

Kampf um Celenheim

Enclave

Egal für welche Seite Sie im Hau-drauf-Actionspiel in den Kampf ziehen:
Unsere Lösung bringt Sie sicher zum Licht – oder in die Dunkelheit.

Monster verdreschen, Schätze suchen sowie Schalterrätsel lösen gehören zum Helden-Einmaleins im Fantasy-Spektakel von Starbreeze. Wir haben die Hausaufgaben für Sie gemacht und das Abenteuer sowohl für die gute als auch die böse Seite gelöst. Daneben geben wir allgemeine Tipps und verraten wichtige Kampfaktiken.

Allgemeine Tipps

Wie steige ich schnell auf?

TIPP 1: Gold ist das wichtigste Element in Enclave: Mangels Stufensystem hängt die Stärke der Helden einzig vom Vermögen ab. Wer mehr Gold besitzt, kann bessere Äxte, Bögen, Schwerter sowie Rüstungen kaufen. Deshalb sollten Sie jede Mission wiederholen, solange dort noch Schätze zu finden sind. Kaufen Sie außerdem nur Sachen, die Sie auch nutzen. Wenn etwa die Assassine nur selten mit dem Dolch kämpft, braucht sie nicht gleich den teuersten. Investieren Sie stattdessen lieber in Rüstung oder Heiltränke.

Charakterwechsel

TIPP 2: Die Wahl eines Helden beeinflusst die Schwierigkeit einer Mission. Je nach Gegnertypen und Situation führen Fernwaffen, Magie oder Nahkampf zum Erfolg.

Bonusmissionen

TIPP 3: In einigen Missionen sind Karten versteckt, die Bonusaufträge freischalten. Diese zusätzlichen Aufgaben sollten Sie immer erledigen, da Sie damit oft eine Menge Gold verdienen. Wenn Sie etwa am Ende einer Mission mal einen Schlüssel übrig haben, ist das meistens ein Zeichen dafür, dass es irgendwo einen verborgenen Abschnitt gibt. Untersuchen Sie dann erneut alle Türen und Kisten.

Kampftipps

Welche Nahkampfwaffen nehme ich?

TIPP 4: Je größer die Waffe, desto heftiger ist der Schaden. Dafür dauert es aber umso länger, einen Schlag auszuführen. Wenn Sie schweres Gerät tragen, sollten Sie lernen, die Zeit zum Ausholen abzuschätzen. Beginnen Sie mit der Schlagbewegung mit unhandlichen Schwertern, Hämmern und Äxten am besten schon kurz bevor Sie der Gegner erreicht.

Wie führe ich Combos aus?

TIPP 5: Mit Nahkampfwaffen entstehen Combos, sobald Sie einfach mehrere Schläge in Folge ausführen. Der Schaden der Schlagserie vergrößert sich zudem, wenn Sie zwischen den Hieben die Laufrichtung

wechseln. Als erfolgreichen Abschluss einer solchen Kombination gibt's einen mächtigen Schlag, der im näheren Umfeld gehörigen Schaden anrichtet.

Wie setze ich Fernwaffen richtig ein?

TIPP 6: In weitläufigen Gebieten ist die erste durchschlagskräftige Armbrust mit ihrer großen Reichweite ideal. Bewegen Sie sich dabei immer rückwärts vom Gegner weg, um ihn möglichst lange beharken zu können. Achten Sie beim Fernkampf auf die Trefferzonen der Widersacher: Mit einem Sniper-Pfeil lassen sich gezielt ungepanzerte Stellen beschießen. Doch auch ohne den Zoom-Modus sind die Trefferzonen aktiv. Lernen Sie abzuschätzen, wie viel Zeit ein Waffenwechsel beansprucht. So haben Sie rechtzeitig wieder das Schwert zur Hand, wenn der Gegner auf Schlagweite herangekommen ist.

