

RAGE of MAGES



Published by Monolith Productions
Distributed by CDV Software
© 1998 Buka Entertainment
© 1997-1998 Nival Entertainment



CDV Software GmbH
Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe
FAX (0721) 97224 - 24
www.cdv.de
post@cdv.de



Monolith Productions, Inc.
10516 NE 37th Circle
Kirkland, WA 98033
FAX (425) 827-3901
www.lith.com
monolith@lith.com

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen	4
Vorgeschichte	7
Spielstart	12
Missionen	24
Hauptbildschirm	27
Kampfmenü	36
Inselkarte	40
Die Stadt Plagat	43
Charaktere und Monster	56
Magie	63
Tastaturbelegung	70
Credits	72

SYSTEMANFORDERUNGEN



Systemanforderungen

Windows 95/98, DirectX 5.0
Pentium 100 (Pentium 166 empfohlen)
16 MB RAM (32 MB empfohlen)
PCI SVGA 1 MB Video (640x480, 65536 Farben)
Windows-kompatible Soundkarte (16-Bit-Stereo empfohlen)
Maus
85 MB Festplattenspeicher

Packungsinhalt

- Dieses Handbuch
- Die CD
- Die Registrierungskarte

Installation

Legt die CD in Euer CD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint sodann mit den folgenden Menüpunkten auf dem Bildschirm:



Achtung! Die Autostart-Funktion Eures CD-ROMs ist möglicherweise abgeschaltet. In diesem Fall müßt Ihr über den Arbeitsplatz auf Euer CD-ROM-Laufwerk zugreifen und auf das Programm Autorun.exe doppelklicken.

Installieren

Wählt diese Option, um das Spiel zu installieren. Befolgt dann bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Deinstallieren

Diese Option erscheint erst dann, wenn das Spiel bereits installiert wurde. Ihr könnt das Spiel mit Hilfe dieser Option wieder von Eurer Festplatte löschen.

DirectX-Setup

Hier könnt Ihr (sofern nötig) die Microsoft-DirectX-5.0-Treiber installieren.

Achtung! Wir raten ab, die DirectX-5.0-Treiber unter Windows NT zu installieren.

www

Besucht die Internetseite von Monolith Productions. Hier findet Ihr aktuelle Informationen zu diesem Spiel und die vorhandenen Internetserver etc.

Exit

Hier verläßt Ihr das Autostart-Menü wieder.

Video Modes

Ihr könnt einen der folgenden Grafikmodi auswählen:

- 640x480
- 800x600
- 1024x768

Hinweis: Die höheren Auflösungen benötigen auch leistungsfähigere PCs. Ihr benötigt z.B. für 800x600 einen P200, 32 MB RAM und eine schnelle Grafikkarte.

CD-ROM Geschwindigkeit

Stellt hier bitte die Geschwindigkeit Eures Laufwerks ein: 4-fach, 8-fach o. schneller.

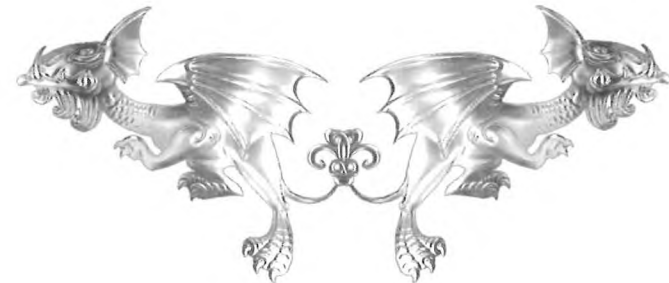
Hinweis: Die Qualität der im Spiel wiedergegebenen Videosequenzen hängt zum größten Teil von der hier eingestellten Geschwindigkeit ab.

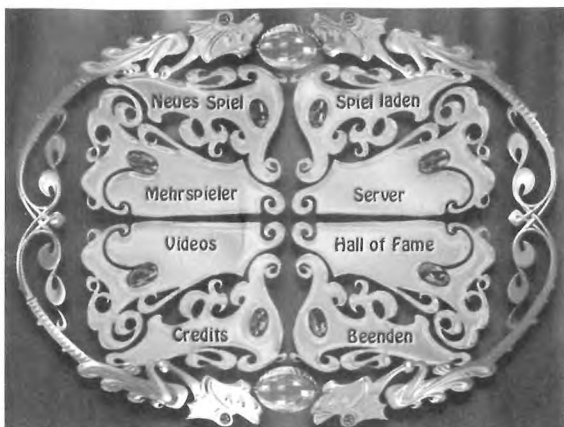
SPIELSTART

Nach Installation des Spiels könnt Ihr es wie folgt starten:

- Wählt den Button "Spielen" im Autostart-Menü, der jetzt anstelle des Buttons "Installieren" angezeigt wird.
- Startet "Rage of Mages" aus dem Windows-Startmenü.

SPIELSTART





Was also haben die Welten der Allods Euch zu bieten? Nach dem Start des Spieles erscheint die Vorgeschichte, in der Ihr erfahren werdet, daß die Welt von einer Tragödie heimgesucht wurde. Die Erinnerung an dieses Unglücks ist in den Herzen der Menschen selbst nach sechs Jahrzehnten immer noch nicht verblaßt.

Viele Jahre des Krieges erschöpften das Imperium von Kania. Die Suche nach einer magischen Waffe hat sich als erfolglos erwiesen, Truppen, die auf die mysteriöse Insel von Uimoir geschickt wurden, sind spurlos verschwunden.

Keiner hatte die Chancen der neuen Expedition überschätzt, aber man hatte immer noch die Hoffnung, daß das Glück auf ihrer Seite stehen würde. Zu dieser Zeit beschloß der Hofmagier, sie mit einem unbezahlbaren Amulett auszustatten. Die großen Hoffnungen, die der Magier in dieses Amulett gelegt hatte, waren niemals vergebens - seine Macht war von größter Bedeutung.

Doch nun scheint es, als würde der Welt ein neues Mißgeschick widerfahren. Oder ist es vielleicht sogar ein Segen? Was steckt hinter dem Geheimnis der rätselhaften Insel Uimoir: Die Erlösung von den schrecklichen Kriegen oder die totale Zerstörung der Welt, wie wir sie kennen?

Nach dem einführenden Video erscheint direkt das Hauptmenü.

Optionen im Hauptmenü

Im Hauptmenü könnt Ihr:

- Ein neues Spiel beginnen (Neues Spiel)
- Ein Mehrspieler-Spiel starten (Mehrspieler)
- Die Videos ansehen (Videos)
- Die Credits anschauen (Credits)
- Ein gespeichertes Spiel laden (Spiel laden)
- Einen Spielserver starten (Server)
- Die Bestenliste ansehen (Hall of Fame)
- Das Spiel beenden (Beenden)

Spiel laden

Wenn Ihr bereits ein Spiel gespeichert habt, könnt Ihr es hier wieder einladen, indem Ihr den Spielstand aus der Liste auswählt.

Hall of Fame

Dies ist die Liste der Spieler, die das Spiel bereits erfolgreich absolviert haben und dabei einen Platz unter den besten Spielern erreichten.

Multiplayer

Jedes Mehrspieler-Spiel basiert auf der Client-Server-Technologie.

Der Server ist ein Teil des Programms, der ein Mehrspieler-Spiel jederzeit überwacht und die Ereignisse und den Spielverlauf entsprechend registriert und analysiert.

Als Client werden alle Teilnehmer des Spiels bezeichnet. Jeder Client zeigt die aktuellen Geschehnisse auf seinem Bildschirm an und erlaubt dem Spieler, selbst in Aktion zu treten (z.B. anzugreifen, Zaubersprüche zu sprechen, etc.)

Server und Client können also auch derselbe Computer sein. Folglich existieren drei verschiedene Arten von Mehrspieler-Spielen:

- Dedizierter Mehrspieler-Server
- Mehrspieler-Server
- Internet Mehrspieler-Server

Ihr benötigt auf jeden Fall einen Server für ein Mehrspieler-Spiel. Jeweils ein Server kontrolliert ein solches Spiel.

Dedizierter Mehrspieler-Server

In dieser Konfiguration läuft auf dem gewählten Computer nur der Spielserver. Dieser Computer widmet seine ganze Rechenzeit dem Serverprogramm. Die Clients laufen auf anderen Computern. Ihr solltet den schnellsten Rechner als Server festlegen. Die Option "Server" im Hauptmenü ist für den dedizierten Mehrspieler-Server verantwortlich.

Lokaler Mehrspieler-Server

In diesem Fall ist der Server auch gleichzeitig ein Client. Der Spieler an diesem PC nimmt also wie sonst auch selber am Spiel teil. Ihr benötigt hierfür einen sehr schnellen PC, und die Spielgeschwindigkeit hängt sehr von der Zahl der Mitspieler ab.

Internet Mehrspieler-Server

Der Computer startet den Modus Client, um an einer bereits existierenden Partie von einem Server teilzunehmen.

Wenn Ihr ein Mehrspieler-Spiel im Hauptmenü wählt, wird Euch ein Bildschirm angezeigt, der dem vom Einzelspieler-Modus ähnelt.



Wenn Ihr das Spiel bereits gespielt hattet und Gefallen an Eurem Charakter gefunden habt, könnt Ihr ihn wieder auswählen oder einen neuen Charakter erstellen. Hierzu wählt dann einfach "Neuer Charakter" und klickt mit der linken Maustaste auf "OK". Ihr könnt jetzt wie gewohnt einen Charakter erstellen. (Lest hierzu bitte auch das Kapitel "Erstellen eines Charakters".)

Die einzige Besonderheit des Mehrspieler-Spiels ist die, daß Ihr Euch das Aussehen Eures Helden aus vielen Porträts aussuchen könnt (Ihr könnt mit der linken Maustaste auf die Buttons unter den Porträts klicken, um es zu wählen).

Nachdem Ihr Euren Charakter erstellt habt, klickt mit der linken Maustaste auf den Button "OK". In der nun erscheinenden Dialogbox müßt Ihr Euch noch für das Netzwerkprotokoll entscheiden (lest bitte auch den Abschnitt "Server"), das Ihr verwenden möchtet. Als nächstes erscheint eine Liste von Servern, die zum Spielen bereitstehen, und eine Liste der Spielernamen. Ihr könnt an einem Spiel teilnehmen oder ein eigenes erstellen. Wenn Ihr an einem bestehenden Spiel teilnehmen möchtet, wählt bitte "Teilnehmen". Euer Computer wird jetzt als Client fungieren und sich mit dem gewählten Server verbinden.

Die Option "Erstellen" startet sowohl den Server- wie auch den Client-Modus auf Eurem Computer. Ihr erstellt so Euer eigenes Spiel, und die anderen Spieler können an diesem teilnehmen. Ihr müßt eine Karte aus der Liste der vorhandenen

Karten auswählen und mit der linken Maustaste auf den Button "OK" klicken.

Der Mehrspieler-Modus unterscheidet sich insoweit vom Einzelspiel, als daß keine durchgehende Story erzählt wird, doch hat er seinen ganz eigenen Reiz. Im Spielverlauf werdet Ihr die Fähigkeiten Eurer Charaktere verbessern, interessante Gegenstände finden, gegen diverse Monster & Feinde kämpfen und vor allem mit anderen menschlichen Spielern interagieren. Bei einem Mehrspieler-Spiel werdet Ihr sehr häufig auf Gebäude zurückgreifen. Ihr findet hier z.B. den Laden direkt in der Mitte der Karte und könnt ihn (wie auch im Einzelspiel) betreten. Die Gaststätte, in der Ihr weitere Söldner anheuern könnt, befindet sich auch auf der Karte.

Server

Über diesen Button startet Ihr einen dedizierten Server. Ihr müßt zunächst das Protokoll wählen, das für das Spiel verwendet werden soll. Zur Auswahl stehen vier Protokolle:

- IPX, das Optimum für lokale Netzwerke
- TCP/IP für das Spiel über das Internet. (Wenn Ihr das TCP/IP-Protokoll für ein lokales Spiel verwendet, verlangsamt Ihr künstlich die Übertragungsgeschwindigkeit, wir raten daher von der Verwendung im lokalen Netzwerk ab.)
- Modem
- Nullmodem (seriell)



Das Menü wird an dieser Stelle nur die Protokolle zur Auswahl anbieten, die auch in Eurem Windows zur Verfügung stehen.

Wenn Ihr ein Protokoll gewählt habt, klickt auf den Button "OK". Ihr gelangt in das Kartenauswahlmenü.

In diesem Menü wird Euch eine Liste der Mitspieler angezeigt, mit denen Ihr jetzt chatten könnt.

Im Servermenü gibt es zwei Buttons:

- "Karte wechseln" bringt Euch zurück an den Anfang des Spiels zur Kartenauswahl
- "Stop" stoppt den Server

Videos

Über diese Option des Hauptmenüs könnt Ihr Euch die Videosequenzen ansehen, die Ihr bereits im Spielverlauf gesehen habt. Wählt sie einfach aus der Liste zum Abspielen aus.

Exit

Verläßt das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

NEUES SPIEL



Wenn Ihr "Neues Spiel" gewählt habt, werdet Ihr als erstes den letzten Teil des Intros sehen; hiernach erscheinen einige magische Gegenstände auf dem Bildschirm.

Die Symbole auf dem Bild haben die folgenden Bedeutungen:

- Auswahl des Schwierigkeitsgrads
- Charakterauswahl
- Eingabe des Charakternamens
- Bestätigung Euer Wahl und Start eines neuen Spiels
- Zurück zum Hauptmenü

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels bezieht sich hauptsächlich auf die Charakterattribute und das Verhalten des Feindes. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, um so schneller und intelligenter werden die Monster und Feinde.

Die Schachfiguren auf der linken Bildseite stehen für die versch. Schwierigkeitsstufen.



Bauer

Leichter Schwierigkeitsgrad



Läufer

Normaler Schwierigkeitsgrad



Königin

Schwerer Schwierigkeitsgrad

Zur Auswahl braucht Ihr die entsprechende Figur nur anzuklicken, bis sie ihre Farbe wechselt.

Charakterauswahl

Es gibt 4 Amulette mit verschiedenen Charakterporträts (von links nach rechts): Kämpfer, Kämpferin, Magierin und Magier. Zwischen diesen vier müßt Ihr Euch entscheiden, aber Ihr solltet zunächst deren persönliche Attribute studieren.

Geschlecht und Klasse des Charakters

Kämpfer

Kämpfer können sämtliche Waffen benutzen und Rüstungen tragen. Sie können keine Sprüche erlernen, dürfen aber die meisten magischen Gegenstände benutzen und auch magische Rollen lesen.

Magier

Magier können den größten Teil der Waffen nicht benutzen, und sie können auch keine Rüstung tragen. Magier kämpfen, indem sie aus sicherer Entfernung Zaubersprüche einsetzen.

Magier wie Kämpfer brauchen viele Jahre, um ihre Kunst zu erlernen. Sie führen ein hingebungsvolles Leben und weichen niemals vom gewählten Pfad ab. Ein Magier wird niemals ein Kämpfer und ein Kämpfer niemals zum Magier werden.

Name des Charakters

Gebt den Namen Eures Helden am unteren Bildschirmrand ein. Es ist Eure Unterschrift, Eure Einwilligung, die Ihr im Auftrage einer langen und gefährlichen Reise voller Abenteuer gebt.

Weiter zum nächsten Bildschirm

Begebt Euch nach Auswahl des Schwierigkeitsgrades, des Geschlechts, der Klasse und des Namens zum nächsten Bildschirm: "Attribute des Charakter". Bewegt dazu den Mauszeiger auf den Buchrücken des

Zauberbuches, und klickt auf die Buchstaben "OK" im Wort "MAGIC BOOK".

Zurück zum Hauptmenü

An der rechten Seite des Bildschirms seht Ihr ein Amulett, daß Euch direkt zurück zum Hauptmenü bringt, wenn Ihr es anklickt.

Hinweise

Auf Wunsch stehen Euch im Menü "Neues Spiel" Hinweise zur Verfügung. Sie erscheinen im Bild, wenn der Mauszeiger für einige Sekunden auf dem gewünschten Objekt verweilt.

Erstellen eines Charakters

Ihr seid in das nächste Menü gelangt, wo Ihr die Attribute Eures Charakters wählen könnt.

