Wheel of Time

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 333b, die mit dem „D3D-Patch #2“ erweitert wurde. Da es damit jedoch leichte Grafikprobleme gab (Textur/Geometrieflackern) wurden die Screenshots schließlich im 3Dfx-Modus mittels „Zeckensacks Glidewrapper“ gemacht. Zusätzlich wurde 4xS AA und 8xAF aktiviert.
Da die interne Screenshot-Funktion ebenfalls nicht richtig funktionierte und Fehlfarben erzeugte, wurde auf FRAPS zurück gegriffen. Die Bilder wurden schließlich von 1280×1024 auf 800×640 verkleinert.
Generell läuft das Spiel zwar unter Windows XP, man muss jedoch einige nervige Kleinigkeiten hinnehmen. So funktionierte das Aufrufen der erweiterten Einstellungen vom Spiel aus nicht, nach jedem Beenden wird noch ein Fehler angezeigt und die Kompatibilitätsmodi des Betriebssystems führen generell dazu, dass das Spiel einfach gar nicht mehr startet! Zusätzlich wäre unter D3D kein Supersampling-AA möglich.

Als Schwierigkeitsgrad wurde Mittel ausgewählt, da es auch damit in einigen späteren Levels schon recht anspruchsvoll wird und der höhere Schwierigkeitsgrad wirklich nur für absolute Profis zu empfehlen ist!

Tipps:

- Spielen Sie unbedingt das Tutorial um sich mit den Eigenheiten des Spiels etwas vertraut zu machen
- Nutzen Sie neben dem Handbuch das Ingame-Feature Erkunden (F2-Taste) zum Informieren über neue Ter´angreal
- Beachten Sie die maximal mögliche Anzahl an mitführbaren Ter´angreal. Von jedem kann man nur eine bestimmte Menge bei sich tragen. Versucht man noch mehr aufzunehmen, verschwinden diese, da sie nicht Ihrem Arsenal zugeordnet werden
- Die Weißmäntel-Kämpfer mit Schild gehören zu den stärksten Feinden die man trifft, da sie mit ihren Schilden Ihre direkten Zauber wie Feuerball und Energieball einfach abwehren können. Setzen Sie hier auf indirekte Angriffe oder das Suchprojektil, da man sonst nur eher wenige wirklich brauchbare Waffen zur Verfügung hat.
- Immer wieder ruckelnde und hängende Videos konnte ich bei mir durch fortgesetztes energisches Betätigen der Richtungstasten etwas im Ablauf optimieren.
- Lesen Sie sich die Briefings mitsamt den Tipps genau durch, denn dadurch erfährt man viele interessante Kleinigkeiten!

Am Ufer des Manetherendrelle



Schon von Beginn an sollte man sich hier nicht streng an den Weg halten, sondern das **umliegende Gebiet erkunden um zusätzliche Heilpflanzen oder Artefakte** zu finden.
Gleich am Startpunkt läuft man nach links hin zum hinteren Teich, der mit dem Vorderen durch eine kleine Schlucht verbunden ist. Dort entdeckt man beispielsweise eine Höhle mit einem Schild-Artefakt. Folgt man dem Weg wird man dann zu einem **Höhlendurchgang** kommen, wo man den ersten Trolloc trifft. Da man bisher nur den Luftstoß-Zauber hat, wird man mit dem Trolloc nicht ganz ohne Verletzungen fertig werden. Dank der Heilpflanze, dem Heilzauber und dem Schutzschild die man jedoch bis zu diesem Kampf schon aufnehmen kann, wird man auch mit dem primitiven Luftstoß gut zurechtkommen!
Hinter der Höhle folgt man dem Weg weiter bis zu den ersten Wagen der „Kesselflicker“. Hier trifft man weitere Trolloc, kann diese jedoch mit den neuen Waffen, die man in den zerstörten Wagen findet, deutlich besser bekämpfen.
Setzen Sie vor allem die Energiepfeile nur auf mittlere Distanzen ein, sonst weichen die Feinde geschickt aus. Nahkämpfe sollte man jedoch auch möglichst meiden, da die Trolloc dann direkt in den Nahkampf übergehen und nicht mehr ihre Äxte werfen, denen man noch gut ausweichen kann. Folgen Sie dann dem Weg, an den Wagen entlang, bis zu einem längeren Höhlengang.
Auf die Wagen bzw. den Felsen dazwischen kommt man übrigens wenn man vor dem letzten Wagen auf den seitlichen Vorsprung läuft und von dort dann auf den „Balkon“ am Wagen springt. Von dort kann dann auf den zentralen Felsen klettern und noch ein paar Ter´angreal aufsammeln.
Hinter der Höhle trifft man dann auf weitere Trollocs, die sich an ihren Opfern vergehen, und findet auch schließlich den **Eingang zu „Shadar Logoth“**, wo man nochmals einige Feinde erledigen muss.
Rechts neben dem Eingangsbereich findet man in einer kleinen Höhle übrigens noch ein Feuer-Ter-angreal.

Die Straßen von Shadar Logoth



Laufen Sie die Treppe hoch und achten Sie auf erreichbare Artefakte.
Folgen Sie dann dem Weg (es gibt nur einen der weiterführt, bei Verzweigungen findet man entweder einen Sackgasse mit einigen Ter´angreal oder den weiterführenden Weg!) bis zu einem größeren Bereich, wo man **vom Attentäter plötzlich beschossen** wird und einige Trollocs in die Tiefe stürzen.
Laufen Sie zunächst zur linken Seite und springen Sie von dort aus **über den Vorsprung** zwischen den beiden „Aussichtsbereichen“ zur anderen Seite.
Dort springt man im Innenhof über den Vorsprung an der gegenüberliegenden Wand vorsichtig nach unten und **zerstört den schwachen Rest der Säule**, die zwischen den beiden Mauern steht, so dass sich dadurch ein Weg oben freigibt.
Da der eine Weg (über die größere Treppe) leider nicht weiterführt, läuft man dann in die andere Richtung, wo hinter einem die Decke einstürzt und dann vorne die fiesen „Nebelgeister“ aus der Wand kommen.
Folgen Sie hier schnell dem Weg bis zu einer nach oben führenden Treppe. Oben findet man neben einem Gitter ein „**Versetzen-Ter´angreal**“, das man dann dazu nutzen muss hinter das Gitter zu kommen. Sie befinden sich nun quasi dort wo der andere Weg über die Treppe vorhin nicht weiter geführt hat. Springen Sie nach links über den geschaffenen Weg zur anderen Seite und folgen Sie dem Weg bis zu einem größeren Innenhof.

Übrigens: Fällt man beim Sprung nochmals zurück in den Innenhof, muss man nicht fürchten nicht mehr weiter zu kommen, weil der weiterführende Weg doch vorhin verschüttet wurde! Glücklicherweise ist hier immer noch ein **kleiner Durchgang frei** und auch das Versetzen-Artefakt erscheint nach der Benutzung immer neu, so dass man nicht gefangen bleibt!

Im **Innenhof** trifft man dann erneut auf den Attentäter, der teils sogar einfach stehenbleibt! 😉
Natürlich ist das ein kleiner Fehler, denn wenn man versucht eine der seitlichen Treppen hoch zu laufen wird man ihn wieder auf der Flucht erleben obwohl er auch noch unten rumsteht!
Die andere **Treppe** führt dann hingegen wirklich weiter. Klettern Sie erneut über einen kleinen Wandvorsprung zur anderen Seite, wo man über den Schutt nach oben läuft und dort **zur anderen Ecke balanciert**, wo man auf den Vorsprung mit dem grünen Ter´angreal springt.
Man befindet sich nun wieder über der gesprengten Brücke und kann dem Weg folgen. Es gibt keine Abzweigungen mehr bis man wieder zu einer Art Balkon bei dem großen Innenhof kommt. Hier beginnt eine weitere Sequenz.

