

Helden-Lehrgang

Might & Magic 7

Ob Goblin oder Drache, in Might & Magic 7 müssen Sie mit jedem erdenklichen Fantasy-Getier fertigwerden. Wie Sie das schaffen, verraten unsere Profitips.

Nun setzt New World Computing noch mal einen drauf: Might & Magic 7 ist größer und mit mehr Monstern und Schätzen gespickt als seine Vorgänger. Unsere Tips helfen Helden, sich in der riesigen Fantasy-Welt zurechtzufinden.

Tips zu den Charakteren

PARTY wählen

TIP 1: Zu Spielbeginn sollten Sie sich eine eigene Heldentruppe zusammenstellen, statt das Standardteam zu nehmen. Es empfiehlt sich, mindestens zwei Charaktere mit Heilzauber-Fähigkeiten (Paladin, Kleriker, Mönch, Druide oder Ranger) dabei zu haben; wenn ihr einziger Heiler ausfällt, müssen Sie sonst auf Tränke oder Spruchrollen zurückgreifen. Wir haben gute Erfahrungen mit dieser Party gemacht: Zwerge-Paladin, Menschen-Bogenschilder, Menschen-Druide, Elfen-Zauberer.

Kein GLÜCK **TIP 2:** Sie können bei der Verteilung der Punkte getrost



TIP 2: Ziehen Sie bei der Charaktererschaffung getrost Glückspunkte ab, die sind verschmerzbar.

Je nach FÄHIGKEITEN

TALENTE prüfen

sicherheit, Kleriker Persönlichkeit und Magier Intellekt. **TIP 3:** Verteilen Sie die Spezialfähigkeiten gleichmäßig auf Ihre Party-Mitglieder; wenn Sie einem Charakter zu viele Aufgaben aufbürden, wird er sich nur sehr langsam in höhere Ränge steigern können. Achten Sie darauf, ob Ihr Charakter für eine Aufgabe überhaupt geeignet ist. Eine Liste der erreichbaren Stufen finden Sie im Handbuch.

TIP 4: Ob Ihre Charaktere eine Fähigkeit meistern können, ist von der Klasse abhängig. So kann ein Ritter problemlos Großmeister im Umgang mit dem Schwert werden, beim Schlösser knacken reicht es aber nicht mal zum Expertenrang. Mit einem

PUNKTE nicht verschwenden

WETTBEWERB gewinnen

Rechtsklick auf eine Fähigkeit in der Charakteransicht sehen Sie die Auflistung der Rangstufen; sind einige davon rot gefärbt, kann Ihre Figur sie nie erreichen.

TIP 5: Bevor Sie nach dem Training Punkte auf Fähigkeiten verteilen, sollten Sie per Rechtsklick prüfen, ob Ihr Charakter noch in höhere Rangstufen aufsteigen kann. Verschwenden Sie keine Punkte auf Eigenschaften, die nicht weiter ausbaubar sind.

Erste Schritte

TIP 6: Die sechs Gegenstände für den Wettbewerb auf Emerald Island finden Sie an diesen Orten:

Musikinstrument	Von der Frau vor dem Wirtshaus für 500 Goldstücke kaufen.
Muschel	In der Lagerhütte im Sumpf oder von der Frau vor der Drachenhöhle für 100 Gold.
Fliese	In einem Geheimraum hinter der Bibliothek im Temple of the Moon.
Roter Trank	Selbst mischen oder im Magieladen kaufen.
Langbogen	In der Drachenhöhle.
Hut	Im Temple of the Moon.

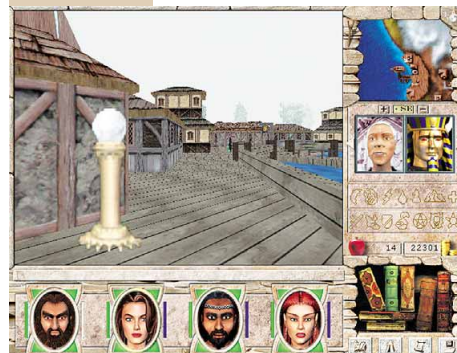
Pfeil und BOGEN

GELEHRTEN anheuern

TIP 7: Investieren Sie das Geld, das Sie auf Emerald Island finden, in neue Fähigkeiten. Gönnen Sie allen Ihren Leuten auf jeden Fall den Bogen-Skill; der ist extrem nützlich, aber auf dem Festland erst relativ spät noch einmal zu finden. Nehmen Sie außerdem alles auf der Insel mit, was nicht niet- und nagelfest ist; einmal per Schiff abgefahren, kommen Sie nämlich nie wieder nach Emerald Island zurück!

