

Spellforce 2 Faith in Destiny. Lösung aus dem englischen übersetzt mit PC Übersetzungsprogramm und nachbearbeitet.

SPELLFORCE: FAITH IN DESTINY WALKTHROUGH Version 1.1, July 28, 2012  
SPELLFORCE: GLAUBE AN DAS SCHICKSAL LÖSUNG

### Allgemeine Tipps und Tricks

- Die Namenlosen verlassen sich auf Verteidigungstürme genannt 'Soulscreamer' Türme (nachgerüstete Versionen umfassen die SoulBender- und Übertreter-Türme). Diese haben nicht nur Feuer das magische Bolzen auf Angreifern schießt ( ein Bolzen genügt um einen Bereichs-Infanterist oder Bogenschütze zu töten ) sie können auch in der Nähe Namenlose Truppen heilen und bringe neue Truppen, manchmal Gruppen von 7 bis 8 Namenlose auf einmal hervor. Das Beseitigen der Soulscreamer Türme ist die Hauptsache wenn eine Namenlose Basis angegriffen wird. Aus diesem Grund empfehle ich Trainiere einen deiner Parteimitglieder (vorzugsweise deinen avatar) in der Magie oder den Waffen, die gegen Strukturen wirkungsvoll sind. Erdmagie, und den 'Ausbruch'-Zauber sind für diesen Zweck gut. Außerdem später im Spiel, wenn du eine Rasse auswählen kannst um deine Armee zu vertreten empfehle ich die Rasse Pakt, hauptsächlich weil ihre Verwüstungseinheiten unsichtbar sind (nützlich, um sie in eine Namenlose Basis zu schmuggeln) und sind sie beim Zerstören von Gebäuden wirkungsvoll.

### LÖSUNG

#### Wolken

Das ist grundsätzlich ein Tutorenkurs. Dein Charakter die letzte Verkörperung Shaikan Held von vorherigen Spellforce Spielen leidet unter Amnesie. Du wirst von deinem Helden Antara begrüßt. Gehe den Pfad runter zum Dorf, du wirst auf einige Namenlose stoßen (d. h. die Dämonen die die Hauptfeinde im Spiel sind) und erhalte Spielanleitungen zu den Kämpfen. Wenn du das Dorf erreichst es wird es eine Filmszene mit dem Bereichs-Armeekommandanten, Garrett und einem beunruhigten Dorfbewohner geben. Sammle die drei geheimen Waffenlager und rüste deinen Charakter aus und Antara mit erweiterten Waffen und Rüstung.

Die folgende Suche wird verlangen dass du nach dem Bereichs-Hauptquartier südlich vom Dorf reist. Befasse dich mit den Namenlosen Truppen und den Eidechsen unterwegs. Wenn du das Hauptquartier erreichst wirst du einen Tutorenkurs beim Erwerben von Rohstoff durgehen, Materialien (Stein und Silber), neue Strukturen (Schmied und Bauernhof) schaffend und das Schaffen von Soldaten (5) und Bogenschützen (5). Fühle dich frei zusätzliche Truppen zu erschaffen wenn du es wünschst. Wenn du bereit bist die Namenlose zuüberfallen gehe weiter nach Süden. Ein Pfad wird zu einem kleinen Namenlosen Lager mit einer Beute und Dracheneiern führen (mit denen du wirklich nichts machen kannst). Der andere Pfad wird zu einem Soulscream Turm führen. Erledige die Stacheln und Verdammten Wächter und die Verstärkungen und zerstören den Turm. Das Level endet mit einer Filmszene mit dem Kettenpanzer-Elf-Küken des Bikini-Tragens Nightsong, vom vorherigen Spellforce Spiel.

#### Eisenplätze: Ur Berg

Du und Antara werdet auf der Insel der Eisenplätze mitten in den Ruinen erscheinen, mitten in einer alten Burg oben auf dem Ur Berg. Überprüfe die nahe gelegenen Kästen für eine Beute und aktiviere den Ur Bergreise-Stein. Gehe die Hügel runter zum nahe gelegenen Dorf weiter und gehe in den Laden mit dem Großhändler und Kaufe und Verkaufe Ausrüstung (obwohl der grösste Teil seines Warenbestands von einem zu hohen Niveau für dich sein wird, um es zu verwenden im Moment).

Im Dorf wirst du im Stande sein mit einem jungen Mann genannt Teflis zu sprechen der fragt dich um seine flüchtige Braut zu finden; das ist die 'Demira' Nebenaufgabe. Du kannst auch mit Ellacru Vilde eine ziemlich unfreundliche Frau sprechen, die will das du ihren flüchtigen Neffen Symon zu finden; das ist 'Der Verlorene Erbe' Nebenaufgabe.

Gehe weiter ins Dorf um eine Filmszene mit Kommandanten Garretts Frau Nadira auszulösen die dich dringend bittet dem Kommandanten bei seinem Kampf zu helfen ein Angriff am Lager außerhalb der Dorftore rückzutreiben. Damit fängt der Hauptquest 'Ein Unerwarteter Sturm' an. Auch im Außenteil des Dorfes wirst du Einwohner von Spellforce finden, lerne Künstler Flink McWinter kennen. Nach einem humorvollen Austausch des Dialogs kannst du entweder Flink zu den Bereichs-Truppen für eine Belohnung einstellen oder wenn du beschließt in gehen zu lassen wird er dich mit dem Rezept für einen Helm der magischen Macht versorgen, der Koloss Cap. Ich entschied mich dafür, ihn gehen zu lassen und erhielt das Rezept für die 4 Zutaten des Kolosses Cap: Das Leder des Wolfs, Ungeheuer-Zähne, ein Feenhafter Stuhl, und ein Geheimnisvoller Stecker. Diese Zutaten werden durch einen erfahrenen Schmied zusammengeführt werden müssen. Die Zutaten für die Koloss Cap werden alle in den Eisenplätzen gelegen Karte angezeigt und ihre Orte werden unten zur Verfügung gestellt.

#### Eisenplätze: Ein Unerwarteter Sturm

Gehe die Straßen runter zum Bereich-Lager an der Grundlinie des Dorfes und hilf Kommandant Garrett im Zurückschlagen des Namenlosen Sturmes. Das wird eine Filmszene auslösen nach der dir eine neue Hauptaufgabe gegeben wird: Bringe einen Abstand von den Truppen und dir und zerstöre die Namenlosen Türme die Zugriff auf einen Bereich-Vorposten abblocken und Zugriff auf dringend nötigen Bedarf. Bevor du auf die Suche aufbrichst untersuche das Brennende Dorf, aktiviere nahe gelegenen Reise-Stein und greife einige Artefakte von den Ruinen. Sprich zum Infantristen Rockhammer dem Zwergenhafte Schmied der eine große Vielfalt Waffen und Rüstung für dich fertigen wird, vorausgesetzt dass du die richtigen Zutaten findest. Diese Zutaten liegen alle in den Levels und Karten herum die du besuchen wirst im Lauf des Spiels und wenn du sie aufnimmst wird eine Nachricht erscheinen dass sie mit den Rockhammer Nebenaufgaben vereinigt werden. Nimm zur Kenntnis das Rockhammer sie mit den Rockhammer Nebenaufgaben vereinigt. Nimm zur Kenntnis das Rockhammer der Schmied ist der die Koloss Cap für dich schaffen kann wenn du ihm alle vier Zutaten zur Verfügung stellst. Untersuche auch den Leichnam eines Bürgers im Brennenden Dorf um einige Dokumente zu bekommen verbunden mit der neuen Nebenaufgabe 'Ein Gelehrter'. Gehe den Weg runter Südlich vom Brennenden Dorf und eine Filmszene wird erscheinen nach der du die 'Flucht'-Fähigkeit gewinnen wirst. Gehe den Weg weiter und kämpfe mit einigen Namenlosen und einigen wilden Tieren. Wenn du den Vorposten erreichst wird er unter der Belagerung vom Namenlosen sein. Hilf bei der Verteidigung.

#### Eisenplätze: Stopp die Namenlose Invasion

Ein neues Segment der Hauptaufgabe fängt jetzt an: Du sollst einen Bauernhof bauen, schaffe 10 Soldaten und zerstöre das Namenlose Hauptquartier. Fang an diese Aufgaben abzuarbeiten sowie das Aktivieren des nahe gelegenen Vorposten-Reise-Steins. Ein Großhändler genannt Jaspis wird den Vorposten erreichen um mit dir zu handeln. Seit die Obergrenze für Truppen in diesem Level 30 ist wirst du tatsächlich jede Truppen brauchen, ich schlage vor das Schaffen von 25 Bogenschützen und Soldaten um deinen avatar zu begleiten. Lasse eine Gruppe von 5 Soldaten / Bogenschützen hinten an deiner Vorposten-Grundlinie, weil Wölfe und Namenlose werden regelmäßig ärgerliche Überfälle darauf starten. Es gibt zusätzliche Beute, Wolf und Panther in der Nähe vom Vorposten und einer der Wölfe wird das für die Koloss Cap Nebenaufgabe erforderliche Leder des Wolfs fallen lassen. Du kannst diese Gebiete in der Nähe vom Vorposten jetzt erforschen (oder später, wenn es ein bisschen leichter ist).

