Hexplore

Installation

Klassisch: Installieren und Patchen, was gleichzeitig auch schon Cracken ist. Das Spiel ist ursprünglich für Win 95 geschrieben worden, geht aber bis XP. Darüber soll es angeblich auch mit dem Patch gehen, was ich aber so bei mir weder mit Windows Vista noch mit Win 7 reproduzieren konnte. Unter XP kann es ggf. notwendig sein, den Kompatibilitätsmodus für Win 98/ME zu verwenden. Auch kann es vorkommen, dass trotz gepatchter `*.exe` das Spiel ohne CD/Image abstürzt.

Cheats

Vor dem Eingeben `Enter` drücken, zum Abschluss noch ein mal `Enter` drücken. Die Wirkung ist jeweils auf den aktuell markierten Charakter, sofern nicht etwas ganz anderes bewirkt wird. Für die Cheat-Codes die die Groß-/Kleinschreibung wichtig.

Bedeutung	Cheatcode
Waffengeschwindigkeit erhöhen	`Satisfaction`
Doppelter Waffenschaden	`Think Positive`
Geschwindigkeitsboost	`What A Difference`
Volle Waffenausrüstung	`My Drug #`, mit # = Anzahl Munition der aktuellen Waffe
God Mode	`Mister White`
Alle Gegner töten	`Talking To Me`
Gesundheit wieder aufladen	`Rat Race`
Fog of war lichten	`Glory Day`
Level wechseln	`I'll Take You There #` mit # als die Nummer des Levels
Map-Koordinaten anzeigen	`Show`

Hexeditor-Infos

Wert	Position
Gesundheit Abenteurer	4425C8
Erfahrung Abenteurer	4425BC
Gift Abenteurer	442734
Schießpulver Abenteurer	4426F4
Heiltrank Abenteurer	442744
Gesundheit Bogenschütze	442D68
Erfahrung Bogenschütze	442D5C
Pfeile Bogenschütze	442AE4
Giftschleuder Bogenschütze	442B14
Armbrust Bogenschütze	442AF4
Gesundheit Krieger	442998
Gesundheit Zauberer	443138

Wert	Position
Erfahrung Krieger	44298C
Schockwelle Krieger	442ED4
Erfahrung Zauberer	44312C

Lösung

Muss noch redaktionell bearbeitet werden. <spoiler> Komplettlösung zu “Hexplore”

Dieser Text unterliegt dem Copyright des Autors und darf ohne Genehmigung desselben weder verändert noch publiziert oder in anderer Weise verwendet werden.

Hexplore ist ein äußerst hektisches und nervenaufreibendes Spiel. Zudem ist die Steuerung äußerst haklig, so daß es manchmal ein reines Geduldsspiel ist. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein feines Rollenspiel vorgesetzt, vor allem ist es ausgesprochen fair - man kann im Prinzip nichts falsch manchen, nur etwas übersehen. Immer geht es irgendwie weiter, immer gibt es Stellen, wo man sich in Ruhe heilen kann. Trotz Echtzeit-Action gibt es keinen Zeitdruck. Außerdem ist es erfreulich stabil, d.h. ich habe nicht einen einzigen Absturz oder Fehler erlebt. Und Sterben kannst du, so oft du willst; solange noch einer lebt, ist das Spiel nicht vorbei. Insgesamt besteht das Spiel aus drei Episoden, wobei die ersten beiden je drei Level umfassen, die letzte zwei. Und dazu kommt immer noch ein Endlevel.

Die Party

Der Abenteurer MacBride

Das ist der einzige, den du dir nicht aussuchen kannst, quasi bist du es selbst. Hat eine ausgezeichnete Blick- und Reichweite und ist der schnellste von allen. Kann Apparate bedienen. Die wirkungsvollsten Waffen sind anfangs das Schwarzpulver, später die Klinge. Letztere hat leider eine lange Erholzeit, aber mit der Katana kann er in Zweifelsfällen ebenso gut umgehen. Der Spezialheiltrank ist auch nicht zu verachten.

Der Bogenschütze

Wie der Abenteurer besitzt er eine sehr gute Blick- und Reichweite. Kann als einziger durch enge Spalten in Geheimräume kriechen. Die Waffe ist natürlich der Bogen bzw. Armbrust, mit seinen explosiven Pfeilen kann er auch hochrangige Gegner “erlegen”.

Der Krieger

Seine Blick- und Reichweite ist äußerst bescheiden, weshalb er selbst mit Wurfäxten ziemlich nahe an den Feind heran muß. Dafür hat er aber ein dickes Fell. Er kann Tasten der Kraft drücken. Bevorzugte Waffe ist die Axt, später der Morgenstern. Mit einem Schutz- bzw. Unsichtbarkeitszauber ist er in der Lage, ein ganzes Gemäuer von den schlimmsten Feinden zu befreien. Seine extreme Langsamkeit läßt sich mittels Tränken wenigstens vorübergehend verbessern.

Der Zauberer

Besitzt mittlere Reichweite und ist auch nicht sehr schnell. Kann Zauberspruch-Tasten drücken. Die wichtigsten Sprüche sind: Heilung, Schutz, Unsichtbarkeit. Mittels Feuerregen löscht er ganze Armeen in Sekundenbruchteilen aus, ansonsten sind seine Feuerkugeln auch nicht zu verachten.