TIP 8: Sparen Sie 500 Goldstücke zusammen, und klappern Sie dann die Passanten in der Stadt nach einem Scholar ab.

Der verschafft Ihnen einen permanenten Erfahrungsbonus von 5% und identifiziert kostenlos alle Gegenstände. Wenn Sie keinen Scholar finden können, speichern Sie Ihr Spiel, laden neu und versuchen es noch einmal; der Computer wür-



Zu TIP 9: Solche Magiesäulen statten Sie zu jeder Tageszeit gratis mit nützlichen Zaubern aus.

Mächtige MAGIE- SÄULEN

felt die Berufe der Einwohner jedesmal neu aus. Suchen Sie auf jeden Fall so lange, bis Sie einen Scholar gefunden haben – die Mühe lohnt sich.

TIP 9: Nutzen Sie in jeder Region ausgiebig die über die Landschaft verstreuten Magiesäulen. Die Zaubersprüche sind kostenlos, jederzeit erneuerbar und extrem nützlich. Vor allem den Heroism-Säulen sollten Sie vor harten Kämpfen einen Besuch abstatten.

Acromage für Könner

STRATEGISCH siegen

TIP 10: Das coole Bonusspiel Acromage ist locker zu gewinnen, wenn Sie ein paar simple Regeln beachten. Studieren Sie zunächst genau die Siegbedingungen: Wenn Sie mit winzigen Türmen und Mauern starten, ist die Vernichtung des Gegnerturms am einfachsten, stehen dagegen auf beiden Seiten stabile Bollwerke, sollten Sie den Sieg durch Ressourcen oder den höchsten Turm anstreben.

QUELLEN der Macht

TIP 11: Das Spiel steht und fällt mit den Ressourcen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Spielen Sie deshalb zu Beginn bevorzugt Karten, die Ihre Materialquellen aufstocken. Versuchen Sie gleichzeitig, die Ressourcen Ihres Gegners klein zu halten, damit er keine mächtigen Karten ausspielen kann.

MATERIAL horten

TIP 12: Wenn Sie eine größere Menge einer Ressource angehäuft haben, können Sie konsequent auf Materialsieg hinspielen: Legen Sie keine Karte mehr aus, die Ihren Lagerbestand verringern würde, und wehren Sie statt dessen nur noch gegnerische Attacken ab. Gewinnen ist dann nur eine Zeitfrage.

TIP 13: Um die Acromage-Meisterschaft zu gewinnen, müssen Sie in 13 Gasthäusern siegreiche Partien bestreiten. Die Wirtsstuben befinden sich in Harmondale, Avlee, Erathia, Bracada, Barrow Downs, Stone City, Tatalia, Tularean Forest, Celeste, The Pit, Deyja, Evermorn Island und Nighon.

TIP 14: Schleime sind lästige Gegner, weil Sie gegen normale Waffen immun sind. Abhilfe schafft der Zauberspruch »Fire Aura«. Damit ist Ihre Waffe in Flammen gehüllt, die Schleim ordentlich anbrutzeln.

TIP 15: Abteilung »Klein, aber nützlich«: Wenn Ihnen mal wieder ein Passant den Weg versperrt, hilft ein Druck auf die [Y]-Taste. Damit schnauzt Ihre Truppe den Bummler an, und der räumt flugs das Feld.

TIP 16: Voraussetzung für das Erlernen höherrangiger Fähigkeiten ist die Beförderung Ihrer Helden zu Spezialisten. Um eine Stufe aufzusteigen, müssen

Lehr- PLAN

Sie bestimmte Aufgaben erfüllen. Unsere Liste verrät, in welchem Landstrich sich die Lehrer aufhalten. Bevor Sie das zweite Mal befördert werden können, müssen Sie sich erst zur Spielhälfte der guten oder der bösen Seite verschrieben haben.

