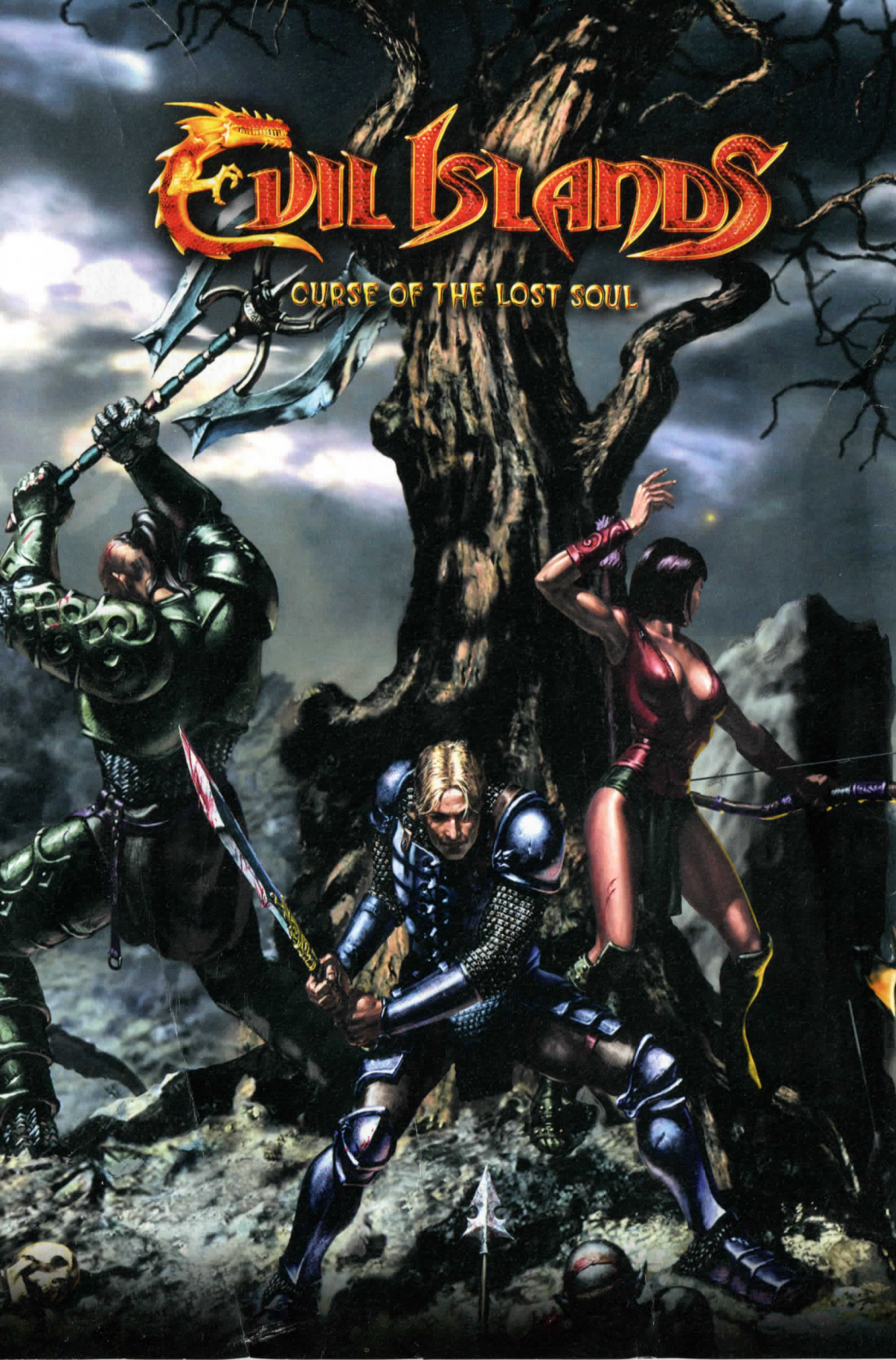


Evil Islands

CURSE OF THE LOST SOUL



Das Schicksal des Auserwählten liegt in Ihrer Hand

Detaillierte Karten

Ausführliche Beschreibung aller Aufträge

KAPITEL 1 - DIE SIEDLUNG DER MENSCHEN

KAPITEL 1 - DIE SIEDLUNG DER MENSCHEN

AUFTRAG 1: DIE SIEDLUNG DER MENSCHEN SPIELZONEN RUINEN



Karte 1-1: Ruinen

Sie erwachen inmitten einer alten, verfallenen Ruine an einem Ihnen unbekannten Ort. Sie stehen auf und schauen sich erst einmal um. Da niemand in einer seismischen und gefährlichen Welt auf sich allein gestellt überleben kann, beschließen Sie, eine von Menschen bewohnte Siedlung zu finden.



Abb. 1-1: Sie erwachen in der Ruine.



HINWEIS

Dies ist Ihre erste Mission, die dazu dient, Sie mit der Steuerung des Spiels und der Interaktion mit der Umgebung vertraut zu machen. Aus diesem Grunde werden Sie von Zeit zu Zeit mit wichtigen und interessanten Informationen in so genannten Tutorial-Fenstern versorgt, die Ihnen den Einstieg erleichtern sollen.

Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Ruinen zu verlassen. Gehen Sie also in Richtung Osten. Am Ausgang der Ruinen stellen Sie auf einige Menschen, die sich vor Ihnen in südlicher Richtung bewegen. Folgen Sie ihnen und Sie werden schon bald von einem Wolf angegriffen. Nachdem Sie ihn im Kampf besiegt haben, untersuchen Sie seine Überreste und Sie finden den Wollpelz, Ihren ersten Quest-Gegenstand. Da dies eine Einführungsmission ist, dient der Wollpelz keinem besonderen Zweck, sondern ist lediglich als Übung gedacht.

Vergessen Sie nicht, sich nach dem Kampf zu heilen und einen Moment stehen zu bleiben, um Ihre Ausrüstung wieder aufzuräumen.



Abb. 1-2: Ihr erster Gegner, ein Wolf.

Schließlich erreichen Sie einen Sumpf, der sich am südlichen Ende des Sees in östlicher Richtung erstreckt. Da Sie den Sumpf nicht durchqueren können, folgen Sie dem Flusslauf nach Norden bis zu einer Furt. Auf dem Weg dorthin begegnen Ihnen neben den üblichen Wildschweinen und Kriechen zusätzlich einige Wölfe. Lassen Sie sich einfach nicht auf zu viele Gegner gleichzeitig ein und Sie werden unbeschadet die Furt erreichen. Über die seichte Furt können Sie das andere Ufer des Flusses erreichen und dort Ihre Reise nach Osten fortsetzen.



Abb. 1-3: Die Furt über dem Fluss.

Kurz darauf begegnen Sie einem Oger, der die Brücke über den nächsten Fluss bewacht. Kommen Sie ihm auf keinen Fall zu nahe, sonst wird er Sie mit seiner Keule zerschmettern. Es ist an der Zeit, Ihr Geschick unter Beweis zu stellen.

Wertvolle Überlebensstipps

Vorherzusagen, wann Sie erst gar nicht in den Kampf zu ziehen. Es ist hoffnungslos, er ist einfach zu stark für Sie. Kriechen Sie bis zum Ende der Brücke, bevor Sie wieder aufstehen, um sicher zu gehen, dass der Oger Sie wirklich nicht bemerkt.