Die Katakomben von Shadar Logoth



Gleich nach dem Briefing fällt man ins Wasser und muss sich hier schnellstens auf machen, denn ein „MASHADAR TENDRIL“ treibt hier sein Unwesen.
Erkunden Sie am besten zuerst vorsichtig aber schnell die **seitlichen Räume** und schnappen Sie sich dort alle Artefakte.
Anschließend läuft man zur Quelle des Geistes, wo man auch einen **Hebel** findet, der das nahe Gitter im Wasser öffnet. Tauchen Sie hindurch und bringen Sie sich auf der anderen Seite in Sicherheit bzw. folgen Sie dem Weg bis zu einem größeren Raum mit einem „Fluss“.
Legen Sie hier **beide Hebel** um und springen Sie dann **über das sich leicht öffnende Tor** zur anderen Seite rüber, wo man **nochmals mindestens einen Hebel umlegt**, so dass sich das Wasser weit genug absenkt und sich das Tor weit genug dreht damit man auf die Treppe springen und unter dem Tor hindurch laufen kann. Auf der anderen Seite geht’s weiter bis zu einem **Raum mit zwei Wasserbecken**, die miteinander verbunden sind. In dem Hinteren findet man zwei **Wasserschild-Artefakte**!
Nachdem man sich diese geholt hat klettert man im Raum, wo der Flüchtige mal wieder die Treppe hinter sich zerbröselt, **über die liegende Säule zum Schalter dahinter** und öffnet damit das Gitter zum dritten „Wasserbecken“.
Tauchen Sie hier ab und aktivieren Sie den ersten Wasserschild damit man **entgegen der Strömung schwimmen** und so den Hebel umlegen kann, der das gegenüberliegende Tor öffnet. **Mit dem Strom** geht’s dann durch einen längeren Tunnel. Man findet unterwegs genug Wasserschilde um keine großen „Schäden“ davon zu tragen, auch wenn man die drei „Abweichungen“ verfolgt und dort jeweils noch einige Ter´angreal mitnimmt.
Am Ende taucht man nach oben zu einem Raum mit mehreren Hebeln auf dem oberen Rundweg. Legen Sie am besten erstmal alle um und sehen Sie in alle aufgehenden Öffnungen. In einer findet man ein „**Plätze-Tauschen-Artefakt**“. Mit den jeweiligen Hebeln kann man sich hier übrigens auch von „unten“ nochmal befreien und muss nicht befürchten durch die sich automatisch wieder schließenden Türen eingesperrt zu werden.
Dank dem hier gefundenen Artefakt kann man sich dann in einer der anderen Öffnungen mit dem dortigen **Monster hinter dem Gitter vertauschen** und hinter dem Gitter dann die Leiter hoch klettern. Es geht dann nochmals durch einige Gänge weiter (Geheimgang hinter einer brüchigen Mauer beachten!) bis man zu einer größeren Arena kommt, wo sich in der Mitte **etwas Scheußliches** formiert.
Das Monster ist nicht ganz ohne; mit den vorhandenen Zaubern sollte man jedoch wirklich gut zurechtkommen!
Wichtig ist vor allem ein Schild. Hat man keine persönlichen Schutzschilde mehr, gilt es auf die Geistesschilde zurück zu greifen, die man hier findet. Laufen Sie daher direkt nachdem sich der Feind zu formieren beginnt in den seitlichen Gang und nehmen Sie sich die dortigen Ter´angreal.
Treten Sie dann dem Biest gegenüber und bleiben Sie immer in Bewegung. Laufen Sie dazu um den inneren Bereich und feuern Sie auf den Feind in der Mitte.



Nur wenn man stets in Bewegung ist und öfter mal eine Mauer zwischen sich und dem Feind hat wird man durch die „verfolgenden Geister“ nicht so stark getroffen! Achten Sie jedoch auf Ihren Schild und Gesundheitszustand!
Als Waffen empfehlen sich hier das „Auslaugen-Ter´angreal“, nach dessen Aktivierung man sich auch zurückziehen kann, denn es wirkt auch ohne weitere Aktionen, sowie das Feuerball-Artefakt.
Zusätzlich kann man natürlich auch noch den Schaden durch das „Duplizieren“ auf den Feind erhöhen. Nach einigen Attacken mit Feuerbällen und dem „Auslaugen“ dürfte das Tier auch nachgeben. Damit ist der Kampf jedoch noch nicht beendet.
Der Attentäter erscheint und muss ebenfalls erledigt werden.
Regenerieren Sie sich daher schnellstmöglich und ziehen Sie sich am besten in den seitlichen Gang zurück, sonst wird man größere Probleme haben das nun schnellere und kleinere Ziel zu treffen!
Recht effektiv erweisen sich beim Kampf dann die „Suchen-Artefakte“, die dem Feind alsbald den Garaus machen.

Die Flucht aus Shadar Logoth

Eigentlich gibt es hier nicht viel zu schreiben, denn es gilt nur **bis zum Sonnenaufgang zu überleben**. Was man bis dahin macht oder ob die Verbündeten überleben ist absolut egal. Sie sollten sich folglich eigentlich nur um sich selbst kümmern!
Theoretisch wäre es hierbei dann natürlich am einfachsten, wenn man sich nur im Startbereich aufhält, die ankommenden Feind abwehrt und ansonst die Zeit „absitzt“.
Praktisch wird man jedoch aufgrund der immer wieder neu auftauchenden Feinde doch meist gezwungen sein sich etwas um zu sehen und Ter´angreal und Heilpflanzen zu suchen.
Die findet man glücklicherweise auch in großer Menge und ermöglicht einem so auch das Erkunden des gesamten Bereiches. Man wird so manchen Kampf bestehen müssen bzw. Verbündete retten können und genau dafür spielt man ja eigentlich auch! 🙂
Da die Mission mit Sonnenaufgang auch sofort endet, egal wo man gerade ist, empfehle ich Ihnen daher sich unbedingt etwas um zu sehen. Bleiben Sie dabei nicht zu lange stehen, denn überall kommen diese Nebel aus den Wänden.
Ist man **stets in Bewegung** und aufmerksam, so dass man die meist in dunklen Ecken stehenden Feinde entdeckt, wird man hier keine zu großen Probleme bekommen und noch etwas Action haben...

Die Rettung der Weißen Burg

Teil 1



Sehen Sie sich in den Gemächern um und laufen Sie dann nach draußen in den prunkvollen Gang. Dieser führt zur **Bibliothek**. Hier schlägt man sich an der zerstörten Treppe vorbei, durch die Regale nach rechts hin durch, wo man eine zweite Treppe findet, die einem auf die **erste Etage** bringt.
Dort geht's weiter bis zu einer weiteren Treppe. Verlaufen kann man sich hier erstmal nicht, muss dafür jedoch auf rote Felder am Boden achten, wo Minen gelegt wurden!
Die nächste Treppe bringt einem dann zur **zweiten Etage** hoch, wo man dann weiter hinten wieder eine Treppe (wo der untere Teil zerstört ist) nach unten nimmt.
Sie treffen hier erstmals einen der gefährlichen „Schattenritter" / Myrddraal, den Sie am besten etwas ins Licht locken, da er hinter den dunklen Bücherwänden nur schwer zu bekämpfen ist.
Hat man ihn erledigt läuft man weiter hinten wieder eine Treppe zur **obersten Etage** hoch. Dort findet man eine verkantete Tür und daneben zwei Ter´angreal.
Nehmen Sie sich die beiden und stellen Sie sich vor die Tür. Sie müssen nun zuerst das „**Ziel erfassen**" und dann die „**Plätze tauschen**". Geht dabei etwas schief, erscheinen die Ter´angreal glücklicherweise erneut! 😉
Nach dem Zauber findet man sich dann außerhalb des Turmes wieder. Kämpfen Sie sich hier **nach unten** durch und nutzen Sie nach Möglichkeit die rumliegenden „Feuerwerkskörper" um Feinde zu schwächen.
In der Mitte findet man dann eine Art Lagerraum und in der Mitte einen verminten Schlüssel. Lassen Sie die Mine aus sicherer Entfernung hochgehen, springen Sie dann durch das Loch nach unten und sammeln Sie dort den **Schlüssel** und alle Ter´angreal ein. Aktivieren Sie dann das „Feuerschild-Ter´angreal" und feuern Sie auf die Kracher, die in einer netten Explosion hochgehen.
Kämpfen Sie sich dann wieder die Treppen hoch zum anderen Turm, wo man mit dem Schlüssel die Tür öffnen kann.