#### Gemäß Spellforce 2 Vorsitzender Sam Hotte:

"Wenn du die Mehrheit deiner Armee (20 + Bogenschützen) verlässt um deine Basis zu verteidigen gegen die Namenlosen die andauernd erscheinen, greif die Wölfe zuerst mit deiner Party (und vielleicht einige Bogenschützen zur Unterstützung) an - das dauernde erscheinen der Wölfe wird schließlich aufhören sobald du den letzten Wolf im Osten getötet hast.

Macht das Angreifen der Namenlosen leichter da du dich nicht mehr um deine Arbeiter sorgen

musst die durch die Wölfe angegriffen werden, du kannst deine ganze Armee zum Kampf bringen gegen die feindliche Basis."

Als mein avatar auf Level 13 war und ich 25 Soldaten und Bogenschützen hatte unter meinem Befehl, brach ich auf um den Namenlosen Turm am Tor zu zerstören unten an der Straße Südlich vom Vorposten.

Halt an und aktiviere den Namenlosen Reise-Stein, dann versuche die Namenlose Truppen weg vom Soulbender Turm zu locken und befassen dich mit ihnen. Dann heile mit Wohltaten und anderen heilsamen Zaubern und gehen nach den Turm. Das ist eine sehr harte Befestigung und seine Druckwellen werden sofort einen Soldaten oder Bogenschütze töten, so kannst du den Turm in einer Folge von Attacken zerstören. Achte auf die Namenlose die regelmäßig von der Hauptbasis im Osten des Turms erscheinen. Sobald der Turm unten, eine Supergrosse Namenlose Einheit ruft die Doombringer die deine Truppen angreifen. Nötigenfalls Rückzug und erledige die Doombringer. Jetzt ist es Zeit um die Namenlose Hauptbasis zu übernehmen. Das ist nicht leicht. Ich empfehle das platzieren einiger Handwerker in der Umgebung des ehemaligen Turms draußen vor dem Eingang zum Platz der Namenlosen Hauptbasis und das Aufbauen eines neuen Hauptquartier und eine Schmelzhütte um das Silbererz hier auszunutzen. Hast du ein neues Hauptquartier lass dich nieder das wird die Distanz der Ersatz-Truppen verkürzen um sich deiner Party anzuschließen.

Wenn du wieder 25 Truppen hast gehe Vorsichtig nach Osten zur Hauptbasis der Namenlosen. Es gibt viele starke Namenlose Einheiten hier sowie zwei Soulbender Türme, wenn du herein stürmst wirst du dezimiert. Benutze stattdessen deinen avatar um kleinere Gruppen Namenlose zum Kampf mit deinen Truppen zu locken und behalte Ersatz-Truppen die unaufhörlich von deiner Basis erscheinen. Fühle dich nicht Feige über das Zurückweichen zu deiner Basis wenn der Namenloser Angriff zu stark wird.

(Während all das weitergeht, wenn du den Vorschlag des Vorsitzenden nicht beachtet hast Sam Hotte (oben) und alle Wölfe und wilde Tiere in den Gebieten in der Nähe von deiner Basis beseitigt hast sei bereit deine Aufmerksamkeit auf deine Basis zu richten, Banden von Wölfen werden regelmäßig deine Handwerker angreifen). Beschneide allmählich die Kraft der Namenlosen Hauptbasis und dann nach dem beseitigten der feindlichen Truppen konzentriere dich auf das Zerstören der Soulbender Türme und die anderen Strukturen. Wenn die Basis Zerstört ist endet der Quest. Ergreife das Auge des Mentalist Artefakts vom toten Level 18 Soulbender Zauberer und sei sicher den Kasten für den Geheimnisvollen Stecker zu finden der für die Nebenaufgabe der Kolosses Cap erforderlich ist.

Eisenplätze: Zerstöre die Blockade

Fülle deine Gesundheit wieder auf und gehe jetzt wieder zurück nach Norden zu den sechs Soulbender Türmen die den Weg blocken. Es ist eine gute Idee ein neues Hauptquartier aufzustellen und ein Altar des Lebens, gerade westlich von den Türmen. Die Fähigkeit neue Truppen direkt an diesem Ort zuerschaffen ist nützlich, auch wenn dein avatar oder Held stirbt innerhalb der Reichweite der Türme, du kannst den Altar benutzen um sie wiederzubeleben (den Helden Antara wiederbelebend, kostet 250 lenya, und deinen avatar, 500 lenya). Zerstöre geduldig die sechs Türme sich mit neuen Truppen, wie erforderlich, umgruppierend. Wenn die Türme zerstört sind wirst du geleitet um Kommandanten Garrett zu sehen im Brennenden Dorf. Jedoch empfehle ich dass du bevor du das tust erforsche die Eisenfeldkarte, vollende einige Nebenaufgaben gewinne Gold, Erfahrung und Levels und eine gute Beute.

Zum Thema, die Blockade zu beseitigen, Spellforce 2 Vorsitzender Lornik hat das zu sagen:

"Du brauchst nicht deine Bogenschützen im Angriff auf die Turm-Blockade zu verlieren.

Wenn du von Südosten von der Haupt Namenlosen Basis kommst, stößt du auf drei Trolle.

Wenn du sie tötest wirst du Kontrolle über ihr Lager bekommen und kannst Katapulte bauen, die gegen jene verdammten Türme sehr wirkungsvoll sind."

[Die Entdeckung der Katapulte wird direkt unten erklärt]

Eisenplätze: Nebenaufgaben

Es ist eine gute Idee mit 20 bis 25 Soldaten und deinem avatar und Antara zu erforschen den Rest der Eisenfeldkarte, weil es einige Gruppen zäher Feinde gibt auf die du stoßen wirst. Wenn du nach Süden gehst wirst du auf ein Trolllager stoßen den Gebrauch eines Feuerkatapults erhalten. Anderswo im Süden sind Gruppen von wilden Tieren, Ungeheuer, Feuergolems, Abtrünnige und Spinnen. Aktiviere das Östlichen Waldländer und Südliche Hügel-Reise-Steine. In der Nordostabteilung der Karte wirst du auf zwei Ungeheuer stoßen töte sie und bekomm die für die Koloss Cap erforderlichen Zähne des Ungeheuers. Auch im Nordosten ist das Haus wo die flüchtige Braut Demira sein wird, jedoch der Pfad zum Haus wird durch eine Steinablagerung abgeblockt. Habe eine Gruppe von Handwerkern, ernte geduldig den Stein und entferne ihn aus dem Pfad, dann gehe weiter zu Demira. Nach einem humorvollen Gespräch entschied ich mich dafür ihren heimlichen Safe zu behalten, obgleich ich dafür einen Preis und 'Einen Schuh für Teflis' Nebenaufgabe erhielt. Ging zurück zu dem Dorf um mit Teflis zu sprechen, löste die 'Schuh'-Nebenaufgabe und bekam 5000 XP.

Das Erforschen des Westteils der Eisenfeldkarte wird ein Spinnen-Lager offenbaren wo du die Feenhafte Stuhl-Zutat für die Koloss Cap finden kannst. Auf einem Seitenpfad gehe nach Westen dann wirst du eine Gruppe von Banditen finden die unter sich kämpfen. Töte sie und dann sprich mit Symon der in der Nähe steht, das Schauspiel genießend. Symon ist das Ziel 'Des Flüchtigen Erben' Nebenaufgabe. Ich entschied mich dafür ihn zu täuschen als Symons Tante Ella und ging 'Zurück zu der Tante Ella' Nebenaufgabe. Ich ging dazu zurück in das Dorf mit dem Siegelring von Symon und sprach mit Ella. Sie wurde provoziert und griff meinen avatar an. Sie zauberte zwei Elementare herbei um ihr zu helfen, es ist es eine gute Idee Antara neben dir zu haben für diesen Kampf. Wenn Ella stirbt wird Symon im Dorf erscheinen. Verhandle mit ihm und nimm die Kombination zu seinem privaten Safe (der Kasten in der Nähe der Dorf Straße) als Entgelt für 100 Gold. Die Kombination, die er mir gab, war: 2 Umdrehungen nach rechts, 1 nach links, 2 nach rechts, 2 nach links. Der Kasten enthält zwei hohe Auflevel-Ringe, Deimos und Phobos. Jetzt bist du bereit die Eisenfeldkarte zu beenden. Gehe zum Brennenden Dorf und präsentiere Infanteristen Rockhammer der Zwerghafte Schmied mit den vier Sachen für die Koloss Kappe und er wird sie für dich machen. Dann sprechen mit Kommandanten Garrett und nach der Film-Szene wird er dich mit einem Harnisch belohnen. Gehe jetzt zum Ur Berg zurück und löse einen Filmszene mit deinem alten Freund Professor Twiddle aus und ein Team von Drachen. Nach der Film-Szene sprich mit Twiddle um eine "Gelehrter Nebenaufgabe" zu vollenden. Beginne eine neue Nebenaufgabe, das 'Prisma der Magischen' Suche. Der Drache Surian ist beschäftigt mit dem Fliegen mit dir und deiner Party um die verschiedenen Inseln von Eo. Sprich mit Surinam um dich nach Malanger Green zu transportieren dem folgenden Level des Spiels.