Attribute des Kämpfers

Wenn Ihr einen Kämpfer gewählt habt, werdet Ihr folgendes auf Eurem Bildschirm sehen:



Euren Helden werdet Ihr in der unteren rechten Ecke wiedererkennen. In der Mitte des Bildschirms könnt Ihr die Symbole der grundlegenden Kampffähigkeiten sehen. Der linke Teil ist mit den Charaktereigenschaften (Attributen) belegt: die vier Grundattribute, die oben geändert werden können, und die veränderbaren Attribute, die (neben den Grundattributen) in der Tabelle unten zusammengefaßt sind. Diese tabellarische Anzeige und das Heldenporträt wird Euch durch das gesamte Spiel begleiten.

Die Kämpfereigenschaften auf diesem Bild sind also:

- Leiste "Grundattribute"
- Tabelle Attribute
- Leiste "Grundlegende Kampffähigkeiten"
- Kontrolleiste
- Charakterporträt

Grundattribute

Das Verhalten Eures Helden ergibt sich aus den gewählten Eigenschaften. Von größter Wichtigkeit sind die Grundattribute, die sozusagen angeboren sind. Sie bestimmen die physischen, magischen, und intellektuellen Qualitäten Eures Helden.

Die Grundattribute werden sich während des Spieles nicht mehr ändern, es sei denn, magische Gegenstände kommen zum Einsatz. Die Grundattribute sind: Stärke, Geschick, Intelligenz und Weisheit. Sie werden auch zur Berechnung und Bestimmung der anderen Eigenschaften genutzt.



Stärke

Dieses Attribut beeinflusst die Statur und die Muskelkraft. Je größer der Wert Stärke ist, desto stärker wird der Charakter, um so mehr Trefferpunkte hat er, desto mehr Treffer können eingesteckt werden.

Geschicklichkeit

Dieses Attribut beeinflusst die Geschicklichkeit, die Behendigkeit und die Hand-Auge-Koordination. Je besser die Reflexe eines Charakters sind, um so schneller wird er sich bewegen, noch besser Angriffen ausweichen, seine Schläge präziser anbringen und über eine größere Sichtweite verfügen. Auch die Dauer zwischen den einzelnen Attacken hängt von Eurer Geschicklichkeit ab.

Intelligenz

Die Fähigkeit des logischen Denkens und des Entscheidens. Die Intelligenz beeinflusst die Lernfähigkeit des Charakters, die Fähigkeit, neue Fähigkeiten zu erlernen, und die Stärke der magischen Sprüche.

Weisheit

Magische Fähigkeiten und Magieresistenzen. Je mächtiger die Weisheit des Charakters ist, um so mehr Mana kann er ansammeln und um so kompliziertere Sprüche erlernen. Wenn man aber bedenkt, daß die Weisheit auch Magieresistenz vermittelt, ist diese Eigenschaft auch für den Kämpfer von größter Wichtigkeit.

Ändern der Attributwerte

Im Attributfenster seht Ihr verschiedene voreingestellte Attributbelegungen. Diese Belegungen sind die nach Meinung der Spielentwickler sinnvollsten. Ihr könnt sie übernehmen oder auch verändern. Die Grundattribute können durch eine Umverteilung der Punkte verändert werden. Zu Beginn stehen Euch erst einmal keine Punkte zur Verfügung, die Ihr verteilen könnt.

Neben den Grundattributen befinden sich jeweils zwei Buttons, [+] und [-]. Um Punkte zu verteilen, müßt Ihr erst einmal Punkte von einem Attribut abziehen. Wählt dazu das gewünschte Attribut, und klickt dann auf den Button [-]. Die Anzeige für verfügbare Punkte erhöht sich. Diese verfügbaren Punkte könnt Ihr anschließend wieder neu verteilen.

Je größer ein Attributwert bereits ist, um so mehr Punkte müssen vorhanden sein, um das Attribut um einen Punkt zu erhöhen. Um beispielsweise ein Attribut von 26 auf 27 zu steigern, benötigt Ihr 2 freie Punkte, aber um ein Attribut von 42 auf 43 zu erhöhen, werden 16 Punkte benötigt.

Um herauszufinden, wie viele Punkte

benötigt werden, um ein Attribut zu erhöhen, oder wie viele Punkte frei werden, wenn der Wert verkleinert wird, fahrt mit dem Mauszeiger über den Button [+] bzw. [-] und wartet einen Moment. Kurz darauf wird ein entsprechender Hinweis angezeigt. Der Mindestwert für ein Grundattribut ist 15, der Maximalwert 43. Unabhängig davon, ob Ihr Euch entscheidet, die Attribute zu verändern oder nicht, werdet Ihr auf jeden Fall die Kontrolleiste benutzen.

Startet Ihr das Spiel und es sind nicht alle Attributpunkte verteilt, werden diese automatisch in Erfahrungspunkte für den Charakter umgewandelt.

Kontrolleiste

Es gibt drei Buttons in der Kontrolleiste dieses Menüs:

OK

Wenn Euch die Einstellungen der Attribute und Fähigkeiten zusagen, klickt auf den Button "OK", um zum nächsten Menü zu gelangen.

Zurücksetzen

Wenn Ihr auf den Button "Zurücksetzen" klickt, werden alle Grundattribute auf 25 gesetzt, und Euch stehen 100 Punkte zur Verfügung, die verteilt werden können.

Zurück

Wenn Ihr glaubt, daß der gewählte Charakter nicht zu Euch paßt und Ihr ihn ändern wollt, klickt auf den Button "Zurück". So gelangt Ihr zurück zum ersten Menü, um einen anderen Charakter zu kreieren.

Character-Status/-Porträt

In der unteren rechten Ecke findet Ihr ein Bild Eures Helden, also Euer Porträt, wie Ihr im Spiel aussehen werdet.

Je nachdem, wie Euer Geschmack und Eure finanzielle Lage ist, könnt Ihr es jederzeit ändern (die Änderungen beziehen sich auf die Kleidung, Waffen und Rüstung).



Alles was Euer Held trägt, wird in diesem Bild angezeigt werden, so könnt Ihr sehen, ob er gut aussieht oder nicht.

Hinweis: Beachtet, daß Ihr im Mehrspieler-Spiel beim Erstellen eines Charakters durch Anklicken der Pfeile unterhalb des Charakterporträts eine andere äußere Erscheinung der eigenen Heldenfigur wählen könnt.

Tabelle d. Attribute (Kämpfer)

Getrennt von den Grundattributen Stärke, Geschick, Intelligenz u. Weisheit, verfügt der Charakter über eine Anzahl von veränderbaren (erworbenen) Attributen, die sich aus den Grundattributen und der Erfahrung berechnen. Alle Attribute, Grundattribute u. veränderbare Attribute, werden in einer Tabelle unten auf dem Bildschirm dargestellt. Ihr könnt diese Tabelle benutzen, um die Attribute Eures Helden während des Spiels kennenzulernen.

DANATH			
STARKE	41	TP	
GESCHICK	35	130/130	
INTELLIGENZ	20	MANA	
WEISHEIT	15	0/0	
SCH.	9-14	ABSORP.	0
ANGRIFF	50	VERTEID.	17
FÄHIGKEITEN - RESISTENZEN			
KLINGEN	10	FEUER	7
WASSER	0	WASSER	7
KEULEN	0	LUFT	7
SPEERE	0	ERDE	7
BÜGEN	0	ASTRAL	7
BELASTUNG			0.0
ERFAHRUNG			0
SICHT	6.1		
GESCHW.	19		

Die Grundattribute sind:

- Stärke
- Geschick
- Intelligenz
- Weisheit

Und die veränderbaren Attribute sind:

- Trefferpunkte
- Schaden
- Verteidigung
- Fähigkeiten
- Belastung
- Geschwindigkeit
- Mana
- Angriff
- Absorption
- Resistenzen
- Sicht
- Erfahrung

Modifizierbare Attribute

Die Attribute des Kämpfers werden weiter unten beschrieben. Es gibt einige Besonderheiten o. Unterschiede für die Magier, diese werden im Abschnitt "Attribute des Magiers" beschrieben.

Trefferpunkte (TP)

Die Trefferpunkte sind die Lebensenergie eines Charakters. Je mehr Trefferpunkte er hat, um so mehr Schaden kann er ertragen.

Sind die Trefferpunkte gleich 0, wird der Charakter bewußtlos. Betragen die Trefferpunkte weniger als 0, stirbt der Charakter nach und nach. Sinkt der Wert noch weiter als -10, ist der Held unrettbar verloren. Bevor ein Charakter stirbt, kann er von einem Magier geheilt werden.

Die Ausgangstrefferpunkte hängen vom Wert des Attributs Stärke ab (ca. im doppelten Verhältnis).

Beim Anstieg der Stärke ändert sich dieses Verhältnis, aber der Wert Trefferpunkte steigt ebenfalls an. Während des Spieles steigen Eure Trefferpunkte im Verhältnis zu den Erfahrungspunkten.

Mana

Mana ist die magische Energie. Je mehr Mana Euch zur Verfügung steht, desto stärker sind Eure Zaubersprüche. Kämpfer verfügen über kein Mana. Die Mana-Werte am Anfang und während des Spieles werden genauer im Abschnitt "Attribute des Magiers" erläutert.

Schaden

Schaden ist die Verletzung, die ein Charakter einem Feind mit einem Schlag beibringen kann. Diese Fähigkeit hängt von der Stärke u. der Bewaffnung Eures Helden ab.

Der generelle Mindestschadenswert steht im Verhältnis zum Attribut Stärke, er hängt jedoch nicht von der gewählten Waffe ab. Während des Spiels wird der Schadenswert aus den magischen Gegenständen eines Charakters und seinen Waffen berechnet.

Der Mindestschadenswert entspricht dem Schaden, den ein unbewaffneter Charakter ausüben kann.

Angriff

Der Wert steht für die Präzision des Charakters. Je höher die Präzision ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Angriffs; gleichsam steigt auch die Wahrscheinlichkeit, ungeschützte Körperteile zu treffen.

Der Startwert hängt von den Attributen Stärke und Geschick ab. Während des Spieles steigt der Angriffswert im Verhältnis zu den Attributen; außerdem wird er auch durch Waffen und magische Gegenstände verbessert.

Verteidigung

Der Wert Verteidigung gibt an, wie schwer es ist, den Charakter erfolgreich zu treffen. Dies umfaßt den Schutz der Rüstung, die Wahrscheinlichkeit, mit der der Charakter Angriffen ausweicht und die Abwehr gegenüber magischen Angriffen. Je höher der Wert ist, um so schwerer ist es, den Charakter mit nicht-magischen Angriffen zu treffen.

Der Startwert hängt vom Attribut Geschick ab. Der Wert wird während des Spiels fortlaufend gesteigert in Abhängigkeit von den benutzten Rüstungen und anderen Gegenständen.

Absorption

Der Wert Absorption gibt an, wie viele Schäden durch nicht-magische Angriffe von der Rüstung des Charakters u. Schutzsprüche absorbiert werden. Alle Schäden, die den Charakter treffen, werden um den Wert Absorption reduziert. Damit ist es möglich, daß erfolgreiche Treffer keinen Schaden anrichten, wenn der Schadenswert unter dem Wert der Absorption liegt.

Menschen verfügen über keine natürliche Absorption und müssen daher Rüstungen und Zaubersprüche einsetzen. Einige verfügen aber dank ihrer zähen Haut über eine natürliche Absorption.

Belastung

Die Belastung ist das Gesamtgewicht der Gegenstände, die vom Helden getragen werden. Wenn er überladen ist, leidet seine Geschwindigkeit. Sobald also Eure Last genauso schwer ist wie der Wert des Attributs Stärke, verringert sich die Bewegungsgeschwindigkeit um einen Punkt. Wenn das zu tragende Gewicht doppelt so groß ist wie das Körpergewicht, verringert sich die Geschwindigkeit um zwei Punkte usw. Wenn die Gegenstände im Rucksack sind, wiegen sie weniger, als wenn der Spieler sie trägt. Ihr solltet Euch also gut überlegen, was Ihr wirklich braucht.

Sicht (Sichtweite)

Der Radius, in dem der Spieler seine Umgebung - und was noch wichtiger ist - andere Charaktere sehen kann (seht auch Abschnitt "Missionen"). Bei diesem Attribut kommt es auf Intelligenz, Geschick und die magischen Gegenstände an, die der Held mit sich führt. Die daraus resultierende Sichtweite ist auch durch das Gelände bedingt. Wenn der Held auf einem Berg steht, kann er weiter sehen, als wenn er sich in einem Tal befindet. In diesem Spiel wird eine kreisförmige Sichtweite benutzt.

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit ist die Bewegungsgeschwindigkeit des Helden im Terrain. Die Geschwindigkeit steht im Verhältnis zum Geschick. Aber bedenkt, daß bei ihr auch das Terrain eine Rolle spielt. Der Spieler läuft den Berg langsamer hoch als runter - oder als auf einer gut gepflasterten Straße.

Fähigkeiten

Anders als bei den Attributen kann ein

Spieler seine Fähigkeiten verbessern, indem er sie nutzt. Alle anderen Figuren verändern ihre Fähigkeiten nicht, nur Helden können sie verbessern.

Kämpfer können ihre Fähigkeiten durch verschiedene Waffen verbessern (lest auch den Abschnitt "Grundlegende Kampffertigkeiten"). Wenn Ihr einen Charakter wählt, könnt Ihr die Waffenart wählen, in der Euer Held am besten sein soll. In der Tabelle wird neben der gewählten Fähigkeit eine <10> erscheinen, alle anderen Attribute bleiben auf 0. Die Fähigkeit verbessert sich in Abhängigkeit von ihrem Einsatz. Je besser eine Fähigkeit ist, um so schwieriger wird es sein, sie zu perfektionieren.

Resistenzen

Die Resistenz gibt wieder, wie empfänglich ein Charakter gegenüber der Magie der einzelnen Sphären ist (lest auch den Abschnitt "Magie"). Die Resistenz gegenüber einer magischen Sphäre gibt den Prozentsatz an, der von der Wirkung eines Spruchs dieser Sphäre abgezogen wird.

Habt Ihr zum Beispiel eine Resistenz von 60% gegen die Sphäre des Feuers und Ihr werdet von einem Feuerball getroffen (25 Punkte Schaden), erhaltet Ihr nur einen Schaden von 10 Punkten ($25 \cdot (100\% - 60\%) = 10$). Hättet Ihr in diesem Beispiel eine Resistenz von 0, würdet Ihr 25 Punkte Schaden erleiden.

Die Grundresistenz berechnet sich aus der Hälfte des Attributs Weisheit und ist für alle Sphären identisch. Im Lauf des Spiels können die Resistenzen durch die Benutzung von Sprüchen und magischen Gegenständen erhöht werden.

Erfahrung

Die Erfahrung ist die Summe allen Wissens, Könnens und der Fähigkeiten, die der Spieler sich während des Spielverlaufs angeeignet hat. Die Erfahrung steigt hauptsächlich durch Siege über Feinde und Monster.

Grundlegende Kampffähigkeiten

Auf der Säule in der Mitte des Bildes gibt es fünf Symbole, die die grundlegenden Kampffähigkeiten symbolisieren:



Mit der Wahl eines dieser Symbole könnt Ihr die Waffe wählen, mit der Ihr zu Anfang am besten umgehen könnt. Durch das Benutzen der Waffen verbessern sich die Fähigkeiten. Von Kampf zu Kampf wird sich Euer Held perfektionieren.

Eure primäre Waffe müßt Ihr nicht über das ganze Spiel benutzen. Wenn es Euch sinnvoll erscheint, könnt Ihr auch andere Waffen einsetzen. Wenn Ihr z.B. Bögen als Haupteigenschaft gewählt habt und dem Helden dann eine Axt gebt, wird er auch

damit gut kämpfen, und nach einiger Zeit können die Axt-Fähigkeiten besser sein als die Bogen-Fähigkeiten.

Die Wahl Eurer Waffen bestimmt die Kampftaktik Eures Charakters, da einige Waffen gegen bestimmte Feinde effektiver sind als gegen andere. Es ist sehr wichtig, daß Ihr im Kampf Eure Stärken und Schwächen genau kennt.