Teil 2

Schlagen Sie sich über den seitlichen Weg und die zentrale Treppe nach oben durch. Sie finden unter anderem das „Levitieren-Ter´angreal" mit dem man eine Zeit lang schweben kann.
Nutzen Sie es um bei dem zerstörten Seitenweg nach draußen und dort über die zerstörte Brücke zum anderen Turm zu kommen (alternativ von der zweiten, oberen Brücke herunter-levitieren), wo man einige weitere Ter´angreal findet.
Das Ziel besteht jedoch darin im ersten Turm ganz nach oben zu gelangen, wo man das letzte Stück entweder im zentralen Treppenhaus überspringt oder an der seitlichen Treppe per „Levitation" einfach „rüber schwebt" (auf den Rand der Treppe gehen und von dort abspringen, dann Levitieren aktivieren). Über die intakte Brücke geht's dann rüber zum anderen Gebäude, wo man sich über

einige Treppen nach unten durch kämpft. In der größeren Halle trifft man noch einmal auf einen Myrdraal oder rennt einfach hinten in den nächsten Gang, wo dann auch der nächste Level lädt!

Teil 3



Sie sind direkt in einem recht engen Gang mit zwei Gegnern. Bewegen Sie sich daher erstmal nicht und aktivieren Sie passende Zauber. Anschließend kämpft man sich durch einen wunderschönen Saal bis zu einem kleinen **„Innengarten“** mit Marmorwänden durch. Dort fährt man an der Seite nach oben, erledigt die Gegner und öffnet mit dem **Rad** das Tor unten.
Dahinter kämpft man sich dann weiter, bis hinter einem die Tür versperrt wird und man mal wieder einem Myrdraal und einigen Trollocs, die Sie von oben beharken, gegenüber steht.
Erst wenn man hier alle erledigt hat werden die versperrten Türen wieder geöffnet bzw. durch eine seitliche schlagen sich einige neue Gegner.
Hauen Sie diese dann weg und gehen Sie durch die aufgebrochene Tür. Dahinter legt man den Hebel um, damit ein Teil der Verteidigung beim zerstörten Tor sich irgendwie bewegt 😉 und fährt dann mit dem Aufzug daneben nach oben. Kämpfen Sie sich zur anderen Seite rüber, wo man einen **Schlüssel** findet.
Damit kann man wieder unten dann die andere Tür öffnen und auch die **zweite Apparatur in Gang setzen**. Anschließend fährt man auch hier nach oben und legt den Hebel um, der dann das **„Tor“ hochzieht**, was diesen Level beendet.

Das Kellergewölbe

Teil 1



Laufen Sie nach unten und sehen Sie sich auf den beiden Etagen genau um, denn es gilt einige Ter´angreal aus Kisten zu befreien.
Dann springt man auf der oberen Ebene über die Bücherwände rüber zur anderen Seite, wo man weiter hinten einen **Hebel an der Wand** findet. Damit öffnet man direkt darunter einen geheimen Durchgang.
Laufen Sie nach unten und stellen Sie sich auf die **„Drehtür“** im James Bond Stil, die Sie dann zum eigentlichen „Parcour“ bringt.
Hier läuft man die Treppe nach unten bzw. gleitet diese dann runter und achtet dort auf die weiteren Fallen im Boden und an den Durchgängen. Im ersten Seitenraum findet man ein Levitieren-Ter´angreal.
Damit gewappnet geht’s die zweite Treppe nach unten, wo man dann schließlich vor der dritten Treppe halt macht. Schon von oben aus kann man erkennen, dass unten mindestens eine weitere Falle aktiv ist (rotes Leuchten). Mangels „Schusszauber“ kann man diese Falle jedoch nicht entschärfen. Gehen Sie daher die Treppe nach unten, bis diese wieder zu einem abschüssigen Weg umklappt, so dass man runter rutscht und aktivieren Sie genau dann das **Levitieren**, so dass man einfach über die **Fallen hinwegschwebt**.
Dahinter geht man durch die Tür geradeaus bis zu einer Art Lagerkeller. Nach rechts hin findet man hier neben einer weiteren Fallgrube auch eine **Holzwand**, die man mit dem Luftstoß nach und nach zertrümmern kann.
Dahinter findet man einige Lagerräume, die zahlreiche Artefakte, u.a. einen **Feuerschutz-Schild** enthalten. Mit diesem läuft man hier dann in die andere Richtung, wo man eine „Feuerfalle“ auslöst. Aktivieren Sie nun den Feuerschutz und tasten Sie sich langsam in Richtung des **Hebels an der „Feuerquelle“** vor. Entscheidend ist, dass man die Speerfallen meidet, denn dagegen schützt der Schild nicht, und nicht zu lange trödelt, sonst verliert man noch den Feuerschutz.
Mit dem Hebel öffnet man dann das nahe Gitter und findet sich in dem bekannten Raum hinter den Treppen wieder. Hier ist nun auch auf der anderen Seite das Gitter offen und man kann in den nächsten „Fallenraum“, wo der Boden überall unheilsschwanger rot leuchtet.
Man wird hier nun mit Speer- und Explosionsfallen, sowie Falltüren konfrontiert. Tasten Sie sich deshalb vorsichtig durch den Bereich nach hinten durch. Mit einem wachsamen Auge sollte das auch ganz gut klappen, notfalls aktiviert man einfach noch einige der Fallendetektoren.
Zusätzlich ist es für eifrige Sammler natürlich auch möglich mehr oder weniger brutal einfach hindurch zu laufen. Aktivieren Sie dazu den persönlichen Schutzschild, bringen Sie sich auf volle Gesundheit und ab geht’s. Selbst auf dem schweren Schwierigkeitsgrad funktioniert das noch ganz gut wenn man vorher möglichst alle Ter´angreal eingesteckt hat!
Dahinter findet man sich dann in einem kleineren Zwischengang wieder, wo erneut zwei Feuerfallen mächtig Feuerwerk machen. Springen Sie hier vorsichtig zu den Kammern rüber, wo man unter anderem ein **Feuerball-Ter´angreal** findet.
Mit diesem folgt man dem Weg dann, an den Fallen vorbei, um nächsten größeren Fallenraum, wo im hinteren Teil wieder viel rot glüht! 😉
Dank der Feuerbälle kann man nun aber selbst die **Explosionsfallen entschärfen**! BOOMMM! Nun kommt man hier deutlich einfacher durch die restlichen Fallen und schnappt sich dann im nächsten Raum mit den Bücherwänden das Levitieren-Ter´angreal.

Damit läuft man zum oberen Durchgang, wo eine Treppe weiter hinauf führt. Vor der Treppe ist jedoch mal wieder eine Fallgrube installiert und auch die Treppe selbst schaltet bei Benutzung den „Modus“ um 😉
Aktivieren Sie daher das Levitieren und gleiten Sie **vorsichtig in die Fallgrube hinab**, wo man durch das Gitter fällt und sich dann im Gang vorsichtig an den beiden regelmäßig abgefeuerten Feuerbällen durch die seitlichen Nischen vorbei arbeitet. Sie finden eine Fallgrube, wo man wieder hoch klettern kann.
Oben ist man dann wieder im ersten „Regalraum“ und kann sich dort dann auch das Versetzen-Ter´angreal schnappen und den Hebel umlegen, was dann die Fallgrube unten bei der Treppe „entschärft“. Laufen Sie dann hier wieder runter in den zweiten „Regalraum“ wo man dann entweder zuerst den verschlossenen Raum besucht oder direkt die Treppe nach unten läuft. Das Gitter überwindet man per Versetzen-Zauber und dann beginnt auch schon der nächste Teil.

