

*hbi gaurfingbaa asbafpa*ymbaafba* dgmngda

Der Ringkrieg ~ Special Extended Edition

19.12.2007

+ v1.21d final

+ KdM 0707 Edition

+ Deluxe Edition EX

+ Deluxe Edition ME

www.kartenarchiv.de

|#| ReadMe Inhaltsverzeichnis|#|

| | |
|---|----------|
| 1. Einleitung..... | Seite 2 |
| 2. Inhalt der „Special Extended Edition“..... | Seite 4 |
| 3. Installation..... | Seite 4 |
| 4. Die Karte Spielen..... | Seite 5 |
| 5. Die Karte im Kurzüberblick..... | Seite 6 |
| 6. Credits & Danksagung..... | Seite 7 |
| 7. Tipps & Tricks (Spoiler!)..... | Seite 8 |
| 8. Versionsübersicht (Spoiler!)..... | Seite 13 |
| 9. Nutzungsbestimmungen..... | Seite 17 |

Achtung: **Spoiler** sind Informationen, die dazu geeignet sind, Ihnen den Spaß an dieser Karte zu verderben! Überlegen Sie also gut, bevor Sie die Kapitel 7 & 8 lesen!



Die Karte von Mittelerde, welches Sie in „Der Ringkrieg“ durchreisen werden!

1. Einleitung

Lieber Heroes of Might and Magic Fan,

Als ich mich daran setzte "Der Ringkrieg", den Vorgänger von "Der Drachenthron" zu erschaffen, hatte ich mir nicht in meinen kühnsten Träumen vorgestellt, dass diese Karte zu einem derartigen Erfolg werden würde. Es war Februar, und ich hatte gerade die Version 1.0 beendet. Zu diesem Zeitpunkt war ich mit der Karte eigentlich überaus zufrieden: XL-Format und beide Ebenen der Karte wurden für das Szenario benötigt. Ich hatte weder einen Programmierer noch einen erfahrenen Heroes-Spieler, die mir beim Erstellen der Karte hätten helfen können, und so brauchte ich über ein Jahr für die Fertigstellung.

Über ein halbes Jahr später erfüllt nun die „Special Extended Edition“ meine mittlerweile gewachsenen Ansprüche. Auch dieses Mal war ich auf mich allein gestellt, beim Verbessern der Karte. Allerdings bekam ich diesmal Unterstützung durch Mitglieder aus dem Drachenwald, wo man mich herzlich aufgenommen hatte. So standen mir jetzt mehrere Tester zur Verfügung, welche die Version auf Herz und Nieren geprüft haben.

Bereits die Version 1.0 war trotz der nach meinen heutigen Ansprüchen unvollständigen Erscheinung ein toller Spielspaß. Den Spielern hat es Spaß gemacht, was sie mir mit hilfreichem Feedback versicherten. Jedoch wollte ich die Karte weiter verbessern, da sie offensichtlich noch genügend Potenzial nach oben hatte, dass ich mit den folgenden Versionen auszuschöpfen versuchte.

Der Sprung von der v1.0 zur v1.21 war ein grundlegender, was schon in den Ziffern zum Ausdruck kommt, denn nun war Sauron zum Endgegner geworden, und sollte den Spieler auf eine harte Probe stellen. Ich war jedoch noch nicht zufrieden, und so folgte bald darauf die v1.21b, welche jedoch nur kleine Änderungen mit sich brachte, welche die Karte in meinen Augen jedoch weiter verbesserten.

Allerdings war die Karte noch voller Fehler, die mir jedoch nicht aufgefallen waren, und so brachte die v1.21c die meisten Veränderungen mit sich, und ich hätte wohl auch keine weiteren vorgenommen, wenn ich nicht endlich einige Tester hinzugezogen hätte. So vielen schnell weitere Probleme auf, vor allem im Balancing, welche in der v1.21d weiter ausgemerzt werden konnten.

Diese Version führte den nächsten Boss-Gegner ein, nämlich den verräterischen Zauberer Saruman. Zahlreiche Kommentare und Bewertungen bestätigten mir, dass diese Version wirklich hervorragend war. Aus diesem Grund liegt die v1.21d selbstverständlich dieser „Special Extended Edition“ bei, sodass Sie selber die Möglichkeit haben, sie zu spielen. Sie war sogar so gut, dass sie zur KdM des Monats Juli im Drachenwald ausgewählt wurde. Dort wurde deutlich, was auf der Karte alles möglich war.

Ich hatte speziell für die KdM eine besondere Version angefertigt, welche den Schwierigkeitsgrad im Vergleich zur v1.21d weiter anheben sollte. Diese Version war ebenfalls extra getestet worden, damit auch eine fehlerfreie Version zum Spielen bereit stand. Ich nannte sie zuerst v1.22, und diese Version liegt nun inhaltlich unverändert dieser „Special Extended Edition“ bei. Zur besseren Kenntlichkeit habe ich sie jetzt „KdM 0707 Edition“ genannt.

