

Reiseführer, Teil 2

Heroes 4

Für Ihre Expeditionen durch die Unterwelt, den Elfenwald und die Küstenregion versorgen wir Sie erneut mit frischem Kartenmaterial.

Auch im zweiten Teil unseres Reiseführers zu 3DOs Heroes of Might & Magic 4 warten riesige Landstriche darauf, von Ihnen erforscht zu werden. In dieser Ausgabe widmen wir uns der dritten Kampagne. Allgemeine Tipps für eine erfolgreiche Eroberung finden Sie in GameStar 6/2002. Die letzte Kampagne folgt in GameStar 9/2002. Wie im letzten Heft lagern die Karten auch auf der DVD.

Abkürzungen

GM	Gold
EM	Erz
Sch	Schwefel
Edel	Edelsteine
Kri	Kristalle
SM	Holz (Sägemühle)
QL	Quecksilber
WR	Wasserrad
A	Artefakt
HP	Handelsposten
Tav	Taverne

Kamp. 3 – Preis des Friedens

1: Am Scheideweg

Was will Lenny?

TIPP 46: Lenny (6) hat seinen Ring verloren. Die Übeltäter (7) rücken ihn erst nach einem Kampf heraus. Der Finder erhält von Lenny sechs Zauberelixiere.

Wie rekrutiere ich die Nagas?

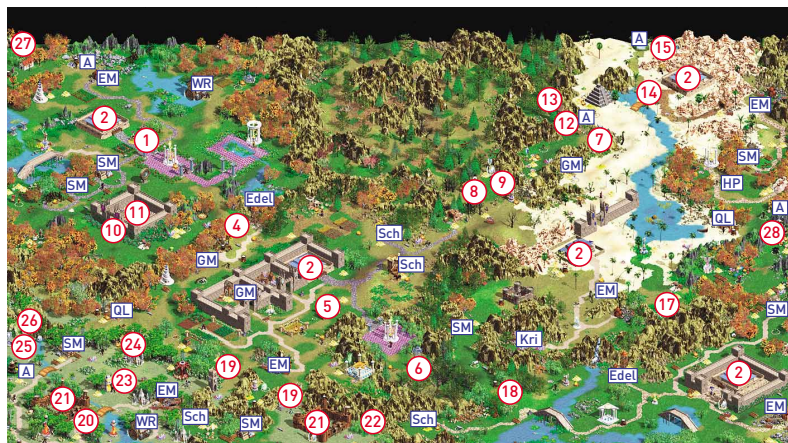
TIPP 47: Einige Nagas (8) bieten sich als Verstärkung an. Vorher muss Emilia jedoch die Medusen (9) vor dem südlich gelegenen Handelsposten vertreiben.

Wie erreiche ich die Bergregion im Norden?

TIPP 48: Das türkise Wachhaus (29) ist die einzige Möglichkeit, die alpine Region im Norden zu erreichen. Um hindurchzugelangen, benötigt die Heldin das Passwort vom türkisen Schlüsselmeister (19).



Zu »Am Scheideweg«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Akademie), 3: Langschwert, 4: Zwergenschild, 5: Spiegel der Rache, 6: Lenny, 7: Lennys Ring, 8: Nagas, 9: Medusen, 10: Holzwagen, 11: Stadt (Zwingfeste), 12: Schlüsselmeister (lila), 13: Wachhaus (lila), 14: Reiter-Handschuhe, 15: Einweg-Portal zu 16 und 17, 18: Schuppenpanzer der Kraft/ Orden des Staatsmannes, 19: Schlüsselmeister (türkis), 20: Wachhaus (türkis), 21: Wolke der Verzweiflung/ Hufeisen, 22: Stadt (Asyl), 23: Davids Schleuder, 24: Schneeschuhe, 25: Goldbörse, 26: Schwefelbecken, 27: Doppel-Portal zu 28, 29: Scharfschützen-Armbrust/ Schild des Chaos.



