vorzudringen. Halten Sie sich immer den Rücken frei, indem Sie sich die Wand entlang vorarbeiten! Trotzdem ist es in dieser Passage unvermeidbar, dass einige Kreaturen Ihr Team aus den mehr mittleren Positionen der Halle mit Fernattacken beharken, insbesondere der *Gemeine Mucosa* und die *Skelettbogenschützen*. Attackieren Sie solche Kreaturen direkt bzw. locken Sie die Kreaturen – wie gesagt – mehr zu den Seiten.

Bei folgenden Positionen sollten Sie auf Ihrem Vormarsch in der Halle besonders vorsichtig agieren:

3 Bei P3 finden Sie die einzige Boss-Kreatur dieses Abschnitts, den *Mucosa-Schläger*.

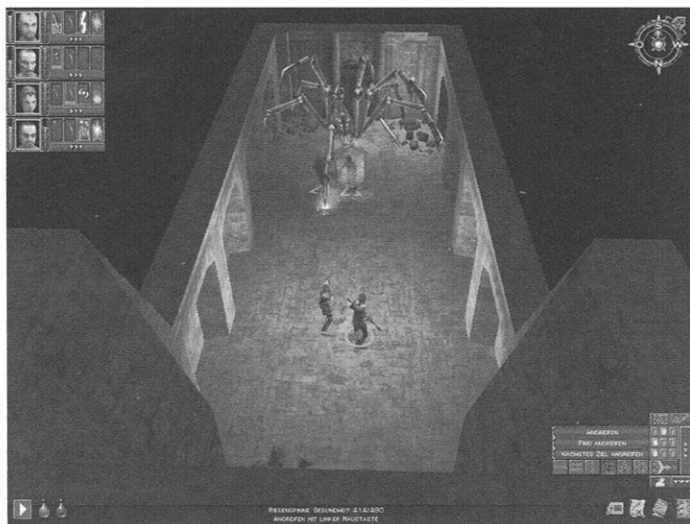
4 Bei P4 wartet eine sehr große Gruppe von *Skelettbogenschützen*. Aktivieren Sie dort rechtzeitig die *Heilenden Hände* des Zed! Ansonsten kann sich Zed bei den Kämpfen in der Halle auch verstärkt mit seinem offensiven Naturzauber beteiligen.

5 Der kleine Raum bei P5 beherbergt eine zahlenmäßig große Gruppe von *Skelettkriegern*, die Sie zuvor aus dem Raum herauslocken sollten. In dem Raum befindet sich zudem ein Schalthebel, mit dem Sie die Tür des Raums schließen (bzw. öffnen) können. Wenn Sie die Tür betätigen, werden Sie von einigen Gelben Spinnen attackiert.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

6 Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei P6 vorgehen. Wenn Sie diesen Bereich betreten, lösen Sie wieder mal einen Trigger aus, der aus den umliegenden Schächten mehrere Dutzend *Arakun-Spinnen*, *Dunkle Mucosa* und andere Kreaturen erscheinen lässt. Der zunächst harmlos erscheinende mittlere Bereich wird somit sehr schnell zu einem wahren Kreaturennest. Lösen Sie deshalb den Trigger kurz aus und ziehen Sie sich dann schleunigst zurück, bis vor die Rückwand des kleinen Raums weiter unten. Von dort gehen Sie dann schrittweise vor, bis Sie in der Mitte der Halle auch die letzten Kreaturen beseitigt haben.

7 Hinter der Ausgangstür der großen Halle versperrt Ihnen die bis zu diesem Zeitpunkt mächtigste Kreatur den Weg – die *Riesenspinne*. Ein gezielter Frontalangriff bei gleichzeitiger Nutzung der *Heilenden Hände* durch Zed lässt jedoch auch dieser starken Kreatur keine Chance. Passen Sie lediglich auf, dass die Spinne ihren Giftstrahl nicht auf die zurückgezogenen (und weniger gut gerüsteten) Zed und Ulora konzentriert, ansonsten könnten Sie Probleme bekommen. Der Sieg über die Riesenspinne wird übrigens mit reichlich Gold sowie mindestens einem magischen Gegenstand belohnt.



Attackieren Sie die Riesenspinne möglichst zügig frontal, bevor diese ihren Giftstrahl einsetzt.

Nach diesem ersten »Endgegner« können Sie Wesrin Cross über den Transportkorb sowie anschließend über einen Fahrstuhl verlassen. Sie gelangen danach wieder auf den Funkelhöhlenpass.

HINWEIS: zum weiteren Vorgehen siehe Karte »Funkelhöhlenpass«!

9 Sie landen mit dem Fahrstuhl in der untersten Etage des Turms P9. Suchen Sie in diesem Turm erst einmal alle Stockwerke nach Kreaturen und Schätzen ab – es winkt reiche Beute.

DUNGEON Siege



Durchstreifen Sie anschließend mit dem Team die nähere Umgebung des Turms und begeben Sie sich schließlich zu P6, zu dem versperrten Tor des Funkelhöhlenpasses. Dort beschließen Sie mit *Ulora* das rote Pulverfass, das vor dem Tor platziert ist. Die anschließende Explosion wird die Barriere bei dem Tor beseitigen, so dass sie das Tor nun öffnen können. Gehen Sie durch das offene Tor hindurch und sprechen Sie auf der anderen Seite mit dem dort wartenden Wachhauptmann. Danach ist die entsprechende Aufgabe gelöst.



Aufgabe erledigt: Sichert den Funkelhöhlenpass.

Gehen Sie anschließend mit dem Team über P10 (wo noch einmal eine Horde Krugs wartet) zu P11, dem *Minencamp Funkelhöhle*. Sobald Sie das Minencamp betreten, wird eine Zwischensequenz gestartet, in der Sie beobachten können, wie sich ein kleiner zäher Kämpfer gegen eine Übermacht von Krugs behauptet. Diesen kleinen Kämpfer namens *Gloern* sprechen Sie an, um ihn in Ihr Team aufzunehmen. *Gloern* hat auch direkt eine neue Aufgabe für Sie, nämlich seinen Bruder aus den Fängen der Krugs in der Zwergenmine zu retten.



Neue Aufgabe: Rettet Torg (in den Zwergenminen)

13 Innerhalb von den Minencamps finden Sie übrigens nur noch in dem Gebäude P12 einige Utensilien. Wenn Sie diese eingesackt haben, begeben Sie sich zu P13 zum Händler *Bodrus* und schaffen erst einmal Platz im Inventar Ihrer Charaktere, indem Sie wie gehabt alles verkaufen (inklusive Zaubersprüche), was Ihre Charaktere aktuell oder in naher Zukunft nicht gebrauchen können. Überprüfen Sie zuvor allerdings erst einmal, ob Ihre Charaktere nicht den einen oder anderen Ausrüstungsgegenstand (oder auch eine Waffe) besitzen, den sie an *Gloern* weitergeben können. Danach geben Sie Ihren gesamten Goldvorrat für bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände aus. Überprüfen Sie für jeden einzelnen Charakter, ob Sie für ihn mit einem bestimmten von *Bodrus* angebotenen Gegenstand eine spürbare Verbesserung erzielen. Sie dürften nach den Verkäufen über ca. 6000–7000 Goldstücke verfügen, so dass Sie mit Sicherheit einige brauchbare Gegenstände und/oder Waffen für Ihre Charaktere erwerben können.



Behalten Sie bei Ihren Käufen auf jeden Fall ca. 1000 Goldstücke übrig, um sich direkt nebenan einen *Maulesel* zuzulegen. Von nun an gehören Platzprobleme im Inventar erst einmal weitgehend der Vergangenheit an.



Legen Sie bei Ihrer mittlerweile sechsköpfigen Gruppe auch die Reihenfolge der Gefährten neu fest, und zwar wie in der nebenstehenden Abbildung zu sehen, d.h. *Gloern*, als dritter Nahkämpfer in Ihrer Gruppe, rückt an die dritte Position innerhalb der Gruppe vor, damit er fortan an vorderster Front agiert. Speichern Sie auch die beiden Waffen/Zauberspruch-Kombinationen neu, bei denen der neue Gefährte *Gloern* seine Nahkampfwaffe trägt.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

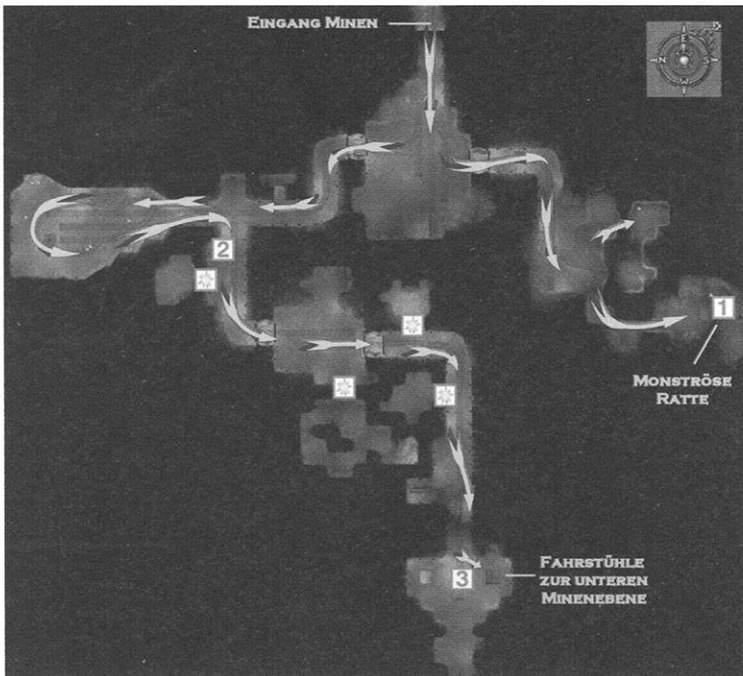


Als Formation legen Sie die Keilformation fest. In dieser Konstellation bilden Ihre drei Nahkämpfer die Spitze, während Zed und Ulora die zweite Reihe bilden. Der Maulesel ist noch dahinter postiert.

Nach diesen Aktionen können Sie schließlich die Mine betreten ...

Zwergenmine

Auch die Zwergenmine gliedert sich – ähnlich wie die Dungeons von Wesrin Cross – in zwei Ebenen. Während die erste bzw. obere Ebene noch sehr überschaubar ist, werden Sie in der zweiten bzw. unteren Minenebene einen langen Weg vor sich haben.



Karte »Zwergenmine – obere Ebene«

Wie gesagt: Die obere Ebene der Zwergenmine ist kein langer Dungeon. Trotzdem bietet dieser Abschnitt eine Vielzahl von Monstern, von denen einige das erste Mal im Blickfeld Ihrer Charaktere auftauchen. Ihre Teamstärke von nun mehr fünf Gefährten lässt viele der Kreaturen einfach so alt aussehen, dass Sie kaum Schwierigkeiten haben bzw. dass Ihre Charaktere kaum Schaden davon tragen.



Ein ernst zu nehmender Gegner ist allerdings das Steinbiest. Dieser Kreatur werden Sie in beiden Minenebenen mehr als einmal begegnen. Attackieren Sie ein solches *Steinbiest* immer möglichst zügig mit allen Charakteren,

DUNGEON Siege

sobald Sie eines entdeckt haben, und lassen Sie beim *Steinbiest* Zed auf jeden Fall immer seine *Heilenden Hände* benutzen. Lassen Sie das *Steinbiest* niemals mehr als zweimal auf Ihre Nahkämpfer einschlagen, da es in diesem Fall um Ihre schwächeren Charaktere schon geschehen sein kann.



In der Mine finden Sie zudem das erste Mal vermehrt die roten Explosionsfässer, die einen Zugang zu einem verborgenen Bereich frei sprengen, wenn die Fässer von einem Ihrer Charaktere zerstört und damit zur Explosion gebracht werden.

Eigentlich sind diese roten Fässer auf dem Weg durch die Mine nicht zu übersehen – trotzdem wurden auf der Karte die entsprechenden Positionen von solchen Explosionsfässern mit einem *Explosions-Icon* markiert.

Folgende Besonderheiten finden Sie in dieser ersten Minenebene:

1 Ihr erster Weg sollte Sie zu P1 führen. Durchqueren Sie das seichte Wasser, um dorthin zu gelangen, und erledigen Sie dort die »Boss-Kreatur« dieses Abschnitts, die *Monströse Ratte*. Ein magischer Gegenstand ist Ihnen bei dieser Position danach gewiss.

2 Bei P2 treffen Sie das erste Mal auf das *Steinbiest*. Ein schneller Vorstoß sowie die Aktivierung der *Heilenden Hände* sind hier Pflicht.

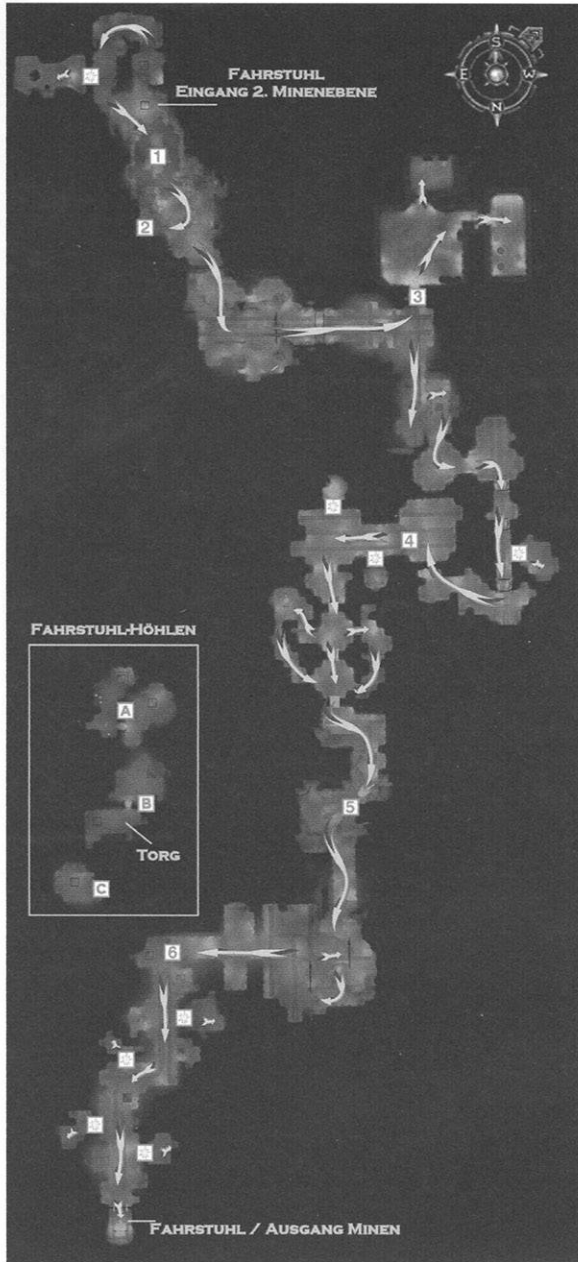
3 Bei P3 finden Sie zwei *Fahrstühle*, die hinab zur zweiten Ebene der Minen führen. Wenn Sie den rechten (siehe Karte) Fahrstuhl betätigen, kommt mit ihm ein dort unten wartendes *Steinbiest* nach oben. Dieses *Steinbiest* sollten Sie auf jeden Fall noch in der oberen Ebene bekämpfen, da in der unteren Ebene das *Steinbiest* von zahlreichen Krugs im Kampf unterstützt wird – entledigen Sie sich also besser des *Steinbiests* in der oberen Ebene. Betätigen Sie deshalb den rechten Fahrstuhl und ziehen Sie sich schnell zurück. Anschließend erfolgt der zügige Angriff auf das *Steinbiest* – natürlich wiederum bei aktivierten *Heilenden Händen*.

Bringen Sie mit dem rechten Fahrstuhl das *Steinbiest* nach oben und bekämpfen Sie es in der oberen Ebene.



Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Anschließend können Sie mit Ihrem gesamten Team einen der beiden Fahrstühle in die untere Minenebene nehmen. Um alle Teammitglieder, inklusive des Esels, auf die Fahrstuhlplattform zu bekommen, müssen Sie Ihre Charaktere eventuell einzeln steuern.



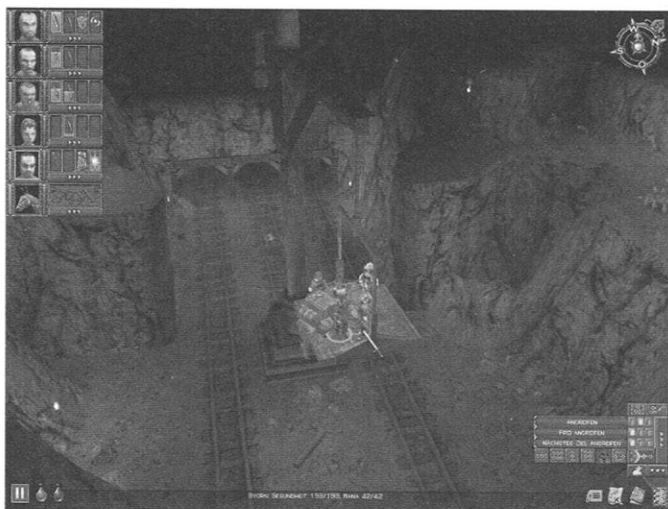
Karte »Zwergenmine – untere Ebene«

DUNGEON Siege

Die untere Ebene der Zwergenmine ist wesentlich weitläufiger als die obere Ebene. Hier unten müssen Sie eine Vielzahl von Kreaturen aus dem Weg räumen, wobei auch hier erstmals neue Kreaturen auftauchen, z.B. der *Krug-Kommandeur*, die *Riesenmotte* oder der *Fürchterlich*. Mit Ihrer Teamstärke und den inzwischen angewachsenen Fähigkeiten Ihrer Charaktere werden Sie aber auch in diesem Abschnitt noch relativ wenig Probleme bekommen. Auch wenn Sie an vielen Positionen teilweise Kreaturgruppen von 10 bis 20 Einheiten gegenüberstehen, werden Sie jederzeit Herr der Lage bleiben, sofern Sie in den etwas »engen« Situationen immer rechtzeitig die *Heilenden Hände* des Zed aktivieren.

In diesem Abschnitt müssen Sie zudem mehrere Mal mittels eines *Schwenkkrans* oder eines *Fahrstuhls* Schluchten überwinden oder Höhenunterschiede bewältigen. Achten Sie in diesen Situationen möglichst darauf, dass Sie Ihr komplettes Team auf die Plattform des Krans (bzw. des Fahrstuhls) bekommen, da auf der jeweils gegenüberliegenden Seite oft ein großes Kreaturenkontingent wartet, dem Sie möglichst geschlossen gegenüberstehen sollten. Das komplette Team schnell genug auf die Plattform zu bekommen (d.h. bevor die Plattform wieder automatisch zurückschwenkt), kann unter Umständen etwas knifflig werden!

Achten Sie beim Transport per Schwenkkran immer darauf, möglichst Ihr komplettes Team auf einmal auf die andere Seite übersetzen.



Neben diesen allgemeinen Ratschlägen zur unteren Minenebene sollten Sie außerdem bei folgenden Positionen folgende Tipps beherzigen:

- 1 Bei P1 begegnen Sie zum ersten Mal dem *Grubenwurm*. Diese Kreatur ist den Krugs in gleichem Maße feindlich gesinnt wie Ihren Charakteren, so dass sich der Grubenwurm erst einmal um die dortigen beiden Krugs kümmert und dann erst Sie attackiert. Diese zeitweilige »Ablenkung« des Grubenwurms nutzen Sie natürlich, um den Grubenwurm schnell zu attackieren.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

2 Bei P2 finden Sie die einzige »Boss-Kreatur« dieses Abschnitts, den **Gift dämon**. Da neben dem Gift dämon kaum weitere Kreaturen dieses Areal bevölkern, ist die Beseitigung der dortigen Kreaturen, inklusive des *Gift dämons*, kein Problem.

3 Bei P3 finden Sie das Eingangstor zum **Schmiedebereich** der Krugs. In diesem Bereich ist insbesondere der rechte Raum sehr stark mit Krug-Einheiten bevölkert. Wenn Sie diesen Raum betreten, sollten Sie mit Ihrem Team direkt hinter der Tür stehen bleiben und dort kämpfen sowie die *Heilenden Hände* bei Zed aktiviert haben.

4 Der Bereich P4 ist mit sehr **großen Gruppen von Krug-Einheiten** durchsetzt. Insbesondere die starken *Krug-Wächter* und die *Finsterlinge* sind hier zahlreich vertreten, so dass Sie sowohl im Nahkampf als auch aus der Distanz unter Druck geraten. Locken Sie die nahkämpfenden Krug-Wächter in diesen Situationen ein wenig heraus, um aus dem Angriffs- und Schussbereich der fernkämpfenden Kreaturen herauszugelangen.

5 Beim Übersetzen mit dem Kran bei der Position P11 müssen Sie wiederum auf ein geschlossenes Übersetzen Ihres gesamten Teams achten, denn auf der anderen Seite werden Sie bei Ihrer Ankunft sofort von *Skorpionen* und von der Kreatur *Fürchterlich* attackiert. Da insbesondere Letzterer hinsichtlich Schadensstärke und Gesundheit seinem Namen alle Ehre macht, sollten Sie diesen Zeitgenossen zuerst beseitigen. Die *Fürchterliche Keule*, die er nach seiner Niederlage fallen lässt, müsste zu diesem Zeitpunkt eine brauchbare Waffe für Ihren eigenen Charakter darstellen (erfordert Stärke 17, die Ihr Hauptcharakter zu diesem Zeitpunkt besitzen sollte!).

6 Ab P6 beginnt der letzte Bereich der unteren Minenebene, in dem Sie insgesamt fünf **Fahrstühle** finden, die noch einmal eine Ebene tiefer führen. Diese (dritte) Ebene ist auf der Karte oben extra umrandet dargestellt. Die ersten beiden Fahrstühle führen in die Höhle A, die Fahrstühle Nummer 3 und 4 in die Höhle B sowie der letzte Fahrstuhl in die Höhle C. Bevor Sie die Fahrstühle benutzen, sollten Sie die obere Ebene komplett von allen Kreaturen befreien, inklusive der verborgenen Räume (Explosionsfässer). Fahren Sie dann (nachdem Sie schnellgespeichert haben!) zuerst in **Höhle A**. **Vorsicht:** Dort unten warten direkt am Fahrstuhl *zwei Steinbiester* sowie in der Höhle nebenan (die Sie per Explosionsfass aufsprengen) ein *Fürchterlich* und diverse andere Kreaturen. Anschließend fahren Sie in **Höhle B** hinab. Auch hier sollten Sie vorher abspeichern, denn Sie werden sofort auf dem Fahrstuhl von *Krug-Kommandeuren* und diversen anderen Krug-Einheiten angegriffen. Wenn Sie danach die benachbarte Höhle aufsprengen, finden Sie den gesuchten Torg. Er gibt Ihnen eine neue Aufgabe mit auf den Weg sowie das *Goldschnüffleramulett*.



Aufgabe erledigt: Rettet Torg

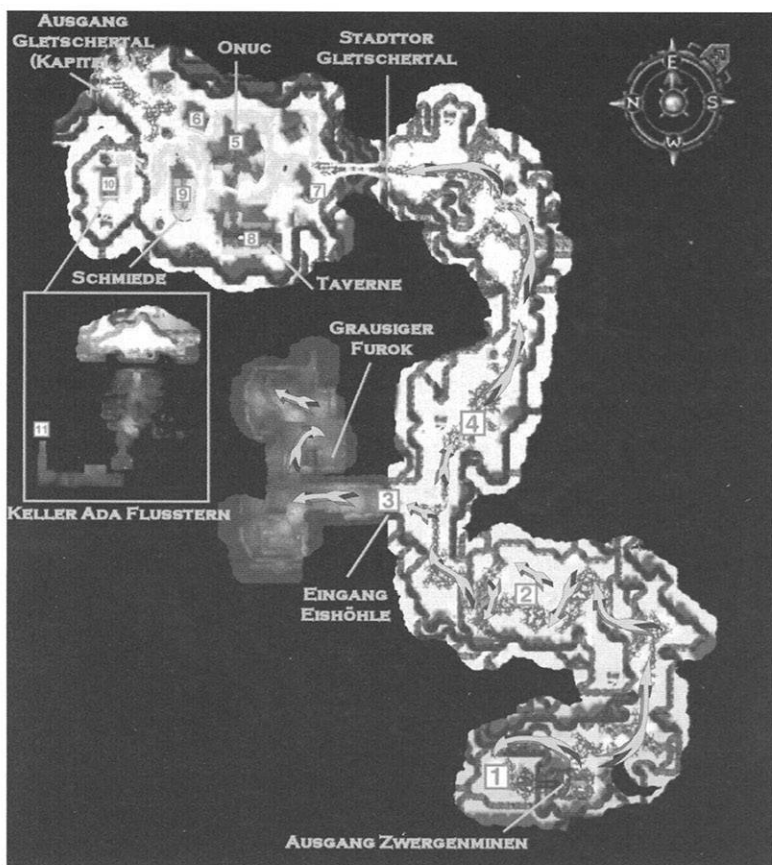
Neue Aufgabe: Leitet Torgs Informationen weiter

Schließlich statuen Sie auch noch der **Höhle C** einen Besuch ab. Dort warten direkt am Fahrstuhl nicht weniger als **drei Steinbiester** und einige *Finsterlinge* darauf, Ihren Charakteren zuzusetzen. Laufen Sie vom Fahrstuhl aus direkt an die Wand und greifen Sie dann die Steinbiester nacheinander an. Benutzen Sie dort unten auch Heiltränke mittels der Taste **[H]**.

Schließlich verlassen Sie durch das letzte Tor die Zwergenminen und fahren mit dem dortigen Fahrstuhl wieder an die Oberfläche.

DUNGEON *Siege*

Der Gletschertal-Pass



Karte »Der Gletschertal-Pass«

Das letzte Wegstück nach Gletschertal ist nicht besonders lang, dafür aber wesentlich schwieriger zu bewältigen als die vorangegangenen Passagen. Denn hier treffen Sie zum ersten Mal auf Kreaturen, die hinsichtlich ihrer Eigenschaften ausnahmslos ernstzunehmende Gegner sind. Insbesondere die zahlreich auftretenden *Klaws* sind in größeren Gruppen kein zu unterschätzender Gegner für Ihre Gruppe! Deshalb ist es auf diesem letzten Teilstück unbedingt zu empfehlen, dass Sie bei Zed die ganze Zeit die Heilenden Hände aktiviert lassen. Auf mehr als die sechs im Kreaturen-Glossar aufgelisteten Kreaturen werden Sie übrigens nicht treffen, wobei zwei dieser Kreaturen »Boss-Kreaturen« sind.

In diesem letzten Abschnitt nach Gletschertal werden Sie auch das erste Mal in echte Hinterhalte tapen. Das heißt, dass manche verborgene Kreaturen erst dann ihre Verstecke verlassen und Ihr Team attackieren, wenn Sie bzw. Ihre Gruppe die entsprechende Stelle bzw. das Versteck

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

passiert haben. Somit fallen Ihnen solche »Hinterhalt-Kreaturen« anschließend in den Rücken, wobei Sie teilweise gleichzeitig auch von vorn attackiert werden. Versuchen Sie in solchen Situationen, sich den Rücken freizuhalten, indem Sie Ihr Team vornehmlich am Rand von Felswänden entlang steuern.

Bei den auf der Karte markierten Positionen erwartet Sie dabei Folgendes:

1 Damit Sie direkt einmal einen Vorgeschmack auf das bekommen, was Sie an Kreaturenstärke in diesem Abschnitt erwartet, folgen Sie nach Verlassen des Minenaufzugs nicht dem Wegweiser »Gletschertal«, sondern gehen den kleinen Pfad rechts neben dem Minenaufzug hinauf (siehe Pfeile auf der Karte). Oben auf dem Plateau bei P1 warten insgesamt vier *Klaws*, die Ihrem Team mächtig einheizen werden. *Heilende Hände* sind in dieser Situation mehr als angebracht!

2 Auf dem Plateau P2 sollten Sie nicht geradewegs in die Mitte des Plateaus laufen, sondern im Zick-Zack-Kurs (siehe Pfeile) das Plateau durchkämmen. So laufen Sie nicht Gefahr, dass Sie alle dort oben versammelten Kreaturen auf einmal auf Ihr Team ziehen.

3 Bei P3 finden Sie den Eingang zu einer Eishöhle. Im Inneren der Höhle warten zahlreiche *Braak-Zauberer*, *Furoks* und der erste Boss dieses Abschnitts, der Grauisige *Furok*. Mit der bewährten Strategie der *Heilenden Hände* haben Sie die Höhle schnell von allen Kreaturen befreit. Hüten Sie sich dort aber ein wenig vor Angriffen in Ihrem Rücken.

4 Bei P4 lauern insgesamt vier *Klaws*, wobei eine dieser Kreaturen die zweite »Boss-Kreatur« dieses Abschnitts ist, der *Dunkelklaw*. Bei vier *Klaws* »auf einem Haufen« müssen Sie in dieser Phase des Spiels – wie gesagt – sehr umsichtig agieren. Versuchen Sie, ein oder zwei *Klaws* aus der Gruppe herauszulocken. Auf jeden Fall müssen Sie vor dieser Stelle schnell speichern!

Schließlich werden Sie die Stadttore von Gletschertal erreichen bzw. passieren. In Gletschertal selbst gibt es dann wieder eine Reihe von Dingen zu erledigen, die Sie am besten in folgender Reihenfolge angehen:

5 Der Lehrling *Ardun*, den Sie in *Onocs Magicatorium* bei P5 finden, wird Ihnen, wenn Sie ihn ansprechen, eine Aufgabe mit auf den Weg geben, die Sie direkt in Gletschertal erledigen können. Sie sollen für ihn die beiden fehlenden Bände der Trilogie *Fedwyrrs Weg* finden. Den ersten der beiden gesuchten Bände finden Sie bei *Elio*, der in der Hütte P6 wohnt. Sprechen Sie ihn an – anschließend wird er das gesuchte Buch »abwerfen«. Den zweiten gesuchten Band erhalten Sie von dem *Wachposten* auf dem Wachturm P7. Fahren Sie (mit einem Charakter) den Wachturm mit dem Fahrstuhl hinauf und sprechen Sie die Wache an, um das Buch zu erhalten. Gehen Sie anschließend wieder zu *Ardun* und kommunizieren Sie mit ihm. Als Dank für Ihre Hilfe entlohnt Sie *Ardun* mit 200 Goldstücken.



Neue Aufgabe/Aufgabe erledigt: Bücherrückgabe

DUNGEON Siege

- 10** Anschließend suchen Sie das Gebäude bei P10 auf. Dort sprechen Sie mit Ada Flusstern, der Sie die Nachricht von ihrer Schwester aus Stonebridge überbringen. Als Dank für die Übermittlung der Nachricht schenkt Ihnen Ada einen Ring (*Lloyds Ring*), der dem Träger einen Rüstungsbonus von +3 beschert.



Aufgabe erledigt: Nachricht einer Schwester

- 11** Das Haus von Ada Flusstern besitzt auch noch einen Seitenzugang, über den Sie in den Keller des Gebäudes gelangen. In diesem Keller scheint zunächst einmal nichts Besonderes zu sein. Wenn Sie jedoch genau hinschauen, finden Sie hinten links eine Stelle in der Kellerwand, die Sie »attackieren« und damit öffnen können. Dahinter verbergen sich zum einen noch einmal ein paar Kisten (mit einem magischen Gegenstand) sowie weiter hinten ein Durchgang auf eine Klippe. Dort gilt es, noch einmal zwei Kreaturen der »Sorte« *Furok Schlitzer* zu bekämpfen. Auf der Klippe befindet sich zudem noch einmal eine Schatzkiste mit magischen Gegenständen (u.a. der *Ausgeprägte Schmerzbringer*!) und Gold!

- 8** Ihr nächstes Ziel ist die *Taverne zum glücklichen Hurggis* bei P8. Dort finden Sie zum einen den gesuchten Statthalter Ibsen Yamas. Sprechen Sie ihn *zweimal hintereinander* an, um das weitere Vorgehen zu erfahren. Sie werden anschließend sowohl einige Aufgaben erledigt haben als auch zwei neue Aufgaben erhalten.



Aufgabe erledigt: Überbringt Gyrons Bericht

Aufgabe erledigt: Leitet Torgs Informationen weiter

Neue Aufgabe: Suche nach Merik

Neue Aufgabe: Verstärkt Festung Kroth



In der Taverne treffen Sie außerdem auf zwei Charaktere, die Sie in Ihr Team aufnehmen können: *Kroduk*, einen guten *Nahkämpfer*, und *Lorun*, einen *Kampfschaubereiter*. Sie sollten an dieser Stelle beide Charaktere engagieren! Das Engagement dieser beiden neuen Mitstreiter wird Sie allerdings insgesamt 7300 Goldstücke kosten. Sollten Sie zu diesem Zeitpunkt nicht so viele Goldstücke besitzen, müssen Sie zunächst einige Gegenstände in der Schmiede (P9) oder einige Zaubersprüche bei *Onoc* (P5) verkaufen (siehe dazu weiter unten) und das Engagement des zweiten Charakters anschließend nachholen.

Sobald Sie die beiden Charaktere in Ihr Team aufgenommen haben, rüsten Sie diese mit Gegenständen aus, die Ihr Team momentan bei sich trägt. Mit anderen Worten: Das »große Aufräumen« im Inventar steht an! Tauschen Sie Ausrüstungsgegenstände unter den Teammitgliedern aus, um bei allen Charakteren eine möglichst optimierte Ausrüstung zu erreichen. Zudem füllen Sie das *Zauberbuch von Lorun* mit allen Kampfzaubern auf, die Ihr Team momentan bei sich trägt. Als aktive Zauber weisen Sie Lorun die *Seelenlanze* (den er bereits standardmäßig aktiviert hat) und das *Explosionspulver* zu. Den Kampfzauber *Explosionspulver* sollte einer Ihrer Charaktere zu diesem Zeitpunkt höchstwahrscheinlich mitführen. Wenn nicht, müssen Sie diesen Zauber im nächsten Schritt bei *Onoc* erwerben.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

5 Nachdem Sie Ihr Team bzw. Ihre Ausrüstungsgegenstände geordnet haben, suchen Sie Onoc in seinem Magicatorium auf. Verkaufen Sie sämtliche Zauber sowie Heil- und Manatränke, die Sie überzählig haben. Die Zauberbücher Ihrer beiden Magier (*Zed* und *Lorun*) sollten allerdings gefüllt bleiben – bei *Zed* mit Naturzaubern, bei *Lorun* mit Kampfzaubern. Der Verkauf einiger Zaubersprüche ist mitunter sehr lukrativ, so dass Sie hier Ihr Konto spürbar aufbessern können – vorausgesetzt, Sie haben in den Abschnitten vor Gletschertal fleißig Zaubersprüche aufgesammelt.

9 Anschließend geht es mit dem gesamten Team in die Schmiede »Eisenschmelze« (P9) zum dortigen Schmied *Foulton*. Hier verkaufen Sie erst einmal – wie gehabt – Ihren kompletten »Ballast«, d.h. diejenigen Ausrüstungsgegenstände, die Sie nicht mehr bzw. in Kürze nicht benötigen. Nach dem Verkauf aller dieser Gegenstände dürften Sie über ca. 20.000 Goldstücke verfügen, die Sie natürlich für neue Ausrüstungsgegenstände für Ihre Charaktere verwenden. Gehen Sie jeden Charakter nach und nach durch und schauen Sie, welche Sachen bei *Foulton* im Angebot sind, die den betreffenden Charakter entscheidend verbessern.

HINWEIS: Die dabei entstehenden Möglichkeiten sind so vielfältig – abhängig davon, was *Foulton* im Angebot hat und was Ihre Charaktere in den vorangegangenen Abschnitten gefunden haben –, dass auf diese Aktion hier natürlich nicht näher im Detail eingegangen werden kann. Um Ihnen aber dennoch einen kleinen Anhaltspunkt zu bieten, finden Sie nachfolgend eine Abbildung der Ausrüstungen der Charaktere, so wie Sie zu diesem Zeitpunkt (d.h. nach dem Kaufen und Verkaufen bei *Foulton*) im Spiel des Autors existent waren. Zudem können Sie anhand dieser Abbildung auch den Fortschritt Ihrer eigenen Charaktere hinsichtlich Attribute und Fähigkeiten ein wenig vergleichen.

FLASHKREUZER SWERD		ONOC WOLFE		MODAL WOLFE		REBRU WOLFE	
GESAMT: 76/79	GESAMT: 44/44	GESAMT: 15	GESAMT: 42/42	GESAMT: 15	GESAMT: 15	GESAMT: 18	GESAMT: 42/42
STÄRKE: 18	STÄRKE: 16	STÄRKE: 15	STÄRKE: 12	STÄRKE: 15	STÄRKE: 15	STÄRKE: 18	STÄRKE: 18
BESCHÜTZUNG: 19	BESCHÜTZUNG: 12	BESCHÜTZUNG: 12	BESCHÜTZUNG: 12	BESCHÜTZUNG: 12	BESCHÜTZUNG: 12	BESCHÜTZUNG: 12	BESCHÜTZUNG: 12
INTELLIGENZ: 11	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10
FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE
FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0
NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0
KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0
KAMPFGEWAND: 25-70	KAMPFGEWAND: 41-63	KAMPFGEWAND: 90-65	KAMPFGEWAND: 90-67	KAMPFGEWAND: 90-65	KAMPFGEWAND: 90-65	KAMPFGEWAND: 90-67	KAMPFGEWAND: 90-67
KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0
KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0
							
ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON

LORUN KAMPFERZUGER		ULIRA WOLFE		ZED TALISMAN	
GESAMT: 195/195	GESAMT: 66/66	GESAMT: 100/100	GESAMT: 100/100	GESAMT: 100/100	GESAMT: 100/100
STÄRKE: 11	STÄRKE: 12	STÄRKE: 10	STÄRKE: 10	STÄRKE: 10	STÄRKE: 10
BESCHÜTZUNG: 11	BESCHÜTZUNG: 11	BESCHÜTZUNG: 11	BESCHÜTZUNG: 11	BESCHÜTZUNG: 11	BESCHÜTZUNG: 11
INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 11	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10	INTELLIGENZ: 10
FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE	FÄHIGKEITEN: STUFE
FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 1	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0	FEUERKRAFT: 0
NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 1	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0	NATURKRAFT: 0
KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 1	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0	KAMPFKRAFT: 0
KAMPFGEWAND: 25-70	KAMPFGEWAND: 41-63	KAMPFGEWAND: 20-00	KAMPFGEWAND: 20-00	KAMPFGEWAND: 20-00	KAMPFGEWAND: 20-00
KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-16	KAMPFGEWAND: 0-16	KAMPFGEWAND: 0-16	KAMPFGEWAND: 0-16
KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-0	KAMPFGEWAND: 0-16	KAMPFGEWAND: 0-16	KAMPFGEWAND: 0-16	KAMPFGEWAND: 0-16
					
ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON	ANNOZON

Die Fähigkeit
Charakter
Antez

Die Fähigkeiten, Skills und Ausrüstungen der Charaktere zu diesem Zeitpunkt im Spiel des Autors.

DUNGEON Siege

In der Schmiede treffen Sie außerdem noch Orlov, der Ihnen eine neue Aufgabe mit auf den Weg gibt, wenn Sie ihn ansprechen. Er bittet Sie darum, sein Haus (Hütte und Keller), das sich im nächsten Abschnitt befindet, komplett von Kreaturen zu befreien.



Neue Aufgabe: Heimatloser Schmied

Schließlich können Sie Gletschertal verlassen und das dritte Kapitel beginnen. Zuvor sollten Sie sich aber aufgrund Ihrer neuen Teamzusammensetzung natürlich wieder ein wenig um die Teamorganisation kümmern, und zwar wie folgt:

- Die Teamorder gestalten Sie wie in der nebenstehenden Abbildung zu sehen, also zuerst die vier Nahkämpfer (*Eigener Charakter*, *Gyron*, *Kroduk*, *Gloern*), danach die drei Fernkämpfer (*Lorun*, *Ulora*, *Zed*) sowie schließlich am Schluss des Teams der *Maulesel*.