Die Karte war meiner Meinung nach jedoch noch immer nicht ausgereizt, worin mich auch Onkel B aus dem Drachenwald versicherte, denn er war der Ansicht, dass „*die Gegner (...) insgesamt eher zu schwach*“ waren. Somit war natürlich mein Ergeiz geweckt, die Karte auf einen wirklich hohen Schwierigkeitsgrad zu bringen, der selbst den KdM-Meister Onkel B noch ins Schwitzen bringen sollte. Dieses Mal löste ich mich jedoch von der normalen Version, und nahm mir statt dessen die v1.22 als Grundlage, die dann sowohl optisch als auch inhaltlich stark aufgebohrt wurde. Diese wahrlich besondere Version verfügt über ein völlig neues, viel atmosphärischeres Intro, das noch durch detaillierte Biographien der Gefährten ergänzt wird, und stellt selbst auf den unteren Schwierigkeitsgraden eine echte Herausforderung dar, was sie als vollkommen eigenständige Version da stehen lässt, die ein ganz anderes Spielgefühl vermittelt als die anderen Versionen. Natürlich wurde auch diese Version vor Veröffentlichung gründlich getestet. Ich denke, dass selbst wenn Sie die anderen Versionen bereits gespielt haben, oder Sie sich selber vielleicht gar nicht für den besten Heroes-Spieler hält, so dürfen Sie diese „Der Ringkrieg (Deluxe Edition)“ einfach nicht verpassen. Nachdem zuletzt noch letzte Ausbesserungen an der Karte nötig wurden, habe ich mich nun dazu entschlossen, die Deluxe Edition in zwei Varianten anzubieten, wobei die EX-Version etwas leichter ist als die ME-Version ausfällt. Damit sollte es nun möglich sein, dass jeder den Ringkrieg entsprechend seiner Ansprüche spielen kann. Zudem habe ich nach fast einem Jahr unaufhörlicher Verbesserungsarbeit jetzt endlich den Ringkrieg meiner Träume vorliegen.

Es hat mir einen Heidenspaß gemacht, den „Ringkrieg“ immer weiter zu verbessern, bis er jetzt in dieser außerordentlichen „Special Extended Edition“ vorliegt, an der Sie, so hoffe ich, genauso viel Spaß haben werden, wie ich bei ihrer Entwicklung hatte!

Tobius

Schöpfer und Autor

Der Ringkrieg v1.0-1.22 final bzw. KdM 0707 Edition

Der Ringkrieg (Deluxe Edition)

Die Saga von Hundertturm: Episode I – Der Drachenthron

2. Inhalt der „Special Extended Edition“

Die „Der Ringkrieg – Special Extended Edition“ beinhaltet verschiedene Karten, über deren Besonderheiten sie im Folgenden einen Überblick gewinnen können.

Folgende Dateien finden Sie im heruntergeladenen Archiv:

- Der Ringkrieg – Special Extended Edition.pdf

Dies ist die ReadMe Datei, welche sie gerade lesen, in der Sie alle Einzelheiten über die „Extended Edition“ erfahren.

- Der Ringkrieg (v1.21d final).h3m

Dies ist die eigentlich finale Version des Ringkriegs, welche an der Spitze der Entwicklung der normalen Versionen steht, und hervorragende Bewertungen erhielt.

- Der Ringkrieg (KdM 0707 Edition).h3m

Dies ist die für die KdM angepasste Edition der v1.21d final, welche einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad bietet.

- Der Ringkrieg (Deluxe Edition EX/ME).h3m

Diese herausragende Edition der Karte ist ganz eindeutig das Highlight dieser „Special Extended Edition“! Sie ist völlig losgelöst von der normalen v1.21d final erstellt worden, weshalb sie Ihnen ein völlig neues, viel atmosphärischeres und auch herausfordernderes, schlichtweg superb Spielerlebnis bietet. Diese Edition müssen Sie einfach gespielt haben, selbst wenn Sie die anderen Editionen bereits kennen!

Die EX-Edition ist dabei als etwas einfacher einzustufen als die ME-Edition, für die man sicherlich etwas Erfahrung mit Heroes III besitzen sollte, bevor man sie angeht. Allerdings habe ich speziell für die ME-Edition eine völlig neue Quest eingefügt, in der Sie nun auch Tom Bombadil begegnen. Seien Sie gespannt!

3. Installation

1. Das heruntergeladene "der_ringkrieg__special_extended_edition.zip" - Archiv entpacken.
2. Die "Der Ringkrieg (v1.21d final).h3m", „Der Ringkrieg (KdM 0707 Edition).h3m“ sowie die „Der Ringkrieg (Deluxe Edition EX).h3m“ und „Der Ringkrieg (Deluxe Edition ME)“-Dateien per Drag & Drop in Ihr Heroes 3-Verzeichnis in den Ordner mit der Bezeichnung "Maps" verschieben.
Die "Der Ringkrieg – Special Extended Edition.pdf" - Datei (die Sie gerade lesen ;) kann in einen beliebigen Ordner in Ihrem Heroes 3- Verzeichnis verschoben werden.
3. Sie haben die Installation erfolgreich beendet und können das Spiel starten und die Karte spielen. Die verschiedenen Edition des Ringkriegs sind unter „New Game“ -> „Single Scenario“ bei den XL-Karten zu finden. Ich wünsche Ihnen viel Spaß!

4. Die Karte Spielen

Diese Karte handelt vom Ringkrieg des 3. Zeitalters in Mittelerde. Der Spieler befehligt die Truppen der Menschen und ihrer Verbündeten im Kampf gegen Sauron und seine grausamen Anhänger. Das Ziel ist, den einen Ring der Macht zu finden und zu zerstören. Aufgrund der Spielmechanik handelt es sich hierbei um den Gral, dem in Barad-Dûr ein Gralgebäude errichtet werden soll.

Jedoch können Sie die Karte auch erfolgreich abschließen, indem sie alle Gegner der freien Völker Mittelerdes besiegen, welche auf der Seite Saurons kämpfen. Sie entscheiden, wie sie vorgehen wollen.

Die Helden stammen allesamt aus den Filmen bzw. den Büchern, mit Ausnahme von Khand und Rhûn da sie auch in den Büchern über namenlose Helden verfügen.