#### Malanger Grün: Die Deprimierten Elfen

Wenn du in Malanger Green ankommst wirst du eine lange Film-Szene sehen und deinen Begleiter Caine, von vorherigen Spellforce Spielen, wird sich dir zusammen mit Sariel anschließen der am besten als ein Heiler arbeitet. Du wirst 'Den Elfen' Hauptquest erhalten der nach Osten geht. Du wirst auf verschiedene wilde Biester, Ungeheuer stoßen und riesige Hornissen unterwegs zum Elfen-Lager. Wenn du ins Lager gehst wird eine Menge Namenlose angreifen. Die Elfen aus dem vorherigem Spellforce 2 Spiel werden über den Verlust ihres Heimatlandes selbstmörderisch niedergedrückt und stellen keinen Widerstand gegen ihre Angreifer. Zerstöre die Namenlosen und sprich mit Twiddle für die Information über die 'Twiddlium Kompensator' Nebenaufgabe. Dann sprich mit der Druide-Priesterin die dir erzählt das Io die jetzt die Führerin der Elfen ist vermisst wird und gefunden werden muss bevor der Clan Angriffe gegen die Namenlosen unternimmt. Gehe zum Ostteil der Karte, Io ist steht neben dem (Ächzenden) Hebel Rätsel. Sprich mit ihr um zu erfahren dass sie am Krieg gegen die Namenlosen nicht teilnehmen wird es sei denn dass sie in den nahe gelegenen Friedhof reingehen und Absolution erhalten kann von einem magischen Baum dort (die Nebenaufgabe 'Der Ritus der Reinigung'). Du wird die Hebel des Rätsels manipulieren und alle sieben Fackeln müssen ausgelöscht werden um das Tor zum Friedhof zu öffnen. Ich probierte mehrere Minuten mit den Hebeln bis ich es schaffte alle Fackeln auszulöschen. Eine Film-Szene

wird erscheinen dass die Tore zum Friedhof jetzt offen sind, aber leider wird eine Bande von Dämonen auf hohem Level im Fridthof stehen. Das 'Schwert oder der Geist' Nebenaufgabe beginnt, du kannst beschließen gegen die Dämonen zu kämpfen oder der Gebrauch des Hebel-Rätsel um sie zu beseitigen.

Ich brauchte einige Minuten um die Hebel wieder zu manipulieren um die Fackeln im Zentrum des Rätsels zu entzünden und das verursachte die Dämonen dazu zuverschwinden (nimm zur Kenntnis dass du keine Bildschirmnachrichten bekommen wirst dass die Dämonen verschwunden sind, du wirst die Kamera zu ihrem Ort wechseln müssen um zu sehen das sie verschwunden sind).

Zum Thema des Hebel-Rätsels Spellforce 2 hat Spieler tusalm diese Tipps:

"Ich fand einen schnellen Weg das Rätsel vor dem Tor des Friedhofs zu lösen.

```
-----2-----  
---1-----3---  
-----7-----  
---6-----4---  
-----5-----
```

Wenn du die Folge : 1, 7, 5, 3, 6, einschaltest dann wird sich das Tor öffnen, und wenn du willst dass nur ein Dämon hinter dem Tor erscheint, dann dürfen nur 3 Fackeln angezündet sein.

PS:

1 Änderungen: 1, 4, 7

2 Änderungen: 1, 2, 5

3 Änderungen: 2, 3, 4

4 Änderungen: 1, 4, 5

5 Änderungen: 2, 5, 7

6 Änderungen: 1, 5, 6

7 Änderungen: 1, 2, 7, 4, 5"

Mit Io im Schlepptau gehe in den Friedhof rein.

Malanger Grün: Der Friedhof

Du wirst den nahe gelegenen Reise-Stein aktivieren und die Bande der Skelette und Geister im Außenhof übernehmen. Gehe deinen Weg in den Kirchhof um sich mit mehreren Banden von Skeletten und Geistern befassend. An einer Ecke im Kirchhof ist ein Kreis der auf dem Boden eingezeichnet ist, durch eine große Kraft von Rasenden und Skeletten geschützt ist. Wenn du mit ihnen kämpfst wird die Beliebte Spellforce Nebenaufgabe anfangen. Das Mosaik, mehr davon unten im 'Malanger Green: Die Mosaiksuche' Aufgabe dieser Lösung.

Um den 'Ritus der Reinigungsaufgabe' für Io zu vollenden sprich mit dem Baum hier im Kirchhof; es wird ein Leben als Entgelt für die Absolution für Io fordern, für die Rolle im Tod der Elf-Königin. Sei bereit dein Drachen-Blut für Io zu vergiesen. Wenn die Film-Szene endet wird Io sterben und du wirst sie mit deiner Drachen-Blutfähigkeit wiederbeleben und jetzt wird Io sich deiner Party anschließen. Sie ist in hauptsächlich Bogenschützin, so statue sie entsprechend aus.

Um die 'Twiddlium Kompensator' Suche zu vollenden wirst du das Grab untersuchen müssen das ein Ausrufungszeichen (!) darüber hat. Das Überprüfen des Grabes wird ein erscheinen von Ungeheuern auslösen, wie Level 16 und Level 18 Geister. Einmal die hervorgebrachten Ungeheuer beseitigt wird ein anderes Grab anderswo im Friedhof jetzt ein Ausrufungszeichen haben.

Untersuche dieses Grab, löse das erscheinen von Ungeheuern aus, töte sie und dann gehe zum folgenden Grab weiter. Das Endgrab in der Sequenz wird zwei Level 22 Dämonen hervorbringen. Es gibt 5 Gräber insgesamt die du stören musst um die Twiddlium-Suche zu vollenden. Das wird ein harter Kampf werden aber wenn du die zwei Dämonen tötest wird einer den Twiddlium Kompensator fallenlassen. Die Tötung der Dämonen wird auch einen Film auslösen in der du und deine Party Zeuge seit des Marschieren einer beträchtlichen Namenlosen Armee außerhalb des Friedhofs. Nach der Film-Szene wirst du die Nebenaufgaben erhalten 'Kenne deinen Feind' und 'Zurück zu Twiddle'.

Die Kästen hier im Friedhof enthalten viele Zutaten die erforderlich sind für die speziellen Waffen und Rüstungen die Infanterist Rockhammer in der Eisenfeldkarte formen kann. Sei sicher alle Kästen im Friedhof zu erbeuten. Wenn du mit dem Friedhof fertig bist schlage ich vor zurückzugehen zu Twiddle im Elfen-Lager.

Malanger Grün: Das Prisma der Magie und die Zutaten von Twiddle

Sprich mit Professor Twiddle und er wird dir Sagen dass er zwei zusätzliche Teile für sein Gerät braucht und einen Zwergenhaften Schmied um sie zu fabrizieren, diese können gefunden werden im Südlichen Teil der Karte. Nimm zur Kenntnis dass das nicht eine 'offizielle' Aufgabe ist schau in dein Protokoll, aber es wird später eine offizielle Aufgabe im Malanger Grenn Level geben.

Nimm zur Kenntnis dass sich mehrere treants jetzt den Druiden beim Elfen-Lager angeschlossen haben. In dieser Zeit hatte ich alle Zutaten für das 'Prisma der Magischen' Nebenaufgabe erlangt, den Abschnitt fertiggestellt von Professor Twiddle ursprünglicher Aufgabe 'Ein Gelehrter' Nebenaufgabe am Ur Berg. Wenn du mit dem Professor sprichst und erzählst ihm das du die notwendigen Zutaten hast dann wird er das Prisma für dich machen. Sofort nachdem das geschieht wird eine Film-Szene erscheinen in welcher Hirin ein alter Magier erscheint und fordert dass du das Prisma an ihn zurückgibst. Wenn du dich dafür entscheidest es nach der Film-Szene zu behalten wird er dich angreifen. Hirin ist Level 21 und wird einen harten Kampf liefern. Das Prisma ist ein starkes Amulett mit vielem Bonus deshalb entschied ich mich dafür das Prisma zu behalten. Nachdem du Hirin besiegst wird er dich warnen dass der Besitz des Prismas in deinen Träumen umgehen wird. Wenn du dich stattdessen dafür entscheidest Hirin das Prisma zu geben, wird er dich mit 8000 XP belohnen und der Ring von Archmage.

Gemäß Spellforce 2 Vorsitzender Sam Hotte:

Der Drakeling zusammen mit einer Harpyie, einem Cryptlord und einigen anderen [du wirst ihnen anderweitig begegnen in der Eisenfeldkarte] es werden keine Gespenster auf der Karte die "Geister des Prismas der Magie" sein die dich erschrecken. Sie werden jede X Minuten erscheinen "oben auf deinem Avatar", so lange du das Prisma der Magie Artefakts behältst. Schließlich wird Hirin kommen und hast du das Artefakt, die Geister werden in dir von da an nicht mehr umgehen.