Hinweise und Tips

Allgemeines

Verzettele dich nicht. Die Gebiete sind vielfach verwinkelt und miteinander verbunden, so daß du oft auch auf anderen Wegen weiterkommst, wenn du denkst, es geht einfach nicht mehr. Auch die Erfahrungssterne solltest du nicht wahllos verteilen, sondern gleichmäßig - selbst wenn es sich nicht gleich in hohen Hitpoints äußert, bringt jeder Stern verbesserte Fähigkeiten. Und auch wenn der Totenkopf auf den Gesichtern blinkt - je höher dein Level ist, desto höher ist auch die Schmerzgrenze, also kannst du sogar mit einem Scheintoten noch ein ganzes Rudel Monster aus dem Weg räumen. In den blauen Kisten sind jeweils drei Tränke drin, die leider nur kurze Zeit anhalten. Eigentlich nur brauchbar, um spezielle Tasten zu drücken, die deinen Level im Moment übersteigen, bzw. für den Krieger in harten Kämpfen (speziell Endgegner). Das ständige Drehen und Wenden der Karte ist ein absolutes Muß. Nur so findest du alle Schalter, Platten usw. Außerdem kannst du durch Wände sehen, soweit sie nicht durch geschlossene Türen versperrt sind. Dadurch sind lauernde Monster schon frühzeitig zu erkennen. Achte auf deine Leute, sie machen häufig nicht das, was sie sollen. Vor allem bei längeren Wegen bleiben sie öfters mal hängen, speziell wenn gehüpft werden muß. Sterben ist zwar nicht angenehm, aber öfters nützlich. Gerade in höheren Levels sparst du dir eine Menge Heiltränke, da du ein Drittel deiner Trefferpunkte zurückbekommst. Achte nur darauf, daß du deine Sachen auch wiederholen kannst. Außerdem hat das “Leben” als Geist auch was für sich: Du kannst damit erst mal die Gegend in aller Ruhe erkunden. Nimm dir die Zeit, um dich am Ende eines Levels gründlich zu heilen. Meist hast du es bitter nötig… Und versuche, in jedem Level alles Brauchbare aufzusammeln, ein Zurück gibt es nicht.

Heilung

Heiltrank - heilt gerade mal 100 Punkte. Am Anfang recht nützlich, später nur in Massen brauchbar. Allerdings gibt's auch bessere, erkennbar daran, daß sie besser gefüllt sind. Nur siehst du das erst im Inventar. Heiltrank des Abenteurers - schon besser, heilt immerhin 200 Punkte zu Beginn. Allerdings im Kampf kaum anwendbar. Jungbrunnen - siehe weiter unten.

Die wichtigsten Zauber

Unsichtbarkeit - Das beste Mittel, um unliebsame Gegner (vor allem hochrangige oder Massen oder durch Fallen erscheinende oder oder …) aus dem Weg zu räumen. Das ultimative Mittel, wenn du nicht weiterkommst. Leider viel zu selten und das Aufladen dauert sehr lange. Schutz - siehe oben. Daneben kannst du damit durch Fallen laufen, um dieselben auf der anderen Seite per Platte zu deaktivieren. Genauso selten zu finden. Heilung - bringt anfangs zwar nur wenige Punkte, dafür kannst du den Zauberer und den Patienten erstmal stehen lassen und mit den anderen beiden die Gegend erkunden. Feuerregen - kann ein ganzes Heer auslöschen. Besonders effektiv ist er gegen Gespensterbäume samt Bewohnern. Feuerkugeln - der Standardzauber, sollte immer aktiviert sein.

Besonderheiten

Auferstehungsstelen - bringt einen toten Geist (was sonst) zum Leben zurück und schenkt ihm sogar ein Drittel der Trefferpunkte. Die Gegenstände sind aber alle weg, die mußt du erst wieder

einsammeln. Jungbrunnen - heilt dich komplett. Sind aber selten zu finden, in vielen Leveln gibt's gar keine. Teleporter - solltest du nutzen, um schnell zwischen den Karten zu wechseln. Diese werden aktiviert, indem du einfach das Gebiet erkundest und von Monstern säuberst. In Dungeons gibt's manchmal auch welche, die werden dann beim Erfüllen einer Aufgabe aktiviert. Truhen - Jeder deiner Kollegen kann eine solche öffnen. Öfters werden dadurch aber auch unangenehme Ereignisse ausgelöst… Verschiebbare Steine, Regale etc. - öffnen Geheimräume, andere Zugänge oder Höhlen. Zuweilen mußt du erst mal richtig stehen, um sie wegschieben zu können. Daneben gibt's auch Steine, die auf bestimmte Platten geschoben werden wollen. Druckplatten - Da sind zwei unterschiedliche vorhanden: Auf den einen muß einer deiner Leute stehen bleiben, bei den anderen reicht es, wenn du sie kurz betrittst. Bei letzterer Sorte ist aber Obacht geboten: Manchmal sind zwei bis vier gleichzeitig zu betreten, um eine Tür o.ä. zu öffnen. D.h. die Platten kehren nach gewisser Zeit wieder in ihren Ausgangszustand zurück, auch wenn sich noch eine Person darauf befindet. Sind die Türen aber einmal offen, bleiben sie es in der Regel auch, wenn du die Platten verläßt. Gespensterbäume - so ziemlich das Unangenehmste, was dir begegnen kann. Die spucken im Sekundentakt (in höheren Levels sogar bis zu acht pro Sekunde, so daß du gar nicht mehr drankommst) neue Gespenster aus, bis du sie (die Bäume) beseitigt hast. Hilfreich wäre ein Unsichtbarkeitszauber, um erst mal bis dahin vorzudringen. Meist wimmeln die Wege nämlich von Monstern und Fallen. Falls dir ein Gespenst begegnet, ist auch ein solcher Baum in der Nähe, also erhöhte Vorsicht. Glücklicherweise reagieren die nur bei Sichtkontakt. Tasten, Schalter, Geräte und Spalten - Die kann nur ein entsprechend erfahrener Held bedienen. Es steht immer dabei, was erforderlich ist. Z.B. heißt Zauberspruch 2, daß diese Taste nur ein Magier mindestens im 2. Level drücken kann. Mechanismen kann nur der Abenteurer (dein Alter Ego) bedienen und in Spalten nur der Bogenschütze kriechen. Manche Schalter lassen sich aber auch von jedem betätigen. Türen, Tore, magische Gatter etc. - lassen sich mit obigen Bedienelementen öffnen. Bei den magischen steht meist drunter, wieviel Schalter, Platten oder Hebel zu betätigen sind, du mußt nur die richtigen finden. Türen und Tore erfordern den entsprechenden Schlüssel (z.B. Eisenschlüssel für Eiserne Tür - irgendwie logisch). Darüber hinaus gibt's aber auch noch besondere Ein- und Ausgänge, die werden durch spezielle Aktionen geöffnet. Fallen - ein Thema für sich. Du löst fast mit jeder Bewegung eine Falle aus. Die offensichtlichen (Feuer, Pfeile usw.) kann man meistens mittels Platten deaktivieren, nur mußt du erst mal durch (hier hilft wieder Unsichtbarkeit oder Schutz). Zuweilen kannst du aber die Gemäuer auch durch einen anderen Eingang betreten und dort die Fallen abschalten. Viel zu oft heißt es aber: Augen zu und durch. Türschwellen sind definitiv eine solche Falle, wenn du so was siehst, mußt du einfach nur überleben, einen Ausweg gibt's nicht. Geheimräume - Im allgemeinen leicht an Rissen, etwas anders aussehenden Wänden usw. zu erkennen. Auch die Spalten, durch die dein Schütze kriechen kann, zählen als solche. Manche sind aber wirklich gut getarnt, da hilft nur, alle Wände an der Unterkante mit der Maus abzufahren, bis sich ein gelber Kreis zeigt. Höhlen befinden sich hinter Wasserfällen oder unter Steinen. Auch können solche Räume wiederum andere Geheimräume beherbergen. Fässer, Kisten usw, - sollten aus der Entfernung abgeschossen werden. Gerade Fässer sind hochexplosiv, dafür verbergen sie so manchen Heiltrank oder stehen vor Geheimräumen.