Wo wir schon bei der ersten Besonderheit angelangt wären. Der Spieler kann im Spiel keine Taverne bauen, weshalb einmal verlorene Helden auch verloren bleiben. Das Gleiche gilt in der „Deluxe Edition“ auch für alle Computergegner. Der Spieler sowie Khand, Rhûn, Isengart und Mordor müssen ihre Helden aus Gefängnissen befreien, damit sie weitere Helden erhalten. Nur in der v1.21d final & KdM 0707 Edition können Khand und Rhûn Tavernen bauen.

Eine weitere Besonderheit ist, mögen mir eingefleischte Tolkien Fans verzeihen, dass Isengart in die Region nördlich der Förde von Lhûn verlegt wurde. Dies liegt ganz einfach in der Spielbarkeit der Karte begründet. Auch bestimmte Orte wie etwa der Fangorn befinden sich ebenfalls nicht an den von Tolkien beschriebenen Orten.

Diese Änderungen wurden alle zu Gunsten der Spielbarkeit durchgeführt und sollten daher jeden Spieler zufriedener stimmen. Um die Atmosphäre noch zu verdichten wurden zahlreiche Events platziert und auf Originalschauplätze zurückgegriffen.

So sind z.B. die Pfade der Toten und die Minen von Moria integriert, was die Atmosphäre stark an die Roman bzw. Filmvorlagen heranbringt. Es wurden nur die Originalnamen verwendet und auch das Land ist selbstverständlich den Entwürfen von J.R.R. Tolkien nachempfunden. Jedem, der sich nicht mit der Geographie der einzelnen Regionen im Herr der Ringe auskennt, wird dies zwar nicht weiter auffallen, doch es verschafft der Karte noch einmal deutlich mehr Atmosphäre.

Ich denke, dass es der Karte gelingt diesen Herr-der-Ringe-Flair aufzubauen, weshalb Sie sich fühlen werden, als ob Sie tatsächlich an der Stelle von Aragorn, oder eines der anderen Gefährten die Welt von Mittelerde durchreisen würden.

5. Die Karte im Kurzüberblick

| | |
|------------------------|---|
| Kartenname: | Der Ringkrieg |
| Kartenersteller: | Tobius |
| Kontakt: | <p>Wenn Sie im Drachenwald-Forum (www.drachenwald.net) angemeldet sind, so können Sie dort per PN o.ä. ganz einfach Kontakt mit mir aufnehmen.</p> <p>Außerdem bitte ich Sie darum, mir einen Kommentar im Kartenarchiv (www.kartenarchiv.de) zu hinterlassen, in dem Sie mir mitteilen können, wie Ihnen die Karte gefallen hat.</p> <p>Wenn Sie sich dort angemeldet haben sollten, können Sie die Karte natürlich auch bewerten.</p> <p>Ansonsten können Sie mich auch unter folgender eMail-Adresse erreichen: tobius.dw@t-online.de</p> |
| Kartenversion: | Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death |
| Kartengröße: | XL |
| Kartentyp: | Einzelspieler |
| Spieler gesamt: | 5 |
| davon menschlich: | 1 |
| Schwierigkeitsgrad: | Impossible |
| Sprache: | Deutsch |
| Spez. Siegbed.: | Errichten eines Gralgebäudes in Barad-Dûr |
| Spez. Niederlagenbed.: | Verlust der Stadt Minas Tirith |
| Andere Besonderheiten: | <ul style="list-style-type: none">- Originalnamen und Schauplätze, z.B. Minen von Moria, Mordor, Minas Tirith etc.- Heldeneigenschaften den Helden der Bücher und Filme nachempfunden- detailliert ausgearbeitete, vollkommen von Hand gefertigte Karte (den Karten J.R.R. Tolkiens nachempfunden)- keine Tavernen uvm. |

6. Credits & Danksagung

Ersteller/Autor: © 2007 Tobius. Alle Rechte vorbehalten.

Im Folgenden werden die externen Betatester der verschiedenen Versionen aufgeführt.

| | | | |
|--------------------|----------------|------------------|-----------------|
| v1.0: | v1.21d final: | KdM 0707 Editon: | Deluxe Edition: |
| <i>Flat</i> | <i>Koni</i> | <i>Andrean</i> | <i>Frifix</i> |
| <i>Silent Lord</i> | <i>Andrean</i> | | |
| ~#TeD3Sc0/*>® | | | |

Besonderer Dank geht an:

- > *Professor John Ronald Reuel Tolkien*, für seinen genialen Geist
- > *New World Computing*, für dieses geniale Stück Software
- > *das Drachenwald Team*, für seine großartige Arbeit und das Hochladen dieser Karte
- > *Doncaster*, der mich darauf aufmerksam gemacht hat, dass ich noch die alte v1.0 hochgeladen hatte
- > *BlackKnight*, dessen Kommentar mich dazu bewegt hat die v1.01 sowie v1.21 final noch zu ändern; Ich hoffe, dass du jetzt zufrieden bist :)
- > *Airheatz und Bakuu221*, die mir gravierende Bugs gemeldet haben
- > *Koni*, der noch ein paar Ungereimtheiten im Balancing gefunden hat
- > *Doc Bobo*, der mir mitteilte, dass Angmar zu früh Mordor verlässt
- > *Andrean*, der sogar die Zeit genommen hat, zwei verschiedene Version dieser Karte ordentlich auszutesten
- > *Onkel B*, der mir auf meine Frage im Kartenarchivforum bezüglich Dimension Door und Fly zur Hilfe kam
- > *Alle*, die meine Karte downloaden, spielen, und mir Feedback geben

Lob, Kritik, Anregungen etc. sind immer erwünscht; Kontakt steht unter „5. Die Karte im Kurzüberblick“

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit dieser „Special Extended Edition“. :)

gm wlbhachgdubal lmba - Mit freundlichen Grüßen

Tobius

Auf den folgenden Seiten finden Sie *Tipps & Tricks* und einen *Versionsüberblick*, falls auf der Karte einmal nicht weiter wissen. Diese enthalten jedoch **SPOILER**, überlegen Sie also gut, ob sie diese Seiten wirklich lesen wollen,

7. Tipps & Tricks

!!!! ACHTUNG SPOILER !!!! ACHTUNG SPOILER !!!! ACHTUNG SPOILER !!!!