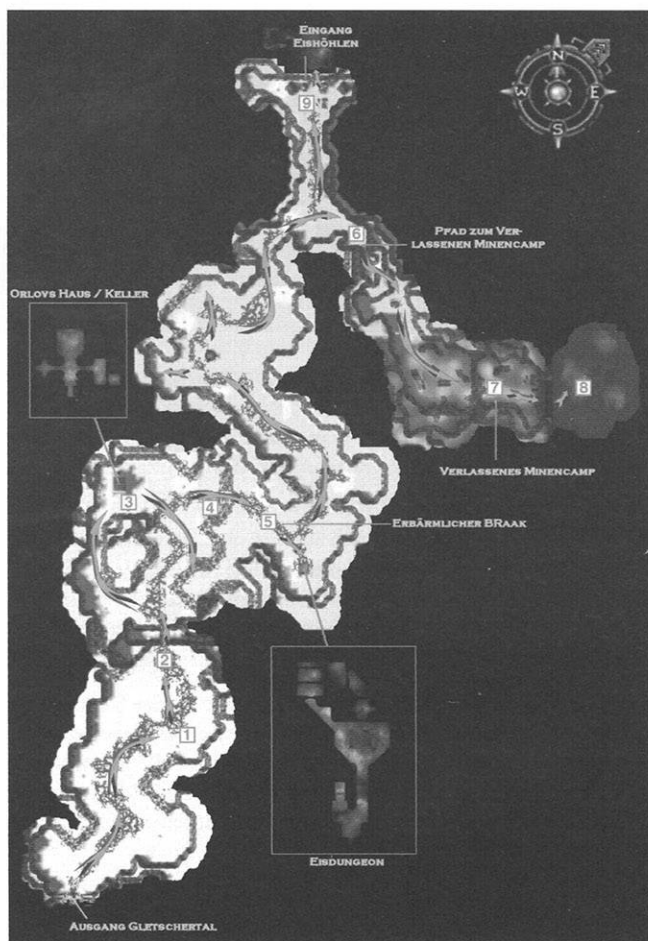
- Speichern Sie wie gehabt zwei Waffen/Zauberspruch-Kombinationen ab, die Sie jeweils schnell mit einem Tastendruck aktivieren können. Bei beiden Kombinationen nutzen die vier Nahkämpfer natürlich ihre Nahkampfwaffen sowie Ulora ihren Bogen. Nur die beiden Magier in Ihrem Team benutzen in den beiden Kombinationen jeweils verschiedene Zaubersprüche: Zed agiert über Kombination 1 (**[Strg] + [1]**) mit einem starken »offensiven« Naturzauber, der den gegnerischen Kreaturen Schaden zufügt (*Blitz* ist zu diesem Zeitpunkt immer noch der stärkste Zauberspruch dieser Art), und über Kombination 2 (**[Strg] + [2]**) nach wie vor mit den *Heilenden Händen*. Lorun geben Sie bei beiden Kombinationen einen starken Kampfzauber in die Hand, der beim Gegner Schaden verursacht. Innerhalb der Kombination 1 (bei der Zed auch »offensiv« agiert) kann Lorun einen Zauber verwenden, mit einer relativ geringen Reichweite (z.B. die *Seelenlanze* – Reichweite 8), bei der zweiten Kombination (die insgesamt eine Waffenkombination darstellt, bei der die ganze Gruppe mehr defensiv ausgerichtet ist) nutzt Lorun einen Zauber mit einer höheren Reichweite, damit er sich mehr im Hintergrund hält, aber dennoch von dort wirkungsvoll attackieren kann. Solch ein Zauber ist z.B. das *Explosionspulver* (Reichweite 12).
- Alternative für Zed: Nutzen Sie in den folgenden Abschnitten ab und zu bei Zed den Zauberspruch *Killer Gremal beschwören*. Die Beschwörung des »Helfers« *Killer Gremal* ist in vielen Situationen sowohl offensiv als auch defensiv eine wirkungsvolle »Waffe«. Wie Sie einen inaktiven Zauberspruch aus dem Zauberbuch schnell nutzen, ist im Abschnitt »Schnelle Aktivierung von Zaubersprüchen« im Kapitel »Tipps und Tricks« beschrieben.
- Zu guter Letzt bestimmen Sie für Ihr neues Team noch die Formation (Keil- oder Doppelreihenformation ist eine gute Lösung) sowie die Bewegungs- und Angriffseinstellungen (siehe dazu weiter vorn).

Kapitel 3: Die Suche nach Merik

Die Suche nach *Merik* kann also beginnen. Wenn Sie in der Taverne von Gletschertal mit der dortigen Wirtin (*Jewlynn*) gesprochen haben, wissen Sie bereits, dass der gesuchte Großmagier *Merik* in den Eishöhlen gefangen gehalten wird. Dementsprechend sind die Eishöhlen das Hauptareal dieses dritten Kapitels. Bevor Sie in den Eishöhlen jedoch mit der Suche nach *Merik* beginnen können, müssen Sie noch einen – mittellangen – Weg bis zum Eingang der Eishöhlen zurücklegen. Somit teilt sich dieses dritte Kapitel insgesamt in zwei Abschnitte auf:

- Der Weg zu den Eishöhlen
- Die Eishöhlen

Der Weg zu den Eishöhlen



Karte »Der Weg zu den Eishöhlen«

DUNGEON *Siege*

Der erste Abschnitt ist vor allem gekennzeichnet durch *zahlreiche kombinierte Attacken von fernkämpfenden Braak-Zauberern und diversen anderen nahkämpfenden Kreaturen (Weiße Wölfe, Klaws und neue Kreaturen, die Sie im Monster-Glossar unter dem betreffenden Abschnitt finden)*. Die globale Strategie sollte dabei so aussehen, dass Sie immer zuerst die nahkämpfenden Kreaturen ausschalten und erst anschließend die fernkämpfenden *Braak-Zauberer*, da diese mit ihrem *Frostschuss* einen relativ moderaten Schaden bei Ihren Gefährten anrichten und somit eine geringere Gefahr darstellen als die (stärkeren) nahkämpfenden Kreaturen. Darüber hinaus ist es aber in diesem Abschnitt natürlich auch wieder von entscheidender Bedeutung, im richtigen Moment die *Heilenden Hände* einzusetzen.

Auf Ihrem Weg zu den Eishöhlen sollten Sie folgenden Punkten besondere Aufmerksamkeit widmen:

2 Das erste Teilstück auf dem Weg zu den Eishöhlen ist nicht besonders stark von Kreaturen frequentiert – einige *Weiße Wölfe*, vier *Braaks* (bei P1) sowie eine größere Gruppe von *Braak-Zauberern* vor der Brücke bei P2 stellen Ihr Team vor keine größeren Probleme.

3 Nachdem Sie die Brücke überquert haben, bewegen Sie das Team den linken Pfad entlang zu P3, wo Sie Orlovs Haus finden. Entlang dieses Pfads bekämpfen Sie die diversen Kreaturen und bewegen bei Orlovs Haus Ihr Team direkt in den Keller des Hauses (in der Hütte oben ist nichts zu holen und nichts zu bekämpfen!). Im Keller warten dann diverse *Frostspeier* und *Frostgolems* darauf, aus dem Keller vertrieben zu werden. Wenn alle Kreaturen im Keller erledigt sind, ist die entsprechende Aufgabe im Aufgabenbuch als gelöst markiert.



Aufgabe erledigt: Heimatloser Schmied

4 Der Bereich um P4 herum ist etwas knifflig, da zum einen die Stufen von *Braaks* und *Braak-Zauberern* bewacht sind und zum anderen Ihr Team von *Braak-Zauberern* von dem höher gelegenen Plateau aus traktiert wird. Gehen Sie an dieser Stelle entschlossen vor und behalten Sie den Gesundheitszustand Ihrer Charaktere im Auge. Wenn dieser bei ein oder mehreren Mitstreitern kritisch wird, wechseln Sie auf die Waffen/Zauberspruch-Kombination 2, um die *Heilenden Hände* des Zed zu nutzen.

5 Bei P5 treffen Sie auf die Boss-Kreatur dieses Abschnitts, den Erbärmlichen Braak, der von einigen seiner untergebenen Kreaturen gut abgeschirmt wird. Bringen Sie Ihr Team früh in Stellung und bekämpfen Sie – wie eingangs dieses Kapitels erwähnt – zuerst die nahkämpfenden *Braaks* und anschließend die fernkämpfenden *Braak-Zauberer*.



Nahe P5 finden Sie auch den Eingang zu einem Eisdungeon, den Sie natürlich betreten und ausgiebig »aufräumen«. Dort unten warten zahlreiche Fässer und Schatzkisten und somit reiche Beute. Spätestens nach der Bewältigung des Dungeons sollten Sie auch einmal Ihr Inventar überprüfen und die Möglichkeiten einer weiteren Verbesserung Ihrer Charaktere hinsichtlich der Ausrüstung ausloten.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

6 Dringen Sie weiter vor bis P6 und entledigen Sie sich der diversen Kreaturen auf diesem Weg. Bei P6 angekommen, sollten Sie den etwas verborgenen Pfad zu einem verlassenen Minencamp einschlagen. Suchen und begehen Sie diesen Pfad am besten über die Übersichtskarte.



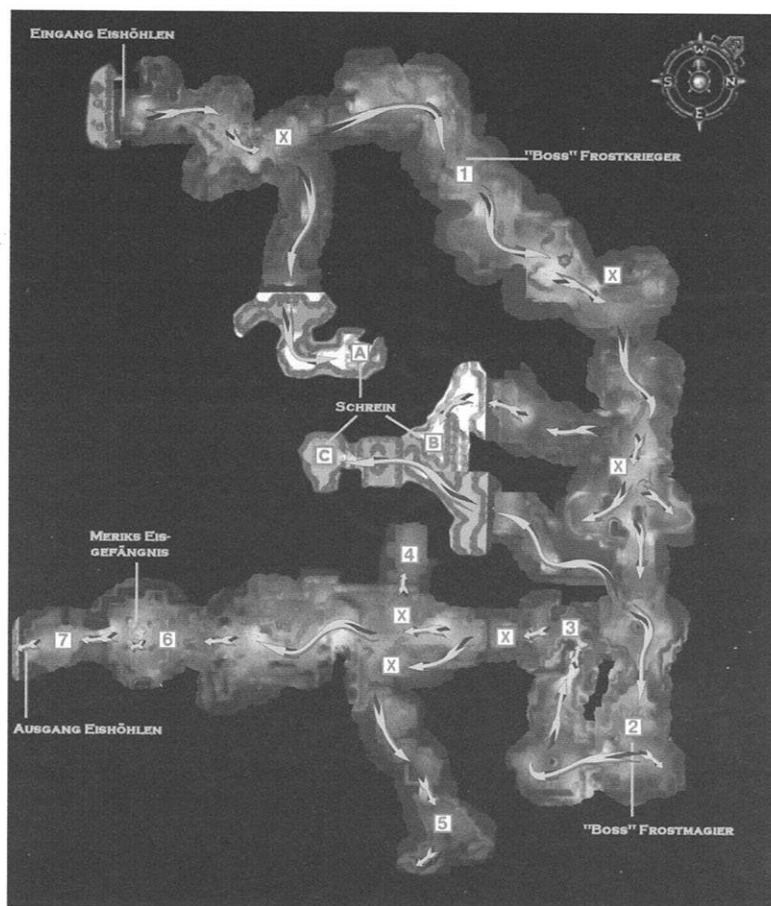
Den durch den Pfeil markierten Pfad müssen Sie nehmen, um zum verborgenen Minencamp zu gelangen.

7 Im verlassenen Minencamp bei P7 erwartet Sie harter Widerstand, so dass Sie dort auf jeden Fall mit den *Heilenden Händen* des Zed agieren sollten. In der Minenhöhle P8 stoßen Sie noch einmal auf einige Exemplare der Ihnen bereits aus den Zwergenminen bekannten *Skorpione*. Insgesamt werden Sie in diesen Abschnitten zahlreiche Kisten und Fässer finden, die einige wertvolle bzw. magische Gegenstände zu Tage fördern, von denen Ihre Charaktere mit Sicherheit den einen oder anderen Gegenstand direkt gebrauchen bzw. nutzen können (Inventar überprüfen!).

9 Begeben Sie sich schließlich zum Ziel dieses ersten Abschnitts, dem Eingang der Eishöhlen, der von zwei *Eiskriegern* bewacht wird, denen Sie hier das erste Mal begegnen. Bevor Sie die Eishöhlen betreten, sollten Sie sich überlegen, noch einmal »schnell« nach Gletschertal zurückzukehren, um die im Inventar angesammelten Utensilien zu verkaufen. In den vor Ihnen liegenden Eishöhlen werden Sie jede Menge weitere Gegenstände finden, die die Kapazität Ihres Inventars (trotz Maulesels) mit Sicherheit sprengen werden. Natürlich können Sie aber auch die nicht benötigten Gegenstände an Ort und Stelle mittels des Zauberspruchs *Verwandeln* (Zed) in bares Gold eintauschen.

DUNGEON *Siege*

Die Eishöhlen



Karte
»Die Eishöhlen«

Die Eishöhlen sind ein durchaus weitläufiges Areal, in dem Sie mit Sicherheit – sowohl was die Kreaturenzahl als auch die Kreaturenstärken angeht – die bislang härtesten Schlachten erwarten. Sie werden Unmengen von *Eisfliegen*, *Eiskriegern*, *Eisbogenschützen*, *Frostnids*, *Eismagiern* usw. gegenüberstehen (zudem bekommen Sie es mit insgesamt drei Boss-Kreaturen zu tun), die allesamt über gute, teilweise sogar sehr gute, Eigenschafts-, Rüstungs- und Schadenswerte verfügen und Ihnen dementsprechend ein problemloses Vorankommen schwer machen. Zwar werden Sie in den Eishöhlen an allen Positionen mit der »direkten Art«, d.h. mit direkten Angriffen auf die Kreaturen zurechtkommen (auch wenn Sie auf größere Gruppen treffen). Dennoch sollten Sie vielleicht an der einen oder anderen Position auch einmal die Lockstrategie mittels *Lorun* und seinem *Explosionspulver* anwenden (siehe auch das Kapitel »Taktiken und Strategien – Kreaturen gezielt anlocken«), um einzelne Kreaturen aus größeren Gruppen herauszulocken, damit Sie diese anschließend isoliert bekämpfen können.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

X Vor allem die »frostigen« bzw. getriggerten Hinterhalte werden Ihnen in den Eishöhlen das eine um andere Mal Kopfzerbrechen bereiten. An solchen Hinterhaltspositionen werden Sie zunächst, wenn Sie sich dieser Position nähern, keine Kreaturenübermacht erkennen. Sobald Sie aber einem solchen Hinterhalt nahe genug sind, springen aus den dortigen Eisblöcken *Eiskrieger* und *Eisbogenschützen* oder aus Eisnestern *Eisfliegen* und Sie stehen plötzlich einer kombinierten Übermacht von Nahkämpfern und Fernkämpfern gegenüber und geraten so unter massive Attacken. Auf der Karte sind die besonders schwierigen Hinterhalte solcher Art mit X gekennzeichnet. Die beste Strategie bei diesen Positionen besteht in einem schnellen Rückzug, sobald der Hinterhalt ausgelöst wurde, um die *Nahkämpfer* mitzulocken und bekämpfen zu können, ohne unter Feuer der *Fernkämpfer* zu geraten. Danach widmen Sie sich den *Fernkämpfern*. Auf jeden Fall sind bei solchen Positionen auch immer die *Heilenden Hände* des Zed Pflicht!

Der Abschnitt der Eishöhlen bietet zudem das so genannte Schreinrätsel. Dabei können Sie über drei – etwas verborgene und auf den ersten Blick nicht erkennbare – Gänge aus den Höhlen hinaus zu den drei Schreinen A, B und C gelangen (siehe Karte). Der Schrein C enthält dabei einige wertvolle Schatzkisten, die u.a. auch sehr seltene Gegenstände beinhalten, allerdings keinen speziellen seltenen Gegenstand, sondern zufallsabhängige. Um zum dritten Schrein C zu gelangen, müssen Sie allerdings erst die beiden Schreine A und B aufsuchen, um dort die »Zugangsvoraussetzungen« für Schrein C zu schaffen. Dazu betreten Sie einfach die Schreine A und B, um somit die Steinplatten in den Schreinen zu bewegen bzw. zu aktivieren. Wenn Sie dies bei Schrein A tun, kommt es zu einer Erschütterung und bei Schrein C (den Sie von Schrein A aus schon sehen können) wird ein Felsen emporsteigen. Wenn Sie Schrein B betreten, wird als Zugang zu Schrein C eine »magische Brücke« zusammengesetzt, so dass Sie Schrein C letztendlich erreichen können. Gehen Sie jeweils die auf der Karte zu sehenden Pfade zu den Schreinen entlang, bis Sie das Freie erreichen. Achten Sie aber bei Erreichen des Freien (bei allen drei Schreinen) auf die jeweils dort lauenden Kreaturen (*Eiskrieger* und *Eisbogenschützen*). Bei Schrein C finden Sie übrigens zwei Kisten innerhalb des Schreins sowie eine dritte Kiste neben dem Schrein!

Neben den zuvor genannten Besonderheiten der Eishöhlen erwarten Sie auf Ihrem Weg zu Merik außerdem noch folgende besondere Passagen:

1 Rund um den Bereich P1 sollten Sie äußerst vorsichtig vorgehen. Zum einen ist diese Region stark mit Kreaturen durchsetzt und zum anderen wartet dort die Boss-Kreatur *Frostkrieger*. Der *Frostkrieger* ist ein durchaus harter Brocken (siehe »Kreaturen-Glossar«) und kann gleichermaßen austeißen wie einstecken. Wenn Sie dort mit zu vielen Kreaturen im Clinch liegen, wobei einer diese Gegner der *Frostkrieger* ist, könnte es eng werden – auch bei ständigem Einsatz der *Heilenden Hände*. Gehen Sie deshalb dort nicht zu forsch voran!

2 Die Erhebung bei P2 ist deshalb besonders knifflig, da dort oben die Boss-Kreatur *Frostmagier* wartet, der einerseits eine zahlenmäßig große Kreatureschar um sich versammelt hat und andererseits – sobald Sie sich seiner Position nähern – mit einem ausreichenden Manavorrat dort oben ständig neue Kreaturen erschafft (bzw. beschwört). Zudem bietet sich für Ihr Team mit dem dortigen Aufgang eine strategisch ungünstige Angriffslage. Die Strategie an dieser Position: Warten Sie erst einmal im gebührenden Abstand vor dem Aufgang ab, bis einige der Kreaturen zu Ihnen hinunterkommen, bzw. locken Sie sie herunter, um die so isolierten Kreaturen anschließend problemlos beseitigen zu können.

DUNGEON Siege

Wenn Sie auf diese Weise einige *Eiskrieger* und *Eisbogenschützen* erledigt haben, starten Sie einen Frontalangriff auf den *Frostmagier*. Wenn dieser den Zustand »Eiswürfel« erreicht hat, ziehen Sie sich schnell den Ausgang hinunter zurück. Achten Sie dabei auf Ihren Maulesel! Steuern Sie ihn gegebenenfalls separat aus der Schusslinie! Unterhalb des Ausgangs lässt es sich nun ein wenig entspannter kämpfen, da die meisten Kreaturen Ihnen einzeln folgen. Schließlich können Sie die Erhebung betreten und dort oben »Rast machen«. Natürlich ist bei dieser Aktion wiederum Pflicht: die *Heilenden Hände*!

Attackieren Sie den Frostmagier frontal und ziehen Sie sich danach wieder den Ausgang hinunter zurück.



3 Die dritte Boss-Kreatur dieses Abschnitts, der Frostbogenschütze, lauert bei P3. Diese Position ist allerdings nicht so stark bewacht wie andere Positionen in den Eishöhlen, so dass Sie leichtes Spiel haben.

4 In dem Bereich um P4 und P5 herum wird es noch einmal ein wenig hektisch, da Sie dort relativ viele Eisbogenschützen »triggern«, die Ihr Team unter Beschuss nehmen. Zudem befinden sich die plötzlich auftauchenden Eisbogenschützen an Positionen, die Sie nur über Umwege erreichen. Lösen Sie die Trigger aus und ziehen Sie sich wie gehabt anschließend erst einmal zurück. In der Höhle P4 finden Sie übrigens ca. zehn Frostnids (kein Problem!) und in der Höhle P5 einige Eisfliegen sowie den Frostdrachen, der ein mächtiger Gegner ist (siehe Kreaturen-Glossar). Da dieser Frostdrache hier allerdings recht isoliert ist, hat Ihr Team keine Probleme.

6 Kurz vor Meriks Eisgefängnis bei P6 begegnen Sie dem Frostdrachen ein zweites Mal. Da dieser nun von zahlreichen anderen Kreaturen bei dieser Position unterstützt wird, steht Ihnen ein harter Kampf bevor, den Sie wie gewohnt angehen (herauslocken und zurückziehen). Nach gewonnenem Kampf begeben Sie sich zu Meriks Eisgefängnis und befreien Merik mit einem beherzten Hieb auf den Eisblock. Nach einer kurzen Ansprache von Merik haben Sie zum einen die Aufgabe »Suche nach Merik« gelöst und zum anderen eine neue Aufgabe in Ihrem Aufgabenbuch.



Aufgabe erledigt: Suche nach Merik

Neue Aufgabe: Meriks Stab (Holt Meriks Wächterstab zurück)

HINWEIS: Direkt anschließend können Sie *Merik* ansprechen, um ihn in Ihr Team aufzunehmen. Aber: Zum aktuellen Zeitpunkt ist Ihr Team mit acht Mitgliedern bereits voll besetzt! Trotzdem sollten Sie nicht auf die Dienste von *Merik* verzichten und deshalb den Maulesel aus dem Team entfernen und dafür *Merik* aufnehmen. Es bieten sich Ihnen nun zwei Alternativen, um die Gegenstände, die der Maulesel aktuell noch bei sich trägt, zu nutzen. Entweder Sie lassen den Esel alle Gegenstände, die er bei sich trägt, an Ort und Stelle abwerfen, wandeln anschließend die Gegenstände mittels des Spruchs *Verwandeln* (Zed) in Gold um, entlassen den Esel aus dem Team und nehmen *Merik* ins Team auf. Oder Sie ziehen mit der aktuellen Teamzusammensetzung bis zu *Jeriahs Handelsposten* weiter (der nicht mehr weit entfernt ist), verkaufen dort die Gegenstände, die der Esel bei sich trägt, entlassen den Esel anschließend aus dem Team, kehren zurück zu *Merik* und nehmen *Merik* schließlich ins Team auf. Die erste Alternative ist die »schnellere«, die zweite Alternative die »lukrativere« Vorgehensweise, da der Verkauf der Gegenstände bei *Jeriah* insgesamt mehr Gold bringt als die Umwandlung mittels des Spruchs *Verwandeln* (ungefähr im Verhältnis 5:1!).

7 Wie auch immer Sie sich entscheiden – Sie müssen auf jeden Fall als Nächstes die Position P7 meistern (auch wenn diese eigentlich schon zum Kapitel 4 zählt), um die Eishöhlen verlassen zu können. Bei P7 warten nicht weniger als zehn *Eiskrieger* und ein *Frostdrache*. Ein Frontalangriff auf diese Position ist zwar möglich (und riskant!), eleganter ist es jedoch, mittels des Zauberspruchs *Explosionspulver* (*Lorun*) einzelne *Eiskrieger* aus dem Bereich P7 herauszulocken und dann einzeln zu bekämpfen (siehe auch das Kapitel »Taktiken und Strategien – Kreaturen gezielt anlocken«). Wenn dann die Eiskriegerschar auf zwei oder drei Exemplare zusammengeschrumpft ist, können Sie die Position P7 »stürmen« und kurze Zeit später die Eishöhlen durch das dortige Tor verlassen!

Kapitel 4: der Wächterstab

Vor Ihnen liegt das insgesamt längste Kapitel der Einzelspielermission! Nicht weniger als fünf Bereiche bzw. Abschnitte müssen Sie bewältigen, wobei Sie am Ende dieses Kapitels den gesuchten Wächterstab als krönenden Abschluss finden. Die fünf Bereiche, die Sie im Rahmen des vierten Kapitels »erledigen« müssen, lauten im Einzelnen:

- Jeriahs Handelsposten
- Der unterirdische Fluss
- Der Dunkelwald
- Die Sümpfe
- Das Goblin-Versteck

Da die letzten vier Bereiche alle für sich sehr weitläufig sind, sollten Sie knapp zehn Stunden effektive Spielzeit einkalkulieren, bis Sie Meriks Wächterstab in den Händen halten.

DUNGEON *Siege*

Jeriahs Handelsposten



Karte »Jeriahs Handelsposten«

Der erste Bereich, den es nach den Eishöhlen zu durchqueren gilt, ist eigentlich nicht der Rede wert. Das Areal ist nicht besonders weitläufig und Sie treffen auch nur auf »altbekannte« Kreaturen. Suchen Sie sich einfach Ihren Weg durch dieses Areal, bis Sie den Eingang zum »unterirdischen Fluss« im Süden erreichen.

Die einzige wichtige Station in diesem Areal ist natürlich **Jeriahs Handelsposten**, wo Sie einerseits Platz im Inventar Ihrer Charaktere schaffen und andererseits für Ihr »sauer verdientes« Gold neue Ausrüstungsgegenstände und/oder Zaubersprüche erwerben können. Also wie gehabt: Verkaufen Sie zuerst mit allen Charakteren alle im Inventar befindlichen Gegenstände (außer die Mana- und Heiltränke) und prüfen Sie dann für jeden Charakter, ob Sie mit dem Erwerb des

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

einen oder anderen Gegenstands den Charakter verbessern können. Auch hier nachfolgend für Sie ein Anhaltspunkt, wie die Charaktere nach dem Ein- und Verkauf bei Jeriah ausgestattet sein können:

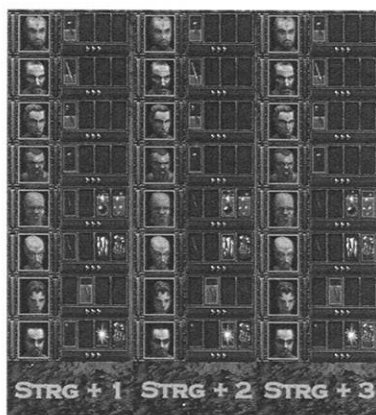
FLASHMÜLLERS KRIEGER	BYORN KRIEGER	KROOK KRIEGER	GLOERN KRIEGER
GESUNDHEIT 302/392	GESUNDHEIT 304/391	GESUNDHEIT 302/393	GESUNDHEIT 312/393
MANA 81/81	MANA 75/75	MANA 81/81	MANA 81/81
STÄRKE 20	STÄRKE 19	STÄRKE 19	STÄRKE 17
GESCHICKLICHKEIT 14	GESCHICKLICHKEIT 13	GESCHICKLICHKEIT 13	GESCHICKLICHKEIT 12
INTELLIGENZ 11	INTELLIGENZ 11	INTELLIGENZ 11	INTELLIGENZ 10
FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE
NAHKAMP X	NAHKAMP X	NAHKAMP X	NAHKAMP X
FERNAKAMP 0	FERNAKAMP 0	FERNAKAMP 0	FERNAKAMP 0
NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0
KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0
NAHKAMPFSCHADEN 0-1	NAHKAMPFSCHADEN 33-33	NAHKAMPFSCHADEN 43-51	NAHKAMPFSCHADEN 43-51
FERNAKAMPFSCHADEN 0-0	FERNAKAMPFSCHADEN 0-0	FERNAKAMPFSCHADEN 0-0	FERNAKAMPFSCHADEN 0-0
RÜSTUNGSKLASSE 103	RÜSTUNGSKLASSE 103	RÜSTUNGSKLASSE 103	RÜSTUNGSKLASSE 103
[ANZEIGEN]	[ANZEIGEN]	[ANZEIGEN]	[ANZEIGEN]
LORUN ZAUBERER	MERK MAGIER	ULORA HECKENSCHÜTZE	ZED THEURIG
GESUNDHEIT 173/173	GESUNDHEIT 300/304	GESUNDHEIT 300/305	GESUNDHEIT 310/310
MANA 247/247	MANA 119/119	MANA 118/118	MANA 222/222
STÄRKE 11	STÄRKE 11	STÄRKE 18	STÄRKE 11
GESCHICKLICHKEIT 11	GESCHICKLICHKEIT 12	GESCHICKLICHKEIT 12	GESCHICKLICHKEIT 11
INTELLIGENZ 18	INTELLIGENZ 20	INTELLIGENZ 12	INTELLIGENZ 17
FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE
NAHKAMP X	NAHKAMP X	NAHKAMP X	NAHKAMP X
FERNAKAMP 0	FERNAKAMP 0	FERNAKAMP 0	FERNAKAMP 0
NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 5	NATURZAUBER 1	NATURZAUBER 4
KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 4	KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0
NAHKAMPFSCHADEN 33-45	NAHKAMPFSCHADEN 33-41	NAHKAMPFSCHADEN 8-10	NAHKAMPFSCHADEN 22-28
FERNAKAMPFSCHADEN 0-0	FERNAKAMPFSCHADEN 0-0	FERNAKAMPFSCHADEN 33-51	FERNAKAMPFSCHADEN 0-0
RÜSTUNGSKLASSE 93	RÜSTUNGSKLASSE 55	RÜSTUNGSKLASSE 92	RÜSTUNGSKLASSE 17
[ANZEIGEN]	[ANZEIGEN]	[ANZEIGEN]	[ANZEIGEN]

Die Fähigkeiten, Skills und Ausrüstungen der Charaktere im Spiel des Autors nach den Kaufaktionen bei Jeriah.

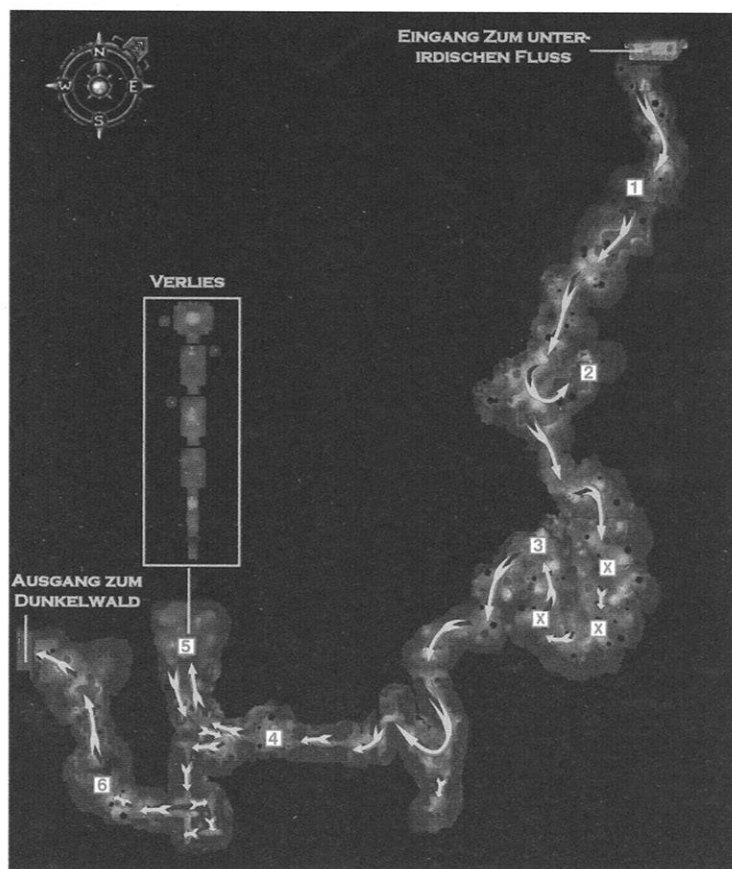
Zur Teamorganisation: Natürlich ordnen Sie Ihr Team so, dass die vier Nahkämpfer die Spitze bilden und die drei Magier sowie Ulora folgen. Nach wie vor behalten Sie die *Keilformation* bei, aber auch die *Doppelreihenformation* ist durchaus zu empfehlen. Sichern Sie diesmal drei Waffen-/Zauberspruchkombinationen. In allen drei Kombinationen nutzen die vier Nahkämpfer natürlich ihre Nahkampfwaffen sowie Ulora ihren Bogen. Die drei Magier verwenden in der ersten Kombination ebenfalls ihre Nahkampfwaffen (Stäbe), in der zweiten Kombination einen »offensiven« Zauberspruch (z.B. Zed: *Blitz*, Merik: *Eissplitter*, Lorun: *Explosionspulver*) und in der dritten Kombination einen Heilungs-Zauberspruch (Zed und Merik: *Heilende Hände*, Lorun: *Kampfesheilung*). Sollten Sie den Spruch *Kampfesheilung* bislang nicht gefunden haben, müssen Sie ihn bei *Jeriah* kaufen. Die Magier sollten nun in den nächsten Abschnitten auch einmal ihre Nahkampfwaffen einsetzen, um an Stärke für das Tragen von besseren Rüstungen zu gewinnen. Entscheiden Sie je nach Situation, welche Waffen/Zauberspruch-Kombination Sie nutzen.

DUNGEON *Siege*

Die drei Waffen/Zauberspruch-Kombinationen für die nächsten Abschnitte.



Der unterirdische Fluss



Karte »Der unterirdische Fluss«

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

»Der unterirdische Fluss« ist ein Höhlenabschnitt von moderater Länge, in dem Sie auf nicht weniger als 20 neue Kreaturenarten treffen! Insbesondere die diesmal anzutreffenden Kombinationen aus fernkämpfenden Kreaturen (die *Scherben*, *Finsterschleuder* usw.) und starken Nahkämpfenden Kreaturen (*Slargs*, *Trogs* usw.) werden Ihnen das eine oder andere Mal zu schaffen machen. Insbesondere die *Scherben* »glänzen« dabei durch »taktische« Rückzüge, sobald sie attackiert werden, so dass Ihr Team schnell auseinander gerissen werden kann, wenn einzelne Teammitglieder die Verfolgung von flüchtenden Scherben aufnehmen und sich so plötzlich isoliert inmitten einer größeren Zahl von Kreaturen wiederfinden. Achten Sie darauf und halten Sie Ihr Team in solchen Situationen zusammen, indem Sie immer wieder (bei aktiviertem Team – Taste [Z]) einen Bewegungsbefehl auf eine neue Position geben, um das Team zu sammeln. Ansonsten sind die Kreaturen dieses Abschnitts noch nicht so stark, als dass sie Sie ernsthaft in Schwierigkeiten bringen könnten. Trainieren Sie deshalb auch ab und zu die Nahkampffähigkeiten und damit die Stärke Ihrer Magier (*Waffenkombination 1* – siehe oben), insbesondere gegen die relativ angriffsschwachen *Scherben* und *Dunkelspringer*.

Auf Ihrem Weg durch die Höhlen des unterirdischen Flusses sollten Sie außerdem folgenden Positionen besondere Beachtung schenken:

1 In eine erste etwas knifflige Situation können Sie bei P1 geraten, da dort das Kreaturenaufkommen recht hoch ist. Suchen Sie diese Position auf jeden Fall mit aktivierten Heilzaubern bei Ihren drei Magiern auf und platzieren Sie Ihr Team auf dem dortigen Manaschrein, damit die Magier kräftig heilen können, ohne dass Sie deren Manavorrat manuell auffrischen müssen.

2 Bei P2 treffen Sie das erste Mal auf den Syrrus, der zu den stärkeren Kreaturen in diesem Abschnitt zählt. Da der Syrrus hier aber relativ isoliert steht, haben Sie – zumal bei aktivierten Heilzaubern – keine Probleme.

X Die Bereiche, die auf der Karte mit X gekennzeichnet sind, beherbergen zahlreiche Kreaturen, insbesondere diverse Kreaturen der *Scherben*-Familie. Da diese *Scherben* sich – wie bereits erwähnt – bei einem Angriff zurückziehen, haben Sie dort alle Hände voll zu tun und verlieren sicherlich mehr als einmal den Überblick. Sammeln Sie Ihr Team oft! Die Aktivierung der Heilzauber ist hier zudem Pflicht!

3 Bei P3 wartet der Große Trog-Krieger (Boss) nebst einiger seiner rangniedrigeren Verwandten. Versuchen Sie, dort einige der Trogs zunächst den Ausgang mit Fernangriffen hinaufzulocken, und widmen Sie sich erst dann dem »Boss«.

4 Bis zu P4 kommen Sie problemlos voran. Sie treffen zwar auf diverse neue Kreaturen (*Finsterschleuder*, *Skick*, *Stalagnit*), aber größere Kreaturenansammlungen bleiben Ihnen erspart. Genießen Sie ab und zu (z.B. beim Gesundheits-Schrein) einfach mal die atemberaubende Aussicht in der Höhle. Erst bei P4 sollten Sie wieder direkt mit aktivierten Heilungszaubern aufkreuzen, da dort wieder konzentriert eine größere Zahl von Kreaturen lauert, u.a. der zweite »Boss« dieses Abschnitts, das Wilde dornenbewehrte Maul.

5 Ihr nächstes Ziel ist P5, wo Sie zunächst eine Horde von *Trogs* besiegen und anschließend in das dort zu findende Verlies hinab steigen. Das Verlies besteht aus vier Kammern, wobei sich die jeweilige Treppe zum nächsten Verlies nur öffnet, wenn die Druckplatten der aktuellen Kammer belastet sind. Diese Druckplatten stehen auch unter Belastung,

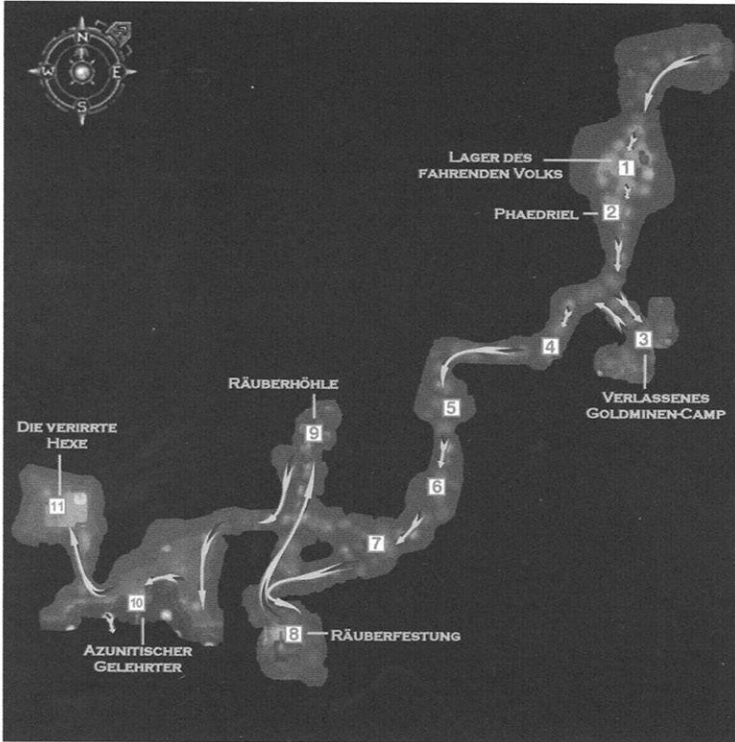
DUNGEON Siege

wenn auf ihnen ein beliebiger Gegenstand liegt, so dass Sie auf jeden Fall erst einmal alle Gegenstände liegen lassen sollten, die sich auf den Druckplatten befinden (auch das Gold). Die zweite und dritte Kammer beinhalten jeweils noch einen Nebenraum, wo sich eine dritte Druckplatte befindet, die ebenfalls betätigt sein muss, um die Treppe zur nächsten Kammer zu öffnen. Die Tür zu diesen Nebenräumen öffnet sich erst, wenn jeweils die beiden Druckplatten in der betreffenden Kammer belastet sind. Legen Sie einfach auf allen Druckplatten, die Sie finden, Gegenstände ab (die Schalterhebel können Sie übrigens vernachlässigen), bis Sie die letzte Kammer erreichen. Dort wartet eine nicht zu unterschätzende Zahl von *Trogs*, so dass Sie diese Kammer mit *aktivierten Heilzaubern* betreten sollten. In dem Nebenraum der letzten Kammer finden Sie auch das *Furienauge*. Dieser Gegenstand ist dann von Bedeutung, wenn Sie auf der Mehrspieler-Karte das *Chicken-Level* aufsuchen wollen (vgl. das Kapitel »Der verborgene Chicken-Level«), so dass Sie diesen Gegenstand auf keinen Fall verkaufen sollten! Sobald Sie in der letzten Kammer alle Gegenstände eingesammelt haben, vollziehen Sie dasselbe in den vorausgehenden Kammern, wobei Sie jeweils immer zuerst die Gegenstände in den Nebenräumen einsammeln.

6 Bei P6 erreichen Sie einen Wegweiser, unterhalb dessen sich eine abwärts führende Rampe befindet, die zu einem kleinen »See« führt. Dort unten lauern zahlreiche Kreaturen, u.a. der »Boss« *Schattenspringer*, so dass Sie Ihr Team nicht blind zu dieser gefährlichen Stelle führen sollten. Locken Sie die Kreaturen besser nach und nach den Aufgang hinauf, indem Sie Ihr Team ein Stück den Aufgang hinunter bewegen und sich danach sofort wieder zum Wegweiser hoch zurückziehen. Auf diese Weise locken Sie immer ca. drei bis fünf Kreaturen mit nach oben, wo Sie diese beseitigen können.

Den restlichen Weg bis zum Ausgang der Höhle des unterirdischen Flusses sollten Sie auf jeden Fall mit *aktivierten Heilzaubern* bewältigen, da im dortigen Wasser noch jede Menge *Dunkelspringer*, *Finsterschleuder*, *Slargs* usw. sowie ein weiterer *Syrrus* lauern. Kurz vor dem Höhlenausgang treffen Sie auch erstmals auf die *Roten Scherben*.

Der Dunkelwald



Karte
»Der Dunkelwald«

Im Dunkelwald geht es langsam, aber sicher ans »Eingemachte«. Sie werden bei den Gefechten im Dunkelwald spürbar merken, dass die dortigen »neuen« Kreaturen erst nach wesentlich mehr Attacken durch Ihr Team besiegt sind als in den Abschnitten davor. Ein Blick auf die Werte der im Dunkelwald neu auftauchenden Kreaturen im Kreaturen-Glossar zeigt Ihnen, dass die Kombinationen aus Rüstungspunkten, Lebenspunkten und Schadensstärken einige harte Gegner im Dunkelwald vermuten lassen – namentlich die *Waldtrolle*, die *Banditen*, die *Goracks* und die *Waldklaws*. Wenn diese Gegner dann noch gehäuft auftreten, geraten Sie in Schwierigkeiten.

