

Hexer hexen: Flotter 3D-Genremix

# Hexe



Action, Rollenspiel und  
Adventure: Hexen 2 verspricht  
mit vielen neuen Ideen



Spielspaß vom Feinsten. Um Ravens Meisterwerk aus Zauberei und scharfer Klinge schon jetzt auf den Zahn fühlen zu können, haben wir uns extra ins Flugzeug gesetzt und sind nach Dallas geflogen. Mit der Testversion zurück in München hat sich dann die halbe Redaktion mehrere Tage lang dem Kandidaten gewidmet. Auf diese Weise können wir Ihnen den Test exklusiv präsentieren.

# n 2



Prügelei mit einem stählernen Golem im Schloß von Blackmarsh.



Heftige Auseinandersetzung mit Totenkopfhexer und Bogenschütze im römischen Labyrinth.



**K**eine Lust mehr auf kettensägenschwingende Orks? Genug grimmige 3D-Soldaten ins Jenseits geschickt? Sie suchen gar nach Sinn in ihrem Leben als Spieler, und die Errettung einer Welt käme da gerade recht? Wer diese Fragen bejaht, der darf aufatmen. **Hexen 2** eröffnet den Reigen der hochklassigen Actiontitel, die bis Weihnachten '97 auf dem Markt kommen. Anders als das indizierte **Quake** von id Software, dessen völlig nebensächliche Rahmenhandlung dank ihrer Schlichtheit fast schon unfreiwillig komisch wirkt, setzt **Hexen 2** auf eine ausgefeilte Story und entführt Sie in eine fremde Welt voll geheimnisvoller Artefakte, fremder Monster und gefährlicher Magier.

Nach dem indizierten **Heretic** und dem vor knapp zwei Jahren erschienenen **Hexen** ist **Hexen 2** damit der dritte Teil der Serpent-Ride-Trilogie.

## Eidolons eiserne Faust

Vier apokalyptische Reiter haben die einst friedliche Welt Thyron unterjocht. Diese brutalen Statthalter des mächtigen Zauberers Eidolon beherrschen je einen der alten Kontinente und schicken ihre blutrünstigen Horden durch Städte und Dörfer. Die einst blühenden Siedlungen gleichen Friedhöfen, die Bevölkerung ist zu großen Teilen ausgelöscht, Dunkelheit liegt über dem Land. Eidolon selbst beherrscht mit eiserner Faust

sein Heer, die Schlacht scheint entschieden. Nur ein ganz besonders tapferer Held kann Thyron noch retten, und diese Rolle ist Ihnen zugedacht. Sie kämpfen sich durch die vier Kontinente und schalten den jeweils herrschenden Schattenreiter aus. Erst wenn jedes Mitglied des Quartetts sein gerechtes Schicksal gefunden hat, steigen Sie gegen Eidolon höchstpersönlich in den Ring. **Hexen 2** erzählt diese Geschichte in vorgerenderten Zwischensequenzen jeweils zu Beginn eines Abschnitts. Auch im Spiel finden sich immer wieder Hinweise auf die Untaten der dunklen Fürsten, etwa wenn ganze Stadtviertel wie leergefegt sind und nur die verkohlten Lei-

chen der Einwohner die Straßenränder säumen.

## Kämpfen auf vier Kontinenten

**Hexen 2** zwingt Sie nicht, linear aufgebaute Levels der Reihe nach zu erkunden. Das Programm setzt auf das bereits aus dem Vorgänger bekannte Hub-System. Jeder Spielabschnitt besteht aus fünf bis sechs Leveln, die um eine Zentralebene herum aufgebaut sind. Sie befinden sich bei Spielbeginn in einer dieser Ebenen, dem Schloß von Blackmarsh. Erst wenn die alte Burg von Gegnern gesäubert ist, können Sie die weiteren Welten drumherum erkunden. Aus jedem Level dürfen Sie jederzeit wieder in die Zentralebene zurückkeh-



ren. Oft ist das unumgänglich, denn bestimmte Rätsel lassen sich nur lösen, wenn Sie fleißig Artefakte sammeln und levelübergreifend miteinander kombinieren.