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Das ist doch noch lange kein Grund zu verzagen; schon gar nicht bei diesen unzähligen Tipps & Tricks.

Damit das Ganze übersichtlich bleibt habe ich die Antworten den einzelnen Editionen der Karte zugeordnet. Dafür gibt es einen einfachen Schlüssel:

1.21/KdM – Diese Antworten beziehen sich auf die 1.21d final- bzw. KdM-Version

DelEX/ME – Diese Antworten beziehen sich auf die Deluxe Edition EX bzw. ME

Also, egal welche Version Sie spielen, wenn sie nicht weiter kommen, und scheinbar keine Lösung vorhanden ist, dann lesen Sie im Ernstfall hier weiter. Sollten Sie wider Erwarten dennoch nicht weiter kommen, so lesen sie gegebenenfalls in den Kommentaren zur Karte nach, oder kontaktieren Sie mich per eMail.

Es folgen die Problemfragen und Antworten:

> 1. Wo ist Gandalf?

+ *Gandalf befindet sich in allen Versionen östlich von Isengart in einem Gefängnis, das durch einen violetten Schlüsselturm versperrt wird (42,7,0). Das violette Zelt befindet sich in der Mitte der Karte nördlich von Mordor in den Braunen Landen (98,67,0).*

> 2. Wie kann ich Gandalf befreien?

+ *Zuerst müssen sie das violette Schlüsselmacherzelt besucht haben, dessen Bewachung unterscheidet sich folgendermaßen:*

1.21/KdM: mehr als 1000 Wolfskrieger

DelEX: mehr als 1000 Orkhäuptlinge

DelME: mehr als 300 Zyklopenkönige

Jetzt können sie den violetten Schlüsselturm passieren. Danach werden sie von einigen Kreaturen Isengarts angegriffen. Die Anzahl der Kreaturen variiert folgendermaßen:

1.21/KdM: 526 Meistergremlins, 324 Obsidian-Wasserspeier, 210 Eisengolems, 144 Erzmagier, 108 Meisterdschinns, 72 Nagaköniginnen, 36 Titanen

DelEX: 1216 Meistergremlins, 684 Obsidian-Wasserspeier, 456 Eisengolems, 304 Erzmagier, 228 Meisterdschinns, 152 Nagaköniginnen, 76 Titanen

DelME: 1824 Meistergremlins, 1026 Obsidian-Wasserspeier, 684 Eisengolems, 456 Erzmagier, 342 Meisterdschinns, 228 Nagaköniginnen, 114 Titanen

> **3. Muss ich Gandalf befreien?**

- + *Nein. Durch seine Befreiung wird jedoch in allen Versionen der Zugang zu Fangorn (33,57,0) südlich von Bree ermöglicht und er besitzt in allen Versionen die Bücher der Erd- und Feuermagie. Mit Ausnahme der Deluxe Edition ME besitzt er zudem auch in allen Versionen das Buch der Wassermagie. Außerdem bringt er in den einzelnen Versionen unterschiedliche Kreaturen mit sich, die sich wie folgt aufteilen:*

1.21/KdM: 200 Donnervögel

DeIEX: 200 Feuervögel

DeIME: 355 Rocs, 45 Donnervögel

> **4. Wie komme ich nach Fangorn und welche Vorteile habe ich davon?**

- + *Man muss erst Gandalf befreien (siehe 1./2.), um Fangorn betreten zu können. In Fangorn können sie Kreaturenbehausungen für Dendroiden beflaggen und Ressourcen einsammeln. Die Dendroiden können sie für eine Quest weiter nördlich gebrauchen.*

> **5. Was hat es mit den Adlern auf sich?**

- + *Nordwestlich von Bree befindet sich der Adlerhorst. Dort können sie Kreaturenbehausungen für Rocs beflaggen und Ressourcen einsammeln. Sie müssen jedoch zuerst Kreaturen abgeben, um den Adlerhorst betreten zu können. Die Anzahl unterscheidet sich wie folgt:*

1.21/KdM: 200 Dendroidsoldaten

DeIEX: 300 Dendroidsoldaten

DeIME: 400 Dendroidsoldaten

In der „Deluxe Edition ME“ finden sie bereits einige anschlusswillige Rocs im Adlerhorst vor.

> **6. Wo finde ich die Cornucopia und welche Quest fordert sie?**

- + *In allen Versionen wird die Cornucopia als Questgegenstand gefordert. Diese befindet sich am Ende der Minen von Moria, die man über ein Ein-Wege-Portal östlich von Bree erreicht (56,53,0). Dabei muss man in den einzelnen Versionen gegen eine unterschiedliche Anzahl von Monstern bestehen:*

1.21/KdM: 300 Erz-Teufel, 150 Teufel

DeIEX: 360 Erz-Teufel, 195 Teufel

DeIME: 400 Erz-Teufel, 220 Teufel

Bei der Cornucopia muss man sich zwischen zwei Quests entscheiden. Entweder tauscht man sie gegen Erfahrung (88,58,0) oder man befreit mit ihr König Theoden und seine Rohirrim (45,100,0)

> **7. Wo finde ich Armageddon's Blade und welche Quest fordert sie?**

- + *Armageddon's Blade* wird nur in der 1.21/KdM-Version als Questgegenstand gefordert. Man findet sie in allen Versionen nördlich von Edoras im Hain von Lorien (60,63,0). Dabei muss man in den einzelnen Versionen der Karte bestimmte Bedingungen erfüllen, um Zugang zum Hain zu erhalten:

1.21/KdM: Wissen auf Stufe 20

DeLEX/ME: Abgabe des Buchs der Luftmagie

Bei der 1.21/KdM-Version kann man Armageddon's Blade nördlich der Braunen Lande gegen 50 Erzengel eintauschen (92,61,0).