Äußerste Vorsicht sollten Sie im Dunkelwald bei den Räuberbogenschützen walten lassen! Die Schadensstärken dieser »Kreaturen« sind die mit Abstand höchsten Schadenspunkte, mit denen Sie bislang konfrontiert waren. Wenn Sie zudem noch in eine kombinierte Attacke aus fernkämpfenden *Räuberbogenschützen* und nahkämpfenden *Banditen* geraten, haben Sie ein echtes Problem! Der taktische Rückzug ist in solchen Situationen immer sinnvoll!

HINWEIS: Am Wegesrand des Dunkelwalds befinden sich übrigens viele Fässer und Kisten im »Unterholz«, die nur schwer zu erkennen sind. Halten Sie deshalb ein wenig die Augen nach diesen »Schätzen« offen.

DUNGEON Siege

Im Dunkelwald bedürfen diesmal besonders viele Positionen einer gesonderten Erwähnung:

2 Bevor Sie sich im Lager des fahrenden Volkes bei P1 umschaun, sollten Sie sich überlegen, ob Sie die bei P2 anzutreffende Bogenschützin *Phaedriel* in Ihr Team aufnehmen. Dazu müssten Sie allerdings ein anderes Teammitglied entlassen, so dass Sie abwägen müssen, ob *Phaedriel* eine echte Verstärkung für Ihr Team sein kann. *Phaedriel* hat ungefähr dieselben Eigenschafts- und Attributswerte wie *Ulora* und ist deshalb kein gleichwertiger Ersatz für *Ulora*, wenn Sie den Anheuerungspreis für *Phaedriel* (38.500 Goldstücke) mit einkalkulieren. Auch im Vergleich zu Ihren Magiern ist *Phaedriel* keine echte Verstärkung, wenn Sie die Schadenspunkte betrachten, die Ihre Magier mit ihren offensiven »Fernzaubern« anrichten – *Merik* und *Zed* können mit dem Zauber *Blitz* auf der Basis ihrer aktuellen Skill-Stufe (12 oder 13) über 50 Schadenspunkte verursachen und *Lorun* bewegt sich mit dem Zauber *Explosionspulver* oder *Seelenlanze* und seinem aktuellen Kampfzauber-Skill ebenfalls in Schadensbereichen von 36 bis 80 Punkten – diese Schadenspunkte wird *Phaedriel* nur erreichen, wenn Sie sie mit einer guten Armbrust ausrüsten, die zudem eine schnelle Angriffsgeschwindigkeit besitzt – eine solche bekommen Sie (höchstwahrscheinlich) beim Händler *Yadze* (siehe unten) oder etwas später im Verlauf des weiteren Spiels. Ein Argument für *Phaedriel* ist auch ihr relativ hoher Stärkewert von 14, so dass Sie *Phaedriel* vergleichsweise besser rüsten können als Ihre drei Magier. Eine schwierige Entscheidung zu diesem Zeitpunkt. **Empfehlung:** Entlassen Sie *Zed* aus dem Team, da *Zed* von allen drei Magiern zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich den geringsten Gesundheits-, Mana- und Rüstungswert aufweist, und engagieren Sie dann *Phaedriel*. Wenn Sie den dafür erforderlichen Betrag von 38.500 Goldstücken noch nicht parat haben, müssen Sie zuerst allerdings einige Sachen bei *Yadze* verkaufen. Verkaufen Sie aber auf jeden Fall vor der Entlassung Zeds die Gegenstände aus seinem Inventar und seine Ausrüstung beim Händler *Yadze* im Lager des fahrenden Volkes. Ringe und Amulette, die *Zed* eventuell trägt, geben Sie natürlich an andere Teammitglieder weiter.

1 Bei P1 erreichen Sie früh das Lager des fahrenden Volkes, in dem Sie diverse Personen treffen können, wobei allerdings nur die NPCs *Razvan*, *Yadze* und – eventuell – *Mutter Zaod* (Heiltränke und Zaubersprüche) von Interesse sind. Bei *Razvan*, den Sie im ersten Zelt westlich neben dem Lagerfeuer finden, erhalten Sie einen neuen Auftrag für Ihr Auftragsbuch, wenn Sie ihn zweimal ansprechen. Sie sollen im Dunkelwald den Räuberhauptmann beseitigen, um so die Bedrohung durch die Räuber für das fahrende Volk zu beenden.



Neue Aufgabe: Tretet dem Räuberhauptmann gegenüber

In dem großen Zelt finden Sie den Händler *Yadze*, bei dem natürlich wieder einmal das ausgiebige Ver- und Einkaufen von Ausrüstungsgegenständen ansteht. Sie werden bei *Yadze* zum Beispiel für Ihre Nahkämpfer gute Rüstungen und für Ihre beiden Fernkämpfer – eventuell – gute Armbrüste erwerben können. Zu diesem Zeitpunkt wird für eine optimale Ausrüstung aller acht Charaktere – auch wegen der Anstellungsbezahlung für *Phaedriel* – wahrscheinlich der aktuelle Goldvorrat ein wenig knapp bemessen sein. Kehren Sie in diesem Fall einfach noch einmal zu *Yadze* zu einem späteren Zeitpunkt zurück, z.B. wenn Sie den Dunkelwald komplett bewältigt haben und bevor Sie in die Sümpfe aufbrechen.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Die Teamformation sollte nach der Neugestaltung des Teams klar sein: Zuerst marschieren die vier Nahkämpfer, danach folgen die beiden Magier und die beiden Bogenschützinnen. Wiederum definieren Sie drei *Waffen/Zauberspruch-Kombinationen* (siehe oben), wobei *Lorun* als offensiven Zauberspruch mit dem *Explosionspulver* hantiert und *Merik* mit dem Spruch *Blitz*. Nutzen Sie in der Folge auch ruhig einmal den ein oder anderen *Beschwörungszauber*, z.B. *Jadewasserspeier* oder *Finsterling* (Kampfzauber mit *Lorun*) und/oder *Skorpion* oder *Killer-Gremal* (Naturzauber mit *Merik*).

3 Bevor Sie Ihren Weg nach Süden durch den Dunkelwald fortsetzen, unternehmen Sie einen Abstecher zum verlassenen *Goldsucher-Camp* bei P3. Dort erwartet Sie zwar reichlich Widerstand in Form von zahlreichen *Waldtrollen* und *Waldklaws*, aber der Lohn für die dortigen harten Gefechte in Form der in Fässern und Kisten verborgenen reichen Beute kann sich sehen lassen. Über den Fluss können Sie hier übrigens nicht gelangen.

4 Bei P4 wartet der erste »Boss« des Dunkelwaldes auf Ihr Team. Der *Muong-Troll* befindet sich dort in bester Gesellschaft von anderen Kreaturen, so dass Sie sich dieser Position entsprechend vorsichtig nähern sollten.

5 Den nächsten »Boss« treffen Sie bei P5 – den *Zornigen Gorack*, der die stärkste Kreatur dieses Abschnitts darstellt (siehe auch *Kreaturen-Glossar*). Entsprechend vorsichtig sollten Sie dieser Kreatur begegnen, d.h., bei Ihren beiden Magiern sollten auf jeden Fall die Heilzauber aktiv sein.

6 Ab P6 werden Sie das erste Mal auf die Räuber treffen, konkret auf die *Banditen* und die eingangs erwähnten *Räuberbogenschützen*. Bei P7 befindet sich ein erstes *Räuberlager*, das mehr Räubereinheiten beheimatet, als Sie auf den ersten Blick erkennen können.

7 Stürmen Sie deshalb dieses Lager nicht zu forsch, sondern arbeiten Sie sich dort schrittweise voran, bis Sie ein paar Räuber aus dem Lager herauslocken. Wenn Sie dort alle Räuber auf einmal »triggern« und damit auf dem Hals haben, haben Sie keine Chance!

8 Die *Räuberfestung* bei P8 liegt auf einer Anhöhe, die über zwei Aufgänge zu erreichen ist. Da auf diesen Aufgängen bzw. auf der Anhöhe zahlreiche *Räuberbogenschützen* postiert sind, ist die Einnahme der *Räuberfestung* – wo Sie übrigens auf den *Räuberunterführer* als nächsten »Boss« dieses Abschnitts treffen – nicht ganz so einfach. Sie müssen zuerst die *Räuberbogenschützen* und *Banditen* vom ersten Aufgang hinunterlocken, so dass dieser komplett gegnerfrei ist. Danach können Sie bis zum zweiten Aufgang voranstürmen und diesen – natürlich bei aktivierten Heilzaubern – einnehmen. Die Eroberung der *Räuberfestung* ist danach »Formsache«.

9 Mit der Eroberung der *Räuberhöhle* verhält es sich ähnlich – auch diese Position ist stark bewacht, vor allem der Bereich vor dem Eingang zur Höhle. Locken Sie auch hier einzelne *Banditen* und *Räuberbogenschützen* vom Eingang weg, um sie möglichst isoliert zu bekämpfen. Allerdings werden Sie auch auf diese Art und Weise zahlreiche Gegner im Schlepptau haben, so dass es ein hartes Gefecht wird (Heilzauber aktivieren!). In der Höhle selbst ist nur noch der *Räuberhauptmann* ein zäher Gegner, der aufgrund seines sehr guten Rüstungswertes erst nach einigen Attacken in die Knie geht. Danach haben Sie übrigens die Aufgabe, die Ihnen *Razvan* gestellt hat, gelöst. In der *Räuberhöhle* bieten sich Ihnen so viele Schätze auf einmal, wie Sie sie sicherlich in dem Umfang bislang noch an keiner einzelnen Position gefunden haben dürften!

DUNGEON *Siege*



Aufgabe erledigt: Tretet dem Räuberhauptmann entgegen

10 Der Rest des Weges durch den Dunkelwald ist danach eigentlich problemlos. Trainieren Sie auf dieser Strecke auch wieder einmal die Nahkampffähigkeit und damit die Stärke Ihrer Magier. Bei P10 werden Sie den sterbenden azunitischen Gelehrten finden, der Ihnen eine neue Aufgabe und das *Azunitische Artefakt* gibt, das Sie im nächsten Abschnitt innerhalb des dort zu findenden Tempels platzieren müssen, um die entsprechende Aufgabe zu lösen.

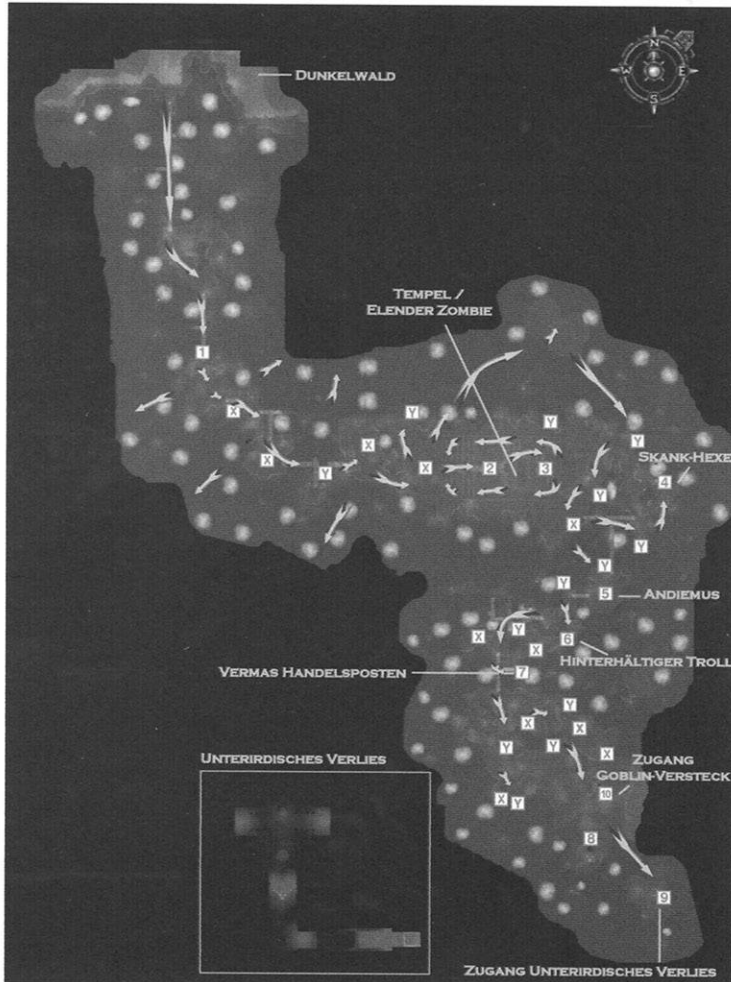


Neue Aufgabe: Tempel läutern (Tempelwächter zerstören)

11 Als letzte Station im Dunkelwald bleibt Ihnen noch die Position P11 – das Domizil der verirrten Hexe. Diese »Kreatur« wird kontinuierlich Sumpf-Kreaturen beschwören sowie Ihr Team mit Kampfzauber-Attacken aus der Ferne beharken. Lassen Sie die Hexe ruhig ein paar Kreaturen beschwören, an denen Sie die Eigenschaften Ihrer Teammitglieder weiter steigern können, insbesondere die Stärke der Magier. Zudem bleiben beim Besiegen der beschworenen Kreaturen immer wieder ein paar Gegenstände oder beachtliche Goldbeträge liegen. Wenn Sie die Hexe dann irgendwann doch erledigt haben, sollten Sie unbedingt noch ihre Hütte aufsuchen, wo in vier Kisten reiche Beute auf Sie wartet.

HINWEIS: Bevor Sie die Sümpfe betreten, sollten Sie unbedingt – wie bereits erwähnt – eine Rückkehr in das Lager des fahrenden Volkes erwägen, um dort noch einmal den Händler *Yadze* aufzusuchen. Ansonsten bekommen Sie im nächsten Abschnitt Platzprobleme im Inventar!

Die Sümpfe



Karte »Die Sümpfe«

Die Sümpfe bestehen aus vielen, zumeist durch Holzbrücken verbundenen, Inseln. Um diese Inseln herum befindet sich dazu noch ein weitläufiges Sumpfland, das Sie mit Ihrem Team ebenfalls betreten bzw. durchstreifen können. Das Sumpfgelände schreibt diesmal auch keinen festen Weg vor, d.h., Sie sind in Ihrer Bewegungsfreiheit mit dem Team keinen Beschränkungen außer den Kartenrändern unterworfen. Aus diesem Grund sind die Pfeilmarkierungen auf der oben abgebildeten Karte auch mehr als Empfehlungen zu sehen. Das umliegende Sumpfland ist jedoch vergleichsweise wenig kreaturenbevölkert – auf den Inseln und an deren Ufern spielt die Musik! Auf den einzelnen Inseln finden Sie übrigens immer wieder Hütten, die Sie betreten sollten, um die darin befindlichen Fässer und Kisten nach Schätzen zu durchsuchen.

DUNGEON Siege

Auch in den Sümpfen werden Sie wiederum auf ein komplett neues Kreaturen-Arsenal treffen, d.h., Sie treffen keine »altbekannten« Kreaturen, höchstens entfernte (und stärkere) Verwandte von bereits bekannten Kreaturen. Ein erster Blick auf das Kreaturen-Glossar für diesen Abschnitt offenbart erst einmal keine besonders starke Kreaturen. Die in Massen auftretenden Kreaturen, wie z.B. der *Sumpfstecher*, der *Mangler* oder die *Sumpfschleuder* (an denen Sie übrigens immer wieder sehr gut die Nahkampffähigkeit und damit die Stärke Ihrer Magier steigern können), stellen auch tatsächlich kein Problem dar. Dennoch treffen Sie auch auf drei Kreaturenarten in vermehrter Form, die Ihnen das Vorankommen in den Sümpfen auf folgende Art und Weise extrem erschweren, nämlich die *Hydracks*, die *Sumpfhexen* und die *Sumpftrolle*.

1. Die (oder der) *Hydrack* ist eine Art Seeschlange (ähnlich dem Syrrus), die unvermittelt am Ufer der Inseln aus dem Wasser auftaucht und mit einem »Dampfsprayatem« Ihr Team unter Feuer nimmt. Die Schadenswerte dieses Hydrack-Atems sind beachtlich, zudem handelt es sich bei der Hydrack-Attacke um eine »Dauerattacke«, d.h., solange ein Mitglied Ihres Teams von diesem Strahl erfasst wird, trägt das Teammitglied kontinuierlich Schaden davon. Bei Ihren weniger gut gerüsteten Teammitgliedern können Sie dann zuschauen wie die Lebensanzeige rasend schnell wie die Butter in der Sonne dahinschmilzt. Deshalb: Sobald Sie auf eine *Hydrack* treffen, ist der sofortige Rückzug angesagt! Danach nehmen Sie die *Hydrack* (die aufgetaucht bleibt) mit Ihren beiden Bogenschützinnen aus der Ferne unter Feuer (rechter Mausklick auf die *Hydrack*). Doch auch bei dieser Fernattacke werden die Bogenschützinnen von dem Atem der *Hydrack* erfasst, so dass Sie bei Ihren beiden Magiern die Heilzauber aktiviert haben müssen, damit diese Ihre beiden Bogenschützinnen permanent heilen. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie beide Bogenschützinnen so bei ihrer Attacke auf die *Hydrack* postieren, dass nur eine Schützlin von dem Hydrack-Atem erfasst wird. Alle Positionen, an denen Sie auf eine *Hydrack* treffen, sind auf der Karte mit Y gekennzeichnet.

Die beiden Bogenschützinnen im Vordergrund (eingekreiste Bereiche) bekämpfen die Hydrak, während die Magier im Hintergrund kräftig heilen.



Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

2. Problem Nummer 2 in den Sümpfen stellen die **Sumpfhexen** dar. Diese »Kreaturen« können (aufgrund ihres relativ großen Manavorrats) *Sumpfwesen* und *Sumpfschleudern* in einem angemessenen Tempo beschwören und gleichzeitig Ihre Teammitglieder mit Kampfzauber-Attacken beharken. Verschärfend kommt hinzu, dass die *Sumpfhexen* flüchten, sobald Sie ihnen zu nahe auf den Pelz rücken oder sie mit Fernangriffen unter Beschuss nehmen. Wenn Ihre Teammitglieder bei einer Attacke auf eine flüchtende *Sumpfhexe* so in Areale mit neuen Kreaturen gezogen werden, finden sie sich auf einmal – wenn Sie die von den *Sumpfhexen* beschworenen Kreaturen mitrechnen – urplötzlich inmitten einer Kreaturenansammlung vom Allerfeinsten wieder! Eine allgemeine Strategie zur Bekämpfung der *Sumpfhexen* gibt es nicht, vor allem wenn Sie beispielsweise auf vier *Sumpfhexen* gleichzeitig treffen. Natürlich sollten Sie zusehen, dass Sie die *Sumpfhexen* zügig beseitigen, um weiteren Kreaturen-Beschwörungen einen Riegel vorzuschieben. Da Sie aber auf diese Weise schnell in Situationen wie oben beschrieben geraten können, müssen Sie auch oft im richtigen Moment den taktischen Rückzug antreten und Ihr Team oft sammeln. Alle Positionen, an denen Sie auf eine ernstzunehmende Ansammlung von *Sumpfhexen* treffen, sind auf der Karte mit X gekennzeichnet.



Beim Aufeinandertreffen mit mehreren *Sumpfhexen* (eingekreiste Bereiche) müssen Sie situationsbedingt über das taktisch richtige Vorgehen entscheiden.

3. Die *Sumpftrolle* verhalten sich ähnlich wie die *Sumpfhexen*, indem sie, sobald sie einen bestimmten Schaden davongetragen haben, flüchten und einzelne Teammitglieder somit von der Gruppe wegziehen – eventuell zu einer Position, die mehr »frische« Kreaturen beherbergt und wo Ihr isoliertes Teammitglied dann auf verlorenem Posten steht. Achten Sie auf diese Fluchtversuche der *Sumpftrolle* und sammeln Sie Ihr Team in solchen Situationen immer wieder schnell, um das Team nicht auseinander reißen zu lassen.

DUNGEON Siege

Auch die Sümpfe beinhalten wieder viele Stellen, die besonderer Erwähnung bedürfen:

1 Bis zur Position P1 passiert erst einmal gar nichts, d.h., erst bei P1 treffen Sie auf die ersten Kreaturen. Bis dorthin lohnt sich eigentlich auch nicht das Durchkämmen des umliegenden Sumpfgebiets.

2 Wenn Sie auf der großen Insel mit dem Friedhof angelangt sind, betreten Sie direkt den Friedhof durch das dortige Tor (umlaufen Sie den Friedhof nicht!) und bewegen Ihr Team bis zu P2 vor, d.h. bis unmittelbar vor den Tempel. An dieser Position lösen Sie einen »Trigger« aus, der bewirkt, dass aus den umliegenden Gräbern allerlei *Zombies*, *Goo-Geher*, *Grabkriecher* usw. erscheinen. Sobald Sie diesen Trigger ausgelöst haben, ziehen Sie sich deshalb schnell in Richtung des Friedhofstors zurück (bis zur Statue) und rollen dann von dort aus das Feld von vorne auf.

Danach betreten Sie den Tempel, erledigen den »Boss« Elender Zombie und platzieren das Artefakt, das Sie von dem *Azunitischen Gelehrten* erhalten haben, auf dem dortigen Altar. Damit ist die entsprechende Aufgabe gelöst. Im Tempel finden Sie übrigens noch diverse Schätze.

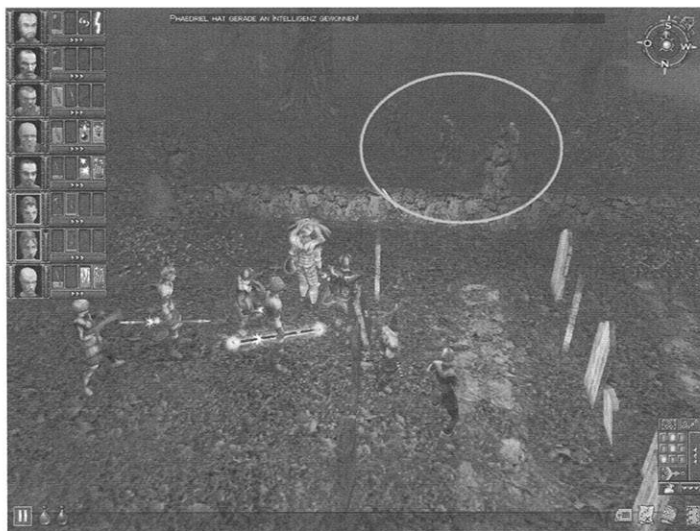


Aufgabe erledigt: Tempel läutern

3 Anschließend begeben Sie sich hinter den Bereich des Tempels (P3). Auch hier werden Sie wieder einige Untote aus den Gräbern erwecken, allerdings nicht so geballt wie vor dem Tempel. Zudem lauern hier zahlreiche *Wasserspeier aus Bronze*. Kämpfen Sie sich Stück für Stück durch diesen Bereich bei aktivierten Heilzaubern, bis der Friedhofsbereich hinter dem Tempel frei von Gegnern ist.

Danach schreiten Sie die inneren Friedhofsmauern ab. Das bietet Ihnen den Vorteil, dass Sie die Kreaturen außerhalb der Friedhofsmauern mit Ihren Fernkämpfern (auch mit den »Fernkampf-Zaubersprüchen« Ihrer Magier) bekämpfen können, ohne dass ein Großteil der so attackierten Kreaturen zurückschlägt. Ein wenig vorsichtig müssen Sie lediglich bei der auftauchenden *Hydrack* an der nordöstlichen Friedhofsecke sein.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«



Vom Inneren des Friedhofs aus können Sie die Kreaturen außerhalb der Friedhofsmauern »bequem« mit Fernkampf-Attacken beseitigen.

4 Die kleine Insel bei P4 stellt insofern eine schwierige Position dar, da dort der Boss Skank-Hexe sowie fünf weitere *Sumpfhexen* ihr Quartier aufgeschlagen haben. Nähern Sie sich der Hütte auf dieser Insel (nachdem Sie den erweiterten Bereich der Insel von Kreaturen befreit haben) von Süden her und starten Sie dann einen konzentrierten Angriff auf ein oder zwei Hexen. Dann ist ein schneller Rückzug angebracht, um die beschworenen Kreaturen zu beseitigen. Anschließend kümmern Sie sich um die restlichen *Sumpfhexen*. Natürlich sollten bei dieser Aktion die Heilzauber bei Ihren Magiern aktiviert sein.

5 Der Insel P5 sollten Sie sich (wie durch den Pfeil auf der Karte angedeutet) aus Richtung Nordosten, d.h. durch den Sumpf, nähern (und nicht über die dortige Brücke), da dort neben einer *Hydrack* auch zwei *Sumpfhexen* in unmittelbarer Nähe lauern. Ein zu ungestümes Vorgehen an dieser Position führt zu einer unangenehmen Überraschung. Befreien Sie die Insel P5 von diversen Kreaturen und betreten Sie anschließend die dortige Hütte. Dort finden Sie den Magier Andiemus, den Sie für den läppischen Betrag von 98.880 Goldstücken anheuern können. Da Sie diesen Betrag zu diesem Zeitpunkt verfügbar haben sollten (wenn nicht, warten Sie noch, bis Sie bei der Händlerin Verma waren, s.u.), verpflichten Sie Andiemus für Ihr Team. Zuvor entlassen Sie Lorun, da Lorun wesentlich schlechtere Werte als Andiemus aufweist (insbesondere hinsichtlich Manavorrat), auch wenn Sie danach mit Merik und Andiemus zwei Naturzauberer und keinen Kampfzauberer mehr im Team haben. Lassen Sie Lorun zuvor sämtliche Gegenstände abwerfen, aber belassen Sie den Zauberspruch *Kampfesheilung* im Inventar eines Ihrer übrigen Teammitglieder, da Sie diesen Spruch später noch weitergeben können! Andiemus nimmt den Platz von Lorun ein und kämpft vorerst mit einem *Stab* (Kombi 1) und den Zaubern *Blitz* (Kombi 2) sowie *Heilende Hände* oder – noch besser – *Wind der Heilung* (Kombi 3). Zur Not geht es auch mit *Regenerierung*, falls Sie keinen der erstgenannten Zaubersprüche zur Verfügung haben (später bei Verma kaufen!). Andiemus kann auf seinem aktuellen Skill-Level auch einen *Furok beschwören* und hat einen entsprechenden Spruch bereits parat. Probieren Sie es aus, einen solchen Furok ab und zu mit im Team zu führen – aber wundern Sie sich nicht über das langsame Tempo des Furoks!

DUNGEON Siege

6 Bei P6 finden Sie den letzten Boss der Sümpfe – den Hinterhältigen Troll. Natürlich befindet sich auch dieser Boss in guter Gesellschaft seiner Untergebenen, aber letztendlich dürfen Sie an dieser Position keine ernsthaften Probleme bekommen.

7 Bevor Sie Vermas Handelsposten bei P7 aufsuchen, durchqueren Sie noch den westlichen und östlichen Sumpfbereich in diesem Teil des Sumpfes. Bei Verma verkaufen Sie dann wie gehabt zuerst alle Gegenstände, die Ihre Charaktere aufgesammelt haben, und schauen dann wieder für jeden Charakter einzeln nach besseren Ausrüstungen und Waffen im Angebot von Verma nach. Vergessen Sie auch nicht einen (Natur-)Heilungszauber für Andiemus zu erwerben, falls Sie keinen entsprechenden Zauberspruch im Inventar hatten. Nachfolgend, wiederum als Anhaltspunkt für Sie, die Ausstattungen und Fähigkeiten der Charaktere im Spiel des Autors zu diesem Zeitpunkt:

Die Fähigkeiten, Skills und Ausrüstungen der Charaktere im Spiel des Autors nach dem Ein- und Verkauf bei Verma.

8 Nach dem Besuch bei Verma besuchen Sie schließlich noch die südliche Spitze des Sumpfes. Achten Sie

9 dort auf die mit X und Y gekennzeichneten Positionen auf der Karte, wo Sie auf Hydracks und Sumpffhexen treffen, die nach wie vor eine Gefahr darstellen! Den Bereich P8 (oberhalb des Manaschreins) sollten Sie meiden, da dort der Boden brüchig ist und Ihr Team bzw. einzelne Teammitglieder dort, wenn Sie diese Stelle betreten, in ein unterirdisches Verlies einbrechen, wo Sie hartnäckiger Widerstand erwartet. Wenn ein oder zwei Teammitglieder dort isoliert hineingeraten, haben sie keine Chance. Sie können dieses unterirdische Verlies auch auf anderem Wege aufsuchen, nämlich durch den »normalen«

Zugang bei P9, und so die dortige

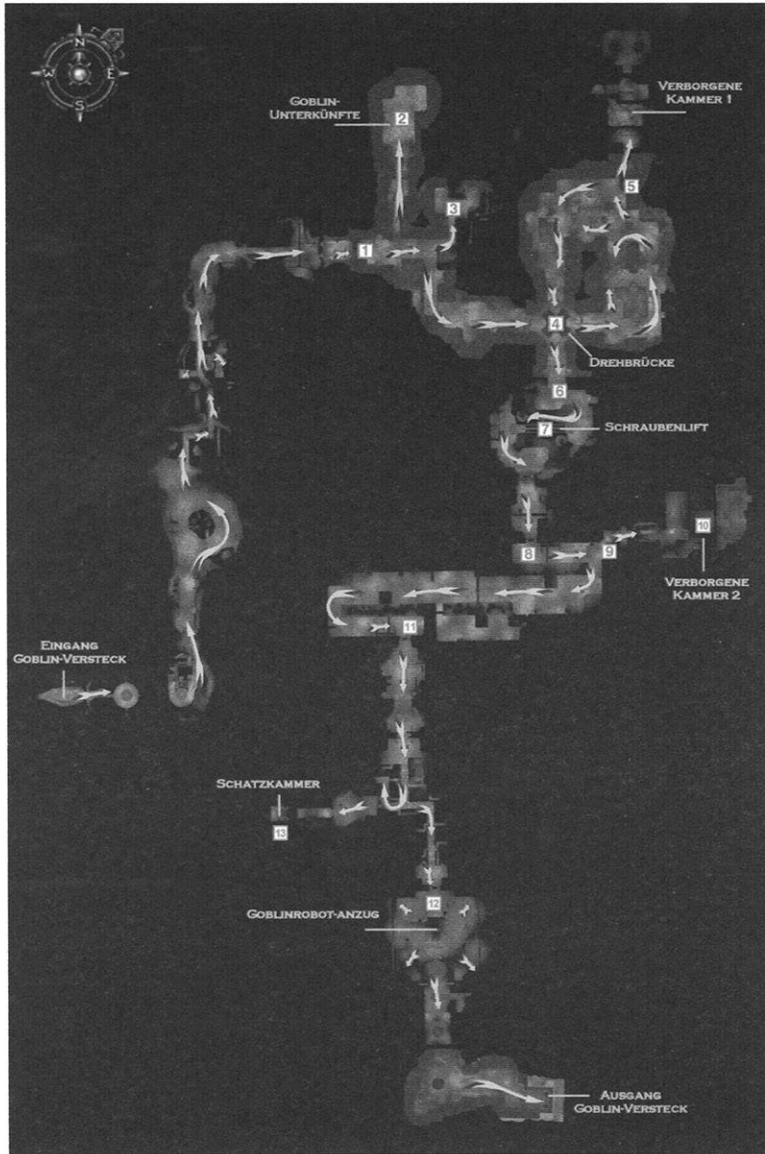
Kreaturschar bzw. das Feld von vorne aufräumen. Viel gibt es dort unten allerdings nicht zu holen – lediglich Erfahrungspunkte und ein paar von den Kreaturen fallen-gelassene Gegenstände.

10 Bei P10 finden Sie dann den Zugang in den nächsten und letzten Abschnitt des vierten Kapitels, zum Goblin-Versteck. Vor diesem Zugang wachen zwei Gobbots-Feuerteufel, so dass Sie bereits einmal testen können, was Sie dort unten erwartet. Bevor Sie das Goblin-Versteck betreten, sollten Sie allerdings unbedingt noch einmal Vermas Handelsposten aufsuchen, um dort die inzwischen wieder angesammelten Gegenstände zu verkaufen – und mit hoher Wahrscheinlichkeit hat Verma inzwischen auch neue und bessere Ausrüstungsgegenstände im Angebot, mit denen Sie einzelne Teammitglieder weiter verbessern können.

FLUGHELMER RITTER	EDWARD RITTER	EDWARD RITTER	EDWARD RITTER
BEWÄFFNUNG 715/715	BEWÄFFNUNG 124/124	BEWÄFFNUNG 120/120	BEWÄFFNUNG 120/120
STÄRKE 25	STÄRKE 20	STÄRKE 16	STÄRKE 16
GEWANDLICHKEIT 12	GEWANDLICHKEIT 12	GEWANDLICHKEIT 12	GEWANDLICHKEIT 12
INTELLIGENZ 12	INTELLIGENZ 12	INTELLIGENZ 12	INTELLIGENZ 12
FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE
FEUERZAUBER 0	FEUERZAUBER 0	FEUERZAUBER 0	FEUERZAUBER 0
NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0
KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0
HEILUNGSZAUBER 100-100	HEILUNGSZAUBER 100-100	HEILUNGSZAUBER 100-100	HEILUNGSZAUBER 100-100
FEUERANFALLSCHADEN 0-0	FEUERANFALLSCHADEN 0-0	FEUERANFALLSCHADEN 0-0	FEUERANFALLSCHADEN 0-0
NATURANFALLSCHADEN 0-0	NATURANFALLSCHADEN 0-0	NATURANFALLSCHADEN 0-0	NATURANFALLSCHADEN 0-0
KAMPFANFALLSCHADEN 0-0	KAMPFANFALLSCHADEN 0-0	KAMPFANFALLSCHADEN 0-0	KAMPFANFALLSCHADEN 0-0
RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0	RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0	RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0	RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0
AUSRÜSTUNG [Gegenstände]	AUSRÜSTUNG [Gegenstände]	AUSRÜSTUNG [Gegenstände]	AUSRÜSTUNG [Gegenstände]
ANDIEMUS	ANDIEMUS	ANDIEMUS	ANDIEMUS

EDWARD RITTER	EDWARD RITTER	EDWARD RITTER	EDWARD RITTER
BEWÄFFNUNG 124/124	BEWÄFFNUNG 124/124	BEWÄFFNUNG 124/124	BEWÄFFNUNG 124/124
STÄRKE 12	STÄRKE 12	STÄRKE 12	STÄRKE 12
GEWANDLICHKEIT 12	GEWANDLICHKEIT 12	GEWANDLICHKEIT 12	GEWANDLICHKEIT 12
INTELLIGENZ 12	INTELLIGENZ 12	INTELLIGENZ 12	INTELLIGENZ 12
FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE	FÄHIGKEITEN STUFE
FEUERZAUBER 0	FEUERZAUBER 0	FEUERZAUBER 0	FEUERZAUBER 0
NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0	NATURZAUBER 0
KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0	KAMPFZAUBER 0
HEILUNGSZAUBER 100-100	HEILUNGSZAUBER 100-100	HEILUNGSZAUBER 100-100	HEILUNGSZAUBER 100-100
FEUERANFALLSCHADEN 0-0	FEUERANFALLSCHADEN 0-0	FEUERANFALLSCHADEN 0-0	FEUERANFALLSCHADEN 0-0
NATURANFALLSCHADEN 0-0	NATURANFALLSCHADEN 0-0	NATURANFALLSCHADEN 0-0	NATURANFALLSCHADEN 0-0
KAMPFANFALLSCHADEN 0-0	KAMPFANFALLSCHADEN 0-0	KAMPFANFALLSCHADEN 0-0	KAMPFANFALLSCHADEN 0-0
RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0	RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0	RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0	RÜSTUNGSANFALLSCHADEN 0-0
AUSRÜSTUNG [Gegenstände]	AUSRÜSTUNG [Gegenstände]	AUSRÜSTUNG [Gegenstände]	AUSRÜSTUNG [Gegenstände]
ANDIEMUS	ANDIEMUS	ANDIEMUS	ANDIEMUS

Das Goblin-Versteck



Karte »Das Goblin-Versteck«

Der letzte Abschnitt des vierten Kapitels führt Sie und Ihr Team in das Reich der Goblins, die tief unter der Erde in einem weit verzweigten Tunnelsystem ihrem technischen Erfindungsreichtum freien Lauf gelassen haben. Aufgrund dessen haben Ihnen die Goblins eine Reihe starker und zerstörerischer »Technologiekreaturen« in den Weg gestellt, an

DUNGEON Siege

denen Sie mit Sicherheit arg zu »knabbern« haben werden. Nehmen Sie sich vor allem vor den flammenwerfenden Goblin-Kreationen *Gobbot-Feuerteufel* und *Ofen* in Acht! Deren Feuerstrahl richtet mit seinem Umgebungsschaden bei allen Ihren Teammitgliedern großen Schaden an! Außerdem erwartet Sie am Ende dieses Abschnitts der erste »Endgegner«, der den Namen »Boss« wirklich verdient – der *Goblinrobotanzug*.

Ein Blick in das Kreaturen-Glossar für diesen Abschnitt zeigt Ihnen, dass Sie es überwiegend mit Fernkampf- und Kampfzauber-Kreaturen (und damit ebenfalls mit fernkämpfenden Kreaturen) zu tun haben werden. Da diese aber in den allermeisten Fällen nur in Kombination mit nahkämpfenden Goblin-Kreaturen auf den Plan treten, werden Sie in den Gängen des Goblin-Verstecks somit immer unter »doppelten Attacken« stehen – auf diese Situation werden Sie quasi den ganzen Weg durch das Goblin-Versteck immer wieder treffen.

Für diese häufige, für das Goblin-Versteck besondere Situation sollten Sie folgende Strategie anwenden: Zunächst ist es natürlich besonders wichtig, schrittweise vorzugehen, um nicht direkt in eine kombinierte Nah-/Fernkampf-Attacke des Gegners zu geraten. Locken Sie immer zuerst die nahkämpfenden Kreaturen an und – eventuell nach einem kleinen Rückzug Ihrerseits – beseitigen Sie diese, um anschließend die fernkämpfenden Technologiekreaturen anzugreifen. Die verbleibenden fernkämpfenden Kreaturen sollten Sie dann konsequent attackieren, d.h. mit allen vier Nahkämpfern und den beiden Bogenschützinnen immer jeweils konzentriert auf eine fernkämpfende Kreatur, vorzugsweise diejenige, die am meisten Schaden anrichtet. Die beiden Magier nutzen bei den Kämpfen mit den nahkämpfenden Kreaturen die offensiven Zauber und wechseln erst bei kritischen Gesundheitsständen einzelner Teammitglieder auf die Heilsprüche. Bei den konsequenten Attacken auf die fernkämpfenden Kreaturen aktivieren Sie dagegen immer die Heilsprüche, um Ihre vier Nahkämpfer an der Front zu unterstützen – *insbesondere der Wind der Heilung, den Sie Andiemus benutzen lassen sollten, wirkt hier wahre Wunder*. Bei den offensiven Zaubern sollte *Andiemus* den *Blitz* mit der großen Reichweite (10) nutzen und *Merik* ebenfalls einen Zauber mit einer größeren Reichweite als 10, z.B. den *Tanzenden Zap*, auch wenn dieser nicht so viel Schaden anrichtet. Ein stärkerer Zauber mit einer geringeren Reichweite birgt aber bei *Merik* immer die Gefahr, dass dieser sich zu schnell und zu weit vorwagt – und für Kämpfe »an der Front« ist *Merik* einfach nicht gut genug gerüstet. Mit dieser Strategie sollten Sie das ganze »Goblin-Versteck« lang gut zurechtkommen!

Eine weitere »harte Nuss« innerhalb des Goblin-Verstecks sind die *Hinterhalte*. Sie werden in vielen Räumen in den Wänden Tore und auf dem Boden Einlassungen entdecken, hinter denen bzw. in denen sich vielfach neu konstruierte Kreaturen verbergen, die nur darauf warten, dass Sie sie »zum Leben erwecken« (teilweise befinden sich solche »schlafenden« Kreaturen auch in Kisten). Natürlich triggern Sie diese Kreaturen in allen Fällen, wenn Sie sich nahe oder neben der betreffenden Stelle befinden. Zwar können Sie solcherlei Hinterhalte durch die Tore in den Wänden oder die Schächte im Boden erahnen, aber Sie wissen nie, wann sich diese Tore/Schächte öffnen und wie viele Kreaturen sich dahinter/darin befinden. Wenn Sie in einen besonders großen Hinterhalt geraten, ist auf jeden Fall immer der sofortige taktische Rückzug dringende Pflicht!

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«



Ein typischer Hinterhalt im Goblin-Versteck: Aus den Toren an den seitlichen und hinteren Wänden betreten zahlreiche neue Kreaturen das Schlachtfeld.

Im Übrigen finden Sie im Goblin-Versteck auch an fast jeder Ecke die bereits bekannten Explosionsfässer. Da zudem oftmals mehrere dieser Exemplare beisammen stehen, können Sie mit der Detonation dieser Fässer die Goblin-Kreaturen – sofern sich Goblin-Kreaturen in unmittelbarer Nähe befinden – bereits entscheidend schwächen, teilweise bis zu 100%. Bringen Sie solche Fässer immer durch Ihre Bogenschützin mit der höchsten Reichweite gezielt zur Detonation, sofern Sie Ihre Gefährtin damit nicht zu sehr in Gefahr bringen.