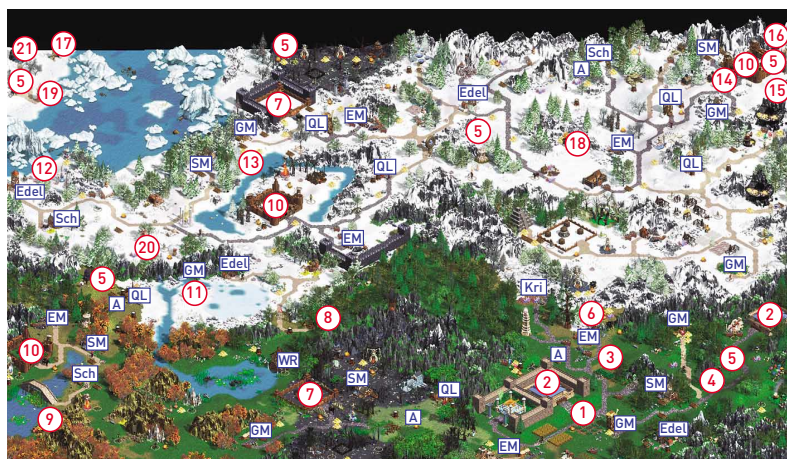
Zu »Das Vertrauen des Gegners«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Akademie), 3: Mullichs Helm der Führerschaft, 4: Flüchtlinge, 5: Waffenmeister, 6: Doppel-Portal zu 7, 8: Zauberer, 9: Schlüsselmeister (lila), 10: Wachhaus (lila), 11: Goldsack/Stab der Zauberkunst, 12: Ring des Kriegsherrn, 13: Kramladen, 14: Zauberstab des Feuers, 15: Schlüsselmeister (blau), 16: Wachhaus (blau), 17: Schwert der Schnelligkeit, 18: Baum des Wissens, 19: Wachturm, 20: Minotauren-König, 21: Stadt (Asyl), 22: Doppel-Portal zu 23, 24: Glücksspielkarten, 25: Schild des Todes, 26: Einweg-Portal zu 27, 28: Gold-Plattenpanzer, 29: Solmyr.

2: Das Vertrauen des Gegners

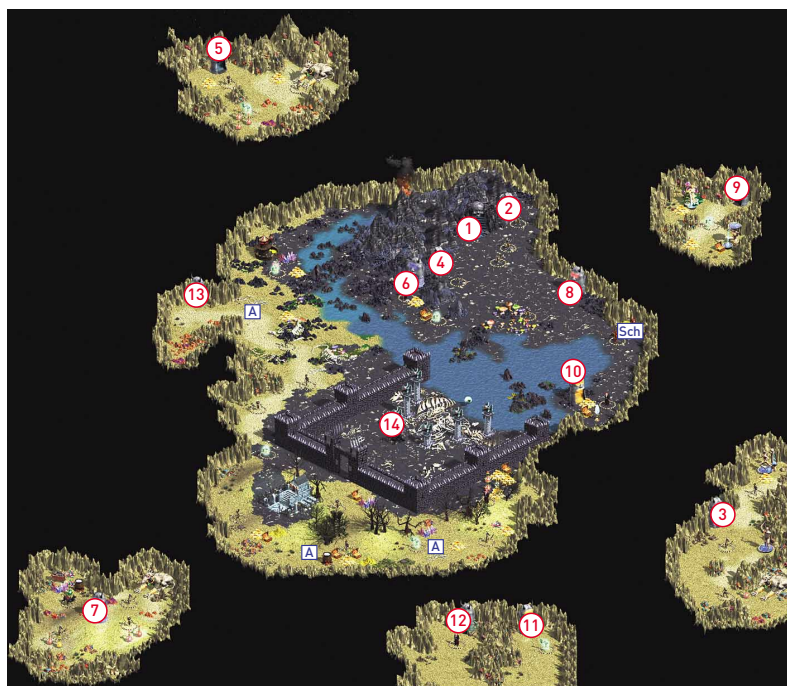
Wo kann ich Medusen kaufen?