> **8. Wo finde ich das Vial of Lifeblood und welche Quest fordert sie?**

- + *Das Vial of Lifeblood* wird nur in der Deluxe Edition gefordert. Es ersetzt die *Armageddon's Blade* Quest aus den anderen Versionen (siehe 7.) und kann südlich der Drachenutopia nördlich von Bruchthal gefunden werden. Es versteckt sich zwischen den Dünen und Pflanzen (65,38,0). Es wird dabei von einer unterschiedlichen Anzahl an Drachen bewacht:

DeLEX: 56 Schwarze Drachen, 13 Geisterdrachen, 12 Rote Drachen, 11 Knochendrachen, 7 Rust Drachen

DeLME: 72 Schwarze Drachen, 26 Geisterdrachen, 21 Rote Drachen, 16 Knochendrachen, 12 Rust Drachen

> **9. Wo finde ich das Buch der Luftmagie und welche Quest fordert es?**

- + *Das Buch der Luftmagie* ist nur in der Deluxe Edition zu finden. Es ist im Besitz des Sarumans, der in Isengart (11,9,0) besiegt werden muss. Es kann dann eingetauscht werden, um Zugang zum Hain von Lorien zu erhalten (siehe 7.).

> **10. Vor dem Pfad der Toten befindet ein hellblauer Schlüsselturn. Wo finde ich den dazugehörigen Schlüsselmacher?**

- + *In der 1.21/KdM-Version und der Deluxe Edition EX ist das hellblaue Schlüsselmacherzelt (56,112,0) nicht schwer zu erreichen. Es befindet sich etwas weiter westlich des Grünen Schlüsselmachers, der weiter südlich von Minas Tirith neben der dortigen Erzmine zu finden ist. Um es zu erreichen müssen Sie lediglich einige Level 3 und 4 Monster besiegen, welche den Weg versperren. Danach steht ihnen der Eingang zu den Pfaden der Toten offen.*

In der Deluxe Edition ME sieht dies jedoch ein wenig anders aus, denn hierfür habe ich eine völlig neue Quest eingeführt, die Sie zuerst erfüllen müssen, bevor sie das hellblaue Schlüsselmacherzelt erreichen können. Nach wie vor müssen sie einige Level 3 Monster besiegen, allerdings daraufhin Level 6 Monster. Zudem befindet sich hier eine dritte Behausung auf der Karte, in der Sie Scharfschützen rekrutieren können. Wenn sie, nachdem sie diese Behausung beflaggt haben, einen Schritt mit ihrem Helden weiter

nach Osten tun, so endet dort der Weg. Es schließt sich Wasser an. Dass Sie jedoch ohne Boot nicht befahren können. An dieser Stelle kommt Tom Bombadil ins Spiel, der meiner Meinung nach unbedingt in ein Herr der Ringe Szenario gehört. Ihn finden sie auf der Küsteninsel (41,123,0) in der Bucht von Belfalas. Bei ihm erhalten sie das Buch der Wassermagie, mit dem sie nun per Boot herbeirufen über die trüben Gewässer zum hellblauen Schlüsselmacherzelt hinüberfahren können.

> 11. Wie erreiche ich die geforderte Heldenstufe für den Pfad der Toten?

- + *In der 1.21/KdM-Version muss man Level 35 erreichen, was 1.233.567 Erfahrungspunkten entspricht. In der Deluxe Edition muss man jedoch sogar Level 40 erreichen, was 3,066,455 Erfahrungspunkten entspricht. Man kann die Cornucopia bei der Seer's Hut südlich des Düsterwaldes eintauschen, um über eine Million Erfahrungspunkte zu erhalten. Zusätzlich müssen Sie durch Kämpfe die nötigen Erfahrungspunkte erlangen, also einen Haupthelden ausbilden, falls Sie die Pfade der Toten beschreiten wollen! Außerdem sind die "Trees Of Knowledge" ziemlich hilfreich, wenn man sie richtig einsetzt. ;)*

> 12. Wie finde ich den Gral?

- + *Nordöstlich der Braunen Lande befindet sich der einzige Obelisk (107, 67,0 bzw. 109,69,0). Zuvor müssen sie jedoch einige Kreaturen besiegen:*

1.21/KdM: 250 Enchanter und 10 Azurdrachen

DeLEX: 600 Enchanter und 30 Azurdrachen

DeIME: mehr als 600 Enchanter und 30 Azurdrachen

Allerdings müssen Sie erst den braunen Schlüsselmacher aufsuchen, der sich weiter südlich befindet in Totensümpfen befindet (91,82,0).

> 13. Wie kann ich Theoden befreien und welche Vorteile bringt mir dies?

- + *Theoden befreit man, indem man die Cornucopia an der Quest Guard vor seinem Gefängnis abgibt (siehe 6.). Unter der Führung Theodens reiten die Rohirrim, welche die Kavallerie Rohans darstellen. Je nach Version variiert ihre Anzahl:*

1.21/KdM: 1000 Kämpen

DeLEX: 2000 Kämpen

DeIME: 1500 Kavalleristen

> 14. Wie verdiene ich mehr Gold?