Der Panikzauber

TIPP 7: Als Magier besitzen Sie einen »Panikzauber«, der mindestens die Hälfte Ihres Manas verbraucht. Dafür richtet der Spruch für kurze Zeit im direkten Umfeld riesigen Schaden an. Über diese mächtige Fähigkeit verfügen allerdings auch feindliche Zauberer. Warten Sie bei solchen Begegnungen besser einen Moment, bis der gegnerische Hokusfokus abgeklungen ist, und greifen Sie erst dann an.



Tipp 3: Oft sind Karten für Bonusmissionen gut versteckt, aber das Herumstöbern lohnt sich. Untersuchen Sie immer alle Kisten und Türen.



Tipp 6: Im Zielmodus auf der Jagd: Das ist nur mit Präzisionspfeilen möglich, mit denen Sie Schwachstellen der Feinde anvisieren.

Wann benutze ich Tränke?

TIPP 8: Nach Trinken eines Heil-Elixiers sind Sie für einen Moment kampfunfähig. Heilen Sie sich also bei Gefechten nur in absoluten Notfällen. Besser, Sie frischen vor den Gefechten die Gesundheit auf oder flüchten vor den Gegnern, um den Lebensbalken wieder zu füllen.

Die Lichtkampagne

Mission 1: Eingesperrt

Wie entkomme ich aus dem Verlies?

TIPP 9: Der Hebel vor der Zelle öffnet den Weg in die Kanalisation. Die im Dunkel benötigte Fackel befindet sich am Ende der Treppe. Hinter dem Raum mit dem eingestürzten Bodengitter bricht die Wand weg und gibt den Weg in den Weinkeller frei. Von dort gelangen Sie an einen Schlüssel, der die nahe gelegene Tür öffnet.

Mission 2: Verteidigen Sie den Außenposten

Wo finde ich Bor'je?

TIPP 10: Sprengen Sie die Tür im Hof mit der Kanone. Danach suchen Sie eine rote Tür, hinter der auf den Treppen Bogenschützen lauern. Oben angekommen greift noch ein Ork an. Zurück bei der roten Tür durchbricht ein Rammbock die Wand. Jetzt dringt der fiese Bor'je mit seinen Mannen vor. Ideal zur Verteidigung gegen die Schurken sind Armbrustpfeile.

Mission 3: Begleiten Sie Marcus

Wo sind Schlüssel und Buch?

TIPP 11: Immer wenn Marcus stehen bleibt, sollten Sie vorangehen und Gegner aus dem Weg räumen. Marcus' Buch liegt

gleich in einem der ersten begehbaren Gebäude auf einem Tisch. Für den Schlüssel müssen Sie allerdings etwas klettern: Durch das Haus mit dem Gully vor der Tür gelangen Sie auf die Dächer. Von dort aus gibt es nur einen Weg durch eine Luke in das Haus mit dem Schlüssel.

Mission 4: Der verlassene Tempel

Wo ist der Schatz?

TIPP 12: Im Eingangsbereich des Tempels betreten Sie die farbigen Platten in der angegebenen Reihenfolge (kleine Kachelleiste). Anschließend öffnet ein Tritt auf die leuchtende Platte die Tür, hinter der Feinde lauern. Vorsicht: Direkt hinter dem Tor lösen Bodenplatten Pfeilfallen aus. Befreien Sie nun die Druidin vom Kreuz. Links vom Eingang geht es zu einem Würfel, der das Rad gegenüber vom Eingang öffnet. Hinter einer zerstörten Brücke wartet der Schatz des Händlers.

Mission 5: Die geteilte Stadt

Wo liegt das Stadttor?

TIPP 13: Schlagen Sie sich durch die dunklen Gassen bis zum Abgrund zwischen den Stadtteilen durch. Über den führt ein Balken, den Sie als Brücke benutzen. Erledigen Sie am besten per Fernkampfwaffe alle Gegner auf der anderen Seite. Das Stadttor bewacht ein grimmiger Ritter.

Mission 6: Das Ödland

Wie aktiviere ich die Maschine?