Teil 2

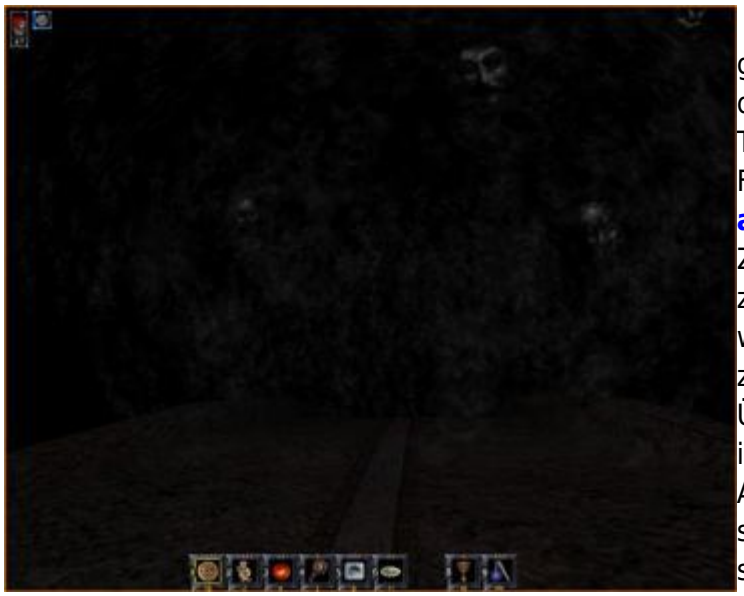
Bei der nächsten Feuerfalle muss man sich in den seitlichen Nischen den Feuerschutz schnappen und nach Möglichkeit von dort aus die **Bretterwand bei den Feuerspeiern vernichten**. Alternativ aktiviert man schon den Feuerschutz und läuft dann in den „Feuerstrom“ um die Bretterwand per Luftstoß zu zertrümmern. Danach muss man dann aber nochmal zurück um sich den erneut erscheinenden Feuerschutz noch einmal zu holen.
Mit diesem geht’s dann durch die Flammen im Gang dahinter. Sie kommen zu einem größeren Lagerraum mit einem Spiegel bei der Wendeltreppe. Es beginnt ein Zwischenkampf. Speichern Sie folglich!
Sobald Sie sich das Ter´angreal vor dem Spiegel nehmen, kommt **Elainas böse „Zwillingsschwester“**, die über die gleichen Zauber verfügt wie Sie auch! Es folgt ein recht harter Kampf, da man hier mit den Zaubern schon gut umgehen und stets in Bewegung bleiben muss. Verschaffen Sie sich daher am besten erstmal einen Überblick, was Sie alles dabei haben und eventuell noch in den Kisten hier zu finden ist und beginnen Sie erst dann den Kampf.



Da Ihre Gegnerin auch recht schnell ist, helfen „langsame“ Zauber wie Auslaugen oder das Suchprojektil nur bedingt, da man sie sehr geschickt abfeuern muss!
Recht praktisch ist die **neutralisierende Aura**, die eine Zeit lang einen sicheren „Unterschlupf“ bietet, so daß man sich etwas sortieren kann.
Ansonst gilt es auf die eigenen Schilde und Lebenspunkte zu achten und der bösen Version mit **möglichst direkten Waffen** auf den Pelz zu rücken. Achten Sie dabei darauf, ob sie einen Schild aktiviert hat, der all ihre Schäden auch auf Sie projiziert oder wenn Sie „verhext“ werden und dann jeder ausgesprochene Zauber Ihnen Schaden zufügt.
In diesem Fall sollte man den Angriff etwas verzögern bis der Schild bzw. „Fluch“ weg ist.
Bleibt man stets in Bewegung und ist geschickt mit den Zaubern, so wird auch dieser Kampf nicht übermäßig schwer werden, da man eigentlich genug Platz zum Ausweichen und Verstecken hat.
Nachdem man das Übel erledigt hat, geht man durch den „Spiegel“, der Sie direkt zur Amyrlin führt.

Die kurzen Wege

Teil 1



Bevor man im Garten durch das erste Portal geht, sollte man sich noch genau umsehen, denn man findet wie üblich so einige Ter´angreal.
Folgen Sie dann in der Dunkelheit der **Linie am Boden** bis Sie auf die erste Feindin treffen.
Ziehen Sie sich am besten erstmal kämpfend zum Portal zurück, damit Sie dort notfalls wieder verschwinden können wenn der Kampf zu lange dauert und der tödliche Wind kommt.
Übrigens: Ein sehr beeindruckender Effekt wie ich finde!
Auf den ersten Metern ist man dabei jedoch scheinbar erstmal vor diesem Seelenwind sicher, so daß man sich recht gut der Feindin widmen kann. Aktivieren Sie am besten den **Reflektieren-Zauber** und stürmen Sie auf sie zu, so daß sie quasi von doppeltem Feuer getroffen wird. Recht effektiv ist der Feuerball-Zauber, da man sie damit eventuell sogar von der Plattform ins Nichts stoßen kann!
Nach dem Kampf läuft man dann entlang der Linie zur zweiten Plattform, wo man in der Mitte eine Art **„Wegweiser“** auf der Säule findet.
Nach links, die Treppe hoch, findet man nur ein Ter´angreal, so daß man den anderen Weg beschreiten muss. Springen Sie dazu am Rand **über die einzelnen Steinstücke** rüber und laufen Sie dann dort die andere Treppe hoch.
Sie kommen zu einer weiteren, arg mitgenommen Plattform, wo diesmal sogar zwei Linien ausgehen. Nach links hin kommt man jedoch nur zu einer zerstörten Brücke, so daß man dem anderen Weg geradeaus, nach unten, folgen muss.
Spätestens dort wird man dann vom Wind eingeholt. An der Säule, von der wieder zwei „Leitlinien“ weiterführen läuft man nach links, da der andere Weg direkt in den Wind führt, und folgt der Linie bis zum nächsten Tor.

Die große Fäule

Sie stürzen direkt hinter dem Tor ab und müssen sich dann bis zu der **„Festungsanlage“** durchkämpfen. Dort läuft man nach links in die Höhle und achtet dort sowohl auf die Trollocs als auch auf die roten Pflanzen am Boden, die irgendwas Giftige absondern.
Am Ende klettert man die Leiter hoch und öffnet dann im Raum per Hebel daneben die Tür.
Sie finden sich nun in einem größeren Areal wieder, wo es zunächst einige Trollocs im zentralen Bereich zu erledigen gibt. Erst wenn man dies erledigt hat und sich dann dem großen Holztor nähert, wird dieses von einem „**Trolloc Clan Leader**“ zersprengt und man muss sich ihm stellen.
Bevor man dies angeht sollte man jedoch noch auf der anderen Seite des Gebäudes die Räume durchsuchen, wo man noch etwas „Munition“ findet.
Der Kampf selbst ist dann alles andere als einfach, denn der Clan Leader ist schnell, zäh und kann gut

austeilen.
Vor allem seinem **Speerangriff** kann man im offenen Feld nur eher schwer entgehen und im Nahkampf hat man sowieso als zierliches Wesen keine Chance!
Wichtig ist daher, daß man die seitlichen Räume nutzt und ihn dort **geschickt in Fallen lockt**.
Platzieren Sie dazu am besten schon vor dem Kampf auf, vor oder hinter der Treppe mehrere **Sprengfallen** und locken Sie ihn dann dorthin, so daß er einfach über diese laufen muss, wenn er Ihnen folgen will. Sie überspringen die Dinger natürlich geschickt.
Zusätzlich sollte man ihn hier oben mit schweren Waffen beharken, da er kaum ausweichen kann. **Feuerbälle und Auslaugen** erweisen sich als recht praktisch. Hat er Sie in die Ecke gedrängt, gilt es mit einem aufopfernden Sprung nach unten erstmal wieder in Sicherheit zu kommen, auch wenn dies mitunter einige Lebenspunkte kostet. Der Clan Leader muss den Weg über die Treppe nehmen und Sie haben etwas Zeit gewonnen zur Heilung und um den nächsten Angriff vorzubereiten.



Dank der vielen Zauber sollte man ihn dann eigentlich auch gut erledigen können, sofern man seinen Angriffen einigermaßen gut ausweichen kann...
Anschließend geht's in den Raum hinter dem zersprengten Tor, wo man in einer Kiste einen **Schlüssel** findet.
Damit öffnet man links oben die Tür und kämpft sich zum **Hebel** durch, der das **Tor auf der rechten Seite öffnet**. Dort geht's durch den Graben weiter bis zu einer **kaputten Brücke**. Man muss nun mit dem Levitieren-Ter´angreal, das man neben dem Schlüssel in einer Kiste gefunden hat, **über den Abgrund schweben**. Dazu nimmt man Anlauf und springt von den Resten der Brücke ab, aktiviert das Levitieren auf dem höchsten Punkt der „Flugbahn" und gleitet dann hinüber. Etwas trickreich, sie sollten daher vorher mindestens ein Quicksave anlegen.
Auf der anderen Seite findet man sich dann im Wegesystem wieder.
Folgen Sie der Leitlinie zurück zur letzten, zentralen Plattform, wo man dann geradeaus läuft, da der Weg hier nun durch einige eingestürzte Teile nicht mehr ins Nichts bzw. den Wind führt. Springen Sie vorsichtig über den „Schrott" bis der nächste Level lädt.