Klingen

Zu dieser Klasse gehören die Dolche und alle Arten von Schwertern: Kurzschwerter, Langschwerter, Bastardschwerter u. Zweihandschwerter. Der Vorteil der Schwerter liegt in der Präzision des Angriffs (verglichen mit den anderen Waffen) und im kurzen Intervall zwischen zwei einzelnen Angriffen.

Äxte

Ihr werdet Einhänder- und Zweihänder-Äxte im Spiel finden. Das Intervall zwischen den Axtschlägen ist relativ lang - je schwerer die Axt ist, um so größer wird auch das Intervall. Von allen Waffen verursacht die Axt den größten Schaden.

Keulen

Zu dieser Klasse gehören normale Keulen, Nagelkeulen, Streitkolben, Knüppel und Morgensterne. Im allgemeinen Vergleich sind Keulen relativ billig in der Anschaffung und richten mittlere Schäden an.

Speere

Zu dieser Klasse gehören die Speere und Hellebarden. Sie besitzen gute Kampfeigenschaften und verschaffen Euch einen Vorteil in der Verteidigung - sie halten den Feind auf Abstand.

Bögen

Die in diesem Spiel benutzten Distanzwaffen sind Bögen und Armbrüste. Schußwaffen ermöglichen Angriffe aus großer Entfernung. Sie richten generell weniger Schäden an als andere Waffen, bringen aber den Charakter nicht in den Nahkampfbereich des Zieles.

Attribute des Magiers

Wenn Ihr den Magier gewählt habt, solltet Ihr zuerst den Abschnitt über die Attribute des Kämpfers lesen. Die Struktur ist hierbei fast gleich, es gibt nur einige Ausnahmen für den Magier.

Die Besonderheiten sind:

- Tabelle der Attribute
- Die grundlegenden Kampffähigkeiten werden durch die Fähigkeiten ersetzt, die Zaubersprüche der magischen Sphären verwenden zu können.



Tabelle der Attribute (Magier)

Die Grundeigenschaften sind für Kämpfer und Magier die gleichen, aber einige der modifizierbaren werden anders berechnet. Das gilt für:

- Trefferpunkte
- Mana
- Fähigkeiten

Trefferpunkte

Die Trefferpunkte sind für einen Magier wichtig, da sie die Lebensenergie des Charakters sind. Je höher die Lebensenergie ist, um so mehr Schaden kann ein Magier aushalten.

Sind die Trefferpunkte gleich 0, wird der Charakter bewußtlos. Betragen die Trefferpunkte weniger als 0, stirbt der Charakter nach und nach. Sinkt der Wert noch weiter als -10, ist der Held unrettbar verloren.

Die Ausgangstrefferpunkte hängen vom Wert des Attributs Stärke ab (ca. im doppelten Verhältnis). Beim Anstieg der Stärke ändert sich dieses Verhältnis, aber der Wert Trefferpunkte steigt ebenfalls an.

Während des Spieles steigen Eure Trefferpunkte im Verhältnis zu den Erfahrungspunkten.

Mana

Mana ist die magische Energie, die dem Charakter zur Verfügung steht. Je mehr Mana Ihr habt, desto mächtiger sind Eure Sprüche.

Zu Anfang hängt der Wert Mana vom Attribut Weisheit ab (ca. im doppelten Verhältnis). Beim Anstieg des Attributs Weisheit ändert sich dieses Verhältnis, aber der Wert Mana steigt ebenfalls an.

Während des Spieles steigt Euer Mana im Verhältnis zu den Erfahrungspunkten.

Magische Fähigkeiten

Die Magiefähigkeit einer Sphäre gibt an, ob und wie gut der Magier in der Lage ist, die Sprüche einer Sphäre einzusetzen. Wählt Ihr eine der Sphären, erhält Euer Held einen Vorteil in der Benutzung der Sprüche dieser Sphäre. In der Tabelle erscheint eine 10 neben der gewählten Sphäre, während Euer Charakter in allen anderen Sphären den Wert 0 hat.

Der Wert der Fähigkeit einer Sphäre hat einen entscheidenden Einfluß auf das Sprechen von Zaubersprüchen - die Sprüche dieser Sphäre werden wirkungsvoller: sie haben eine größere Reichweite, eine längere Dauer, erzeugen mehr Schäden, usw.

Die Sphären

In der Mitte des Bildschirms findet Ihr auf der Säule fünf magische Symbole.

(lest auch den Abschnitt "Magie")



Wenn Ihr eine der Sphären wählt, ermöglicht Ihr dem Magier, Sprüche dieser Sphäre zu sprechen und neue zu erlernen.

Dies soll aber nicht heißen, daß er die anderen nicht benutzen kann. Er kann, wie auch ein Kämpfer, andere Qualifikationen erhalten. Magier können in andere Sphären wechseln und sich in diesen verbessern.

Feuer

Die Sphäre des Feuers umfaßt die Sprüche, die am meisten Schaden anrichten: Flammenpfeil, Feuerball, Feuerwand, Feueropfer und Schutz vor Feuer.

Luft

Die Magie der Luft wird hauptsächlich zum Umwandeln von Luft genutzt und kreiert sowohl optische Effekte (Licht und Unsichtbarkeit) als auch andere Effekte: Blitz, Prismastrahlen und Schutz vor Luft.

Wasser

Chemische Umwandlungen bestimmen die Magie des Wassers: Heilen, Eiswolke, Giftwolke, Säurestrahl und Schutz vor Wasser.

Erde

Die Magie der Erde benutzt die Kraft der Erschaffung und Umwandlung: Ihre Sprüche sind Magischer Schild, Steinwand, Versteinern, Meteorsturm und Schutze vor Erde.

Astral

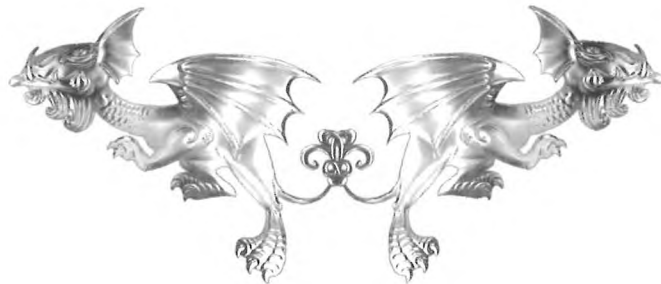
Die Astralmagie ist die komplizierteste und am wenigsten erforschte Magie. Die Sprüche agieren mit den Kräften der Erde und des Weltraums. Bezeichnenderweise gibt es keinen Schutzspruch vor den Sprüchen der Astralsphäre. Astrale Manifestationen können sehr verschieden sein. Die Sprüche sind: Segen, Hast, Geist erschaffen und Teleport.

Weiter zum nächsten Bildschirm

Wenn Ihr mit allen Einstellungen zufrieden seid und das Spiel starten wollt, solltet Ihr auf den Button "OK" klicken.



MISSIONEN



Die Abenteuer, die Euer Held erlebt, sind in Missionen unterteilt. Jede dieser Missionen hat ihre Eigenheiten, ihren eigenen Start und ein eigenes Ende.

Primäre Missionen

Die primären Missionen verlaufen immer in der gleichen Reihenfolge. Um das Geheimnis der verzauberten Insel zu enträtseln, also das Ziel des Spiels zu erreichen, müßt Ihr die primären Missionen erfüllen.

Euer Held reist über die Insel, erledigt seine Aufträge und sammelt hier und dort Informationen. Die Karte und die Situation jeder Mission werden Euch zuvor erklärt, und die Schwierigkeitsstufe steigt von Mission zu Mission, von einführend bis extrem schwierig.

Um zur nächsten Mission zu gelangen, muß der Held erst die aktuelle erfolgreich beenden. Das wichtigste Missionsziel ist, Informationen zu erhalten. Der Held sammelt überall Informationsstücke und wird am Ende (hoffentlich) in der Lage sein, das ganze Bild der Geschehnisse klar zu erkennen.

Ihr könnt die Reihenfolge der vorhandenen Missionen frei wählen. Da es aber immer nur eine primäre Mission gibt, erhält Euer Held keine weitere primäre Mission, bis er nicht die vorhandene erfüllt hat. Aus diesem Grund muß er auf jeden Fall die primäre Mission erfüllen, wenn ihm keine sekundären mehr zur Verfügung stehen.

Sekundäre Missionen

Neben den primären Missionen gibt es auch noch sekundäre Missionen im Spiel. Während Ihr diese meistert, könnt Ihr Freunde treffen oder einen Schatz finden etc. Die sekundären Missionen können sich als hilfreich für Euren Helden erweisen, von der Aufregung eines weiteren Abenteuers einmal ganz zu schweigen! Ihr solltet also niemals eine sekundäre Mission auslassen.

Missionsaufbau

Jede Mission beginnt mit einer Auftragsbesprechung und endet mit dem Erreichen des Ziels. Aber laßt uns das ganze noch mal genauer betrachten:

- Erhalten von Missionen
- Starten von Missionen
- Erfüllen von Missionen

Wo man Missionen erhält

Sobald Euer Held die ersten beiden Missionen erfolgreich abgeschlossen hat, kommt er in die Hauptstadt der Insel Uimoir, Plagat (lest auch den Abschnitt "Die Stadt Plagat"). Ab jetzt gelangt Euer Held nach jeder erfolgreichen Mission zurück in die Stadt, wo er einen Laden, ein Wirtshaus und eine Schule aufsuchen kann. Außerdem werdet Ihr in Plagat die Gelegenheit haben, andere Personen zu treffen, die Euch Missionen und andere nützliche Hinweise geben werden. Weitere Informationen hierzu folgen weiter unterhalb im Abschnitt "Die Stadt Plagat".

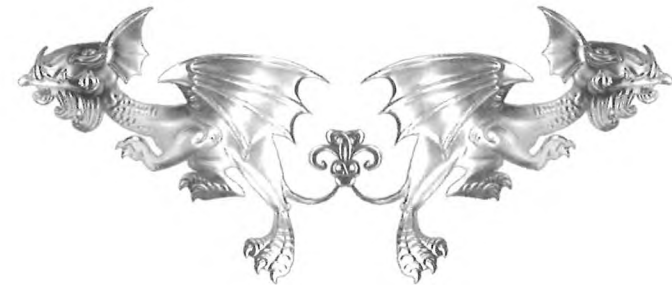
Wie man Missionen startet

Um eine Mission zu starten, verläßt Plagat durch das Stadttor. Ihr seht daraufhin eine alte Karte der Insel und eine Liste der verfügbaren Missionen. Wählt eine Mission aus, und das Abenteuer kann beginnen (lest auch den Abschnitt "Inselkarte").

Wie man eine Mission erfüllt

Während einer Mission finden alle Ereignisse auf dem Hauptbildschirm statt. Eure Aufgabe ist, die Ziele der Mission zu erfüllen. Diese werden Euch in der Missionsbesprechung erläutert. Habt Ihr alle Aufgaben gelöst, könnt Ihr die Mission siegreich beenden.

HAUPTBILDSCHIRM





Der Hauptbildschirm besteht aus den folgenden wichtigen Teilen: dem Kampfbildschirm (Spielfeld) und dem "magischen Stecken". Er verläuft auf der rechten Seite des Bildschirms (von oben nach unten): der grüne Kristall (Minikarte), die Symbole und das Informationsfenster.

Kampfbildschirm

Im Kampfbildschirm läuft das eigentliche Geschehen ab. Ihr seht darauf die Landschaft, Vegetation, Straßen und Brücken, Orte und Charaktere. Bewegungen und Kämpfe spielen sich hier ab, sowie Ihr Eure Befehle an Eure Untergebenen hier erteilt.

Ansichten des Kampfbildschirm

Es gibt drei verschiedene Darstellungen des Geländes:

- Sichtbares Gelände (norm. Ansicht)
- Erkundetes Gelände (vom Kampfnebel überdeckt)

- Unerforschtes Gelände (leere, schwarze Gegend)

Sichtbares Gelände

Das sichtbare Gelände ist die Landschaft, die von Eurem Helden momentan gesehen wird. Die Sichtweite hängt auch von der Umgebung ab. Wenn der Spieler auf einem Berg steht, kann er weiter sehen, als wenn er sich in einem Tal befindet.

Bewegt sich der Charakter auf freier Fläche, ist sein Sichtfeld kreisrund. Wenn Hügel u. Berge die Sicht versperren, wird sich das Sichtfeld verformen. Sind Eure Einheiten zu einer Gruppe formiert, paßt sich die Sichtweite an die der gesamten Gruppe an.

Bogenschützen und Magier können nicht über ihre Sichtweite hinaus Schaden anrichten; auch dann nicht, wenn ihre maximale Reichweite größer ist. Doch Eure Charaktere können immer noch innerhalb des sichtbaren Geländes angreifen.

Erkundetes Gelände

Das erkundete Gelände sind die Gebiete, die von Euch bereits erforscht wurden, aber zur Zeit außerhalb des Sichtfeldes liegen.

Hinweis: Beachtet, daß sich feindliche Einheiten auch dann in erkundeten Teilen befinden können, wenn Ihr sie dort nicht sehen könnt.

Unerforschtes Gelände

Als unerforschtes Gelände wird der Bereich bezeichnet, der noch nicht von Euren Charakteren betreten wurde.

Mauszeiger

Während Ihr den Mauszeiger über den Kampfbildschirm bewegt, wird er eine andere Form annehmen, je nachdem, worauf er gerade zeigt. Wenn Ihr dann die linke Maustaste klickt, wird der entsprechende Befehl ausgeführt. Die Hauptbefehle sind:

- Bewegen (Mauszeiger zeigt auf eine unbesetzte Stelle)
- Angreifen (Zeigt auf das Ziel)
- Aufheben (Zeigt auf Gegenstand)
- Benutzen (Mauszeiger zeigt auf einen Gegenstand zum Aufheben oder auf ein zu betretendes Gebäude)

Diese Befehle werden durch Klicken mit der linken Maustaste ausgeführt. Kompliziertere Kommandos solltet Ihr durch die Symboleleisten erteilen (lest auch den Abschnitt "Symboleiste").

Standard-Mauszeiger

Dieser Mauszeiger erscheint auf dem Spielfeld, wenn weder ein Charakter noch ein Gegenstand gewählt ist.

Einen Charakter oder Gegenstand wählen

Wenn Ihr mit dem Mauszeiger auf eine Figur oder einen Gegenstand zeigt, wird sich der Mauszeiger in die oben gezeigte Form verwandeln. Wenn Ihr auf den Charakter/Gegenstand klickt, wird er "gewählt": das Porträt erscheint unten rechts im Fenster, und die aktuellen Werte für Mana und Trefferpunkte erscheinen o. leuchten über dem gewählten Charakter auf. Lest hierzu auch den Abschnitt "Anzeigen für Trefferpunkte und Mana auf der Karte".

Angreifen

Wenn Ihr eine Person oder Gruppe wählt und mit dem Mauszeiger auf einen Feind zielt, wird der Mauszeiger automatisch zum Angriffssymbol. Der Angriff startet, sobald Ihr mit der linken Maustaste auf den Feind klickt.

Bewegen

Der Charakter bewegt sich zum gewünschten Punkt. Wenn der Punkt nicht erreichbar ist, nähert er sich so weit wie möglich, um dort dann auf weitere Befehle zu warten.

Aufheben

Der Held wird sich dem Gegenstand nähern und ihn dann aufheben. Er erscheint daraufhin im Rucksack des Charakters.

Die Form des Mauszeigers variiert auf dem Spielfeld. Es kommt darauf an, welcher Befehl gerade ausgeführt wird.

Bildschirm scrollen

Ihr könnt die Bildschirmanzeige auf zwei Arten scrollen:

- Normal
- Schnell

Für die normale Scrollgeschwindigkeit solltet Ihr den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms in der gewünschten Richtung bewegen.

Für das schnelle Scrollen haltet die rechte Maustaste gedrückt, und bewegt den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms und dann weiter in die gewünschte Richtung.

Gelände

Es gibt passierbares und unpassierbares Gelände. Wasser und Berge sind unpassierbar, ebenfalls die Stellen, die bereits durch ein Gebäude oder eine Person besetzt sind. Das Terrain ist für die Geschwindigkeit des Helden verantwortlich (z.B. läuft er einen Hügel schneller hinunter als hoch). Nähere Informationen hierzu findet Ihr in den Abschnitten "Geschwindigkeit" und "Modifizierbare Attribute".