Zum Kampf

Zuallererst: Durch das hektische Geschehen und die seltsame Steuerung ist es fast unmöglich, während eines Kampfes gezielte Handlungen vorzunehmen. Da hilft nur hoffen… Bevor du in die Schlacht ziehst, stelle deine Leute zusammen, von Positionstreue haben die nämlich noch nie was gehört. Vor allem der Krieger neigt dazu, ständig vorzupreschen. Vielfach ist es sinnvoll, eine Weile stehenzubleiben und auf Gegner zu warten. Deine Leute feuern bei Sichtkontakt, sofern sie über Fernwaffen verfügen. Viele Monster reagieren, wenn einer ihrer “Kumpel” nebenan angegriffen wird. Das kann zu unliebsamen Zusammenstößen führen. Vergiß das Handbuch, von wegen anlocken und so. Die Monster haben fast alle sehr begrenzte Laufbereiche, von denen sie nicht abweichen. Das

kannst du dir aber auch zu Nutze machen, indem du dich immer mal wieder taktisch zurückziehst, allzuweit folgen dir sie nicht. Gerade in Dungeons ist es fast immer besser, nur einen deiner Leute vorzuschicken, vornehmlich den Krieger. Das erspart dir viel Ärger, zumal du eine Person viel besser steuern kannst als den ganzen Haufen. Rüstungen kannst du vergessen, die bist du schneller wieder los, als du sie aufgehoben hast. Bei jedem Treffer geht die Stärke runter, bei Null sind sie ganz weg. Ich wollte eigentlich noch eine Monsterliste beifügen, nur ist das sinnlos, da die Monster genau wie du in jedem Level stärker werden und auch über bessere Angriffsfähigkeiten und Zauber verfügen. Unterschätze also die Gegner nicht. Nutze die Zauber und Tränke, es hilft dir gar nichts, wenn du sie nur mit dir herumschleppst. Selbst im allerletzten Kampf benötigst du höchstens 3-4 von jedem, und die Heiltränke sind großzügig verteilt. Und vergiß die Leertaste nicht…

Episode 1 - In der Heimat

Das Dorf Zarko

Beseitige die schwachen Gegner und öffne die erste Truhe. Geh zur Brücke und rekrutiere deinen ersten Kollegen. Setze deinen Weg bis zum Dorf fort, nimm den Krieger mit und säubere das Gebiet vor dem Dorf. Im Osten ist ein Jungbrunnen, so daß du nicht allzuviele Schwierigkeiten haben solltest. Rede mit dem Bauer vor dem Dorf, er will einen Hammer. Geh nun ins Dorf, rede mit allen Leuten und rekrutiere die Personen, die du gerne hättest (hat keinen nennenswerten Einfluß). In der Scheune findest du besagten Hammer in einer Truhe, gib ihn dem Bauer. Geh nach Süden und springe in den Strudel. In der Höhle findest du die vier blauen Platten. Kaufe dem Händler die Axt und anschließend den Lebenstrank ab. Geh nun nach Osten zum Magier und nimm dir einen mit. Weiter geht's durch den Wald bis zur Steinernen Festung. Der Schlüssel dazu ist auf der vorigen Karte ganz im Nordosten zu finden, du kannst sie aber auch durch den Wasserfall im Westen betreten. Der Ausgang ist dann nicht mehr weit.

Der Weg durch die Felsen

Sorry, keine konkrete Lösung. Durch die Unmengen an Schlüsseln, Gegenständen und Fallen geht schnell die Übersicht verloren. Zudem mußt du viele Sachen den getöteten Gegnern abnehmen, ich kann mich beim besten Willen nicht mehr erinnern, wer was fallengelassen hat. Vor allem die Hauptmänner tragen die wichtigen Sachen bei sich, allerdings feuern die Zaubersprüche quer über die ganze Karte. Bevor du sie überhaupt siehst, bist du schon tot. Da hilft wieder mal Unsichtbarkeit. An jeder wichtigen Kreuzung bzw. Turm stehen richtige Armeen, befehligt von 2-4 Hauptmännern. Und da sind wir auch schon bei der Aufgabe: Du mußt drei der vier Türme erobern, zwei legendäre Gegenstände besorgen, damit du ein Zauberpulver bekommst und damit ins nächste Level gelangst. Und natürlich - den letzten Turm in deine Gewalt bringen und die Hauptarmee vernichten. Hier ist es besonders wichtig, alle Höhlen zu finden, um an die gesuchten Dinge zu kommen. Auf der ersten Karte sind nur reguläre Armeen, d.h. Gloren. Der Südturm ist auch keine sonderliche Herausforderung. Bei den mittleren Felsen weiter nördlich sind dann aber schon die berüchtigten Hauptmänner vorhanden. Besetze zuerst den Wachturm im Osten und gehe dann weiter zum Einsiedlersee im Osten. Der Einsiedler will was zu Essen, das findest du in einem der Türme oder Höhlen. Wenn du ihm die Nahrung bringst, wird er richtig kooperativ - er sagt dir, wie du durch die Schlucht kommst, gibt dir einen der beiden legendären Gegenstände und den Schlüssel zum goldenen Tor. Dort findet sich auch der zweite. Um zu den Tempeln im Norden zu kommen, mußt du aber erst am Burggrabenturm vorbei bzw. hinein. Gehe wieder zum mittleren Felsen und beseitige die dortige Armee im Norden. Im Keller des Turmes triffst du auf Gefangene, von denen dir einer eine Münze vermacht. Diese wirfst du in den Brunnen im Südwesten und die Höhle gleich daneben öffnet sich. Drinnen sind verschiedenen Rebellen, die fast alle irgendwas wollen: Gold, Heilkräuter usw. Wenn du