Eine weitere Besonderheit des Goblin-Verstecks sind die **grünen Gaswolken**, die aus Ventilen oder leckgeschlagenen Rohren austreten. Diese Gaswolken können Ihren Teammitgliedern nichts anhaben, sind jedoch für die Goblin-Kreaturen das reinste Gift. Versuchen Sie deshalb, diverse Goblin-Kreaturen in eine solche grüne Gaswolke hineinzulocken, damit sie dort permanent Schaden nehmen.



Locken Sie die Goblin-Kreaturen in die grünen Gaswolken, da die Kreaturen innerhalb der Gaswolken Schaden davontragen.

DUNGEON Siege

Neben den vorgenannten allgemeinen Hinweisen zum Vorgehen im Goblin-Versteck sollten Sie noch spezifische Hinweise zu folgenden speziellen Positionen beachten:

1 Im Goblin-Versteck müssen Sie insbesondere immer **hinter den großen Toren** – als Eingang in einen neuen Bereich – äußerst vorsichtig agieren. Dahinter lauern in den allermeisten Fällen zahlreiche Goblin-Kreaturen. Ein erstes Beispiel dafür finden Sie bei P1, wo Sie auf einmal zahlreichen *Bot-töten*-Kreaturen, *Sprengern*, *Coptern* usw. unvermittelt gegenüberstehen.

2 Bei P2 finden Sie die **Unterkünfte der Goblins**. Dieser Bereich liegt zwar nicht unbedingt auf Ihrem Weg, aber dennoch sollten Sie dort auf jeden Fall vorbeischaun, da hier reiche Beute in den Kisten und Fässern wartet. Zudem ist dieser Bereich nicht sonderlich gut bewacht.

3 Wenn Sie den Bereich P3 aufsuchen wollen (was Sie nicht unbedingt müssen), müssen Sie auch dort vorsichtig vorgehen, da dort zwei *Ofen*, ein *Gobbot-Feuerteufel* und diverse andere Kreaturen (auch hinter Toren) warten. Locken Sie zuerst die nahkämpfenden Kreaturen aus diesem Bereich heraus und stürmen Sie erst dann den hinteren Bereich!

4 Bei P4 kommen Sie an eine **Schwenkbrücke**, die Sie quasi zweimal benutzen müssen. Sie gelangen über diese Brücke zuerst in den Produktionsbereich der Goblins. Später kehren Sie dann – nachdem Sie den Produktionsbereich der Goblins bewältigt haben – wieder zu dieser Brücke zurück, um sie – nach einem erneuten Schwenk – für Ihr weiteres Vorankommen in Richtung Süden zu nutzen.

5 Im Produktionsbereich der Goblins befindet sich in der äußersten nordwestlichen Ecke (P5) ein etwas verborgener Zugang zu einer versteckten Kammer. Erst in dem dritten Raum dieses Kammersystems erwartet Sie Gegenwehr, allerdings in Form von vier *Gobbot-Feuerteufeln*! Attackieren Sie diese Widersacher entschlossen nacheinander – natürlich bei aktivierten Heilzaubern. In der letzten Kammer finden Sie insgesamt drei Kisten mit reichlich Gold und magischen Gegenständen.

6 Nach der erneuten Überquerung der Schwenkbrücke passieren Sie ein großes Tor, hinter dem sich – wenn auch zunächst in moderatem Abstand – eine starke Kreaturenformation befindet. Ihnen fehlt an dieser Stelle der Raum und der Platz zum Rückzug, so dass Sie hier ein hartes Gefecht bei voller Ausschöpfung der Heilkräfte Ihrer Zauberer führen müssen.

7 Die Überfahrt mit dem **Schraubenlift** bei P7 sieht zunächst ganz harmlos aus – aber diese Stelle entwickelt sich zu einer der schwierigsten Situationen im gesamten Goblin-Versteck! Sobald Sie sich nämlich mit dem Schraubenlift auf die andere Seite in Bewegung setzen, werden sich die gesamten Kreaturen aus dem linken Bereich als »Empfangskomitee« auf der anderen Seite direkt vor dem Lift aufbauen und Ihnen einen heißen Empfang bereiten, so dass diese Stelle besonders knifflig zu lösen ist. Auf jeden Fall sollten Sie vor Beginn der Überfahrt das Spiel abspeichern und die Heilzauber aktivieren! Postieren Sie Ihre Nahkämpfer vorne auf dem Lift sowie die Magier ganz hinten und die Bogenschützinnen auf der linken Seite. Während der Überfahrt zerstören Sie mit *Phaedriel* oder *Ulora* (je nachdem, wer mit seiner Waffe die höhere Reichweite besitzt) schon einmal so viele Explosionsfässer wie möglich auf der linken und der gegenüberliegenden Seite. Sobald der Lift dann auf der anderen Seite hält, nutzen Sie fleißig den Pausenmodus und greifen nacheinander die Goblin-Kreaturen an, zuerst die *Durchbohrer*, dann die Nahkämpfer (*Jäger*) und schließlich die *Sprenger* und die *Öfen*. Zielen Sie im Pausenmodus mit Ihren Bogenschützinnen

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

nen auch gezielt auf den etwas hinterher trabenden *Proxo*, um ihn zur Explosion zu bringen – möglichst dann, wenn er sich in unmittelbarer Nähe von anderen Goblin-Kreaturen befindet. Ansonsten müssen Sie hier auf die Heilzauber Ihrer Magier vertrauen und außerdem fleißig Heiltränke benutzen, um dieses heiße Gefecht zu überstehen.



Verschaffen Sie sich in der unübersichtlichen Schlacht am Schraubenlift den Überblick durch eine intensive Nutzung des Pausenmodus!

TIPP: Wenn Sie gar nicht klarkommen an dieser Stelle, ist es auch möglich, Ihren Teammitgliedern den Bewegungsbefehl *Stellung halten* zu geben und den Lift sofort wieder auf die andere Seite zurückzubewegen, sobald er angekommen ist. Sie müssen dann nach und nach nur mit Fernangriffen vom Lift aus in mehreren Anläufen die wartenden Kreaturen auf der anderen Seite beseitigen. Dies kann allerdings eine langwierige Angelegenheit werden!

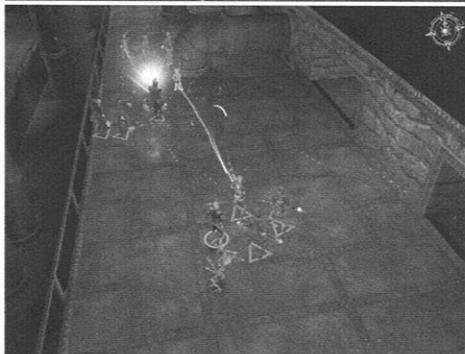
8 Sobald Sie den Raum bei P8 betreten haben, können Sie von Ihrer Empore aus bereits viele Kreaturen in der tiefer liegenden Ebene mit Ihren beiden Bogenschützinnen von dort oben beseitigen. Sie entledigen sich so einiger *Durchbohrer* und *Copter*, die Ihnen sonst etwas später an dieser Position noch mehr Probleme bereitet hätten, als Sie dort ohnehin noch haben werden (siehe unten).

9 Bei P9 finden Sie einen weiteren etwas versteckten Zugang zu einem zweiten verborgenen Kammersystem innerhalb des Goblin-Verstecks. Gehen Sie dort hinein und arbeiten Sie sich bis in den zweiten Raum (P10) vor. Dort finden Sie eine Tür, die auf »magische Weise« verschlossen ist. Die »magische Entriegelung« dieser Tür, so dass Sie den Raum dahinter betreten können, geschieht denkbar einfach: Sie müssen lediglich drei Lampen anzünden, von denen Sie eine in dem Raum P10 und die beiden anderen in dem Raum dahinter finden. Wenn Sie in dem versiegelten Raum dann übrigens den Ziegelstein von dem Podest nehmen, erscheinen noch einmal zwei *Gobbot-Schützen*, die Sie erledigen müssen, um anschließend die Schätze in diesem Raum »plündern« zu können. Außerdem bleibt dort eine *Drachen-Minigun* für Sie liegen, die Sie einmal mit Ulora ausprobieren sollten. Die Schadensstärke dieser Waffe ist in Verbindung mit der schnelleren Angriffsgeschwindigkeit durchaus interessant. Die Munition dieser Waffe lädt sich übrigens immer selbst nach, ist allerdings in umfangreichen Gefechten auch relativ schnell verbraucht.

DUNGEON *Siege*

11 Auf dem Weg von P9 bis P11 stoßen Sie auf harten Widerstand. Die dortigen Gänge sind voller Goblin-Kreaturen. Zudem geraten Sie dort in den ein oder anderen Hinterhalt – häufiges Schnellspeichern ist also unbedingt anzuraten. Da sich dieser Bereich über mehrere Höhenebenen verteilt, haben Sie hier aber vereinzelt die Chance, »tiefer liegende« (»höher liegende«) Kreaturen von einer höheren (tieferen) Ebene aus bereits per Fernbeschuss zu eliminieren. Ungefähr in der Mitte des Bereichs müssen Sie auch wiederum mittels eines Fahrstuhls eine höhere Ebene erobern. Diese Situation ähnelt stark der Situation am Schraubenlift (siehe oben), da Sie auf der höheren Ebene ebenfalls direkt auf ein starkes Kontingent gegnerischer Kreaturen treffen. Die Bewältigung dieser Stelle gelingt auf dieselbe Art und Weise wie beim Schraubenlift (siehe oben).

Hinter der Tür bei P11 wartet eine ungewöhnlich große Zahl von *Gobbot-Kreaturen*, d.h. *Feuerteufel*, *Grenadiere* und *Schocker*. Wenn Sie in diesen Raum einfach hineinstürmen, werden Sie eine ganz herbe Niederlage einstecken! Öffnen Sie deshalb die Tür und locken Sie erst einmal einzelne *Gobbot-Kreaturen* durch Fernbeschuss hinaus. Da aber auch diese Gruppe noch relativ groß ist, reißen Sie die *Gobbot-Gruppe* noch weiter auseinander, indem Sie einzelne *Gobbots* noch weiter nach hinten »lotsen«. Wenn Sie die *Gobbots* auf diese Weise ausreichend »dezentralisiert« haben, gehen Sie schließlich – natürlich bei aktiven Heilzaubern – in die Offensive.



Das Vorgehen beim Tor bei P11 in Einzelschritten: 1. Gobbots hinauslocken, 2. Einzelne Gobbots weiter nach hinten locken, 3. In die Offensive gehen.

12 Das weitere Vordringen bis zu P12 (vergessen Sie nicht, die Schatzkammer bei P13 zu besuchen und vor P12 abzuspeichern!) sollte dann kein weiteres Problem mehr sein. Bei P12 haben Sie Ihr Ziel des vierten Kapitels – nämlich Meriks Wächterstab – vor Augen. Zuvor müssen Sie aber noch den **Goblin-Erfinder** in seinem mächtigen **Robotanzug** besiegen. Sobald die Schlacht beginnt, flüchten Sie erst einmal mit Ihrem Team und locken den Robotanzug somit von der Mitte des Raums weg. Danach zerstören Sie die beiden *Teslapulen* in der Mitte des Raums, da der *Robotanzug* dort seine Schäden regenerieren kann. Die Angriffsstrategie auf den *Robotanzug* ist anschließend so einfach, wie sie klingt: *Frontalangriff mit den vier Nahkämpfern und den beiden Bogenschützinnen, während die beiden Magier den Heilungszauber aktiviert haben*. Auch wenn Ihnen ein Magier anschließend verlustig geht – gegen Ihre vier Nahkämpfer hat der *Robotanzug* nichts auszurichten! Wenn Sie die Teamzusammenstellung und die Charakterentwicklung wie in dieser Lösung bislang beschrieben nachvollzogen haben, werden Sie auf diese Weise wirklich keine Schwierigkeit haben, den Robotanzug zu besiegen.

Nach dem gewonnenen Kampf gegen den *Goblinrobotanzug* können Sie endlich Meriks Wächterstab an sich nehmen und nach diversen anderen Schätzen im Raum des Goblin-Erfinders suchen. Spätestens jetzt müssen Sie auch im Inventar Ihres Teams ein wenig aufräumen. Legen Sie weniger wertvolle Gegenstände ab und benutzen Sie mit einem Ihrer Magier den Spruch *Verwandeln*, um die abgelegten Gegenstände an Ort und Stelle in Gold »einzutauschen«.



Aufgabe erledigt: Meriks Wächterstab

Verlassen Sie schließlich das Goblin-Versteck über den Fahrstuhl und weitere Gänge, wo Sie übrigens noch einmal deaktivierte und damit ungefährliche Gobbots-Kreaturen zerstören können, bis Sie wieder das Freie erreichen und im Kapitel 5 der Dungeon-Siege-Saga angekommen sind.

Kapitel 5: Das uralte Böse

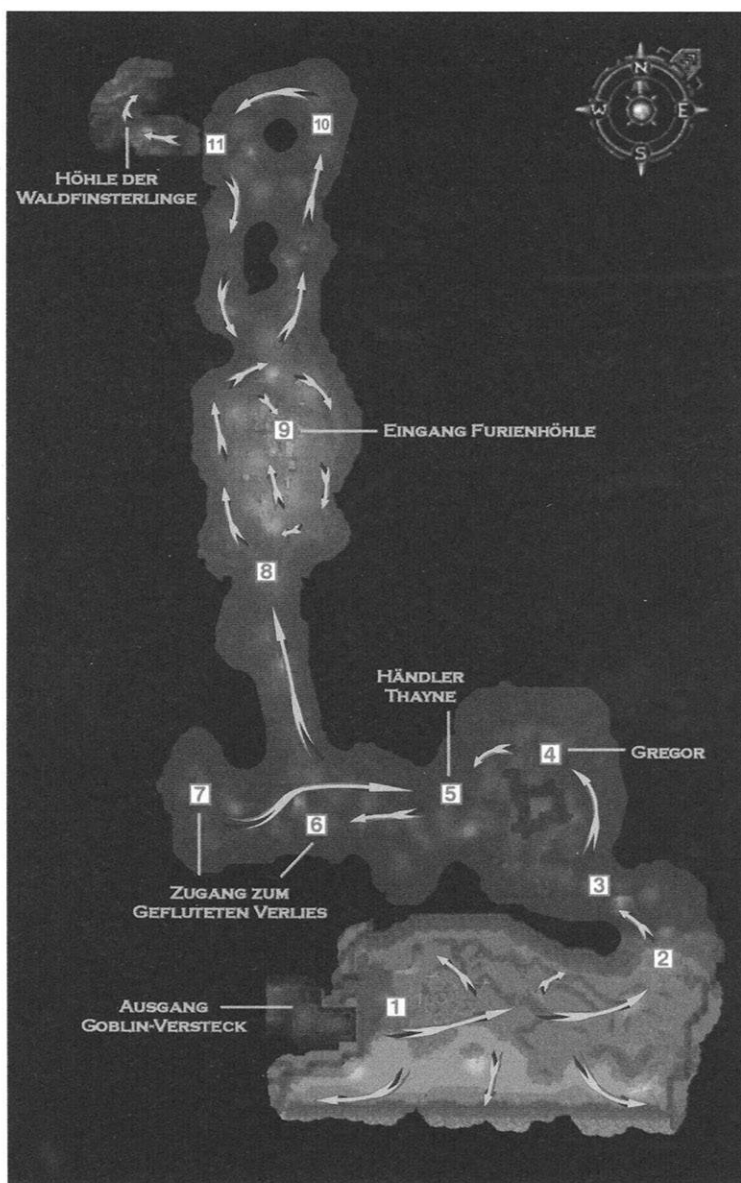
Das Schlimmste haben Sie hinter sich gebracht, denn durch das vierte Kapitel hatten Sie den längsten Weg der gesamten Kampagne zu bewältigen. Das fünfte Kapitel ist im Vergleich dazu verhältnismäßig kurz: In ca. vier bis fünf Stunden haben Sie die Festung Kroth erreicht – das Fernziel dieses fünften Kapitels. Dabei müssen Sie folgende drei Abschnitte/Bereiche bewältigen:

- Die Tempelruinen
- Die Furienhöhle
- Die Festung Kroth

Ihre Charaktere werden aber – trotz der relativen Kürze dieses Kapitels – jede Menge weitere Erfahrungen sammeln können, da die Kreaturen natürlich von Kapitel zu Kapitel stärker werden und damit auch mehr Erfahrungspunkte zu verteilen sind. Also, auf geht's:

DUNGEON *Siege*

Die Tempelruinen



Karte »Die
Tempelruinen«

Der Abschnitt der Tempelruinen hat eigentlich zwei Gesichter: Während Sie zunächst relativ leicht vorankommen und Ihr Team keinerlei Probleme hat, wird es im zweiten Teil dieses Abschnitts mitunter etwas haarig, da vorwiegend im zweiten Abschnittsteil die stärkeren

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Kreaturen dieses Abschnitts (siehe Kreaturen-Glossar) in großer Zahl lauern, z.B. insbesondere die *Gespenster*-Kreaturen. Mit den *Waldfinsterlingen* und den *Dornenträgern* treffen Sie auch hier wieder auf zwei fernkämpfende Kreaturenarten, die bei einem Nahkampfangriff durch Ihre Charaktere flüchten und Ihre Charaktere so vom geschlossenen Teamverbund abziehen. Das heißt wiederum für Sie, dass Sie ein wenig auf das Zusammenbleiben Ihres Teams achten und das Team entsprechend oft sammeln müssen.

Ihre Charaktere erhalten in diesem Abschnitt sehr vielfältige Möglichkeiten, ihre Eigenschaften und Attribute weiter stark zu verbessern. Da Sie hier zudem einen Händler finden, der relativ zentral beheimatet ist, können Sie mehrere Male nach besseren Ausrüstungsgegenständen für Ihre Charaktere schauen, da sich das Angebot bei diesem Händler zudem ständig ändert.

Ein anderes Problem: Zahlreiche (attackierende) Kreaturen sind im Dickicht des Waldes nicht immer ganz einfach zu lokalisieren, so dass Sie Ihr Vorankommen eventuell über die Übersichtskarte betreiben sollten. Dort sehen Sie die attackierenden Kreaturen teilweise besser als in der Hauptansicht!

Die wichtigsten Punkte im Abschnitt der Tempelruinen:

- 1** Direkt hinter dem Ausgang vom Goblin-Versteck treffen Sie auf zwei Wachhauptmänner, die Sie ansprechen können. Die beiden Wachleute werden Ihnen von den Geschehnissen rund um die Festung Kroth berichten. Nach diesem Gespräch ist der Auftrag *Verstärkt Festung Kroth* dahingehend aktualisiert worden, dass Sie dort dem *Totenbeschwörer Gresh* den Garaus machen sollen.
- 2** In der ersten Passage des neuen Abschnitts bis zu P2 durchkreuzen Sie den lichten Wald und den Strand, wo Sie auf *Seemangler*, *Waldphraks*, *Dornenträger* und *Schwarze Wölfe* treffen. Während die *Waldphraks* und die (bereits bekannten) *schwarzen Wölfe* überhaupt kein Problem darstellen, sind die *Seemangler* zwar zäh, jedoch relativ angriffsschwach und somit auch keine ernsten Gegner. Die *Dornenträger* stellen in großen Rudeln eine gewisse Gefahr dar (insbesondere an den nördlichen Hängen, bei denen Ihre Nahkämpfer die Dornenträger nicht direkt angreifen können), die Ihr Team allerdings auch meistern sollte. Am Strand finden Sie einige Kisten, die Sie natürlich nach Schätzen durchsuchen.
- 3** Auf Ihrem Weg entlang der Pfeilmarkierungen treffen Sie bei P3 auf den ersten Boss dieses Abschnitts – den *Infizierten Lärchling*. Zudem ist diese Position von weiteren *Lärchlingen* (auf die Sie dort auch zum ersten Mal treffen) und *Dornenträgern* durchsetzt. Dennoch ist diese Passage – vor allem mit aktivierten Heilzaubern – problemlos zu meistern, auch wenn der *infizierte Lärchling* erst nach einigen Attacken das Feld räumt.
- 4** Setzen Sie Ihren Weg bis zu P4 fort. Dort finden Sie das *Haus von Gregor*, den Sie im Inneren des Hauses ansprechen können. Er erzählt Ihnen eine Geschichte über ein paar »Stammkunden«, die in *das geflutete Verlies* hinabgestiegen sind und seitdem nicht mehr wiedergesehen wurden. Da Gregor (und der Händler Thayne) auf Stammkunden nicht verzichten können und wollen, bittet Gregor Sie, nach den Vermissten zu suchen. Ihr Aufgabenbuch enthält danach einen entsprechenden neuen Auftrag.



Neue Aufgabe: Vermisste Schatzsucher (im gefluteten Verlies finden).

DUNGEON Siege

5 Endlich finden Sie bei P5 auch wieder einen neuen Handelsposten (der sich eigentlich »Totengräberposten« nennt), so dass das in den letzten Phasen ständige Aufräumen des Inventars endlich ein Ende haben kann. Der dort ansässige Händler *Thayne* kann zwar nicht auf ein üppiges Angebot verweisen, aber sicherlich finden Sie für das ein oder andere Teammitglied ein passendes neues Ausrüstungs- oder Waffenobjekt. Wie gehabt verkaufen Sie zuerst alle im Inventar mitgeführten Gegenstände und Zaubersprüche und prüfen dann für jedes einzelne Teammitglied, ob Sie mit dem Kauf von besseren Ausrüstungsgegenständen eine Verbesserung erzielen können. Da die Ihre Charaktere wirklich verbessernden Gegenstände bei *Thayne* nicht gerade preiswert sind, werden Sie wahrscheinlich in »Goldnöte« kommen. Suchen Sie deshalb nur nach besonders verbessernden Gegenständen und vernachlässigen Sie zur Not *Merik*, da dieser in Kürze Ihr Team verlassen wird (siehe unten). Wie gehabt finden Sie nachfolgend wieder eine Übersicht über die Teammitglieder des Autors zum Zeitpunkt nach dem Einkauf bei *Thayne*, damit Sie Ihren Fortschritt in Ihrem eigenen Spiel ein wenig einschätzen können:

FLAMMVELLED RITTER	DIYERN RITTER	KNOX RITTER	OLSON RITTER
GERÄCHT: 152/157 STÄRKE: 22 SCHWACHHEIT: 23 INTELLIGENZ: 18	GERÄCHT: 150/152 STÄRKE: 30 SCHWACHHEIT: 17 INTELLIGENZ: 12	GERÄCHT: 151/151 STÄRKE: 30 SCHWACHHEIT: 23 INTELLIGENZ: 12	GERÄCHT: 157/157 STÄRKE: 29 SCHWACHHEIT: 13 INTELLIGENZ: 12
FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 0 NACHSCHÜBEN: 150-151 FERNANFESCHEN: 0-0 KONTAKTANFESCHEN: 0-0	FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 0 NACHSCHÜBEN: 150-151 FERNANFESCHEN: 0-0 KONTAKTANFESCHEN: 0-0	FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 0 NACHSCHÜBEN: 150-151 FERNANFESCHEN: 0-0 KONTAKTANFESCHEN: 0-0	FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 0 NACHSCHÜBEN: 107-110 FERNANFESCHEN: 0-0 KONTAKTANFESCHEN: 0-0
ANDERSON	ANDERSON	ANDERSON	ANDERSON
ANDERSON SCHWÄRMER	ANDERSON SCHWÄRMER	ANDERSON SCHWÄRMER	ANDERSON SCHWÄRMER
GERÄCHT: 150/150 STÄRKE: 18 SCHWACHHEIT: 14 INTELLIGENZ: 27	GERÄCHT: 150/150 STÄRKE: 12 SCHWACHHEIT: 15 INTELLIGENZ: 20	GERÄCHT: 150/150 STÄRKE: 18 SCHWACHHEIT: 12 INTELLIGENZ: 14	GERÄCHT: 150/150 STÄRKE: 18 SCHWACHHEIT: 29 INTELLIGENZ: 14
FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 1 NACHSCHÜBEN: 64-64 FERNANFESCHEN: 0-0 KONTAKTANFESCHEN: 0-0	FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 1 NACHSCHÜBEN: 64-64 FERNANFESCHEN: 0-0 KONTAKTANFESCHEN: 0-0	FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 1 NACHSCHÜBEN: 25-31 FERNANFESCHEN: 64-103 KONTAKTANFESCHEN: 0-0	FÄHIGKEITEN: STUFE 1 NATURALISCHER: 0 ZUWACHS: 1 NACHSCHÜBEN: 18-21 FERNANFESCHEN: 64-112 KONTAKTANFESCHEN: 0-0
ANDERSON	ANDERSON	ANDERSON	ANDERSON

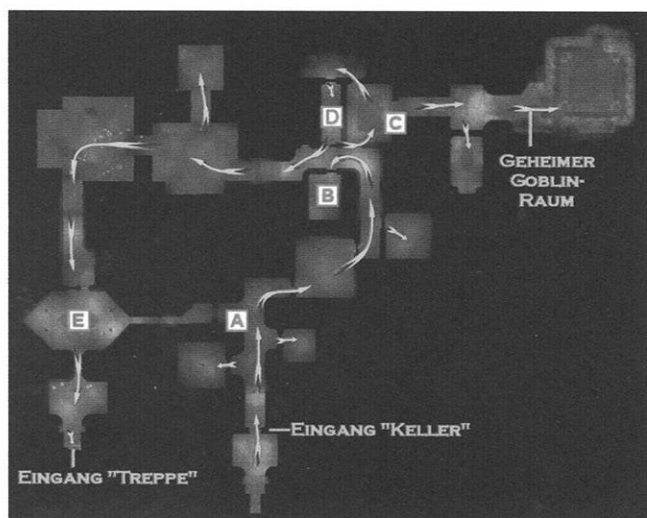
Die Fähigkeiten, Skills und Ausrüstungen der Charaktere im Spiel des Autors nach dem Ein- und Verkauf bei *Thayne*.

6 Das nächste Ziel, das geflutete Verlies, können Sie über zwei alternative Wege betreten: erstens durch den Keller der Hütte bei P6, wo Sie an der hinteren

7 Kellerwand ein Loch in dieselbige schlagen können, das einen Zugang zum Verlies öffnet, oder zweitens über den »normalen« Eingang bei P7. Betreten Sie das Verlies am besten über den Kellereingang und verlassen Sie das Verlies später wieder über den

Treppenzugang P7 – so »nehmen Sie alles mit«. In der Hütte und im Keller bei P6 warten übrigens einige Schätze darauf, von Ihrem Team entdeckt und geplündert zu werden.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«



Karte »Das geflutete Verlies«

Im gefluteten Verlies nehmen Sie den Weg, wie er auf der oberen Karte durch die Pfeile markiert ist. Sie bekommen es hier unten mit den Kreaturen *Wasserschleuder*, *Shrack*, *Wasserspringer*, *Unguis* und *Picker* zu tun. Insbesondere die drei letztgenannten Kreaturenarten stellen – sofern sie in größerer Zahl auftreten – harte Brocken dar. Nutzen Sie auf jeden Fall überwiegend die Heilzauber der beiden Magier und wechseln Sie nur dann auf die »offensiven« Zaubersprüche, wenn Sie vereinzelt Kreaturen gegenüberstehen. Die *Unguis* müssen Sie übrigens »suchen«, da sie sich im Wasser verbergen. Lassen Sie deshalb keinen Winkel des Verlieses aus! Die Enge des Verlieses bedingt zudem, dass Ihr Team Schwierigkeiten bekommt, die Formation einzuhalten. Achten Sie deshalb darauf, dass keines Ihrer weniger gut gerüsteten Teammitglieder zu weit nach vorne prescht.

Auf Ihrem Weg durch das geflutete Verlies werden Sie folgende besonders erwähnenswerte Örtlichkeiten finden:

A Bei A finden Sie einen Schalter an der Wand, dessen Betätigung einen Gang (quasi eine Abkürzung) in Richtung des Verlies-Treppenzugangs öffnet. Diesen Gang nehmen Sie erst einmal nicht, sondern Sie setzen Ihren Weg weiter fort in Pfeilrichtung.

B Die Tür zu Raum B sollten Sie mit äußerster Vorsicht öffnen (und dort zudem vorher abspeichern). In diesem Raum befinden sich ca. zehn *Picker*, die Ihre Einladung zum Kampf gerne annehmen. Ziehen Sie sich nach dem Öffnen der Tür ein wenig zurück und bekämpfen Sie die kleine *Picker*-Armee unter Einsatz von Heilzaubern und Heiltränken. Achten Sie darauf, dass sich keines Ihrer Teammitglieder mitten ins Getümmel stürzt und so von vier oder mehr *Pickern* gleichzeitig beharkt wird.

C Bei C können Sie in die dortige Wand ein Loch schlagen und somit einen geheimen Goblin-Raum entdecken, in dem Sie keine Gegenwehr, jedoch ein kleines Rätsel erwartet. Sie finden in diesem Raum zunächst einen Schalthebel, den Sie allerdings erst dann betätigen können, wenn Sie die weiter hinten zu findende Dampfmaschine in Gang setzen. Dazu müssen Sie an der Maschine die dort zu findenden vier Ventile öffnen (an

DUNGEON *Siege*

den Drehrädern – die Reihenfolge ist dabei völlig egal), so dass der Schalthebel vorne »unter Dampf steht«. Wenn Sie anschließend den Schalthebel betätigen, taucht ein zweiter Schalthebel aus dem Boden auf. Dessen Betätigung öffnet schließlich eine Tür in der gegenüberliegenden Wand zum Privatbereich des Erfinder-Goblins, wo Sie jede Menge Schatzkisten und -fässer – und somit reiche Beute – finden.

D Bei Punkt D entdecken Sie die vermissten Schatzsucher, die sich allerdings in einem bedauernswerten Zustand befinden. Trotzdem kehren Sie etwas später zu Gregor zurück und erstatten ihm Bericht über die Schatzsucher. Der entsprechende Auftrag im Aufgabenbuch wird diesbezüglich aktualisiert.

E Setzen Sie Ihren Weg weiter in Pfeilrichtung durch das Verlies fort. Sie werden noch einmal ein paar große Räume durchqueren, die zahlreiche Kreaturen beinhalten. Insbesondere beim Öffnen der Tür von Raum E ist ein wenig Vorsicht angebracht, da in diesem Raum noch einmal eine größere Zahl von *Wasserspringern* und *Wasserschleudern* lauert. Wenn Sie dieses letzte Hindernis aus dem Weg geräumt haben, verlassen Sie das geflutete Verlies wieder über den »normalen« Treppenausgang.

Nach dem kleinen »Intermezzo« im Verlies begeben Sie sich erst einmal zu Gregor und erstatten ihm Bericht. Gregor ist – als Totengräber – nicht unerfreut über Ihre Nachricht und belohnt Sie mit 35.000 Goldstücken. Der Auftrag ist danach erledigt.



Aufgabe erledigt: Vermisste Schatzsucher

TIPP: Bevor Sie sich weiter in Richtung Norden aufmachen, können Sie bei Bedarf auch schnell noch einmal bei *Thayne* im Handelsposten vorbeischaun, um die erneut angesammelten Gegenstände aus dem Inventar zu verkaufen und neue Ausrüstungsgegenstände für Ihr Team zu erwerben – denn Ihr Goldvorrat ist inzwischen wieder angewachsen und *Thayne* dürfte auch einige neue Sachen im Angebot haben. Es ist sogar sehr zu empfehlen, dass Sie diese kleine »Einkaufstour« in Ihren Marsch nach Norden zu diesem Zeitpunkt einplanen, da Sie im nördlichen Bereich der Tempelruinen wesentlich härtere Aufgaben erwarten als bislang.

8 Ab P8 müssen Sie dann schwierigere Herausforderungen bestehen. Dort begegnen Sie zum ersten Mal den *Waldfinsterlingen*, *Gespenstern*, *Kampfgespensern* sowie dem Boss *Kriegergespenst*. Ihre Magier haben ab jetzt ein striktes Heilungsgebot zu beachten und werden nur noch ganz selten mit den eigenen offensiven Zaubersprüchen aktiv.

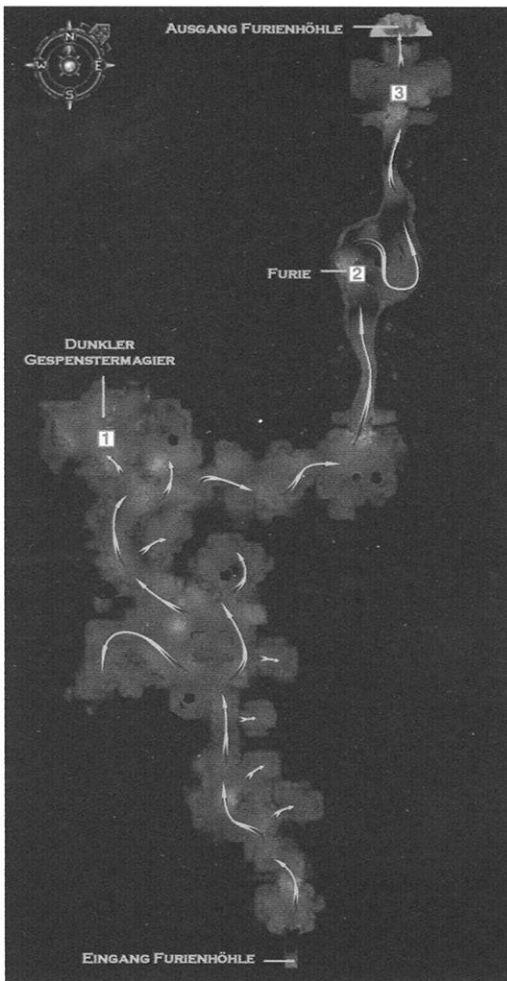
9 Auf der Waldlichtung bei P9 finden Sie die Tempelruinen sowie den Eingang in den nächsten Abschnitt. Dieser Bereich um P9 ist extrem gut bewacht von allerlei *Gespensster-Kreaturen* und *Waldfinsterlingen* sowie einem *Blauen Drachen*. Umkreisen Sie die Tempelruinen zunächst einmal wie auf der Karte durch Pfeile markiert und »säubern« Sie so den Randbereich der Tempelruinen von allen dort anzutreffenden Kreaturen. Erst dann arbeiten Sie sich in die Mitte der Ruinen bzw. in Richtung des Eingangs P9 vor, wo Sie auch den *blauen Drachen* erlegen. Dieser sollte möglichst konzentriert mit allen Teammitgliedern attackiert werden.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

- 10** Wenn Sie die Tempelruinen schließlich »erobert« haben, betreten Sie aber noch nicht den nächsten Abschnitt, sondern setzen Ihren Weg in diesem Abschnitt weiter nach Norden in Pfeilrichtung fort. Sie werden dort noch einmal auf diverse Kreaturen dieses Abschnitts treffen, unter anderem auch bei P10 auf zwei weitere *blaue Drachen*! Bei P11 können Sie aufgrund des dichten Waldwuchses leicht den Eingang zur Höhle der Waldfinsterlinge übersehen! Betreten Sie die Höhle und erledigen Sie die ca. zehn *Waldfinsterlinge*, die sich dort auf zwei Positionen verteilt herumtreiben. Am Ende der Höhle winkt Ihnen als Belohnung für diesen »Höhlenausflug« eine Truhe mit interessantem Inhalt.
- 11**

Bevor Sie nach Bewältigung aller Kreaturen im Abschnitt der Tempelruinen den Abstieg zur Furienhöhle wagen, sollten Sie noch einmal kurz zu *Thayne* zurückkehren und Ihr Inventar leeren.

Die Furienhöhle



Karte »Die Furienhöhle«

Die Furienhöhle ist im Vergleich zu den vorangegangenen Abschnitten ein sehr kurzer Abschnitt und – eigentlich auch relativ einfach zu bewältigen. Ein Blick in das Kreaturen-Glossar offenbart Ihnen, dass eigentlich nur die Kreaturen der *Furien-Familie* die härteren Gegner in diesem zweiten Abschnitt des fünften Kapitels darstellen. Selbst die Kombination von *Kampfgespenster* und *Gespensterbogenschützen* kann Ihr Team auf seinem aktuellen Skill- und Rüstungslevel nicht sonderlich in Verlegenheit bringen. Alle Kreaturen können Sie im Prinzip direkt und zügig attackieren (oder Sie lassen die nahkämpfenden Kreaturen »einfach kommen«). Benutzen Sie dabei vielfach auch die offensiven Zaubersprüche Ihrer Magier, um diesen wieder einmal ein bisschen mehr Erfahrungspunkte auf ihr Konto gutzuschreiben. Auch die vereinzelt auftauchenden Kreaturen *Furienbrut* attackieren Sie direkt und zügig mit allen Nahkämpfern und den Bogenschützinnen, wobei Sie in diesem Fall aber die Heilzauber bei den Magiern aktivieren. In der gesamten Furienhöhle finden Sie zudem zahlreiche Kisten und Tonkrüge, in denen reiche Schätze warten.

DUNGEON Siege

Bahnen Sie sich einfach Ihren Weg durch die Furienhöhle entlang der Pfeilmarkierungen auf der Karte! Dabei müssen Sie eigentlich nur folgenden drei Positionen erhöhte Aufmerksamkeit schenken:

1 Bei P1 lauert der Boss Dunkler Gespenstermagier mit einigen seiner Gefolgsleute. Direkt daneben befindet sich ein Gesundheitsschrein, den Sie aber nicht nutzen müssen.

Attackieren Sie hier – wie überall in der Furienhöhle – die einzelnen Kreaturen direkt und gezielt nacheinander (allerdings bei aktivierten Heilzaubern), um diese Position rasch »kreaturenfrei« zu gestalten. Da der *dunkle Gespenstermagier* über einen außerordentlich guten Rüstungswert verfügt, müssen Sie diesen Boss allerdings schon ordentlich »verhauen«, bis er diese Position aufgibt.

2 Bei P2 bekommen Sie es mit der Furie zu tun – einem Boss aus der Kategorie »klassischer Endgegner«. Die Werte dieser Kreatur (siehe Kreaturen-Glossar) sprechen für sich. Die Kampfzauber-Fernattacken der *Furie* können Ihre weniger gut gerüsteten Magier mit einem Schlag die gesamten Lebenspunkte kosten! Auch gegen die *Furie* ist die Strategie »Angriff ist die beste Verteidigung« goldrichtig. Attackieren Sie mit allen Ihren Charakteren – bei aktivierten Heilzaubern – die *Furie* frontal und freuen Sie sich nach Eliminierung dieses Endgegners über die zahlreichen und interessanten Gegenstände, die die *Furie* fallen lässt.

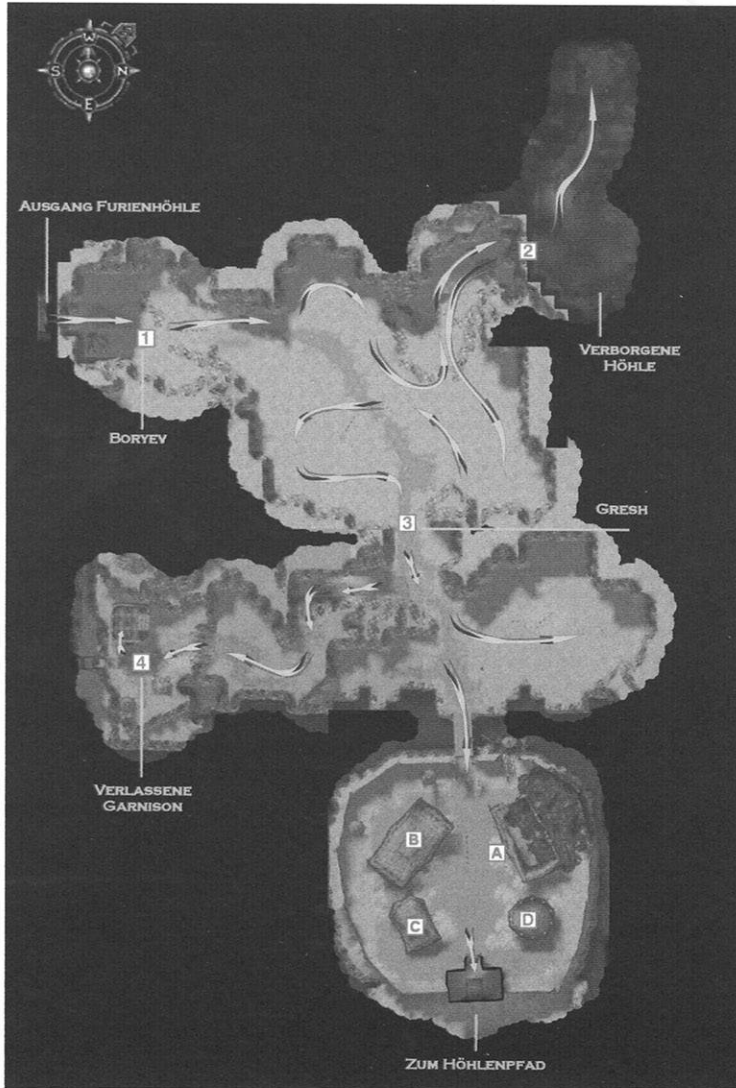
3 Kurz vor dem Ausgang der Furienhöhle kann es bei P3 noch einmal etwas heikel werden, da direkt hinter dem dortigen Durchgang auf jeder der beiden Seiten eine Kreatur der Sorte *Furiqual* – neben drei *Gespenstermagiern* – auf Ihr Team wartet. Locken Sie dort zuerst die *Gespenstermagier* von dieser Position mittels Fernbeschuss durch Ihre Bogenschützinnen weg, um diesen Kreaturen ein kleines Stück weiter hinten den Rest zu geben. Anschließend pirschen Sie sich an den Durchgang heran, bis eine (oder beide) *Furiqual* sich genötigt fühlt, ihren Kampfzauber-Wirbel auf Sie loszulassen. Wenn die *Furiqual* dabei nicht weit genug kommt, bleibt Ihr Team weitgehend außerhalb der Reichweite der Strahlen bzw. die Strahlen werden durch die Felswände blockiert und Sie können die Kreatur bequem aus der Ferne mit Bogen (bzw. Armbrust) eliminieren. Die zweite *Furiqual* kann dann wiederum mit einem schnellen direkten Angriff aus dem Weg geräumt werden.