Orte

Einige Orte können während des Spiels genutzt werden. So gibt es z.B. verschiedene Quellen, die Trefferpunkte und Mana wiederherstellen. Um sie zu nutzen, müßt Ihr einen Charakter wählen, den Mauszeiger auf das gewünschte Ziel richten (er verändert sich dabei) und mit der linken Maustaste klicken.

Hinweis: Beachtet, daß bei einem Mehrspieler-Spiel der Laden für Eure Helden auf der Karte zu finden ist.

Charactere

Charactere auf der Karte wählen

Fahrt mit dem Mauszeiger über den Charakter, den Ihr wählen möchtet. Die Form des Mauszeigers ändert sich wie folgt: . Der Charakter wird sich jetzt von den anderen abheben. Wenn Ihr ihn jetzt mit der linken Maustaste anklickt, ist er gewählt.

Charaktergruppen auf der Karte wählen

Mit dem Standardmauszeiger könnt Ihr eine Gruppe von Charakteren wählen. Haltet die linke Maustaste gedrückt, und zieht ein Rechteck um die Figuren. Wenn Ihr die Maustaste losläßt, sind alle Figuren gewählt, die sich in diesem Rechteck befanden. Wenn sich in diesem Rechteck Feinde oder NSCs befinden, werden diese nicht mitgewählt.

Ihr könnt eine gebildete Gruppe auch unter einer Nummer abspeichern. Die Numerierung erfolgt, wenn Ihr "Strg" und dann gleichzeitig eine Ziffer von 1 bis 9 drückt. Wenn Ihr z.B. "STRG+1" drückt, speichert Ihr diese Gruppe als Gruppe "1" ab, und die Zahl erscheint neben den Charakteren. Immer wenn Ihr jetzt die "1" drückt, wird diese Gruppe gewählt. Alle Charaktere können jeweils nur einer Gruppe angehören.

Manchmal ist es von Nutzen, die Ansicht auf eine Gruppe sofort zentrieren zu können. Hierzu drückt "Alt" und die Nummer der gewünschten Gruppe, um sie anzuwählen. Eine Gruppe wird genauso kommandiert wie eine einzelne Person.

Charactere aus einer Gruppe entlassen

Wenn Ihr eine Person von der Gruppe wieder trennen wollt, könnt Ihr die Gruppe etwas verstreuen, den gewünschten Charakter ein wenig von den anderen entfernen und die Gruppe dann wieder neu wählen. Es geht aber auch deutlich einfacher, indem Ihr die "Umschalttaste" gedrückt haltet und den gewünschten Charakter mit der linken Maustaste anklickt. Er ist ab sofort nicht mehr Bestandteil der Gruppe.

Anzeigen für Mana und Trefferpunkte auf der Karte

Ist die Option "Alle TP anzeigen" in den "Spiel-Optionen" ausgeschaltet, wird auf dem Kampfbildschirm über dem gewählten Charakter ein grüner Balken angezeigt. Er symbolisiert die aktuellen Trefferpunkte des Charakters. Magier haben neben dem grünen Balken noch einen blauen Balken, der den aktuellen Wert ihres Manas anzeigt. Alle Charaktere haben solche Balken, Helden genauso wie Söldner.

Ist die Option "Alle TP anzeigen" aktiviert, werden die Balken für alle auf dem Spielfeld befindlichen Charaktere immer angezeigt (das gilt auch für Monster und Gebäude). Allerdings werden die Balken der nicht gewählten Charaktere weniger hell und transparent angezeigt. Dagegen werden die

Balken der gewählten Charaktere hell und nicht-transparent dargestellt.

Symbolleiste



Die Symbolleiste besteht aus acht Buttons (von oben links nach unten rechts):

- Angreifen
- Bewegen
- Bewachen (Stoppen)
- Verteidigen
- Zaubern
- Vorwärtskämpfen (bewegen und angreifen)
- Stellung halten
- Zurückziehen

Dies sind die Befehle, die Euer Charakter in einer Mission ausführen kann.

Angreifen

Ein Charakter oder eine Gruppe Charaktere, die diesen Befehl erhält, wird das gewählte Ziel angreifen. Alle Feinde auf dem Weg zum Ziel werden ignoriert.

Bewegen

Ein Charakter oder eine Gruppe Charaktere, die diesen Befehl erhält, wird sich unverzüglich an die angewiesene Position bewegen. Alle Feinde auf dem Weg zum Ziel werden ignoriert.

Bewachen

Ein Held oder eine ganze Gruppe wird auf Befehl stoppen und eventuelle Feinde innerhalb der Sichtweite angreifen.

Verteidigen

Wenn ein Charakter ein Objekt oder eine Person beschützt, greift dieser alle Feinde an, die er entdeckt. Befinden sich keine Feinde in der Umgebung, folgt der Charakter dem Objekt in kurzem Abstand.

Zaubern

Der Mauszeiger wird diese Form annehmen, wenn Ihr einen Magier und einen Spruch (lest auch den Abschnitt "Zauberbuch") wählt, und ihn dann auf ein Objekt oder ein Areal spricht.

Vorwärtskämpfen (bewegen und angreifen)

Der gewählte Charakter geht bis zu einem bestimmten Punkt auf der Karte und greift alle in seiner Sichtweite befindlichen Feinde an. Wenn es keine Feinde gibt, bleibt er stehen und wartet auf weitere Kommandos.

Stellung halten

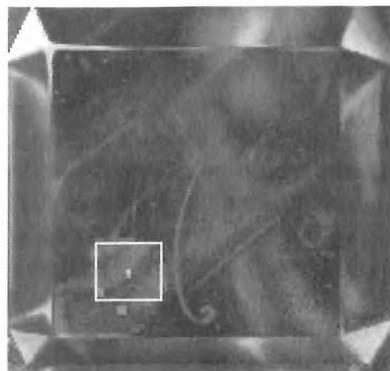
Der gewählte Charakter bleibt stehen und verteidigt seine Position, d.h. er wird Feinde nur dann angreifen, wenn diese sich innerhalb der Waffenreichweite des Charakters befinden.

Zurückziehen

Als Rückzug bezeichnet man eine Bewegung des Charakters (oder Gruppe) in die Richtung, in der die wenigsten feindlichen Einheiten sind.


Minikarte

Die Minikarte ist die Karte, auf der man das gesamte Missionsgebiet überblicken kann. Sie ist weniger detailliert als die große Karte des Kampfbildschirms.



Das Gelände, das mit dem momentanen Spielausschnitt übereinstimmt, wird durch einen weißen Rand hervorgehoben. Befreundete und feindliche Charaktere werden auf der Minikarte in verschiedenen Farben angezeigt (große und kleine farbige Quadrate).

Informationsfenster

Das Informationsfenster gibt Auskunft über die gewählte Einheit (lest auch "Erstellen eines Charakters: Charakterporträt und Charakterattribute"). Um zwischen dem Porträt und den Attributen zu wechseln, klickt auf den Button in der oberen rechten Ecke des Informationsfensters,  oder drückt die Taste "Tab".

Nachdem ein Charakter gewählt wurde, werden seine Attribute im Informationsfenster so lange erscheinen, bis der Mauszeiger ein anderes Objekt erfaßt hat. Wenn der Charakter nicht gewählt wurde, bleiben seine Attribute im Informationsfenster, bis der Mauszeiger von ihm weg bewegt wird.

Wenn Ihr eine Gruppe gewählt habt und der Mauszeiger auf keinen der Charaktere zeigt, erscheint im Informationsfenster eine Anzeige, die Euch die Anzahl der Gruppenmitglieder mitteilt.

Wenn Ihr keine Einheiten gewählt habt und der Mauszeiger auf keinem Objekt oder Charakter steht, erscheint im Informationsfenster der Text "Keine Einheiten gewählt".

Das Informationsfenster wird Euch nützliche Informationen über freundliche und feindliche Charaktere und Objekte anzeigen. Wenn Ihr z.B. einen Feind angreifen wollt, wäre es ratsam, wenn Ihr vorher nachseht, ob er nicht zu stark für Euch ist. Oder wenn Ihr Eure Attribute verbessern wollt, könnt Ihr Eure Ausrüstung im Informationsfenster ändern.

Hinweis: Beachtet, daß bei einer Auflösung von 1024x768 das Porträt und die Attribute des Helden gleichzeitig angezeigt werden und ein Wechseln zwischen ihnen nicht mehr möglich ist.

Es gibt vier Kontrollbuttons in den vier Ecken des Informationsfensters:

- Den Button, um zwischen dem Porträt und den Eigenschaften umzuschalten, in der Ecke rechts oben

- Den Button für das "Zauberbuch" des Magiers in der Ecke links oben
- Den Button für den "Rucksack" links unten
- Den Button für das Kampfmenü in der Ecke rechts unten

Extraleisten

Ihr könnt zwei zusätzliche Leisten im Informationsfenster öffnen:

- Zauberbuch
- Rucksack

Zauberbuch

Wenn ein Magier das Informationsfenster geöffnet hat, könnt Ihr sein Zauberbuch öffnen, indem Ihr in der linken oberen Ecke den Button anklickt oder die Tasten "B" o. "Q" auf der Tastatur drückt. Das Zauberbuch enthält alle Sprüche dieses Magiers.




Wenn Ihr eine Gruppe von Magiern gewählt habt, werden in dem Buch nur die Sprüche erscheinen, die allen Magiern vertraut sind. Wenn das Buch geöffnet ist, ist es leicht, die Sprüche zu benutzen. Ihr braucht nur zwei Dinge zu tun: erstens - wählt einen Spruch und zweitens - wählt ein Ziel auf der Karte.

Wenn Ihr einen Spruch bereits gewählt habt und Euren Magier vorher noch bewegen wollt, haltet die Taste "Alt" gedrückt, während Ihr wie sonst auch Euren Magier bewegen laßt.



Um das Verwenden von Sprüchen noch leichter zu machen, könnt Ihr Tastenkürzel einsetzen: öffnet hierzu das Buch und wählt einen Spruch, bis er hell hervorgehoben wird. Drückt dann "Strg" und eine Taste von F5 bis F8. Wenn Ihr "STRG+F5" drückt, wird F5 direkt mit diesem Spruch verknüpft. F5 wird jetzt in der oberen linken Ecke der Zelle angezeigt.

So könnt Ihr schnell auf vier Sprüche zurückgreifen. Wenn Ihr diese nutzen wollt, braucht Ihr nicht mehr das Buch zu öffnen. Ihr wählt einen Magier und drückt die vordefinierte Tastenkombination . Ihr braucht jetzt nur noch das Ziel zu wählen und es angreifen. Diese Art des Sprechens von Zaubersprüchen ist sehr vorteilhaft, wenn Zeit eine große Rolle spielt.

Rucksack

Ihr könnt den "Rucksack" öffnen, indem Ihr den Button in der unteren linken Ecke des Informationsfensters anklickt, die Tasten "I" (für Inventar) drückt.



Nur Eure Helden haben Rucksäcke. In diesen Rucksäcken kann sich fast alles befinden: von Waffen bis zu Rüstungen, Amuletten und Schriftrollen. Euer Gold befindet sich immer im Rucksack Eures ersten Helden.

Gleiche Gegenstände werden in derselben Zelle aufbewahrt; die Anzahl der Gegenstände wird durch die Zahl in der unteren linken Ecke der Zelle angezeigt.

Ihr könnt in den Rucksack stecken, soviel Ihr wollt. Um die momentan nicht angezeigten Gegenstände anzusehen, könnt Ihr die Pfeile links und rechts anklicken.

Ihr könnt mit den Gegenständen in Eurem Rucksack folgendes machen:

- Anlegen oder in die Hand nehmen
- Benutzen
- Ablegen

Anlegen oder Nehmen von Gegenständen aus dem Rucksack

Nachdem Ihr einen Gegenstand aus dem Rucksack gewählt habt, klickt mit der linken Maustaste darauf, haltet sie gedrückt, zieht ihn mit der Maus auf das Informationsfenster und laßt die Maustaste wieder los. Wenn der Held den Gegenstand anlegen kann, bleibt der Gegenstand beim Helden. Kann er es nicht, landet er automatisch wieder im Rucksack.

Ihr könnt Gegenstände auch dann ins Informationsfenster ziehen, wenn dort nicht das Porträt angezeigt wird. Dafür seht Ihr aber sofort, wie sich die Attribute ändern.

Benutzen von Gegenständen aus dem Rucksack

Ihr könnt Tränke, Schriftrollen, Bücher und andere Gegenstände aus dem Rucksack benutzen, indem Ihr darauf doppelt klickt.

Nehmen wir an, Ihr wollt eine magische Schriftrolle benutzen. Durch einen Doppelklick wird sie aktiviert, und das Symbol erscheint auf der Karte. Jetzt müßt Ihr nur noch das Ziel wählen, um den Spruch zu sprechen. Die anderen Gegenstände sind noch einfacher zu



benutzen, z.B. braucht Ihr einen Trank nur doppelt anzuklicken, um ihn zu trinken.

Gegenstände aus dem Rucksack entfernen

Wenn Ihr einen Gegenstand auf der Karte ablegen wollt, müßt Ihr nur den gewünschten Gegenstand mit gedrückter linker Maustaste auf die Karte ziehen und loslassen. Wenn sich der Mauszeiger über der Karte befindet, wird er die Form des Gegenstandes annehmen. Die Reichweite, in der Ihr den Gegenstand ablegen könnt, ist nicht besonders groß. Es sind genau drei Felder rings um den Charakter. Wenn Ihr versucht haben solltet, den Gegenstand weiter außerhalb abzulegen, wird er genau an den Füßen des Charakters abgelegt.

Ihr könnt mehrere Gegenstände gleichzeitig auf den Boden legen, indem Ihr gleichzeitig die "Umschalttaste" gedrückt haltet. Euer Held kann auch Gold ablegen. Durch einen Doppelklick auf das Gold wird eine Dialogbox geöffnet. Bestimmt den Betrag, der abgelegt werden soll, und bestätigt ihn ("OK"). Das Gold wird jetzt unter dem Charakter abgelegt. Durch das Ablegen und Aufnehmen können die Helden im Spiel Ihre Gegenstände untereinander tauschen.



KAMPFMENÜ



Das Kampfmenü kann über den Button in der unteren rechten Ecke des Informationsfensters oder über die Taste "Esc" aktiviert werden.

Hinweis: Beachtet, daß das Hauptmenü im Mehrspieler-Spiel etwas anders aussieht (seht auch "Mehrspieler-Kampfmenü").

Spiel speichern: Ihr könnt das Spiel während einer Mission speichern, indem Ihr diese Option auswählt. Ihr müßt Eurem Spiel einen Namen geben oder einen bereits existierenden verwenden, wenn Ihr diesen überschreiben wollt.

Spiel laden: Wenn Ihr Spiele gespeichert habt, könnt Ihr sie durch Anwählen in der Liste wieder laden.

Hinweis: Beachtet, daß diese Funktion im Mehrspieler-Kampfmenü nicht vorhanden ist.

Spiel-Optionen



Spielgeschwindigkeit

Die Spielgeschwindigkeit kann je nach Wunsch erhöht oder verringert werden. Das kann Euch das Spiel um einiges erleichtern. Wenn Euer Held z.B. eine weite Strecke zurücklegen muß, könntet Ihr - um Zeit zu sparen - die Geschwindigkeit erhöhen; oder bei einem schweren Kampf das Spiel verlangsamen, um mehr Zeit zu haben, den Charakteren Befehle zu erteilen.

Tageswechsel

Im Laufe des Spieles ändert sich die Tageszeit: Morgen, Mittag, Abend und dann die Nacht; dementsprechend ändert sich dann auch der Lichteinfall, von taghell bis hin zur Dämmerung und Dunkelheit. Während des Spieles könnt Ihr jederzeit die Auswirkungen der Tageszeiten abschalten oder auch wieder einschalten.

Hinweis: Beachtet, daß manche Charaktere und Kreaturen sich bei Tage anders verhalten als in der Nacht. Auch wenn Ihr die optischen Effekte ausschaltet, werden die Kreaturen und Charaktere immer noch auf die Tageszeit reagieren.

Glätten

Ihr könnt das Glätten der Grafik im Spiel an- oder ausschalten. Wenn Euer Computer nicht besonders schnell ist, empfiehlt es sich, die Option auszuschalten. Die Bildqualität wird dadurch ein wenig schlechter.