vorher alles gründlich abgesucht hast, solltest du die Dinge bei dir haben. Einer von denen öffnet einen Teleporter in einen Geheimraum, wo du die ersten beiden blauen Platten samt Truhe findest. Die anderen beiden sind allerdings hinter einer magischen Tür. Geh nun nach Norden. Hier setzt du beide legendären Gegenstände in die dafür vorgesehen Säulen in den Tempeln ein (gleich links und rechts des Startpunktes), und beide Tempel vereinigen sich zu einem einzigen. Nun gilt es, massenhaft Schalter zu betätigen, um die Fallen auszuschalten, Gespensterbäume zu vernichten und Feinde zu killen - eben wie üblich. Zu guter Letzt kommst du im Norden in den geheimen Aufgang zum Nordturm. Arbeite dich in den zweiten Stock vor, wo du besagtes Zauberpulver findest. Außerdem ist hier ein Teleporter zum Ausgang. Mach deinen Krieger unsichtbar, laß ihn rausgehen und die üblen Hauptmänner killen (mindestens 4 sind vorhanden). Dieselbe Prozedur nochmal, und die stolze Armee ist Geschichte. Die restlichen Feinde am Nordausgang sollten kein Problem mehr darstellen, und mit dem Pulver kannst du den Ausgang ins nächste Level öffnen. Vorher solltest du aber noch die Höhle im Nordwesten aufsuchen, wo es einen Teleporter zu den anderen beiden blauen Platten gibt.

Das Dorf Troon

Hauptaufgabe ist hier, in die Festung Garkhams zu gelangen. Zu diesem Zweck mußt du eine geheime Krypta meistern. Dieselbe hat Unmengen von Eingängen und Fallen. Letztere lassen sich glücklicherweise fast alle ausschalten, nur sind wieder mal unzählige Schalter zu drücken, geheime Räume zu finden (achte auf Spalten oder verdächtige Wände) und an den magischen Türen jeweils die Platten an beiden Seiten zu betreten, um sie zu öffnen. Es erfordert viel Rennerei, um nachzusehen, wo wieder mal eine Türe offen bzw. eine Falle ausgeschaltete wurde. In den allermeisten Fällen befinden sich diese auf einer anderen Karte, mit der Zeit kannst du aber die Karten per Krypta wechseln, da sich die Sperren nach und nach öffnen. Versichere dich aber beim Betreten, daß du auch wieder rauskommst. Gerade zu Beginn ist es meist nicht möglich, außerdem hat das Spiel hier einen Fehler: In einer der Krypten auf dem Friedhof führen alle Ausgänge in einen Geheimraum, den nur der Schütze verlassen kann. Eingänge sind: In einem Haus westlich des Dorfeingangs, fast alle Krypten im Friedhof und der geheime Raum des Fährmanns westlich des Dorfes. Meistens sind sogar mehrere Eingänge pro Level erreichbar. Aber der Reihe nach: Befreie das Dorf. Es erwarten dich Unmengen an Gloren mit mehr als doppelten Hitpoints. Zudem stehen im Süden und Norden je zwei Kanonen, die aber dein Bogenschütze mit der Armbrust leicht ausschalten kann. Südwestlich des Dorfes befindet sich ein Rudel Wölfe bzw. Wehrwölfe. Ich würde zunächst diesen Weg per Wölfe empfehlen, da du westlich des Dorfes eine Höhle (verschiebbarer Stein) mit einem Jungbrunnen findest. Ansonsten kannst du auch ins Dorf reinspazieren und öfters mal den Heldentod sterben, Stelen finden sich allerorten. Wie gesagt, solltest du aber zuerst den Wald westlich aufsuchen. Außer dem Jungbrunnen kannst du im Norden in den unterirdischen Raum des Fährmanns klettern. Hier ist wieder erhöhte Vorsicht angesagt, da bei jeder zweiten Truhe zwei Gespensterbäume erscheinen. Hier sind mehrere Eingänge zur Krypta, im Moment aber noch nicht empfehlenswert, zudem sind noch die Fallen da. Erzeuge lieber erst mal eine Brücke nach Westen und besuche die Wolfslichtung. Dahinter verbergen sich die “echten” Rebellen, nur kommst du noch nicht rein. Befreie also das Dorf Troon. Mit den Rebellen ist es leider nicht allzuweit her; wenn du auf ängstliche Dörfler triffst und mit ihnen redest, kannst du dich schon mal auf unangenehmen Besuch gefaßt machen. Das Oberhaupt verweist dich zwar an den Friedhofswärter, das ist aber nur eine weitere Falle. Wenigstens kannst du durch den Hinterausgang den Friedhof betreten, wo ständig Zombies erwachen, das nervt einfach nur. Du solltest aber trotzdem einen Rundgang wagen, immerhin gilt es, vier Schalter zu drücken, um eine Krypta zu öffnen. Von den vier Krypten kannst du momentan nur eine nützliche betreten, und die ist auch noch mit massenhaft Fallen gespickt. Den Schlüssel aus der Truhe brauchst du aber. Im Obergeschoß des Friedhofswärterhauses findest du noch einen Schlüssel, der eine weitere Krypta öffnet. Wenn alle deiner Leute jetzt Level 3 erreicht haben, kannst du dich an die geheime Krypta wagen, da dort einige Schalter nur so betätigt werden