Beschreibung aller heimischen Monster

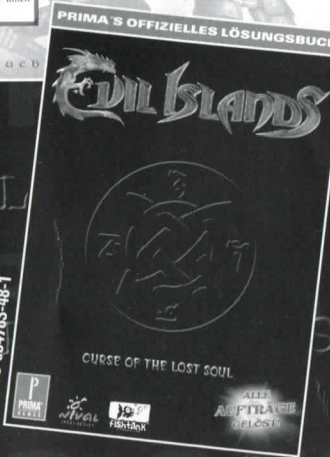
Auflistung aller Waffen und Rüstungen

Alle Aufträge gelöst



www.primagames.de

ISBN: 3-934783-48-1



Erhältlich bei:

SoftHaus Multimedia

Tel: 0 56 51 / 30 14 15
www.softhaus-multimedia.de

Software und Dokumentation
© 2000 Nival Interactive, © 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH

Mit dem Kauf von «Evil Islands»™
verpflichten Sie sich die Software und die Dokumentation
nicht zu kopieren, ohne vorher die schriftliche
Genehmigung der Ravensburger Interactive Media GmbH
eingeholt zu haben.

Alle Rechte vorbehalten - keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung,
Veränderung oder öffentliche Aufführung.
Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland.

Microsoft, Windows, Windows 95 und Windows 98 sind eingetragene Marken der Microsoft Inc.

Alle anderen Firmen- und/oder Produktnamen sind Marken
und/oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

© 2000 Nival Interactive

© 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH

Fishtank Interactive ist ein eingetragenes Warenzeichen der
Ravensburger Interactive Media GmbH

Veröffentlichung und Vertrieb durch Ravensburger Interactive Media GmbH
Ravensburger Interactive Media GmbH
Postfach 1860
88188 Ravensburg



Inhaltsverzeichnis

Prolog	4
Systemanforderungen	6
Installation und Vorbereitung	6
Starten des Spiels	7
Hauptmenü	9
Optionen	10
Neues Spiel	11
Spielansichten	12
Laden/Speichern von Spielen	13
Kampfbildschirm	15
Übersichtskarte	24
Aufgabenübersicht und Zonenkarte	25
Basis: Allgemeine Ansicht	27
Basis: Dialoge und Aufgaben	28
Laden-/Lager-Bildschirme	29
Laden/Lager: Charakter Ausrüsten	30
Laden/Lager: Fähigkeiten, Fertigkeiten und Zauber	33
Laden: Gegenstände kaufen und verkaufen	35
Laden: Zaubersprüche kaufen und verkaufen	37
Laden: Herstellung/Zerlegung von Gegenständen	38
Laden: Erschaffung/Auflösung von Zaubersprüchen	41
Laden: Reparieren von Gegenständen	43
Rollenspielsystem	44
Kampfsystem	52
Magiesystem	53
Beschreibung der Zauber	57
Runen	60
Multiplayer	63
Credits	64
Anhänge	67
Technischer Support	69

Prolog

Archivnummer # 732-222-0-49

MEMORANDUM BEZÜGLICH DER INSEL GIPATH. ALLGEMEIN ALS «TOTES LAND» BEZEICHNET

Möge die Herrschaft des Göttlichen Imperators Nezeb niemals enden!
Möge der Glanz des Unsterblichen Khadaganianischen Imperiums niemals verblassen!
Auf Befehl des Glorreichen Zweiten Vorsitzenden der Kanzlei, habe ich, der unwürdige leitende Archivar mit der persönlichen Identifikationsnummer Neunundvierzig, der die gerechte dreijährige Strafe wegen Verstoßes gegen Paragraph 208 der Ordnung für Kanzleioperationen (falscher Gebrauch von Abkürzungen im Hinblick auf Dienstgrade bis zum Leutnant der Wache inklusive) abbüßt, folgendes Memorandum bezüglich der Insel «Gipath» (allgemein als «Totes Land» bezeichnet) zusammengestellt.

Abschnitt Eins: Einführung

1. Nach derzeitigem Stand der Wissenschaft ist unsere Welt vor 768 Jahren in mehrere voneinander isolierte Inseln zersplittert. Für ein Fortbestehen der Inseln ist es unabdingbar, dass sich auf den einzelnen Inseln jeweils ein Großmagier aufhält, der sicherstellt, dass sich die Insel nicht auflöst und einfach verschwindet. Jede Insel kann für einen gewissen Zeitraum auch ohne die Unterstützung existieren (siehe auch: Offizieller Bericht über die Untersuchung des Todes des Großmagiers Urd auf der Insel Yazes, Querverweis «Zorn der Magier 2»). Allerdings ist dieser Zeitraum sehr kurz.
2. Trotz allem gibt es Inseln, auf denen sich kein Beweis für die Existenz eines Großmagiers findet. Nach allgemeiner Ansicht, die von den leitenden Staatsorganen genehmigt ist, befinden sich dort ebenfalls Großmagier, die aber aus irgendeinem Grund in keinerlei Weise direkt in Erscheinung treten.
3. In der Mehrzahl der Fälle gehören diese Inseln keinem Staat an, da sie vollkommen wertlos sind. Eine Reise dorthin wäre Verschwendung wertvoller Ressourcen und die Errichtung eines permanenten Portals kommt erst recht nicht in Frage.

Abschnitt Zwei: Allgemeine Informationen über die Insel «Gipath»

1. Auf Befehl des Göttlichen Imperators (möge Seine Herrschaft niemals enden) wurde im Jahre 546 eine Expedition nach Gipath ausgesandt. Die Kernpunkte ihres Berichtes werden im Folgenden zusammengefasst.
2. Die Insel Gipath ist ein exzellentes Beispiel für eine vollkommen wertlose Insel. Ein Großteil seiner Landmasse wird von Bergen bedeckt und die wenigen Ebenen sind unfruchtbar. Man stieß auf keinerlei Erze oder Edelsteine. Gipath wird von aggressiven Ork-, Goblin- und Echsenstämmen bewohnt. Es gibt auch eine kleine Siedlung mit menschlichen Bewohnern, deren primitive Kultur aber darauf schließen lässt, dass es sich um Nachfahren der abscheulichen Canianer handelt, die keinerlei Beachtung verdienen.

3. Eine Besonderheit von Gipath sind die unzähligen Ruinen und verfallenen Bauwerke, die darauf schließen lassen, dass es dort vor langer Zeit eine hochentwickelte Zivilisation gegeben hat, die aber bereits vor der Zersplitterung der Welt untergegangen sein muss. Diese Ruinen sind für private Sammler von Artefakten sicherlich interessant, aber die Kosten für eine Expedition nach Gipath sind selbst für wohlhabende Sammler unerschwinglich.
4. Es gibt eine Vielzahl von Sagen und Legenden über Gipath, die aber aufgrund ihrer Länge und Komplexität keinen Eingang in dieses Memorandum finden können. (Siehe auch die Sammlung mit dem Titel «Gipath in Sagen und Märchen», Querverweis «A3»).

Abschnitt Drei: Schlusswort

1. Die Insel Gipath kann jederzeit vom Unsterblichen Khadaganianischen Imperium besetzt und annektiert werden.
2. Zu diesem Zeitpunkt gibt es aber keinen Grund dazu.
3. Der Name «Totes Land» beschreibt genau die wichtigsten Eigenschaften von Gipath.

Möge der Glanz des Unsterblichen Khadaganianischen Imperiums niemals verblassen!

Dieses Dokument wurde von dem entehrten leitenden Archivar mit der persönlichen Identifikationsnummer Neunundvierzig zusammengestellt.

Resolution

Von: Erster Vorsitzender der Kanzlei

An: Zweiter Vorsitzender der Kanzlei

Dummkopf! Hatte ich mich nicht eindeutig ausgedrückt? Dieses Memorandum sollte in aller Heimlichkeit vorbereitet werden! Und Ihr gebt diesen Auftrag an einen entehrten Kanzleidiener weiter! Noch so ein Fehltritt und Ihr werdet selbst mit Eurer persönlichen Identifikationsnummer anstelle Eures Ranges unterzeichnen!!!