Schatten

Diese Option beeinflusst die Anzeige der Schatten im Spiel. Standardmäßig ist sie eingeschaltet. Ihr könnt die Option ausschalten, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

Dynamisches Licht

Diese Option verändert die Einstellung für die dynamischen Lichtquellen. Licht wird erzeugt von Magie, Häuser, Feuer usw. Standardmäßig ist die Option eingeschaltet. Ihr könnt die Option ausschalten, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

Objektanimationen

Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet. Ihr könnt sie ausschalten, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

Formationsmodus

Wenn Ihr Eure Einheiten in einer bestimmten Formation angeordnet habt und diese Formation behalten wollt, könnt Ihr die Option "Formationsmodus" einschalten. Eure Einheiten werden dann versuchen, diese Formation so weit wie möglich zu erhalten. Wenn diese Option nicht eingeschaltet ist, wird der schnellste Läufer zuerst am Ziel ankommen. Die Formation ändert sich dann ständig. Habt Ihr die Einstellung "Auto" gewählt, werden Eure Charaktere nur dann Ihre Formation beibehalten, wenn sie nahe beieinander stehen.

Alle TP anzeigen

Ist die Option "Alle TP anzeigen" aktiviert, werden über allen Einheiten auf dem Kampfbildschirm grüne transparente Balken angezeigt. Diese Balken symbolisieren die Trefferpunkte der Charaktere. Magier verfügen zusätzlich noch über einen blauen Balken, der den Mana-Wert anzeigt. Die Balken der ausgewählten Charaktere werden heller und nicht-transparent angezeigt.

Fliegende TP

Wenn diese Option eingeschaltet ist, könnt Ihr erkennen, wieviel Trefferpunkte ein Charakter im Gefecht verliert. Wenn er getroffen ist, wird eine kleine Zahl zum Himmel steigen, die diesen Verlust anzeigt. Die Zahlen haben dieselbe Farbe wie der Charakter.

Tips

Ist diese Option eingeschaltet, werden Euch Hinweise zum Spiel gegeben. Standardmäßig ist sie eingeschaltet.

Rückzugsmodus

Wenn diese Option ausgeschaltet ist, kämpfen Eure Charaktere bis zum bitteren Ende. Wenn Ihr wollt, daß sie sich unter bestimmten Umständen zurückziehen, um sich wieder zu regenerieren, solltet Ihr die Option "Rückzugsmodus" aktivieren. Wenn die Option auf "Niedrig" steht, wird der Charakter sich zurückziehen, um sich zu erholen, wenn sein Zustand kritisch wird. Wenn die Option allerdings auf "Hoch" steht, wird Euer Charakter erst dann anfangen, sich zurückzuziehen, wenn er bereits zwei Drittel seiner Trefferpunkte verloren hat.

Sound Options



Ihr könnt in diesem Menü die Hintergrundmusik wählen sowie die Lautstärke der Musik, Soundeffekte und Sprache einstellen.

Missionsziele

Dieses Menü enthält die Aufgaben und Bedingungen der gewählten Mission sowie einige nützliche Tips und Hinweise.

Mission beenden

Sieg!

Die Option "Sieg!" ist erst dann verfügbar, wenn Ihr eine Mission erfolgreich beendet habt und den Ort des Geschehens verlassen möchtet.

Zurück zum Hauptmenü

Diese Option bringt Euch ins Hauptmenü zurück und blendet das magische Amulett ein.

Zurück zu Windows

Diese Option beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

Zurück zum Spiel

Mit dieser Option schließt Ihr das Kampfm Menü und kehrt zum Spiel zurück.

Mehrspieler-Kampfm Menü

Das Mehrspieler-Kampfm Menü unterscheidet sich vom Einzelspieler-Kampfm Menü in genau zwei Punkten:

Die Option "Diplomatie" ersetzt die Option "Spiel laden". Die Option "Karte wechseln" ersetzt die Option "Sieg!".

Diplomatie

Mit der Option "Diplomatie" könnt Ihr diplomatische Beziehungen zwischen den Spielern aufbauen. Ihr könnt die folgenden diplomatischen Zustände wählen:

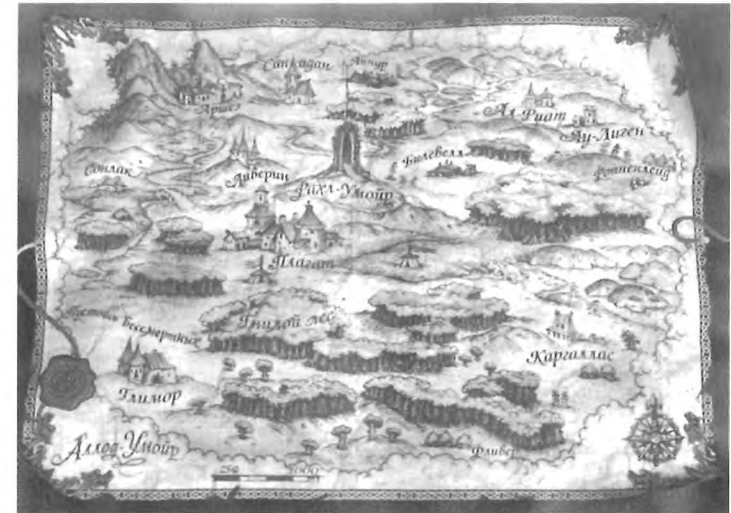
Feind

Feinde nutzen jede Gelegenheit anzugreifen

Allianz

Eine Allianz bedeutet ein freundliches Verhältnis. Ihr könnt z.B. Eure alliierten Charaktere heilen. Einen Angriff auf Alliierte müßtet Ihr explizit starten.

INSELKARTE



Die Herkunft der Karte

Bevor der Held zu einer Reise zu den mysteriösen Inseln von Uimoir aufbricht, erhält er noch ein Paket mit Dokumenten und eine Karte der Insel von seinem Befehlshaber. Man sollte nicht vergessen, daß dies eine sehr alte Karte ist. Vor 70 Jahren wurde die Insel verwunschen, und seit diesem Tage wurde die Karte nicht mehr aktualisiert.

Sämtliche Karten von Uimoir, die man auf den anderen Inseln finden kann, wurden vor dieser Isolation gezeichnet. Bestimmte Objekte behielten Ihre Position (Berge, Flüsse, die Stadt des Großmagiers Skrakan, die Hauptstadt der Insel, die Stadt Plagat), und für diese ist die Karte auch heute noch aktuell. Andere Objekte hingegen haben sich seit diesen Tagen örtlich verändert (z.B. Straßen, einzelne Häuser, Militärbauwerke, die im Laufe der Zeit erst hinzukamen). Selbst die Namen der Orte haben sich im Laufe der Zeit verändert.

Die Insel steht unter dem Schutz der Energie, die zeitweise aus dem Turm des Großmagiers geschickt wird. Dieser Turm befindet sich beinahe genau in der Mitte der Insel. Die Insel selbst ist nicht genau rund, da manche Teile von ihr schneller verfallen sind als andere.



Optionen der Inselkarte

Die gesamte Karte von Uimoir findet Ihr auf der Inselkarte, doch ist sie zum Teil eher schematisch.

Ein antiker Kartenzeichner hat die großen Siedlungen, Flüsse, Wälder und Gebirge eingezeichnet. Doch die Inselkarte umfaßt auch noch ein paar zusätzliche Informationen, die Ihr mit Hilfe des Mauszeigers lesen könnt.

Über die Inselkarte könnt Ihr:

- Eine Region auf der Karte erkunden
- Hinweise und Tips bekommen, z.B. so die Namen der Orte erfahren
- Die Region und einen kurzen Abriß der aktuellen Mission erhalten
- Zu einem der verschiedenen Orte der Insel reisen

Aufenthaltort des Helden



Der Ort, an dem sich Euer Held momentan aufhält, wird mit einem Wappen auf der Inselkarte angezeigt. Dies bedeutet für Euch, daß sich Euer Held oder Eure Gruppe gerade genau hier auf der Insel aufhält.

Hinweise

Wenn Ihr Euren Mauszeiger über einem Objekt einen Moment stehen laßt, werden die üblichen Hinweise eingeblendet; dies kann z.B. der Name einer Siedlung sein.

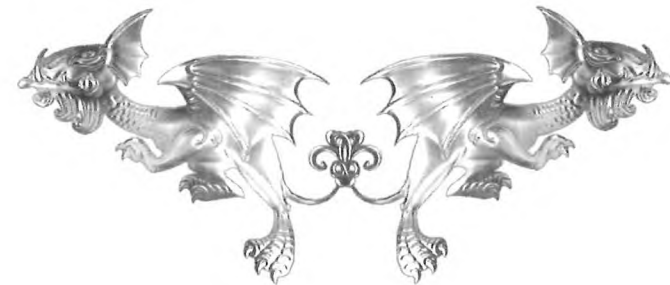


Available Quests

Ihr könnt jede der verfügbaren Missionen wählen, die wie Schriftrollen aussehen und einen kurzen Abriß enthalten. Wenn Ihr den Mauszeiger über eine Schriftrolle bewegt, lest Ihr eine kurze Zusammenfassung der Mission, seht den Ort auf der Karte und auch die entsprechende Bezahlung. Um eine Mission auszuwählen, klickt mit der linken Maustaste einmal auf die Mission und schickt Euren Helden so in ein weiteres Abenteuer. Ein Pfad markiert jetzt seinen Weg, , und ein X markiert das Ziel der Reise .

Die Inselkarte wird automatisch geschlossen, und Euer Held stürzt sich in das neue Abenteuer, in eine neue Mission.

DIE STADT PLAGAT





Die Stadt Plagat ist ein sehr wichtiger Ort auf der Insel. Hier erfahrt Ihr die aktuellsten Neuigkeiten und trefft auf viele Reisende, da hier großer Handel betrieben wird. Der Spieler kann hinter den sicheren Stadtmauern Ruhe und Erholung finden und sich auf die weiteren Abenteuer vorbereiten.

Plagat war einst die Hauptstadt des Königreichs Uimoir. Doch vor rund 70 Jahren suchte eine Reihe mysteriöser Phänomene die Bevölkerung der Insel heim: Blitze zuckten über den Himmel, düstere Wolken zogen auf, übernatürliche Geräusche waren überall im Land zu vernehmen, Wirbelstürme verwüsteten das Land. In genau diesem Moment begannen die Unruhen. Die Bewohner verließen Ihre Häuser; viele wollten die Insel zusammen verlassen, doch sie konnten es nicht, die meisten suchten Schutz und Zuflucht in den Mauern von Plagat.

Als logische Folge der Überbevölkerung kam es zu einer Platz- und Nahrungs-

knappheit in der Stadt, die Unzufriedenheit der Menschen wuchs. Die Bewohner griffen Großmagier Skrackan öffentlich an, und machten ihn und seine Zauberei für die Katastrophen verantwortlich, sowie auch den König, der mit dem Magier "gemeinsame Sache" gemacht habe.

Der König mußte die Hauptstadt verlassen und wurde kurze Zeit später von Banditen ermordet. Das Königreich von Uimoir zerfiel in viele kleine Herrschaftsbereiche. Einige Teile wurden nach wie vor von Feudalherren beherrscht, während in anderen Teilen Banditen die Macht an sich gerissen hatten. In wieder anderen Gebieten terrorisierten Monster die Umgebung. Die Inselbewohner flohen, und die Dorfbewohner gaben Ihre Heime auf. Das Chaos gewann die Oberhand.

Nur in Plagat, regiert von einem Bürgermeister, gab es noch einen Rest an Sicherheit und Zivilisation.

Jedem Reisenden kann man drei der wichtigsten "Sehenswürdigkeiten" der Stadt ans Herz legen: die weltbekannte Gastwirtschaft von Uimoir, den besten Laden der Insel und die Schule der Magie und Kampfeskunst. Diese drei findet Ihr alle auf dem Marktplatz von Plagat, dessen eigentliche Attraktion die Statue des Magiers, des Retters der Welt, ist. Es ist sehr einfach, die Stadt zu betreten. Ihr müßt sie einfach nur auf der Inselkarte wählen, doch um sich dann hier zurecht zu finden, solltet Ihr ein paar Dinge wissen.

Mauszeiger

Wenn Ihr den Mauszeiger in der Stadt bewegt, solltet Ihr beachten, daß er sich verändert. Dies ist gleichbedeutend damit, daß Ihr diesen Ort betreten könnt. Es gibt fünf solcher Orte in der Stadt:

- Gastwirtschaft
- Laden
- Schule der Magie u. Kampfeskunst
- Statue des Magiers
- Stadttor



Gastwirtschaft

Die Klugen statten der Gastwirtschaft nicht nur einen Besuch zum Speisen ab, sondern wechseln auch das eine oder andere Wort mit den Leuten hier. Erfahrt etwas über die neuesten Gerüchte und trefft hier furchtlose Abenteuerer, die Euch auch auf den aussichtslosesten Expeditionen begleiten werden - sofern Eure Bezahlung stimmt. Ein jeder weiß, daß die Gaststätte von Plagat der Treffpunkt für die div. Gruppen und

Abenteurer ist und der Gastwirt die gute Seele der Stadt ist. Er kennt die neuesten Geschichten, ist ein guter Zuhörer, kennt die Geheimnisse der Leute und kann viele Dienste anbieten. Er scheint die Stadt noch niemals verlassen zu haben, doch braucht er dies auch eigentlich gar nicht, denn es spielt sich alles um ihn herum ab. Ihr solltet Euch mit ihm unterhalten: oft ist er der Mittler zwischen denen, die Arbeit suchen, und denen, die Arbeit bieten; und vielleicht hat er auch einmal einen Auftrag für Euch ...



Das Menü der Gastwirtschaft

Der Menü der Gastwirtschaft besteht aus den folgenden Teilen:

- Die Gastwirtschaft und der Gastwirt befinden sich in der Mitte des Bildschirms
- Charaktere und Söldner befinden sich unten in der Mitte
- Der Anführer der Söldnergruppe befindet sich in der unteren linken Ecke
- Die Attribute der Söldnergruppe werden in der oberen linken Ecke angezeigt
- Das Porträt eines Eurer Helden wird in der unteren rechten Ecke angezeigt
- Die Kontrolleiste befinden sich in der oberen rechten Ecke.

Charaktere und Söldner

Alle Söldner, die von Euch angeheuert werden können, wie auch die eigenen Charaktere, werden Euch unten am Bildschirm angezeigt, direkt unter dem Bild des Gastwirtes. Sie werden in der Rahmenfarbe unterschieden. Ein Charakter hat einen violetten Rahmen, ein Söldner einen blauen.

Söldner

Zu jedem Bild findet Ihr drei Zahlen: den Preis dieser Söldnergruppe oben auf dem Porträt, die Anzahl der verfügbaren Männer in der unteren linken Ecke und die Gesamtzahl von Söldnern dieser Art in der unteren rechten Ecke. Der Preis hängt von der Anzahl der anwesenden Söldner ab.



Wenn eine Söldnergruppe gewählt wurde, wird das dazugehörige Porträt angezeigt, und die linke Seite des Bildschirms zeigt die Attribute an.

Anführer der Söldnergruppe

Ihr findet den Anführer der gewählten Söldnergruppe in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Es kann sein, daß er ein paar Dinge über sich und seine Gruppe erzählt.

Unter dem Porträt findet Ihr zwei Pfeile, über die Ihr zur vorherigen (linker Pfeil) oder weiter zur nächsten (rechter Pfeil) Gruppe gelangen könnt.

Attribute der Söldnergruppe

Über dem Anführer findet Ihr eine Tabelle der Attribute der Gruppenmitglieder. Es wird nur einer der Söldner angezeigt, doch jeder in der Gruppe ist wie die anderen, und alle haben die gleichen Attribute. Die Tabelle ist genauso aufgebaut wie die Tabelle des Helden.

Söldner können sowohl Magier als auch Kämpfer sein und unterscheiden sich durch ihre Attribute.

Kontrolleiste

Ihr könnt mit den Söldnern und Charakteren über die Leiste in der oberen rechten Ecke kommunizieren. Hier findet Ihr drei Buttons:

- Anheuern
- Unterhalten
- Verlassen

Anheuern

Wenn Ihr Euch für einen Typ Söldner entschieden habt, zeigt Euch der Button "Anheuern" immer die Summe an, die Ihr für das Anheuern der Söldner bezahlen müßt. Klickt auf diesen Button, und die Söldner heuern bei Euch an. Gleichzeitig wird Euch das Gold abgebogen.