Die kurzen Wege

Teil 2



Laufen Sie geradeaus, denn der Weg nach rechts beim „Wegweiser“ führt zu einigen verminten „Brückenstücken“. Was ein Wort 🙂 Da man dort zu viel Zeit zum Weiterkommen benötigen wird und dann vom Seelenwind gefressen wird sollte man den anderen Weg wählen.
Geradeaus geht’s hingegen zu einem weiteren Portal, vor dessen Betreten man aber Speichern sollte, denn dahinter findet man sich in einer Art **Arena** wieder, die vor allem auf dem hohen Schwierigkeitsgrad extrem fordernd ist!
Eigentlich kann man dort auch nichts machen, außer einfach nach Möglichkeit **nicht zu sterben**, was schon nicht ganz einfach ist, da das Biest in der Mitte ständig diese nervigen Geister aussendet und selbst bei Aufbringen fast aller Zauber kaum zu erledigen ist. **Flucht ist daher das Mittel der Wahl**.
Aktivieren Sie unbedingt direkt einen **Geistesschild**, der etwas vor den „Geistern“ schützt und laufen Sie dann zu rechten Seite der Arena, wo man auf einem Felsen weitere Geistesschilde findet.
Mit diesen geht’s dann nach **rechts in den hinteren Raum**, wo man einige der nervigen Minion erledigt, sich die Ter´angreal schnappt und dann über die **hintere Treppe nach oben läuft**. Dort findet man weitere Ter´angreal und vor allem etwa in der Mitte des langen Ganges auch etwas **Ruhe vor den „Geistern“**, die hier kaum noch hinkommen.
Regenerieren Sie sich und warten Sie bis die Zeit fast abgelaufen ist, so daß man zum Portal zurück kann, wohin man auch muss, da die Angriffe nachfolgend weiter stärker werden!
Laufen Sie dazu am besten nach rechts, wo es durch die Ruinen wieder nach unten geht bzw. man sich dort nochmals einige Ter´angreal schnappen kann. Vor allem der Geistesschild ist wieder wichtig um relativ sicher zum Portal zu gelangen, wobei man sich auch noch weiterer Minion erwehren muss. Ist man erstmal wieder durch das Portal ist dieser schreckliche Bereich erledigt.
Speichern Sie am besten und folgen Sie der „Leitlinie“ zurück und dann nach links, wo man dann die **Fallen auf den Resten der Brücke per Energiepfeil entschärft** und dann hinüber springt.
Man kann sich dann nicht weiter verlaufen und sollte sich beeilen um zum nächsten Portal zu gelangen, wo eine weitere **Hexe zwischen den vier großen Säulen** wartet.
Diese gilt es nun schnellstens zu erledigen, denn der Seelenwind droht Sie bald einzuholen! Leider öffnet sich das Tor erst wenn man die Black Ajah erledigt hat, was nicht ganz einfach ist, da die Gute noch zwei Trollocs zur Seite hat.
Aufgrund der knappen Zeit sollte man sich mit einem direkten Angriff nur gegen die Dame stellen. Aktivieren Sie nach Möglichkeit das **Reflektieren-Ter´angreal** und laufen Sie ihr dann feuernd entgegen.
Mit einigen **Feuerbällen und Suchprojektilen** sollte man sie dann recht gut kleinkriegen können, wobei man selbst flink durch die Gegend hüpfen muss um nicht von den beiden Trollocs erwischt zu werden. Der Angriff ist dann zwar meist etwas unkoordiniert, doch wichtig ist nur der **schnelle Sieg**, so daß man durch das Tor flüchten kann und dann in Sicherheit ist.

Die Ausgrabungsstätte



Sehen Sie sich im Lager und der nahen Höhle um. Dort werden Sie auch den ersten Weißmantel treffen. Diese sind mitunter recht unangenehm zu bekämpfen, da vor allem die Feinde mit Schild Ihre Zauberangriff teils sehr gut abwehren können!
Während man beispielsweise mit dem **Feuerball** gegen die „Schildlosen“ prima zurechtkommt, kann man mit diesem Zauber gegen die Schildträger fast gar nichts anrichten, da deren Schilde den Zauber einfach reflektieren. Nutzen Sie in diesem Fall dann beispielsweise den **Kettenblitz** oder das **Suchprojektil**. Generell muss man also bei diesen Feinden etwas mehr mit den Zaubern experimentieren und wissen was man gegen welchen Feind anwenden kann.
Tasten Sie sich dazu den Weg entlang bis zu einer **Höhle mit einer Hängebrücke aus Holz**.
Unterwegs findet man wie üblich viele Möglichkeiten um am Wegesrand zusätzliche Ter´angreal und Heilpflanzen einzusammeln!
In der Höhle geht dann ein frischer Wind, so daß man kaum über die Brücke kommen wird. Springen Sie daher **ins Wasser** und tauchen Sie dort durch das **Loch in den zentralen Turm**. Dort läuft man die Treppe hoch und springt oben in den etwas zerstörten Raum an der Seite. Hier geht’s über die Felsen nach oben, wo man einige Steine per Energiepfeil entfernt und dann nach rechts läuft.
Erledigen Sie zwei Weißkittel mit Schild und zerstören Sie dann die **Kiste auf dem einen Aufzug**.
Anschließend kann man mit dem anderen nach oben fahren und sich dort das **Luftschild-Ter´angreal** nehmen.
Anschließend geht’s wieder zurück und diesmal in die andere Richtung, wo man die Treppe hoch läuft. Oben findet man sich dann im windigen Gebiet wieder und muss den **Luftschild aktivieren um über die linke Brücke weiter zu kommen**. Halten Sie sich dazu am besten am linken oder rechten Rand und balancieren Sie auf dem „Seil“ rüber. Dort wird man auch direkt von weiteren Gegnern erwartet, selektieren Sie daher am besten schon einmal das Suchprojektil.
Kämpfen Sie sich dann durch die Schlucht bis zu den Mauerresten, wo man sich das Plätze-tauschen-Ter´angreal holt.
Damit geht’s dann weiter durch die Höhle bis man in der ersten Höhle nahe dem Lager dann oben auf dem Bretterweg steht.
Laufen Sie hier nach hinten, springen Sie am Ende hoch und **levitieren Sie zur anderen Seite rüber**, wo man den etwas niedriger gelegenen Stein unter der Bretterboden ansteuert (alternativ könnte man wohl auch versuchen mit dem Gong in der seitlichen Höhle die Wachen herbei zu locken und dann mit ihnen die „Plätze zu tauschen“, allerdings hat dies bei mir nicht funktioniert).
Auf dem Weg nach draußen erledigt man noch einige Feinde, wobei man hier langsam den Kettenblitz einsetzen sollte, da man kaum noch Suchprojektile und Feuerbälle haben dürfte.
Sie haben hier nun zwei Möglichkeiten zur feindlichen Anlage zu kommen. Entweder unten **durch das Tal** oder indem man am Höhleneingang auf die Holzplattform klettert und von dort aus zum **Weg am Felsen** rüberspringt.



Beide Wege sind mit so einigen Gegnern, als auch Ter´angreal besetzt und nehmen sich nicht viel, außer, das man beim unteren Weg noch damit rechnen muss, daß die Feinde vom oberen Weg noch herunterspringen! Ziel ist auf jeden Fall die Anlage der Weißkittel, wo man jedoch keinen Einlass bekommt! Nehmen Sie sich daher das Plätze-tauschen-Ter´angreal in den Kisten gegenüber des Eingangs und laufen Sie durch die **dunkle Höhle** (wo der obere Weg ankommt, zwischen den beiden Felsen gegenüber dem Eingang der Anlage) zur äußeren Mauer.
Dort findet man noch Energiepfeile und muss dann ein kleines Rätsel lösen.
Schießen Sie dazu durch eines der Fenster auf den **„Gong“** bei der großen Burg im „Hinterland“ und aktivieren Sie dann das **Plätze-tauschen-Ter´angreal** wenn die Wache auf der anderen Seite herauskommt. Nach dem kleinen Zauber findet man sich dann quasi in der feindlichen Burg wieder. Springen Sie durch das Loch am Boden und sehen Sie sich etwas um, was dann auch direkt eine mitreißende Sequenz startet.