können. Durch die vielen Eingänge ist leider keine konkrete Beschreibung möglich. Jedenfalls triffst du im Süden auf den echten Friedhofswärter, der dir gegen den Erkennungsring einen Schlüssel gibt. Selbiger öffnet die Tür zur Mühle im Nordwesten des Dorfes. Leider ist keiner da, du mußt dir also auf die übliche Weise deinen Weg in den Keller freimachen. Dort gibt dir der Müller einen Bleiwürfel. Denselben legst du auf den flachen Stein in der Wolfslichtung und gelangst zu dem Rebellenchef. Dieser wiederum schenkt dir einen Rubin für den Fährmann zu den Sümpfen. Kehre in die unterirdische Höhle des Fährmanns zurück und setze den Rubin in den Steinaltar ein, du gelangst per Boot zur Sumpfinsel. Der Geisterbeschwörer erweist sich als weitere Täuschung (die wievielte überhaupt?). Durchsuche sein Haus, vor allem den Keller. Im Maschinenraum muß eine Maschine eingeschaltet werden, um die Schalter im Sumpf zu aktivieren. Diese lassen allerorten Brücken entstehen. Durchquere das Insellabyrinth, wobei du die Batrazide aus der Entfernung abschießen solltest, im Nahkampf richten die allerhand Schaden an. Im Osten sind zwei Ausgänge zur Burg sowie einer zum Wald. Stürme die Burg, den Schlüssel mußt du einem Hauptmann abnehmen. Drinnen warten nur noch zwei Hauptmänner und ein verzauberter Tempelherr.

Garkhams Burg

Hier erwarten dich Unmengen an Hauptmännern und ähnlichem. Dein Zauberer sollte inzwischen den Heilspruch beherrschen, lege also öfters mal eine Kampfpause ein. Die zu lösenden Aufgaben werden dir beim Betreten sowie nach Erledigung einer Aufgabe mitgeteilt. Säubere zuerst das Erdgeschoß und drücke dann die Schalter, Platten u.ä. Meistens wird dadurch eine Falle ausgelöst, die sich im Erscheinen einer Horde Gloren äußert. Betritt dann den Keller der Angst, der Eingang ist im Osten. Zunächst ist nur die östliche Seite zugänglich. Kämpfe dich nach Norden durch, wo du zwei Amphoren findest. Diese müssen mittels gefundener Fackeln fast gleichzeitig angezündet werden, das Zeitlimit ist allerdings sehr knapp. Dahinter verbirgt sich die gesuchte Maschine. Nach Aktivieren derselben sind neue Räume offen, in denen sich auch die Schalter für die Türen befinden. Wenn du einen betätigt hast, blinken die Türschalter in der entsprechenden Farbe und du kannst sie öffnen. Meistens gehen aber gleich mehrere Türen auf, inklusive Horden von Monstern. Arbeite dich nun nach Westen durch und durchsuche jeden Raum. Die versteckten Räume sind im allgemeinen an Rissen erkennbar. Sind alle nötigen Schalter gedrückt, erhältst du die Nachricht, daß die Tür in den 1. Stock offen ist. Durchsuche aber vorher erst die verschlossenen Räume im Erdgeschoß und geh dann erst rauf, der Aufgang ist wieder im Osten. Oben säuberst du zunächst wieder den Ostteil, öffnest alle zugänglichen Türen und vollziehst das gleiche im Westen. Auch hier erscheinen wieder mal Monster per Tastendruck, diesmal sind es aber Hauptmänner. In den beiden langen Innenwänden gibt es noch je eine schwer zu erkennende Geheimtür, die ins Erdgeschoß führt. Mit dem goldenen Schlüssel gelangst du auf die Dächer. Hier sind besonders die vielen Armbrüste lästig, die haben eine unerhörte Schußfrequenz. Es gilt, 4 verschiebbare Steine zu finden und in die Geheimräume darunter zu gelangen, um weitere Tasten zu drücken. Nun kannst du den nördlichen Bereich des Daches über den 1. Stock betreten und die dort wartenden Kreuzritter erledigen. Über die Treppe gelangst du in die letzte Karte. Was folgt, ist ein Gemetzel nach dem anderen, unzählige Schalter und Geheimräume usw. Die einzig bemerkenswerte Stelle ist im Westen, in dem Raum mit den zwei Steinen, wo es anscheinend nicht mehr weiter geht. Hier mußt du den Schützen oder Abenteurer an den Rand des Wassers stellen, so daß der Schalter ganz hinten in der Ecke ansatzweise sichtbar wird, und diesen dann mittels Schockwelle auslösen (ich habe keine andere Möglichkeit gefunden). Zu guter letzt stehst du vor der Maschine, die per Schalter aktiviert und dann zerstört werden muß. Leider tauchen gleichzeitig auch etliche verfluchte Kreuzritter auf. Nach gewonnener Schlacht sind nur noch die vier üblichen Tasten zu drücken, dann gelangst du in den Turm, wo außer dem echten Geistesbeschwörer in Ketten auch der Ausgang zum nächsten Level ist. Anmerkung: Im 1. Stock ist im westlichen Teil ein offenes Gebiet, das sich nicht betreten läßt, sowie ein schwarzer Raum im Süden. Ich habe leider nicht herausgefunden, was es damit auf sich hat.

Episode 2 - Die Wüste der Sarazenen

Vorbemerkung: Irgendwie bin da nicht richtig glücklich geworden, es scheint, als hätten die Programmierer ein paar Sachen vergessen. Das betrifft zum einen die Steine der Macht, die in verschiedene Ständer eingelegt werden sollen, um Fallen zu deaktivieren. Ich habe nicht mal annähernd so viele Steine wie Ständer gefunden, sprich kaum welche. Zum anderen sollten die roten Druckplatten ebenfalls Fallen entschärfen, nur taten sie das kaum. Alle in allem: Weder Platten noch Steine hatten irgendwelche nennenswerte Auswirkungen, bereite dich also darauf vor, ständig beschossen zu werden. Mit den Heilzaubern des Magiers oder den Tränken des Abenteurers ist das aber durchaus machbar. Noch eine Vorbemerkung: Du findest ab und an Kamele, die sich bei Berührung aufstellen und ein Herzchen von sich geben, markiert als Lebens- Bonus. Hatte leider ebenfalls keine Wirkung (vielleicht heilen sie ja).