Jeder der vier Kontinente entspricht einer Zentralebene. So durchwandern Sie nach den festen Mauern der Burg Blackmarsh ein aztekisch angehauchtes Inkareich, in dem bunte Götzen auf Steinmosaiken Sie frech angrinsen. Anschließend finden Sie sich im alten Ägypten wieder und durchwandern verfallene Tempelanlagen oder Pyramiden mit Hieroglyphen an den Wänden. Dann erkunden Sie einen Kontinent mit griechisch-römischen Einflüssen, bahnen sich zwischen edlen Marmorwänden den weiteren Weg und durchqueren kleine Badeanlagen, über denen stiehlt die Statue des Meeressgottes wacht. Zur Endabrechnung mit Eidolon landen Sie wieder in dem mittelalterlichen Schloß, in dem Ihre Reise begann.

Unter Standardgegner, die sich in allen Abschnitten finden, mischen sich örtliche Sondereinheiten wie feuer-

werfende Schakalkrieger. In der antiken Welt treffen Sie auf Medusa, die mit ihren Energieblitzen angreift. Im Reich der Azteken tummeln sich Werjaguare, die wilde Saltos schlagend auf Sie zuspringen und mitten im Kampf ihrem Wahnsinn freien Lauf lassen, um den Mond anzujaulen.

### Skelett öffnet Tür und Tor

In Ihrer Odyssee zur Errettung von Thyrior müssen Sie nicht nur Gegnerhorden besiegen, sondern immer wieder Rätsel lösen. Bestimmte Gebiete erreichen Sie nur, indem Sie herumstehende Fässer oder Kisten so verschieben, daß sie als Treppenstufen den Zugang zu höheren Ebenen ermöglichen. Gelegentlich gewährt eine verborgene Tür erst dann Einlaß, wenn Sie an Wänden mit beweglichen Mosaiken die richtige Kombination einstellen.



Ein Wer Jaguar stößt seinen Kampfschrei aus.



Das Skelett des Magiers...



tragen Sie zur nahen Mühle...



mahlen die Gebeine...



und erhalten Knochenstaub.

Auch komplexere Rätselkost stellt sich dem Spieler in den Weg: So öffnet sich beispielsweise ein Level-Eingang erst, wenn der Staub eines alten Magiers in seiner Feuerstelle lodert. Das Skelett des Zaubers ist zwar rasch gefunden und im Inventar verstaut, aber damit aus den morschen Kno-



Im Clinch mit einem fliegenden Kobold.

## Peter Steinlechner



**Kein Hokuspokus, sondern verteuftelt gut!**

Hexen 2 ist kein fauler Zauber, sondern erfüllt die hoch gesteckten Erwartungen locker. Die gelungene Mischung aus Action, Adventure und Rollenspiel trifft zielgenau ins Schwarze. Intelligente Rätselkost und eine spannende Story ziehen den Spieler gekonnt in ihren Bann, ohne von der Hauptsache – nämlich fröhlichem Monsternetzen – abzulenken. Zwar ist die künstliche Intelligenz der Computergegner nicht nobelpreisverdächtig, aber dafür haben alle individuelle Angriffsmuster, gegen die es die günstigste Taktik auszuknobeln gilt.

### Die schönsten Waffen in 3D

Sichtlich viel liebevolle Feinarbeit steckt in den Artefakten sowie im Kriegsgerät: Die hochgerüsteten Waffen sind so originell, daß ich zumindest anfangs aus reiner Neugierde das ein oder andere dieser Spezialobjekte verschwendet habe.