Malanger Grün: Kenne Deinen Feind

Die Aufgabe 'Kenne deinen Feind' verlangt dass du zum Dorf in der Nordostecke der Karte reist die durch die Namenlosen angegriffen worden ist und such nach Überlebende. Schau nach einer guten um den Dorfboden gestreuten Beute. Es gibt einen Großhändler genannt Elif hier der dir eine Nebenaufgabe geben wird ('Die Immerweiss Seidenrobe') um seine vier Pakete wiederzubekommen die von den Namenlosen gestohlen wurden. Du kannst diese Pakete wiederbekommen im Laufe des Weges beim Zerstören der Namenlosen Basis später in diesem Level. Auch im Dorf sind eine Menge Namenlose. Du wirst sorgfältig sein wollen, locke eine kleine Gruppen von ihnen weg von der Hauptarmee so dass du sie einzeln erledigen kannst. Sei nicht überrascht wenn du dich zurückziehen musst oder mehrere gefallene Helden im Laufe dieses Kampfs wiederbeleben musst, das regelmäßige Schnellspeichern wird empfohlen.

Stelle sicher dass du die Wege um den See neben dem Dorf erforschst und beseitige irgendwelche Namenlosen Patrouillen in diesem Gebiet sonst wird 'Kenne Deinen Feind' Aufgabe nicht abgeschlossen sein. Wenn du alle Namenlosen im Gebiet des Dorfes zerstört hast wird das Spiel automatische Speichern und du kannst zum Dorf zurückgehen. Ein Bauer wird jetzt tätig sein, sprich mit ihm und erfahre über die Film-Szene dass einige Dorfbewohner entführt worden sind durch Namenlose und in ein Sklavenlager gebracht worden sind im südlichen Gebiet der Karte. Du wirst jetzt die Aufgabe 'Befrei die Sklaven' erhalten.

Malanger Grün: Befreie die Sklaven

Gehe nach Süden um die Mauern des Friedhofs. Du wirst auf eine Vielfalt von Gegnern stoßen einschließlich Biest-Männer, wilder Tiere und sogar einiger drakelings (es ist eine gute Idee einige Partymitglieder zu haben die mit Reichweiten Zauber und Waffen ausgestattet sind). Wenn du das

Gebiet erreichst wo das Sklavenlager ist wirst du eine Film-Szene erhalten in der dein avatar einen neuen Zauber erwirbt den Unsichtbarkeitszauber. Stehe mit deiner Party gerade außerhalb der Sehweite der Namenlosen Wache bei dem Sklavenlager und dein avatar wendet den Unsichtbarkeits-zauber auf sich selbst an. Dann gehe mit ihm in das Sklavenlager. Das wird die Namenlosen Wächter aufmerksam machen, so rennt deine Party zu dir um im Kampf zu helfen. Einige der Sklaven wird dir auch hinaushelfen.

Wenn die Namenlosen besiegt sind wirst du eine Gelegenheit haben mit den Sklaven zu sprechen und sage ihnen dass sie frei sind zu gehen. Aus Dankbarkeit, jeder Sklave - der vertritt eine der Rassen in den Spellforce Spielen - wird sich bereit erklären sich zur Verfügung zu stellen für deine Basis, für deine Armee für den bevorstehenden Sturm auf das große Namenlose Lager in dem südlichen Gebiet der Karte. Du wirst auch ein Stück des Malachits erhalten von jedem Sklave mit dem du sprichst. Schließlich entschied ich mich dafür das Angebot der Hilfe von den Skerg oder Pakt zu akzeptieren, der Platz von der Basis der Pakts ist im südöstlichen Teil der Karte.

[Mein Grund für die Auswahl von Pakt: Der Skerg Sklave will ausführlichen Zustand, stelle fest dass die magischen Angriffe der Pakt gegen Namenlose wirkungsvoll sein werden, erinnere dich dass viele Pakt-Einheiten wie der Arachnis, können zusätzliche Einheiten fordern, die viel vom Kämpfen für dich tun werden. Außerdem die Fähigkeit Verwüstungen zu schaffen wird sehr nützlich werden wenn du darauf achtest die Namenlose Truppenhervorbringungs-Strukturen zuzerstören].

Was immer für eine Rasse du wählst die Entscheidung wird mehrerer aufeinander folgende Film-Szenen auslösen in denen dein avatar und Party zurück zum Elfen-Lager transportiert werden im nördliche Teil der Karte.

Malanger Grün: Das Bauen Deiner Basis

Die Film-Szenen im Elf-Lager werden Io aufstellen, jetzt wieder Gesund um sich zu freuen wird die Elfen aus ihrer Depression rekrutieren und sie beteiligen am Krieg mit den Namenlosen. Du wirst auch von Twiddle lernen die Reparatur der Maschinerie erforderlich für sein Portalgerät kann jedoch erreicht werden, es wird benötigte die Dienstleistungen eines Zwergschmieds auf den nur nach der Niederlage der Namenlosen zugegriffen werden kann. Das fängt die 'Reparatur'-Aufgabe an. Du wirst erfahren das Nightsong, die dunkle Elfen-Frau von vorherigen Spellforce Spielen, anscheinend entführt wurde durch die Namenlosen, da fängt die 'Nightsong' Aufgabe an. Und, natürlich wie man erwartet erschaffst du eine Armee und beseitigst die Namenlosen Basis im Süden der Karte, das ist die 'Konter-Aufgabe'.

Sobald alle Film-Szenen fertig sind, Surian der Drache wird dir ermöglichen zu dein avatar zufliegen rund um die Karte, und eine Text-Nachricht wird auf dem Bildschirm erscheinen die dir sagt auf den richtigen Knopf auf der Werkzeugleiste zu klicken um ihn aufsteigen zulassen. Stelle deinen avatar auf Surian und lasse ihn zu deiner Basis im Südosten fliegen. Außerdem bring deine Kamera zurück in das Sklavenlager und sei sicher die drei ausgewählten Kämpfer dort zu präsentieren - ein Schwarzkünstler, ein Berserker und ein Veteran - und gehen sie zu deiner neuen Basis sie können bei der Verteidigung helfen. [Eher früher als später, eine beträchtliche Menge Namenloser greifen deine Basis an und du must bereit sein.] Dieser Teil der Mission von Malanger Green ist nicht zu schwer, aber du must dich schnell und effizient bewegen. Nimm zwei Steinhauer und renne, sowie einen Schmelzer und einen Alchimisten (oder ihre Entsprechungen für die anderen Rassen im Spiel). Wenn dein avatar ankommt mit Surian setze ihn am schmalen Durchgang ab, der von deiner Basis zum Weg führt und fordert deine Helden auf. Gehe nicht zu weit auf dem Weg oder du wirst die Aufmerksamkeit Namenloser Patrouillen auf dich lenken.

Sobald du den notwendigen verfügbaren Stein hast, fängst du an 5 - 6 Abwehr Türme zu bauen am schmalen Durchgang. Gib den Stein, lenya und das Silber aus um sie aufzuleveln. Sobald die Türme am Platz sind kannst du dich mit dem Erschaffen von Truppe sowie Bauernhöfe zuwenden. Als die erste Welle von Namenlosen Angreifern meine Basis erreichte hatte ich 80 Truppen zur Stelle, sechs aufgelevelte Türmen und aufgelevelte Truppen zu meiner Verfügung, solche als Gargoyles und Arachnis. Meine Türme saugten leicht die Namenlosen Angriffe auf und meine Truppen erledigten

die Angreifer während sie gegen die Türme kämpften. Der Pakt arachnis und Schwarzkünstler, die kleine Spinnen und Skelette waren besonders wirkungsvoll. Mehr Wellen Namenlos werden am Eingang zu deiner Basis regelmäßig kommen aber halt deine Türme Instand und deine Truppen die an der Verteidigung teilnehmen, und du solltest keine Probleme haben. Wenn du zum Konterangriff auf die Namenlose Basis bereit bist, sammel deine Armee zu einer Gruppe und schaff auch eine getrennte Gruppe von 10 - 15 Handwerker um dich zu begleiten.

#### Malanger Grün: Konterangriff

Der Kampf um die Namenlose Basis zu beseitigen ist eine lange, schwere Schinderei. Es kann einen leichteren Weg geben, das ist was ich machte : Wenn du das Silber und lenya verfügbar hast und du als der Pakt spielst, schaffe 3 Selbstmordmannschaften zum Zerstören und sende sie schleichend in das Namenlose Lager. Haben die Zerstörer die Bastion und die Truppenhervorbringenden Strukturen zerstört, ähnlich wie die Soulscreamer Türme werden sie beinahe sofort getötet nach dem Zerstören der Gebäude, aber der Fähigkeit der Namenlosen neue Truppen hervorzubringen werden verkürzt.

Wenn du nicht zufällig als der Pakt spielst dann hat dein Avatar das Reittier Surian, fliege sorgfältig entlang den Außenrändern der Namenlosen Basis bis du die Klippe erreichst die die Rückseite der Basis bildet gehe nicht weiter nach Norden oder Osten, oder wirst du an Feuerdrachen geraten die sich hier unsichtbar verbergen. Wenn du dich ihnen näherst werden sie plötzlich auftauchen und leicht Surian töten. Vorsichtig absitzend gehe ins Gebiet des Namenlosen Lagers zurück hinter den zwei Schmieden und die Bastion. Es sollten keine Namenlosen Truppen in der Umgebung geben. Fordere sofort deine Partymitglieder auf zwei nahe gelegene Schmieden zu zerstören. Dann gehe zu den Soulscreamer Türme. Diese sind dein Schmerz, zerstöre sie weil sie Namenlose hervorbringen. Sei bereit gefallene Partymitglieder wieder zu beleben und Rückzug um zu heilen.