Locken Sie bei P3 mindestens eine der Furiqualen in den Durchgang, so dass Ihr Team außerhalb der Reichweite der Furiqualen-Strahlen bleibt, und erledigen Sie die Kreatur dann aus der Ferne.



Anschließend haben Sie den Ausgang aus der Furienhöhle schon vor Augen und die Festung Kroth ist nicht mehr weit ...

Die Festung Kroth



Karte »Die Festung Kroth«

Der letzte Abschnitt des fünften Kapitels führt Sie in die nähere Umgebung der Festung Kroth, von der Sie schon das erste Mal in Gletschertal gehört haben. Dieser Abschnitt ist im Vergleich zu anderen Abschnitten wiederum extrem kurz bzw. schnell zu bewältigen, allerdings müssen Sie hier an dem Totenbeschwörer Gresh vorbei – und das ist gar nicht so einfach. Ansonsten treffen Sie in diesem Abschnitt nur auf drei unterschiedliche und neue Kreaturen, die allesamt aus dem »Untotenbereich« stammen – das Söldnerskelett, der Skelettwaldläufer

DUNGEON *Siege*

und das *Krug-Hundeskelett*. Diese drei Kreaturen sind aufgrund ihrer Eigenschaftswerte natürlich nicht zu unterschätzen, aber ihr Team ist inzwischen auch auf einem Level, vor dem sich die Kreaturen ihrerseits in Acht nehmen sollten. Es werden harte Kämpfe auf Sie zukommen, bei denen Sie aber letztendlich immer relativ problemlos – auch bei größeren Gruppen – die Oberhand behalten werden.

Dieser letzte Abschnitt des fünften Kapitels bietet natürlich auch wieder einige »Keypoints«:

1 Direkt nach dem Austritt aus der Furienhöhle müssen Sie erst einmal wieder eine Teamentscheidung treffen. Dort steht der Magier *Boryev* beschäftigungslos in der Gegend herum und bietet Ihnen seine Dienste für die stattliche Summe von 388.690 Goldstücken an. Ein Blick auf die Eigenschaftswerte von *Boryev* zeigt Ihnen, dass *Boryev* ein sehr gut ausgebildeter Kampfmagier und ein mittelmäßiger Nahkämpfer ist. Seine Stärke von 20 erlaubt Ihnen auf jeden Fall, *Boryev* mit guten Rüstungsgegenständen auszustatten und dementsprechend bei *Boryev* einen guten Rüstungswert zu erzielen – zumindest einen besseren Rüstungswert als bei *Merik*, der zu diesem Zeitpunkt Ihr am schlechtesten gerüsteter Gefährte sein dürfte. Mit *Merik* verlieren Sie dann allerdings einen Ihrer Naturzauberer und damit ein Teammitglied, das effektiv mit einem guten Heilzauber umgehen kann (insbesondere *Wind der Heilung*). Allerdings kann auch *Boryev* als Kampfmagier mit der *Kampfesheilung* zur ständigen Heilung Ihrer Truppe in einem Gefecht beitragen, vorausgesetzt, Sie haben den Zauberspruch *Kampfesheilung* noch irgendwo im Gepäck. Aus diesem Grund wurde Ihnen weiter oben bei der Entlassung von *Lorun* auch empfohlen, den Zauberspruch *Kampfesheilung* auf jeden Fall im Inventar eines Ihrer Teammitglieder zu belassen! *Boryev* hat übrigens selbst in seinem Zauberbuch den Spruch *Feuerball* parat, der auf dem aktuellen Kampfzauber-Skill-Level von *Boryev* (34) einen Schaden von 109 bis 119 Punkten verursacht und damit zum aktuellen Zeitpunkt als sehr gut angesehen werden kann. Lange Rede, kurzer Sinn: Entlassen Sie *Merik* (auch wenn dieser empört ist) und engagieren Sie *Boryev*. *Boryev* nimmt den Platz von *Merik* in der Teamformation ein und kämpft anschließend offensiv mit dem *Feuerball* sowie passiv/defensiv mit der *Kampfesheilung*, sofern verfügbar, anderenfalls mit einem anderen Defensiv-Spruch, z.B. dem *Flammenschild* (das allerdings nicht automatisch von *Boryev* angewendet wird).

2 Gehen Sie die Karte zuerst im äußersten Westen entlang nach Norden (siehe Pfeilmarkierung) und erledigen Sie die unterwegs auftauchenden Kreaturen. Bei P2 entdecken Sie den Eingang zu einer verborgenen Höhle. In dieser Höhle befinden sich zwar keine gefährliche Kreaturen mehr, aber eine Schatztruhe birgt wertvollen Inhalt.

3 Durchkämmen Sie die westliche Ebene dieses Abschnitts, bis alle Untoten (inklusive der Boss-Kreatur *Skelett-Hauptmann*) dort beseitigt sind, aber halten Sie sich dabei vorerst von P3 fern. Wenn die westliche Ebene restlos von Kreaturen befreit wurde, speichern Sie erst einmal das Spiel ab und wagen Sie sich schließlich zur Position P3 vor – aber nur dann, wenn alle Ihre Teammitglieder bei bester Gesundheit sind und Ihre Magier einen vollen Manavorrat vorweisen können. Bei Betreten der Position P3 setzt eine Zwischensequenz ein, in der Sie dem Totenbeschwörer *Gresh* gegenübertreten. Aus dieser Nummer kommen Sie dann erst einmal nicht mehr raus, da sich vor und hinter Ihnen eine magische Barriere aufbaut, die eine Flucht bzw. ein Zurückziehen unmöglich macht. *Gresh* alleine ist an dieser Position noch nicht einmal das Problem, sondern die Armee von Untoten, die *Gresh* um sich geschart hat und die *Gresh* durch Beschwörungen weiter aufstocken kann. Die Strategie: Entledigen Sie sich zuerst der *Söldnerskelette* in der unmittelbaren Nähe Ihres Teams und greifen Sie danach sofort *Gresh* an. Je länger Sie mit dem

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Angriff auf *Gresh* bzw. mit dessen Beseitigung warten, desto schlechtere Karten haben Sie, da die immer wieder neuerlichen Beschwörungen von weiteren untoten Kreaturen Ihre Probleme an dieser Position nur erhöhen. *Gresh* muss also weg, auch wenn dabei ein oder zwei Ihrer Teammitglieder ohnmächtig werden oder sogar dahinscheiden (später wiederbeleben!). Nur allein mit den Heilungszaubern werden Sie dabei nicht zurechtkommen, d.h., Sie müssen auch fleißig *Heiltränke* benutzen. Ist *Gresh* erst einmal Geschichte, dann stellt der Rest der dortigen Kreaturen kein Problem mehr dar und der Weg zur Festung Kroth ist frei.



Aufgabe erledigt: Verstärkt Festung Kroth

4 Wenn Ihr Inventar zu diesem Zeitpunkt bereits mit Gegenständen überbelegt sein sollte, gehen Sie nach der »Gresh-Schlacht« erst einmal in die Festung und ziehen das Ver- und Einkaufen von Gegenständen bei *Soldat Beuwel* (siehe unten) vor. Andernfalls können Sie sich jetzt direkt zur verlassenen Garnison bei P4 begeben, die Sie über einen schmalen Pfad erreichen. Der Widerstand von – inzwischen »altbekannten« – untoten Kreaturen ist auf diesem Weg noch einmal heftig, aber natürlich nicht so übermächtig, dass Sie den Turm bei P4 nicht erreichen könnten. Im Turm finden Sie in der unteren Etage eine Truhe, die mindestens einen magischen Gegenstand hervorbringt.

In der Festung Kroth angekommen, können Sie mit diversen NPCs dort sprechen, aber im Prinzip ist nur das Gespräch mit *Hauptmann Tarish* (A) von erhöhtem Interesse, da dieser Ihnen den ersten Auftrag für das sechste Kapitel in Ihr Auftragsbuch schreibt:



Neue Aufgabe: Unterwerft die Droog

Darüber hinaus können Sie bei *Magus Jardaranz* (B) Tränke und Zaubersprüche, bei *Leutnant Doghes* (C) Maulesel und bei *Soldat Beuwel* (D) Ausrüstungsgegenstände und Waffen erwerben. Natürlich nehmen Sie das Angebot (und die Nachfrage) von *Beuwel* an und leeren dort entsprechend Ihr Inventar bzw. rüsten Ihre Teammitglieder mit besseren Gegenständen und Waffen (sofern vorhanden) aus. Insbesondere Ihr »neuer Magier« *Boryev* kann hier in seinem Gesamt-Rüstungswert noch einmal kräftig »aufgemotzt« werden. Zudem werden Sie bei *Beuwel* sicherlich auch in Sachen »Armbrüste« für Ihre Bogenschützinnen fündig. Da Ihr Goldkonto inzwischen (bzw. nach den Verkäufen) weit jenseits der 1-Millionen-Schallmauer angelangt sein sollte, können Sie höchstwahrscheinlich nach Herzenslust einkaufen. Zur Orientierung für Ihr eigenes Spiel finden Sie nachfolgend wiederum die Charaktere-Übersicht des Autors zum Zeitpunkt nach dem Ein- und Verkauf bei *Beuwel*:

DUNGEON Siege

FLACHRELLER RITTER	GVORN RITTER	KROTH RITTER	GLOTH RITTER
GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 34 GESCHICKLICHKEIT 21 INTELLIGENZ 13	GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 34 GESCHICKLICHKEIT 21 INTELLIGENZ 13	GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 34 GESCHICKLICHKEIT 21 INTELLIGENZ 13	GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 34 GESCHICKLICHKEIT 21 INTELLIGENZ 13
FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 2 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 130-160 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 4-11	FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 2 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 130-160 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 4-11	FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 2 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 130-160 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 4-11	FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 2 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 130-160 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 4-11
ANDREAS	ANDREAS	ANDREAS	ANDREAS
ANDREAS GROBHAUER	BURTEV HELMREITER	ILONA SCHARFSCHÜTZE	PHAEDEL SCHARFSCHÜTZE
GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 12 GESCHICKLICHKEIT 14 INTELLIGENZ 28	GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 20 GESCHICKLICHKEIT 17 INTELLIGENZ 27	GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 19 GESCHICKLICHKEIT 19 INTELLIGENZ 19	GESUNDHEIT 173/173 STÄRKE 19 GESCHICKLICHKEIT 19 INTELLIGENZ 19
FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 1 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 50-115 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 12-19	FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 1 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 50-115 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 12-19	FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 1 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 50-115 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 12-19	FÄHIGKEITEN NAHKÄMPF 1 FERNAKAMPF 0 NATURZAUBER 0 KAMPFZAUBER 0 NAH-ANGESCHAUEN 50-115 FERN-ANGESCHAUEN 0-0 RÜSTUNGSKLASSE 12-19
ANDREAS	ANDREAS	ANDREAS	ANDREAS

Die Fähigkeiten, Skills und Ausrüstungen der Charaktere im Spiel des Autors nach dem Ein- und Verkauf bei Beuvel.

Verlassen Sie schließlich die Festung Kroth durch das Osttor der Festung. Dort treffen Sie übrigens auf einen Zwergenkämpfer (Nahkämpfer) namens Rhut, der durchaus bereit wäre, Ihrem Team beizutreten. Zum aktuellen Zeitpunkt weisen Ihre vier Nahkämpfer aber allesamt bessere oder zumindest gleichwertige Eigenschafts- und Attributswerte wie Rhut auf (siehe auch obere Abbildung), so dass Rhut keine Verstärkung für Ihr Team bedeuten würde. Betreten Sie also in Ihrer »alten« Teambesetzung Kapitel 6 ...

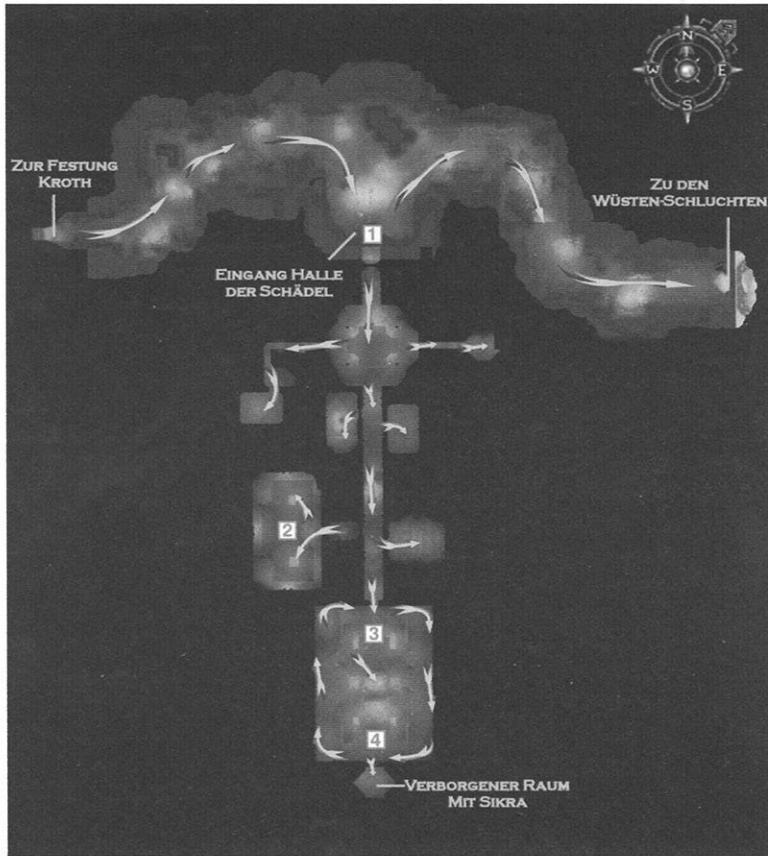
Kapitel 6: Ein unkluges Bündnis

Nach dem Sieg über die Untoten im Bereich der Festung Kroth geht es im nächsten Kapitel den Droogs an den Kragen. Über insgesamt nur zwei Bereiche erstreckt sich Ihr Weg bis zum Fernziel des sechsten Kapitels, dem Droog-Dorf, und zwar:

- Die Halle der Schädel
- Die Wüsten-Schluchten

Nach ca. zwei Stunden effektiver Spielzeit dürften Sie das Droog-Dorf erreicht haben.

Die Halle der Schädel



Karte »Die Halle der Schädel«

Dieser erste Abschnitt des sechsten Kapitels besteht eigentlich aus zwei getrennten Bereichen: erstens der *Höhlenpfad*, der Ihr Team in die Wüsten-Schluchten führt, und zweitens ein Kammersystem, das diesem ersten Abschnitt des sechsten Kapitels seinen Namen gibt: die *Halle der Schädel*. Den Eingang zu dieser Halle finden Sie ungefähr auf der Hälfte des Weges entlang des Höhlenpfads bei P1, wo ein riesiger Totenschädel nicht zu übersehen ist. Klicken Sie diesen Schädel an, damit er einen Treppenzugang in die Halle der Schädel freigibt.

DUNGEON Siege

Sie treffen in diesem gesamten ersten Bereich lediglich auf drei neue Kreaturen, die Ihr Team allerdings allesamt nicht das Fürchten lehren können. Die *Droog-Krieger* und *Droog-Bogenschützen* finden Sie dabei hauptsächlich in dem Höhlengang (jeweils konzentriert an insgesamt vier oder fünf Positionen), die *Besessenen Schädel* tummeln sich in der Schädelhalle. Im Höhlengang können Sie die anzutreffenden Kreaturen der *Droog*-Familie allesamt direkt und zügig attackieren, wobei *Andiemus* Ihre attackierenden Nahkämpfer mit dem *Wind der Heilung* unterstützt. In der Halle der Schädel (die übrigens eine wahre Fundgrube ist, was Schätze angeht!) besteht eigentlich auch kein Grund, übervorsichtig gegen die dort – fast ausschließlich – anzutreffenden *Besessenen Schädel* zu agieren. Der zügige direkte Angriff stellt auch hier die beste Wahl dar, auch wenn diese Kreaturen ein Fluchtverhalten bei Attacken an den Tag legen. Zudem treten die *Besessenen Schädel* nicht in großer Zahl auf – bis auf die zwei folgenden Ausnahmen:

2 In der Kammer P2 lauern ungefähr acht *Besessene Schädel* darauf, Ihr Team mit ihrem Kampfzauber zu attackieren. Bleiben Sie in dieser relativ weiträumigen Halle ständig in Bewegung mit Ihrem Team und greifen Sie die *Schädel* einer nach dem anderen direkt mit allen aktivierten Teammitgliedern an, wobei *Andiemus* allerdings seinen Heilzauber benutzt.

3 Die große Hauptkammer der Halle der Schädel bei P3 beherbergt insgesamt 15 *Besessene Schädel*, die sich allerdings über die gesamte, sehr weitläufige Halle verteilen, so dass Sie mit einem Angriff aller *Schädel* auf einmal nicht rechnen müssen, solange Sie nicht den Fehler begehen, zu forsch in die Mitte dieser Kammer voranzustürmen. Verharren Sie nach dem Betreten der Halle erst einmal mit Ihrem Team auf dem ersten Podest und bekämpfen Sie dort – bei aktiviertem Heilzauber durch *Andiemus* – die ersten *Besessenen Schädel*, die auf diesem Podest vorhanden sind bzw. die zu dieser Position heranschweben. Wenn das Podest »schädelfrei« ist, nehmen Sie einen der beiden schmalen Pfade an den Seitenwänden, wo jeweils drei weitere *Schädel* darauf warten, durch Ihr Team eliminiert zu werden. Danach können Sie bedenkenlos die Mitte der Halle stürmen. Eventuell müssen Sie bei all diesen Aktionen bei dem ein oder anderen Teammitglied einen Heiltrank benutzen, insbesondere auf den schmalen Seitenpfaden. Nach Erledigung des Jobs können Sie die Sarkophage sowie die sehr ergiebige Schatztruhe in der Mitte der Kammer plündern.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«



In der letzten Halle verharren Sie erst einmal kurz nach dem Eingang auf dem Podest und bekämpfen dort die ersten Besessenen Schödel.

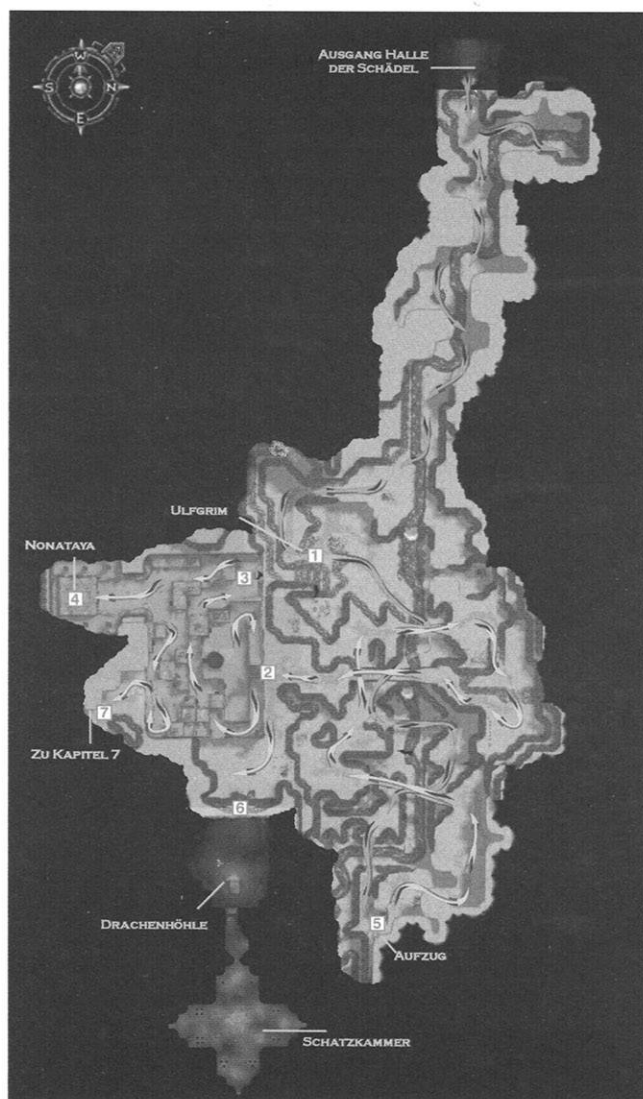


Wenn Sie bei P4 die dortige Statue betätigen (anklicken), öffnet sich dahinter an der südlichen Seite ein **verborgener Raum**, in dem sich – die Ihnen bereits aus mehrfachen Gesprächen bekannte – **Sikra** befindet. Wenn Sie **Sikra** ansprechen, bietet sie Ihnen an, Ihrem Team zum »Nulltarif« beizutreten – und damit ist gleichzeitig für **Andiemus** die Stunde gekommen, in der dieser Ihr Team verlassen muss! Der Vergleich **Sikra/Andiemus**: Zwar verfügt **Sikra** nicht über einen ähnlich hohen Skill im Bereich Naturzauber wie **Andiemus** (20 gegenüber 26), allerdings beherrscht **Sikra** zusätzlich zu den Naturzaubern noch die Kampfzauber – und das auf einem sehr hohen Niveau (Skill-Level 38)! Zudem weist **Sikra** eine höhere Stärke als **Andiemus** auf (13 gegenüber »kurz vor Stärke 15«) und kann somit besser gerüstet werden und sie verfügt zudem noch über einen höheren Manavorrat als **Andiemus**. In diesem direkten Vergleich sieht **Andiemus** also relativ schlecht aus und legt deshalb alle seine Gegenstände ab und verlässt das Team. Engagieren Sie anschließend **Sikra** und lassen Sie sie die Gegenstände von **Andiemus** aufnehmen. Optimieren Sie danach **Sikras** Rüstungsgegenstände und gestalten Sie ihr Zauberbuch – als **Aktiven Zauber 2** (Waffenkombination 3) benutzt **Sikra** den **Wind der Heilung**, sowie als **Aktiven Zauber 1** (Waffenkombination 2) einen starken offensiven Kampfzauber, z.B. **Metallsplitter** oder – genau wie **Boryev** – den **Feuerball**.

Nach dieser Teamneueformation sollten Sie – bevor Sie die Wüstenschluchten betreten – noch einmal bei **Beuwel** und **Magus Jadaranz** in der Festung Kroth vorbeischaun, um bezüglich Ausrüstung, Waffen und Zaubersprüche Ihr Team zu optimieren – vor allem bei **Sikra**! Danach betreten Sie die Wüsten-Schluchten ...

DUNGEON Siege

Die Wüsten-Schluchten



Karte »Die Wüsten-Schluchten«

Die Wüsten-Schluchten fahren mal wieder ein etwas gewaltigeres Arsenal an Kreaturen auf. Sie werden in diesem zweiten und letzten Bereich des sechsten Kapitels kaum eine Ecke finden, an der Sie nicht kämpfen müssen. Es geht hier also ganz schön zur Sache! Dabei ist es allerdings nicht so, dass Sie bei diesen Kämpfen mit Ihrem Team irgendwann einmal unterlegen sind. Ihr Team ist auf seinem aktuellen Skill- und Eigenschaftslevel auch für alle Kreaturen in den Wüsten-Schluchten einfach ein unbezwingbarer Gegner.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Natürlich treffen Sie in den Wüsten-Schluchten wieder vermehrt auf die Kreaturen der Droog-Familie, wobei das Droog-Familienmitglied *Droog-Magier* für Sie neu ist. Darüber hinaus müssen Sie unzählige *Riesenwespen* und *Seelenstecher* (entfernte Verwandte der Phraks) aus dem Weg räumen – dies zählt allerdings zu den leichten Übungen der Wüsten-Schluchten. Die *Riesenechsen*, denen Sie ebenfalls häufig begegnen werden, sind zwar zähe Biester, aber angriffsschwach und somit keine Gefahr. Eine nicht zu unterschätzende Gefahr stellen allerdings die kleinsten Kreaturen dieses Bereichs dar: die *Sandschlitzer*, die *Sandmagier* und die *Sandschläger*. Diese kleinen Kreaturen sind wieselflink, tauchen an allen möglichen und unmöglichen Stellen aus dem Sand auf und sind blitzschnell im Nahkampfbereich Ihrer Teammitglieder. Zudem weisen diese »Sand«-Kreaturen gute bis sehr gute Eigenschafts- und Kampfwerte auf. Trotzdem: Auch vor diesen Kreaturen ergreifen Sie – wie bei allen anderen Kreaturen auch – nicht die Flucht, sondern gehen bestimmt und zielgerichtet in die Offensive. Wie gesagt: Es kommen keine schweren, aber zahlreiche Kämpfe auf Sie und Ihr Team zu – und das an fast allen Positionen!



So wird es Ihnen an vielen Positionen der Wüsten-Schluchten ergehen: Droogs, Riesenwespen und »Sand-Kreaturen« beharken in großer Zahl Ihr Team.

Ihr Weg durch die Wüsten-Schluchten ist zwar insgesamt linear (d.h., Sie können sich eigentlich nicht verlaufen), aber dieser Weg führt über mehrere Höherebenen. Zunächst führt Sie Ihr Weg am Fluss entlang, den Sie später auf einer höheren Ebene über mehrere Hängebrücken passieren. Bei P5 gelangen Sie dann zu einem Aufzug (am oberen Ende des Aufzugs warten übrigens mehrere *Droog-Bogenschützen*!), über den Sie die höchste Ebene der Wüsten-Schluchten erklimmen. Zum Droog-Dorf gelangen Sie dann schließlich über drei große Landbrücken. Insbesondere im zweiten Teil der Wüsten-Schluchten geht es also ein bisschen kreuz und quer. Um Ihnen dennoch eine Marschroute auf der Karte per Pfeilmarkierungen aufzuzeigen, sind die Wege in den unteren beiden Ebenen mit *dunklen* Pfeilen und die Wege in der oberen Ebene mit *helleren* Pfeilen markiert.

DUNGEON Siege

Eigentlich gilt für die gesamte Wegstrecke der Durchquerung der Wüsten-Schluchten an fast jeder Position wie bereits gesagt – das allgemeine Motto »Kämpfen und Durchbeißen«, so dass keine dieser Positionen besonders erwähnt werden kann. Aber dennoch gibt es auch in den Wüsten-Schluchten einige wenige markante Stellen und Ereignisse, die Sie beachten sollten:

1 Bei P1 treffen Sie einen weiteren Nahkämpfer, der grundsätzlich dazu bereit ist, Ihrem Team beizutreten. Ulfgrim – so sein Name – kann Ihren vier vorhandenen Nahkämpfern zu diesem Zeitpunkt bezüglich der Eigenschafts- und Attributswerte aber nicht mehr das Wasser reichen bzw. ist allenfalls gleichwertig. Mit anderen Worten: Ulfgrim stellt keine Verstärkung für Ihr Team dar und Sie behalten die aktuelle Teamzusammensetzung bei.

6 Bevor Sie das Droog-Dorf betreten, sollten Sie einen kurzen Abstecher in die Drachenhöhle (Sie müssen dort zwei grüne Drachen bekämpfen und ausschalten) und anschließend in die dahinter liegende Schatzkammer (die frei von Kreaturen ist) unternehmen. Die Ausbeute der drei Schatzkisten der Schatzkammer ist zwar nicht besonders üppig, aber dafür können Sie auf dem Fußboden der Kammer eine Landkarte des Königreichs Ehb bewundern!

2 Wenn Sie das Dorf der Droog bei P2 erreicht haben und es betreten, werden Sie erst einmal dahingehend eine Überraschung erleben, dass Ihnen die dortigen Dorfbewohner freundlich gesonnen sind und Ihr Team (als Befreier) vergöttern. Aber: Ein paar unverbesserliche Fanatiker treiben sich immer noch im Dorf herum. Auf diese nach wie vor kriegerischen *Droog-Magier*, *-Krieger* und *-Bogenschützen* treffen Sie bei P3. Alle diese Droog-Kreaturen tragen den Beinamen »Fanatiker«, sind aber bezüglich ihrer Eigenschaftswerte identisch mit den entsprechenden Droog-Kreaturen, denen Sie zuvor begegnet sind. Räumen Sie diese letzten Fanatiker aus dem Weg und beschreiten Sie den weiteren Weg zu P4 bzw. zu *Nonataya*, dem Herrscher der Droog.

4 Bei P4 treffen Sie dann wie gesagt auf den Droog-Herrscher *Nonataya*, der sich ebenfalls unterwürfig zeigt und Ihnen dankbar ist, dass Sie die Droogs von dem Fluch der Secks befreit haben. Gleichzeitig haben Sie die einzige Aufgabe des sechsten Kapitels gelöst und Sie erhalten einen ersten Auftrag für das siebte Kapitel. Aus Dankbarkeit für die Errettung der Droogs bietet Ihnen *Nonataya* den Zugang zu seinem »Laden« an, wo Sie die Gegenstände aus Ihrem Inventar verkaufen können und Ihre Charaktere mit neuen Gegenständen und Waffen verbessern können. Von beiden Möglichkeiten machen Sie natürlich reichlich Gebrauch. Zu wenig Gold sollte dabei in dieser Phase keine Rolle mehr spielen.



Aufgabe erledigt: Unterwerft die Droog

Neue Aufgabe: Reise zur Burg Ehb (und verhindern, dass die Secks die Geheime Kammer erobern).

Anschließend können Sie das Droog-Dorf über P7 verlassen. Sie gelangen dort sofort in das siebte Kapitel ...

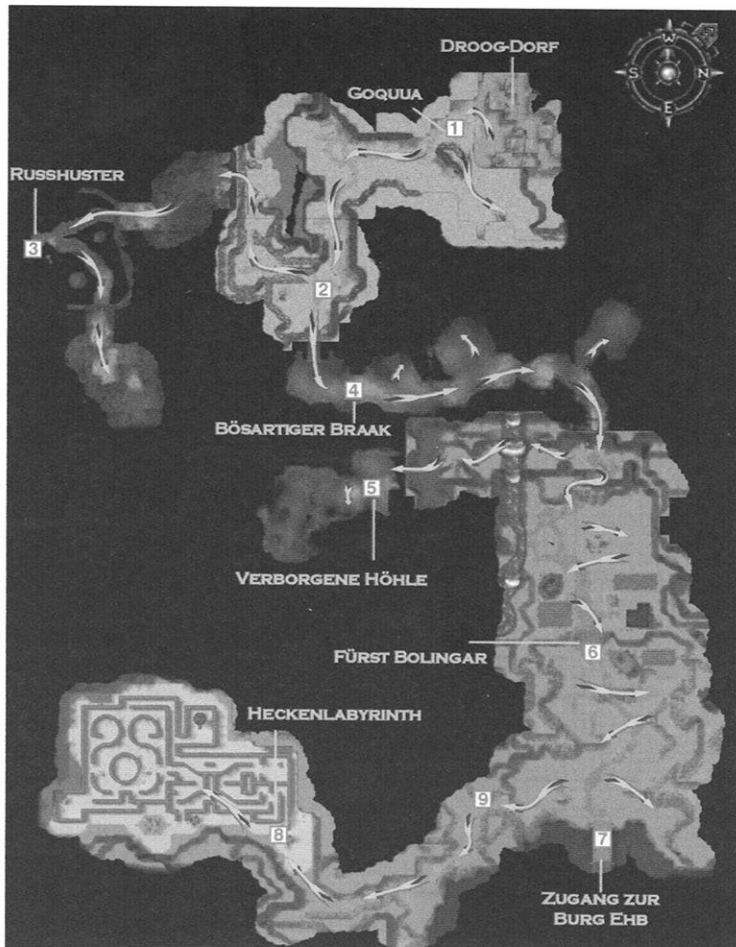
Kapitel 7: König und Burg

Sie sind Ihrem Fernziel – der Burg Ehb – schon viel näher als Sie glauben – mit anderen Worten: Sie werden die Burg Ehb in diesem Kapitel endlich finden und auch betreten. Zuvor müssen Sie allerdings noch einen beschwerlichen Weg zur Burg mit einer herausfordernden Zusatzaufgabe bewältigen, so dass sich dieses Kapitel in folgende zwei Abschnitte gliedert:

- Der Pfad zur Burg Ehb
- Die Burg Ehb

Planen Sie für das gesamte siebte Kapitel ungefähr eine effektive Spielzeit von ca. drei Stunden ein.

Der Pfad zur Burg Ehb



Karte »Der Pfad zur Burg Ehb«

DUNGEON *Siege*

Dieser erste Abschnitt teilt sich in drei topographisch völlig unterschiedliche Bereiche auf – ein Rest Wüstenland, Höhlenregionen und Grünland (Ackerland). Viele neue Kreaturen begegnen Ihnen in diesem Abschnitt nicht, wobei es sich bei drei der fünf neuen Kreaturen noch um »Boss-Kreaturen« handelt (die es allerdings in sich haben, vor allem der *RuBhuster*, s.u.). Die neu auftauchenden *Wüsten-Braaks* sind jedoch – sofern sie in Rudeln auftreten – keine zu unterschätzenden Gegner! Diese Kreaturen erzielen mit ihren Fernangriffen (Steingeschosse) einen nicht unerheblichen Schaden bei Ihren Gefährten, so dass Sie bei einem Aufeinandertreffen mit mehreren *Wüsten-Braaks* auf jeden Fall immer den Gesundheitszustand Ihres Teams im Auge behalten sollten sowie um einen Einsatz eines Heilungszaubers und/oder von Heiltränken nicht herumkommen. Ansonsten bekommen Sie es vorwiegend mit »alten Bekannten« zu tun, insbesondere noch einmal mit den zähen *Söldnerskeletten*, die Sie bereits in der Umgebung der Festung Kroth das Fürchten gelehrt haben. Die Anzahl gegnerischer Kreaturen in diesem Abschnitt hält sich in Grenzen, d.h., Sie werden zwar einige Kämpfe ausfechten müssen, aber bei weitem nicht in dem Umfang wie in den vorangegangenen Wüsten-Schluchten. Zudem sind viele der Kreaturen dieses ersten Abschnitts in ihrem Bewegungstempo sehr langsam, so dass Sie immer genügend Zeit haben zu reagieren.

Die auf der Karte vermerkten besonderen Positionen auf dem Weg zur Burg Ehb im Einzelnen:

- 1** Direkt nach dem Ausgang aus dem Droog-Dorf sehen Sie den Ordensritter *Goquua* mit einem *Grünen Drachen* kämpfen. Sie müssen *Goquua* nicht unbedingt helfen – dieser schafft den Drachen auch alleine, aber natürlich sollten Sie jede Möglichkeit nutzen, um mit Ihrem Team Erfahrungspunkte zu sammeln. Sprechen Sie *Goquua* nach dem Kampf an. Er wird Ihnen etwas über die Herkunft der Drachen erzählen und Ihnen gleichzeitig einen Auftrag in Ihr Auftragsbuch schreiben, der die Beseitigung der Ursache des »Drachenproblems« beinhaltet, nämlich die Eliminierung des »Mutterdrachen« in der Lindwurmschlucht.



Neue Aufgabe: Erschlagt den Lindwurm in der Schlucht

- 2** Bei P2 gelangen Sie an einen Wegweiser, der Ihnen zwei (neue) Richtungen anzeigt: zur Burg Ehb oder zur Lindwurmschlucht. Natürlich wählen Sie zuerst einmal den Weg in die Lindwurmschlucht, um den dortigen Drachen (der übrigens original *RuBhuster* heißt und der – um die Verwirrung zu komplettieren – im Auftragsbuch *Lindwurm* genannt wird) den Garaus zu machen. Der Weg bis zu diesem mächtigen Drachen ist noch einmal von wenigen Kreaturen (z.B. *Grüne Drachen*) durchsetzt – erst bei P3 werden Sie dann auf den Drachen *RuBhuster* treffen. Bevor Sie sich auf den Kampf mit dem *RuBhuster* einlassen, sollten Sie unbedingt alle im Inventar befindlichen Gesundheitstränke gerecht auf die einzelnen Charaktere verteilen. Jeder Charakter sollte vier bis sechs große oder mittlere Gesundheitstränke bei sich führen, die beiden Magier einige Manatränke! Wenn Sie den *RuBhuster* dann bei P3 entdecken, werden Sie sicherlich erst einmal von dessen Größe beeindruckt sein – lassen Sie diesen Eindruck aber nicht zu lange auf sich wirken, sondern attackieren Sie den Drachen sofort mit allen Charakteren, wobei *Sikra* natürlich den *Wind der Heilung* benutzt. Der Kampf gegen den *RuBhuster* wird sich dann etwas hinziehen, da der Drache mit einem Rüstungswert von 1032 sowie mit über 20.000 Lebenspunkten eine ganz gehörige Menge einstecken kann. Bleiben Sie am Ball und beharken Sie den *RuBhuster* permanent. Neben dem

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Wind der Heilung mittels *Sikra* werden Sie es nicht vermeiden können, auch ab und zu die Heiltränke bei Ihren Charakteren zu benutzen. Tun Sie dies immer direkt für das gesamte Team, wenn bei einem Teammitglied die aktuelle Gesundheit kritisch wird. Eigentlich darf keines Ihrer Teammitglieder ohnmächtig werden, aber ganz fatal wäre es, wenn dies bei *Sikra* passiert, denn ohne den *Wind der Heilung* haben Sie dort unten in der Lindwurmschlucht ganz schlechte Karten. Bei Ihren beiden Magiern müssen Sie zudem auch noch den Manavorrat beachten und im richtigen Zeitpunkt mittels der Taste **[M]** den Manavorrat auffrischen. Nach ungefähr einer Minute werden Sie den *Ruðhuster* »geknackt« haben und der Drache verabschiedet sich in die Tiefen der Lindwurmschlucht. Feiern Sie Ihren Sieg anschließend in der angrenzenden Schatzkammer ausgiebig, denn dort gibt es einiges zu holen.



Schicken Sie den *Ruðhuster* unter Einsatz von etlichen Gesundheitstränken zurück in die *Lindwurmschlucht*.

4 Auf Ihrem Weg zur Burg Ehb verlassen Sie nach der Besiegung des *Ruðhusters* die Wüstenschluchten und betreten einen Höhlenpfad. Zu Anfang dieser Höhle treffen Sie bei P4 direkt auf den »Boss« *Bösartiger Braak*, der zudem von ca. fünf *Wüsten-Braaks* auf engstem Raum abgeschirmt wird. Setzen Sie trotz dieser etwas kniffligen Ansammlung von starken Kreaturen Ihre Nahkämpfer auf diese Kreaturengruppe an und nutzen Sie fleißig den *Wind der Heilung* sowie eventuell den ein oder anderen Heiltrank. Auf Ihrem weiteren Weg entlang des Höhlenpfads können Sie übrigens reiche Beute mit den dort befindlichen Schätzen machen.

5 Nachdem Sie den Höhlenpfad verlassen haben und sich wieder an der frischen Luft befinden, sollten Sie, bevor Sie sich in das vor Ihnen liegende Tal der Ackerländer aufmachen, die verborgene Höhle bei P5 aufsuchen. Der Pfad dorthin ist etwas knifflig zu entdecken, da Ihr Team dazu einen Weg hinter dem Wasserfall beschreiten muss (siehe Pfeilmarkierungen auf der Karte). In der verborgenen Höhle P5 stehen Ihnen dann drei *Riesenskelette* und der »Boss« *Riesenskelettprischer* gegenüber, die aber allesamt kein Problem für Ihr erfahrenes Team darstellen. Plündern Sie danach die Schätze der Höhle und kehren Sie zum Ausgangspunkt bei dem Wasserfall zurück.

DUNGEON Siege

6 In den tiefer liegenden Ackerländern treffen Sie noch einmal auf die bereits bekannten Skelett-Kreaturen, denen Sie rund um die Festung Kroth schon einmal begegnet sind, d.h., diese Passage können Sie relativ schnell hinter sich lassen. Bei P6 wartet ein weiterer NPC darauf, von Ihnen angesprochen zu werden. Fürst Bolingar, so sein Name, ein treuer Diener des Königs, gibt Ihnen die Aufgabe, *König Konreid* in der Burg Ehb zu finden, indem Sie die dort eingedrungenen *Secks* ausschalten. Sein Angebot, Ihrem Team beizutreten, lehnen Sie höflich ab, da *Fürst Bolingar* Ihren vier Nahkämpfern allenfalls ebenbürtig ist.



Neue Aufgabe: Suche nach dem König (und befreit die Burg Ehb von den Secks).