- + *Sie als der rote Spieler können ohne Eroberungen bis zu 8.000 Gold pro Tag verdienen, indem Sie die 5 auf ihrem Territorium befindlichen Goldminen beflaggen. Die erste Goldmine, die Sie beflaggen sollten, ist die auf halben Weg westlich zwischen Edoras und Bruchtal (wird durch nur 15 Trolle bewacht). Die weiteren sind im südlichen Dunkelwald (99,51,0), südwestlich vom Auenland (24,34,0), südwestlich von Minas Tirith (62,116,0) sowie an der westlichen Küste Gondors (26,109,0) zu finden.*

> **15. Was ist der Pass von Cirith Ungol und wo finde ich die Schlüsselmacher?**

- + *Dies ist ein schmaler Durchgang direkt östlich von Minas Tirith vor Minas Morgul. Dieser ist mit drei Grenzposten (Grün, Rot, (Dunkel-)Blau) gesperrt. Die dazugehörigen Schlüsselmacherpositionen: Grün südwestlich von Minas Tirith (63,112,0 bzw. 67,108,0); Rot Nordwestlich von Edoras auf dem Pfad der Diebe (44,65,0); Blau im südlich Dürsterwald westlich von Bruchtal (98,58,0). In einzelnen Versionen müssen Sie unterschiedliche Level erreichen, bevor Sie die Schlüsselmeister besuchen können:*

1.21: keine Level als Voraussetzungen

KdM: Grün (Level 12), (Dunkel-)Blau (Level 19)

DeLEx: Grün (Level 18), (Dunkel-)Blau (Level 24)

DeLME: Grün (Level 17), (Dunkel-)Blau (Level 22)

> **16. Was hat es mit dem Pfad der Diebe auf sich?**

- + *Der Pfad der Diebe wird durch 2 Events bewacht, und man findet dort eine bestimmte Menge Gold sowie das rote Schlüsselmacherzelt und die unterirdische Drachenhöhle. Die Menge unterscheidet sich von Version zu Version:*

1.21/KdM: 1. Event (100 Scharfschützen, 400 Räuber); 2. Event (88 Scharfschützen, 150 Räuber, 200 Pikeniere, 150 Bogenschützen, 50 Schwertkämpfer, 20 Kavalleristen, 140 Nomaden); insgesamt 25000 Gold

DeLEx: 1. Event (150 Scharfschützen, 600 Räuber); 2. Event (132 Scharfschützen, 225 Räuber, 300 Pikeniere, 225 Bogenschützen, 100 Schwertkämpfer, 50 Kavalleristen, 210 Nomaden); insgesamt 40000 Gold

DeLME: 1. Event (200 Scharfschützen, 800 Räuber); 2. Event (200 Scharfschützen, 225 Räuber, 400 Pikeniere, 300 Bogenschützen, 273 Schwertkämpfer, 151 Kavalleristen, 310 Nomaden); insgesamt 80000 Gold

> **17. Wozu dienen die unterirdischen Drachenhöhlen?**

- + *In der 1.21/KdM-Version müssen Sie alle Drachenhöhlen bereisen, um dort 4 von 5 Einzelteile für die "Statue Of Legion" zu finden, welche auf anderem Weg nicht zu erlangen ist! Das 5. Teil, die „Loins of Legion“, finden Sie südlich von Minas Tirith, vor dem grünen Schlüsselmacher in allen Versionen. In der Deluxe Edition befinden sich die 4 restlichen Einzelteile alle in der Drachenhöhle am Ende des Pfades der Diebe..*

> **18. Was hat es mit den Emyrn Muil auf sich?**

- + *Hierbei handelt es sich um das ungängige Gelände nordöstlich von Edoras und direkt westlich der Braunen Landen bzw. südlich des Dürsterwaldes. Wenn man sie durchreist trifft man am Ende auf einen Zwerg, der eine Horde Trolle tot sehen will. Diese Trolle findet man direkt südlich von Bruchtal, indem man dem Pfad folgt, der westlich des "Learning Stone" weiter in das Nebelgebirge führt. Als Belohnung erhält man 50 Golddrachen.*

8. Versionsübersicht

!!!! ACHTUNG SPOILER !!!! ACHTUNG SPOILER !!!! ACHTUNG SPOILER !!!!

Sie sehen die verschiedenen Versionen im Archiv, und Sie wollen jetzt genau wissen, wo denn hier im Detail die Unterschiede liegen? Dann sind auf den folgenden Seiten richtig.

An dieser Stelle können Sie sich einen ausführlichen Überblick über die Versionshistorie dieser Karte verschaffen. Alle Änderungen seit dem ersten Update sind hier im Detail aufgeführt, sodass die komplette Entwicklung dieser Karte über das vergangene halbe Jahr zurückverfolgen können!