Befehle:

1. Alle Informationen über Gipath sind ab sofort als STRENG GEHEIM zu betrachten! Ich will, dass die Bevölkerung im gesamten Imperium innerhalb von zwei Tagen alles über diese Insel vergessen hat! Mich interessiert nicht, wie Ihr das erreicht – stellt nur sicher, dass es tatsächlich eintrifft.
2. Verstärkt die Wachen in der Nähe des Objektes «Portal». Treibt die Arbeiten am dritten Verteidigungsring voran.
3. Bereitet eine Anfrage zu meiner Unterzeichnung vor, in der ich die Staatsspione frage, was die Canianer über Gipath wissen.
4. Begnadigt den leitenden Archivar mit der persönlichen Identifikationsnummer Neunundvierzig, lasst ihn befördern und sorgt dann für einen bedauerlichen Unfall.

Und noch etwas – Ich entsinne mich, dass Ihr in Eurer Kanzlei Arbeit für Euren Neffen gefunden habt. Er war doch dieser Kerl mit einer Halbglatze und Brille, nicht wahr? Seine Arbeit ist wirklich beeindruckend. Ich finde, ich sollte ihm eine Möglichkeit geben zu zeigen, was in ihm steckt. Schickt ihn morgen zu mir...

Systemanforderungen

Minimalkonfiguration:

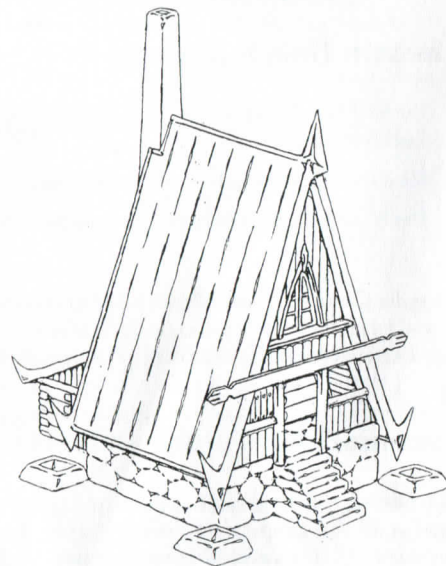
Windows® 95/98/2000
Pentium® II 233 MHz
64 MB RAM
DirectX® 7.0 kompatible Sound- und
Grafikkarte
(Direct3D® kompatibel, 8 MB RAM)
4-fach CD-ROM-Laufwerk

Empfohlene Konfiguration:

Windows® 95/98/2000
Pentium® III 450 MHz
128 MB RAM
DirectX® 7.0 kompatible Sound- und
Grafikkarte
(AGP, Direct3D® kompatibel, 12MB RAM)
32x CD-ROM-Laufwerk

Verpackungsinhalt

Handbuch
2 CD-ROM
Registrierkarte
PCDash 2 - Karte



Installation und Vorbereitung

Legen Sie die CD1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Sollte die Autostart-Funktion von Windows auf Ihrem System aktiviert sein, wird das Installationsprogramm automatisch aufgerufen. Ist diese Funktion deaktiviert, müssen Sie die Datei Autorun.exe im Stammverzeichnis von CD1 aufrufen.

Installation

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Programm zu installieren. Nachdem die erforderlichen Dateien auf Ihre Festplatte kopiert wurden, überprüft das Installationsprogramm, welche Version von DirectX Sie verwenden. Ist eine ältere Version als DirectX 7.0 installiert, schlägt das Programm die Aktualisierung vor. Alternativ können Sie DirectX auch manuell aus dem Ordner \DirectX auf CD1 installieren. Danach prüft das Installationsprogramm Ihre Hardware-Ressourcen und passt entsprechend die

Grafikoptionen an.

Im letzten Schritt legt das Programm im Startmenü eine Programmgruppe «Evil Islands» an. Dort befinden sich die Verknüpfungen mit dem Startprogramm von «Evil Islands», mit einer Textdatei, die aktuelle Informationen enthält (Readme.txt), und mit dem Deinstallationsprogramm. Außerdem finden Sie dort einen Link zur «Evil Islands»-Website.

Deinstallation

Klicken Sie im Startmenü in der Programmgruppe «Evil Islands» die Verknüpfung Deinstallation an, um das entsprechende Programm aufzurufen.

Starten des Spiels

Nach der Installation können Sie das Spiel starten, indem Sie die CD2 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und auf dem Desktop oder in der Programmgruppe «Evil Islands» auf «Evil Islands» klicken. Klicken Sie anschließend auf «Spielen» im Autostartmenü.



Spielen Optionen

Startet das Spiel.
Verändern der vorgegebenen Grafikeinstellungen
(während des Spiels nicht verfügbar).

Readme

Informationen über Änderungen am Spiel, die in diesem Handbuch noch nicht enthalten sind, Hardwarekompatibilität und mögliche Probleme bei der Installation.

Webseite Deinstallieren Zurück

«Evil Islands» Webseite mit zusätzlichen Informationen über das Spiel
Entfernt «Evil Islands» von Ihrem Computer.
Autostart-Menü verlassen.

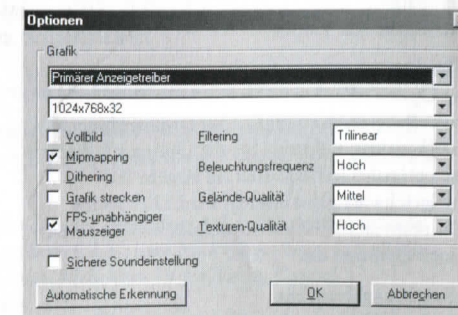
Optionen

Auf diesem Bildschirm können Sie die vorgegebenen Grafikeinstellungen ändern. Von den Einstellungen hängt die Bildqualität, aber auch die Geschwindigkeit des Spiels ab (Sie sollten sich also klar darüber sein, was Sie mit den Änderungen erreichen wollen). Mit «Automatische Erkennung» können Sie die für Ihren Computer empfohlenen Einstellungen ermitteln lassen und anschließend übernehmen oder nach Belieben ändern.

Grafik

Hier können Sie den Standard-Grafiktreiber auswählen. Wenn auf Ihrem System mehrere Grafiktreiber installiert sind, legen Sie mit dieser Option fest, welchen das Spiel verwenden soll.

Hinweis: Das Spiel verwendet Grafiktreiber nur über



die Direct3D-Schnittstelle: API Glide oder OpenGL werden nicht unterstützt.

Im Menüpunkt darunter können Sie einen Grafikmodus für das Spiel auswählen. Wir empfehlen mindestens 800 x 600 x 16 (der erste Wert gibt die Anzahl der vertikal dargestellten Pixel, der zweite

die der horizontal dargestellten Pixel und der dritte Wert gibt die Zahl der Farbbits pro Pixel an). Falls Sie eine sehr langsame Grafikkarte verwenden, können Sie das Spiel auch mit einer Auflösung von 640x480 starten.

Vollbild

Wenn dieses Kästchen markiert ist, läuft das Spiel automatisch als Vollbild-Anwendung. Ist das Kästchen deaktiviert, startet das Spiel in einem Fenster (wird nicht von allen Grafiktreibern unterstützt).

Mipmapping

Wenn die Option aktiviert ist, werden Oberflächen im Spiel realer strukturiert – wofür allerdings auch mehr Speicher benötigt wird. Ist die Option deaktiviert, erscheinen alle Oberflächen in der gleichen Struktur. Dabei kann es zu einem gelegentlichen Flackern kommen.