Einziger kleiner Wermutstropfen: Raven nutzt die Möglichkeiten der 3D-Engine in architektonischer Hinsicht nicht voll aus. Größere Bauten mit mehreren Stockwerken finden sich nur sporadisch. Dafür sind die Wandtexturen mit das schönste und detaillierteste, was bislang in 3D über meinen Monitor flutschte: Haben Sie auch nur ein wenig Interesse an harter Action in schön designten Umgebungen, können Sie bei Hexen 2 zugreifen.



Der Totenkopfhexer blättert in seinem Zauberbuch.



Bogenschütze und Skorpion verbünden sich beim Angriff.

chen auch Staub wird, müssen Sie erst eine alte Mühle suchen, die bleichen Gebeine in das Mahlwerk werfen und anschließend den Knochenstaub einsammeln. Die meisten Rätsel in **Hexen 2** funktionieren auf ähnliche Weise, sind allerdings insgesamt etwas einfacher gehalten.

Obwohl der Schwerpunkt klar auf Action liegt, kommt den Puzzles eine wichtige Rolle zu.

### Erfahrung hilft weiter

In einem weiteren Punkt unterscheidet sich **Hexen 2** von anderen 3D-Actionspielen: Sie übernehmen nicht automatisch die Rolle eines vor-

gegebenen Protagonisten. Vor Spielbeginn wählen Sie aus vier unterschiedlichen Kämpfertypen den aus, der Ihrer Spielweise am nächsten kommt – sei sie durch fröhliches Drauflosschlachten oder eher durch behutsames und umsichtiges Voranschleichen gekennzeichnet.

Jeder Held sammelt bei Kämpfen Erfahrungspunkte. Sobald bestimmte Mindestpunktzahlen erreicht sind, erhöht das Programm den Charakterwert und damit bestimmte Fähigkeiten wie Stärke, Beweglichkeit oder Intelligenz. Anders als in **Diablo** oder anderen Rollenspielen dürfen Sie die Punkte nicht selbst auf die gewünschten Bereiche verteilen – das Programm verbessert Ihre Spielfigur automatisch. Hat ein Paladin der ersten Stufe mit einem bössartigen Skorpion noch seine liebe Mühe, wird er im fortgeschrittenen Stadium mit jedem Insekt leicht fertig, wie auch die Zaubersprüche des Magiers im Verlauf immer kräftiger werden.

### Mana und Panzer

Jeder der Helden sammelt im Verlauf anderes Kriegsggerät. Als Munition benötigen die Schießprügel grünes oder blaues Mana, teilweise auch eine Kombination aus beidem. Selbst für die Armbrust müssen Sie keine Pfeile horten, das Gerät produziert diese auf magische Wei-

### Jörg Langer



### Knallharte Action ohne übertriebene Brutalität

Ich gehöre zu den Menschen, die das indizierte **Quake** nicht für das Nonplusultra der Action-Programmierung halten. Ich möchte halt nicht nur Deathmatches auskämpfen, sondern auch solo meinen Spaß haben. Und genau das bietet mir **Hexen 2**: Es hat eine echte Hintergrundgeschichte, die im Spielverlauf voranschreitet. Die einzelnen Levels kann ich nicht-linear bereisen. Ein Inventar nebst Rollenspielwerten machen mein Bildschirmleben glaubhafter, und Puzzles sorgen dafür, daß bei allen notwendigen Reflexen die Gehirnzellen nicht in den Vorruhestand treten.

Allenfalls das Waffenarsenal könnte etwas größer sein: Rechnerisch sind es zwar 32 Wummen, doch ich wähle ja zu Beginn einen Helden aus – und der hat eben nur vier Waffen plus Upgrades zur Verfügung.

se. Jeder Recke hält zu Spielbeginn als Standardwaffe ein Schwert oder einen Hammer in der Faust, die allesamt ohne Mana-Munition auskommen. Ein besonderes Objekt, das »Tome of Power«, rüstet jede Waffe vorübergehend auf und versieht sie mit spektakulären Effekten. So spuckt der Meteorstab des Kreuzritters statt relativ kleiner Lavageschosse plötzlich mächtige Tornados aus, die umherwirbelnd alle Feinde in Reichweite in die Lüfte ziehen.