Unterhalten

Entscheidet Ihr Euch für diesen Button, lauscht Ihr den Worten Eures Gegenübers.

Verlassen

Klickt Ihr auf "Verlassen", kehrt Ihr wieder zum Marktplatz zurück.

Der Laden

Der Laden ist der beste auf ganz Uimoir - vielleicht deshalb, weil er auch der einzige ist. Unzählige Gegenstände wurden im Laufe der Zeit hierhin geschafft: von einfachen und billigen bis hin zu einzigartigen und legendären Waffen.

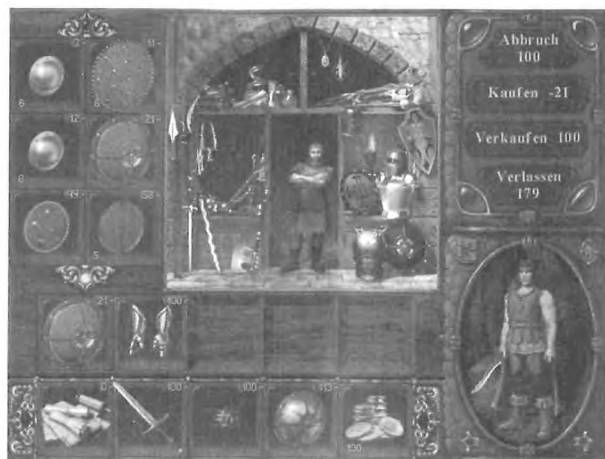
Abenteurer von allen Inseln schauen regelmäßig hier vorbei, um die besten Waffen zu erwerben, die besten Rüstungen und die schönsten Amulette - all das, was sie in der Außenwelt finden könnten. Doch niemand kehrte jemals wieder zurück, und die Schätze wurden so auf Uimoir gesammelt; sie wechselten die Besitzer und dienten für gute wie auch böse Taten.

Der Laden ist ein exzellenter Ort, sich eine neue Ausrüstung zu besorgen. Selbstverständlich könnt Ihr auch alle Gegenstände veräußern, die Euer Held trägt oder in seinem Rucksack mit sich führt.

Das Menü des Ladens

Der Bildschirm im Waffenladen ist in sechs Bereiche unterteilt worden:

- Im mittleren Teil findet Ihr den Eingang des Ladens und den Ladenbesitzer.
- In der oberen rechten Ecke befindet sich die Kontrolleiste, mit der Ihr Gegenstände kaufen oder verkaufen könnt.
- Das Informationsfenster in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt Euch Informationen über Eure Helden an.
- Das Regal in der oberen linken Ecke des Bildschirms zeigt die Inhalte der verschiedenen Regale im Laden.
- In der Mitte des Bildschirms befindet sich der Tisch, auf den Ihr Gegenstände zum Kauf und Verkaufen legen könnt.
- Und schließlich in der unteren linken Ecke der Rucksack des Helden.



Der Laden und sein Besitzer

Der Besitzer heißt Euch am Eingang seines Ladens willkommen. Der Laden ist in vier verschiedene Bereiche unterteilt, in denen die folgenden Dinge veräußert werden:

- Waffen
- Rüstungen
- Magische Gegenstände
- Schriftrollen, Tränke und magische Bücher

Die Grafik unterscheidet die verschiedenen Bereiche des Ladens, doch könnt Ihr dennoch den Mauszeiger über dem Bereich einen Moment stehen lassen, worauf die üblichen Hinweise eingeblendet werden. Ihr erfahrt dann, was Ihr hier kaufen könnt.

Bereich "Waffen"

Hier findet Ihr alle gewöhnlichen Waffen der Insel: Dolche, Schwerter (Kurz-, Lang- und schwere zweihändige Schwerter), Kriegsäxte (einhändige und zweihändige), Keulen (einfache Keulen, Nagelkeulen,

Streitkolben, und Morgensterne), Piken und Hellebarden, Bögen und Armbrüste (lest dazu den Abschnitt "Grundattribute") und Kampfstecken für Magier.

Bei den Waffen kommt es nicht nur auf die Klasse an, sondern auch auf das Herstellungsmaterial. Selbst wenn zwei Waffen bis auf das Material identisch sind, unterscheiden sie sich dennoch in ihrer Qualität und im Preis.

Mal abgesehen vom Schaden, den die Waffe anrichten kann, verfügt sie noch über andere interessante Qualitäten. So sind Schwerter typischerweise präzise und Piken erhöhen den Wert Absorption des Benutzers.

Bereich "Rüstungen"

Im zweiten Bereich des Ladens findet Ihr normale, nicht magische Rüstungen: Helme, Rüstungen, Armzeug, Panzerhandschuhe und Stiefel.

Helme können aus weichem Leder oder Metall sein. Rüstungen gibt es aus allen Materialien und zu allen Preisen: Leder, Ketten, Schuppen, Eisenkürass und Vollkürasse. Armzeug schützt die Ellbogen und Schultern, und es gibt sie aus weichem Leder bis hin zu massivem Eisen. Gleiches gilt auch für Panzerhandschuhe und Stiefel.

Bereich "Magische Gegenstände"

Jeder Gegenstand, ganz egal, ob Waffe, Rüstung, Amulett oder noch etwas anderes, kann magische Qualitäten besitzen. So kann z.B. ein magisches Schwert ein paar Punkte zur Fähigkeit Klingen addieren. Man kann sogar sagen, daß ein magisches Schwert beinahe von selbst kämpft.

Magische Gegenstände haben unterschiedliche Attribute. Haltet den Mauszeiger über dem Gegenstand, um die Fähigkeiten zu erkunden. Genau diese Art von magischen Gegenständen befindet sich im dritten Bereich.

Hinweis: Beachtet bitte, daß die Ausrüstungsgegenstände für Kämpfer auch nur von Kämpfern eingesetzt werden können, und ein Gegenstand für Magier nur von Magiern eingesetzt werden kann.

Bereich "Schriftrollen, Tränke und magische Bücher"

Im letzten Bereich des Ladens könnt Ihr spezielle magische Gegenstände erwerben: Schriftrollen, Tränke und magische Bücher. Jede Schriftrolle enthält einen Zauberspruch, der sowohl von einem Magier wie

auch von einem Kämpfer gelesen werden kann. Der Zauberspruch kann zu jeder Sphäre gehören und nur einmal verwendet werden. Ein magisches Buch enthält einen Zauberspruch von einer magischen Sphäre und kann nur von einem Magier gelesen werden. Nachdem er das Buch gelesen hat, erlernt er den Spruch und das Buch verschwindet. Ein Buch wird gelesen, indem Ihr doppelt darauf klickt.

Die Tränke enthalten Medizin, die Trefferpunkte oder Mana regenerieren. Es existieren auch Tränke, die gleichzeitig Trefferpunkte und Mana regenerieren.

Alle oberhalb beschriebenen Gegenstände können zu jeder Zeit verwendet werden, wenn Aktionen mit dem Rucksack möglich sind. Wenn Ihr einen Bereich wählt, leuchtet eine Fackel in dem jeweiligen Bereich auf, und die Gegenstände dieses Bereiches werden im Regal oben links platziert.

Regal

Die sechs Fenster in der oberen linken Ecke werden auch als "Regal" bezeichnet. Hier könnt Ihr:

- Die Gegenstände des Ladens ansehen
- Den Preis der Gegenstände erfahren
- Die Stückzahl der vorhandenen Gegenstände sehen
- Einen Hinweis zu diesem Gegenstand bekommen
- Einen Gegenstand auf den Tisch bewegen

Gegenstände begutachten

Die vorrätigen Gegenstände des Ladens werden autom. in das Regal gelegt. Mit den zwei Pfeilen (am oberen und unteren Ende des Regals) könnt Ihr Euch auch die restlichen Gegenstände anzeigen lassen.

Wenn Ihr den Mauszeiger auf die Pfeile bewegt, werden diese anfangen zu leuchten. Klickt Ihr jetzt mit der linken Maustaste auf den Pfeil, könnt Ihr Euch einen Gegenstand nach dem anderen anzeigen lassen: der obere Pfeil scrollt vorwärts, der untere Pfeil rückwärts. Wenn Ihr die linke Maustaste gedrückt haltet, könnt Ihr schnell durch vorhandenen Gegenstände blättern.

Preis und Stückzahl der Gegenstände



Neben den Bildern der Gegenstände findet Ihr jeweils zwei Zahlen: der jew. Preis wird am oberen Ende auf dem hölzernen Brett angezeigt, die vorh. Stückzahl dieses Gegenstandes am unteren Ende.

Informationen über Gegenstände

Ihr könnt Euch Hinweise zu den Gegenständen wie gewöhnlich anzeigen lassen (indem Ihr den Mauszeiger über einem Gegenstand einen Moment ruhig stehen laßt). Es werden Euch dann der Name des Gegenstandes, das Material, aus dem er geschaffen ist, und seine verschiedenen Attribute angezeigt. Die Attribute einer Waffe sind Schaden und Angriff, die einer Rüstung Absorption und Verteidigung. Die Information über einen magischen Gegenstand bezieht sich auf die Magie, die von diesem Gegenstand ausgeht. Hinweise zu Büchern und Zaubersprüchen enthalten den Namen des Zauberspruchs, die zu Zaubersprüchen die jeweiligen Inhaltsstoffe und die zu Amuletten den Namen und seine Auswirkungen.

Gegenstände auf den Tisch bewegen

Wenn Ihr Gefallen an einem Gegenstand gefunden habt und diesen erwerben möchtet, klickt bitte mit der linken Taste auf ihn, haltet die Maustaste gedrückt und zieht den Gegenstand auf den Tisch. Laßt jetzt die Maustaste wieder los. Wenn Ihr mehrmals den gleichen Gegenstand erwerben möchtet, haltet bitte die Taste "Umschalten" gedrückt, während Ihr den obigen Vorgang wiederholt.

Der Tisch

Die Leiste unter dem Regal wird auch als "Tisch" bezeichnet.



Im Gegensatz zum Regal, das aus einer unbestimmten Anzahl Zellen besteht, hat der Tisch immer nur genau fünf Zellen. Legt Eure Gegenstände auf dem Tisch ab, wenn Ihr:

- Gegenstände zwischen den Helden austauschen möchtet
- Gegenstände zum Kaufen und Verkaufen auswählen möchtet

Gegenstände austauschen

Der Laden ist der beste Ort, um Gegenstände auszutauschen; gleichzeitig ist er auch eine Art "Umkleidekabine". Es kann sich immer nur ein Held im Laden aufhalten. Ihr könnt Gegenstände aus seinem Rucksack auf den Tisch ziehen und dann einen anderen Helden herbeirufen. Der andere Held kann jetzt die Gegenstände übernehmen, anziehen oder in seinen Rucksack packen.

Ihr könnt Gegenstände entweder nur zwischen zwei Kämpfern oder zwischen zwei Magiern tauschen, da die Gegenstände von der einen Charakterklasse nicht von der jeweils anderen benutzt werden können. Jede Klasse kann auch die Gegenstände der anderen Klasse in ihrem Rucksack aufbewahren.

Gegenstände kaufen und verkaufen

Ihr könnt Gegenstände aus dem Regal oder vom Tisch nehmen. Um die Gegenstände unterscheiden zu können, werden die Kästchen um sie herum farblich unterschieden. Rot steht für die Gegenstände, die aus dem Laden genommen wurden, grün für die Gegenstände aus dem Rucksack.

Ihr könnt die Gegenstände nicht ausprobieren, bevor Ihr sie gekauft habt. Wenn Ihr es Euch nach dem Kauf doch noch einmal anders überlegt habt, könnt Ihr den Gegenstand wieder an den Händler zurückgeben, bekommt aber nur noch die Hälfte des Kaufpreises erstattet.

Habt Ihr alle Gegenstände, die Ihr kaufen oder verkaufen wollt, auf den Tisch gelegt, verwendet die Kontrolleiste, um den Handel abzuschließen.

Kontrolleiste

Die Kontrolleiste befindet sich in der oberen rechten Ecke des Waffenladens und umfaßt vier Buttons:



Abbruch

Der Button "Abbruch" entfernt sämtliche Gegenstände vom Tisch. Wenn die Gegenstände aus dem Regal genommen wurden, werden sie hierher zurückgelegt, stammten sie aus dem Rucksack des Helden, werden sie in diesen zurückgelegt. Wenn Euer Held eine Rüstung oder eine Waffe abgelegt hat, wird auch diese in den Rucksack zurückgelegt.

Die Zahl auf dem Button "Abbruch" zeigt Euch an, wieviel Gold Euch momentan zur Verfügung steht. Wenn Ihr auf diesen Button klickt, werdet Ihr weder Gegenstände kaufen noch verkaufen, und Ihr behaltet genau die hier angezeigte Summe Gold.

Kaufen

Wenn Gegenstände aus dem Laden auf dem Tisch liegen und Ihr den Button "Kaufen" anklickt, erwerbt Ihr diese Gegenstände. Sie wandern dann in den Rucksack des Helden, und der Gesamtpreis wird Euch von Eurem Gold abgezogen.

Auf dem Button "Kaufen" findet Ihr ebenfalls eine Zahl. Dies ist der Gesamtpreis der Gegenstände des Ladens, die zum Kauf ausgewählt wurden. Sie ist mit einem Minus versehen, da diese Summe von Eurem Gold abgezogen würde.

Verkaufen

Wenn Ihr Gegenstände auf den Tisch legen solltet und Ihr den Button "Verkaufen" anklickt, werden diese Gegenstände verkauft. Sie gehen dann in den Besitz des Ladens über.

Auch auf dem Button "Verkaufen" findet Ihr eine Zahl. Dies ist der Gesamtpreis der Gegenstände, die zum Verkauf ausgewählt wurden. Sie ist mit einem Plus versehen, da Ihr diese Summe erhalten würdet.

Verlassen

Über den Button "Verlassen" kehrt Ihr wieder auf den Marktplatz zurück. Doch paßt bitte auf: wenn Ihr auf diesen Button klickt, während noch Gegenstände auf dem Tisch liegen, werden diese automatisch ge- oder verkauft!

Die Zahl auf dem Button "Verlassen" ändert sich auch jedes Mal, sofern Gegenstände bewegt werden. Dies ist Euer aktuelles Guthaben, wenn Ihr in diesem Moment den Laden verlassen würdet.

Informationsfenster

Ihr kennt das Informationsfenster bereits vom Abschnitt "Hauptbildschirm". Ihr seht hier einen Eurer Helden, denn nur die-



se können den Laden betreten. Der Held ist bewaffnet u. gekleidet wie in der vorherigen Mission.

Es gibt standardmäßige vier Buttons in den Ecken des Informationsfensters.

Wenn Ihr auf die beiden unteren Pfeile klickt, könnt Ihr zwischen Euren Helden umschalten. Klickt auf den Button in der oberen rechten Ecke, um die Tabelle der Attribute des Helden einzublenden.

Mit einem Blick auf die Tabelle könnt Ihr erkennen, welche Stärken und Schwächen der jeweilige Held besitzt. Ihr könnt ebenso leicht Änderungen in der Tabelle registrieren, wenn Ihr den Helden mit anderen Waffen und Rüstungen etc. ausstattet.

Jeder Gegenstand, den Euer Held gerade in Händen hält, wird im Informationsfenster angezeigt. Ihr könnt Euch eine spezielle Hilfe zu diesem anzeigen lassen (lest bitte auch "Regal - Hinweise").

Zauberbuch

Ein Magier hat das Symbol der Magie in der oberen linken Ecke. Klickt es an, öffnet Ihr das Zauberbuch des Magiers. Es ist sehr hilfreich, sich die eigenen Zaubersprüche anzusehen und so zu erkennen, welche Sprüche der Magier noch benötigt. In den Städten können keine Zaubersprüche gesprochen werden. Die Zauberspruch-Leiste öffnet sich oberhalb der Rucksack-Leiste und verdeckt so lange den Tisch.