Dithering

Mit diesem Kästchen aktivieren Sie den Dithering-Modus. Durch Dithering wird die Bildqualität im 16-bit Farbmodus verbessert. Allerdings leidet die Spielgeschwindigkeit ein wenig darunter.

Grafik strecken

Mit dieser Option werden Videoclips im Vollbildmodus abgespielt. Bei einigen Grafikkarten kann dies allerdings zu einer stark verlangsamten Wiedergabe führen.

FPS-unabhängiger Mauszeiger

Sorgt für flüssigere Mauszeigerbewegungen. Dies beeinträchtigt allerdings unter Windows 9x die Wiedergabe von Videos.

Filtering

Die Option «Punkt» bietet eine hohe Darstellungsgeschwindigkeit bei etwas niedrigerer Grafikqualität, während über die Option «Trilinear» eine optimale Grafikqualität auf Kosten der Spielgeschwindigkeit erreicht wird. Die Option «Bilinear» stellt einen Kompromiss zwischen diesen beiden Optionen dar.

Beleuchtungsfrequenz

Mit dieser Option wählen Sie aus, wie oft die Beleuchtung statischer Objekte neu berechnet werden soll. Bei einer hohen Frequenz ist das Bild realistischer als bei einer niedrigen. Eine niedrige Frequenz bedeutet allerdings maximale Geschwindigkeit. Einen guten Kompromiss erreichen Sie mit einer mittleren Frequenz.

Gelände-Qualität

Hier können Sie einstellen, wie detailliert das Gelände dargestellt wird. Mit einem hohen Wert wird die beste Bildqualität erreicht, mit einem niedrigen die höchste Geschwindigkeit. Einen guten Kompromiss erreichen Sie mit einem mittleren Wert.

Texturen-Qualität

Über diese Option können Sie wählen, wie detailliert die Struktur von Oberflächen wiedergegeben werden soll. Mit einem hohen Wert wird die beste Bildqualität erreicht, mit einem niedrigen wird am wenigsten Grafikspeicher verbraucht. Einen guten Kompromiss erreichen Sie mit einem mittleren Wert.

Sichere Soundeinstellung

Aktivieren Sie dieses Kästchen, um andere als die vorgegebenen Klangkomponenten zu verwenden. Da diese Option zusätzlich den Prozessor belastet, wird empfohlen, sie nur bei wirklich schlechter Klangwiedergabe einzusetzen.

Eventuell auftretende technische Probleme

Grafik

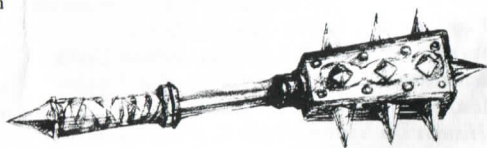
Grafikkarten vom Typ Voodoo I und II werden nicht unterstützt. Grafikkarten, die auf dem Intel i740 Chip basieren werden ebenfalls nicht unterstützt, da für diese Karten bisher keine DirectX 7.0-Treiber existieren. Wenn Sie eine dieser Karten verwenden, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Grafikkarte wegen eines DirectX 7.0-Treibers.

Sound

Falls Sie einen Creative Sound Blaster Live! verwenden, sollten Sie im Autostart-Menü die Option «Sichere Soundeinstellung» verwenden.

Maus

Bei der Verwendung von Herstellertreibern für Mäuse mit Mausrad kann es zu Problemen beim Zoomen der Kamera kommen. In diesem Fall sollten Sie den Maustreiber vor dem Start von «Evil Islands» deinstallieren. Windows 98/2000 greift dann auf den systemeigenen Treiber zu.



Hauptmenü



Nach dem Start des Spiels erscheint das Hauptmenü mit den folgenden Schaltflächen:

Neues Spiel



Zeigt die Einführung an und beginnt ein neues Spiel.

Spiel laden



Lädt ein zuvor gespeichertes Spiel. Nach dem Anklicken der Schaltfläche erscheint eine Liste, in der Sie das gewünschte Spiel auswählen können.

Multiplayer



Startet ein Multiplayer-Spiel. Nach dem Anklicken der Schaltfläche können Sie an einem bereits laufenden Multiplayer-Spiel teilnehmen oder ein neues beginnen. Mehr dazu finden Sie im Kapitel «Multiplayer-Spiel».

Optionen



Öffnet das Optionsmenü, in dem Sie z. B. Kurztasten zuweisen oder Einstellungen ändern können. Mehr dazu finden Sie im nächsten Kapitel.

Credits



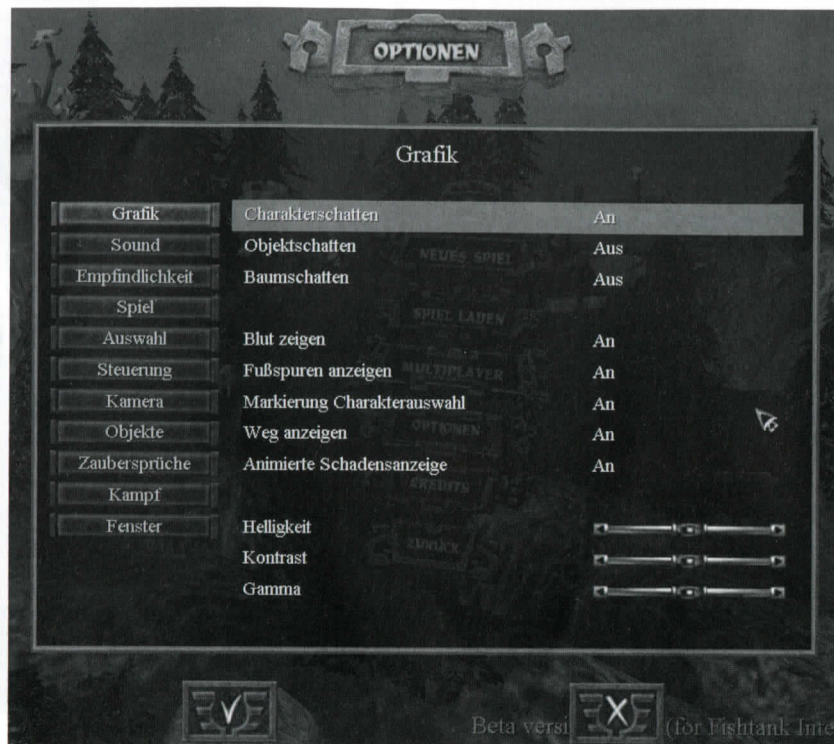
Zeigt die Credits an.

Zurück



Das Spiel wird beendet und Sie kehren zu Windows zurück.

Optionen



Über diesen Bildschirm können Sie eine Vielzahl von Einstellungen verändern. Dies kann auf drei verschiedene Arten geschehen:

Schieberegler stellen variable Werte ein. Sie können den Regler entweder mit der Maus verschieben oder auf die beiden Schaltflächen an den Enden des Balkens klicken. Steht der Regler ganz links, ist der Wert auf Minimum gesetzt. Steht er ganz rechts, ist der Wert auf Maximum gesetzt.

Schalter können auf «An» oder «Aus» stehen. Sie verändern die Einstellung, indem Sie die entsprechende Zeile markieren und «Eingabe» drücken oder darauf doppelklicken.

Im Bereich **Kurztasten** des Optionsmenüs können Sie Funktionen bestimmten Kurztasten zuordnen und bereits bestehende Zuordnungen ändern. Hierzu

müssen Sie die entsprechende Zeile markieren, dann «Eingabe» drücken (die Markierung wird rot) und anschließend die gewünschte Taste. In der Zeile wird dann die neue Zuordnung angezeigt. Beachten Sie, dass damit die bereits vorhandene Zuordnung der Taste gelöscht wird.