TIPP 14: Aufgrund der weiten Flächen und großen Sichtweite im Ödland bietet es sich an, die fernkampfbegabte Jägerin zu wählen. An der merkwürdigen Maschine vorbei geht es durch das große Tor. Im Holz-

haus retten Sie einen Ingenieur, der die Maschine in Gang setzt. Nun ist der Weg über die Lava frei. Auf der anderen Seite steht eine Schmiede, in der ein Frostsword lagert; nehmen Sie die Waffe mit! Hinter der Schmiede befinden sich zwei kreuzförmige Türen, von denen die rechte zum Magma-Riesen führt.

Wie besiege ich den Magma-Riesen?

TIPP 15: Den Koloss zwingen Sie nur mit einem Trick in die Knie: Das Frostsword löscht die kleinen Feuergolems, die Sie dann mit einem erneuten Schlag gegen den Riesen schleudern. Ein gutes Dutzend solcher Treffer friert den Giganten ein, sodass Sie ihm mit einigen Hieben endgültig den Rest geben können.

Mission 7: Ark Amar

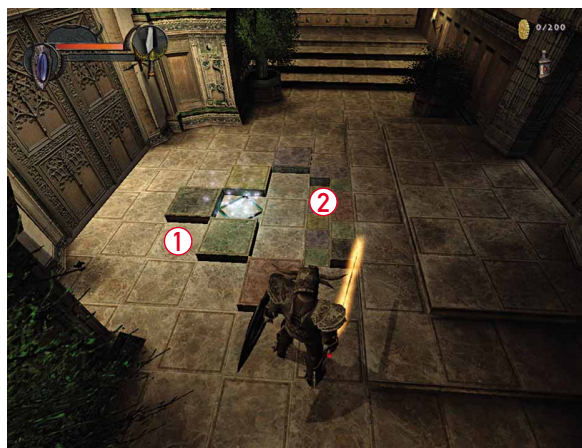
Wo ist Lorus' Logbuch?

TIPP 16: Die zielsichere Jägerin ist mit ihren Sniperpfeilen in diesem Abschnitt erste Wahl. Folgen Sie dem Steinpfad zum Checkpoint. Von dort aus geht es weiter an ein paar schief stehenden Kisten vorbei und entlang der Kaimauer. Im letzten Haus (siehe Bild) finden Sie nach einiger Kletterei einen rostigen Schlüssel. Der öffnet nahe des Checkpoints die Tür zum Logbuch. Auf dem Rückweg zum Schiff geraten Sie in einen gegnerischen Kanonenkugel-Hagel. Sobald Sie ein Geschoss hören, sollten Sie sofort anhalten, um dem Einschlag zu entgehen – die Feinde berechnen die Flugbahn der Kugeln für den Fall, dass sich Ihr Charakter ständig bewegt.

Mission 8: Die Ahnen

Wie starte ich das Luftschiff?

TIPP 17: Gleich zu Beginn müssen Sie in einem Arenakampf Ihr Kampfgeschick be-



Tipp 12: Treten Sie in der vorgegebenen Reihenfolge (1) auf die farbigen Bodenplatten (2), um die magisch verschlossene Tempeltüre zu öffnen.



Tipp 16: In diesem Haus finden Sie nach einer Kletterpassage den rostigen Schlüssel, der die abgesperrte Türe zu Lorus' Logbuch öffnet.

weisen. Verlassen Sie danach die Arena, und folgen Sie dem Weg. Alecto empfängt Sie im nächsten Raum zu einer Audienz. Anschließend befrieden Sie die Bereiche hinter den Türen links und rechts vom Checkpoint, um das Luftschiff wieder flott zu machen. Die rechte Tür führt zu einem leeren Benzinkanister. Hinter der linken Tür steht eine antike Zapfsäule. Zum Tanken einfach Kanister anschließen, Ventil aufdrehen und schließlich den Behälter zum Luftschiff schleppen.