Eklige Spinnenwesen beim Angriff.



Eine Medusa schleudert Energieblitze.



Erst verliert die Mumie ihre Arme, dann das Leben.

## Michael Galuschka



### Schöner wohnen

Ob's nun **Hexen 2** heißt oder Wurzelzwerg 5: Bei dieser Stun-Grafik ist Ravens neuem Werk

meine Zuneigung gewiß. Daß id Softwares Grafikengine zu mehr taugt als nur ängstlichen Zeitgenossen Klaustrophobien einzujagen, deuteten ja schon die Mission-packs an. Nun wurde der Pinsel noch ein paarmal öfter in den Farbtöpf getaucht, was zusammen mit den herrlichen Textu-ren für ein optisches Erlebnis der Güte-klasse 1a sorgt. Mögen andere Actionspiele noch so »witzig« sein, mir ist die gedie-gene Hexen-Atmosphäre mit verblüffend lebensecht wirkenden Monstern allemal lieber. Einen kleinen Nasenstüber gibt es eigentlich nur für die von mir eigentlich hochgeschätzte 3Dfx-OpenGL-Unterstüt-zung: Ab und an sehen Mauern und Objekte ungefiltert besser aus als mit 3Dfx.

Neben den Waffen finden sich im Spielverlauf diverse Rüstungsgegenstände wie Helme oder Brustpanzer, die ganz beträchtlich die Resistenz gegen Schläge und feindliche Treffer erhöhen. Allerdings kommt nicht jeder Heldentyp mit jedem Harnisch zurecht – während der Paladin mit einem kräftigen Helm seine Panzerung um 20 Prozent erhöht, bringt sie der eher ver-stohlen und vorsichtig agie-renden Assassinin nur wenig verbesserten Schutz.

### Schaf statt Monster

Neben grünem und blauem Mana als Munition sammelt der Spieler auch zahlreiche magische Gegenstände, die er allesamt im Inventar verstaut und nur bei Bedarf verwen-det. So finden sich etwa die bereits aus dem Vorgänger



Auf seiner Kampfsau zaubert der **Reiter der Apokalypse**.

bekannten rosaroten Quarz-flaschen, die jede noch so an-geschlagene Gesundheit wie-der auf kampftaugliches Ni-veau heben. Noch ausgefalle-ner sind Extras wie die »Glyp-te der Alten«, die je nach ge-wählter Spielfigur einen an-deren Effekt erzielt. Der Ne-

cromancer produziert damit eine riesige Explosion, wäh-rend die Assassinin eine Sprengkette durch den Raum verlegt, die ähnlich einer Lasermine bei unbedachtem Kontakt explodiert. Weitere Extras wie Siebenmeilenstiefel erhöhen die Laufgeschwindig-

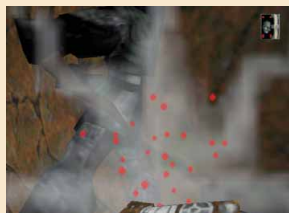
# Verwegenes

Gleich vier Kämpfernaturen stehen in Hexen 2 zur Auswahl. Wir erklären ihre Stärken, verraten, was das »Tome of



### Paladin

Der stärkste Held im Quartett hat besonders schlagkräftige Nahkampfwaffen. Er kann ohne Zeitbegrenzung tauchen. Gelegentlich verfällt er in einen Trancezustand und kann nicht sterben, sondern wird zum kraftstrotzenden Riesen.



Die eisernen **Fäuste** schlagen noch kräftiger zu.

Mana: Blau 0 Grün 0



Die abprallende **Wurfaxt** schießt dreiteilig und aufgeladen davon.