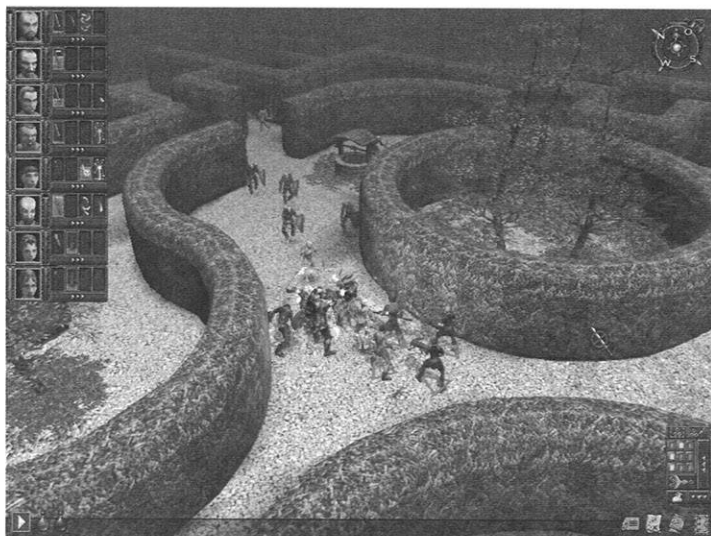
7 Nach dem Zusammentreffen mit Bolingar durchkämmen Sie die tiefer liegenden Ackerländer gründlich nach weiteren Kreaturen, wobei Sie diesmal auch verstärkt auf die *Riesenskelette* stoßen werden. Bei P7 werden Sie dann die (Zug-)Brücke der Burg Ehb entdecken, die letzte Station auf Ihrer Reise durch das Königreich. Wenn Sie die Brücke zur Burg betreten und damit die Burg Ehb erreichen, haben Sie übrigens auch den entsprechenden (Reise-)Auftrag erfüllt.



Auftrag erledigt: Reise zur Burg Ehb

8 Bevor Sie allerdings die Burg betreten, sollten Sie noch schnell eine »Bonusregion« aufsuchen – das *Heckenlabyrinth* bei P8. Der Pfad dorthin ist nicht direkt offensichtlich zu erkennen – Sie müssen Ihr Team entlang der Pfeilrichtungen auf der Karte durch den engen Durchgang P9 lotsen. Der Pfad zum Heckenlabyrinth ist dann durch kleine »Lampen-Wegweiser« nicht mehr zu verfehlen. Vor dem Heckenlabyrinth schalten Sie dann zunächst eine größere Gruppe von *Riesenskeletten* aus, während Sie innerhalb des Heckenlabyrinths auf zahlreiche *Söldnerskelette* treffen. Die Führung Ihres Teams durch die engen Gänge des Labyrinths ist etwas schwierig, aber natürlich nicht unlösbar. Im Labyrinth können Sie durch die zahlreichen Kämpfe weitere Erfahrungspunkte sammeln sowie diverse Schatzkisten plündern. Der Ausflug in das Heckenlabyrinth lohnt sich wirklich!

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«



Zahlreiche Söldnerskelette sorgen für zahlreiche Erfahrungspunkte in der gepflegten Ambiente des Heckenlabyrinths.

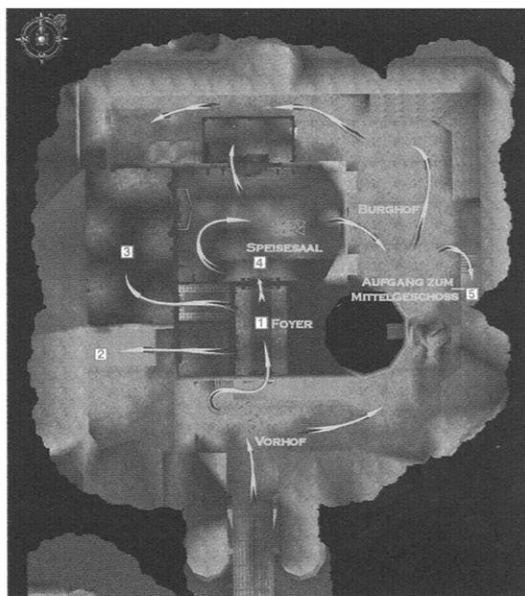
Nach dem Intermezzo im Heckenlabyrinth haben Sie alles erledigt, was es im ersten Abschnitt des siebten Kapitels zu erledigen gab. Bevor Sie die Burg Ehb betreten, sollten Sie unbedingt noch einmal ins Droog-Dorf zu *Nonataya* zurückkehren, um das inzwischen sicherlich wieder gut gefüllte Inventar von unnötigem Ballst zu befreien und um das Angebot von *Nonataya* nach eventuellen neuen Ausrüstungsgegenständen und Waffen zu durchforsten, die Ihre Charaktere weiter verbessern können.

DUNGEON Siege

Die Burg Ehb

Sie haben Ihr Fernziel – die Burg Ehb – also tatsächlich erreicht. So weit, so gut, aber es bleibt in dieser Burg, die von den Secks eingenommen wurde, noch einiges zu erledigen. Da Sie in der Burg Ehb über insgesamt vier Etagen kämpfen müssen, finden Sie für diesen Abschnitt ausnahmsweise mal keine »Gesamtkarte«, sondern für jede einzelne Etage eine »Extrakarte«.

Führen Sie Ihr Team also über die Zugbrücke und schmeißen Sie die Secks aus der Burg, und zwar wie folgt:



Karte »Burg Ehb Untergeschoss«

- 1** Nach der ersten Schlacht im Vorhof der Burg betreten Sie mit Ihrem Team das Foyer der Burg (P1), wo urplötzlich fünf *Seck-Bogenschützen* auftauchen. Attackieren Sie hier zügig mit Ihren Nahkämpfern, bevor die Bogenschützen zu viel Schaden anrichten.
- 2** Vom Foyer aus können Sie dann zwar bis zu P2 auf die dortige Treppe vordringen, jedoch ist die dortige Tür blockiert und somit von außen nicht zu öffnen.
- 3** Kehren Sie zurück in das Foyer und bewegen Sie das Team in den Raum P3, wo Sie noch relativ wenig Widerstand erwartet, den Sie schnell und problemlos aus dem Weg räumen können.
- 4** Das Eindringen in den Speisesaal P4 der Burg sollte mit äußerster Vorsicht geschehen, da das Kreaturen-Aufkommen in diesem Raum extrem hoch ist. Bleiben Sie mit Ihrem Team auf dem Podest hinter dem Eingang stehen und lassen Sie die Nahkämpfer-Kreaturen (*Mukosa-Räuber*, *Seck-Fußsoldaten*) dort zu Ihrer aktuellen Position hinauf kommen. Bekämpfen Sie erst alle Nahkämpfer-Kreaturen auf dem Podest und widmen Sie sich dann den *Seck-Bogenschützen* im Speisessaal. Heilungszauber und Heilungstränke sind hier die ganze Zeit Pflicht.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«



Halten Sie in dem Speisesaal die Position auf dem Podest und bekämpfen Sie die nahkämpfenden Kreaturen dort oben.

5 Verlassen Sie anschließend den Speisesaal und betreten Sie den Burghof, wo Sie in den markierten Pfeilrichtungen das gesamte Areal nach Kreaturen (und Fässern bzw. Kisten) absuchen. Wenn Sie im Burghof entsprechend aufgeräumt haben, suchen Sie über den Treppenaufgang P5 das »Mittelgeschoss« der Burg Ehb auf.



Karte »Mittelgeschoss Burg Ehb«

1 Laufen Sie den Zinnewall entlang in Pfeilrichtung und eliminieren Sie die dort auftauchenden Kreaturen zügig. Betreten Sie schließlich wieder die Burgräume und stoßen Sie bis zu P1 vor. In diesem Raum wird Ihnen dann wieder einmal heftiger Widerstand entgegenschlagen, wenn dort neben den vorhandenen Kreaturen auf den

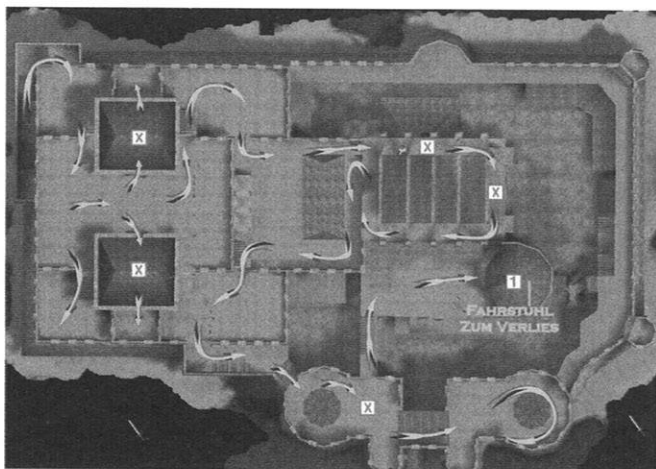
DUNGEON *Siege*

umliegenden Treppen einige *Seck-Bogenschützen* aus dem Nichts auftauchen. *Sikra* muss bei dieser Position kräftig mit dem *Wind der Heilung* arbeiten. Zudem sollten sich Ihre Magier und Bogenschützinnen nicht zu weit in dieses Terrain vorwagen – halten Sie Ihre Teammitglieder also ein wenig unter Beobachtung. Ansonsten attackieren Sie alle dort vorhandenen Kreaturen nacheinander mit der notwendigen Entschlossenheit.

2 Setzen Sie anschließend Ihren Weg fort in die Kathedrale, in der ebenfalls einige *Seck-Kreaturen* aus dem Nichts auftauchen, je weiter Sie dort vordringen. Zögern Sie nicht mit der Bekämpfung der Kreaturen – Strategie ist jetzt nicht mehr gefragt, die Secks müssen einfach weg.

3 Der Thronsaal bei P3 ist die schwierigste Sektion im Burg-Ehb-Mittelgeschoss. Auch dort hausen mehr Kreaturen, als auf den ersten Blick erkennbar, und zudem nehmen einige *Seck-Bogenschützen* Ihre Gefährten von den seitlichen Emporen aus unter Beschuss. Stürmen Sie zu Beginn nicht zu weit in den Thronsaal vor und ziehen Sie sich zur Not – nachdem Sie den »Thronsaal getriggert« haben – zu P1 zurück und locken Sie einige Kreaturen aus dem Thronsaal zu Ihrer Position. Die *Seck-Bogenschützen* auf den Emporen nehmen Sie anschließend von unten mit Ihren Bogenschützinnen und mit den »fernkämpfenden« Zaubersprüchen Ihrer Magier unter Feuer.

Den Rest der Räume können Sie dann wieder etwas entspannter erforschen, d.h., Sie treffen nicht mehr auf so großen Widerstand. Inspizieren Sie zuerst die Räume P4 und P5 und anschließend das Schlafgemach des Königs (P6) sowie die Bibliothek (P7). Alle unterwegs entdeckten Schatztruhen, Rüstungsstände usw. werden natürlich geöffnet bzw. untersucht und die dabei auftauchenden Utensilien werden eingesammelt. Wenn Sie Ihre »Burgbesichtigung« im Mittelgeschoss abgeschlossen haben, betreten Sie über den Ausgang P8 das Burg-Obergeschoss.

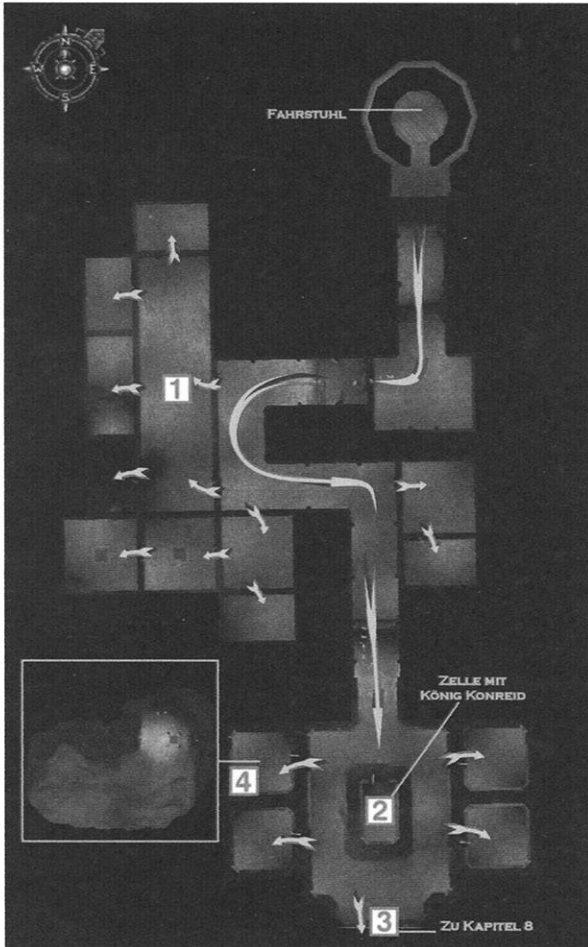


Karte »Obergeschoss
Burg Ehb«

Auf dem Dach der Burg Ehb warten wiederum alle Kreaturen, denen Sie schon in den unteren Etagen der Burg begegnet sind. Auch »versteckte« *Seck-Kreaturen*, die erst aus dem Nichts auftauchen, wenn Sie diese Position »getriggert« haben, sind zahlreich vertreten. Solche »Hinterhalte«, wo Sie auf eine größere Zahl plötzlich auftauchender *Seck-Kreaturen* vorbereitet

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

sein sollten bzw. wo Sie aufgrund der dort vorhandenen Kreaturenzahl etwas aufpassen müssen, sind auf der Karte mit X gekennzeichnet. Machen Sie einfach Ihren Weg über das Dach von Burg Ehb wie durch die Pfeilmarkierungen in der oberen Karte gekennzeichnet. Ihr Ziel ist hier oben die Position P1, wo Sie einen Fahrstuhl finden, der Sie in das Verlies der Burg führt.



Karte »Verlies Schloss Ehb«

1 Im Verlies angekommen, durchkämmen Sie zunächst einmal die **nördlichen Räume** und Gänge nach gegnerischen Kreaturen. Sie müssen einige Türen öffnen und in fast jedem Raum befinden sich eine oder mehrere versteckte **Seck-Kreaturen**, die – wie gewohnt – urplötzlich erscheinen, wenn Ihr Team den entsprechenden Trigger in unmittelbarer Nähe ausgelöst hat. Im Raum P1 erwartet Sie dabei der härteste Widerstand – der Rest der nördlichen Räume und Gänge ist »Formsache«.

DUNGEON Siege

2 Bei P2 finden Sie die Zelle von König Konreid. Ab dieser Zone werden Sie – auch in den Nebenräumen – auf die fortgeschritteneren bzw. »besseren« Kreaturen dieses Abschnitts treffen (siehe Kreaturen-Glossar). Insbesondere bei den *Seck-Elitebogenschützen* müssen Sie fortan aufpassen, dass diese nicht zu lange das Feuer auf Ihr Team aufrechterhalten, denn der Schaden, den diese Kreaturen mit ihren *Elitebögen* verursachen, ist nicht zu verachten. Wenn Sie die Zelle von *König Konreid* öffnen, setzt eine Zwischensequenz ein, in deren Verlauf Ihnen der König zwei neue Aufträge (sowie einen *Schlüssel zum Saal der Sterne* – nicht vergessen mitzunehmen!) mit auf den Weg gibt. Im Übrigen muss das Gespräch mit dem König stattfinden, damit sich die beiden Türen bei P3 (automatisch) öffnen.



Auftrag erledigt: Suche nach dem König

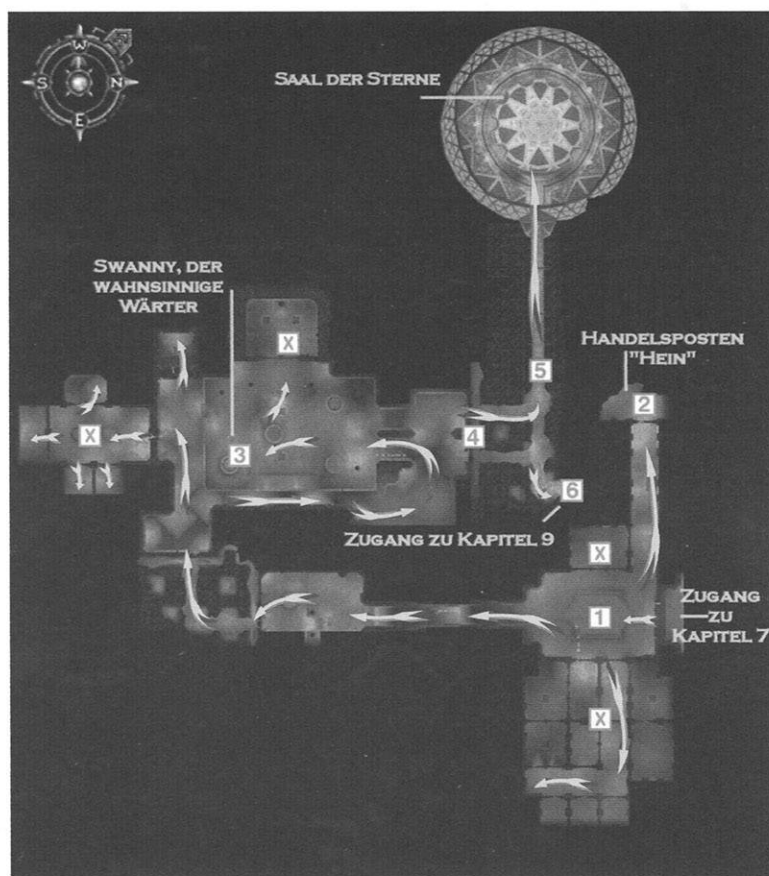
Neuer Auftrag: Besiegt die Secks

Neuer Auftrag: Der Saal der Sterne (Artefakte aus diesem Saal sichern)

4 Es existiert noch eine kleine *versteckte Höhle*, die Sie über den Raum P4 erreichen. Dort befindet sich (Vorsicht: drei *Seck-Elitebogenschützen*!) in der Ecke ein kleiner Schalter, der – wenn Sie ihn betätigen – den Fahrstuhl in diesem Raum in Form des Bodengitters nach unten gleiten lässt. Fahren Sie nur mit einem Charakter dort hinunter, denn Kreaturen müssen Sie dort unten nicht bekämpfen, sondern nur einen kleinen Plausch mit den dort befindlichen Gefangenen *Deller*, *Trufus* und *Mabdug* halten. Mehr als einige Zusatzinformationen – z.B. über den verrückten Gefängniswärter Swanny – können Sie dort unten aber nicht holen.

Über die Türen bei P3 betreten Sie schließlich das Kapitel 8 ...

Kapitel 8: Der Saal der Sterne



Karte »Der Saal der Sterne«

Ein Kapitel, ein Bereich, eine Karte – das achte Kapitel ist somit recht schnell erledigt, wenn Sie den reinen Zeitaufwand betrachten. Das Kreaturenauftreten ist in diesem Bereich allerdings an vielen Positionen recht hoch, zudem treten – je näher Sie dem Ende des Spiels kommen – immer bessere und stärkere Kreaturen auf den Plan (siehe das Kreaturen-Glossar für das achte Kapitel). Nach wie vor müssen Sie sich mit den *Seck-Elitebogenschützen* und *Seck-Fußsoldaten* herumschlagen. Neu hinzu kommen die starken Fernkämpfer *Hexenmeister*, die zumeist in größerer Zahl auftreten. Wenn Sie also in ein Gefecht geraten, in dem Sie zunächst einige nahkämpfende *Seck-Fußsoldaten* (oder später auch die *Kells*) ausschalten müssen, wobei Sie gleichzeitig von mehreren *Seck-Elitebogenschützen* und/oder *Hexenmeistern*, *Mukosa-Jägern* usw. aus der Ferne unter Beschuss genommen werden, kann es mitunter schon einmal eng werden. *Sikra* darf spätestens ab jetzt den »Modus« *Wind der Heilung* nicht mehr verlassen und zudem sollten Sie an der ein oder anderen Position auch wieder einmal den Rückzug nutzen.

DUNGEON *Siege*

Der Bereich des achten Kapitels beinhaltet zudem viele **Zellenräume**, aus denen heraus diverse Kreaturen durch die Gitterstäbe hindurch das (Fernkampf-)Feuer auf Ihr Team eröffnen. Sie müssen in diesen Situationen zügig die jeweiligen Zellentüren öffnen und die Zelle mit Ihren Nahkämpfern stürmen. Sich in diesen Situationen nur auf seine Fernkämpfer zu verlassen, die den Beschluss der »Zelleninsassen« erwidern, ist zumeist zu riskant. Auf der Karte sind solche Zellenbereiche zu Ihrer Orientierung mit X markiert.

- 1** Direkt zu Beginn bei P1 erhalten Sie einen Vorgeschmack auf das, was Sie in diesem Bereich erwartet. Sie werden dort von allen Seiten attackiert, sowohl von Nah- als auch von Fernkämpfern. Ziehen Sie sich in den vorangegangenen Bereich oder in Richtung P2 zurück, bis die Kreaturenzahl bei P1 ein wenig überschaubarer wird.
- 2** Wenn Sie sich bei P1 durchgebissen haben, suchen Sie bei P2 den Gefängnisinsassen *Hein* auf, der während seines Gefangenendaseins in seiner Zelle einen schwunghaften Handel mit allerlei Ausrüstungsgegenständen und anderen Utensilien betreibt. Dies ist der letzte *Handelsposten* auf Ihrer Reise durch das Königreich Ehb! Sie leeren bei *Hein* natürlich Ihr Inventar und schauen wie gehabt nach besseren Ausrüstungen/Waffen im Angebot von *Hein* nach. Allerdings wird es immer schwieriger, Ihre Charaktere mittels Ausrüstungen und Waffen zu verbessern – zum einen, da Ihre Charaktere in ihren Skills immer langsamer voranschreiten, je höher der Skill anwächst, und zum anderen, da das Angebot der Händler sich nicht spürbar verbessert. Ihr Goldkonto wird so langsam in schwindelerregende Höhen steigen, ohne dass Sie diesen Reichtum für den Kauf neuer und besserer Ausrüstungsgegenstände nutzen können. Zur Orientierung für Sie ein letztes Mal nachfolgend der Überblick über die Skills, Eigenschaften und Ausrüstungen der Charaktere im Spiel des Autors, damit Sie einschätzen können, ob Sie auf einem richtigen Weg sind:

[illegible]

Die Fähigkeiten, Skills und Ausrüstungen der Charaktere im Spiel des Autors nach dem Ein- und Verkauf bei Hein.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

3 Suchen Sie anschließend einfach Ihren Weg durch diesen Bereich des achten Kapitels entlang der markierten Pfeile, jedoch gehen Sie an zahlreichen Positionen vorsichtig voran, da überall immer wieder *Seck-Kreaturen* und *Herenmeister* in großer Zahl getriggert werden, d.h., Sie stehen urplötzlich einer größeren Zahl von Kreaturen gegenüber. Der ein oder andere Rückzug ist durchaus erlaubt. Sie werden in diesem Zellenbereich diverse Folterkäfige finden, die Sie über einen direkt daneben befindlichen Bodenschalter heben oder senken können. In diesen Käfigen finden Sie ab und zu Kreaturen sowie in dem Käfig bei P3 den **wahnsinnigen** Wärter Swanny. **ACHTUNG:** Swanny wird Sie nach einer kleinen Zwischensequenz nach seiner »Befreiung« angreifen. Da er aber isoliert dasteht, haben Sie auch mit diesem »Boss« keine Probleme.

4 Ein letztes Mal sollten Sie beim Durchgang der Türen bei P4 Vorsicht walten lassen. Die dahinter befindlichen schmalen Pfade sind von zahlreichen Kreaturen besetzt. Nutzen Sie hier auf jeden Fall den Rückzug und locken Sie so einen Großteil der dort befindlichen Kreaturen in den Zellenbereich, wo Sie die angelockten Kreaturen anschließend bekämpfen können.

5 Setzen Sie Ihren Weg bis zu P5 fort, wo Sie auf dem Boden einen *Sternenkreis-Schalter* finden, den Sie dank des Sternenschlüssels von König Konreid betätigen können. Daraufhin baut sich eine Brücke zum Saal der Sterne auf, die Sie überschreiten können, um in den Saal der Sterne zu gelangen. Entlang des Pfads im *Saal der Sterne* finden Sie vier Statuen, die Sie allesamt betätigen müssen. Daraufhin wird ein Mechanismus in Gang gesetzt, der vier sehr wertvolle Schatztruhen in den Nischen des Pfads hervorbringt. Öffnen Sie diese vier Schatzkisten und nehmen Sie die wertvollen Gegenstände an sich. Ob einer dieser Gegenstände einen Ihrer Charaktere verbessern kann, ist eine andere Frage.

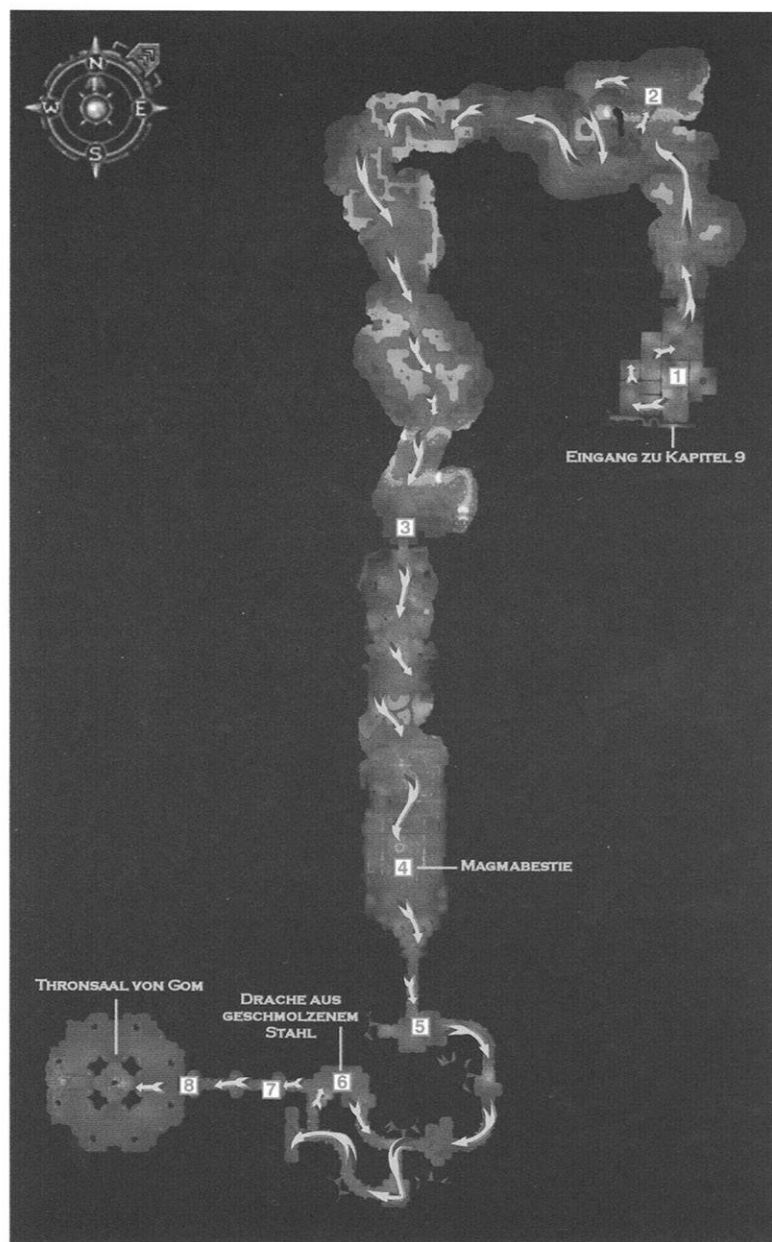


Auftrag erledigt: Der Saal der Sterne

Nach Verlassen des Sternensaals beginnt das letzte Kapitel der Kampagne, das Sie über den Zugang bei P6 betreten ...

DUNGEON *Siege*

Kapitel 9: Dungeon Siege



Karte »Dungeon
Siege«

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Auf zum letzten Gefecht! Es liegt noch einmal ein relativ langer Weg vor Ihnen, der Sie in der Hauptsache durch die *Lavahöhle* führt. In diesem letzten Abschnitt der Einzelspielerkampagne begegnen Sie dabei unzähligen »neuen« Kreaturen, die entsprechend des »Finalcharakters« dieses Bereichs noch einmal hinsichtlich ihrer Eigenschaften glänzen – beispielsweise haben (fast) alle »neuen« Kreaturen des neunten Kapitels mehr als 1000 Lebenspunkte!

Das Kreaturaufkommen ist in diesem letzten Abschnitt sehr hoch, d.h., an jeder Ecke »gibt es was zu bekämpfen«. Alle diese Positionen aufzuführen, wo diverse Kreaturen lauern, würde daher zu weit führen. Im Folgenden werden deshalb auch nur einige Schlüsselstellen gesondert erwähnt. Trotz der vielen Kämpfe und des relativ hohen Kreaturaufkommens haben Sie aber insgesamt an den meisten Positionen keine größeren Probleme. Natürlich ist die ständige Aktivierung des Naturzaubers *Wind der Heilung* bei *Sikra* Pflicht. Zudem rücken Sie insgesamt vorsichtig vor und vollziehen an diversen Positionen auch einen geordneten *Rückzug*, um eine Position mit einer sehr konzentrierten Kreaturenansammlung zu entschärfen. Insbesondere ist diese »Strategie des Rückzugs« bei zahlreichen Positionen angebracht, wo Sie in einen Hinterhalt von plötzlich auftauchenden *Seck-Kreaturen* und/oder *Lava-Kreaturen* geraten.

Die meisten Kreaturen stellen auch nicht die Gefahr dar, die die betreffenden Eigenschaftswerte dieser Kreaturen (siehe Kreaturen-Glossar) auf den ersten Blick suggerieren. Schließlich ist Ihr Team inzwischen sehr schlagkräftig und gut gerüstet, so dass Sie selbstbewusst das letzte Teilstück der Einzelspielerkampagne angehen können. Beispielsweise sind die Kreaturen der *Lava-Familie* (*Lavahorror*, *Lavarenner* etc.) auf den ersten Blick starke Kreaturen, aber Ihrem Team auf seinem aktuellen Niveau nicht gewachsen. *Fazit*: Sie haben in diesem letzten Kapitel eine ganze Reihe von Kreaturen aus dem Weg zu räumen, aber ohne dabei selbst mit Ihrem Team in großartige Probleme zu geraten.

Trotzdem existieren in diesem Abschnitt natürlich ein paar Positionen, die einer besonderen Erwähnung bedürfen – nicht zuletzt das »große Finale« gegen Gom:

1 Der erste Abschnitt ist ein »restlicher« **Zellenbereich**, den Sie durch einige Zellentüren durchqueren müssen (siehe Pfeilmarkierungen). Die Zelleninsassen können Sie bereits mit Fernbeschuss durch die Zellengitter hindurch beseitigen oder durch Ihre Nahkämpfer, sobald die betreffende Zellentür geöffnet ist.

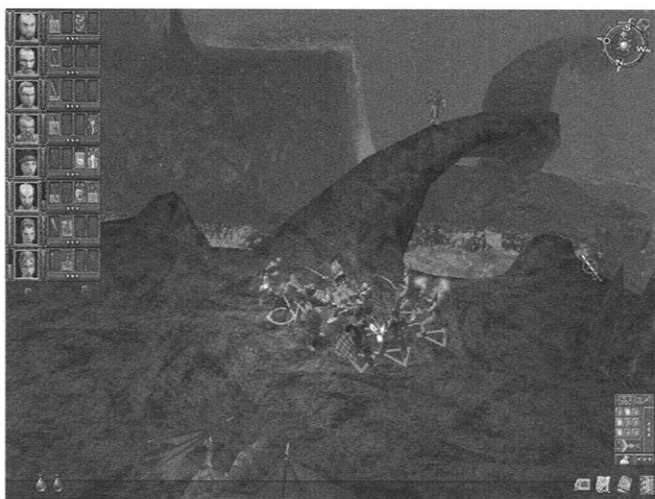
2 Kämpfen Sie sich die ersten Meter durch die Lavahöhle. Bei P2 müssen Sie eine kleine **Landbrücke** überqueren, an deren Ende eine größere Zahl von Kreaturen wartet, insbesondere einige fernkämpfende *Bestrafer*. Locken Sie einige der dort platzierten Kreaturen über die Brücke auf die andere Seite, so dass Sie auf der engen Brücke nicht gegen zu viele Kreaturen auf einmal kämpfen müssen.

3 Bei P3 geraten Sie – wenn Sie nicht aufpassen – in einen mächtigen **Hinterhalt** von *Seck-Elitebogenschützen*, *-Meistermagiern* und *-Elitewachen*! Überqueren Sie die große Landbrücke vor P3 und machen Sie direkt hinter der Brücke halt. Locken Sie dann einige der schon sichtbaren *Seck-Elitewachen* und *-Elitebogenschützen* über die ganze Landbrücke zurück nach Norden, wo Sie sie dann eliminieren. Wagen Sie sich anschließend bei P3 nur schrittweise vor (auch nicht mit Ihren Nahkämpfern, um weiter hinten befindliche *Elitebogenschützen* zu attackieren), um nicht zu viele *Secks* auf einmal zu triggern. Locken Sie immer wieder einzelne *Secks* weiter nach hinten in Richtung der Brücke, bis Sie schließlich die letzte Reihe des Hinterhalts getriggert haben. Dann können Sie »gnadenlos« in die Offensive gehen.



DUNGEON Siege

Locken Sie einzelne Seck-Elitewachen über die gesamte große Landbrücke, um sie dort in Ruhe bekämpfen zu können.



4 Im Areal bis zu P4 müssen Sie ebenfalls sehr behutsam bzw. schrittweise vorgehen, da dort überall diverse *Lava-* und *Seck-Kreaturen* aus dem Nichts auftauchen. Bei P4 treffen Sie dann auch die mächtige *Magmabestie*, der Sie möglichst isoliert gegenüberstehen sollten. Das heißt, ziehen Sie sich erst einmal zurück, wenn Sie die *Magmabestie* entdecken, und attackieren Sie diesen Boss-Gegner erst dann, wenn der umliegende Bereich frei von anderen Kreaturen ist.

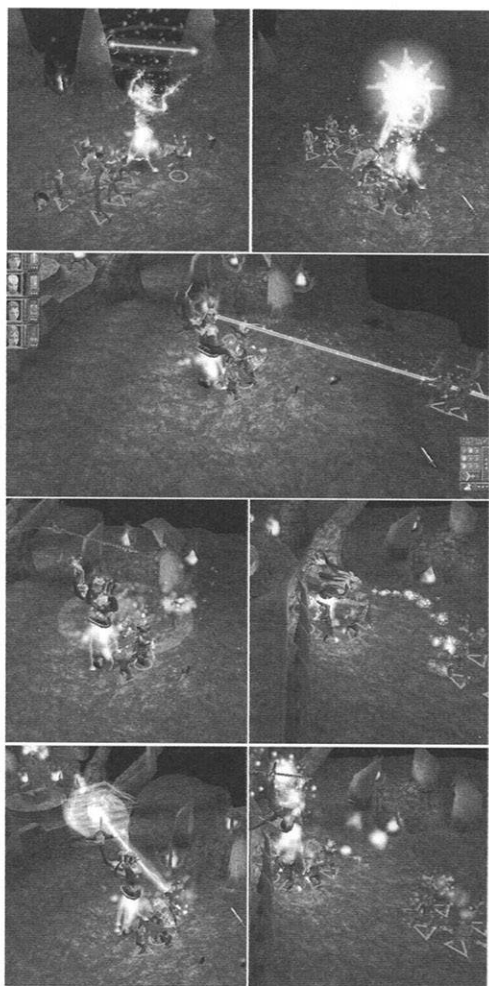
5 Auf dem letzten Pfad zu Gom, d.h. ab P5, wird der Widerstand natürlich noch einmal heftig. Ab dort beginnt der Bereich der *Drachen*, d.h., Sie treffen auf zahlreiche *rote, schwarze und geschmolzene Drachen* (neben weiteren diversen *Seck-Elitewachen*, *Vierfachgrößen* usw.). Bei P6 steht Ihnen dann zusätzlich der »Boss« *Drache* aus geschmolzenem Stahl gegenüber. Auf dem letzten Pfad bis zum Aufzug, d.h. ab P7, erscheinen zahlreiche Reihen von *Seck-Meistermagiern*, *-Elitewachen* und *-Elitebogen-schützen*. Hier müssen Sie einige Mal die Strategie »Triggern, Anlocken und Zurückziehen« praktizieren, um diese letzte Passage erfolgreich zu bewältigen.

8 Bei P8 finden Sie dann den Aufzug, der in den Thronsaal von Gom führt. Sobald die fünf Lampen am Rand des Aufzugs erleuchtet sind, setzt sich der Aufzug nach unten in Bewegung. Sind alle fünf Lampen erloschen, fährt der Aufzug wieder nach oben. Stellen Sie Ihr Team also auf den Aufzug, warten Sie, bis alle Lampen brennen, und fahren Sie hinab in Goms Thronsaal.

Im Thronsaal von Gom treten Sie dann also endlich – nach einer langen Reise – der Wurzel allen Übels gegenüber. Nach einer kurzen Zwischensequenz, in der sich *Gom* über Sie lustig macht, zeigen Sie dem Herrscher der Secks, was eine Harke ist. *Gom* (Nr. 1, s.u.) ist relativ leicht zu besiegen. Attackieren Sie ihn einfach mit allen Ihren Nah- und Fernkämpfern, während *Sikra* wie gehabt den *Wind der Heilung* unterstützend mit einbringt. *Gom* wird seinerseits einige Kreaturen beschwören sowie andere Attacken fahren, kann damit Ihr Team aber nur selten in Verlegenheit bringen. Wie gesagt – den ersten *Gom* haben Sie relativ schnell besiegt.

Komplettlösung »Das Königreich Ehb«

Wenn Sie danach denken »Das war aber einfach!«, sollten Sie erst einmal die nächsten Sekunden abwarten, denn *Gom* feiert aus seiner eigenen Asche eine Wiederauferstehung vom Allerfeinsten und ist anschließend wesentlich stärker und mächtiger als zuvor (siehe auch Kreaturen-Glossar *Super Gom*). *Gom* hat jetzt auch einige Zauber mehr drauf, mit denen er Ihrem Team einheizt – *Energieschlag*, *Eissplitter*, *Seelenzerstörer* oder *Fackel des Gom* sind nur einige Zauber aus *Goms* Repertoire, mit denen er Ihrem Team – neben den Beschwörungen von anderen Kreaturen (z.B. *Lavaungeheuer*, *Lavahorror* usw.) – zusetzt. Die beschworenen Kreaturen sollten Sie nicht gesondert attackieren, sondern gewähren lassen. Konzentrieren Sie sich auf die Bekämpfung von *Gom*, denn die Beschwörungsdauer der einzelnen Kreaturen ist relativ kurz, d.h., nach ein paar Sekunden verschwinden die Kreaturen wieder von selbst. Nur wenn diese beschworenen Kreaturen Ihre Magier oder Ihre Bogenschützinnen in den hinteren Reihen attackieren, sollten Sie selbst gegen die beschworenen Kreaturen aktiv vorgehen.



Zumindest optisch machen die verschiedenen Zauber des Gom einiges her ...

DUNGEON *Siege*

Wie auch immer – gegen ein Team, wie es im Verlauf dieser Komplettlösung aufgebaut wurde, kann auch der *Super Gom* nicht auf Dauer bestehen – auch wenn Sie natürlich kräftig den Heilzauber sowie einige Heiltränke nutzen müssen. Es wird zwar etwas mehr als eine Minute dauern, bis der *Super Gom* in die Knie geht, aber danach haben Sie es geschafft. Sammeln Sie noch die zahlreichen Gegenstände auf, die *Gom* zurücklässt und verteilen Sie diese an Ihre Teammitglieder. Für Ihr Team ist das Spiel damit beendet – aber: Sie können anschließend jeden einzelnen Charakter in der Multiplayer-Welt der Halbinsel Uträä weiterspielen bzw. weiterentwickeln ... Viel Spaß!



We are the champions ...

DUNGEON *Siege*

**Multiplayer –
die Halbinsel Uträä**



DUNGEON *Siege*

Mit der Bewältigung der Aufgabe im Königreich Ehb ist Dungeon Siege für Sie noch lange nicht beendet. Ganz im Gegenteil, denn danach fängt es in der Multiplayer-Welt Uträä eigentlich erst richtig an! Die Bezeichnung »Multiplayer-Welt« ist für Uträä aber nur »akademisch« zu verstehen, denn auch als Einzelspieler können Sie mit einem Ihrer »herangezöchteten« Charaktere auf Uträä auf Kreaturenjagd gehen. Wählen Sie dazu im Hauptmenü einfach die Option *Multiplayer* und anschließend als Verbindung das LAN (lokales Netzwerk). Selbst wenn Sie kein solches lokales Netzwerk installiert haben, ist der Zutritt zu Uträä über diese Verbindungsoption problemlos möglich. Im nachfolgenden Menü klicken Sie auf die Option *Spiel leiten* und bestätigen diese Auswahl danach mit OK – Ihr Spiel ist anschließend eröffnet.

Im Startbereich des Multiplayer-Spiels können Sie dann diverse Einstellungen für Ihr eröffnetes Spiel vornehmen:

Bestimmen Sie zunächst den Charakter, mit dem Sie die »Mehrspielerpartie« bestreiten wollen. Sie haben die Wahl, ob Sie die Mehrspielerpartie mit einem völlig neuen und »unbefleckten« Charakter angehen möchten oder mit einem bereits existierenden Charakter, den Sie in einer Einzelspielerpartie »herangezöchtet« haben. Dementsprechend gibt es – wenn Sie in das Feld unter der Bezeichnung *Charakter* klicken – zwei Schaltflächen, *Neuen Charakter erstellen* und *Charakter importieren*. Beachten Sie, dass Sie beim Charakterimport aus allen von Ihnen in einer Einzelspielerpartie gespeicherten Spielen einen beliebigen Charakter zum Import auswählen können. Wählen Sie dazu im Bereich *Charakter importieren* aus der *Liste der gespeicherten Spiele* das Spiel Ihrer Wahl aus, aus dem Sie einen Charakter importieren möchten. Auf diese Weise können Sie einen Charakter einer beliebigen Stufe importieren, sofern Sie im Einzelspielerspiel regelmäßig abgespeichert haben.