Mission 9: Die heilige Stätte

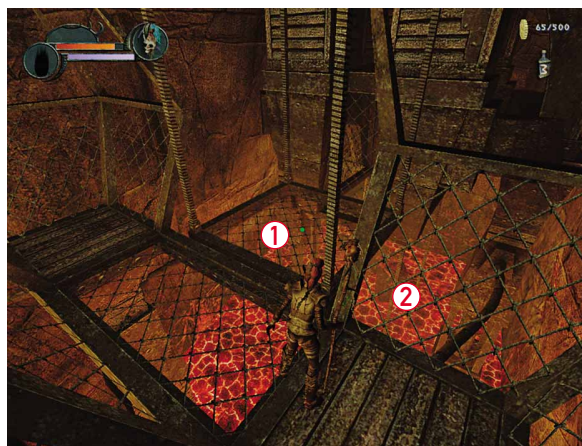
Wo ist Zale?

TIPP 18: Der Fahrstuhl bringt Sie in die Tiefe. Nach einigen Biegungen führt eine Rampe nach unten zum ersten Checkpoint. Am Ende des Gangs starten zwei Schalter die Maschine. Zurück beim ersten Checkpoint betätigen Sie dort die beiden Mechanismen, damit auch diese Maschine anläuft. Im Gang öffnet dann ein weiterer Schalter die Tür zum Zauberer Zale. Lassen Sie die Finger von den vier großen Hebeln; das sind Fallen, die den Gefangenen töten. Der Hebel, der den Zauberer befreit, ist im Dunkeln unterm letzten Treppenabsatz versteckt.

Mission 10: Die Unterwelt

Wo finde ich den Stab des Erdgeists?

TIPP 19: Folgen Sie den Schläuchen bis zu einem Gerüst, das in den Felsen gebaut ist. Dort wartet eine frustrierende Geschicklichkeitsübung: Die Plattform senkt sich bei Betreten in die Lava, während eine zweite Plattform aufsteigt. Achten Sie beim Springen genau auf das Timing, dann erreichen Sie den rettenden Felsen und schließlich den Zauberstab.



Tipp 19: Wenn Sie auf die Plattform (1) treten, kommt eine zweite aus der Lava (2). Achten Sie bei dieser Passage auf richtiges Timing!

Mission 11: Zurana

Wie besiege ich Zurana?

TIPP 20: Der hintere Schalter im Bauwerk beschwört den Dämonen Zurana. Mit dem anderen Schalter verbrühen Sie im richtigen Moment die Hand des Monsters. Danach gelangen Sie links über die Kolben auf die obere Ebene. Feuern Sie den Zauberstab mehrmals auf Zurana ab, bis ein Spiegelbild erscheint, mit dem Sie das Monster leicht besiegen können.

Mission 12: Kam-Zara

Wo sind die Schlüsselstücke?

TIPP 21: Diese schwere Mission lösen Sie am besten als Magier. Schleichen Sie unten an der Treppe nach rechts an der Felswand entlang, bis hinter einer Ecke ein Fenster sichtbar wird (siehe Bild). Dahinter ist der erste Schlüssel versteckt. Nebenan führt ein Gang mit roten Markierungen zum Checkpoint. Im Raum dahinter wartet der zweite Schlüssel und der Mechanismus für die Zugbrücke. Durch das Wasserbecken und einen Gang führt der letzte Weg zur Wendeltreppe. Unten steht ein Teleporter, der Sie endlich zum dritten Schlüsselstück bringt.

Mission 13: Jasindra

Wie komme ich in die Burg?

TIPP 22: Per Schild wehren Sie auf der Brücke die Pfeile der Wachposten ab und schlagen sich dann zur Burg durch. Alle drei Bodenplatten am Eingang müssen aktiviert sein, damit das Tor aufspringt. Die nächste Tür öffnet sich erst, wenn in der Eingangshalle sämtliche Gegner besiegt wurden. Zwei Teleporter und einige Kämpfer weiter kommen Sie in einem runden Raum. Rechts und links davon befinden sich Wendeltreppen nach oben.