Mana: Blau 0 Grün 8



Das **Vorpall-Schwert** verschießt tödliche Energieblitze.

Mana: Blau 4 Grün 0



Der **Läuterer** vernichtet den Feind mit einem großen Feuerball.

Mana: Blau 8 Grün 8



### Crusader

Der Kreuzritter ist gut gegen Angriffe geschützt. Die Verletzungen des ehemaligen Arztes heilen in Ruhepausen. Der Crusader nimmt in sehr großer Gefahr die Seelen von erledigten Gegnern auf und ist dann fast unverwundbar.



Der **Kriegshammer** wandelt sich zur Energieblitz-Waffe.

Mana: Blau 0 Grün 0



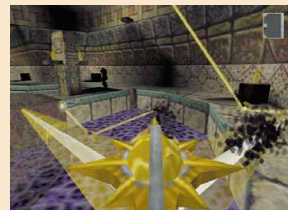
Ein umherziehender **Wirbelsturm** erhebt sich.

Mana: Blau 0 Grün 20



Die **Eiskeule** friert den Gegner ein und läßt ihn langsam auftauen.

Mana: Blau 10 Grün 0



Mit drei Laserstrahlen verbrennt der **Erleuchter** die Gegner.

Mana: Je nach Schußdauer.



Die Hydra greift unter Wasser mit ihren **langen Fangarmen** an.

keit, ein Kraftkubus umkreist den Kopf des Kriegers und attackiert alle Gegner mit magischen Lichtstrahlen. Das »Siegel des Ovinomancers« schließlich verwandelt auch den fiesesten Gegner in ein blökendes Schaf.

## Hexen im Netz

Wie bereits im Vorgänger dürfen Sie sich in **Hexen 2** in Netzwerk-Partien bekriegen, diesmal passen sogar bis zu 16 Teilnehmer in die Arenen. Die Spielfiguren sind deutlich besser aufeinander abgestimmt. Hatte damals einer der drei Charaktere aufgrund der Vielzahl von Fernwaffen klare Vorteile, hat jetzt jeder Held gleichwertiges Kriegsgerät. Fest eingebaut sind die Modi Deathmatch, Teamplay sowie Capture-the-flag. Großes Plus im Netzwerkspiel: Die Krieger halten optisch keine Standardwaffe in der Faust, statt dessen können Sie erkennen, welchen Schießprügel der Mitstreiter gerade auf Sie richtet. **Hexen 2** basiert lose auf der Technologie des indizierten Action-

spiels **Quake**, angereichert mit Elementen aus der verbesserten Nachfolge-Engine sowie einigen von Raven Software speziell programmierten Neuerungen. Fensterscheiben zersplittern mit lautem Klirren, Statuen und

Denkmäler zerplatzen nach längerem Beschuss.

**Hexen 2** unterstützt 3D-Beschleuniger nach dem OpenGL-Standard, was auf PCs mit dem Voodoo-Chip von 3Dfx für deutlich schönere und flüssigere Grafiken sorgt. **ps**

## Hexen 2

<b>Genre:</b>	Action	<b>Hersteller:</b>	Activision
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Englisch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 100 Mark	<b>Festplatte:</b>	120 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer, bis zu 16 (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte, OpenGL

Grafik		Sehr gut
Sound	Befriedigend	
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer		Sehr gut

Action-Fans können blind zugreifen.



# Quartett

**Power» aus den Waffen macht und wieviel magische Energie jeder Schuß benötigt.**



## Necromancer

Der Herr der Toten labt sich am Schicksal seiner Feinde: Er verstaubt die Sphäre der Seelen im Inventar und saniert bei Bedarf seine eigene Gesundheit. Manchmal erhöht er durch Schläge mit der Sichel seine Lebenspunkte.