Backpack

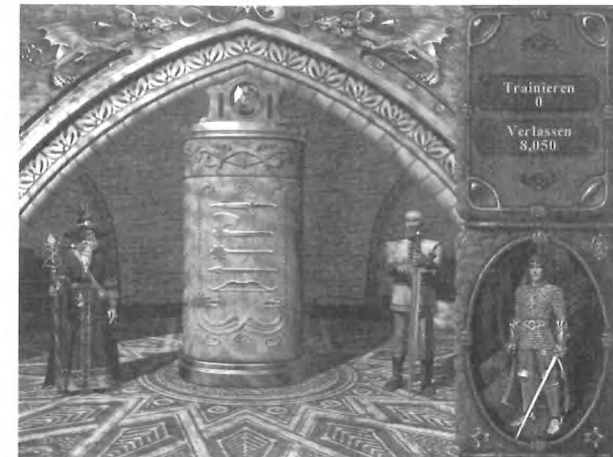
Die untere Leiste stellt den Rucksack des Helden dar, dessen Porträt Ihr im Informationsfenster betrachten könnt (lest auch den Abschnitt "Missionen"). Wenn Ihr den Rucksack im Laden öffnet, wird jeder Gegenstand mit einem Preis ausgezeichnet.

Money

Der Held führt das Gold mit sich, keiner der anderen Charaktere ist dazu in der Lage.



Das Gold befindet sich in der letzten Zelle des Rucksacks, Ihr könnt es nirgendwo anders platzieren.



Solltet Ihr Dinge einkaufen, wird das Gold sofort abgezogen, ganz egal, ob Ihr den Rucksack geöffnet habt oder nicht.

Die Schule der Magie und der Kampfeskunst

Die Schule der Magie und der Kampfeskunst ist eine Trainingseinrichtung, in der die Charaktere ihr Wissen und ihre Fähigkeiten verbessern können. Die Fähigkeiten, die sonst nur während langer und kraftraubender Kämpfe erlernt werden, können hier sehr schnell trainiert werden, jedoch ist der Preis dafür entsprechend hoch.

Es gibt zwei Lehrmeister in der Schule: den Magier und den Kämpfer. Sie begrüßen Euch schon am Eingang; sie stehen direkt neben der Säule der Fähigkeiten. Wenn Ihr den Mauszeiger auf einen bewegt, beginnt er zu sprechen und zeigt auf die Säule.

Der Magier wird so fünf magische Sphären auf die Säule bringen: Feuer, Wasser, Luft,

Erde und Astral. Der Kämpfer hingegen läßt fünf Kampffertigkeiten erscheinen: Klingen, Äxte, Keulen, Speere und Bögen. (Lest bitte auch "Erstellen eines Charakters: Grundlegende Kampffähigkeiten und Fähigkeiten der magischen Sphären".)

Der Schulbildschirm besteht aus drei Teilen:

- Informationsfenster
- Kontrolleiste
- Säule

Informationsfenster

Das Informationsfenster enthält wie gewöhnlich das Porträt Eures Helden. Wenn Ihr auf das Symbol in der oberen rechten Ecke des Informationsfensters klickt, könnt Ihr einen Blick auf die Tabelle der Attribute werfen. Ihr könnt so die Stärken und Schwächen des Helden einsehen und entscheiden, welche Fähigkeiten Ihr verbessern möchtet. Mit Hilfe der zwei Pfeile unten könnt Ihr zwischen Euren verschiedenen Charakteren umschalten.

Kontrolleiste

Es gibt drei verschiedene Buttons in dieser Kontrolleiste:

- Trainieren
- Unterhalten
- Verlassen

Trainieren

Ihr solltet mit der linken Maustaste auf den Button "Trainieren" klicken, wenn Ihr dem Preis für diese Lehrstunde zustimmt, der auf dem Button angezeigt wird. Wenn Ihr dies tut, wird der violette Kristall aufblincken, und die gewählten Fähigkeiten Eures Helden wird sich verbessern. Der Lehrmeister erhält jetzt seine Bezahlung.

Unterhalten

Wenn Ihr Euch mit dem Lehrmeister unterhalten möchtet, klickt mit der linken Maustaste auf den Button "Unterhalten". Vielleicht erfahrt Ihr hier Neuigkeiten.

Verlassen

Mit Hilfe des Buttons "Verlassen" gelangt Ihr zurück zum Marktplatz. Die Zahl auf diesem Button zeigt Euch Eure verbleibenden Goldreserven an, sofern Ihr für den Lehrmeister zahlen müßt.

Säule der Fähigkeiten

Zwei Lehrmeister erwarten Euch hier an der Schule. Sie stehen neben der Säule der Fähigkeiten. Ihr kennt die Säule der Fähigkeiten bereits vom Abschnitt "Grundattribute".

Wenn der Schüler ein Kämpfer ist, zeigt Euch die Säule 5 grundlegende Kampf-

fertigkeiten an, ist er ein Magier, erscheinen 5 Symbole magischer Sphären (lest auch den Abschnitt "Erstellen eines Charakters: Grundlegende Kampffähigkeiten und Fähigkeiten der magischen Sphären"). Wenn Ihr Euch Eure Charaktere ansieht, dreht sich die Säule entweder auf Kämpfer oder Magier, je nachdem, ob ein Magier oder Kämpfer vor die Säule tritt.

Ihr wählt die Fähigkeit, die jetzt verbessert werden soll, indem Ihr mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol auf der Säule klickt. Der Grad der Unterrichtung hängt automatisch mit dem jeweiligen Charakter zusammen.

Preis der Unterrichtung

Ihr könnt auf der Säule wählen, welche Fähigkeiten gelehrt werden sollen (eine Kampffähigkeit oder eine magische Sphäre). In Abhängigkeit von den Attributen des Charakters wird der Preis für die Unterrichtung höher oder niedriger ausfallen. Wenn die gewählte Fähigkeit bei diesem Charakter noch nicht ausgeprägt ist, wird die Unterrichtung preiswert ausfallen.

Jeder absolvierte Kurs erhöht die jeweilige Fähigkeit um eins. Jeder weitere Kurs wird teurer werden. Die Kosten des aktuellen Kurses werden auf dem Button "Trainieren" angezeigt.

Stadtmenü

In der Mitte des Marktplatzes steht eine Statue des Großmagiers, des Retters der Welt - im Gedenken an grausige Katastrophen und edle Heldentaten der Großmagier wurden diese Statuen überall errichtet.

Diese Statue ist nicht nur eine Touristenattraktion, Ihr könnt mit ihr das Stadtmenü aufrufen, indem Ihr mit der linken Maustaste auf sie klickt oder die "Esc" drückt.

Das Stadtmenü bietet die folgenden Optionen:

- Spiel laden
 - Spiel speichern
 - Sound-Optionen
 - Spiel beenden
 - Zurück zum Spiel
- (seht auch Kampmenü).

CHARAKTERE UND MONSTER



NSCs (Nicht-Spieler Charaktere)

Nicht jeder Charakter im Spiel ist eine kämpfende Einheit, Ihr solltet daher nicht gleich alle angreifen. Von Zeit zu Zeit werdet Ihr auf einfache Einheimische und Reisende treffen, die wichtige Informationen bereithalten könnten.

Söldner

Wenn Ihr merken solltet, daß die feindlichen Truppen den eigenen überlegen sind, könnt Ihr Söldner anheuern, deren Attribute bereits festgelegt sind. Ihr könnt sie im Wirtshaus anheuern und müßt hier auch für ihre Dienste bezahlen.

Die Söldner werden Euch dann bei Eurer folgenden Mission begleiten. Nachdem die Mission beendet wurde, müßt Ihr den Vertrag mit den Söldnern verlängern, sofern Ihr weiter auf sie zählen möchtet, oder aber eine andere Gruppe anheuern.

Im Gegensatz zu den Helden sind die Söldner in Klassen unterteilt (Bogenschützen, Schwertkämpfer, Pikeniere, etc.), und sie verändern ihre Attribute nicht. Wenn Ihr auf eine qualitativ hochwertige Söldnergruppe bauen möchtet, müßt Ihr eine neue Gruppe anheuern, die aber auch sicherlich mehr Lohn verlangen wird.

Ihr könnt die Rüstungen und Waffen der Söldner nicht ändern. Solange Euch die Söldner zur Seite stehen, kämpfen sie mit den Waffen und Rüstungen, die sie im Moment des Anheuerns besaßen. Im Spielverlauf werden sich die Söldner weiterentwickeln, also auch ihre Fähigkeiten verbessern und bessere Ausrüstungen besitzen.

Es gibt Einheiten, die nur als Söldnern verfügbar sind. Magier-Söldner mißtrauen und konkurrieren untereinander, wie auch die normalen Magier, so daß Ihr sie deshalb nicht in einer Gruppe vereinen könnt. Sie bleiben stets unabhängig.

Helden

Im Gegensatz zu den Söldnern verfügen die Helden über individuelle Fähigkeiten. Jeder Charakter ist mit seiner eigenen Waffe und Rüstung ausgestattet, doch Ihr könnt für sie neue Gegenstände kaufen oder auch ihre Besitztümer vor einer Mission wieder veräußern.

Während des Spiels könnt Ihr die Helden trainieren und so ihre Fähigkeiten verbessern. Bei den Helden unterscheidet man zwischen Kämpfern und Magiern. Kämpfer können alle Waffen benutzen und alle Rüstungen tragen. Sie können keine Zaubersprüche sprechen, aber sie können die meisten der magischen Gegenstände einsetzen und magische Schriftrollen lesen. Magier verwenden nur in den seltensten Fällen eine Waffe und tragen auch keine Rüstung. Sie kämpfen mit ihren Zaubersprüchen und attackieren den Feind meist aus der Entfernung.



Kreaturen

Bislang weiß keiner so genau, was genau im Turm des Großmagiers Skrakan passiert ist, doch man munkelt über viele Dinge in Uimoir. Es wird behauptet, daß sich ein schrecklicher Dämon in Rakh-Uimoir niedergelassen hat. Doch die Bedrohung geht nicht von seiner Stärke oder seiner Grausamkeit aus, sondern von seinen Bemühungen, eine neue Ordnung zu schaffen, um seine schrecklichen Vorstellungen durchzusetzen. Vor vielen Jahren, als das Leben hier noch blühte, konnte ein sorgloser Reisender in ernste Bedrängnisse geraten, wenn er auf wilde Tiere und Monster traf. Genau diese Kreaturen hat sich der Dämon für seine üblen Machenschaften ausgesucht.

Nichtmenschliche Kreaturen

Einst lebten die nichtmenschlichen Kreaturen nur in den dunklen und gefährlichen Ecken von Uimoir, in tiefen Wäldern und unpassierbaren Bergen.

Menschen trafen auf der Insel von Zeit zu Zeit auf nichtmenschliche Kreaturen (menschenverschlingende Oger, Goblins, Orks und Trolle), doch sah man sie eher seltener. Die Legende berichtet davon, daß ihr Königreich einst ein sehr mächtiges war, doch liegt diese Blütezeit lange zurück; man spürt heute fast nichts mehr von ihrem einstigen Einfluß. Es gibt nur noch wenige von ihnen. Sie ließen sich an entfernten Orten nieder und fristeten eine elende Existenz, doch seitdem Uimoir isoliert wurde, zogen sie in die Welt aus und bekämpften die Menschen.

So war es bisher. Als Uimoir vom Rest der Welt abgeschnitten wurde, haben sich die nichtmenschlichen Kreaturen vermehrt. Jetzt wenden sie sich offen gegen die Menschen. Heutzutage ziehen diese scheußlichen Kreaturen durch die Lande und warten, bis ihre Stunde irgendwann geschlagen hat. Manche von ihnen behaupten sogar, sie würden dem Dämon dienen!

Oger, Goblins und Orks sind bis zu einem gewissen Grad intelligent (zumindest aus menschlicher Sicht). Das ist auch der Grund, wieso sie nicht immer aggressiv und angriffslustig sind. Manchmal kann man sich sogar friedlich mit ihnen einigen. Im Kampf verwenden sie Keulen, Bögen und Piken.

Goblins

<i>Angriff</i>	<i>Niedrig</i>
<i>Waffen</i>	<i>Pike, Schleuder</i>
<i>Absorption</i>	<i>Niedrig</i>
<i>Geschwindigkeit</i>	<i>Hoch</i>
<i>Magie</i>	<i>Nein</i>
<i>Magieresistenzen</i>	<i>Nein</i>
<i>Besonderheiten</i>	<i>Nein</i>



Orks

<i>Angriff</i>	<i>Mittel</i>
<i>Waffen</i>	<i>Schwert, Bogen</i>
<i>Absorption</i>	<i>Mittel</i>
<i>Geschwindigkeit</i>	<i>Mittel</i>
<i>Magie</i>	<i>Nein</i>
<i>Magieresistenzen</i>	<i>Nein</i>
<i>Besonderheiten</i>	<i>Nein</i>



Oger

<i>Angriff</i>	<i>Hoch</i>
<i>Waffen</i>	<i>Keule</i>
<i>Absorption</i>	<i>Mittel</i>
<i>Geschwindigkeit</i>	<i>Mittel</i>
<i>Magie</i>	<i>Nein</i>
<i>Magieresistenzen</i>	<i>Niedrig</i>
<i>Besonderheiten</i>	<i>Waffenresistenz</i>



Trolle

<i>Angriff</i>	<i>Hoch</i>
<i>Waffen</i>	<i>Keine</i>
<i>Absorption</i>	<i>Hoch</i>
<i>Geschwindigkeit</i>	<i>Niedrig</i>
<i>Magie</i>	<i>Nein</i>
<i>Magieresistenzen</i>	<i>Mittel</i>
<i>Besonderheiten</i>	<i>Waffenresistenz</i>



Untote

Die Meister des Bösen können durch böse Zaubersprüche die Kontrolle über die Seelen und Körper von Menschen übernehmen. Untote werden durch Magier erschaffen und dienen dem, der sie erschaffen hat.

Geister

Angriff	Hoch
Waffen	Unbekannt
Absorption	Hoch
Geschwindigkeit	Niedrig
Magie	Nein
Magieresistenzen	Mittel
Besonderheiten	Levitation



Tiere

Die dritte Gruppe der Kreaturen ist aus den normalen Tieren hervorgegangen. Ehemals harmlose Eichhörnchen, Schildkröten, Bienen usw. sind zu Monstern unglaublicher Größe mutiert. Die Tiere kämpfen dabei mit ihren natürlichen Waffen: Krallen, Fangzähnen und Stacheln. Sie sind zwar nicht sonderlich gut organisiert, aber dennoch sehr aggressiv.

Bienen

Angriff	Hoch
Waffen	Keine
Absorption	Niedrig
Geschwindigkeit	Hoch
Magie	Nein
Magieresistenzen	Nein
Besonderheiten	Fliegen, giftige Stiche



Eichhörnchen

Angriff	Niedrig
Waffen	Keine
Absorption	Niedrig
Geschwindigkeit	Hoch
Magie	Nein
Magieresistenzen	Nein
Besonderheiten	Nein



Schlangen

Angriff	Niedrig
Waffen	Keine
Absorption	Niedrig
Geschwindigkeit	Mittel
Magie	Nein
Magieresistenzen	Hoch
Besonderheiten	Nein



Fledermäuse

Angriff	Mittel
Waffen	Geräuschwellen
Absorption	Niedrig
Geschwindigkeit	Sehr hoch
Magie	Nein
Magieresistenzen	Nein
Besonderheiten	Fliegen, Distanzangriffe



Schildkröten

Angriff	Mittel
Waffen	Keine
Absorption	Mittel
Geschwindigkeit	Niedrig
Magie	Nein
Magieresistenzen	Nein
Besonderheiten	Giftige Bisse



Drachen

Noch vor vielen Jahren lebten die Drachen nur in den Bergen, doch mehrere Jahrhunderte sind seit diesen Tagen ins Land gezogen, wo man sie zuletzt gesehen hat. Die Dracheneier, die sie einst zurückließen, versteinerten im Laufe der Zeit. Doch es kam der Tag, an dem böse Zaubersprüche die Höhlen erreichten und kleine Babydrachen schlüpften. Doch sie sind ihren ehrenhaften Vorfahren nur vom Äußeren her ähnlich. Sie haben das Böse in sich verkörpert und personifizieren es jetzt. Ihr dürft auch nie vergessen, daß die Drachen über Magie verfügen.