TIPP 49: Flüchtlinge (5) erzählen Emilia vom Minotaurenkönig (20) und seinen Sklaven. Dessen Wachtürme (19) können aber nur von Medusen bezwungen wer-

den. Im Kramladen (13) verkauft die alte Magierin zehn Medusen für den annehmbaren Preis von 4.000 Goldstücken. Sobald die Damen einen der beiden Türme eingenommen haben, teleportiert sich die gesamte Streitmacht mit den Doppel-Portalen (21 oder 22) in den Rücken des Feindes – und attackiert gnadenlos.



Zu »Der Diener (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Akademie), 3: Bauer, 4: Kampfschleuder, 5: Orakel, 6: Helm der Herrschaft, 7: Stadt (Nekropole), 8: Baum des Wissens, 9: Reiter-Handschuhe/Rüstung der Ordnung, 10: Stadt (Asyl), 11: Kristallfigur, 12: Schreckensmaske, 13: Schild des Todes, 14: Lord Bloth, 15: Turm, 16: Einweg-Portal zu 17, 18: Schild der Ordnung, 19: Einweg-Portal zu 20, 21: Treppe.



Zu »Der Diener (Unterwelt)«: 1: Treppe, 2: Doppelportal zu 3, 4: Doppel-Portal zu 5, 6: Doppel-Portal zu 7, 8: Doppel-Portal zu 9, 10: Doppel-Portal zu 11, 12: Doppel-Portal zu 13, 14: Drachen-Friedhof.

Mit welcher Methode überzeuge ich den Waffenmeister?

TIPP 50: Als Dank für die Eroberung der Asyl-Städte (21) im Süden überreicht der Waffenmeister (5) in der Kartenmitte den Helden eine Rüstung. Diese ist ein guter Schutz bei den restlichen Aufgaben.

Was will der Magier für seinen Zauberstab?

TIPP 51: Ein Magier (8) bietet seinen Zauberstab der Hast im Tausch für 40 Zwerge. Ein guter Kampf – die langbärtigen Kämpfer rekrutieren Sie in den Städten (2) oder Zwergen-Minen.

3: Der Diener

Wo liegt die verschwundene Schleuder?

TIPP 52: Der Bauer (3) vermisst seine Schleuder (4). Bringen Sie ihm das gute Stück, dann schenkt er Solmyr eine wertvolle Gold-Plattenrüstung.

Der Turm im Nordosten verschwindet, wenn Bloth fällt.

TIPP 53: Der Turm (15) im Nordosten verschwindet nur, wenn Ihr mutiger Held vorher Lord Bloth (14) besiegt hat. Dahinter findet er dann ein weiteres Orakel (5) und ein Einweg-Portal (16).

Wo ist die Drachenschuppen-Rüstung?

TIPP 54: In der Region stehen sechs Orakel (5), die immer ein Stück eines Bildes preisgeben. Wenn Sie alle sechs Teile gesammelt haben, erhalten Sie den Fundort der Drachenschuppen-Rüstung.

Welches ist das richtige Portal?

TIPP 55: In der Unterwelt stehen mehrere Doppel-Portale (2 bis 13). Aber nur das gelbe Portal (12) führt dorthin, wo Sie hinwollen: zum Drachenfriedhof (14).

4: Der Regenbogen-Kristall

Wie beseitige ich das Geröll?

TIPP 56: Vor der Treppe (7) im Nordwesten liegt ein unüberwindbarer Geröllhaufen. Die Sprengmeister (6) verlangen 6.500 Goldstücke und 20 Einheiten Quecksilber für die Beseitigung des Hindernisses.

Wie gelange ich zum roten Schlüsselmeister?

TIPP 57: Solmyr trifft eine Frau auf einem Bauernhof (12) an. Die Dame entfernt den Schutt vor dem roten Schlüsselmeisterzelt (13), wenn der Held die »Mütze des Wissens« (11) für sie beschafft. Das notwendige Passwort für das Wachhaus (11) nennt ihm der lila Schlüsselmeister (9).

5: Ein ungewöhnlicher Verrat

Wo lungert Reed herum?

TIPP 58: Das Tor (37), welches die südwestliche Gegend abriegelt, kann nur der Held Reed durchbrechen. Unser Freund sitzt aber auf der Natterninsel (19) im Gefängnis. Der Seebär in der Piratenschänke (18) zeichnet die Route zur Natterninsel auf.