Tipp 21: Dieses Fenster (1) müssen Sie zerstören und anschließend passieren, um an das erste Schlüsselstück zu kommen.

Wo ist Jasindra?

TIPP 23: Der rechte Raum führt zu einem Teleporter, hinter dem ein Schalter die rechte Wendeltreppe senkt. Über die erreichen Sie einen weiteren Mechanismus, der die andere Treppe zugänglich macht. Unter den verzauberten Stufen befindet sich eine Bodenplatte, die den magischen Bann bricht (das erkennen Sie daran, dass die grünen Funken verschwinden). Am Ende des Weges wartet Mordessa. Behalten Sie die Hexe mit Pfeilen und Nahkampfwaffen, je nach Distanz. Wenn Mordessa besiegt ist, stellen Sie sich in die Mitte des Raums und warten, bis Prinzessin Jasindra herabgelassen wird.

Mission 14: Vatar

Wie bereite ich mich vor?

TIPP 24: Versuchen Sie, die beste Ausrüstung für den Showdown parat zu haben. Notwendig sind vor allem ein großer Vorrat Heiltränke sowie Pfeile oder Armbrustbolzen. Für den Nahkampf greifen Sie zum Feuerschwert oder der besten Axt, die Sie kaufen können.

Wie öffne ich die erste Tür?

TIPP 25: In den hinteren Ecken des Raumes stehen Teleporter zur erhöhten Plattform. Die Harpune dort ist in der Lage, den leuchtenden Kreis am Ende der Arena mit einigen Schüssen zu zerstören. Die neu erscheinenden Riesen-Skelette sollten Sie schnellstens beseitigen. Wenn sich Vatar auf Ihre Ebene teleportiert, beamen Sie sich wieder nach unten oder suchen in einer Ecke Deckung. Distanz zum Dämon und seinen Feuerbällen ist überlebenswichtig. Sobald der Kerl wieder auf der unteren Ebene steht, feuern Sie erneut mit der Harpune. Wenn der Ring zerstört ist, öffnet sich die Tür, die vorher durch den Lichtstrahl verschlossen war.

Wie zerstöre ich Vatars Herz?

TIPP 26: Hinter der Tür müssen Sie zunächst alle Gegner erledigen, um weiterzukommen. Nehmen Sie den Teleporter hinter der linken Abzweigung. Jetzt gibt es kein Versteck mehr vor Vatar. Teleportieren Sie sich auf eine der oberen Plattformen, und bleiben Sie in Bewegung. Jetzt feuern Sie eine der Harpunen auf den zweiten leuchtenden Kreis. Wenn Vatar näher kommt, flitzen Sie einfach zur Pfeilschleuder am anderen Ende der Ebene. Ist der Kreis zerstört, harpunieren Sie das riesige Herz, vorher ist es unverwundbar. Sobald es aufhört zu schlagen, finden Sie dort eine Tür zu Vatars Thronsaal.

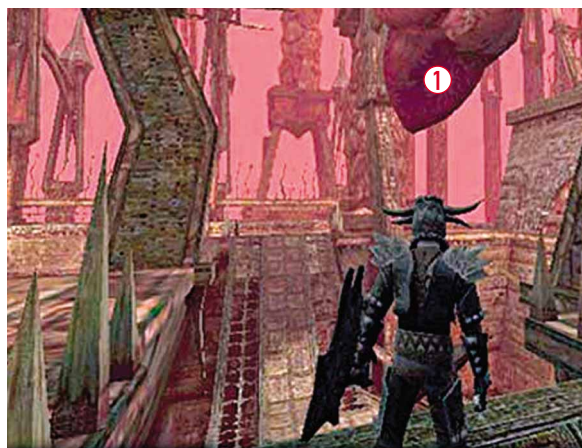
Wie besiege ich Vatar endgültig?