Die Hafenstadt Istarun

Zunächst solltest du die drei zugänglichen Gebiete (Hafen, Markt, Garten) von herumlungernden Räubern und Soldaten befreien. Die bringen zwar keine Erfahrung, dafür kannst du dich dann ungestört deiner Aufgabe widmen. Sprich mit dem Fischer am Hafen und bringe das Kraut, das er dir verkauft, zu dem Schlangenbeschwörer Khanzi in der Mitte des Hafens. Dieser wiederum verweist dich an einen Typen namens Drys, der im Nordwesten des großen Marktes herumwandert. Gegen einen Beutel Gold bist du im Besitz eines Armbandes, mit dem du an den Wettkämpfen teilnehmen kannst. Dazu betrittst du die Taverne neben Khanzi und gibst dem Barkeeper dieses Armband. Im Keller kannst du jetzt die erste Arena betreten. In den Arenen geht es nur darum, sich bis ans andere Ende durchzuschlagen, die dortige Kiste zu öffnen und die erscheinenden Monster zu vernichten, bis der Teleporter aktiviert ist. Die erste Arena ist nicht sonderlich schwierig, kehre mit der gefundenen Kette zum Barmann zurück und gehe in die zweite Arena. Die ist deutlich härter, Golems noch und nöcher. Außerdem gibt es vier Geheimräume. Dafür findest du einen Kelch, den du dem Leibwächter neben der Taverne übergibst und du wirst zum Khan vorgelassen. Der stellt dir aber erst mal zwei weitere Aufgaben: a) einen Trank aus Erliks Haus besorgen (ist im Nordosten des Marktes) und b) eine Wunderlampe aus Erliks Hauptquartier holen. Dieses befindet sich in den Gärten in der Südost- Ecke, sprich den Leibwächter davor an und du kannst rein. Die Lampe ist in einer Kiste im hinteren Garten, leider läßt dich Erlik nicht so einfach davonkommen, also töte ihn. Der Khan überläßt dir dafür den Schlüssel zu den Lagerhallen an der Südseite des Marktes. Kämpfe dich bis zur Südwestecke durch, dort ist ein Zugang zur Kanalisation. Drinnen ist wieder mal Teamwork angesagt: Tasten drücken, Hebel ziehen usw. Im Nordwesten ist dann der Zugang zum Keller unter dem Palast. Durchquere ihn, dann das Erdgeschoß und den 1.Stock. Hier triffst du den König, der dich an das Militärquartier in den Gärten verweist. Dieses ist nun offen und du kannst rein. Wie gehabt, stehen ständig Wachen, Leutnants und Hauptmänner im Weg, aber nicht lange. Achte nur auf die Krüge, die an den Hauswänden stehen, die explodieren bei Annäherung. In der Mitte findest du den Eingang zum Hauptquartier des Königs. Dort sind die berühmten vier Schalter zu drücken, und es erwarten dich die ebenso berühmten Endgegner in Form von Kreuzrittern und ähnlichem Gesocks. Falls du noch nicht alle Truhen geöffnet hast, durchsuche die offenen Häuser auf den diversen Karten. Ansonsten geht's von da aus ins nächste Level.

Anmerkung: Ich hatte am Ende noch einen Steinschlüssel im Inventar, aber keine solche Tür gefunden, jedenfalls keine verschlossene.

An die Front

Wie üblich ist zunächst erst einmal Ordnung zu schaffen. In der Hütte des Generals gleich zu Beginn

findest du Hinweise auf Steine der Macht und einem Tempel. Suche die in den Felsen verteilten Höhlen auf und du findest drei der besagten Steine. Als nächstes mußt du dich wohl oder übel in den Kampf begeben. Zwar haben dir beide Seiten nichts getan (und du ihnen auch nicht), trotzdem hilfts nichts. Also verlasse die Karte nach Osten, wo du allerseits auf richtige Armeen der Abendländer triffst. Gegen einen Feuerregen-Zauber ist die Überlebenschance aber unter Null, im Prinzip kann dein Zauberer die Gegner ganz allein plattmachen, nur mußt du warten, bis sich der Zauber wieder aufgeladen hat. Weitere Höhlen harren der Erkundung, in einer findet sich auch der vierte Stein. Solchermaßen gewappnet, betrittst du den Tempel im Norden und setzt die Steine in die Fassungen. Hier gibt es zwei Gänge, immer wenn du in einem der beiden eine Taste oder Hebel gedrückt hast, öffnet sich im anderen eine Tür. Letztendlich kommst du im Norden wieder raus, sprich auf der anderen Seite der Front. Was zu erwarten war, trifft nun auch ein - die Ungläubigen haben hier ihre Armeen aufgestellt. Kein Problem, wieder ein paar Höhlen durchsucht und weiter geht's zu den Sarazenen im Osten. Außer ein paar Wachen ist hier nur ein weiterer Tempel unter einem Stein zu besichtigen, viel wichtiger ist der Ausgang zum Sarazenenlager im Südosten (tatsächlich handelt es sich um einen weiteren Tempel). Fallen über Fallen, und noch mehr Fallen. Der nördliche und größte Bereich ist nur durch einen Teleporter zu erreichen. Schicke zuerst deinen Krieger durch den Teleporter und die Gänge, um das Gebiet zu erkunden und diverse Platten zu betreten. Mit der Zeit klärt sich alles auf, und du kannst deine anderen Leute zu den verschiedenen Tasten und Hebeln schicken. Zuletzt kriegst du die Türen im Nordwesten auf, da lauert ein Pharao - wirklich ein formidabler Gegner. Dahinter ist dann der Ausgang zum nächsten Level. Anmerkung: In der Wüste stehen etliche Katapulte herum, die sich auch jeweils einmal abfeuern lassen. Weiß nur nicht, was das bringen soll…