6: Sklaven der Angst

Wie komme ich an die Informationen?

TIPP 59: Der Bewohner der Hütte (7) im Süden verlangt vom Helden, dass er die Stadt Kesselberg (10) im Südwesten zurückerobert. Zum Lohn rückt er Informationen über Emillas Versteck (14) und ihren Gefährten (21) heraus.

General Tharj verlangt 50 Dschinns für seine Dienste.

TIPP 60: Die Wachen des nordwestlichen Turms (20) öffnen nur die Tore, nachdem Solmyr die Stadt (5) erobert hat. Hinter dem Turm lebt General Tharj (21), der Sie für 50 Dschinns zu Emilia (14) führt.

7: Kampf gegen einen Unsterblichen

Wo ist der Eingang zur Unterwelt?

TIPP 61: Das südliche Tor (17) in der Oberwelt öffnet sich nur, wenn Königin Emilia die Armee anführt. Dahinter liegt das Doppel-Portal (18), das die Helden zur Unterwelttreppe (20) zaubert. Dort unten finden sie dann das »Schwert der Götter« (2).

Wie kann ich die Städte angreifen?

TIPP 62: Die drei Schlüsselmeister (3, 4, 5) leben in einer Höhle in der Unterwelt. Erreichen kann man sie nur über das Doppel-Portal (6) hinter der Treppe (1). Mit deren Kennwörtern stürmt Emilia die Städte an der Oberfläche.

Wo gibt es Erd-Elementare?

TIPP 63: Solmyr kommt in der Unterwelt nur dann am südöstlichen Turm (9) vorbei, wenn er mächtige Erd-Elementare (19) zum Abreißen anheuert.

Wie erlöse ich Daeraphena?

TIPP 64: Daeraphenas Körper ist eingesperrt im Gefängnis der nordöstlichen Unterwelt-Stadt (24). Das Passwort für das Wachhaus (18) erfährt der Dschinn beim roten Schlüsselmeister (17).

8: Der Preis des Friedens

Wo ist der »Gedankenschild«?

TIPP 65: Der »Gedankenschild«, den Emilia zum Kampf gegen den König benötigt, befindet sich in der Hand von Titanen (9). Nach dem Sieg öffnet sich der verhexte Wald (5) im Südwesten.

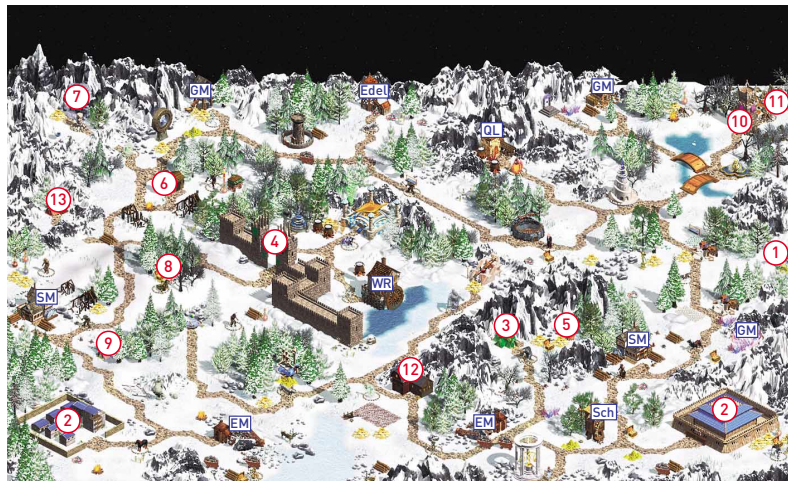
Wie besiege ich Gavin Magnus?

TIPP 66: Mit »Gedankenschild« und »Schwert der Götter« bewaffnet tritt Ihre Heldin Emilia schließlich Gavin Magnus (20) im Osten gegenüber.