Wenn die Türmen beseitigt sind kann die Bastion zerstört werden. Wenn du deine Party manövriert solltest du nicht große Mengen Namenloser anderswo alarmieren in der Basis mit dem was du tust. Wenn die Bastion zerstört ist, die Namenlosen werden noch großen Mengen von Truppen hervorbringen die zu deiner Basis gesandt werden aber sie werden nicht im Stande sein mehr Truppen außer denjenigen zu schaffen die sie in dieser Zeitperiode erschaffen haben. So ist die Aufgabe ihre Basis zu beseitigen ein wenig leichter. Benutze das schnelle Reisen / Reise-Steine um deinen avatar in deine Basis zurückzusenden. Fordere deine Helden auf sich zu sammeln, versammle deine Armee und jetzt gehe auf den Weg zur Namenlosen Hauptbasis. Eine Strecke kannst du in eine Namenlose Gewalt geraten die auf dem Weg zu deiner Basis sind, zerquetsche sie. Wenn du in der Nähe der Namenlosen Hauptbasis bist ist es eine gute Idee Pause zu machen. Und hast du eine Gruppe von 10 - 15 Handwerker, baue ein Gebäude um Truppen-hervorzubringen (wie eine Festung) in der Umgebung, so werden deine Verstärkungen nicht weit reisen müssen.

Gehe vorsichtig mit deiner Party vorwärts ins Namenlose Lager und provoziere ihre Truppen zu einem Angriff, dann benutze deine Armee um diese Angreifer zu zerstören. Dann gehe weiter vor und konzentriert dich auf das Beseitigen der Türme ( sonst wird die 'Konter'-Aufgabe nicht erfüllt wenn du nicht alle Strukturen in der Namenlosen Basis zerstörst ).Mache weiter diese allmähliche Annäherung Methode zu wiederholen. Es ist eine Schinderei. Es kann helfen deine Handwerker eine eigene Reihe von Türmen errichten zulassen weil du weiter vordringst in die Basis und lass die Namenlose deine Türme Angreifen dann räume die Überlebenden weg. Wenn du wieder Truppen hast die in der Lage sind Verwüstungen anzurichten zerstöre die Soulscreamer Türme. Die Namenlosen werden 'Ausbrüche', starke Handgemenge-Einheiten erschaffen, Sorge für einen stabilen Strom von Verstärkungen zu deiner Armee. Früher oder später wird die Menge von Silber, Stein, und lenya versiegen, sei bereit deine müßigen Handwerker einzusetzen an Stellen wo sich Silber, Stein und Lenya auf dem Weg befindet. Untersuch die Leichname gefallener Namenlosen wenn du durch ihre Basis kämpfst, diese werden Pakete fallen lassen für die Nebenaufgabe Elif der Großhändler zurück im Dorf. Wenn das letzte Gebäude im Namenlosen Lager zerstört ist wird die 'Konter' Aufgabe abgeschlossen sein.

Zusammen mit deiner markierten Armee erforsche die Gebiete nach Westen hinter der Namenlosen



Basis. Es gibt Biest-Männer die hier Kästen mit Waffen und Rüstung schützen die zu dem 'Dreamstalker' Set gehören sowie andere Sachen mit höheren Levels einschließlich Artefakte für den Infanteristen Rockhammer. In einer Schneise wirst du eine Bildsäule finden die durch die Macht des unsichtbaren Wasserspeiers geschützt wird. Diese wird erscheinen und dich angreifen, halte deine Waffen angeordnet bereit.

Wenn du das Tor zur Namenlosen Basis verlässt wird eine Film-Szene erscheinen in der ein mürrischer Zwerg dich ermahnt dass du zu lange brauchst um die Namenlose zu beseitigen. Er wird bereit sein den adamantium an den Professor Twiddle zu liefern am Elfen-Lager im Norden. Er wird dir auch den folgenden Teil der 'Nightsong' Aufgabe geben: 'In den Tiefen', in denen du in das nahe gelegenen Bergwerk auf der Suche nach der dunklen Elfen-Frau gehen wirst.

Malanger Grün: Besuch des Infanteristen Rockhammer

An diesem Punkt des Spiels hatte ich eine vollständige Sammlung von Artefakten die erforderlich sind für das Fertigen von magischen Waffen und Rüstung durch den Infanteristen Rockhammer im Brennenden Dorf in der Eisenfeldkarte. Wenn du deine Weltkarte öffnest klick auf die Textdatei für das Eisenfeld du kannst diese Karte der Reihe nach aktivieren, du kannst den Brennenden Dorfreise-Stein und das Reisen dort auswählen. Rockhammer macht eine Waffe für dich für 500 XP. Die Sachen die Rockhammer macht sind alle ungefähr Level 20 und zu diesem Zeitpunkt sollten dein avatar und die Party qualifiziert sein um sie zu verwenden. Wenn du mit Rockhammer fertig bist öffne die Weltkarte und Reise zu Malanger Green zurück.

Malanger Grün: Die Waldgeister

ACHTUNG: Spellforce 2 Vorsitzender Sam Hotte und Spieler Dracon Lord empfehlen erst die Nebenaufgaben vollständig zu beenden BEVOR du die Unterstand-Aufgabe anfängst als nach der Vollendung der Unterstand-Aufgabe, die Elfen werden von der Karte entfernt und die Suche wird 'abgebrochen'.

Stelle sicher, dass deine Handwerker mindestens 500 lenya gesammelt haben und geh zum Baum an der weitentfernten Nordwestecke der Karte. Sprich mit dem Baum biete die 500 lenya an und ein treant wird erscheinen. Sprich mit dem treant um ein Artefakt zu erhalten mit dem man 'Das Herz des Waldes' rufen kann. Nimm zur Kenntnis dass eine für einen Artikel des Infanteristen Rockhammer erforderlichen Zutaten hier in diesem Gebiet der Karte von Malanger Green ist. Suche nach dem toten Baum der unten am Fuss des Hügels vom 'Redenden Baum' und dem treant. Suche sorgfältig um das 'transparente Holz' zu finden. Mit dem Herzen des Waldes in deinem Besitz geh zum Elf-Lager zurück im Nordosten und spricht mit dem Druiden um die Aufgabe zu beenden.

Malanger Grün: Der Unterstand (The Dugout)

Nimm deine Armee mit dir weil du die Bergbau Wege erforschst im Südwestlichen Teil der Karte, es wird Gruppen von dunklem krawlers, und Namenlosen geben, Wachen an den Durchgängen und einige Kästen mit guter Beute. Nimmt deine Armee an den Kämpfen teil wird es leichter sein. Du wirst schließlich zu einem Weg kommen der in eine Sackgasse zu einem glühenden Platz führt. Nur dein avatar und deine Party können in die Gruben gehen, gehe in das Glühende Feld und der folgende Level wird geladen. Du wirst jetzt innerhalb der Gruben, oder spezifisch 'The Dugout' sein. Selbstverständlich, es gibt Gruppen von Namenlosem, dunklem krawlers und andere Ungeheuer in diesem Gebiet. Nimm ein wenig Sorgfalt und Strategie, indem du mit den Namenlosen kämpfst und wenn du ein oder zwei Partymitglieder in jedem Kampf verlierst solltest du das OK finden. Ich fand es nützlich mindestens einen meiner Partymitglieder mit kalte Zaubern zu bewaffnen, diese wird häufig Feinde auf Stelle mehreren Sekunden einfrieren und so deiner Party ermöglichen einige Schläge ohne sofortige Vergeltung auszuführen. Außerdem, mit einiger Vorsicht kannst du manchmal die Namenlosen weg von ihrem Platz locken und sie in Kämpfe mit den anderen Wesen hier in den Gruben verwickeln.

Nicht weit von dem Eingang wirst du mit einem Aufgebot Namenloser kämpfen müssen wenn der Kampf zu Ende ist wird ein Zwerg zu deiner Party rennen und eine Film-Szene wird offenbaren

dass die Namenlosen die Gruben nach einigen wertvollen Artefakten durchsuchen. Sie haben viele Zwerge getötet. Die noch Lebenden halten sich versteckt. Du wirst die Hauptaufgabe 'Ins Herz des Bergwerks' erhalten und die Nebenaufgabe 'Überlebende' in denen du alles tun musst um die Gruben von den Namenlosen zureinigen. Das wird den Überlebenden Zwerge erlauben ihr Versteck zu verlassen und zur Oberfläche zu fliehen. (Das Spiel wird eine Bildschirmnachricht zeigen und anbieten XP zur Verfügung zu stellen wenn die 'Überlebende'-Aufgabe beendet ist). Stelle sicher dass du methodisch alles erforscht und jeden Durchgang und Tunnel hier aufräumst in den Gruben weil du mehrere Sachen sammeln musst um die Aufgabe 'Das Herz des Feuers' später in diesem Level zubeenden. Diese Sachen sind:

Drei Barren Mondsilber

Eine Flasche von Königlichem Wasser

Ein Paar von Schutzhandschuhen

Der Unterstand: Das Artefakt von Sarok

Ein wenig weiter wirst du zu einem großen Raum mit einem Altar des Lebens kommen und ein Zwerg genannt Sarok gibt dir eine Nebenaufgabe die ein Artefakt einschließt das er begehrt. Das ist im nordwestlichen Gebiet des Bergwerks. Gehe dort hin, du wirst einigen Namenlosen begegnen sowie andere Dämonen wie dem König der Schmerzen und dem Hexenkönig (Level 29). Wenn du das Nordwestgebiet der Karte von den Namenlose gereinigt hast gibt es einen Kasten du kannst das Artefakt von Savok nehmen (es war im Aufgaben-Protokoll nie wirklich angezeigt was das Artefakt genau ist).