Hinweis: Da die meisten Funktionen bereits zugeordnet sind, bezieht sich dieses Handbuch auf die vorgegebene Tastaturbelegung.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einen Menüpunkt zeigen, erscheint ein Tipp im Kontextfenster unter dem Mauszeiger.

Grafik

Hier können Sie die Anzeige von Schatten und anderen Effekten aktivieren/deaktivieren sowie Helligkeit, Kontrast und Gammakorrektur regeln (Letztere allerdings nicht im Fenstermodus).

Sound

Ihnen stehen drei verschiedene Lautstärkeregler zur Verfügung: Für die Spielgeräusche, für die Hintergrundmusik und für die Dialoge.

Empfindlichkeit

Damit lässt sich die Empfindlichkeit von Tastatur und Maus in den verschiedenen Spielmodi verändern und die Verzögerung für das Erscheinen der Tipps regeln.

Spiel

Hier können Sie die Tastaturbelegungen der allgemeinen Steuerung oder die Modi für Hilfetexte, Schnellspeicherung und «Inventar»-Filter ändern.

Auswahl

Mit dieser Option können Sie die Kurztasten für die Charakterausswahl zuweisen.

Steuerung

Hier können Sie Kurztasten für die Charaktersteuerung zuweisen.

Kamera

Unter dieser Option finden Sie die Einstellungen für Kameraperspektive und -bewegung.

Objekte

Über diese Option können Sie Kurztasten für die Benutzung von Waffen und speziellen Gegenständen zuweisen.

Zaubersprüche

Hier können Sie Kurztasten für die Auswahl und Benutzung von Zaubern zuweisen.

Kampf

Hier lassen sich Kurztasten für gezielte Angriffe zuweisen.

Fenster

Über diesen Menüpunkt können Sie Kurztasten für die Verwaltung von Spielansichten in verschiedenen Fenstern zuweisen.

Neues Spiel

Nachdem Sie im Hauptmenü die Schaltfläche «Neues Spiel» angeklickt haben, wird der Vorspann gezeigt und anschließend ein neues Spiel gestartet. Um den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, startet ein neues Spiel immer im Hilfemodus.

Einführung

Anfangs wird das Spiel von Zeit zu Zeit angehalten und ein Hilfebildschirm der Spieleinführung eingeblendet. Diese sollen Ihnen helfen, in Grundzügen die Oberfläche, die Steuerung und die Spielsituation zu verstehen. Mit «H» lässt sich zudem jederzeit der letzte Hilfebildschirm wieder aufrufen.

Die Hilfen behandeln normalerweise jeweils ein einzelnes Thema und können aus mehreren Seiten bestehen. Die Kopfzeile gibt das allgemeine Thema, die

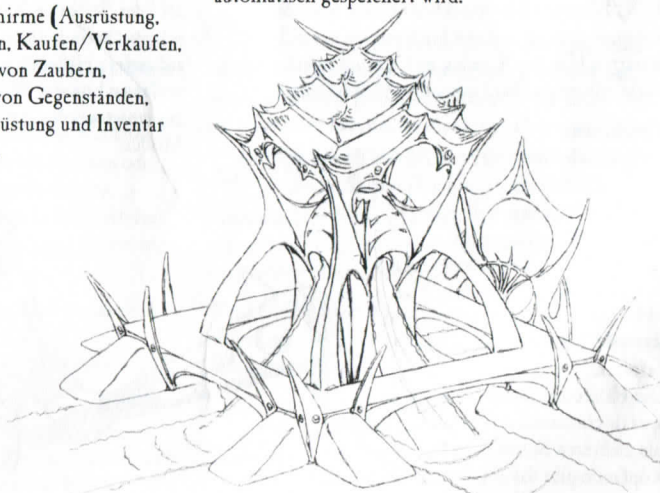
Unterthemen, das aktuelle Thema und die Gesamtzahl der Seiten an. Im unteren Teil des Hilfebildschirms befinden sich Schaltflächen, mit denen Sie auf andere Hilfebildschirme wechseln oder die Hilfe verlassen können. Während die Hilfebildschirme angezeigt werden, befindet sich das Spiel im Pause-Modus.



Spielansichten

Die verschiedenen Ansichten im Spiel lassen sich in mehrere Gruppen einteilen:

- ❖ Die Systemmenüs (Haupt-, Spiel-, Optionsmenü usw.) – über die z. B. das Spiel begonnen und/oder fortgesetzt wird oder die Einstellungen verändert werden.
- ❖ Der Spielbereichs-Bildschirm (Kampfbildschirm), in dem Ihre Charaktere die aktuelle Mission ausführen.
- ❖ Die Übersichtskarte der Insel mit den verfügbaren Spielbereichen: Über diese Karte können Sie zwischen den Bereichen auf der Insel wechseln.
- ❖ Die Aufgabenübersicht, die eine Karte des aktuellen Spielbereichs mit den Missionen und Beschreibungen der Ziele zeigt.
- ❖ Der Basis-Bildschirm (eine «Basis») ist ein Dorf oder eine Stadt, über den die Charaktere neue Missionen erhalten oder Gefährten gewinnen, und zu dem sie nach einer erfüllten Mission zurückkehren. Dazu der Dialog-Bildschirm, der die Unterhaltungen des Charakters mit den Bewohnern der Basen oder manchen Kreaturen in den Spielbereichen anzeigt.
- ❖ Die Laden/Lager-Bildschirme (Ausrüstung, Fähigkeiten/Fertigkeiten, Kaufen/Verkaufen, Erschaffung/Auflösung von Zaubern, Herstellung/Zerlegung von Gegenständen, Reparatur), über die Ausrüstung und Inventar verwaltet werden können.



Spielmenü

Das Spielmenü kann mit der Taste <Esc> jederzeit im laufenden Spiel aufgerufen werden. Es besteht aus folgenden Schaltflächen:

Speichern

Speichert das Spiel unter einem frei wählbaren Namen. Mit <F5> lässt sich das Spiel auch Schnell speichern. Das Spielmenü erscheint dann nicht.

Laden

Lädt ein Spiel aus der Liste zuvor gespeicherter Spiele. Mit <F8> wird der letzte über die Schnellspeicherung gesicherte Spielstand abgerufen. Das Spielmenü erscheint dann nicht.

Optionen

Öffnet den Optionsbildschirm (analog zur entsprechenden Schaltfläche im Hauptmenü). Mehr dazu finden Sie im Kapitel «Optionen».

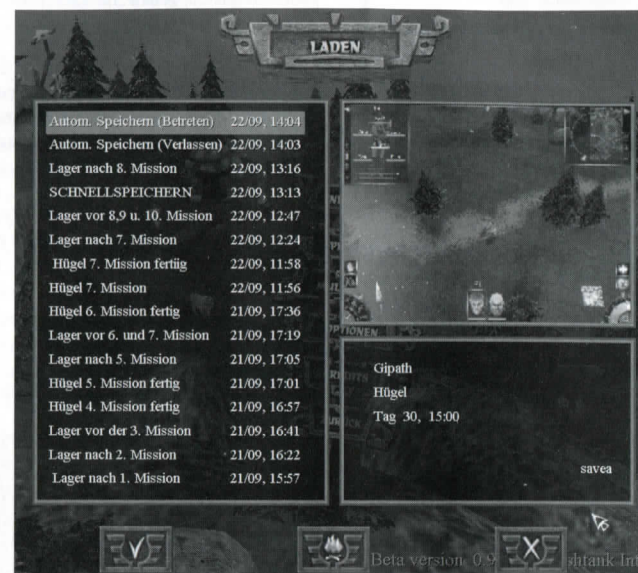
Zum Spiel

Schließt das Spielmenü und bringt Sie zum Spiel zurück.