Die eiserne **Schlagsichel** entzieht ihrem Opfer Lebensenergie.  
Mana: Blau 0 Grün 0



Fast unsichtbar, aber meist tödlich: Der **Knochensplitter**-Zauber.  
Mana: Blau 0 Grün 12



Drei magische **Zauberraketen** schicken Gegner ins Jenseits.  
Mana: Blau 10 Grün 0

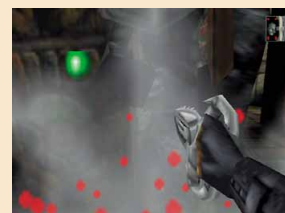


Jeder Schuß schleudert einen **Raben** auf den Gegner.  
Mana: Blau 8 Grün 8

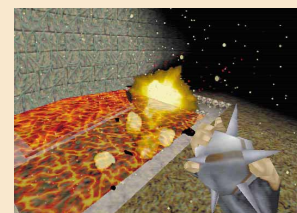


## Assassin

Die Mörderin ist nur schwach gepanzert. Steht sie unbeweglich an dunklen Orten, verschmilzt ihre Gestalt innerhalb weniger Sekunden fast vollständig mit der Umgebung. Die Assassinin bewegt sich sehr leise.



**Schlagwaffe**, die zusätzlich ein tödliches Nervengift verströmt.  
Mana: Blau 0 Grün 0



Eine weiträumige Explosion verursachen die **Granaten**.  
Mana: Blau 0 Grün 12



Die **Armbrust** verschießt gleich drei statt einem explosiven Pfeil.  
Mana: Blau 10 Grün 0



Der **Stab des Set** zerreißt mit starken Ketten den Gegner.  
Mana: Blau 10 Grün 10

### Werjaguar

Treibt sich nur in den aztekischen Tempeln herum. Der Werjaguar springt mit einem Salto von Dächern, oder kommt schnell angerannt und schlittert dann bremsend auf sein Opfer zu. Solange er unheimlich den Mond anheult, ist er unverletzbar. Weil der Werjaguar deutlich schneller als jeder der vier Helden ist, sollten Sie mit der stärksten Nahkampfwaffe angreifen – Ferngeschosse wehrt er sowieso mit seinem Schild ab.



### Bogenschütze

Auf den Kriegertyp mit dem großen Hörner-Helm treffen Sie an jeder Ecke von Thyron. Geraten Sie in seine Ziellinie, kündigt die knarrende Bogensehne schon von weitem die drohende Gefahr an. Er schießt mit grünen oder roten Pfeilen, letztere sind wesentlich gefährlicher. Bogenschützen erfassen ihr Ziel nur langsam, Sie überlisten sie deshalb leicht mit schnellen Seitwärtsschritten. Im Nahkampf prügeln Bogenschützen mit ihren Fäusten und sind einfach auszuschalten.



### Skorpion

Kleine, aber äußerst zähe Geschöpfe, die unermüdlich mit ihren kräftigen Scherenklauen angreifen. Während der braune Skorpion keinen Stachel hat, attackiert der schwarze Sumpfskorpion auch mit Gift. Beide lassen sich leicht mit Fernwaffen und schnellen »vorwärts schlagen, rückwärts ausweichen«-Manövern ausschalten.



### Spinne

Fast überall in Thyron treffen Sie auf unterschiedlich große Spinnen. Während die mit roter Markierung eher harmlos sind, greifen die erdfarbenen mit tödlichem Gift an. Für Spinnen gilt das gleiche wie für Skorpione: Schnelle Attacken machen ihnen rasch den Garaus.



## Alle Hexen-2-Gegner im Überblick

# Die Diener des Bösen

Eidolons Horden sind stark. Damit Sie trotzdem siegreich durch Hexen 2 gelangen, stellen wir Ihnen die wichtigsten Gegner vor – inklusive ihrer Kampfaktiken.