Danach wählen Sie die Karte aus, auf der Sie »Ihr« Multiplayer-Spiel ausführen wollen – in der »Urversion« von Dungeon Siege stehen Ihnen dort nur die Optionen *Königreich Ehb* (die Sie natürlich ebenfalls in einer Multiplayer-Partie bereisen können) und die *Halbinsel Uträä* zur Verfügung. Für die zu spielende Karte können Sie außerdem den *Mehrspieler-Schwierigkeitsgrad* bestimmen (zu den Unterschieden zwischen diesen Schwierigkeitsstufen siehe weiter oben den Abschnitt »Erfahrungspunkte im Mehrspielermodus«). Die Stufen *Veteran* und *Elite* sind – wie bereits weiter oben erwähnt – allerdings erst mit einem Charakter ab Stufe 54 bzw. ab Stufe 83 als Option verfügbar. *Beachten Sie zudem, dass Sie auf der Karte »Königreich Ehb« nur im (Mehrspieler-)Schwierigkeitsgrad »Normal« spielen können, d.h. »Veteran« und »Elite« stehen hier nicht zur Verfügung!*

Im Startbereich des Spiels müssen Sie anschließend eine Stadt bzw. eine bestimmte Örtlichkeit als *Startposition* bestimmen. Allerdings sind auch bei dieser Auswahl nicht alle optionalen Startpositionen direkt verfügbar. Ob eine Stadt oder eine bestimmte Position als Startposition ausgewählt werden kann, ist vom Mehrspieler-Schwierigkeitsgrad und der Stufe des ausgewählten Charakters abhängig. Sollten übrigens mehrere Spieler an der Partie teilnehmen, müssen alle Charaktere die »Mindestbeitrittsstufe« für die betreffende Stadt/Örtlichkeit erfüllen. Die Anforderungsstufen für die einzelnen Städte/Örtlichkeiten gestalten sich dabei wie folgt:

Multiplayer – die Halbinsel Uträä

Stadt Halbinsel Uträä	Normal	Veteran	Elite	Örtlichkeit Königreich Ehb	Normal
Elddim	0	54	83	Bauernhof	0
Kristallwind	5	56	87	Stonebridge	3
Fallraen	9	59	90	Gletschertal	7
Meren	18	64	96	Jeriahs Hütte	11
Lang	25	68	99	Lager des fahrenden Volks	17
Quillrabe	42	77	103	Dunkler Sumpf	22
Hiroth	46	79	105	Tempelruinen	32
Grescal	50	80	106	Festung Kroth	38
				Droog-Dorf	42
				Burgverlies	46

Die Zugangsvoraussetzungen zu den Städten und Örtlichkeiten der beiden Karten in einer Mehrspielerpartie.

Uträä im Einzelspielermodus spielen

Wie gesagt ist es problemlos möglich, die Mehrspieler-Karte Uträä alleine zu spielen. Aber der Mehrspielermodus hat gegenüber dem Einzelspielermodus einige Nachteile: Erstens können Sie im Mehrspielermodus ein Spiel nicht speichern, d.h., Sie müssen jedes Mal, nachdem Sie ein Spiel verlassen haben, wieder von vorne beginnen, auch wenn Ihnen mit der Möglichkeit des direkten Beginns in einer beliebigen Stadt (sofern Ihr Charakter die entsprechende Stufe aufweist) eine gewisse Auswahlmöglichkeit gegeben wird. Natürlich wird der Fortschritt Ihres in der Mehrspielerpartie benutzten Charakters aber jedes Mal gespeichert, d.h. dass auch das Inventar gespeichert wird. Somit werden Sie auch die bislang gesammelten *Stadtsteine*, die ein wesentliches Element der Aufgaben in Uträä darstellen (siehe unten), mit Ihrem Charakter abspeichern. Zweitens können Sie die Karte Uträä – sofern Sie sich mit anderen menschlichen Mitspielern in dieselbe Partie einloggen – nur alleine bewältigen, d.h., Sie werden dort keine NPCs finden, die Sie in Ihr Team aufnehmen können und die fortan an der Seite Ihres Charakters auf Monsterjagd in Uträä gehen.

Diese beiden Dinge – *Speichern* und *Teammitglieder anheuern* – funktionieren nur in einem Einzelspielermodus und dafür ist die Karte von Uträä standardmäßig nicht ausgelegt. Aber den Mods sei Dank – mit einigen wenigen Veränderungen an der Dateistruktur der Kartendatei von Uträä können Sie erstens die Mehrspielerkarte Uträä in eine Einzelspielerkarte umwandeln (und damit können Sie diese «neue» Uträä-Karte im Einzelspielermodus spielen und dort jedes Mal abspeichern!) und zweitens dafür sorgen, dass Ihnen in Uträä diverse NPCs über den Weg laufen, die Sie anheuern können.

HINWEIS: Die Funktionalität der folgenden Vorgänge und Tools wurde nur in Version 1.0 überprüft. Für spätere Versionen kann nicht garantiert werden, dass diese Vorgehensweise (insbesondere die Mod) so noch funktioniert! Zudem nehmen Sie diese Änderungen auf eigene Gefahr vor!

DUNGEON *Siege*

Um dieses »kleine Wunder« zu vollbringen, benötigen Sie die drei folgenden Tools, die Sie allesamt auf der Buch-CD finden:

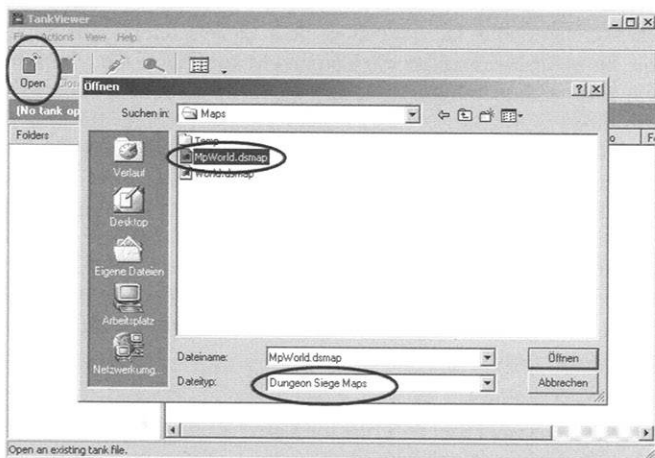
- Den *Tankviewer* (im gleichnamigen Verzeichnis)
- Den *Tankcreator* (im gleichnamigen Verzeichnis)
- Die Mod *Myros Mod* (im gleichnamigen Verzeichnis)

Kopieren Sie die kompletten Verzeichnisse auf Ihre Festplatte in ein beliebiges Verzeichnis und heben Sie bei allen Dateien den Schreibschutz auf (siehe auch das nachfolgende Kapitel »Mods und der CD-Inhalt«).

ACHTUNG: Um eine einzelspielerfähige Uträa-Karte zu produzieren, müssen Sie die Datei *MPWORLD.DSMAP*, die Sie im Verzeichnis *MAPS* innerhalb Ihres *Dungeon*-Ordners finden, modifizieren. Aus diesem Grund sollten Sie auf jeden Fall von dieser Datei zuerst eine **Sicherungskopie** anfertigen, auch wenn Sie diese Datei später nicht mit demselben Namen überschreiben werden, aber sicher ist sicher!

Dann kann es losgehen: Zuerst müssen Sie die Datei *MPWORLD.DSMAP* (Ordner ...*DUNGEONSIEGE\MAPS*) mittels des *Tankviewers* entpacken. Starten Sie also das Programm *Tankviewer* und klicken Sie dort auf die Schaltfläche *Open*. Als zu öffnende Datei wählen Sie die genannte Datei *MPWORLD.DSMAP* im betreffenden Ordner aus. Achten Sie darauf, dass Sie bei Dateityp *Dungeon Siege Maps* eingestellt haben.

Öffnen Sie im *Tankviewer* die Originaldatei der Karte Uträa (*MPWORLD.DSMAP*).



Im nächsten Schritt müssen Sie die Datei *MPWORLD.DSMAP* extrahieren, d.h. die »Tankdatei« *MPWORLD.DSMAP* quasi in ihre Einzelbestandteile zerlegen. Dazu extrahieren Sie die Map-Datei auf die Festplatte in einen beliebigen Ordner – z.B. ...*DUNGEONSIEGE\MAPS\TEMP* (einen solchen Ordner *TEMP* müssen Sie dort allerdings zunächst anlegen). Klicken Sie im *Tankviewer* also auf die Schaltfläche *Extract* und wechseln Sie in dem nachfolgenden Dialogfeld in denjenigen Ordner, in den Sie die Einzeldateien entpacken möchten – z.B. den Ordner *TEMP*, den Sie im *MAPS*-Verzeichnis von *Dungeon Siege* angelegt

Multiplayer – die Halbinsel Uträä

haben. Als Optionen lassen Sie *Files to extract* – *All* sowie *Use folder names* aktiviert. Ein Mausklick auf die Schaltfläche *Extract* startet schließlich den Extrahierungsvorgang, der einige Zeit dauert. Ca. 420 Mbyte werden dort auf Ihre Festplatte entpackt – sorgen Sie also auch dafür, dass Sie diesen Platz auf der Festplatte verfügbar haben. Anschließend hat der Tankviewer Ihnen einen Ordner *WORLD* mit mehreren Unterordnern in das angegebene Verzeichnis entpackt. Sie können nun das Programm *Tankviewer* wieder schließen.

Anschließend geht es an die Kreation der neuen Karte. Im Ordner *MYROSMOD*, den Sie von der CD auf die Festplatte kopiert haben, finden Sie insgesamt vier Dateien vom Dateityp *GAS*. Diese vier Dateien müssen Sie zunächst in die »entpackte Uträä-Karte« kopieren und die dort vorhandenen gleichnamigen Dateien überschreiben. Am besten vollziehen Sie dies über den Windows-Explorer. Wechseln Sie dazu zunächst jeweils zum Ordner *MYROSMOD* und kopieren Sie die jeweils nachfolgend angegebene Datei. Anschließend wechseln Sie zum Ordner mit den entpackten Karten-Dateien (hier im Beispiel ...*\DUNGEONSIEGE\MAPS\TEMP*) und fügen die genannte bzw. zuvor kopierte Datei in dem jeweils genannten Ordner ein. Existierende Dateien werden dabei – wie gesagt – jeweils einfach überschrieben! Kopieren Sie also folgende Dateien aus dem *MYROSMOD*-Ordner in folgende Ordner:

- *MAIN.GAS* nach *WORLD\MAPS\MULTIPLAYER_WORLD*
- *CONVERSATIONS.GAS* nach *WORLD\MAPS\MULTIPLAYER_WORLD\REGIONS\TOWN_CENTER\CONVERSATIONS*
- *ACTOR.GAS* nach *WORLD\MAPS\MULTIPLAYER_WORLD\REGIONS\TOWN_CENTER\OBJECTS\REGULAR*
- *COMMAND.GAS* nach *WORLD\MAPS\MULTIPLAYER_WORLD\REGIONS\TOWN_CENTER\OBJECTS\REGULAR*

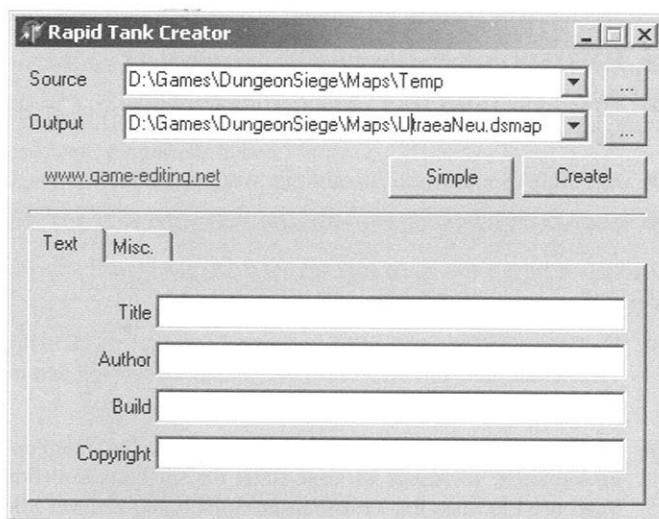
Zusätzlich finden Sie im Ordner *MYROSMOD* noch zwei Dateien mit der Endung *DRES*, mit denen Sie wie folgt verfahren:

- Die Datei *MYROS_TALK.DRES* kopieren Sie auf jeden Fall in Ihr Dungeon-Siege-Ressources-Verzeichnis, d.h., mit dieser Datei verfahren Sie wie mit den meisten anderen Mod-Dateien (vgl. auch das nachfolgende Kapitel).
- Die Datei *MYROS_TWEEK.DRES* können Sie in Ihr Dungeon-Siege-Ressources-Verzeichnis kopieren, allerdings ist diese Datei für ein Funktionieren der Mod nicht nötig. Diese Datei bewirkt, dass die Kreaturen im Spiel (und zwar auf allen Karten!) ein wenig besser und koordinierter agieren, als dies standardmäßig der Fall ist, d.h., diese Datei verbessert etwas die Kreaturen-Intelligenz. Sie werden das im Spiel daran bemerken, dass die Kreaturen allesamt den Beinamen *Expert* tragen und zudem in Englisch genannt werden. Da die ersten Passagen auf Uträä mit ein oder zwei Teammitgliedern relativ einfach sind, bietet diese Datei ein wenig mehr Herausforderung. Sie können die Datei jederzeit wieder aus dem Resources-Verzeichnis löschen (oder mit einem Mod-Manager deaktivieren – siehe dazu weiter unten), um diese Modifikation wieder unwirksam werden zu lassen.

Schließlich geht es daran, die modifizierte Uträä-Karte wieder »zusammenzupacken«, um sie so wieder zu einer *DSMAP*-Datei werden zu lassen. Zu diesem Zweck benutzen Sie das Programm *Tankcreator*. Starten Sie das Programm über die Datei *TANKCREATOR.EXE*. Im Programm müssen Sie dann nur noch die beiden folgenden Angaben machen:

DUNGEON Siege

- Im Feld *Source* müssen Sie den Pfad angeben, aus dem die sich dort befindlichen Dateien gepackt werden sollen. Dies ist in unserem Beispiel natürlich der Pfad ...\\DUNGEONSIEGE\\MAPS\\TEMP oder eben derjenige Pfad bei Ihnen, in den Sie die zuvor die Dateien der Uträa-Karte entpackt und die Mod-Dateien hineinkopiert haben.
- Im Feld *Output* geben Sie den Pfad und den Dateinamen an, der als neue Datei erzeugt werden soll. Da eine Kartendatei erzeugt werden soll, *muss diese neue Datei auf jeden Fall die Endung DSMAP tragen*. Der Name der neuen Kartendatei ist beliebig – benennen Sie die neue Kartendatei aber möglichst mit einem prägnanten Namen, z.B. *UträaNeu*, und wählen Sie **auf keinen Fall** einen Namen einer bereits bestehenden Kartendatei! Als Pfad bestimmen Sie der Einfachheit halber direkt den Pfad zum MAPS-Verzeichnis Ihres Dungeon-Siege-Verzeichnisses, damit die neue Karte direkt an richtiger Ort und Stelle ist. Sollten Sie einen anderen Pfad für die neue Karte angeben, müssen Sie später, wenn Sie diese neue Karte spielen wollen, die neue Karte natürlich erst in das MAPS-Verzeichnis Ihrer Dungeon-Siege-Installation verschieben bzw. kopieren.



Bestimmen Sie im Tank-creator den Pfad zu den Uträa-Karten-Dateien und den Pfad und den Namen der zu erstellenden neuen Kartendatei.

Wenn Sie diese beiden Einstellungen vorgenommen haben, sorgt ein Mausklick auf die Schaltfläche *Create* dafür, dass die Dateien im Source-Verzeichnis gepackt werden bzw. dass die neue Karte erstellt wird.

Dann kommt der große Moment, wo Sie die neu erstellte Karte ausprobieren können. Navigieren Sie in Dungeon Siege über die Menüpunkte *Einzelspieler* und *Neues Spiel* starten zur Charaktererstellung und erstellen Sie einen *neuen Charakter* (einen bestehenden Charakter können Sie in eine Einzelspielerpartie nicht importieren!). Wenn Sie anschließend auf *Weiter* klicken, wird nicht automatisch die Königreich-Ehb-Kampagne gestartet, sondern Sie haben die Wahl zwischen zwei Karten, die Sie im Einzelspielermodus angehen können, eben das *Königreich Ehb* und Ihre neu erstellte Karte namens *Utraean Peninsula by Myros@neuralhq.com*. Natürlich wählen Sie die neue Karte und starten das Spiel.



Mit der neu erstellten Karte haben Sie beim Start einer Einzelspielerpartie die Wahl zwischen dem Königreich Ehb und der neu erstellten Uträä-Einzelspielerkarte.

Im Spiel angekommen, können Sie dann in Elldim *insgesamt sechs* NPCs in Ihr Team aufnehmen. Die ersten drei NPCs finden Sie allesamt nahe der Schmiede – den ersten bei dem Wachmann an dem Gatter (umsonst), den zweiten vor der Hütte südlich der Schmiede (kostet 1100 Goldstücke) sowie den dritten in der Hütte links von der Kirche (bzw. des Azunitischen Schreins der Passion – NPC geht umsonst mit!). Die übrigen drei NPCs warten in der Taverne von Elldim, wobei zwei dieser NPCs einige Goldstücke kosten und ein NPC sich umsonst Ihrem Team anschließt. Wie viele NPCs Sie direkt zu Beginn anheuern, bleibt Ihnen überlassen (diejenigen NPCs, die nur für ein paar Goldstücke mit Ihnen mitgehen, können Sie sowieso erst etwas später anheuern). Bedenken Sie jedoch, dass die ersten Passagen nur von den relativ schwachen Krug-Kreaturen bevölkert werden und ein großes Team (d.h. vier Teammitglieder) deshalb sehr einfach vorankommt. Die Kreaturen weisen übrigens bei dieser Variante natürlich die »normalen« Werte auf, d.h. diejenigen Lebenspunkte und Schadenswerte, wie sie im Kreaturen-Glossar für den Einzelspielermodus aufgeführt sind. Und: Das Speichern des Spiels ist jederzeit möglich und zudem können Sie die Spielgeschwindigkeit variieren.

Die Aufgaben und Besonderheiten von Uträä

Im Vergleich zur Ausdehnung der Abschnitte und Bereiche in Uträä ist das Königreich Ehb ca. nur 20% so groß, d.h., Sie haben einen weiten Weg vor sich! In Uträä finden Sie auch selten »lineare« Abschnitte, d.h. Areale, in denen der Weg durch die Umgebungsgestaltung vorgegeben ist. In Uträä werden Sie sich deshalb das ein oder andere Mal verlaufen, allerdings führen Sie zahlreiche Wegweiser wieder auf den richtigen Pfad. Aufgrund der enormen Größe der Halbinsel Uträä ist es in diesem Buch auch nicht möglich, von allen Abschnitten in Uträä solche detaillierten Übersichtskarten zu liefern wie bei der Kampagnenlösung zum Königreich Ehb. Sie erhalten deshalb »lediglich« nachfolgend eine Übersichtskarte zu Uträä, auf der aber alle wichtigen Punkte, Orte und Bezeichnungen vermerkt sind.

DUNGEON Siege

Allerdings ist das Reisen auf Uträä wesentlich bequemer und schneller zu bewerkstelligen als im Königreich Ehb, da auf Uträä diverse »Reisehilfsmittel« existieren, die Sie nutzen können:



Zunächst werden Sie in Uträä diverse Exemplare von den so genannten Dislokatoren finden. Diese »Teleporter« besitzen jeweils einen festen Start- und Zielpunkt – z.B. *Von der Iliarth-Schlucht nach Elddim* oder *Von Elddim zur Lichtung von Elddim* usw., wobei immer ein Punkt in einer Ortschaft liegt, während sich der zugehörige Punkt irgendwo draußen in den Weiten des Uträä-Landes befindet. Um einen solchen Dislokator nutzen zu können, müssen Sie allerdings den »weiter draußen liegenden« Dislokatorpunkt aktivieren, d.h., Sie können nicht direkt mit einem Dislokator, den Sie in einer Ortschaft finden, zu dem korrespondierenden Punkt reisen.

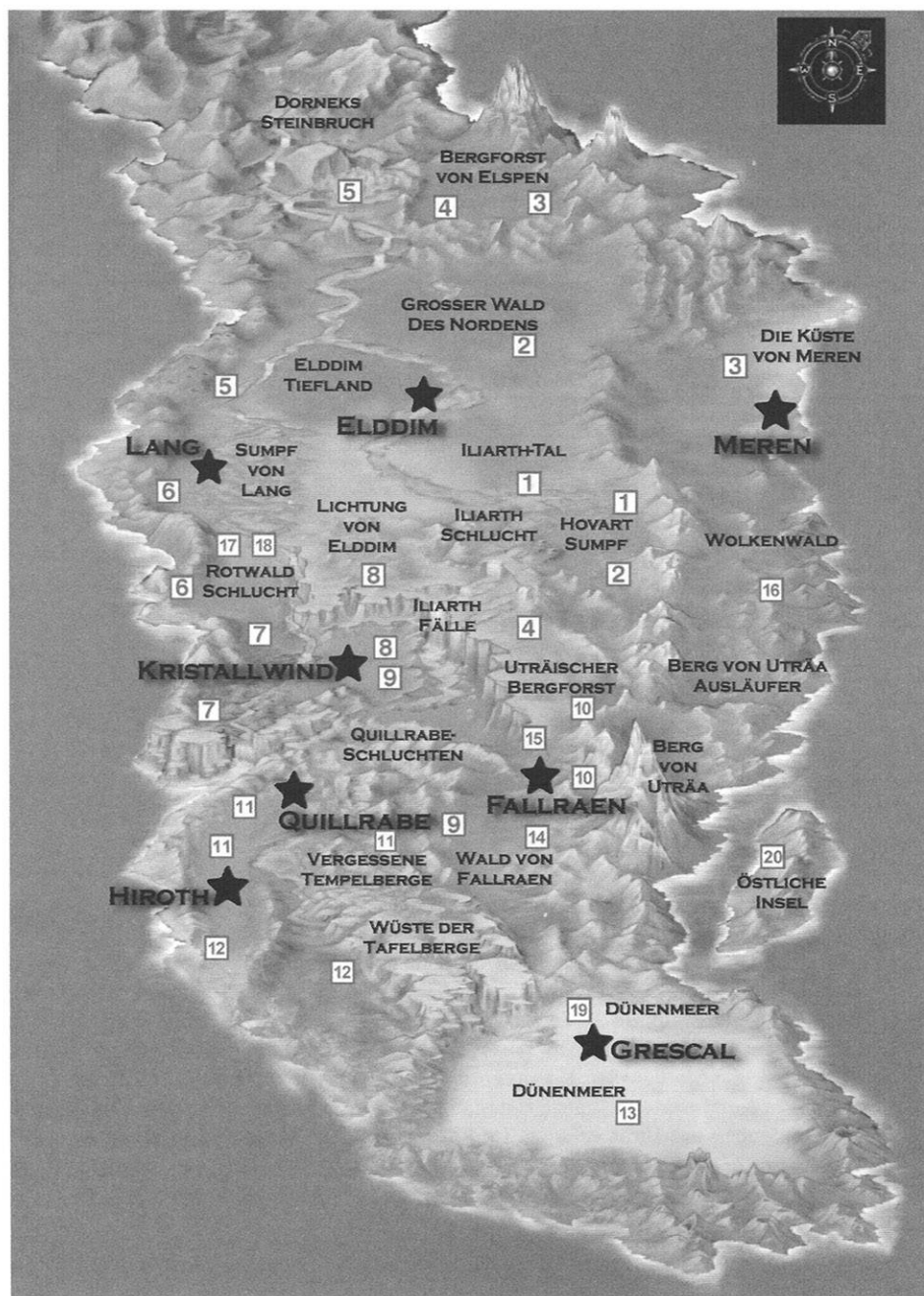


Die zweite Möglichkeit des schnellen Reisens ist der Uträische Basilikus (Helios Uträä Basilikus) oder auch kurz HUB genannt. Mit diesem Teleporter können Sie sofort zu jeder der insgesamt acht Städte auf Uträä reisen, vorausgesetzt, Ihr Charakter (bzw. alle Charaktere Ihres Teams) besitzt die betreffende Stufen-voraussetzung (s.o.), um die jeweilige Stadt zu betreten. Eine solche HUB-Station befindet sich in jeder Stadt (bzw. nahe davon), mittels der Sie zum *Uträischen Basilikus* schweben, von wo Sie anschließend schnell zwischen den einzelnen Städten hin und her reisen können.

Im Übrigen finden Sie in allen Städten eine Schmiede und einen »Laden« für Tränke und Zaubersprüche, wo Sie sich mit besseren Ausrüstungsgegenständen – sofern Sie dort welche finden – eindecken können. Auf Ihrer Reise durch Uträä passieren Sie zwischen den einzelnen Städten zudem diverse Handelsposten (achten Sie auf »einsame« Hütten und Zelte in der Wildnis und auf Wegweiser zu den Handelsposten), die Sie natürlich auch regelmäßig aufsuchen sollten.

Uträä ist, wie gesagt, sehr weitläufig und besteht aus zahlreichen Abschnitten und Dungeons. Damit Sie auf Uträä jederzeit den Überblick behalten, sind auf der nachfolgenden Karte die wichtigsten Städte, Abschnitte, Gebiete und Örtlichkeiten verzeichnet, so dass Sie sich jederzeit orientieren können. Welche die in der Karte mit Punkten verzeichneten Örtlichkeiten (als P1, P2, P3 usw.) darstellen, ist in der nachfolgenden Tabelle vermerkt:

Multiplayer – die Halbinsel Uträä



Übersichtskarte Uträä

DUNGEON *Siege*

Nummer	Dungeon
1	Die alte Gruft (West- und Ostzugang)
2	Hovarts Torheit (Süd- und Nordzugang)
3	Kristalhöhlen (West- und Ostzugang)
4	Alter Tempel (Süd- und Nordzugang)
5	Schwefeltunnel (Süd- und Nordzugang)
6	Goblin-Höhlen (Süd- und Nordzugang)
7	Furienhöhle (Süd- und Nordzugang)
8	Minen von Kristallwind (Süd- und Nordzugang)
9	Alte Minen von Kristallwind (Süd- und Nordzugang)
10	Berghöhlen (Süd- und Nordzugang)
11	Drachennest (drei Zugänge!)
12	Mausoleum von Hiroth (West- und Ostzugang)
13	Verlorene Pyramiden der Toten und der Geister
14	Kasernen von Fallraen
15	Furok-Höhle
16	Tempel der Sterne
17	Das überflutete Refugium
18	Die Grube der Verzweiflung
19	Verlassene Ruinen
20	Vulkanhöhlen

Tabelle: Die Dungeons und besonderen Örtlichkeiten auf Uträä

Auf Uträä erwarten Sie zum einen Horden von Kreaturen und zum anderen diverse Aufgaben, die Sie bewältigen müssen. Die Hauptaufgabe besteht dabei in der Beschaffung der acht Stadtsteine von Uträä. Dazu müssen Sie in sieben der acht Städte (mit Ausnahme von Hiroth) nach dem zugehörigen Stadtstein suchen. Wenn Sie diese sieben Steine gefunden haben, reisen Sie nach *Hiroth*, wo Sie die Stadtsteine auf dem dortigen uträischen Kreis platzieren müssen, um den »höchsten« Abschnitt von Uträä, die uträischen Katakomben, betreten zu können, die Sie von den Kreaturen der *Maljin* befreien müssen. Dies ist eigentlich schon – in Kurzform – die ganze Hauptaufgabe auf Uträä. Dazu dürfen Sie noch einige Zusatzaufgaben auf Uträä erfüllen. Im Einzelnen stehen insgesamt folgende Aufgaben auf Uträä an.

Aufgaben in Elddim

Wenn Sie in Elddim mit der Priesterin *Kelti* im *Azunitischen Schrein* sprechen, erhalten Sie den Auftrag, den Stadtstein von Elddim (Sonnenaufgangsstein) zu beschaffen. Bevor Sie sich auf die Suche nach diesem Stein begeben, sprechen Sie aber noch mit dem Schmied *Zabar Treseck* und anschließend mit dem *Wachhauptmann*, der bei dem Gatter steht. Denn danach erhalten

Multiplayer – die Halbinsel Uträä

Sie zusätzlich noch den Auftrag *Hovarts Torheit*, der Sie zuerst den *Hammer der Zusammenkunft* in der *Alten Gruft* suchen lässt – und das passt sehr gut, da Sie in der *alten Gruft* auch den gesuchten *Sonnenaufgangsstein* finden. Begeben Sie sich also zuerst in Richtung Osten durch das Iliarth-Tal (Wegweiser beachten!) und dann in Richtung Süden zur *Alten Gruft*. Innerhalb dieser Gruft werden Sie in einem Sarkophag (alle Sarkophage durchsuchen!) den *Sonnenaufgangsstein* finden. Durchqueren Sie danach die Gruft weiter, bis Sie in einen großen Raum mit einem Sockel gelangen. Dort liegt der gesuchte *Hammer der Zusammenkunft*, den Sie an sich nehmen. Von der alten Gruft können Sie dann direkt zu *Hovarts Torheit* reisen (durch den Hovart Sumpf, wo Sie übrigens einen *Handelsposten* finden – Wegweiser beachten!). Allerdings betreten Sie von dort *Hovarts Torheit Süd*. *Hovart* finden Sie jedoch in seinem großen Saal in *Hovarts Torheit Nord* (vorausgesetzt, Sie haben den *Hammer der Zusammenkunft* dabei), so dass Sie sich durch diesen Dungeon nach Norden vorkämpfen müssen. Nach dem Sieg über Fürst Hovart ist dessen *Blutrüstung* für einen beginnenden Charakter übrigens ein sehr guter Ausrüstungsgegenstand!



Im großen Saal von Horvart treffen Sie auf denselbigen.

Nachdem Sie in *Hovarts Torheit* den Auftrag erledigt haben, gehen Sie zurück nach Elddim und berichten der Priesterin *Kelti*. Sie übergibt Ihnen den *Siegelring der uträischen Beschützer*, den Sie bei Ihren weiteren Suchen nach den anderen Stadtsteinen den jeweiligen Priestern in den einzelnen Orten vorzeigen bzw. im Inventar besitzen oder tragen müssen. *Kelti* gibt Ihnen auch den Auftrag zur Weiterreise nach Kristallwind sowie den *Auftrag des Uträischen Kreises*, d.h., dass Sie alle Stadtsteine sammeln sollen. In Elddim können Sie außerdem noch einmal den Wachhauptmann aufsuchen und ihm den *Hammer der Zusammenkunft* übergeben. Daraufhin wird er Ihnen 500 Goldstücke als Belohnung übergeben.

ACHTUNG: Sie benötigen auf jeden Fall zuerst den *Siegelring der uträischen Beschützer*, der quasi Ihre Eintrittskarte zu den übrigen Stadtstein-Aufgaben ist! Das heißt, Sie müssen zuallererst die Stadtstein-Aufgabe in Elddim lösen! Wenn Sie diesen Ring nicht bei sich tragen, werden Ihnen die Priester und Priesterinnen in den übrigen Städten keine Aufträge erteilen.

DUNGEON *Siege*

Die Aufgaben in Kristallwind

In der Minenstadt Kristallwind sprechen Sie zuerst mit dem Priester *Sarden*, den Sie in *Orkins-Kräuter-und-Zauber-Laden* finden. Sprechen Sie *Sarden* mehrere Mal an, bis Sie den Auftrag zur Suche nach dem Hammerstein (Kristallwind-Stadtstein) im Auftragsbuch haben. Anschließend sprechen Sie mit *Trella Lauron*, die neben der Schmiede steht. Wenn Sie *Trella* zweimal ansprechen, wird Sie Ihnen den *Diamantrunen-Auftrag* erteilen, der eng an die Lösung des Hammersteins-Auftrags gebunden ist. Denn sobald Sie *Trella Lauron* die Diamantrune übergeben, händigt sie Ihnen den Hammerstein aus und Sie haben gleichzeitig den Hammerstein-Auftrag gelöst. Um die *Diamantrune* zu beschaffen, begeben Sie sich in die *Ruinen von Kristallwind*, die sich direkt im Anschluss an die Stadt im Westen befinden. Bekämpfen Sie dort alle Kreaturen und achten Sie auf die Gegenstände, die die Kreaturen fallen lassen. Einer dieser Gegenstände wird die *Diamantrune* sein, die Sie natürlich aufnehmen.

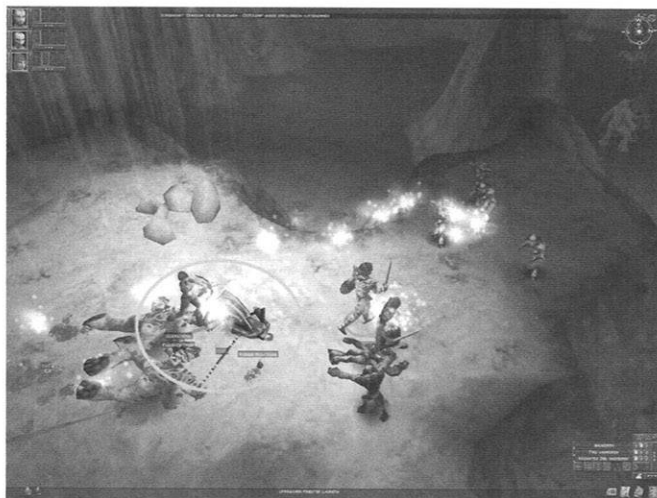
Mit der *Diamantrune* im Gepäck gehen Sie anschließend zurück zu *Trella Lauron*. Sie zeigt sich hochofrenut über die Rückkehr der Rune und gibt Ihnen als Dank den gesuchten *Hammerstein*, den *Trella* zufällig in den Minen fand. Somit können Sie sofort danach zu *Sarden* gehen und mit ihm sprechen bzw. ihm den *Hammerstein* zeigen. Damit ist der *Hammerstein-Auftrag* erfüllt und *Sarden* gibt Ihnen eine kleine Belohnung sowie den Auftrag zur Weiterreise nach Fallraen.

Die Aufgaben in Fallraen

In Fallraen suchen Sie das *Lyceum Magicus Arcani* auf (wo es Tränke und Zauber zu kaufen gibt). Ihr Ansprechpartner hier ist der *uträische Lehrling Flessan*. Sprechen Sie *Flessan* mehrere Male an, um den *Fallraen-Stadtstein-Auftrag* (Schneeflockenstein) zu erhalten.

Bevor Sie sich auf die Suche nach dem Schneeflockenstein begeben, verlassen Sie Fallraen durch das Südtor. Unmittelbar hinter dem Südtor treffen Sie auf eine *Kasernenwache*, die Ihnen den Auftrag »Kasernen in Fallraen« mit auf den Weg gibt. Sie sollen den gleichnamigen Dungeon komplett von Kreaturen befreien. Bewegen Sie sich weiter nach Süden, bis Sie den Eingang zu den Kasernen finden. Dort machen Sie einmal »die Runde« und beseitigen alle Kreaturen (u.a. *Klaws*), die sich Ihnen in den Weg stellen. Danach kehren Sie zurück zur Kasernenwache, wo Sie für die »Befreiung der Kasernen« eine Belohnung von 1000 Goldstücken erhalten.

Für die Suche nach dem Schneeflockenstein verlassen Sie Fallraen durch das Nordtor! Gehen Sie ein kleines Stück nach Norden, bis Sie den Turm mit den Dislokatoren sehen. Passieren Sie den Turm und gehen Sie dann weiter nach Norden. Dort werden Sie den Eingang zur *Furok-Höhle* finden. Betreten Sie die *Furok-Höhle* und räumen Sie dort auf. Nach kurzer Zeit entdecken Sie den *gefallenen uträischen Priester Lagreth*, neben dem der gesuchte *Fallraen-Stein* (Schneeflockenstein) liegt, den Sie aufnehmen. Wenn Sie einen wiedererweckungsfähigen Magier im Team haben (bzw. selbst einer sind), können Sie *Lagreth* wiederbeleben und ihn anschließend befragen.



Den Schneeflockenstein (Fallraen-Stein) finden Sie in der Furok-Höhle bei dem toten Priester Lagreth.

Nachdem Sie den Schneeflockenstein in das Inventar aufgenommen haben, kehren Sie natürlich zu *Flessan* in Fallraen zurück. Sprechen Sie mit ihm und erhalten Sie als Belohnung einen (zufälligen) magischen Stab sowie den Auftrag zur Weiterreise nach Meren.

Die Aufgaben in Meren

In Meren suchen Sie in dem Gebäude *Gesellschaft für uträische Geschichte* den Priester *Tas* auf. Dieser wird Ihnen, sobald Sie ihn zweimal ansprechen, den *Auftrag zur Suche nach dem Meren-Stadtstein (Fischstein)* erteilen. Diesen Stein finden Sie im *Tempel der Sterne* im südlichen Wolkenwald. Der Weg zum *Tempel der Sterne* ist etwas länger und beschwerlicher. Verlassen Sie zunächst mit dem *Fahrstuhl Meren* und folgen Sie den *Wegweisern* nach Lang in südliche Richtung. Nach einiger Zeit verlassen Sie den Wald und erreichen eine Lichtung, wo Sie eine Landbrücke und kurz danach eine Holzbrücke überqueren. Hinter der Holzbrücke befindet sich ein *Handelsposten mit dem Händler Verrus*. Von *Verrus* aus halten Sie sich dann erst ein kleines Stück westlich und anschließend wieder strikt südlich. Sie gelangen dann nach einiger Zeit an einen *Dislokator* (der nach Meren führt) und können dort mit einem *Waldläufer* sprechen, der Ihnen verrät, wo der *Tempel der Sterne* zu finden ist. Nach einer weiteren kurzen Wegstrecke gen Süden erreichen Sie den *Tempel der Sterne*, wo der *Fischstein* auf dem Altar liegt und nur noch von Ihnen aufgenommen werden muss.

Nach der erfolgreichen Suche nach dem Fischstein kehren Sie auch diesmal natürlich wieder nach Meren zurück und sprechen erneut mit dem Priester *Tas*. Dieser schenkt Ihnen als Belohnung für den Fischstein ein *magisches Zauberbuch* und erteilt Ihnen schließlich den *Auftrag zur Weiterreise nach Lang*.

Die Aufgaben in Lang

Die Beschaffung des Lang-Stadtsteins ist eigentlich keine richtige Aufgabe im eigentlichen Sinn. Sie müssen einfach nur die Priesterin *Janeira* im Zelt »Glück und Kräuter« aufsuchen und sie ansprechen – danach wirft Sie Ihnen den *Lang-Stadtstein* vor die Füße und gibt

DUNGEON Siege

Ihnen zusätzlich den Auftrag mit auf den Weg, Ihre Reise nach *Quillrabe* fortzusetzen.. In der Nähe von Lang wartet aber noch ein anderer Auftrag auf Sie, der Eingang in Ihr Auftragsbuch findet. Wenn Sie von Lang aus einen Weg strikt nach Süden einschlagen, gelangen Sie zum Eingang des überfluteten Refugiums. Vor diesem (schreinartigen) Eingang werden Sie die Schreinhüterin des Refugiums antreffen. (Eventuell müssen Sie zuvor die Gegend um das Refugium herum weitläufig von Kreaturen befreien, bevor die Schreinhüterin erscheint.) Die Schreinhüterin bittet Sie, das Refugium von allen Kreaturen zu befreien. Wenn Sie dieser Aufgabe nachkommen (das Refugium ist nicht besonders groß und weitläufig) und wieder zur Schreinhüterin zurückkehren, erhalten Sie als Belohnung das Holunderholzamulett (+3 Mana pro Treffer).

Die Aufgaben in Quillrabe

In Quillrabe suchen Sie den Priester *Ferdl* im Gebäude Drachenzornzauber auf. Wie zu erwarten, erteilt Ihnen Ferdl den Auftrag zur Suche nach dem Quillrabe-Stadtstein (Maskenstein). Dieser Stein befindet sich innerhalb des *Drachennestes* (auch wenn *Ferdl* von den »Drachenkatakomben« spricht). Zum *Drachennest* gelangen Sie, indem Sie Quillrabe durch den Westausgang verlassen (in Richtung des HUB) und von dort den Weg in Richtung Süden durch die *Schluchten von Quillrabe* nehmen. Orientieren Sie sich an den Wegweisern, die nach *Hiroth* weisen! Nach einer längeren Wegstrecke treffen Sie auf den Händler *Nalin Starbringer* und auf eine große Landbrücke. Hinter dieser Landbrücke befindet sich der (bzw. ein) Eingang zum *Drachennest*. Die *Drachenkönigin*, die Sie besiegen müssen, um den Maskenstein zu erhalten, ist genau dieselbe Kreatur wie der *Rußhuster* aus der Königreich-Ehb-Kampagne und ein dementsprechend harter Brocken. Beachten Sie entsprechend die Tipps zum »Rußhuster-Kampf«.