Zum Hauptmenü

Beendet das Spiel und kehrt zum Hauptmenü zurück. Beachten Sie bitte, dass der aktuelle Spielstand nicht automatisch gespeichert wird.

Laden/Speichern von Spielen



In diesem Menü können Sie ein Spiel speichern oder ein zuvor gespeichertes Spiel laden. Am unteren Bildschirmrand befinden sich die entsprechenden Schaltflächen:



Laden/Speichern des gewählten Spiels



Löschen des gewählten Spiels



Abbrechen

Speichern

Im linken Teil des Bildschirms wird eine Liste mit gespeicherten Spielständen angezeigt. Ein neuer Spielstand erhält automatisch den Namen des jeweiligen Spielbereichs. Sie können den Namen nach Belieben verändern, sofern er in die Zeile passt. Dazu stehen Ihnen alle gängigen Zeichen zur Verfügung. Hinter dem Namen des Spiels wird der Zeitpunkt der Speicherung angezeigt (diese Angabe ist abhängig von der Systemuhr Ihres Computers). Der Zeitpunkt des Speicherns nach «Spielzeit» steht im Fenster

unten rechts. Zuvor gespeicherte Spiele können auch durch neue ersetzt werden. Die Namen von Spielen, die über die Schnellspeicherung oder automatisch gespeichert wurden, sind vorgegeben und können nicht durch Überschreiben geändert werden.

Schnellspeichern und Automatisches Speichern

Mit <F5> lassen sich Spiele speichern, ohne das Spielmenü aufzurufen. Das Spiel wird automatisch unter dem Namen «Schnellspeichern» abgespeichert. Bei nochmaliger Schnellspeicherung ersetzt die neue Datei «Schnellspeichern» die vorherige Version. Eine automatische Speicherung wird immer dann ausgeführt, wenn der Charakter einen Bereich verlässt oder betritt. Die Datei erhält den Namen «Autom. Speichern (Betreten)» oder «Autom. Speichern (Verlassen)». Bei wiederholter automatischer Speicherung ersetzen die neuen Versionen jeweils die vorhergegangenen. Spiele werden zwischengespei-

chert, wenn der Charakter in einem Übergangsbereich war. Nach dem Verlassen einer Basis oder einer Dialogzone wird das Speichern erst beim Erscheinen der Übersichtskarte ausgeführt.

Laden

Dazu müssen Sie einfach in der Liste den gewünschten Spielstand auswählen. Mit der Bildlaufleiste rechts am Fenster können Sie die Liste nach oben und unten bewegen. Im Fenster auf der rechten Seite sehen Sie ein Bild der gespeicherten Spielsituation. Darunter werden der Name der Insel, des Spielbereichs sowie Tage, Stunden und Minuten seit dem Beginn des Spiels (in «Spielzeit», nicht in Echtzeit) angezeigt.

Schnellladen

Spielstände, die mit der Funktion <F5> als «Schnellspeichern» abgespeichert wurden, können jederzeit mit <F8> wieder geladen werden.

Mauszeiger

Der Mauszeiger ändert je nach Situation seine Form. Wenn Sie damit auf einen Gegenstand zeigen, sehen Sie am Zeiger sofort, welche Aktionen Sie durch Anklicken des Gegenstands mit der linken Maustaste (Standardbelegung) auslösen können. Zeigen Sie auf ein Element eines Menüs, erscheint ein Tipp dazu. Der Tipp enthält den Namen des Elements, die entsprechende Kurztaste sowie die aktuellen Einstellungen oder eine Textinformation. Mit der rechten Maustaste lässt sich die Kamera steuern.

Ein normaler Zeiger bedeutet, dass Sie mit der linken Maustaste das Kommando «Gehen» geben, woraufhin der ausgewählte Charakter oder die ausgewählte Gruppe zum gewünschten Ziel geht. Durch einen Doppelklick geben Sie statt «Gehen» das Kommando «Laufen». Bei normalem Mauszeiger können Sie einzelne Charaktere oder Gruppen auswählen, indem Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um sie ziehen.

Ein Zeiger mit einem Schwert steht für den «Angriffsmodus». Er erscheint immer dann, wenn Sie auf einen Feind zeigen. Mit der linken Maustaste können Sie dann einen Angriff auf

den Gegner befehlen. Um neutrale Charaktere anzugreifen, müssen Sie beim Anklicken <Strg> gedrückt halten. Wenn Sie mit diesem Zeiger einen Punkt in der Landschaft anklicken und dabei ebenfalls <Strg> gedrückt halten, geben Sie das Kommando «Begehe dich dorthin und halte dich bereit für den Kampf».

Der Zeiger mit blinkenden Sternen weist darauf hin, dass Sie Magie einsetzen können. Er erscheint, sobald Sie einen verfügbaren Zauber ausgewählt haben und bleibt so lange unverändert, bis ein passendes Ziel ausgewählt ist.

Dieser Zeiger erscheint, wenn Sie damit auf einen Gegenstand zeigen, den Sie nehmen oder benutzen können (z. B. Beute einsammeln, Türen öffnen, etwas aus einer Truhe nehmen, Schalter bewegen usw.). Um eine solche Handlung erfolgreich auszuführen, muss der Charakter einen ausreichenden Wert für die Fähigkeit «Benutzen/Stehlen» besitzen.

Nachdem Sie das Kommando «Benutzen/Stehlen» gegeben haben und auf einen Gegner zeigen, dem Sie etwas stehlen können, nimmt der Zeiger diese Form an. Um etwas erfolgreich zu stehlen, muss der Charakter einen ausreichenden Wert für die Fähigkeit «Benutzen/Stehlen» besitzen.

Dieser Zeiger erscheint, wenn das Kommando «Folgen» gegeben wurde, und Sie auf eine Person zeigen, der der ausgewählte Charakter folgen kann. Außerdem erscheint dieser Zeiger, wenn Sie auf einen verfügbaren Übergangsbereich zeigen. Zeigen Sie auf ein Objekt, dem nicht gefolgt werden kann, erscheint der Zeiger «nicht verfügbar».

Diesen Zeiger sehen Sie, solange eine gewünschte Aktion nicht verfügbar ist. Er erscheint, wenn Sie z. B. das Kommando «Benutzen/Stehlen» gegeben haben, aber noch nicht auf einen entsprechenden Gegenstand/Charakter zeigen. Oder wenn Sie einen «wichtigen Gegenstand» ausgewählt haben, aber noch nicht auf jenen Bereich zeigen, in dem Sie den Gegenstand benutzen können.

Dieser Zeiger bedeutet, dass Sie zwar bereits einen Zauber ausgewählt haben, aber augenblicklich nicht auf ein mögliches Ziel zeigen (einen Charakter, auf den der Zauber wirken kann).

Ein Zeiger mit einer Figur erscheint, sobald Sie das Kommando «Gezielter Angriff» gegeben und die entsprechende Nummern-taste gedrückt haben. Der ausgewählte Körperteil der Figur wird dann rot markiert. Wenn Ihr Gegner einen solchen Körperteil besitzt, wird Ihr Charakter auf diesen zielen.

Diesen Zeiger sehen Sie, während Sie den Ausschnitt des Kampfbildschirms verschieben oder die Kameraposition zur Karte ändern. Sie bewegen einen Bildausschnitt, indem Sie den Zeiger an den linken oder rechten Rand des Schirms bewegen. Solange der Zeiger dort steht, verschiebt sich der sichtbare Ausschnitt.