TIPP 27: Jetzt ist der Dämon verletzlich wie jeder normale Gegner. Bleiben Sie außerhalb seiner Reichweite, und achten Sie auf seine Feuerball-Attacken. Beschießen Sie den Dämon aus der Distanz. Öffnet die Kreatur die Deckung, gehen Sie zum Nahkampf über. Die Prozedur wiederholen Sie, bis der Bösewicht weich geklopft ist.

Herzlichen Glückwunsch: Mit dem Sieg über Vatar haben Sie die Kampagne der guten Seite erfolgreich beendet.

Die dunkle Kampagne**Mission 1:
Zuranas Kristall****Wo ist Zuranas Kristall?**

TIPP 28: Nehmen Sie sich in Acht vor Stolperseilen, auffälligen Bodenplatten und Stacheln an den Wänden. Diese Köder lösen üble Fallen aus. Vor dem Eingang des Gebäudes muss der Held einen Hebel umlegen, damit der Durchgang frei wird. Im Gebäude nach der Seilfalle öffnet sich links eine Tür, wenn Sie zuerst den rechten, dann den mittleren Hebel betätigen.



Tipp 26: Dieses Herz (1) versperrt den Weg zu Vatars Palast und muss mit einer Harpune von der gegenüberliegenden Plattform vernichtet werden.

Im Raum mit dem Checkpoint führt der linke Weg weiter zum Kristall.

**Mission 2:
Töten Sie Marcus****Wo ist das Opfer?**

TIPP 29: Diese Mission spielt am gleichen Ort wie die dritte Mission der Licht-Kampagne. Beim toten Ork sprengt das Pulverfass den Weg frei. Danach retten Sie den Berserker am Checkpoint. Da der Rückweg versperrt ist, geht es durch die Kanalisation. Das gesuchte Opfer Marcus versteckt sich im Haus hinter der Schmiede.

**Mission 3:
Überraschungsangriff****Wo finde ich Alecto?**

TIPP 30: Das neue Teammitglied, der Berserker, ist mit seinen extrem guten Nahkampfwerten wie geschaffen für diese Mission. Beim ersten Checkpoint senkt ein Mechanismus die Wendeltreppe. Hinter dem zweiten Checkpoint befinden sich in unterschiedlichen Räumen zwei Teleporter. Der eine führt zum Schlüssel für den Ausgang, der zweite zu einem Mechanismus für die Brücke. Draußen angekommen folgen Sie der Zauberin und unterstützen sie mit der Armbrust.

**Mission 4:
Villa der Träume****Suche nach dem Buch der Seelen**

TIPP 31: Laufen gleich hinter der ersten Tür im Haus flink die Treppe hinab, denn die Stufen lösen Stachelfallen aus. Halten Sie erst direkt neben dem Goblin. Bei den rotierenden Äxten nebenan öffnet sich nur die linke Tür. Der Hebel dort deaktiviert die Fallen, und der hilfsbereite Goblin führt Sie aus dem Haus und zu einer

Nebentür. Sollte der Kleine vorher sterben, schließen Sie die mit seinem Schlüssel selbst auf. Im Haus nehmen Sie sich den Spiralschlüssel. Der passt an der Tür im Keller, die den Zugang zu einer Treppe freigibt. Folgen Sie den Stufen, und schnappen Sie sich das Buch der Seelen.

Mission 5: Der Wächter**Wie besiege ich den Drachen?**

TIPP 32: Über eine unsichtbare Brücke geht es zum Haus. Im Gebäude müssen Sie die Magier erst befreien und anschließend beseitigen. Zerstören Sie dazu mit Schwertstichen die leuchtenden Kugeln. Im letzten Raum erwartet Sie ein Kampf gegen einen Drachen. Schwingen Sie sich an die Harpune, sobald das Tier auftaucht. Falls die Kreatur Feuer spuckt, bieten die benachbarten Säulen Deckung.

Mission 6: Die Flucht**Wie besiege ich Zale?**

TIPP 33: Bleiben Sie Zale lieber vom Leib, da sein Panik-Zauber schweren Schaden anrichtet. Schießen Sie stattdessen lieber mit Fernwaffen auf den Magiermeister. Ist er besiegt, öffnet sein Schlüssel den Zugang zur Kanalisation. An deren Ende wartet das rettende Flucht-Portal.