Die Festung der Weißmäntel

Teil 1

Durchsuchen Sie die Zellen nach Ter´angreal. Im Raum vor dem Zellenblock erledigt man dann mit den gefundenen Zaubern die beiden Wachen, schaltet die Pfeilfallen vor der Waffenkammer mit dem kleinen Schalter gegenüber an der zentralen Säule ab und läuft schließlich zu den **Latrinen**, wo man auf das linke Holzstück springt, was eine kleine **„Kettenreaktion“** ins Laufen bringt.
Springen Sie dann durch das entstandene hintere Loch nach unten und laufen Sie in den Abwasserkanälen bis zu einer intakten Leiter, die Sie in einen **Innenhof** bringt.
Dort kämpft man sich nach hinten durch und klettert zuerst an dem **Gerüst am Teich** nach oben auf den Vorsprung, wo man ein beschädigtes Gitter wegdrücken und sich einige Ter´angreal dahinter schnappen kann. Allerdings muss man hier auch auf engstem Raum zwei Weißmäntel erledigen um an alle Zaubersprüche zu kommen, wofür geschicktes Rumzappeln und Einsatz des Kettenblitzes notwendig ist.
Anschließend geht’s draußen durch die untere Tür in den Turm oder vom Vorsprung aus direkt auf den kleinen Balkon. Dort fährt man mit dem kleinen Aufzug nach oben.
Erledigen Sie im imposanten Kirchenraum alle Feinde und laufen Sie dann durch einen der seitlichen Gänge zu einem der „Wachtürme“. Hier erledigt man nochmal einige Feinde und springt dann zu den anderen beiden Bereichen neben dem Tor rüber (wirklich in allerletzter Sekunde erst springen, sonst schaffen Sie den Sprung nicht!). Mit den Ter´angreal gestärkt läuft man die Treppe dahinter nach oben und schnappt sich den **Schlüssel**.



Damit öffnet man dann im vorherigen Raum die hohe Tür (links wenn man vom Schlüssel holen die Treppe wieder runter kommt) und erledigt im riesigen Raum dahinter nochmal einige Weißkittel bevor man in der Mitte in das **„Häuschen“** springt und mit einem Aufzug nach unten fährt.
Man findet sich in einer Gruft wieder, die direkt hinter dem Gefängnisblock liegt. Die Wache hier wird durch Öffnung des Tores noch Verstärkungen heranbringen wenn man sie nicht rechtzeitig erledigen kann. Hat man die Feinde jedoch erledigt, kann man das **Gitter am Boden öffnen** und wieder runter in die Kanalisation springen. Dort läuft man zur hölzernen Empore, wo man oben mit einem Feuerball die **Wasserquelle „befreit“**, die dann das Kanalisationssystem komplett unter Wasser setzt.
Tauchen Sie hier nun zurück und durch das beschädigte Gitter, das man erst nun überwinden kann. Halten Sie sich dann rechts, wo man hinten nach oben, zur defekten Leiter tauchen und dort dem Wasser entsteigen kann.

Teil 2

Kämpfen Sie sich den Rundgang um die beiden Räume frei, schalten Sie dort mit den kleinen Schaltern jeweils an der Wand gegenüber die Fallen zu den beiden inneren Räumen ab und schnappen Sie sich dort dann alle Goodies.
Anschließend geht man in den großen Saal, wo man drei weitere Wachen erledigen muss. Danach kann man im seitlichen Raum, wo die dritte Wache herkam, das Tor öffnen und sich bis zu einem größeren **Speisesaal** vorarbeiten.
Dort erledigt man entweder aufwendig die Wachen im oberen Teil und schnappt sich dann die dortigen Ter´angreal oder geht direkt durch die Tür bei der Treppe in einen längeren Gang.
Nach links hin kann man ein gut geschütztes Ter´angreal mitnehmen und kommt dann nach rechts hin zu einem großen Rundgang um den Innenhof.
Arbeiten Sie sich zu den Schlafräumen hinten durch und durchsuchen Sie dort alle Kisten. Sie finden u.a. einen **Feuerschild-Zauber**. Mit diesem gerüstet drückt man das **Gitter am Kamin weg und springt dann runter ins Feuer**. Entsteigen Sie diesem schnell und erledigen Sie in der Schmiede alle Feinde.
Anschließend durchsucht man alle Kisten und folgt dann dem Gang. Hinter einem kleinen Lagerraum voller Kisten geht’s dann in den großen Innenhof wo an den **Kommandeur** trifft.
Dieser ist auch mit einigen Ter´angreal ausgestattet und daher kein so „leichter“ Gegner wie seine Untergebenen!
Laufen Sie am besten direkt zu der großen Holztür, die kurz nach Ihrem Erscheinen aufgeht und den Kampf damit dann eröffnet. Legen Sie hier in sicherem Abstand von der aufschwingenden Tür einige **Sprengfallen** und ziehen Sie sich dann so zurück, daß der Kommandeur hier unbedingt drüber laufen wird!
Anschließend muss man ihn mit den regulären Zaubern bekämpfen.
Bleiben Sie dabei stets in Bewegung und wehren Sie „umgepolte“ Angriffe mit der Neutralisieren-Aura ab. Das **Suchprojektil und der Feuerball** (indirekt!) sind weiterhin recht gute Waffen mit denen

man den Kampf auch bei genügend Vorrat sehr gut bestreiten kann.
Hat man ihn erledigt geht's durch das sich öffnende Haupttor.

Die Festung des Verlorenen

Folgen Sie dem Weg bis zu einem **Höhleneingang** den man von den Brettern befreit. Drinnen geht's bis zu der **Gondel**, die man mit dem Hebel daneben in Gang setzt, wodurch dann am Ende ein weiterer **Bretterverschlag zerstört** wird und man dahinter dem Weg ins nächste Tal folgen kann, wo man auf einen **Trolloc Clan Leader** trifft.
Dieser ist nicht ganz einfach zu bekämpfen, da der Platz recht knapp ist und man daher gut auf den Beinen sein muss. Glücklicherweise ist das Biest jedoch auch nicht ganz so stark wie das Letzte, so daß man ihn doch noch recht gut erledigen kann.
Anschließend kämpft man sich durch die längere Schlucht bis zu einem kleinen See durch. Dort springt man zunächst bei dem Stein auf den hölzernen Bereich vor dem Haus, der dann jedoch einbricht und so die Tür zum Haus mehr oder weniger „öffnet".



Drinnen trifft man auf eine gefährliche **Black Ajah**, die man nur mit viel Geschick auf diesem engen Raum erledigen kann.
Glücklicherweise findet man im und um das Haus (auch im Wasser) genügend Zauber um den Kampf recht gut führen zu können, so daß man wirklich nur geschickt mit dem gegebenen Material umgehen muss.
Anschließend zerstört man oben das Fenster und springt **über die Fensterbank nach draußen auf die Mauer**.
Im kleinen Innenhof, den die Mauer umgibt, kommt dann plötzlich ein weiterer Trolloc Clan Leader aus dem Tor, diesen kann man jedoch ignorieren und einfach direkt nach rechts in die Höhle laufen, wo man **in die Wasserröhre springt**. Tauchen sie zur anderen Seite und erledigen Sie im nächsten Raum den Trolloc.
Anschließend geht's die Treppe hoch und bis zu einer Art **Opferraum**, wo zwei Fieslinge einige tote Schwestern in einer Art Säure versenken.
Ab hier wird der Höllenfeuer-Zauber nun sehr wichtig, denn mit diesem mächtigen Spruch kann man (nach ausreichender Aufladung) die meisten Feinde mit einem Schuss ausschalten.
Erledigen Sie so gezielt den Myrdraal und die abtrünnige Schwester im oberen Bereich, anschließend muss man die sehr ergiebigen Kisten an den Seiten durchsuchen und dann unten dem Gang folgen bis man hinter den Zellen, in einer Art Weinkeller einen **Schlüssel** erobern kann.
Mit diesem geht's zurück in den Opferraum, wo man dann die **seitliche Tür öffnet und sich so einen anderen Schlüsselbund sichert**. Damit kann man schließlich die **Zellen öffnen** und die nächste Sequenz starten.