Neuerungen in Version 1.21 final – Ende Februar 2007

- > überarbeitete Startbedingungen für alle Spieler (z.B hat der rote Spieler jetzt ein Starteinkommen von 6000 Gold pro Tag)
- > diverse neue Ereignisse
- > diverse Monster überarbeitet
- > Umgestaltung Mordors (jetzt ist Sauron endlich der Endgegner; der Blaue Spieler sollte länger als 2 Monate brauchen, um Mordor zu verlassen, dafür aber mit noch größerer Streitmacht)
- > Engelsflügel wurden endgültig entfernt (vorher bei den Deathknights in den Totensümpfen zu finden)
- > Saruman, Angmar und Sauron grundlegend verändert
- > Minen von Moria sind nun noch stärker von Monstern bevölkert
- > Erscheinen des Timed Events über Theoden verändert
- > kleinere Balancing-Veränderungen
- > der Gral kann nun von Euren Feinden (und Euch was allerdings keinen Sinn machen würde) in jeder gegnerischen Stadt errichtet werden (vorher nur in Barad-Dûr)
- > Entfernung des Tom of Air aus Gandalfs Inventar
- > Neue Problemfragen und Antworten
- > Der Gral wird nun in einem Radius von 20 Feldern zufällig irgendwo zwischen Bruchtal und Minas Tirith platziert
- > Der Spruch Townportal wurde weitestgehend deaktiviert
- > Die Sprüche Dimension Door und Fly wurden vollständig deaktiviert
- > einige Rechtschreibfehler berichtigt
- > Timed Event in Minas Morgul hinzugefügt
- > Sauron wurde noch einmal stärker gemacht
- > auf dem Weg nach Barad-Dûr wurden Monster überarbeitet
- > für die Cornucopia erhält man nur noch 300.000 Erfahrungspunkte
- > Alle Customize Texte sind nun in Deutsch

Neuerungen in Version 1.21b final – 09.03.2007

- > die Konfiguration von Khand und Rhûn sowie Isengart verändert (alle nicht upgradeten Kreaturenbehausungen errichtet)
- > Timed Events in Khand und Rhûn (erhöhte Einheitenproduktion)
- > neue Problemfragen & Antworten
- > der Pfad der Diebe bringt mehr Gold und ist stärker bewacht
- > Fehler in der Antwort auf Problemfrage 4 ausgebessert
- > anstatt des "Bow of the Sharpshooter" erhält man nun 10.000 Gold in Lorien
- > Mage Guild level 2 steht nun in Bruchtal
- > keine Mage Guild zu Begin mehr in Bree
- > kein Black Smith zu Begin mehr in Minas Tirith
- > in Dol Goldur wurde ein Kapitol errichtet
- > 4 neue Timed Events mit weiteren Hinweisen
- > die Anzahl und die Anordnung der Kreaturen unmittelbar vor Barad-Dûr wurde verändert
- > die Statue Of Legion kann nun nur noch durch die unterirdischen Drachenhöhlen indirekt erlangt werden

Neuerungen in Version 1.21c final - 14.04.2007

- > nun gibt es wirklich keine Magiergilde mehr in Bree
- > Marktplatz in Minas Tirith errichtet
- > Theodens Wache kann nun nicht mehr umgangen werden
- > Mordor sollte etwas später auf den Plan treten mit etwas größerer Streitmacht
- > Saurons Truppenverbände wurden um die Hälfte reduziert
- > Die Monsterhorden vor Barad-Dûr wurden weiter verstärkt
- > Die Cornucopia ist nicht länger durch "Einsammeln" der einzelnen Bestandteile zu erreichen
- > Sauron, Saruman sowie Lurtz sind stärker
- > Minen von Moria werden von mehr Orks bevölkert
- > in Minas Tirith befindet sich nur noch ein Kreistrathaus (Roter Spieler hat wieder ein Starteinkommen von 3000 Gold; mit Goldminen maximal 8000 Gold)
- > die Pfade der Toten wurden so überarbeitet, dass wirklich nur noch Aragorn sie passieren kann
- > 4 neue Timed Events die euch bittersüß schmecken werden
- > am Ausgang der Minen von Moria (auf halben Weg westlich zwischen Edoras und Bruchtal) wurde eine 5. Goldmine platziert
- > die Drachenutopia ist stärker bewacht
- > neue zusätzliche Events sorgen für noch mehr Atmosphäre
- > der Schatz der Trolle nördlich des Auenlandes fällt deutlich geringer aus
- > Rechtschreibfehler korrigiert
- > Theodens Rohirrim wurden verringert

- > das Morannon kann nicht länger umgangen werden
- > jetzt sind alle Schiffswerften erreichbar und stärker bewacht
- > Isengart kann nun die Uruk-Hai entfesseln (ein neuer Held östlich von Isengart mit starken Truppenverbänden)
- > Anzahl der zu Beginn frei verfügbaren Ressourcen auf Land und See reduziert
- > für die Cornucopia erhält man nur noch 200.000 Erfahrungspunkte
- > die zusätzlichen Sägewerke und Erzminen sowie der Handelsposten und die Ställe sind von Monsterhorden bewacht
- > die Cornucopia ist zu 50% stärker bewacht
- > es gibt eine völlig neue Quest, die in den ebenfalls neuen Emyr Muil beginnt
- > um den Pfad der Toten begehen zu können, muss man jetzt Level 33 erreichen
- > jetzt kann Gandalf den Fangorn (nur noch 6 Dwellings) tatsächlich betreten
- > Monsteranzahl der lvl 2 Creatures reduziert, die die Nord-Süd Straße bewachen, zudem ist der Pfad in das Nebelgebirge südlich von Bruchtal nun durch lvl 1 Kreaturen bewacht
- > Spellbinder's Hat deaktiviert