Die Suche nach dem Tempel

Außer einer Höhle und dem Nomadenlager im Nordwesten gibt's hier nicht viel, also setze deine Reise nach Osten fort. Hier ist genausowenig los, nur die Höhle in der Mitte der Wüste wird von einer Heerschar Sarazenen bewacht - weil sich ein Jungbrunnen drin findet. Noch weiter im Osten kannst du endlich den das erste nennenswerte Gemäuer betreten, wieder mal einen Tempel (der nordöstliche). Mit den beiden bisher gefundenen sowie einem weiteren Stein der Macht kannst du wenigstens ein paar der Fallen außer Kraft setzen, es bleiben aber noch genügend übrig. Es gilt, viele Geheimräume zu finden und Schalter o.ä. zu betätigen. Meist erhältst du eine Nachricht “Eine Brücke in der Wüste ist erschienen”. Suche soviele Schalter wie möglich. Falls du noch was übersehen hast, kannst du das auch später nachholen. Zwei Türen kriegst du sowieso nicht auf, also verlasse dieses unfreundliche Gebiet und gehe nach Westen zurück und nach Süden. Du befindest dich nun im Mittelpunkt der Wüste, hier gibt's wieder nur eine lumpige Höhle zu besichtigen, setze also deinen Weg nach Süden fort. Du kommst ins Lager der Abendländer, sprich etliche Kreuzritter samt Gloren-Gefolge. Mit ein bißchen Feuerregen sollte es aber keine Überlebenden mehr geben. Von hier aus gelangst du an die beiden Tempel im Osten und Westen. (Falls du nicht hinkommst, weil die Brücken fehlen, gibt es in jedem der beiden Gebiete einen Teleporter, der dich wieder in den nordöstlichen Tempel zurückbringt, jeweils hinter die magischen Türen). Nimm dir zuerst den im Osten vor, das ist der schlimmste. Geh vorsichtig voran, vor allem suche zuerst Schutz rechts vom Eingang, wo dich die Feuerbälle nicht erreichen können. Oder bleib einfach draußen und schicke immer nur einen deiner Kollegen rein, um ein Monster nach dem anderen zu erledigen. Im Südosten triffst du wieder mal einen Pharao, der sollte aber nicht zum Problem werden. Jedenfalls befindet sich dort der Altar. Schlimmer ist das Gebiet südlich davon, da wimmelts nur so von Golems und Gespenstern. Zumindest gibt es dort einen Geheimraum, in dem du dich heilen kannst. Falls du es bis zum Ende schaffst, kannst du ein Schleusenrad erbeuten. Als nächstes ist der Tempel im Westen dran, nicht ganz so schlimm wie der vorige, aber trotzdem sind noch etliche Monster zu meucheln. Der Altar befindet sich im Südosten. Hast du alles erledigt, kannst du dich auf die Suche nach dem eigentlichen Tempel machen. Um dahin zu gelangen, gehst du vom westlichen Tempel aus nach Süden. Außer einer Höhle

ist nichts da, also gehe in den Tempel, in Wirklichkeit kommst du wieder in einer Wüste an. Durchquere die nächsten drei Karten, in jeder gibt es eine Höhle, wo es eine Platte zu betreten gilt, um Brücken zu den Truhen auszufahren. Zuletzt gelangst du endlich zum Tempel, der wird aber hart bewacht, je vier Golems und Rieseninsekten. Schenke deinem Krieger ordentlich von jedem Trank ein, noch ein Schutzzauber drauf, und das wars dann. Im Tempel geht's dann weiter.

Der Tempel von Pal-Du-Dan

Wieder mal Fallen, wieder mal sind Unmengen an Geheimräumen vorhanden. Zu allem Überfluß schwirren auch noch sogenannte Sentinels herum, die sich kaum kriegen lassen. Nur ein Trefferpunkt, dafür explodieren die aber bei Annäherung. Mit ein bißchen Glück kann dein Abenteurer die Dinger mittels Schwarzpulver entschärfen. Suche zuerst die zwei Steine der Macht (einen solltest du schon haben). Alle drei vor der großen Halle eingesetzt, schon sind die schlimmsten Fallen außer Betrieb. Leider nicht lange, da du mindestens einen Stein von einer Fallenplatte schieben mußt, um weiterzukommen. Mach deinen Weg nach Osten und betritt die Kammer der 6 Schleusen. Jetzt weißt du auch, warum du die ganze Zeit das Schleusenrad mit dir herumgeschleppt hast, du brauchst aber noch 5 andere. Vier davon findest du hier, das letzte mußt du dir aus dem vorigen Level aus dem verschlossenen Zimmer holen, der Schlüssel ist ebenfalls hier. Zunächst sind die verschiedenen Türen mittels Platten zu öffnen und wieder mal Schalter zu bedienen, am besten beginnst du mit der südlichen Seite. Du mußt hier alle versteckten Räume finden, sonst geht's nicht weiter. In dem großen Raum in der Mitte (läßt sich mit zwei Platten nahe des Eingangs öffnen) befindet sich eine Platte, mit der alle Türen im Westen geöffnet bleiben. Weiter östlich sind dann die Räder auf die Apparate zu stecken. Es erwarten dich einige Pharaonen, dann geht's in die Halle der Wächter. Hier gilt es, einen Spiralweg zu meistern. Nicht sonderlich schwer, halte dich nur zu Beginn von der Lava fern. Unterwegs gibt es einige Geheimräume zu besichtigen. Am Ende landest du auf einer Plattform, wo drei böse Tempelwächter dich zu vernichten trachten. Gegen drei Behandlungen mittels Feuerregen hat aber keiner was zu bestellen. Schiebe die drei Steine auf die Platten und kehre ins vorige Stockwerk zurück. Da hat sich inzwischen die Tür zur heiligen Kammer geöffnet. Wenn du die vier Steine mit deinen Leuten bestückst, ist das Buch Hexplore greifbar - allerdings nur für Sekunden. Der Übelwicht Garkham erscheint samt Gefolge und nötigt dich ins Gefängnis. Das solltest du auch schleunigst tun, sprich Levelausgang, du kannst einfach nicht kämpfen.

Episode 3 - Das Ende naht

Vorbemerkung: Normalerweise sollte man hier die beste Ausrüstung finden (drei Sternchen). Ist ja eigentlich auch der Fall, nur für den Schützen gabs kein Kurzschwert, dafür war der Zauberstab doppelt vorhanden. Spielt zwar keine Rolle, nur so ein Gedanke… Kann auch sein, daß ich das Ding verloren habe.