Karten auf DVD

Hoffentlich hat das umfangreiche Kartenmaterial unseres Reiseführers Lysander auch Sie sicher durch die dritte Kampagne gebracht. Vielleicht wollen Sie die farbenprächtigen Pläne gerne am eigenen Bildschirm größer sehen? Sämtliche Ober- und Unterweltkarten haben wir in Top-Qualität zusätzlich auf die DVD gepackt. Damit finden Sie jede noch so verborgene Goldmine im wunderschönen Fantasy-Reich von Heroes of Might & Magic 4.

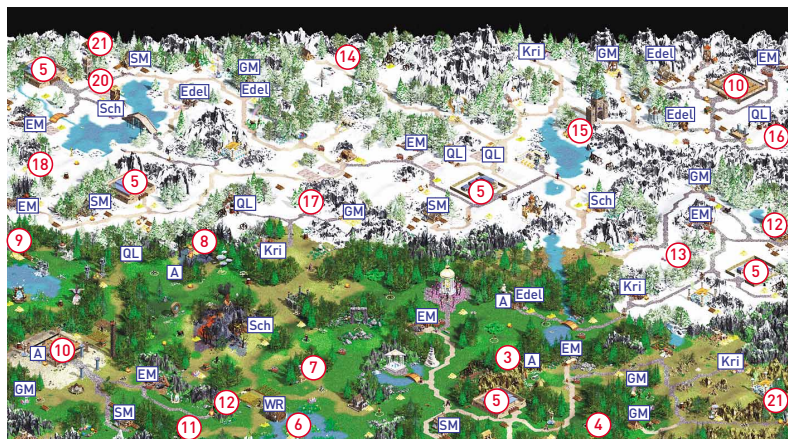
GUN



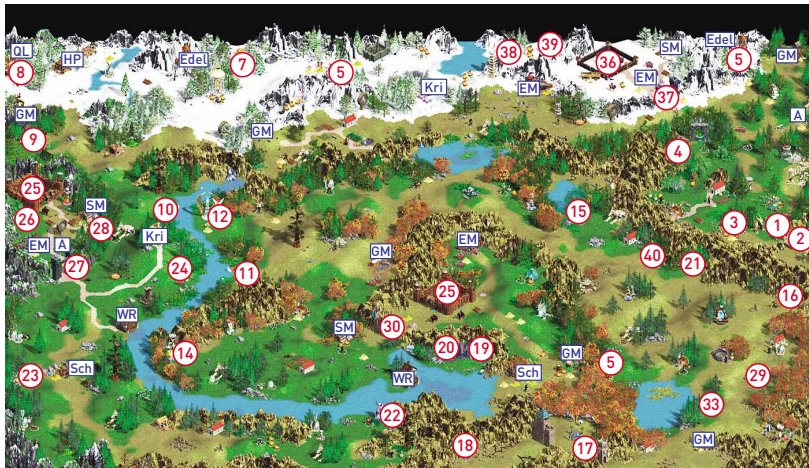
Zu »Der Regenbogen-Kristall (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Akademie), 3: Schlüsselmeister (grün), 4: Wachhaus (grün), 5: Schuppenpanzer der Kraft, 6: Sprengmeister, 7: Treppe, 8: Flammenschwert, 9: Schlüsselmeister (lila), 10: Wachhaus (lila), 11: Mütze des Wissens, 12: Bauernhof, 13: Schlüsselmeister (rot).



Zu »Ein ungewöhnlicher Verrat (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Akademie), 3: Reiter-Handsche, 4: Ring der Genesung, 5: Doppel-Portal zu 6 und 7, 8: Einweg-Portal zu 9, 10: Baum des Wissens, 11: Stadt (Zufluchthafen), 12: Goldbörse/ Tapferkeitsorden, 13: Lähmpfeil, 14: Edelsteinschatulle, 15: Hafen, 16: Sandläufersandalen, 17: Smaragd-Langbogen, 18: Piraten-Schanke, 19: Natterninsel, 20: Reif der Weisheit, 21: Doppel-Portal zu 22, 23: Einweg-Portal zu 1 (Unterwelt), 24/25: Einweg-Portal-Ausgang, 26: Doppel-Portal zu 27, 28: Ring des Koboldgnoms, 29: Schlüsselmeister (lila), 30: Wachhaus (lila), 31: Ring des Schutzes, 32: Ankh des Lebens, 33: Doppel-Portal zu 34, 35: Scharfschützen-Armbrust/ Giftpeil/ Schlächterpeil, 36: Vierblättriges Kleeblatt/ Amulett der Angst, 37: Turm, 38: Tapferkeitsorden, 39: Lord Landrew, 40: Helm der Herrschaft.