*Neuerungen in **Version 1.21d final** - 16.05.2007*

- > Gandalf führt weniger Truppen mit sich, hat niedrigere Primary Skillwerte und weniger Erfahrung, sollte jetzt aber leichter zu finden sein
- > die Haupthelden der Bücher (Boromir, Éowyn, Frodo, Gimli) führen ein Drittel mehr Truppen mit sich und haben Level 11, sind aber auch 20% stärker bewacht.
- > Mordor verfügt nun über den "Spezialhelden" Gollum (bei Isengart: Uruk-Hai), für den Fall, dass Angmar zu stark werden sollte, werdet Ihr es nun sehr schwer haben.
- > auf dem Pfad der Toten erhält man nun weniger Truppen, eine Garnison wurde eingefügt, bei der man seine Truppen abgeben kann
- > Saruman ist ebenfalls ein "Boss-Gegner", da er Isengart "besetzt" und führt nun das Artefakt "Titan's Thunder" mit sich
- > Lurtz ist der neue Hauptheld Isengarts mit besseren Fähigkeiten
- > die Kapitale in allen Computerstädten (außer Barad-Dûr und Isengart) wurden durch Kreistrathäuser ersetzt (neue Timed Events)
- > die Goldminen auf dem Gebiet der Computergegner wurden durch verlassene Minen ersetzt
- > um den Pfad der Toten beschreiten zu können muss man jetzt Level 35 erreichen
- > für die Cornucopia erhält man nun 1.000.000 Erfahrungspunkte
- > die Ringgeister (alle gegnerischen Helden in den Gefängnissen) sind verstärkt worden
- > die Townportal-Rolle vor dem Gefängnis der Uruk-Hai wurde entfernt
- > die Spezialhelden Isengarts und Mordors (Uruk-Hai und Gollum) sind leichter für den Computer zu erlangen
- > Gollum hat weniger Truppen und Nihilus 20.000 Erfahrungspunkte weniger und ist etwas stärker bewacht
- > die Witch Hut an der westlichen Küste Gondors bietet entweder Erdmagie, Taktik oder Logistik an

Neuerungen in der „KdM 0707 Edition“ – 01.07.2007

- > Angmar muss sich nun deutlich größeren Monsterhorden stellen, wenn er durch das Morannon marschieren will (Lvl 5/6 Kreaturen statt Lvl 4/5 Kreaturen)
- > das Morannon ist mit nicht transportablen Truppen besetzt
- > das Gralgebäude kann nur noch in Isengart und Barad-Dûr errichtet werden
- > ein Event hinter dem Morannon verstärkt Angmars Truppen ein wenig
- > für die Schlüsselmacher am Pass von Cirith Ungol muss man jetzt bestimmte Level erreichen (Lvl 12 bzw. 19)
- > das Morannon wurde deutlich verstärkt, sodass der Spieler nun vorrangig den Pass von Cirith Ungol zum Ziel haben sollte, um Mordor zu erreichen
- > Saruman, Sauron sowie Lurtz wurden "aufgewertet"
- > in den Städten Dol Goldur, Khand, Rhûn und Minas Morgul befinden sich jetzt nur noch Dorfrathäuser an Stelle von Kreistrathäusern
- > die neutralen Monsterhorden bei Spieler Braun & Grün wurden verringert, weshalb sie früher angreifen sollten (Events vergrößern die Armee etwas)
- > die Monsterhorden vor Barad-Dûr sind verdoppelt worden

Neuerungen in der „Deluxe Edition“ – 02.10.2007

- > exklusives, völlig neues und atmosphärischeres Intro
- > alle Helden auf Seiten des Spielers verfügen jetzt über eine detaillierte Biographie
- > die Landschaftsgestaltung ist gegenüber den anderen Version verbessert worden
- > im Startgebiet sind die Minen stärker bewacht, und es liegen weniger Ressourcen herum
- > die Timed Events um die Valar & Melkor wirken sich jetzt stärker aus
- > Theodens Rohirrim sind etwas verstärkt worden
- > die Spells „Berserker“ und „Resurrection“ sind in allen Städten deaktiviert
- > in Khand und Rhûn sind die Tavernen deaktiviert
- > man benötigt jetzt Weisheit 22, um in den Heiligen Hain von Lorien zu gelangen
- > man benötigt jetzt Level 40, um den Pfad der Toten beschreiten zu können
- > auf dem Pfad der Toten erhält man etwas mehr Truppen
- > auf dem Pfad der Toten erhält man jetzt die Spruchrolle "Animate Dead"; in den Magiergilden wurde der Spell deaktiviert
- > die Cornucopia ist stärker bewacht, und man erhält mehr Erfahrungspunkte für sie
- > Saruman und Sauron sind nochmals deutlich „aufgewertet“ worden
- > eine Garnison in Mordor ist jetzt "neutral", sodass sich Angmar erst durch diese kämpfen muss
- > mehrere Timed Events verstärken die Invasionstruppen Khands, Rhûns, Isengarts und Mordors um ein Vielfaches
- > Saruman verfügt jetzt über das "Tome of Air Magic", welches der Spieler durch einen Sieg über Saruman in seinen Besitz bringen kann
- > uvm.

7. Nutzungsbestimmungen

DIE KARTE UNTERLIEGT DEN NACHFOLGENDEN NUTZUNGSBESTIMMUNGEN!

Diese Karte ist Freeware, eine Bereitstellung auf anderen Websites ist untersagt. Die Inhalte dieser Karte dürfen in keiner Weise verändert und anschließend zu offiziellen oder kommerziellen Zwecken vervielfältigt oder öffentlich gezeigt, vorgeführt, verbreitet oder anderweitig genutzt werden. Beim Verstoß gegen diese Bedingungen erlischt automatisch Ihre Berechtigung zur Nutzung dieser Software. In diesem Falle sind Sie verpflichtet alle heruntergeladenen bzw. gedruckten Inhalte unverzüglich zu vernichten. Jegliche Abweichungen von diesen Bestimmungen bedürfen meiner ausdrücklichen Zustimmung.

ICH HABE DIESE NUTZUNGSBESTIMMUNGEN GELESEN UND STIMME ALLEN DARIN ENTHALTENEN BESTIMMUNGEN ZU!

Tobius