Die Kerker des Verlorenen



Es gilt nun den Kerkerbereich gegen zahlreiche Wellen von Angreifern zu verteidigen und maximal fünf Gefährten zu verlieren. Übermäßig schwer ist das jedoch nicht wenn man geschickt vorgeht.
Sehen Sie sich zunächst in den Kerkern und dem geheimen Raum (hier die Wand aufsprengen) darunter um und nehmen Sie alle Ter´angreal mit, die Sie gebrauchen können bzw. noch nicht das Maximum bei sich haben.
Anschließend läuft man in den ersten Raum des letzten Levels, wo man aus dem Wasser stieg. Hier sind plötzlich **alle Tore offen**. Schließen Sie unbedingt alle und laufen Sie dann zum **Opferraum**. Dort findet man noch einige Ter´angreal und sollte das Gitter absenken, so daß die Säure nicht mehr einfach „überlaufen“ werden kann.
Sie sollten nun noch in den Gängen zum Kerker einige Stellen mit **Sprengfallen** versetzen, welche dann quasi als letzte Hürde zu sehen sind bevor die Angreifer auf Ihre Verbündeten treffen. Bedenken Sie jedoch, das auch diese direkt angreifen und halten Sie daher auch einen gewissen Abstand ein, damit die Fallen nicht von den eigenen Leuten ausgelöst werden.
Zusätzlich sollte man auch nicht zu weit vorne ansetzen, da vor allem die ersten Wellen noch aus regelrecht harmlosen Trollocs bestehen, die man auch anders prima erledigen kann.
Ziehen Sie sich dann am besten zum Säurebecken zurück und erwarten Sie dort die Angriffe.

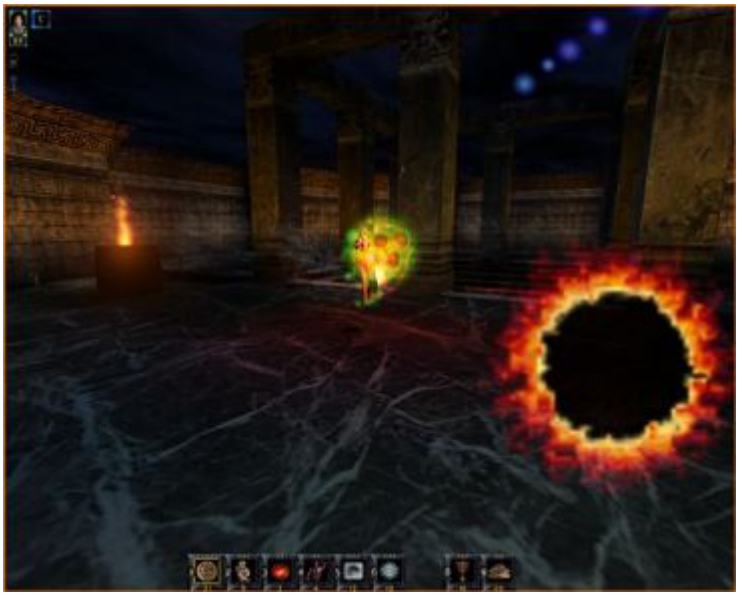
1. **Welle:** Einige Trollocs, die man mit dem Wirbelwind teils ins Säurebecken werfen kann. Der Rest wird mit einigen Feuerbällen, Energiepfeilen oder Erdstößen in den engen Gängen schnell erledigt.
2. **Welle:** Nochmals einige Trollocs und ein Myrdraal
3. **Welle:** Weitere Trollocs, ein Myrdraal und eine Schwarze Ajah.
4. **Welle:** Ein paar Trollocs und mehrere Myrdraal und Schwarze Ajah. Ab hier sollte man sich eventuell etwas vorwärts wagen, da man die Gegner besser in engen Gängen mit Feuer belegt oder möglichst früh „auslaugt“.
5. **Welle:** Weitere Myrdraal und Schwarze Ajah

Hat man die letzte Welle erstmal erledigt endet der Kampf auch direkt.

Das Allerheiligste

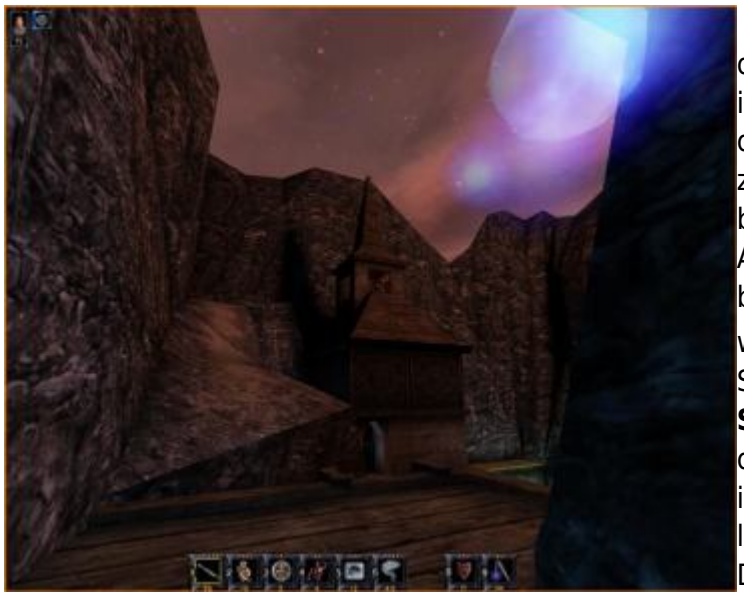


Kämpfen Sie sich durch zahlreiche Trollocs und Myrdraal nach oben durch. In der Bibliothek zerstört man hinten die Bretterwand vor der Treppe und legt oben dann den **Hebel** um, der unten die Tür zu einem „Büro“ öffnet. Dort findet man auf dem Schreibtisch **wichtige Informationen** und zahlreiche Ter´angreal. Anschließend zerschlägt man das Fenster und springt auf den Balkon davor. Mit dem Plätze-tauschen-Ter´angreal kann man hier nun zum anderen Balkon kommen und im Schlafzimmer dort nochmal zahlreiche weitere Ter´angreal aus dem Schrank und aus dem Versteck hinter dem Spiegel bekommen. Damit geht’s dann draußen nach unten auf die **Mauer**, die zu einem **Turm** führt, dessen Treppe schließlich in eine Art **Kanalisation** mündet.
Laufen sie hier zunächst geradeaus bis zu einem größeren Raum mit einigen Myrdraal. Nachdem man diese bekämpft hat geht’s hinten die Treppe nach oben, wo man einen **Feuerschild** findet. Mit diesem und weiteren Artefakten ausgestattet läuft man dann zurück in die „Kanalisation“ und folgt dort dem anderen Weg nach draußen, wo man eine **Black Ajah und einen Trolloc Clan Leader** erledigen muss, was auf dem engen Schlachtfeld recht schwierig sein kann. Achten Sie darauf nicht in den Abgrund zu springen oder gestoßen zu werden.
Oben findet man dann hinter dem Turm einen kleinen Raum mit einem **„Feuerdurchgang“**. Aktivieren Sie den Feuerschild und laufen Sie über den „Grill“ zum Tor, das man mit dem Hebel daneben öffnet.
Dahinter kämpft man sich bis zu einer größeren Eingangshalle durch, die nach links hin zur Brücke führt, die man schon auf dem Außenweg bewundern konnte.
Oben findet man einen **Schlüssel** und kann damit den **Ter´angreal-Lagerraum unter der Treppe öffnen**, den man plündern muss. Wichtig sind hier die beiden **Artefakte „Neutralisierende Aura“ und „Versetzen“**. Mit diesen geht’s dann wieder nach oben, wo man mit dem Hebel, direkt neben dem Fundort des Schlüssels, das Tor öffnet und dann im bekannten „Treppenhaus“ dahinter nochmal einige Feinde erledigt.
Laufen Sie nun auf der obersten Ebene zu dem **Gitter hinter der Treppe** und aktivieren Sie hier die **Neutralisierende Aura**, was alle Fallen hinter dem Gitter zerstört. Anschließend „versetzt“ man sich hinter das Gitter und macht sich den Weg zu einer Art Thronsaal frei. Nachdem man sich das Heilen-Ter´angreal vom Thron geholt hat, wird in der Mitte der Altar in den Boden fahren und man kann dort hinunter springen und sich die letzten Artefakte schnappen, die man vor dem Kampf in der dahinterliegenden Arena noch bekommen kann.