### Kobold

Die Unholde mit den Fledermaus-Flügeln gehören zu Eidolons harmloseren Krieger. Entweder sie schießen mit Miniraketen, oder versuchen sich in Überraschungsangriffen als Rammbock. Manchmal stolpern Sie über schlafende Kobolde, die Sie mit einer kräftigen Waffe sofort erledigen sollten. Bei niedrigen Munitionsvorräten können Sie einen Kobold auch mal leben lassen: Die vorsichtigen Flugwesen folgen Ihnen nur selten in Gemäuer hinein.



### Golem

Diese gewaltigen Maschinenkrieger gibt es in verschiedenen Ausführungen, wirklich gefährlich sind nur die größten. Während der Standardgolem mit mächtigen Fäusten kämpft, greifen die Bronze- und Eisengolems auch mit Energiestrahlen an. Die Kolosse sind relativ langsam, Sie können ihnen leicht ausweichen. Das ist aber auch dringend nötig: Wenige Schläge hauen selbst gut geschützte Helden um.



## Totenkopfhexer

Der Magier mit dem mächtigen Wider-Schädel beschwört bei Gefahr andere Kreaturen wie Spinnen herbei, beamt sich in günstigere Positionen und feuert lodernde Totenkopf-Raketen auf sein Gegenüber – sonderlich kräftig ist er aber nicht. Sobald er erledigt ist, sackt sein roter Umhang zusammen und kleinere Spinnen krabbeln hervor. Den Totenkopfhexer sollten Sie aus der Distanz beharken und seinen Geschossen ausweichen. Wichtig: Erst den Hexer erledigen, dann das Kleingetier um ihn herum.



## Die vier Reiter der Apokalypse

Auf allen vier Kontinenten wartet einer der biblischen Reiter des Krieges, der Pest, der Hungersnot oder des Todes auf Sie, und jeden einzelnen müssen Sie besiegen. Die verrotteten Gesellen sitzen fest im Sattel von widerstandsfähigen Mauleseln oder mit kräftigen Hauern bewehrten Wildschweinen und kämpfen mit den mächtigsten Zaubersprüchen. Nur sehr starke und gut geschützte Helden sollten sich den Reitern stellen.



## Hydra

Die streitlustigen Kraken reißen mit ihren langen Tentakeln jeden Krieger auseinander und sprühen aus der Distanz giftige Flüssigkeit, können ihr Gewässer aber nicht verlassen. Wer sie vom sicheren Land aus bekämpft, sollte eine gewisse Distanz zum Ufer wahren – die Untiere spritzen ihr Gift ziemlich weit. Spieler mit 3Dfx-Karte haben Vorteile, weil sie die Hydra durch die transparenten Wasseroberflächen sehen.



## Schakalkrieger

Im ägyptischen Kontinent erweckte Eidolon die mumifizierten Schakalkrieger zu neuem Un-Leben. Aus der Ferne lassen sie eine Flammenreihe über den Boden auf Sie zulaufen, aus der Nähe boxen sie mit ihren dünnen Gliedmaßen und sind eher harmlos. Makaberer Effekt: Die Mumie verliert erst ihre Arme, dann ein Bein und versucht trotzdem, wehrlos am Boden liegend, weiter anzugreifen.



## Gefallener Engel

In den alten Kathedralen und im Schloß von Blackmarsh hausen diese ehemaligen Günstlinge der Götter. Die durchsichtigen Schönheiten gehören zu den gefährlichsten Gegnern: Sie teleportieren sich mit Vorliebe in Ihren Rücken und sind mit kräftigen magischen Blitzen bewaffnet. Gegen gefallene Engel hilft neben einer starken Fernkampfwaffe nur ständiges Bewegen und seitliches Ausweichen.



## Medusa

Diese Kombination aus riesiger Viper mit Frauenkopf samt wirrer Schlangenfrisur treibt ihr Unwesen nur zwischen den römischen Badetempeln und gehört zu den gefährlichsten Gegnern. Wenn Sie einer Medusa begegnen, nehmen Sie sofort die Beine in die Hand und greifen nur aus sicherer Entfernung an.



ps