Zu »Sklaven der Angst«: 1: Startpunkt, 2: Reiter-Handsche/Kettenpanzer/Langschwert, 3: Mantel der Vereitelung, 4: Gold-Plattenpanzer, 5: Stadt (Akademie), 6: Marenthus' Becher, 7: Hütte, 8: Goldbörse, 9: Zentaurenspeer, 10: Stadt (Zufluchthafen), 11: Zwergen-Hammer, 12: Doppel-Portal zu 13, 14: Emilias Versteck, 15: Tynans Dolch der Verzweiflung, 16: Einweg-Portal zu 17, 18: Reif der Weisheit, 19: Baum des Wissens, 20: Turm, 21: General Tharj.



Zu »Kampf gegen einen Unsterblichen (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Akademie), 3: Armbrust/Umhang des Schutzes, 4: Zauberstab der Heilung/Langbogen, 5: Ring der Gesundheit, 6: Reisetiefel, 7: Schild der Ordnung, 8: Ring der Geschwindigkeit, 9: Schwarzer Nomadenbogen, 10: Fähre zu 11, 12: Ring des Koboldgnoms, 13: Mulichs Helm der Führerschaft, 14: Gold-Plattenpanzer, 15: Baum des Wissens, 16: Gewand des Wächters, 17: Tor, 18: Doppel-Portal zu 19, 20: Treppe, 21: Doppel-Portal zu 22, 23: Ring der Genesung, 24: Tynans Dolch der Verzweiflung, 25: Stadt (Asyl), 26: Schlüsselmeister (grün), 27: Wachhaus (grün), 28: Einweg-Portal zu 29, 30: Wachhaus (türkis), 31: Schlüsselmeister (türkis), 32: Einweg-Portal zu 33, 34: Zwergenschild, 35: Ring des Zauberers, 36: Stadt (Zwingfeste), 37: Wachhaus (blau), 38: Schlüsselmeister (blau), 39: Einweg-Portal zu 40.



Zu »Kampf gegen einen Unsterblichen (Unterwelt)«: 1: Treppe, 2: Schwert der Götter, 3: Schlüsselmeister (türkis), 4: Schlüsselmeister (grün), 5: Schlüsselmeister (blau), 6: Doppel-Portal zu 7, 8: Startpunkt, 9: Tunnel, 10: Erd-Elementare, 11: Vierblättriges Kleeblatt, 12: Edelsteinschatulle, 13: Stadt (Zwingfeste), 14: Rüstung des Lebens, 15: Einweg-Portal zu 16, 17: Schlüsselmeister (rot), 18: Wachhaus (rot), 19: Riesenschlächter, 20: Baum des Wissens, 21: Stadt (Nekropole), 22: Schreckmaske, 23: Flügelsandalen, 24: Daeraphenas Zelle, 25: Zwergenschild, 26: Mazellian.



Zu »Kampf gegen einen Unsterblichen (Unterwelt)«: 1: Treppe, 2: Schwert der Götter, 3: Schlüsselmeister (türkis), 4: Schlüsselmeister (grün), 5: Schlüsselmeister (blau), 6: Doppel-Portal zu 7, 8: Startpunkt, 9: Tunnel, 10: Erd-Elementare, 11: Vierblättriges Kleeblatt, 12: Edelsteinschatulle, 13: Stadt (Zwingfeste), 14: Rüstung des Lebens, 15: Einweg-Portal zu 16, 17: Schlüsselmeister (rot), 18: Wachhaus (rot), 19: Riesenschlächter, 20: Baum des Wissens, 21: Stadt (Nekropole), 22: Schreckmaske, 23: Flügelsandalen, 24: Daeraphenas Zelle, 25: Zwergenschild, 26: Mazellian.