Es gilt nun gegen die **Rädelsführerin der Black Ajah anzutreten**, die natürlich mit allerhand mächtiger Zauber ausgestattet ist. Mit dem **Höllenfeuer-Zauber** kann man ihr jedoch recht schnell den Garaus machen, da man beispielsweise auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad nur zwei volle Treffer benötigt.
Leider ist die Gute natürlich nicht gerade langsam, so daß man auf dem „offenen Feld“ nicht so einfach zu diesen Treffern kommen kann und sich daher am besten in dem **seitlichen Rundgang** rumtreibt, wo man in den Kisten auch noch weitere Ter´angreal findet, die jedoch auch das meist größte Problem, das Auswählen der eigentlichen Zauber, nicht gerade verringern.
Andere Zauber sind natürlich auch benutzbar, doch die werden oft neutralisiert oder gegen einen selbst gekehrt, so daß das Höllenfeuer wirklich das beste Mittel in Ihrer Sammlung darstellt!
Hat man die Ajah erledigt wird man in der Mitte das Siegel an sich nehmen können.

Die Vereinigung der Siegel



Nehmen Sie das Siegel an sich, legen Sie es dann aber direkt auf den Tisch, sehen Sie sich in Ihrem Schlafzimmer um und nehmen Sie dort Ter´angreal an sich, die Sie noch zusätzlich tragen können (Maximum beachten!).
Anschließend verlässt man die Gemächer und benutzt den Teleporter, den man dort findet, wo man die Bibliothek vermuten würde 😉
Sie kommen nun zu einer **größeren Schlucht**, die jedoch recht verwinkelt und daher quasi abschnittsweise zu durchwandern ist. Sie finden **drei weitere Teleporter**, die logischerweise zu den weiteren Siegeln führen.
Da Sie hier Unmengen an Ter´angreal finden sollten Sie sich vor jedem Teleportergang etwas umsehen, was Sie noch gebrauchen könnten!

Den **ersten Teleporter** findet man dann quasi direkt hinter der Höhle, in die man gerade eben selbst hin teleportiert wurde.
Erledigen Sie die Feinde auf der Brücke und benutzen Sie dann den Teleporterstein dahinter.
Sie finden sich in der **Arena** wieder, wo man erst vor kurzem die Verräterin erledigt hat. Es haben jedoch einige „Renovierungsarbeiten“ begonnen, so daß der Bereich nicht mehr so ganz arenenhaft wirkt. Erledigen Sie zunächst alle Feinde und laufen Sie dann am besten durch den **nicht von Fallen verstellten Seitengang** zu dem Raum mit dem Gong. Diesen betätigt man und erledigt alle ankommenden Feinde.
Anschließend muss man sich dann mehr oder weniger **Ishamel persönlich stellen**. Oder zumindest

sein Siegel klauen.
Da der Typ wirklich extrem schnell und auch ausdauernd ist, wird man hier in der Arena mit dem Höllenfeuer kaum Erfolg haben und muss auf andere Zauber setzen, was die Sache dann natürlich nochmal deutlich erschwert. Ich empfehle daher schnell in den Spiegelraum zu laufen, das **Siegel zu klauen und dann schnellstens wieder zurück zum Transporter zu laufen** bzw. zu fliegen, damit man den anderen, fallenbewährten aber auch schnelleren Weg benutzen kann.
Wer Ishamel unbedingt erledigen will sollte dann zuerst noch ein paar Vorkehrungen treffen.
Platzieren Sie auf Ihrem Fluchtweg über den seitlichen Gang mit nur einer Falle möglichst an zwei oder drei Positionen alle **Sprengfallen** und natürlich so, daß er sie auslöst, sie von Ihnen aber problemlos zu umschiffen oder zu überspringen sind.
Zusätzlich sollte man direkt den Reflektieren-Spruch bereit halten und dann speichern.
Stürmen Sie dann hinein und schnappen Sie sich das Siegel vom Tisch. Ishamel kommt fluchend aus dem Nebenzimmer und wird seine ersten Zaubersprüche dank dem **Reflektieren** direkt selbst ab bekommen!
Treten Sie dann aber direkt den Rückzug entlang den Weges mit den Fallen an, so daß der Verfolger diese allesamt auslöst und Schaden nimmt.
Im **engen Gang**, der zur „Arena“ führt gilt es dann das **Höllenfeuer** zu nutzen um Ishamel einige Treffer zu verpassen, da er hier kaum Ausweichen kann.
Mit etwas Glück kann man ihn hier dann schon erlegen, sonst gilt es dann meist in der Arena weiter zu kämpfen, wobei man dann am besten passive Zauber wie „Reflektieren“ benutzt um selbst am Leben zu bleiben und gleichzeitig den letzten nötigen Schaden anrichtet um Ishamel in die Knie zu zwingen.
Auf jeden Fall gilt es nach der Erbeutung des Siegels wieder zum Teleporter zu laufen und zurück bis zum „Schreibtisch“ zu laufen, wo man das Siegel ablegt.

Anschließend geht’s dann zurück in die Schlucht, wo man oben in der Höhle mit dem Hebel zur rechten einen **Wagen über die Schienen rasen** lässt, was natürlich die sperrigen Bretter hier allesamt zerstört. Folgen Sie dem weg bis zum nächsten Schluchtabschnitt, wo man den Weissmantel auf dem Turm erledigt und dann dort selbst rüberspringt. Der Boden stürzt hier ein und man fällt etwas unsanft nach unten (notfalls per Levitieren abbremsen), wobei man dort jedoch auch eine „**heilende Zauberquelle**“ findet!
Folgen Sie dem Weg dann nach hinten, wo man draußen einen weiteren Teleporter findet.



Der **zweite Teleporter** bringt Sie dann in den bekannten Innenhof der Festung der Weißmäntel. Erledigen Sie die Wachen und klettern Sie beim Teich wieder das **Gitter nach oben**, wo man durch das seitliche Fenster das Innere betritt, da man durch den zentralen Turm wegen des Feuers nicht weiter kommt.
Sie kommen zu dem größeren Kirchenraum, wo auf dem Altar das Siegel zu finden ist, jedoch von einem „zauberhaften“ Weißmantel verteidigt wird, der recht unangenehm zu bekämpfen ist.
Da der Feind massiv mit Zaubern angreift sollte man nach Möglichkeit erstmal mit dem **Reflektieren-Spruch** arbeiten und ihm seine eigene Medizin zu schmecken geben. Hat man Schaden erlitten, muss man sich in den Seitengang zurückziehen und regenerieren. Falls er Ihnen folgt wird es schwierig, da man seinen Angriffen kaum

noch ausweichen und dann eigentlich fast nur auf einen Frontalangriff setzen kann. Da er insgesamt jedoch auch nicht zu viel aushält sollte man ihn dank einem genügend großen Vorrat an Ter´angreal erledigen können. Notfalls muss man eben das Höllenfeuer einsetzen und auf gute Treffer hoffen.
Hat man ihn erledigt, schnappt man sich das Siegel (oder tut dies auch schon davor und haut dann springender oder levitierender Weise über die „Treppenfalle“ wieder ab) und läuft in den anderen Gang, wo man am Ende einen **Feuerschild** findet.
Damit kann man das **Feuer hinter dem Altar problemlos überwinden** und dann zum Teleporter zurückkehren. In der Schlucht läuft man dann wieder zurück zum ersten Teleporter (Durchgang in der Mitte per Hebel öffnen) und bringt das Siegel zurück bevor man das das Letzte angeht.

Durchschreiten Sie den **dritten Teleporter** und kämpfen Sie sich dann den Weg bis zum großen **„Legion“** durch. Dieser ist nun der letzte Gegner, so daß man ihn am besten mit einigen **Höllenfeuer-Zaubern schnell zu Boden ringt**, sich das Siegel vom Altar in der Ecke schnappt und dann dem anderen Weg durch die Kanalisation (Hebel zum öffnen des Gitters beachten) bis zum Teleporter folgt. Sobald man auch das vierte Siegel zum eigenen Schreibtisch gebracht hat, beginnt eine letzte Sequenz, denn das Spiel endet hier auch schon etwas überraschend..!

Text	A. Neumann (2009)
Screenshots	A. Neumann (2009)

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/wheeloftime?rev=1447618448

Last update: **2015/11/15 20:14**