[Nimm zur Kenntnis dass du diese Abteilung der Eisenfeldmission mit 1000 lenya anfängst. So kannst du den Altar des Lebens im Raum von Sarok benutzen um gefallene Partymitglieder wieder zu beleben. Jedoch, gemäß Spellforce 2 Supervorsitzender Lornik, auf dem Level des Spiels ' Sehr Schwer' wirst du keinen lenya erhalten]

Geh zurück um mit Sarok zu sprechen und die Film-Szene wird dir zwei Fragen zur Auswahl stellen. Wenn du das Artefakt Sarok gibst wird er dir einen Dämonischen Stab oder ein Dämonisches Schwert geben. Wenn du dich dafür entscheidest, das Artefakt zu behalten wird er böse werden und dich angreifen. Er hat Level 29, Sarok ist ein harter Gegner. Sein Leichnam hat zwei starke Waffen ein Stab und ein Schwert genannt der Hass und Stachelkühler diese sind Waffen des Levels 24 mit vielem Bonus.

Der Unterstand: Ewiger Frieden

Gehe durch die Durchgänge zum Westhauptgebiet der Karte und du wirst auf eine Kristallhöhle mit einem nahe gelegenen Reise-Stein und den Geist des Kindes stoßen. Sprich mit dem Geist um die Nebenaufgabe 'Ewiger Frieden' zu erhalten. Dann gehe zum großen Raum im weitentfernten Westteil der Karte, es gibt hier eine beträchtliche Menge von Namenlosen und dunklen crawlers. Beseitige sie und der Geist des Kindes wird erscheinen, sprich mit dem Geist und vollende die Aufgabe. Einer der Leichname oder Kästen in diesem Gebiet wird das Königliche Wasser enthalten das benötigt wird für die 'Herz des Feuers' Aufgabe später in diesem Level.

Der Unterstand: Ins Herz des Feuers

Schließlich wirst du deinen Weg zur Südwestecke des Bergwerks fortsetzen und in einen Raum kommen der einen Altar enthält der durch ein großes Ungeheuer genannt Raznak der Burrower besetzt ist. Raznak hat Level 25 es wird ein harter Kampf auch wird er ein Paar dunkle crawlers hervorbringen wenn seine Gesundheit auf 50 % ist. Wenn du Raznak besiegt hast ist die Aufgabe 'Ins Herz der Bergwerks' vollendet.

Du wirst dann die 'Huldik der Schmied' Aufgabe erhalten. Gehe durch das Gebiet von Raznak irgendwelche Namenlosen versteckt in der Umgebung zu beseitigen und du kommst zu einer Schmiede und einem verbundenen Reise-Stein. Gehe in die Nähe von der Schmiede dort ist ein Zwerg genannt Huldik sprich mit ihm um eine Film-Szene auszulösen. Er stellt sich als Huldik heraus und kann das für das Gerät von Professor Twiddle erforderliche Zahnrad wiederschmieden, aber er braucht drei Barren von Mondsilber, die Flasche von Königlichem Wasser und die

Schutzhandschuhe. Diese werden als Nebenaufgabe erscheinen. Wenn du alle diese Sachen nicht hast gehe in den Dugout zurück und suche ringsherum bis du sie gefunden hast. Sobald du alle Sachen hast wird 'Das Herz des Feuers' Aufgabe anfangen.

Sprich mit Huldik und du wirst das Ausgangsmaterial der Spellforce Spiele, die Schmiede und Hebel Rätsel erhalten .... aghh. Im 'Spellforce 2: Glaube an das Schicksal' Forum-Board sind manche Hinweise, dieses Rätsel frustriert viele Spieler.

Der Zwerg wird dir in der ersten Phase seines schmiedens sagen, die drei Feuer der Schmiede müssen alle grün werden. In der zweiten Phase, die Feuer müssen blau, grün und rot sein (Gehe von links nach rechts) . In der dritten Phase, die Feuer müssen rot, gelb, und grün sein.

Dankbar präsentierte Spellforce Spieler Mig1968 die Auflösung gegenüber dem Rätsel:

Die Hebel werden etikettiert von links nach rechts gehend als Hebel 1, 2, und 3 .

Alle grünen Flammen für die Phase ein zu erzeugen:

bewege Hebel 1: 4 X

Hebel 2: 2X

Hebel 3: 1X

Für die zweite Phase bewege

Hebel 1: 3X

Hebel 2: 1X

dann für die dritte Phase bewege

Hebel 2: 7X

Hebel 3: 1X

Das vollendet die 'Herz des Feuers' Aufgabe und versorgt dich mit dem reparierten Zahnrad für das Reiseporttaltransport-Gerät des Professors, sowie 10.000 XP. Gehe zum Eingang des Unterstand zurück und gehe in das blaue Feld um zur Karte von Malanger Green zurückzukommen.

Malanger Grün: Die Mosaiksuche

Nach der sehr langen Film-Szene vollendest du die Aufgabe 'Vollkommenheit', und du kannst jetzt deine Aufmerksamkeit auf die Vollendung der verschiedenen Nebenaufgaben richten hier in Malanger Green. Mit deiner Party und dem avatar der von den Kämpfen in den Gruben aufgelevelt ist es eine gute Gelegenheit um die 'Mosaik'-Nebenaufgabe zu beginnen. Deine Armee sollte noch hier sein auf der Karte von Malanger Green, bewege sie zum Friedhof. Bewege auch eine Party von 10 Handwerkern zum Friedhof. Wenn du geringe Mengen von Rohstoffen hast beauftrage einige Handwerker um Stein, Silber und lenya zu sammeln. Du kannst sie zu neuen Gebieten der Karte führen aber vorher stelle sicher dass du die Gruppen von wilden Tieren und Ungeheuern beseitigt hast sonst könnten sie deine Handwerker töten. Errichte einige Truppenherstellungs Gebäude am Friedhof und wenn du kein Gebäude fertiggebaut hast errichte einen Altar des Lebens und stelle sicher dass du mindestens 500 lenya hast.

Stelle deine Party und Armee in der Nähe vom Mosaik auf und füge das erste Bruchstück ein. Eine Gruppe von Ungeheuern mit Level 26 und ein Wärter des Zweiten Bruchstücks mit Level 30 wird erscheinen. Erledige sie. Heile und ersetze verlorene Truppen und dann füge das zweite Bruchstück ein. Eine noch größere Menge Untoter und Skelette mit Level 29 und 30 werden erscheinen. Der Wärter des Dritten Bruchstücks wird das nächste Bruchstück des Mosaiks fallen lassen. Heile und ersetze verlorene Truppen dann füge das Endbruchstück ein. Die größte Menge von Untoten werden erscheinen und du wirst einen harten Kampf haben, sei nicht überrascht wenn ein guter Teil deiner Armee zerstört wird und du verlierst 3 - 4 Partymitglieder. Wenn du deinen avatar verlierst, lass ihn an dem Altar des Lebens wiederherbeleben. Das vollendet die Mosaikaufgabe du wirst eine Rüstung auf hohem Level und Waffen bekommen und 5.500 XP.

Malanger Grün: Die Immerweise Seiden Robe

Inzwischen solltest du die vier Pakete haben die Elif im Dorf verlor von den Namenlosen, gehe zu Elif und spreche mit ihm um diese Aufgabe zu beenden. Du wirst die Robe erhalten und 5.500 XP. Elif wird auch kaufen und verkaufen. Wenn du alles vollendet hast was du in Malanger Green zu

tun hast, überprüfen ob du zum Infanteristen Rockhammer zurückzukommen willst um noch einige Artikel fertigen zu lassen (das ist die letzte Möglichkeit ihn wieder zu sehen, bevor du zum folgenden Level im Spiel weitergehst).

Wenn du bereit bist zum folgenden Level des Spiels zu gehen, gehe zu Godstone im Westen nahe der Stelle wo du zuerst auf der Karte anfingst und dann sprich mit Professor Twiddle. Nach der Filmszene wirst du die Aufgabe 'Startknopf' erhalten und du wirst die nahe gelegene Portalmaschine aktivieren müssen. Wenn du das machst wirst du einen warnenden Notiz erhalten dass es von jetzt an bis zum Schluss des Spiels nicht möglich sein wird die anderen Karten zu besuchen weil die kommende Karte 'Die Ödländer des Kummers' die letzte Karte in dem Spiel ist. Sobald du überzeugt bist dass du alle Aufgaben vollendet hast mit den Eisenplätzen und Karten von Malanger Green, fahre fort zu den Ödländer zu reisen.