Sobald Sie mit der rechten Maustaste die Kamerasteuerung (drehen oder kippen) aktivieren, erscheint dieser Mauszeiger. Wenn Sie die rechte Maustaste wieder loslassen, wird die Kamerasteuerung deaktiviert.

Der Zeiger mit den Gesichtern erscheint nur in den Basis-Bildschirmen. Er weist darauf hin, dass der angewählte Charakter etwas zu sagen hat. Im Gespräch nimmt der Zeiger ebenfalls diese Form an. Sobald die Gesprächspartner nichts mehr zu sagen haben, erscheint wieder der Standard-Mauszeiger.

Kampfbildschirm



Der Kampfbildschirm ist eine der wichtigsten Oberflächen im Spiel. Hier absolvieren der Held und seine Begleiter ihre Missionen, sammeln Gegenstände ein und kämpfen gegen alle möglichen Feinde – hier sind sie auf all ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten angewiesen. Das Bild teilt sich in mehrere Bereiche auf, darunter einige Fenster, die zu jeder Zeit geöffnet oder geschlossen werden können.

Die Charaktere agieren in der Mitte des Bildschirms (Spielfeld). Mit der Kamera lässt sich jeder Teil des Spielfelds aus unterschiedlichen Winkeln und in verschiedenen Vergrößerungsstufen betrachten. Unabhängig vom Sichtfeld Ihres Charakters werden Geländestruktur, Bäume, Gebäude und Gegenstände angezeigt. Andere Personen (auch Feinde) hingegen tauchen nur auf,

wenn sie von Ihrem Charakter gesehen werden können.

Verfügen Sie über eine Gruppe mit mehreren Charakteren, so ist mindestens einer von ihnen immer als aktiver Charakter ausgewählt und wird auf dem Kampfbildschirm mit einem Dreieck markiert (diese Einstellung können Sie im Menü «Optionen» deaktivieren) und hervorgehoben. Alle Befehle, die Sie geben, werden von dem aktiven Charakter ausgeführt. Falls mehrere Charaktere gleichzeitig aktiv sind, gelten die Befehle entsprechend für die ganze Gruppe.

Unterer Teil des Kampfbildschirms

Am unteren Rand des Kampfbildschirms sehen Sie (von links nach rechts): den Schalter für die Bewegungsart mit den darüber liegenden Schaltflächen «Folgen» und «Benutzen/Stehlen»; daneben die verfügbaren Waffen (bis zu vier), Bilder der Charaktere in der Gruppe und magische Gegenstände; darüber wiederum wichtige Gegenstände, die in diesem Spielbereich benutzt werden können, und ganz rechts schließlich die Spielzeituhr mit dem Schalter für die Geschwindigkeit sowie alle verfügbaren Zauber.

Alle diese Anzeigen, außer der Uhr und dem Schalter für die Geschwindigkeit, gelten für den jeweils aktiven Charakter. Falls Sie mehrere Charaktere ausgewählt haben, sind die Anzeigen für Waffen, Gegenstände, Zauber und die Schaltfläche «Benutzen/Stehlen» nicht verfügbar.

Bewegungsarten der Charaktere



Die vier Einstellungen des Schalters links auf dem Kampfbildschirm stehen für die vier möglichen Bewegungsarten: **Laufen**, **Gehen**, **Schleichen** und **Kriechen** bzw. die Positionen **Stehen**

(entspricht den Bewegungsarten Laufen und Gehen), **Ducken** und **Liegen**. Der aktive Modus wird durch den Pfeil angezeigt und hervorgehoben. Wenn Sie mehrere Charaktere ausgewählt haben, für die jeweils unterschiedliche Bewegungsarten festgelegt sind, wird

keine aktive Bewegungsart angezeigt. Sie können eine Bewegungsart durch Anklicken des Symbols oder über Kurztasten aktivieren (<Y> für Laufen, <X> für Gehen, <C> für Schleichen und <V> für Kriechen). Den Befehl zum Laufen können Sie auch geben, indem Sie im Spielfeld auf das Ziel doppelklicken.

Laufen ist besonders geeignet, um geringe Distanzen in kurzer Zeit hinter sich zu bringen, oder sich von «langsamen» Gegnern zu entfernen (von denen es nicht viele gibt). Allerdings verursacht Laufen eine Menge Lärm und verbraucht ebenso viel «Energie». Dementsprechend können Charaktere auch nur für eine begrenzte Zeit laufen. Sobald ihre Energie aufgebraucht ist, wechseln sie automatisch zur Bewegungsart «Gehen». Wenn ein Charakter überladen ist (Mehr dazu finden Sie im Kapitel «Laden/Lager: Fähigkeiten, Fertigkeiten und Zauber»), kann er überhaupt nicht laufen.

Gehen ist die Standard-Bewegungsart und verbraucht keine Energie.

Schleichen bietet sich an, wenn Sie unbemerkt ganz nah an einen Gegner heran müssen, um ihm etwas zu stehlen oder einen «Angriff von hinten» auszuführen. Sie können in dieser Bewegungsart auch Zauber aussprechen. Dadurch, dass Schleichen weniger Geräusche verursacht als Gehen, erhöhen sich auch Ihre Chancen, unbemerkt zu bleiben.

Kriechen ist die langsamste aller Bewegungsarten, gleichzeitig aber auch die unauffälligste: Es verursacht fast kein Geräusch und der Charakter ist für potentielle Gegner nur schwer zu entdecken. Während des Kriechens können allerdings keine Schläge ausgeführt oder Zauber ausgesprochen werden. Wird der Befehl «Zauber aussprechen» gegeben, so nimmt der Charakter eine geduckte Position ein. Auf den Befehl «Angriff» hin steht er ganz auf.

Von der Bewegungsart hängt auch ab, wie Charaktere einen Fluss durchqueren, da der Kopf immer über Wasser sein muss. Charaktere, die laufen oder gehen, können ohne weiteres durch schulterhohes Wasser waten. Sie müssen lediglich den Zielpunkt auf der anderen Seite des Wassers anklicken. Ein Charakter, der schleicht, kann jedoch nur durch flaches Wasser waten. Er wird also wahrscheinlich länger brauchen, um eine passende Stelle oder einen anderen Weg zu finden. Kriechende Charaktere können nicht durch Wasser waten. Sie werden sich dementsprechend immer nach einem alternativen Weg umsehen.

Wenn Sie die Option «Weg anzeigen» (siehe Abschnitt «Optionen, Grafik») aktiviert haben, wird, nach dem Anklicken eines Ziels, dieses Ziel mit einem grünen Kreis markiert und ein möglicher Weg dorthin als grün gepunktete Linie angezeigt. Falls das gewählte Ziel vom Charakter nicht erreicht werden kann (Hindernisse, schweres Gelände), wird das Ziel mit einem roten Kreis markiert und der angezeigte Weg endet am letzten erreichbaren Punkt. Der Charakter wird dem Weg bis zu diesem Punkt folgen. Jeder Charakter einer aktiven Gruppe wird versuchen, ein gewähltes Ziel in der für ihn eingestellten Bewegungsart zu erreichen. Mit der Maus oder den Kurztasten können Sie die gleiche Bewegungsart für alle aktiven Charaktere einstellen.