Im Himalaya

Wenn du im Tempel erwachst, suche zunächst den Gefangenen im nächsten (Geheim)-raum auf. Er erzählt dir was von einem Geheimgang. Vorher solltest du aber alle Platten betreten, alle Monster meucheln und alle Zimmer nach Tasten o.ä. absuchen. Wenn du deinen Weg durch den Geheimgang (der erste befindet sich gleich am Startpunkt, dreh dich mal um) fortsetzt, wird dir auffallen, daß sich die vier quadratischen Wächterräume um einen zentralen in der Mitte befinden. Da gibt's zwar auch eine Tür, nur ist sie zu. Suche also den weißen Hexer im Osten des Gebietes auf. Er gibt dir weitere Hinweise und öffnet die besagte Tür. Drinnen sind nur vier Hauptmänner, allerdings kommt noch eine ganze Schar durch die Tür dazu. Kein Problem, und du bist wieder frei. Die weiteren Karten spotten jeder Beschreibung, typische Klischees (Yetis), lächerliche Monster und einige Höhlen. Die Höhlen

werden zwar von Wehrwölfen bevölkert, die sind aber nur noch Futter für erfahrungssüchtige Abenteurer. Dafür gibt es hier die beste Ausrüstung. Außerdem kannst du nur durch die Höhlen weiterkommen, da die Wege meist versperrt sind. Die letzte Höhle ist im Nordosthang im Südosten. Auch da brauchst du einfach nur durchzulaufen, alle Geheimräume zu finden und im Norden ins nächste Level zu wechseln.

Der Weg zum Garten Eden

Unter einem Paradies hatte ich mir eigentlich was anderes vorgestellt. Jedenfalls keine Höllenhunde an allen Ecken und Kanten, später kommen auch noch Kannibalen dazu. Die meisten Höhlen und sogenannte Tempel finden sich unter Steinen. Am wichtigsten ist hier die Verteilung der Erfahrungspunkte, die sind sehr dünn gesät. Du mußt alle Höhlen, Tempel usw. abklappern. Achte auch auf die verschiedenen Sterne (10/20/50 Punkte), es gibt nämlich nur genau 3000 für jeden. Gleich zu Beginn findest du derartige Höhlen, da ist aber nicht viel. Springe lieber nach Osten über die Inseln, auf der anderen Seite finden sich zwei weitere solcher Höhlen, die aber verkehrt bezeichnet sind. Zuerst mußt du die Schalter im “versunkenen Tempel” betätigen, um nördlich desselben in die Höhle zu klettern und dort ein Amulett des Wassers zu erbeuten. Dein weiterer Weg führt dich nach Norden ins Pfahldorf. Hier liegt der Anführer im Sterben, die Medizin findest du in dem Loch direkt am Startpunkt. Dafür öffnet er dir den Eingang zum Wassertempel im Süden. Hier sind je zwei Platten zu betreten, um die verschiedenen Gitter zu öffnen. Schicke deinen Zauberer vor, hinter jedem Gitter lauern Gespenster samt Bäumen, aber mittels Feuerregen ist der Spuk schnell zu Ende. Letztendlich kannst du das Amulett einsetzen und der erste Tempel ist aktiviert. Alsdann geht es weiter nach Nordosten. Halte dich hier nicht länger als nötig auf, sondern übe wieder mal Inselhüpfen, bis du im Osten das Dorf der Höhlenbewohner erreichst. Tatsächlich sind´s wieder mal Kannibalen, allerdings treten die hier zuweilen in Massen auf. Durchsuche alle Höhlen, in einer ist der Eingang zum Tempel des Feuers, dazu benötigst du aber zwei Statuen. Wen wunderts, in den anliegenden Höhlen findest du auch diese. Leider benötigst du hier Level 10, komm zurück, wenn du soweit bist. Im Südwesten geht es weiter zum Haupttempel, der wird hart von Tempelherren bewacht. Betritt ihn und mache alles nieder. Viele gut versteckte Geheimtüren gilt es zu finden, allerdings kommst du hier auch nur mit Level 10 weiter. Es gibt noch zwei weitere Eingänge, einer ist direkt neben dem Tempel, der andere neben dem Ausgang der vorigen Karte. Durchsuche die Höhle im Nordosten der Karte, dort findet sich das Amulett der Erde. Der dazugehörige Tempel befindet sich am Heiligen See im Südosten (der Tempel der Luft ist übrigens genau gegenüber). Halte dich aber von den Stegen im Süden fern, dort wirst du massiv beschossen und der Weg ist momentan versperrt. Im Tempel der Erde ist wieder das übliche Plattentreten und Gespensterkillen angesagt, dann ist der zweite Tempel aktiviert. Gehe nun in alle zugänglichen Tempel, Höhlen etc, bis deine Truppe komplett Level 10 erreicht hat. Besuche erneut den Haupttempel, im nördlichen Bereich finden sich die beiden anderen Amulette. Diese werden natürlich sofort in den Luft- und Feuertempel eingesetzt, was den Weg über die Stege im Heiligen See öffnet. Schicke deinen Schützen per Unsichtbarkeit dahin, ganz im Süden lauert ein Krake. Bevor der nicht beseitigt ist, wächst der Gespensterbaum immer wieder nach. Der tote Krake fungiert nun als Brücke zum nächsten Level - dem Ende.

Der letzte Kampf

Wende dich sofort nach Osten, durch die Geheimräume. Im letzten findest du in den Truhen für jeden deiner Leute noch nützliche Sachen, dann geht's nach Süden. Vor der Pfahlfalle raste und laß deinen Krieger alle Tränke zu sich nehmen, zaubere Schutz auf ihn und schick ihn in den großen Raum. Garkham erscheint, beschwört etliche Schwarze Hexer und los geht's. Laß deinen Krieger herumtoben, binnen einer halben Minute rührt sich nichts mehr. Der Ausgang nach Westen ist nun offen, verfahre mit deinem Krieger wie vorher und geh dorthin. Hmm, sieht wie ein Computerraum aus. Ganz hinten steht eine Gottheit, die nach längerer Rede seine Brüder herbeiruft und zum Angriff bläst. Die schlagen allesamt mit ca. 100000 Hitpoints zu Buche, übe also wieder den Rundumschlag

und trinke regelmäßig neue Tränke. Mit ein wenig Timing hat sich das Problem nach einer Minute erledigt und der Ausgang ist offen. Ein kurzer Abspann - irgendwas mit Raumschiffen und Planeten - und das wars.

© Holger Franke, HolFranke@online.de

Diese Lösung stammt aus Mogel-Power (www.mogelpower.de) / Solution.Net (solution.mogelpower.de) </spoiler>

Netzwerk

Das Spiel hat im Prinzip einen Koop-Modus, der aber bisher noch nicht getestet wurde. Er soll aber laut einiger Webseiten relativ gut gelungen sein.

Back to the games database

From:
https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/ - **mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:
https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=en:games:hexplore&rev=1549141980

Last update: **2019-02-02-21-13**