Charakter	Rang 1	Rang 2 Gut	Rang 2 Böse
Knight	Cavalier – Erathia	Champion – Bracada Desert	Black Knight – Erathia
Thief	Rogue – Erathian Sewer	Spy – Erathian Sewer	Assassin – Deyja
Monk	Initiate – Harmondale	Master – Harmondale	Ninja – The Pit
Paladin	Crusader – Erathia	Hero – Erathia	Villain – Deyja
Archer	Warrior Mage – Avlee	Master Archer – Harmondale	Sniper – Avlee
Ranger	Hunter – Tularean Forest	Ranger Lord – Bracada Desert	Bounty Hunter – Tularean Forest
Cleric	Priest – Deyja	Priest of the Light – Celeste	Priest of the Dark – Deyja
Druid	Great Druid – Tularean Forest	Arch Druid – Tularean Forest	Warlock – Nighon
Sorcerer	Wizard – Bracada Desert	Archmage – Bracada Desert	Lich – The Pit

Das Geheimnis der OBELISKEN

TIP 17: Wie in Might & Magic 6 gibt's auch diesmal wieder ein Obelisk-Rätsel. Wenn Sie alle vierzehn Obeliken in Harmondale, Avlee, Erathia, Bracada, Barrow Downs, Stone City, Eofol, Tatalia, Tularean Forest, Celeste, The Pit, Deyja, Evermorn Island und Nighon besucht haben, können Sie um Mitternacht im südlichen Steinkreis auf Evermorn Island den Schatz einsacken.

Besser BEUTE machen

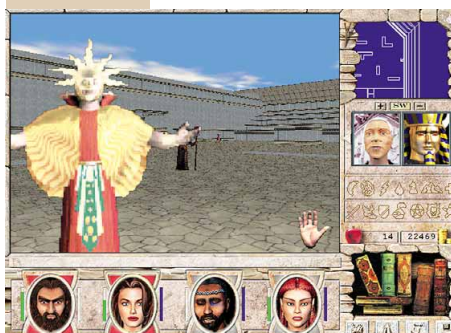
TIP 18: Machen Sie es sich zur Angewohnheit, die Überreste von Monstern von dem Helden mit dem höchsten Perception- und Glückswert durchsuchen zu lassen. Damit haben Sie nämlich bessere Chancen, wertvolle Gegenstände und mehr Geld zu entdecken.

NOCH BESSER Beute machen

TIP 19: Wenn Sie einen der knackigen Drachen oder Titanen besiegt haben, finden Sie in den Überresten oft mächtige Gegenstände – oder auch nicht. Wenn Sie Ihrem Glück etwas nachhelfen wollen, speichern Sie Ihr Spiel, bevor Sie auf die Leiche klicken. Wenn dann nur Plunder zum Vorschein kommt, laden Sie wieder und probieren es noch mal – die Schätze werden nämlich jedesmal zufällig vergeben.

ARENA besuchen

TIP 20: Auch in Erathia steht eine Arena, in der Sie Ihre Kampfkunst gegen verschiedene Gegner testen können. Sie erreichen die Übungshalle jeden Sonntag vom Stall in Harmondale aus. Sie können sich auch in den Walls of Mist austoben: Wenn Sie den Dungeon verlassen und wieder betreten, sind alle Schatztruhen und Fässer neu gefüllt.



TIP 20: In der Arena sammeln Sie durch erbitterte Gefechte willkommene Erfahrungspunkte.

TIP 12: Stärken Sie Ihre Abwehr und sammeln Sie Material, dann ist der Sieg beim Acromage sicher.

Alle TURNIER- ORTE

SCHLEIME schlagen

NPCS fort- scheuchen

Helden- FORT- BILDUNG

Zaubertrank-Rezepturen

Kleine
ALCHEMIE-
Kunde

TIP 21: Um komplexe Tränke mischen zu können, muß Ihr Charakter die Fähigkeit Alchemie in höheren Rängen beherrschen. Welche Tränke Sie wie mischen können, entnehmen Sie unserer Tabelle. Um zum Beispiel einen Stone-Skin-Trank zu bekommen (■), mixen Sie zunächst eine Flasche Cure Wounds mit Cure Weakness (■ + ■ = ■) und geben dann noch mal Cure Weakness dazu (■ + ■ = ■). **CS**

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Cure Wounds	■	heilt Schadenspunkte	■ Reagenz + Flasche
Cure Weakness	■	heilt Schwäche	■ Reagenz + Flasche
Magic Potion	■	gibt Magiepunkte	■ Reagenz + Flasche