Mission 7: Das Plateau**Wo ist der Teleporter?**

TIPP 34: Wegen der weitläufigen Areale des Plateaus bietet sich hier die Attentäterin an. Präzisions- und Explosivpfeile helfen gegen entfernte oder gepanzerte Gegner. Achten Sie auf dem Plateau auf einstürzende Mauern. Erledigen Sie den Druiden am Altar. Am Ende müssen beide leuchtenden Steine aktiviert werden, damit das Windportal erscheint.



Tipp 28: Betätigen Sie die Schalter in der Reihenfolge (1) (2), um die Tür zu öffnen; andernfalls lösen Sie eine unangenehme Falle aus.

Mission 8: Entführen Sie Jasindra

Wo versteckt sich die Prinzessin?

TIPP 35: Die Treppenbrücke hinter den Häusern führt zu einem Windportal, das zur Evakuierung dient. Auf der anderen Seite sprengt ein verbündeter Ork-Kollege die Tür zu Jasindras Versteck. Wenn der Weg frei und sicher ist, entführen Sie die Prinzessin zum Portal.

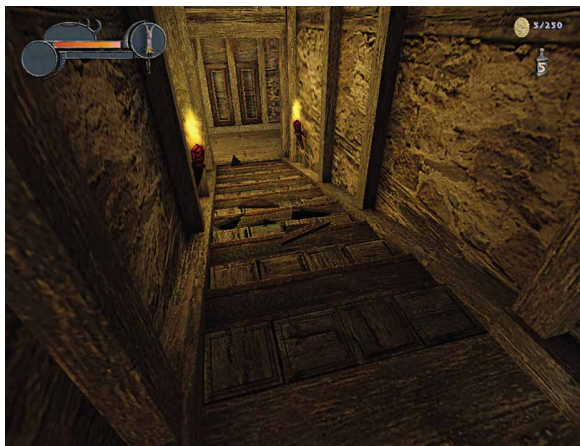


Tipp 35: Am Ende dieses Stegs versteckt sich Jasindra.

Mission 9: Belagerung des Außenpostens

Wo die Flagge hissen?

TIPP 36: Benutzen Sie das Katapult, um die fünf markierten Stellen der Festung zu sprengen. Je länger Sie dabei den Hebel der Belagerungswaffe ziehen, desto höher und weiter fliegen die Geschosse. Über das Katapult gelangt Ihr Charakter in den Burghof. Dort befreien Sie den Leichnam am Checkpoint und erledigen die erscheinenden Gegner. Einer der Wachmänner hat den Schlüssel zum Hebel für das Tor. Ist das überwunden, nehmen Sie dahinter dem Magier einen Silberschlüssel ab, der die Tür ins Innere der Burg öffnet. Nun kämpfen Sie sich bis ganz nach oben in den Turm vor und hissen dort die Flagge. Das Flucht-Portal erscheint dann im Innenhof.



Tipp 31: Laufen Sie runter und rechts um die Ecke. Halten Sie erst an, wenn Sie neben dem Goblin stehen. Der kleine Helfer weist dann den Weg.

Mission 10: Die große Mauer

Wie komme ich in die Innenstadt?

TIPP 37: Da der Haupteingang versperrt ist, müssen Sie rechts dem Burggraben folgen und dort die Tür zertrümmern. Im Innern der Burg versperrt eine verschlossene Pforte den Weg. Der passende Silberschlüssel befindet sich in einem Raum hinter dem Checkpoint. Am Ende des Gangs aktivieren Sie einen Mechanismus, der das Gitter im Silberschlüssel-Raum öffnet. Dahinter liegt der Weg in die Stadt.

Wo ist Ehrick?