#### Die Ödländer des Kummers: Ankunft

Du wirst eine lange Filmszene sehen und einige Enthüllung über einen von deinen Partymitglieder erhalten. Nach der Filmszene gehe und hilf den nahe gelegenen Schatten bei ihrem Kampf gegen die Namenlosen. Das wird eine neue Filmszene auslösen die offenbart das Nightsong gefangen gehalten wird im Ostteil der Karte in der Mitte einer riesigen Namenlosen Anlage. Du wirst die 'Schicksal' und 'die Freiheit' Aufgabe erhalten. Es hilft, ein bisschen über die Anordnung dieser Karte zu wissen die die letzte im Spiel ist:

Die Ödländer werden durch eine massive Lava-gefüllten Spalte in eine westliche und östliche Hälfte geteilt. Rohstoffe werden hier nicht an Orten konzentriert wie in den vorherigen Karten, aber über die Wege im Westteil der Karte gestreut. Wenn du gehst hast du eine Armee versammelt um eine beträchtliche Zahl von Namenlosen zu beseitigen hier im Westteil der Karte, aber, in der Reihenfolge wie du Materialien bekommst, ein Untotes Lager ebenso. Sobald du die Westhälfte der Karte gesäubert hast wirst du einen Weg finden müssen deine Truppen zur Osthälfte zu bringen und dann greife an und zerstöre ein beträchtliches Namenloses 'Drachen Ei' Lager, sowie die Namenlose Hauptbasis. Weiter im Osten ist das Gebiet wo Nightsong gefangen gehalten wird durch einen furchterregenden Stärke von Ungeheuern.

Starte den ganzen Prozess von deinem Erscheinungspunkt, Westlich zum Pakt Lager reisend (der Pakt sind die Rasse die ich auswählte um als meine Armee zu dienen). Einige Schatten Krieger sind dort und können sich deiner Party sowie einige andere Pakt-Truppen anschließen. Du wirst feststellen dass im Pakt-Lager (oder was immer für eine Rasse du gewählt hast für deine Armee) das lenya leer ist obwohl du die Karte mit wenig lenya (300) anfängst, da das eine wichtige Zutat ist um Einheiten des höheren Levels zu schaffen wirst du suchen müssen um viel mehr lenya zu bekommen. Selbstverständlich ist die Ödland-Karte mit Namenlosen Basen gefüllt und wenn du gehst hast du eine Armee gebaut und methodisch deinen Weg nach Osten fortgesetzt in der Reihenfolge Nightsong zu befreien und den bösen Aufbau der Namenlosen verhindern. Sammle erstens geduldig Stein und Silber und errichte einige Verteidigungstürme an dem schmalen Teil des Pfads der zu deiner Basis führt, regelmäßig werden kleine Truppen von Namenlosen kommen um die Türme anzugreifen. Ausgewählte Pakt Mitglieder im Lager werden helfen sie zu stoppen. Nimm deinen avatar und Party und gehe unten den Weg zur Sackgasse direkt südlich von deiner Basis, einige Untote halten einige Pakt Zauberer gefangen. Ich beseitigte die Untoten und die Zauberer wurden befreit um sich meiner Armee anzuschließen. Bringe einige Handwerker unten an diese Sackgasse um das reichlich vorhandene Silber zu ernten.

#### Die Ödländer des Kummers: Das Untote Lager

Weiter im Süden von deiner Basis ist ein beträchtliches Lager Untoter gefüllt mit Rasereien, Skelette, und fliegende Greife. Einige kleine Pfade westlich von diesem Lager ist ein kleines Plateau mit lenya und einigen Feuer Golems. Der Weg der nach Süden führt von deiner Basis bis zu dem Untoten Lager wird mit Türmen liniert und das macht einen frontalen Angriff kostspielig, besonders mit wenig lenya kannst du nur niedrigere Kampfeinheiten schaffen. Surian benutzend flog ich vorsichtig mein avatar bis zum Plateau westlich von dem Untoten Lager, wo die Feuer

Golems sind. [Etwas eigenartigerweise griffen die Golems meinen avatar nicht an. Jedoch, später im Spiel als ich versuchte hier eine Alchimistenhütte zu errichten um das lenya zu sammeln griffen die Golems es an.]

Ich rief meine Helden herbei und verwendete meine Party um die Truppen im Untoten Lager zu verringern. Das ließ häufig mehrere Parteimitglieder im Bedürfnis nach dem Wiederbeleben, aber allmählich beseitigten wir das Lager. Dann ging ich und zerstörte die Türme und Skelette die den Hauptweg ins Lager schützen. Mit dem beseitigen des Untoten Lagers brachte ich Handwerker bis zum Gebiet und begann lenya zu ernten.

Die Ödländer des Kummers: Der Festgenommene Drache

Wenn du alle 80 deiner Truppe hast ist es Zeit deine Basis zu verlassen, gehe nach Norden bis zum Eingang zur schmalen Brücke des Terrains das das Lavafeld überquert. Benutze deinen avatar oder ein Partymitglied um die Namenlosen zu locken auf der anderen Seite dieses natürlichen Steges damit sie dich angreifen. Wische sie weg und dann überquere den Steg. Das Namenlose Lager hier im Nordhauptteil der Karte ist beträchtlich, locke geduldig Gruppen von ihnen zu deiner Armee und erledige sie. Ich fand dass der 'Ausbruch'-Zauber sehr nützlich war die Soulscreamer Türme zubekämpfen, zwei oder drei Verwendungen 'des Ausbruchs' würden gewöhnlich einen Turm zerstören. Abwechselnd wenn der Pakt deine Armee der Wahl ist, Trios von Verwüstungen kann im Organisieren von Schleich-Angriffen nützlich sein um die Gebäude zu zerstören. Da du ins Namenlose Lager umziehst wirst du eine große Arena, und einen Drachen sehen der innerhalb gebunden und hilflos ist. Sobald du alle Namenlosen in diesem Gebiet beseitigt hast wird eine Filmszene spielen bezüglich des Drachen, eines Charakters des Levels 21 genannt Sharandal. Gemäß Sharandal haben die Namenlosen an ihm als ein Teil eines Versuchs dazu experimentiert eine unheilvollen Rasse von 'Dämon-Drachen zu schaffen. Sharandal wird dein avatar fragen ob du bereit bist ihn zu töten um sein Elend und Schande zu beenden, aber du kannst stattdessen den Drachen fragen dich deinen Truppen anzuschließen was natürlich empfohlen wird.

Erbeute die Kästen in diesem Gebiet und dann geh nach Süden zu deiner Basis zurück. Zu dieser Zeit kann dein Steinbedarf wohl erschöpft sein. Ich sandte meine Armee weiter nach Süden wo einer der Wege in einer Sackgasse endet in einem Steinlager. Dieses Steinlager ist besetzt durch einige Namenlosen und dunklen crawlers, sende zuerst deine Party das Gebiet zu räumen und dann sende einige Handwerker dorthin um den Stein zu abzubauen.

Die Ödländer des Kummers: Namenlose Westbasis

Nachdem ich den Steinbedarf erneuern ließ war es Zeit um sich mit der großen Namenlosen Basis zu befassen im Zentrum der Westhälfte der Karte, diese Basis ist hinter einer großen Mauer gelegen die in einer Nordsüd Richtung verläuft. Stelle deine Armee innerhalb des Eingangs auf und lock die Namenlosen Truppen weg von ihren Türmen bis ihr Schicksal in deinen Händen liegt. Es gibt ein Feuer Golem Koloss Level 34 hier in der Basis der ein Händler ist. Da die Namenlosen auf der Osthälfte der Karte keine Waffen oder Rüstung fallen lassen und es keine Kästen gibt ist es Zeit um hier das beste Zeug zu kaufen das du dir leisten kannst. Die Sachen die durch den Golem Koloss verkauft werden schließen Produkte des hohen Levels wie ein 'Elric' Rüstungssatz ein der sehr teuer ist.

Sobald du die Namenlose Hauptbasis beseitigt hast wird eine Film-Szene spielen die zeigt die Anwesenheit einer massiven Spalte im Terrain das den Zugriff zum Ostteil der Karte abblockt. Jedoch wird dein avatar erfahren dass der neue Zauber 'teleportieren' dir erlaubt dich bequem zu teleportieren und 40 Einheiten auf einmal dazu sofort zu einem anderen Ort. Schau das Namenlose 'Drachen Ei' Lager im Zentrum der Karte an, es ist dein nächstes Ziel.

Die Ödländer des Kummers: Der Drachen Ei Campingangriff, Teil Eins

Dieser Teil des Spiels kann schwierig sein. Hier ist was ich tat und obwohl es langsam ist und ein echter Streber, ich arbeitete:

Nimm zur Kenntnis dass du nur Einheiten deiner Armee auf den schmalen Küstenvorsprung

teleportieren kannst die gerade östlich vom 'Drachen-Ei' Namenloses Lager gelegen sind, andere Gebiete sind nicht verwendbar. Außerdem müssen Einheiten die du vor hast zu teleportieren auf der anderen Seite des Abgrunds von diesem Küstenvorsprung liegen d. h., in der Nähe von dem Ort wo du zuerst den teleportieren Zauber lernst. Dieser Platz wird dir Schwierigkeiten bereiten alle Truppen auf den Küstenvorsprung zu lagern, bevor der Angriff der Namenlosen beginnt.