Drachen

<i>Angriff</i>	<i>Mittel</i>
<i>Waffen</i>	<i>Feueratem</i>
<i>Absorption</i>	<i>Hoch</i>
<i>Geschwindigkeit</i>	<i>Hoch</i>
<i>Magie</i>	<i>Hoch</i>
<i>Magieresistenzen</i>	<i>Hoch</i>
<i>Besonderheiten</i>	<i>Fliegen</i>



Der Dämon

Niemand weiß etwas genaues über einen Dämon, nicht einmal seine Existenz konnte bisher bestätigt werden. Doch in diesem Falle rechnet man am besten immer mit dem Schlimmsten.

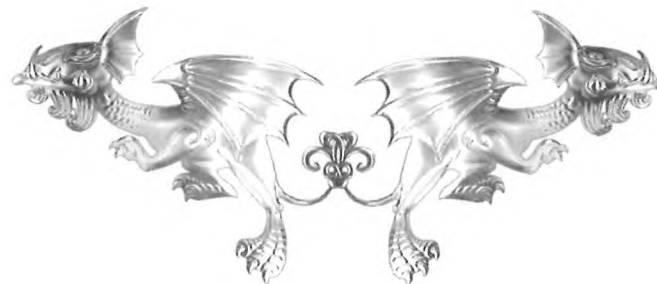
Dämon

<i>Angriff</i>	<i>Unbekannt</i>
<i>Waffen</i>	<i>Unbekannt</i>
<i>Absorption</i>	<i>Unbekannt</i>
<i>Geschwindigkeit</i>	<i>Unbekannt</i>
<i>Magie</i>	<i>Unbekannt</i>
<i>Magieresistenzen</i>	<i>Unbekannt</i>
<i>Besonderheiten</i>	<i>Unbekannt</i>



Hinweis: Auch gleiche Arten von Monstern können sich grundlegend unterscheiden, was ihre Stärke, Geschick, Intelligenz und Weisheit betrifft. Manche von ihnen können sogar Zaubersprüche einsetzen. Die unterschiedlichen Monster einer Art unterscheiden sich durch ihre Farben.

MAGIE



Die Magie von R.o.M. bezieht Energie aus 5 Sphären. Das Wort "Sphäre" hat mehr eine symbolische als eine physikalische Bedeutung, da es für einen Energiefluß steht. Wenn ein Magier einen Spruch beschwört, benutzt er die Energie einer bestimmten Sphäre, und der Erfolg des Spruches hängt direkt von diesem Phänomen ab. Um diese Umstände zu betonen, haben die Sphären die Namen der 5 Grundelemente: Feuer, Luft, Wasser, Erde und Astral.

Sphäre des Feuers

Die Magie der Sphäre des Feuers umfaßt die zerstörerischsten Sprüche und erzeugt alle Arten von Hitze und Flammen: Feuerbälle und Feuerbarrikaden.

Sphäre des Wassers

Auch die Sphäre des Wassers umfaßt überwiegend destruktive Sprüche, die aber keine sofortige Zerstörung anrichten, sondern einige Zeit bis zu ihrer Wirkung benötigen. Die Sprüche der Sphäre des Wassers erzeugen zum Beispiel Giftwolken, die solange keine Schäden anrichten, bis sich eine Kreatur darin befindet. Die Sphäre des Wassers kontrolliert Wasser in jedem Zustand und jeder Lösung.

Sphäre der Luft

Die Sprüche der Luft umfassen Ströme von Luft und Licht. Wenn sie eingesetzt werden, übt der Magier nicht nur deren Macht aus, sondern setzt auch das Mittel der Täuschung und indirekten Taktik ein. Licht und Blitz, Illusionen und optische Effekte befinden sich im Arsenal der Magie der Luft.

Sphäre der Erde

Die Magie der Sphäre der Erde kann einen Feind in eine Steinstatue verwandeln oder ihn mit einem Meteorsturm überraschen. Die Magie ist auch in der Lage, Schäden durch nicht-magische Angriffe zu verursachen.

Astralsphäre

Seit dem Beginn der Inselära kannten die Magier die Existenz der Astralsphäre, konnten diese aber kaum beherrschen. Noch heute hat jede Wolke einen silbernen Überzug, und ungeachtet der tragischen Konsequenzen der Katastrophe, die die Welt in die Inseln teilte, brachte diese die astrale Magie mit sich und startete damit die Entwicklung dieser Sphäre.

Bis heute ist die Astralsphäre unerforscht, obwohl sie die mächtigsten Sprüche der Allods umfaßt. Ihre Sprüche beeinflussen ein Objekt nicht innerlich, sondern verändern das Wesen. Sie ermöglicht es den Magiern, ihre physikalischen Körper sofort an einen anderen Ort zu teleportieren, ihre Attribute zu verändern und andere unbeschreibliche Dinge zu tun. Es ist sehr schwer, sich selbst vor diesen Sprüchen zu schützen. Und es ist extrem schwer, die astralen Sprüche zu erlernen, da das Training gefährlich ist und den Tod des Magiers mit sich bringen kann. Aus diesem Grund beherrschen nur sehr wenige Magier diese Sphäre.

Zaubersprüche

Die Anzahl der Sprüche ist praktisch unendlich, alles hängt von den Fähigkeiten und der Vorstellungskraft eines Magiers ab. Leider umfaßt Rage of Mages eine begrenzte Anzahl von Sprüchen - nur die am meisten benutzen Sprüche auf den Allods.

Sphäre des Feuers



Flammenpfeil

Ein feuriger Bolzen, ähnlich einem Pfeil. Er erreicht sein Ziel sehr schnell und fügt nur geringen Schaden zu.

Feuerball

Eine feurige Kugel. Ähnlich dem Flammenpfeil, fliegt der Feuerball auf sein Ziel zu und explodiert beim Aufschlag. Ein Feuerball fügt Schäden nicht nur bei seinem Ziel zu, sondern auch bei allen Kreaturen, die sich innerhalb der Reichweite aufhalten.

Feuerwand

Eine Feuerwand wird augenblicklich senkrecht zu der Linie zwischen dem Magier und dem Zielpunkt des Spruchs errichtet und bewegt sich nicht. Charaktere können eine Feuerwand durchqueren, tragen aber Schäden davon. Eine Feuerwand hat mehr einen defensiven Charakter: wenn Ihr Euch zurückziehen müßt, könnt Ihr eine Feuerwand gut gebrauchen, um Euren Verfolgern den Weg zu versperren. Nach einer gewissen Zeit verlöscht eine Feuerwand von selbst aufhalten.

Feueropfer

Es fügt allen Charakteren und Objekten innerhalb eines bestimmten Radius großen Schaden zu, aber der Magier selbst zahlt den höchsten Preis: er erleidet kritische Verletzungen.



Schutz vor Feuer

Erhöht die Resistenz des Ziels gegen die Sprüche der Sphäre des Feuers. Dieser Spruch kann von einem Magier gesprochen oder in Gegenständen gefunden werden.

Sphäre des Wassers



Heilen

Dieser Spruch erhöht die Trefferpunkte. Dank dieses Spruches können verlorene Trefferpunkte wiederhergestellt werden.

Eiswolke

Geringe Temperaturen sind die Auswirkungen dieser magischen Wolke. Wenn ein Charakter sich in einer solchen Wolke befindet, wird seine Bewegungsgeschwindigkeit reduziert. Je mächtiger der Spruch ist, um so wirkungsvoller ist der Effekt. Wenn der Charakter seine normale Geschwindigkeit wieder erlangt hat, beginnt er einzufrieren und erleidet Schäden. Verläßt der Charakter den Wirkungsbereich der Wolke, heißt das nicht, daß er die Auswirkung des Spruchs vermeidet. Ist die Wirkungsdauer des Spruchs abgelaufen, stellt der Charakter seine Trefferpunkte wieder her, solange er nicht wieder in einer Eiswolke landet. Er erhält zusätzliche Schäden, solange der Spruch wirkt.

Giftwolke

Eine magische Wolke aus giftigem Gas. Wenn der Charakter sich in der Wolke befindet, wird er vergiftet. Wie bei der Eiswolke gilt, daß der Effekt der Wolke nicht nachläßt, wenn sich der Charakter hinaus bewegt. Ist die Wirkungsdauer des Spruchs abgelaufen, stellt der Charakter seine Trefferpunkte wieder her, solange er nicht wieder in einer Giftwolke landet. Er erhält zusätzliche Schäden, solange der Spruch wirkt.

Säurestrom

Der Wirkungsbereich eines Säurestroms ist kegelförmig. Jeder Charakter in diesem Kegel erhält beträchtliche Säureschäden.

Schutz vor Wasser

Erhöht die Resistenz des Ziels gegen die Sprüche der Sphäre des Wassers. Dieser Spruch kann von einem Magier gesprochen oder in Gegenständen gefunden werden.



Sphäre der Luft



Licht

Der Spruch Licht erhöht innerhalb einer begrenzten Reichweite den Helligkeitsgrad des Lichts. Ein mächtiger Spruch erzeugt helleres Licht und dauert länger an.

Alle Kreaturen der Dunkelheit, die sich in der Reichweite des Spruchs aufhalten, werden verlangsamt und ihre Sichtweite wird verringert.

Blitz

Ein Blitz, welcher sein Ziel auf Geheiß des Magiers trifft. Wenn der Blitz sein Opfer trifft, erzeugt er Schäden durch Hochspannungsladungen.

Prismastrahlen

Prismastrahlen sind nicht nur ein einzelner Lichtblitz, sondern ein Bündel an Strahlen, die vom Magier ausgehen. Mehrere Ziele innerhalb der Sichtweite des Magiers können gleichzeitig bekämpft werden.

Unsichtbarkeit

Ein Spruch, der nur auf einen einzelnen Charakter angewandt werden kann. Es wird ein optischer Effekt erzeugt, welcher das Ziel unsichtbar macht. Der Charakter wird wieder sichtbar, wenn er etwas anderes tut, als sich zu bewegen.

Schutz vor Luft

Erhöht die Resistenz des Ziels gegen die Sprüche der Sphäre der Luft. Dieser Spruch kann von einem Magier gesprochen oder in Gegenständen gefunden werden.



Sphäre der Erde



Magischer Schild

Dieser Spruch spannt einen eiförmigen Schild auf, welcher Schäden vermindert, wie es auch Rüstungen tun. Wird ein Schaden zugefügt, absorbiert das magische Schild einen Teil davon. Nach und nach läßt die Wirkung des Schildes nach. Magier können diesen Spruch nur auf sich selbst anwenden.

Steinmauer

Eine Steinmauer wird augenblicklich senkrecht zu der Linie zwischen dem Magier und dem Zielpunkt des Spruchs errichtet und bewegt sich nicht. Eine Steinmauer kann nicht passiert werden. Er kann einen Durchgang oder den Weg versperren. Nach einer gewissen Zeit verschwindet ein Steinwall von selbst.

Versteinern

Das Opfer dieses Spruches wird vorübergehend zu Stein verwandelt. Dabei wird der Verteidigungswert verringert und die Absorption wesentlich erhöht.

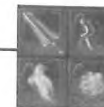
Meteorsturm

Dieser Spruch erzeugt in einem großen Bereich einen Meteorsturm. Steine fallen wahllos auf die Erde und erzeugen dabei sehr große Schäden.

Schutz vor Erde

Verringert die Wirkung von Sprüchen der Sphäre der Erde, die auf ein mit Schutz vor Erde belegtes Ziel treffen. Dieser Spruch kann von einem Magier gesprochen oder in Gegenständen gefunden werden.

Astralsphäre



Segen

Der Spruch Segen sollte im Kampf eingesetzt werden. Er erhöht die Chance, dem Feind den maximalen Schaden zuzufügen.

Hast

Der Spruch erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit eines Charakters.

Geist erschaffen

Dieser Spruch ruft den Geist aus den Körpern von Menschen und Nichtmenschen (Orks, Goblins, etc.). Der Spruch muß auf verweste Körper gesprochen werden, es macht keinen Sinn, es mit frisch Verstorbenen oder einem Haufen Knochen zu versuchen. Der Geist unterstellt sich dem Befehl des Magiers, der ihn erschaffen hat.

Teleport

Der Sprecher dieses Spruches wird augenblicklich von einem Ort zum anderen befördert. Die maximale Reichweite hängt von der Fähigkeit des Sprechers ab.

TASTATURBELEGUNG



ESC

F1

F11

<I>

<Q> oder

<Leertaste>

TAB

<H>

<L>

<M>

<A>

<G>

<D>

<C>

<S>

<T>

<R>

ALT + <Linksklick>

CTRL + <Linksklick>

SHIFT + <Linksklick>

STRG + <1..9>

<1..9>

ALT+<1..9>

SHIFT + <1..9>

<W>

<F>

Num <+>, <->

STRG + F5 ... F8

F5 ... F8

ALT + Num <+>, <->

ALT + <S>

Eingabetaste

ALT + F4

Kampfmenü

Hilfemenü

Glätten AN/AUS

Inventar öffnen/schließen

Spruchbuch öffnen/schließen

Inventar + Spruchbuch öffnen/schließen

In der Infoleiste zwischen Porträt und

Statistik wechseln

Alle TP anzeigen AN/AUS

Fliegende TP AN/AUS

Bewegen

Angreifen

Bewachen

Verteidigen

Zaubern

Vorwärtskämpfen (bewegen und angreifen)

Stellung halten

Zurückziehen

Bewegung erzwingen

Angreifen/Vorwärtskämpfen erzwingen

Einheiten zur Auswahl hinzufügen / von Auswahl entfernen

Gruppe speichern

Gespeicherte Gruppe anwählen

Gespeicherte Gruppe anwählen und

Bildschirm darauf zentrieren

Gruppe zur Auswahl hinzufügen

Rückzugsmodus verändern

Formationsmodus verändern

Spielgeschwindigkeit verändern

Spruch-Tastenkürzel festlegen

Spruch-Tastenkürzel benutzen

Demoaufnahme starten & beenden

Screenshot machen

Nachricht im Mehrspieler-Spiel

verschicken

Spiel beenden

CREDITS



Nival Entertainment

SPIELDESIGN

Serge Orlovsky
Sergey Pavlenko
Nick A. Skokov
Dmitry Devishev
Peter Vysotin
George Ossipov

AUSFÜHRENDER PRODUZENT

Serge Orlovsky

CO-PRODUCER

Sergey Pavlenko

LEIT. PROGRAMMIERER

Peter Vysotin

PROGRAMMIERER

Nick A. Skokov
Dmitry Devishev
Roman Kozlov
Kolya Kopylov
Yuri Blazhevich

LEITENDER GRAFIKER

Helen Richkova

GRAFIKER

Oleg Glazunov
Nickolay Kozlov
Alexey Borzykh
Alexander Corabielnikov

STORY

Anna Klimenkova

MUSIK

Igor Krasilnikov

SOUND

Andrew Drazhnikov
Mike Matveev
Alex Dmitriev

BESONDEREN DANK AN

AmiCom Computer House
Denis Bystrouev
Alexander Valensia-Kampo
Tatyana "Babushka" Kuznetsova
Raj Naidu
Alexey Sviridov
Alexander Dmitrevsky

Buka

PRODUZENTEN

Dmitry Zakharov
Oleg Beloborodov
Igor Oustinov

BESONDEREN DANK AN

Angelika Klimova
Marina Ravun
Konstantin Mironovich



Monolith Productions

PRODUZENT

Matt Saettler

ÜBERSETZUNG

Nival

Daniel Bernstein

GAME TEXT

Benny Kee

Matt Saettler

HANDBUCH

Matt Saettler

HANDBUCH TEXT

Matt Saettler

Benny Kee

PRODUKTION

Patti Kail

MIT DEN STIMMEN VON

Dave White

Jock Blaney

Kate Meyer

Kate Fleming

John Anderson

AUDIO-POST-PRODUCTION

James Ackley

AUFGENOMMEN BEI

Steve Mitchell Productions, Seattle, WA

MARKETING

Jenni Gant

Camille Ball

Paul Butterfield

Joel Reiff

PRODUKT-AKQUISITION

Daniel Bernstein

CDV Software

VERTRIEB:

- Deutschland
- Österreich
- Schweiz

KONTAKT-ADRESSE:

CDV Software GmbH

Neureuter Str. 37b

76185 Karlsruhe

<http://www.cdv.de>

Effective Media

Localisation

NOTIZEN