Basis-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Cure Disease	■	heilt Krankheit	■ + ■
Cure Poison	■	heilt Vergiftung	■ + ■
Awaken	■	vertreibt Schlaf	■ + ■

Experten-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Recharge Item	■	füllt Zauberkraft auf	■ + ■
Harden Item	■	Gegenstand wird unzerbrechlich	■ + ■
Bless	■	Charakter trifft besser	■ + ■
Cure Insanity	■	heilt Irrsinn	■ + ■
Remove Curse	■	vertreibt Fluch	■ + ■
Haste	■	Charakter schlägt schneller zu	■ + ■
Stone Skin	■	höhere Rüstungsklasse	■ + ■
Preservation	■	Charakter stirbt nicht	■ + ■
Remove Fear	■	vertreibt Furcht	■ + ■
Heroism	■	Charakter richtet mehr Schaden an	■ + ■
Water Breathing	■	Charakter ertrinkt nicht	■ + ■
Shield	■	weniger Schaden	■ + ■

Meister-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Noxious Potion	■	Waffe richtet Giftschaden an	■ + ■
Noxious Potion	■	Waffe richtet Giftschaden an	■ + ■
Flaming Potion	■	Waffe richtet Feuerschaden an	■ + ■
Flaming Potion	■	Waffe richtet Feuerschaden an	■ + ■
Shocking Potion	■	Waffe richtet Elektrizitätsschaden an	■ + ■
Shocking Potion	■	Waffe richtet Elektrizitätsschaden an	■ + ■
Freezing Potion	■	Waffe richtet Kälteschaden an	■ + ■
Freezing Potion	■	Waffe richtet Kälteschaden an	■ + ■
Swift Potion	■	Waffe schlägt schneller zu	■ + ■
Swift Potion	■	Waffe schlägt schneller zu	■ + ■

Meister-Tränke (Fortsetzung)

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Divine Power	■	gibt Magiepunkte	■ + ■
Divine Restoration	■	heilt alle Zustände außer Tod und Versteinigung	■ + ■
Divine Restoration	■	heilt alle Zustände außer Tod und Versteinigung	■ + ■
Divine Restoration	■	heilt alle Zustände außer Tod und Versteinigung	■ + ■
Divine Cure	■	heilt Schadenspunkte	■ + ■
Body Resistance	■	erhöhte Resistenz gegen Körpermagie	■ + ■
Mind Resistance	■	erhöhte Resistenz gegen Geistmagie	■ + ■
Fire Resistance	■	erhöhte Resistenz gegen Feuermagie	■ + ■
Water Resistance	■	erhöhte Resistenz gegen Wassermagie	■ + ■
Air Resistance	■	erhöhte Resistenz gegen Luftmagie	■ + ■
Earth Resistance	■	erhöhte Resistenz gegen Erdmagie	■ + ■
Might Boost	■	Kraft kurzzeitig erhöht	■ + ■
Accuracy Boost	■	Geschick kurzzeitig erhöht	■ + ■
Endurance Boost	■	Ausdauer kurzzeitig erhöht	■ + ■
Speed Boost	■	Reaktion kurzzeitig erhöht	■ + ■
Personality Boost	■	Persönlichkeit kurzzeitig erhöht	■ + ■
Intellect Boost	■	Intelligenz kurzzeitig erhöht	■ + ■
Luck Boost	■	Glück kurzzeitig erhöht	■ + ■
Cure Paralysis	■	heilt Paralyse	■ + ■
Cure Paralysis	■	heilt Paralyse	■ + ■

Großmeister-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Pure Might	■	Kraft permanent erhöht	■ + ■
Pure Accuracy	■	Geschick permanent erhöht	■ + ■
Pure Endurance	■	Ausdauer permanent erhöht	■ + ■
Pure Speed	■	Reaktion permanent erhöht	■ + ■
Pure Personality	■	Persönlichkeit permanent erhöht	■ + ■
Pure Intellect	■	Intelligenz permanent erhöht	■ + ■
Pure Luck	■	Glück permanent erhöht	■ + ■
Stone to Flesh	■	heilt Versteinigung	■ + ■ + ■
Stone to Flesh	■	heilt Versteinigung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■
Rejuvenation	■	beseitigt magische Alterung	■ + ■ + ■