Nimm zur Kenntnis dass das Drachen Ei Lager nicht nur eine beträchtliche Menge Namenloser Einheiten hat die regelmäßig die Soulscreamer / Soulbender Türme weiter im Osten schützen. Ausserhalb des Sichtkreises des Ei-Lagers wird eine neue Einheit Namenloser erscheinen die auf das Zentrum des Drachen Ei Lagers zulaufen werden. Sie werden sich dort aufstellen und angreifen wenn du ihnen zu nahe kommst. So wirst du nicht nur die Namenlosen Truppen besiegen müssen die das Drachen Ei Lager schützen, du wirst dich auch mit einem stabilen Strom Namenloser Einheiten befassen müssen die später in das Lager kommen.

Also, für meine Strategie konzentrierte ich mich darauf die Strukturen im Drachen Ei Lager zu zerstören und die Namenlose Hauptbasis und so erledigte ich die meisten ihrer Einheiten. Um das zu machen verwendete ich Verwüstungen. Es sind teure Einheiten von 100 Silber und 60 lenya jeder und sie sind nicht sehr mächtige Handgemenge-Kämpfer aber sie sind natürlich unsichtbar (bis sie angreifen können sogar die Namenlose sie nicht entdecken) und am besten von allen haben sie starke Attacken gegen Gebäude. Entsprechend verwendete ich meinen avatar um Mengen von Verwüstungen zu teleportieren zu dem Küstenvorsprung. Dann schickte ich diese Verwüstungen auf Selbstmordmissionen um die Namenlosen Strukturen zu zerstören. Drei Verwüstungen waren genug um eine Struktur sofort zu zerstören. Es gibt mindestens drei Soulscreamer Türme in der Nähe vom Drachen Ei Lager und der Namenlosen Hauptbasis, sowie weiterer im Osten, einige Schmieden und andere Strukturen. Benutze deine Verwüstungen um alle Gebäude zu zerstören und dann wende dich dem erschaffen von Kampftruppen Einheiten zu für deinen Hauptangriff.

Nimm zur Kenntnis das wenn du dich dafür entscheidest eine Rasse außer dem Pakt auszuwählen, diese Strategie offensichtlich nicht für dich verfügbar ist. Du kannst deinen avatar einsetzen für die Verwüstungen. Wenn du deinem avatar eine starke Antibaufähigkeit gegeben hast wie den 'Ausbruch'-Zauber und du einen Altar des Lebens geschaffen hast. Du kannst dann den Unsichtbarkeitszauber benutzen um deinen avatar auf Soloselbstmordmissionen zu schicken zu den Namenlosen Strukturen. Lass ihn sich zwei, vielleicht drei Ausbruch-Zauber ausführen das wird die Struktur flachlegen. Dein avatar wird natürlich sehr schnell durch die Namenlosen Horden getötet werden in der Nähe der Strukturen, aber dann belebe ihn am Altar des Lebens wieder (die Kosten sind 500 lenya für jedes Wiederbeleben) und teleportiere ihn zurück zum Namenlosen Lager um das Verfahren überall wieder anzufangen. Als die Namenlosen Strukturen entfernt waren unternahm ich den Sturm auf die Namenlosen Truppen.

Die Ödländer des Kummers: Der Drachen Ei Campingangriff, Teil Zwei

Ich fing an, indem ich 15 Handwerker sammelte und sie auf den Küstenvorsprung teleportierte.

[Speicher das Spiel oft von diesem Punkt an!]

Schicke vorsichtig deine Handwerker unten zum Küstenvorsprung bis sie kurz vor den zwei Felsen-Spitzen sind die den Außenrand des Drachen Ei Lagers kennzeichnen. Wenn die Handwerker 5 oder mehr Verteidigungstürme an diesem Ort errichtet haben und wenn du Überschussmaterialien hast level die Türme auf. Lass die Handwerker sich zurückziehen entlang dem Küstenvorsprung und verwenden jetzt deinen avatar um über einen guten Brocken deiner Truppen hinweg zu teleportieren. Fordere deine Helden und den Schattenkrieger auf (oder gleichwertige, basierend auf deiner Auswahl der Rasse) Sharandal der Drache, und platziere sie alle gerade kurz vor den Türmen. Benutze deinen avatar um die Namenlose Wache des Drachen Ei Lagers dazu zu bewegen dich anzugreifen und lass sie sich an den Türmen aufbrauchen während deine Armee sie erledigt. Schicke deinen avatar um irgendwelche anderen restlichen Verteidiger zu ihrem Tode zu locken. Du solltest nicht mehr als zwei oder drei Truppen in diesem Abschnitt des Angriffs verlieren.

Nimm zur Kenntnis dass du kannst, oder nicht kannst, sieh dass eine Bande von Namenlosen jetzt rennen will bis zum Zentrum des Drachen Ei Lagers und Formt einen wirren Haufen und starrt auf

den Boden. [Ich konnte nicht raus wenn diese Verstärkungen automatisch Spawnt durch die Spielmechanik, sogar mit allen Namenlosen Strukturen zerstört oder nicht.]

Greife diese Verstärkungen nicht an!

Konzentriere dich zuerst auf das Vereinigen des Gebiets.

Schicke deinen avatar und Helden zu dem Ostteil des Drachen Ei Lagers entlang dem Rand des Plateaus. Zerstöre methodisch die Drachen-Eier dort. Speicher das Spiel häufig und provoziere nicht die erscheinende Namenlose Verstärkung zusammengedrängt im Zentrum des Lagers. Wenn du ein schönes Gebiet hier in dem Ostteil des Lagers bereinigt hast bringe deine Handwerker hierher und gib ihnen die Aufgabe Truppenhervorbringende Strukturen zu erbauen und dann eine Schmelzhütte und ein Steinmetz um die Minerale hier zu sammeln. Wenn du diese Gebäude nicht zu nahe zum Zentrums-Gebiet des Drachen Ei Lager aufstellst, die Namenlosen werden sie ignorieren.

Während das weitergeht haben deinen avatar und Party mehr Drachen-Eier zerstört (alle Eier zerstörend, konkuriert die 'Versuchskaninchen'-Aufgabe). Wieder das provozieren der erscheinenden Namenlosen vermeiden versteckt im Zentrum des Ei-Platzes. Mit dem reichlich vorhandenen Nachschub des Steins und des Silbers und den Truppen- hervorbringungs Strukturen errichtet und meine Kraft hier am Drachen Ei Lager mit vollen 80 Truppen bewegte ich mich die Turm- und- Armeemethode verwendend die erscheinenden Namenlose zu beseitigen. Dann bewegt ich meine Armee ins Zentrum des Drachen Ei Lagers. Einige einzelne Namenlose Einheiten können dich noch Angreifen aber du solltest nicht zu viel Schwierigkeiten haben sie zu Beseitigen. Zerstöre alle Dracheneier um die 'Versuchskaninchen'-Aufgabe zu vollenden. Jetzt kannst du einige Handwerker an die lenya Plätze hier am Ei-Lager schicken zum Ernten.

Die Ödländer des Kummers: Die Namenlosen Hauptbasis

Sogar mit ihren Soulscreamer Türmen und anderen zerstörten Strukturen gibt es noch eine Namenlose Hauptmacht östlich vom Drachen Ei Lager, und wenn du deine Armee schickst um sie anzugreifen alle 80 Truppen werden sehr schnell verringert. Dort sind Ausbrüche des Levels 30 die hier herum wandern sowie der Doombringer, die Namenlosen Entsprechung von einem Koloss. Es gibt mehrere bazun im Gebiet, die werden Raketen auf deine Kräften feuern aus einer weiten Entfernung. Also, locke geduldig Gruppen Namenloser zu deiner Armee um sie zu erledigen. Behalte den heilsame Zauber und behalt neue Einheiten die stetig erscheinen von deiner eigenen Festungen und anderen Strukturen. Wenn du in die Namenlose Basis umziehst vermeide zu weit nach Osten zu gehen zu dem Ort von Nightsong und ihren Eroberern. Du willst NICHT JETZT die Film-Szene auslösen. Sobald die Namenlose Basis zerstört ist heile deine Armee und ersetze verlorene Einheiten und dann nähere dich dem Ort von Nightsong und dem letzten Akt im Spiel.

Die Ödländer des Kummers: Das Ende

Nach der Film-Szene bereiten sie sich auf einen Endkampf mit den Namenlosen vor und ihrem Führer ein Riese, ein Koloss Level 30 ruft den Weber der Träume. Der Weber ist ein zäher Gegner es wird eine Weile dauern um ihn zu töten. Sobald sie stirbt wirst du eine andere Film-Szene sehen und eine etwas verwirrendes (?) Ereignis.

Offensichtlich wird die Geschichte fortgesetzt in der folgenden Rate 'Spellforce' Lizenz.