Die Drachenkönigin im Drachennest ist eine starke und schwer zu besiegende Kreatur.



Multiplayer – die Halbinsel Uträä

Nachdem Sie die Drachenkönigin in die Schlucht geschickt haben, lassen sich auch die goldenen Kisten in diesem Raum öffnen (die zuvor magisch verschlossen waren) und in einer dieser Kisten befindet sich der *Quillrabe-Maskenstein*. Nehmen Sie den Stein auf und kehren Sie zurück zu *Ferdl* nach Quillrabe, der Ihnen eine kleine Belohnung sowie den Auftrag zur Weiterreise nach Hiroth zukommen lässt, um dort dem Hohepriester Kavaren den uträischen Siegelring zu zeigen.

Die Aufgaben in Grescal

Wenn Sie nach Hiroth reisen und den Hohepriester *Kavaren* aufsuchen (im Haus der Gemeinschaft des uträischen Kreises), wird Ihnen dieser aber nichts weiter als den Auftrag zur direkten Weiterreise nach Grescal geben, wo Sie den letzten Stein suchen sollen. Reisen Sie also nach Grescal und suchen Sie dort die Priesterin *Kylira* auf, die sich vor dem Zelt *Kräuter und Zauber von Vielle* befindet. Diese wird Ihnen dann natürlich den Auftrag geben, den *Palmenstein von Grescal* zu suchen, der sich in den *Verlassenen Ruinen* befinden soll. Diese *Verlassenen Ruinen* finden Sie nordöstlich von *Kyliras* Standpunkt – folgen Sie einfach den Fackeln durch die Wüste (Dünenmeer), um dorthin zu gelangen. Dort befindet sich der Eingang zu den verlassenen Ruinen. Durchqueren Sie die erste Höhle, bis Sie einen Fahrstuhl benutzen können, um eine Ebene tiefer in einen Tempelbereich zu gelangen. Kämpfen Sie sich durch diesen Dungeon, bis Sie einen großen Raum erreichen, an dessen hinterer Wand sich ein Schalter befindet. Wenn Sie diesen Schalter betätigen, öffnet sich der Zugang zu einem geheimen Raum, an dessen hinterem Ende sich ein Sockel befindet, auf dem der Grescal-Stein liegt.



Diesen Schalter müssen Sie in den verlassenen Ruinen betätigen, um den Zugang zu dem geheimen Raum mit dem Palmenstein zu öffnen.

Nachdem Sie den Stein an sich genommen haben, kehren Sie nach Grescal *Kylira* zurück und erstatten Bericht. *Kylira* wird Sie mit einer Rüstung belohnen und Sie können das Finale in Hiroth angehen.

DUNGEON Siege

Die Aufgaben in Hiroth

Kehren Sie in Hiroth zurück zum Hohepriester *Kavaren*, der Ihnen schließlich den Auftrag »Der uträische Kreis« dahingehend aktualisiert, dass Sie alle gesammelten Stadtsteine im uträischen Kreis auf das jeweilige Stadtsymbol ablegen sollen. Gehen Sie also zum uträischen Kreis, der sich etwas nördlich von Kavarens Standort befindet, und legen Sie dort alle Stadtsteine auf deren zugehörige Symbole (die Steine im Inventar weisen dieselben Symbole wie die Ablagesockel im uträischen Kreis auf!). Der Stadtstein von Hiroth liegt übrigens schon an seinem richtigen Platz! Wenn ein Stein richtig platziert wird, beginnt die zugehörige Säule zu leuchten und die Platte senkt sich. Leuchten schließlich alle Säulen, öffnen sich die uträischen Katakomben.

Sind alle Stadtsteine im uträischen Kreis korrekt platziert, öffnen sich die uträischen Katakomben.



Bevor Sie die Katakomben betreten, suchen Sie noch einmal *Kavaren* auf, der Ihnen schließlich den finalen Auftrag der »Zerstörung der Maljin« erteilt. Dazu gibt Kavaren Ihnen den Zehntstein, den Sie in den Katakomben auf dem Altar der zehnten Legion platzieren müssen. Kehren Sie also zurück zum uträischen Kreis und fahren Sie mit dem dortigen Fahrstuhl hinab in die Katakomben. In den Katakomben müssen Sie dann noch ein paar harte Gefechte gegen diverse Maljin-Kreaturen führen, bis Sie im Inneren Heiligtum den Altar erreichen, wo Sie den Zehntstein ablegen müssen, um auch diesen letzten Auftrag zu erfüllen. Plündern Sie anschließend noch die hintere Schatzkammer sowie die gesamten Katakomben und kehren Sie zu *Kavaren* zurück, der Ihnen noch einmal eine Belohnung zukommen lässt.



Mit der Platzierung des Zehntsteins auf dem Altar des Inneren Heiligtums wären auch alle Aufträge auf Uträä erfüllt.

Andere besondere Örtlichkeiten und Wege auf Uträä

In der *Schlucht des Rotwaldes* gelangen Sie kurz vor dem *überfluteten Refugium* (siehe oben) an eine Holzbrücke, bei der Sie *Rhod Ellem den Händler* treffen. Dort können Sie zum einen ein- und verkaufen (wenn Sie wollen) und zum anderen den Weg nach Osten einschlagen, um zur *Grube der Verzweiflung* zu gelangen (im Spiel wird diese Grube mit *Der verlassene Mineneingang* bezeichnet). Wenn Sie die Schilder rund um die Grube und entlang des Weges in die Grube lesen, werden Sie bereits erahnen, dass mit dieser Örtlichkeit etwas nicht stimmt. In der Tat ist diese Grube eine Art »Easteregg« der Programmierer, denn zum einen ist diese Grube sehr weitläufig und ein wahres Labyrinth und zum zweiten ist dort unten nicht viel zu holen – quasi gar nichts! Wenn Sie sich also auf das Grubenabenteuer einlassen, sollten Sie viel Geduld mitbringen und nicht zu viel Beute erwarten.

Eine weitere große »Herausforderung« ist das Finden der beiden *verlorenen Pyramiden in der endlosen Wüste* südlich von Grescal. Im dortigen *Dünenmeer* haben Sie sehr gute Chancen sich zu verlaufen, so dass Sie von vornherein den richtigen Weg zu den Pyramiden einschlagen sollten, wenn Sie keine Lust auf einen minuten- bis stundenlangen Fußmarsch durch ödes Wüstenland verspüren. Um direkt auf die Pyramiden zuzulaufen starten Sie von *Kyliras Standpunkt in Grescal* aus. Stellen Sie dann möglichst genau die Richtung Süd-Süd-Ost ein und laufen Sie los in die Wüste hinein. Auch wenn Sie die Richtung möglichst genau treffen, sind Sie dennoch einige Minuten durch die Wüste unterwegs, bis Sie (eventuell) eine der beiden Pyramiden zu Gesicht zu bekommen. Wenn Sie die Richtung aber nicht exakt halten, verfehlen Sie die Pyramiden und Sie landen irgendwann am Rand der Wüste. Achten Sie auch auf Palmen und Kakteen, da sich solche Gewächse im erweiterten Umkreis der Pyramiden befinden.

DUNGEON Siege

Stellen Sie möglich genau die Marschrichtung SSO ein (siehe eingekreister Bereich), um in den Wüsten auf die Pyramiden zu stoßen.



Die südliche der beiden Pyramiden ist übrigens die *Pyramide der Toten*, wo Sie einige Gänge, Kreaturen, Schätze usw. finden, während die nördlichere Pyramide die *Pyramide der Geister* ist. Deren Eingang führt Sie durch einen langen Tunnel, der auf der östlichen Insel endet. Auf der östlichen Insel finden Sie dann einen großen Turm, in dessen oberer Etage sich ein Fahrstuhl befindet, der Sie direkt in die *Vulkanhöhlen* transportiert. Von den *Vulkanhöhlen* können Sie dann übrigens direkt in die *Pyramide der Toten* gelangen.

Wenn Sie die östliche Insel weiter in Richtung Westen erkunden, werden Sie auf einem Hochpfad, der nahe der Küste ist, eine Höhle entdecken. Im Inneren der Höhle befindet sich ein weiterer magischer Fahrstuhl, der Sie direkt in den *Turm im großen Wald des Nordens* führt. Das heißt für Sie, dass Sie auch den umgekehrten Weg nehmen können, d.h. durch den großen Wald des Nordens mittels Fahrstuhl zur östlichen Insel und von dort zu den Pyramiden. Die Türme mit dem Fahrstuhl im großen Wald des Nordens sind etwas knifflig zu finden. Wählen Sie am besten den Weg durch die *Iliarth-Schlucht* und halten Sie sich dann an den Flusslauf des Iliarth in nördliche Richtung, da die beiden Türme mit dem Fahrstuhl direkt an diesem Fluss, dem Iliarth, liegen.

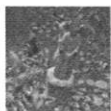


Die Türme mit dem magischen Fahrstuhl zur östlichen Insel liegen im großen Wald des Nordens direkt am Fluss Iliarth.

Der verborgene »Chicken-Level«

Auf Uträä haben Ihnen die Programmierer von Dungeon Siege aber noch ein echtes »Bonbon« bzw. »Easteregg« bereitgestellt, das seinesgleichen sucht. Die Rede ist von dem so genannten *Chicken-Level*, das Sie nur dann aufsuchen können, wenn Sie einige bestimmte Gegenstände im Inventar haben. Außerdem ist es nicht so einfach zu finden. Im »Chicken-Level« treffen Sie dann auf – nomen est omen – lebensgroße *Hühner*, die allesamt die Namen der Programmierer tragen und nach ihrer Besiegung ausnahmslos magische Gegenstände vom Allerfeinsten sowie ab und zu größere Goldbeträge fallen lassen. Solche »Bonbons« müssen Sie sich natürlich verdienen. Aus diesem Grund sind die Chicken in diesem Geheimlevel auch nicht gerade einfach zu besiegen – egal auf welcher Schwierigkeitsstufe. Die Chicken verfügen über viele Lebenspunkte und noch bessere Rüstungswerte, so dass Sie eine ganze Weile die einzelnen Hühner mit Angriffen traktieren müssen, bis ein solches Huhn den Weg frei macht und ein paar brauchbare Gegenstände für Sie liegen lässt. Bevor Sie nicht über einen Charakter der Stufe 65 bis 70 verfügen, sollten Sie dieses Chicken-Level nicht aufsuchen, schon gar nicht in den Mehrspieler-Schwierigkeitsstufen »Veteran« und »Elite«! Zudem sollten Sie dieses Level möglichst im Team betreten und reichlich Heiltränke im Inventar besitzen.

Die Voraussetzungen: Sie benötigen erst einmal *drei Gegenstände*, damit Sie auf Ihrem Weg zum Chicken-Level die Zugangsvoraussetzungen erfüllen können.



Zuerst müssen Sie das Rätsel der Stadtsteine komplett gelöst haben, d.h. Ihr Weg in die uträischen Katakomben (siehe oben) muss frei sein. Wenn Sie anschließend in die Katakomben hinabfahren, finden Sie direkt im ersten Raum das Buch *Gallus Prozess*, das Sie an sich nehmen (und natürlich ab sofort nicht mehr abgeben dürfen). Wenn Sie dieses Buch übrigens per rechtem Mausclick lesen, finden Sie dort ein »Gedicht«, das Ihnen den Weg zum Chicken-Level mehr oder weniger beschreibt.

DUNGEON Siege



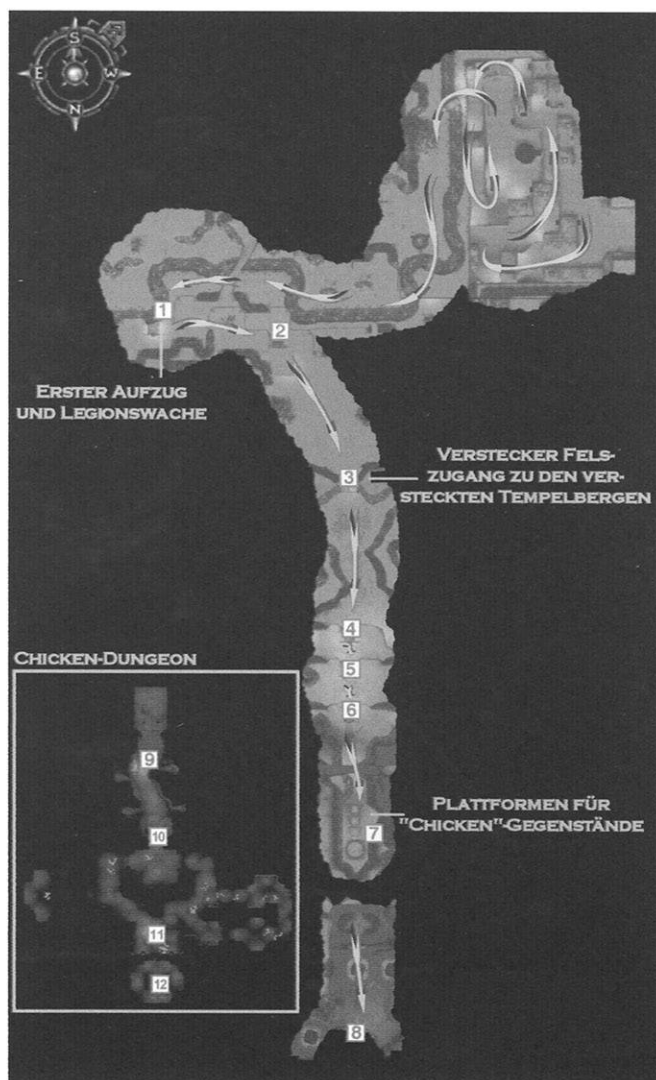
Den zweiten Gegenstand haben Sie auf Ihrem Weg durch das Königreich von Ehb gefunden, d.h. in der Einzelspielerkampagne. Dort fiel Ihnen im *verborgenen Verlies* im Abschnitt »Der unterirdische Fluss« das *Furienauge* in die Hände (siehe oben), das Sie – wie empfohlen – ebenfalls nicht innerhalb der Einzelspielerkampagne verkauft haben und somit auf Uträä noch im Inventar besitzen.



Und auch der dritte Gegenstand ist noch ein Überbleibsel aus der Einzelspielerkampagne: das *Messer*, mit dem Ihr Charakter ganz am Anfang der Einzelspielerkampagne bewaffnet war und das Sie hoffentlich – ebenfalls wie weiter oben empfohlen – auch noch im Inventar mitführen. Wenn nicht, gibt es eine einfache Möglichkeit, sich ein solches Messer wieder zu beschaffen. Starten Sie (oder ein Bekannter) einfach einen neuen Charakter in der Einzelspielerkampagne und speichern Sie das Spiel sofort nach Beginn ab. Anschließend müssen Sie diesen neuen Charakter, der das *Anfangs-Messer* noch besitzt, sowie Ihren fortgeschrittenen Charakter zusammen in eine Mehrspielerpartie bringen (z.B. über LAN oder über Internet). Dort kann der neue Charakter dann das *Messer* fallen lassen und Sie können es mit Ihrem fortgeschrittenen Charakter aufheben.

TIPP: Wenn Sie einen der drei Gegenstände noch nicht bzw. nicht mehr besitzen, können Sie sich alle drei Gegenstände relativ einfach mit der Mod *GalapasChickenRun* (auf der CD in diesem Buch) beschaffen (zu den Mods vgl. weiter unten). Mit dieser Mod verkauft Ihnen der *Legionswächter*, der Ihnen auf Ihrem Weg zum Chicken-Level beim Fahrstuhl bei P1 begegnet und den Sie ansprechen bzw. bei dem Sie die Option *Einkaufen* anklicken müssen, alle drei oben genannten Gegenstände zu einem extrem niedrigen Preis.

So weit zu den ersten Voraussetzungen für das Chicken-Level. Um Ihren Weg zum Chicken-Level zu beginnen, starten Sie ein Multiplayer-Spiel (z.B. LAN, wenn Sie alleine spielen), das Sie in *Quillrabe* beginnen. Sie müssen mindestens über einen Charakter der Stufe 42 verfügen, um direkt in *Quillrabe* beginnen zu können (aber: siehe den Hinweis oben – erst mit einem Charakter der Stufe 65 bis 70 den Chicken-Level aufsuchen!). Von *Quillrabe* aus führt Sie dann folgender Weg zum Chicken-Level:



Karte »Der Weg zum Chicken-Level«

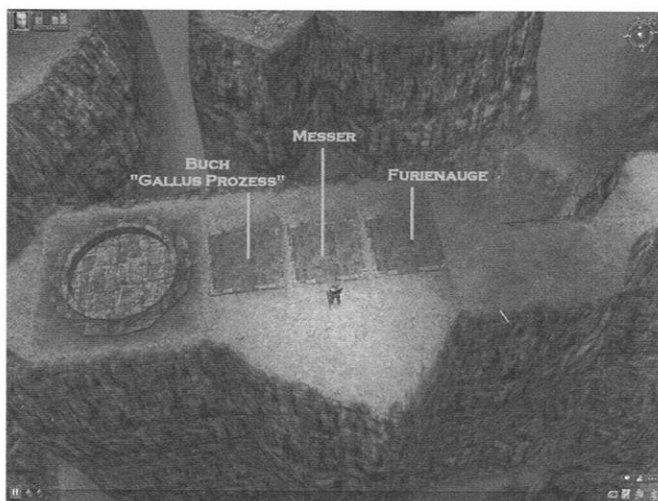
Durchqueren Sie zuerst Quillrabe entlang der Pfeile, so dass Sie den unteren Stadtausgang erreichen. Von dort kämpfen Sie sich den Weg entlang des Flusses frei, wo zahlreiche Droog- und Sand-Kreaturen den Weg säumen. Bei P1, wo sich ein Wegweiser nach Kristallwind und Quillrabe befindet, treffen Sie auf eine Legionswache. Direkt daneben befindet sich ein Fahrstuhl, den Sie für die Fahrt auf die höhere Ebene nutzen.

Schlagen Sie anschließend westliche Richtung ein, bis Sie bei P2 auf einen weiteren Fahrstuhl treffen, den Sie ebenfalls nutzen, um eine weitere Ebene höher zu gelangen. Oben angekommen, kämpfen Sie sich an einem grünen Drachen und zwei Pfählern

DUNGEON Siege

vorbei bis zu P3 vor. Wenn Sie das Buch Gallus Prozess im Inventar dabei haben, wird sich in der Felswand bei P3 ein geheimes Tor öffnen. Wenn Sie dieses Tor durchschreiten, gelangen Sie in den Bereich *Vergessene Tempelberge*.

Über insgesamt drei Fahrstühle (P4, P5, P6) gelangen Sie – ohne unterwegs auf Kreaturen zu treffen – zu P7, wo Sie drei Plattformen und einen »Teleport-Kreis« finden, auf dem allerdings die Teleport-Plattform fehlt. Um diese Teleport-Plattform »zu ordern«, müssen Sie die drei oben genannten Gegenstände korrekt auf der Plattformen platzieren – erst wenn der richtige Gegenstand auf der richtigen Plattform liegt, wird sich die Plattform senken. Die korrekte Verteilung der drei Gegenstände können Sie der folgenden Abbildung entnehmen.



Die korrekte Verteilung der drei »Chicken-Level-Gegenstände« auf die drei Plattformen bei P7.

Nach der korrekten Platzierung wird einerseits die Teleport-Plattform erscheinen und andererseits werden die drei Gegenstände verschwinden, d.h., Sie können das Chicken-Level bei einem neuerlichen Spielstart nicht noch einmal besuchen, da Ihnen die drei Gegenstände bei den Plattformen verloren gehen. Aber natürlich können Sie sich bei einem Neustart die drei Gegenstände wieder mittels der oben genannten Mod »besorgen«. Betreten Sie schließlich die Teleport-Plattform und betätigen Sie den Schalter. Danach geht es einige Etagen in luftige Höhen und die Plattform bleibt mitten in der Luft stehen. Wenden Sie anschließend Ihren Blick nach Norden. Sie sehen dort einen Felsensockel mit einem weiteren Schalter. Klicken Sie neben diesen Schalter! Sie werden dann sehen, wie sich Ihr Charakter über eine unsichtbare Brücke auf die andere Seite auf den Felsensockel bewegt und dort den Bereich »Der Prozess gegen Tallus« betritt.

Der letzte Schritt zum Chicken-Level führt Sie zu P8, wo Sie in dem dortigen Schrein einen Fahrstuhl finden, der Sie nach unten in den Chicken-Level transportiert. Sie müssen schließlich nur noch eine kleine Höhle (P9) durchqueren und können dort die Tür zum Chicken-Dungeon öffnen (P10). Danach beginnt das »Hühnerschlachten«!

Multiplayer – die Halbinsel Uträä

Der Chicken-Dungeon ist nicht besonders groß, aber reich mit *Hühnern* (ca. 20) sowie einem *Boss-Huhn* (mit dem Namen Chris Taylor bei P11) bevölkert. Wie gesagt: Die Hühner sind zäh und bestens gerüstet und lassen nach ihrer Eliminierung eine Reihe von wertvollen Gegenständen fallen – so viele, dass Sie diese allesamt gar nicht transportieren können. Je höher der dabei von Ihnen aktuell gewählte Multiplayer-Level ausfällt (*Normal*, *Elite* oder *Veteran*) desto wertvoller sind die fallengelassenen Gegenstände, aber desto stärker sind natürlich auch die im Chicken-Dungeon anzutreffenden Kreaturen.



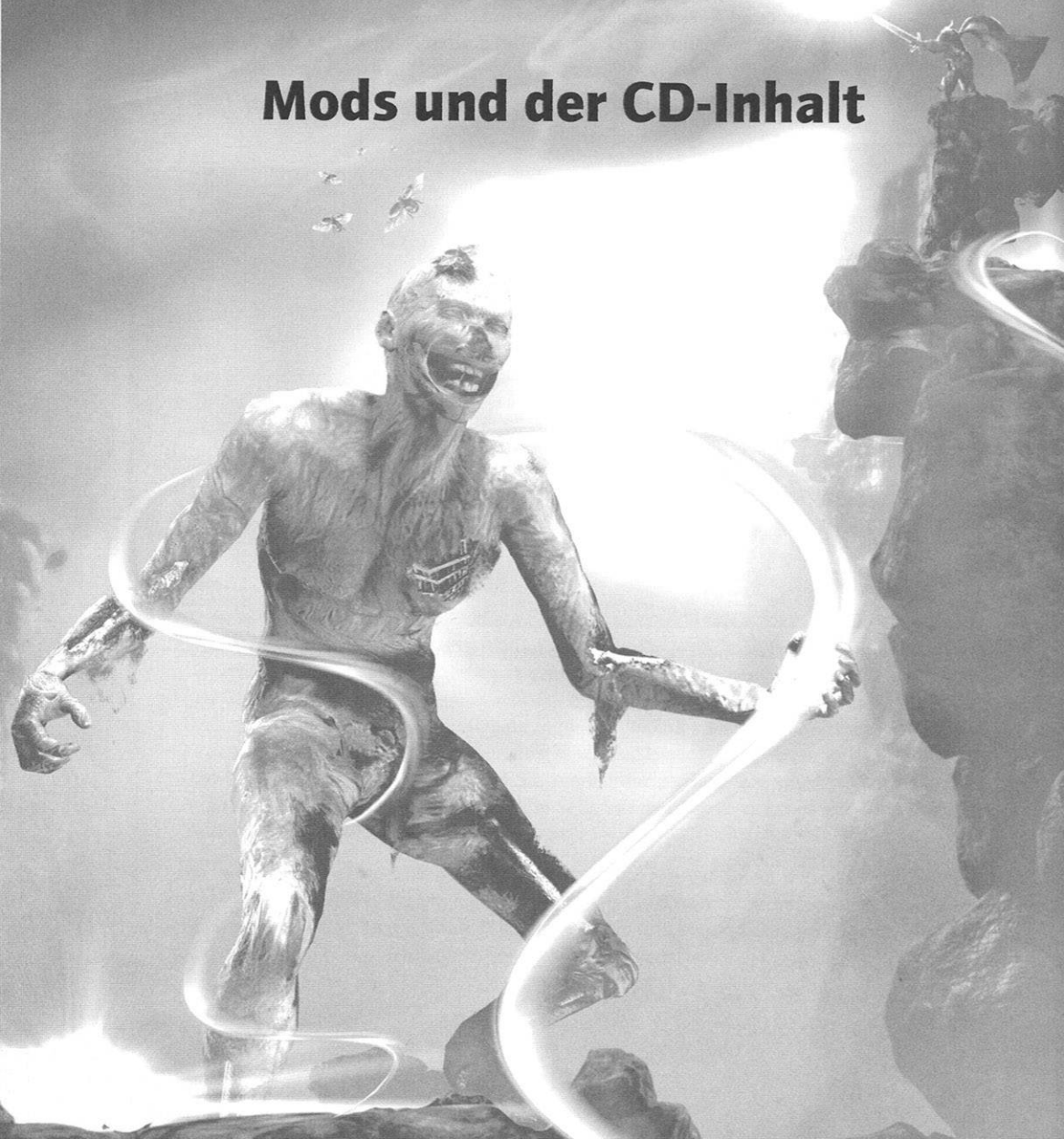
Wenn Sie alle Hühner in den vorderen Räumen besiegt haben, erhalten Sie auch Zutritt zu Raum P12, dessen Tür zuvor noch magisch verschlossen ist. In diesem Raum treffen Sie dann *Norick* wieder, Ihren alten Nachbarn in den Ackerländern. Allerdings heißt *Norick* jetzt *Oberst Norick* und ist Ihnen alles andere als freundlich nachbarschaftlich gesinnt. Wenn Sie diesen letzten Boss besiegt haben, lässt er eine der stärksten Fernwaffen des gesamten Spiels fallen – die *Hühnerflinte*.



Die Gegner des Chicken-Levels: »normale Hühner«, »Boss-Huhn Chriss Taylor« und »Oberst Norick«.

DUNGEON *Siege*

Mods und der CD-Inhalt



Abschließend ein paar Worte zu der diesem Buch beiliegenden CD-ROM, auf der Sie diverse Tools und Programme zu Dungeon Siege finden, so dass der Reiz an Dungeon Siege auch nach der Bewältigung der beiden Kampagnen nicht für Sie verloren geht.

ACHTUNG: Trotz der nachfolgenden Beschreibung des CD-Inhalts sollten Sie vor der Nutzung der Dateien auf der CD-ROM unbedingt die Datei LIESMICH.TXT (ganz einfach per Doppelklick) aufrufen und lesen. Sie enthält die aktuellsten Informationen sowie weitergehende Erläuterungen zum CD-Inhalt!

So nutzen Sie die Dateien auf der CD

Alle Dateien bzw. Programme auf der CD sind in einzelnen Verzeichnissen (Ordern) des gleichen Namens untergebracht – z.B. finden Sie das Programm *Tankviewer* im Verzeichnis TANKVIEWER, die *Mod »Myros Mod«* im Verzeichnis MYROSMOD usw. Die Dateien liegen dabei auf der CD in unkomprimierter Form, d.h. nicht als ZIP-Datei oder Ähnliches. Somit können Sie, wenn Sie ein Programm oder eine Mod nutzen wollen, das betreffende komplette Verzeichnis ganz einfach von der CD auf Ihre Festplatte kopieren, z.B. über den Windows-Explorer. Nach dem Kopiervorgang auf die Festplatte müssen Sie noch den Schreibschutz der auf die Festplatte kopierten Dateien aufheben. Klicken Sie dazu im Windows-Explorer mit der rechten Maustaste auf den betreffenden Ordner und wählen Sie aus dem erscheinenden Kontextmenü den Menüpunkt *Eigenschaften*. Im anschließenden Dialogfeld deaktivieren Sie das Attribut *Schreibgeschützt*, so dass dort kein Häkchen mehr erscheint. Wenn Sie danach auf *Ok* klicken, werden Sie noch gefragt, für welche Dateien in diesem Ordner die Änderungen gelten sollen. Aktivieren Sie die Option *Änderungen für diesen Ordner, Unterordner und Dateien übernehmen* und klicken Sie auf *Ok*. Anschließend ist der Schreibschutz für diese Dateien wieder aufgehoben.

Tools und andere Programme für Dungeon Siege auf der CD

In den vorangegangenen Kapiteln wurden bereits eine Reihe von Dateien der CD namentlich bzw. konkret erwähnt bzw. eingesetzt, im Einzelnen das Kreaturen-Glossar, der *Stat-Kalkulator*, der *Tankviewer*, der *Tankcreator* und die Dateien aus *Myros Mod* (zur Kreation einer Uträa-Karte, die Sie im Einzelspielermodus spielen können, siehe oben). Alle diese Dateien finden Sie jeweils in einem gleichnamigen Ordner im Hauptverzeichnis der CD.

Die vier oben genannten Anwendungen bzw. Mods wurden bereits erläutert. Insbesondere den *Tankviewer* und den *Tankcreator* können und werden Sie für diverse andere Aufgaben sicherlich noch nutzen. Jedes Spiel verfügt über seine eigene Art von »Tank-Dateien« – Dungeon Siege macht bezüglich seiner Dateien da keine Ausnahme. Solche »Tanks« sind im Prinzip nichts anderes als gepackte Dateien, die mehrere Einzeldateien, teilweise in komprimierter Form, enthalten. Im Spiel werden die benötigten Dateien dann aus diesen Tanks extrahiert und dem Spiel bzw. dem Speicher zur Verfügung gestellt. Was einmal zusammengepackt wurde, kann natürlich auch wieder entpackt werden und dazu wurde der *Tankviewer* entwickelt. Somit sind Sie in der Lage, sich sämtliche Einzelkomponenten aus Dungeon Siege gezielt anzuschauen oder zu verändern. Wenn Sie Veränderungen an einzelnen Komponenten vorgenommen haben und diese Komponenten anschließend wieder in ihrer ursprünglichen Dateiform haben möchten, benutzen Sie den *Tankcreator*, um die Einzelkomponenten wieder zusammenzupacken. Wie dies funktioniert, wurde ja bereits weiter oben bei der Erstellung einer »einzelspielerfähigen« Uträa-Karte gezeigt.

DUNGEON *Siege*

Das Hauptverzeichnis der CD-ROM enthält auch – wie in der Einleitung erwähnt – eine Datei, die die Ausrüstungsgegenstände aus Dungeon Siege komplett auflistet und Ihnen darüber hinaus einige wertvolle Tipps zum Thema gibt. Diese Datei trägt die Bezeichnung ITEMS.PDF. Zum Aufrufen der Datei benötigen Sie den Acrobat Reader. Sollten Sie dieses Programm noch nicht besitzen, so laden Sie es sich bitte über die Internetseite www.adobe.com auf Ihren Rechner.

Im Ordner MODS auf der CD finden Sie diverse Unterordner, die jeweils Mods zu Dungeon Siege enthalten. Der Begriff Mod wird aus dem Wort *Modifikation* abgeleitet und damit ist auch gleichzeitig klar, um was es sich bei diesen Mods handelt. Es sind kleine Veränderungen an Dungeon Siege, die – in den allermeisten Fällen – ein bestimmtes Feature hinzufügen oder komplette Programmteile variieren (wie die Erstellung einer neuen Karte mit Myros Mod, siehe oben). Die relativ offene Programmarchitektur von Dungeon Siege erlaubt das Erstellen von so genannten Mods. Zahlreiche Fans rund um den Erdball haben bereits fleißig begonnen, Dungeon Siege durch selbst programmierte Mods zu erweitern und – in vielen Fällen – zu verbessern. Der langfristige Erfolg eines Spiels basiert oftmals auf einer solchen fleißigen Mod-Szene – Half-Life und der Mod Counterstrike sind die populärsten Beispiele.

Im Ordner MODS erhalten Sie deshalb einige der bislang erschienenen besten Mods zu Dungeon Siege, um Ihr Dungeon Siege in diversen Bereichen zu erweitern. Welche dieser Mods Sie letztendlich verwenden, bleibt Ihnen überlassen. Bitte lesen Sie zur Anwendung der Mods die Datei LIESMICH.TXT und jeweils die spezielle README-Datei zu dem betreffenden Mod, die sich (zumeist) im selben Ordner wie die Mod-Dateien befinden. In der Datei LIESMICH.TXT sind zudem alle Mods aufgeführt sowie Beschreibungen zu den Mod-Tools des Mod-Managers (mit dem Sie das Aktivieren und Deaktivieren Ihrer Mods verwalten können) und des Mod-Checkers (mit dem Sie mehrere Mods auf ihre Kompatibilität überprüfen können).

HINWEIS: Die auf der CD befindlichen Mods sind in der Version 1.0 von Dungeon Siege überprüft worden. Für die Funktionalität der Mods in späteren Versionen kann keine Garantie übernommen werden. Auf jeden Fall müssen Sie generell beachten, dass Sie alle Mods (egal in welcher Version) auf eigene Gefahr anwenden! Der Verlag oder der Autor übernehmen keinerlei Gewähr für die Funktionalität und die Auswirkungen der Mods.

Schließlich bieten wir Ihnen auf der CD noch den aktuellen Siege Editor an (im gleichnamigen Verzeichnis). Mit diesem Tool bzw. Programm sind Sie in der Lage, eigene Karten und Kampagnen für Dungeon Siege zu erstellen. Der Umfang und die Möglichkeiten dieses Editors für Dungeon Siege sind dabei gewaltig. Beispielsweise können Sie mit dem Editor jede Menge Landschaftsareale, Dungeons, riesige Türme, Schluchten usw. erstellen. Mit zahlreichen verschiedenen Texturtypen, die auf den Objekten ganz einfach ausgetauscht werden können, und über 1200 verschiedenen Objekten für eine realistische Umgebung verleihen Sie auch Ihren selbst erstellten Karten den typischen Dungeon-Siege-Flair. Wetterereignisse wie Schnee, Regen oder Nebel sorgen natürlich auch für eine umgebungsangepasste Atmosphäre. Sie können für Ihre Kreationen insgesamt acht vorgefertigte Dislokatoren verwenden, um eigene große Welten, bestehend aus unterschiedlichen Regionen, zu erschaffen. Hauchen Sie Ihren Regionen und Welten mit über 150 möglichen NPCs und 200 Kreaturen Leben ein, wobei Sie die Kreaturen entweder individuell positionieren oder per »Generatoren« automatisch platzieren. Scripten Sie Kämpfe und Hinterhalte und erstellen Sie sogar »Zwischen-

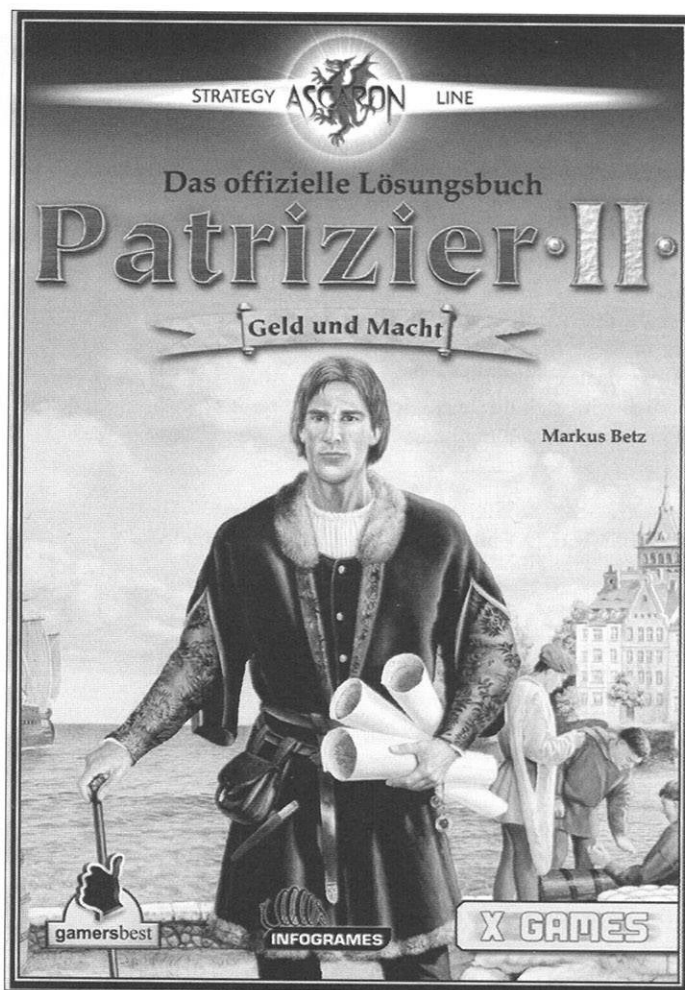
sequenzen« in Form von »In-Game-Movies«. Zusätzlich können Sie Ihren Werken auch noch mit über 600 verschiedenen Sounds bzw. Soundkombinationen die richtige Stimmung verleihen – die Möglichkeiten des Siege Editors sind wie gesagt gewaltig!

HINWEIS: Der Editor lag zum Zeitpunkt der Manuskriptabgabe noch nicht in der finalen Version vor, aber die aktuelle Beta-Version ist bereits lauffähig und sehr stabil und kann deshalb genutzt werden. Zudem wird der Siege Editor nur in einer englischen Version angeboten. Lesen Sie deshalb für aktuelle Informationen unbedingt die Datei LIESMICH.TXT auf der CD-ROM.

Weiterhin finden Sie auf der CD eine Version von Siege Max. Dabei handelt es sich um eine speziell auf Dungeon Siege abgestimmte Version des bekannten 3D-Modelling- und Animationsprogramms 3D Studio. Mit diesem Tool können Sie eigene 3D-Modelle (Charaktere, Kreaturen, Objekte, Waffen usw.) kreieren und direkt in Dungeon Siege importieren. Das Programm Siege Max ist für sich alleine lauffähig, d.h., mit diesem Programm können Sie bereits loslegen – wobei die Bedienung und die Handhabung von Siege Max einige Einarbeitung erfordert. Allerdings fehlt bislang die Schnittstelle von Siege Max zu Dungeon Siege, d.h., Sie können bis dato die in Siege Max kreierten 3D-Objekte noch nicht in Dungeon Siege importieren. Wann das dazu erforderliche Plug-in oder Ähnliches erscheint, steht noch nicht fest. Sicherlich wird sich diesbezüglich im Rahmen des Final-DS-Editors etwas tun. Beachten Sie in diesem Zusammenhang die offizielle Internetseite www.dungeonsiege.com.

HINWEIS: Wie bereits mehrfach gesagt: Schauen Sie vor der Benutzung der CD-Dateien unbedingt noch einmal in die Datei LIESMICH.TXT auf der CD, um die aktuellsten Informationen zum Inhalt der CD zu erhalten.

Starke Lösungen für starke Gegner



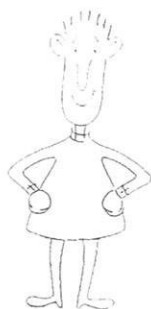
Markus Betz

Die Patrizier 2

ISBN 3-8272-9104-6, 144 Seiten

€ 12,95 [D] / € 13,40 [A]

Sie sind Spielefreak? Dann brauchen Sie X-Games – starke Bücher für starke Spieler! Mit cleveren Cheats, Tipps und Tricks. Start game now! Unter www.mut.de finden Sie das Angebot von Markt+Technik.



DUNGEON Siege

Dieses Lösungsbuch zu Dungeon Siege liefert Ihnen alles, was Sie für Ihren Weg durch das Königreich Ehb und Uträä wissen müssen – Lösungen, Karten, Tipps, Tricks, Strategien und vollständige Übersichten. Zusätzlich finden Sie auf der beiliegenden CD-ROM zahlreiche weitere »Schätzchen« für Dungeon Siege, die Ihnen jede Menge zusätzlichen Spielspaß mit Dungeon Siege bescheren.

Im Buch

- Detaillierte Komplettlösung der Einzelspielerkampagne, mit kommentierten Missionskarten zu allen Abschnitten!
- Genaue Charakterbeschreibungen für eine optimale Entwicklung Ihrer Charaktere!
- Tipps & Tricks zur Steuerung, Spielen in höheren Auflösungen sowie alle Cheats!
- Die besten Taktiken & Strategien für einzelne Charaktere und Gruppen!
- Die Multiplayer-Karte Uträä: große Übersichtskarte mit allen Örtlichkeiten und Dungeons!
- Streng geheim: So finden Sie das legendäre »Chicken-Level«!
- Mega-Tipp: detaillierte Beschreibung, wie Sie die Mehrspielerkarte Uträä im Einzelspielermodus spielen.

Auf CD-ROM

- Alle Kreaturen mit Abbildungen und Eigenschaften!
- Sämtliche Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Rüstungen usw.) mit ihren Eigenschaftswerten!
- Neue Maps zum sofortigen Spielen!
- Zahlreiche Mods (Modifikationen) für ein »neues« Dungeon-Siege-Gefühl mit Anleitung zur Benutzung von Mods und den besten Mod-Tools!
- Die besten Hilfsprogramme für DS (Tankviewer, Tankcreator, Mod-Manager, Stat-Kalkulator usw.)
- Der Dungeon-Siege-Editor (Betaversion) für das Erstellen eigener Kampagnen!
- Das Siege-gmax-Tool zum Erstellen eigener Kreaturen, Gegenstände, Effekte usw. für DS!

Created by

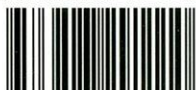
Markt+Technik

X GAMES

www.mut.de

www.mogelpower.de

ISBN 3-8272-9111-9



9 783827 291110

€ 12,95 [D] € 13,40 [A]