TIPP 38: Rechter Hand liegt die Gnomenschmiede, in der ein Holzschlüssel lagert. Er passt in Ehricks Haustür am anderen Ende der Innenstadt. Ist Ehrick besiegt, öffnet ein Hebel auf der zweiten Etage die Tür nach draußen, wo auch schon das Teleporter-Taxi zum nächsten Level wartet.

Mission 11: Minen von Ungard

Wo sind die Bombenteile?

TIPP 39: Drei Bombenteile müssen Sie finden: Geben Sie der Lore hinter dem Startpunkt einen Schubs. Am Ende der Schienen wartet das Bombenfass. Zurück beim Start kommen drei Gestalten mit dem Fahrstuhl an, die den Feuerstein tragen. Ein kleines Stück vom Startpunkt aus wartet auf Sie der Zünder, der den Knallkörper vollendet.

Wie zerstöre ich die Brücke?

TIPP 40: Nun überqueren Sie mit der fertigen Bombe die Brücke und schlagen sich bis zur Spitze des Stützpunktes vor. Nahe des Checkpoints parkt eine weitere Lore, welche die Bombe an ihr Ziel transportiert. Den darauf folgenden Ansturm von Gegnern wehren Sie ab und erhalten von

einem gefallenen Feind einen Schlüssel. Der öffnet das Tor bei der letzten Lore. Hinter dem Tunnel ragt ein Monolith in den Himmel, der den Endpunkt markiert. Betreten Sie nicht Mordessas Portal, sonst müssen Sie die Mission wiederholen.

Mission 12: Mordessa

Wie besiege ich die Hexe?

TIPP 41: Sprinten Sie am Pfeilbeschuss vorbei und in die Festung. Mordessa bekämpfen Sie am besten mit Fernwaffen oder Magie, da Ihr Charakter so außer Reichweite der feindlichen Magieformeln läuft. Bleiben Sie in Bewegung, um den Feuerbällen auszuweichen.

Mission 13: Celenheim

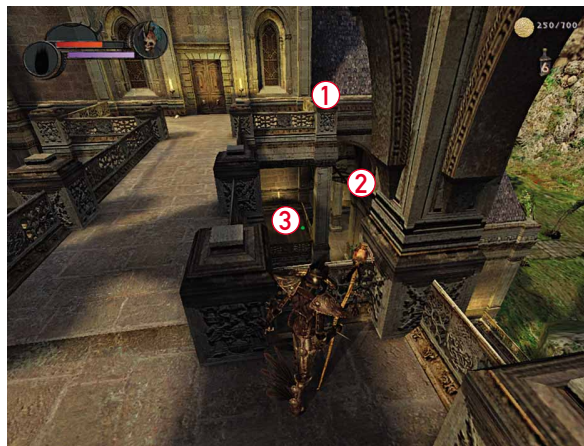
Wie komme ich in die Burg?

TIPP 42: Die Gegner stellen kaum eine Bedrohung dar, da Sie mittlerweile über die beste Ausrüstung verfügen sollten. Begeben Sie sich zum Vordereingang, und erklettern Sie den Felsen, um ins Innere der Burg zu gelangen. Steigen Sie die Treppen hinauf bis ganz nach oben. Dort lassen Sie sich eine Ebene nach unten fallen. Der nun auftauchende Gegner hat den Schlüssel zu Aylindels Thronsaal.

Wie besiege ich Aylindel?

TIPP 43: Erledigen Sie die sechs Robenträger nacheinander im Nahkampf, denn deren Feuerbälle richten auf Distanz verheerenden Schaden an. Nachdem Aylindel verschwunden ist, müssen Sie den Thron verschieben, um in den Keller zu gelangen. Dort findet der letzte Kampf statt. Die Königin hält nur ein paar Treffer aus, bevor sie endgültig das Zeitliche segnet.

Damit haben Sie Ihren Weg zur dunklen Seite der Macht vollendet und die guten Truppen von Celenheim erledigt. **PH**



Tipp 42: Per Hüpfenlagen in die Burg: Springen Sie vom Balkon (1) auf das Gitter (2) und von da aus auf den nächsten Erker (3).