Angriffsmodi

Innerhalb des Schalters für die Bewegungsarten befindet sich gleichzeitig der Schalter für die Modi «Angriff» und «Verteidigung». Im Modus «Angriff» (Schwert) verhält der Charakter sich offensiv und greift jeden Gegner an, der ihn entdeckt hat. Im Modus «Verteidigung» (Schild) wird der Charakter nicht angreifen, bevor er den direkten Befehl dazu erhält. Der Angriffsmodus kann durch Anklicken des Schalters mit der Maus oder der Kurztaste <A> für jeden Charakter einzeln oder für die ganze Gruppe eingestellt werden. Charaktere im Modus «Angriff» sind jederzeit bereit zum Angriff und stehen allen kämpfenden Mitgliedern der Gruppe bei. Im Modus «Verteidigung» kann der Charakter seine Energie wieder aufbauen, z. B. nach dem anstrengenden Aussprechen von Zaubern. Allerdings gehen Charaktere im Modus «Verteidigung» einem Angreifer gegenüber nicht in die Offensive und stehen auch kämpfenden Begleitern nicht bei. Bei mehreren aktiven Charakteren wird die Anzeige für den Angriffsmodus ausgeblendet. Um für alle Charaktere den gleichen Modus einzustellen, müssen Sie die Stelle, an der die Anzeige eigentlich erscheint, einmal/zweimal anklicken oder einmal/zweimal die Kurztaste <A> drücken.



Angriff: Zusätzliche Befehle

Um kampfbereit zu einem bestimmten Punkt zu gelangen, müssen Sie diesen Punkt anklicken und gleichzeitig «Strg» gedrückt halten (im Modus «Angriff»). Allerdings wird dabei jeder Charakter für sich selber handeln – was nicht immer sehr effektiv ist. Wenn Sie im Modus «Verteidigung» bei der Zielwahl «Strg» gedrückt halten, hat das keinen Einfluss auf das Verhalten der Charaktere.

Mit den Tasten auf dem Ziffernblock (siehe rechte Abbildung) können Sie den Charakteren befehlen, auf einen bestimmten Körperteil des Gegners zu zielen. Am Mauszeiger erscheint dann eine Figur,



bei der der gewählte Körperteil rot markiert ist. Verfügt der Gegner nicht über diesen Körperteil, kann der Charakter auch keine gezielten Schläge anbringen. Neutrale Charaktere können Sie nur angreifen, indem Sie zusammen mit dem Befehl «Angriff» die Taste «Strg» drücken. Gezielte Schläge lassen sich nur mit Waffen ausführen – Zauber wirken immer auf den ganzen Körper des Gegners. Besonders effektiv können gezielte Schläge in Kombination mit einem «Angriff von hinten» sein, z. B. indem Sie auf den Kopf zielen oder auf die Hand, die die Waffe hält. Die Chancen für Treffer am Kopf oder den Extremitäten sind jedoch geringer als die für einen Treffer am Rumpf. Um sich unbemerkt einem Gegner anzunähern, ihn aber nicht anzugreifen, müssen Sie die Taste «Alt» gedrückt halten, während Sie den Gegner anklicken. Der Mauszeiger erscheint dann nicht mit einem Schwert (Angriff) und Sie gelangen so nah wie möglich an das Ziel.

Waffen wechseln

Unten links im Bild befinden sich vier Felder für verfügbare Waffen. Diese Felder müssen vor der Mission (im Lager oder im Laden) bestückt werden. Während der Mission kann der Charakter nur auf diese vier Waffen zurückgreifen. Das Tauschen von Waffen unter den Charakteren oder

die Benutzung von Waffen, die während der Mission erbeutet wurden, ist nicht möglich. Um zwischen den verfügbaren Waffen zu wechseln, können Sie die gewünschte Waffe entweder anklicken oder mit den Kurztasten (von links nach rechts) <Q>, <W>, <E> und <R> anwählen. Wenn Sie mit der Maus auf eine der Waffen zeigen, erscheint ein Tipp mit dem Namen der Waffe und ihren Eigenschaften. Falls sich nur in einem Feld eine Waffe befindet, ist diese als Standard-Waffe ausgewählt und kann nicht gewechselt werden. Waffen und Rüstung nutzen sich durch Gebrauch ab – jeder Schlag beeinträchtigt ihren «Zustand». Dementsprechend müssen Sie die Ausrüstung zum gegebenen Zeitpunkt reparieren (siehe Kapitel «Laden: Reparatur von Gegenständen»). Andernfalls erreicht der «Zustand» irgendwann den Wert 0, wodurch der Gegenstand gebrauchsunfähig und deshalb zurück ins «Inventar» verschoben wird. In diesem Fall ertönt ein Signal und die Nachricht «Unbrauchbar:.....» erscheint im Informationsfenster. Sie können auf den Gegenstand erst nach einer Reparatur im Laden oder Lager wieder zugreifen. Zudem wird die Reparatur teurer.

Charakterportraits

Am unteren Rand in der Mitte des Bildes sehen Sie Bilder der Charaktere in Ihrer Gruppe – ohne Helm oder Rüstung. Die beiden farbigen Balken unter den Bildern geben Aufschluss über den vorhandenen Prozentsatz an «Gesundheit» (grün) und «Energie» (blau) des jeweiligen Charakters. Wenn Sie mit der Maus auf eines der Bilder zeigen, erscheint ein Tipp mit dem Namen des Charakters. Um einen Charakter auszuwählen (sein Bild erscheint dann mit einem Rahmen), müssen Sie das entsprechende Portrait anklicken oder eine der Kurztasten drücken (von links nach rechts: <F1>, <F2>, <F3>). Zur Auswahl mehrerer Charaktere muss bei der Auswahl gleichzeitig noch die <Umschalttaste> gedrückt werden. Auf die gleiche Weise lassen sich aktive Charaktere wieder aus der Auswahl entfernen. Mit <F4> werden alle Mitglieder des Teams angewählt. Über das Spielfeld können Charaktere mit der Maus ausgewählt werden. Entweder durch einfaches Anklicken (Mehrfachmarkierungen ebenfalls mit <Umschalttaste>) oder indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und einen Rahmen um die gewünschten Charaktere ziehen.

Doppelklicken Sie auf das Bild eines Charakters, um die Kamera auf ihn auszurichten und ihn in der Mitte des Bildes anzeigen zu lassen (diese Funktion können Sie auch mit der Kurztaste <Posl> auslösen). Dabei wird automatisch der «Folgemodus» der Kamera aktiviert – angezeigt durch eine kleine Kamera über dem Bild des Charakters. Sind mehrere Mitglieder des Teams ausgewählt, so folgt die Kamera nur demjenigen, dessen Bild als erstes von links auf dem Bildschirm zu sehen ist. Sobald Sie die Kameraposition mit der Maus oder den Pfeiltasten verändern, wird auch der «Folgemodus» wieder deaktiviert. Über die Tastatur lässt sich der «Folgemodus» mit <Alt> + <Kurztaste für den entsprechenden Charakter> aktivieren.

Auswählen magischer Gegenstände (Tränke und Zauberstäbe)

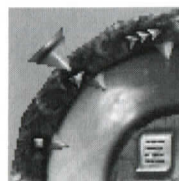
Der Bereich für magische Gegenstände befindet sich rechts neben den Portraits der Charaktere. Zu den magischen Gegenständen zählen Tränke und Zauberstäbe, die mit den entsprechenden Sprüchen belegt sind. Es stehen maximal vier Felder für solche magischen Gegenstände zur Verfügung. Wie bei den Waffen gilt auch hier, dass die Felder vor der Mission belegt werden müssen, damit der Charakter darauf zugreifen kann. Ein Belegen der Felder oder Austauschen von Gegenständen ist nur im Laden/Lager möglich. Die Auswahl eines magischen Gegenstandes erfolgt durch Anklicken mit der Maus oder Drücken der jeweiligen Kurztaste (von rechts nach links: <P>, <O>, <I>, <U>). Drücken Sie <Esc>, um den Vorgang abzubrechen. Tränke können nur von den Charakteren selbst eingenommen werden. Wählen Sie einen Trank aus und klicken Sie anschließend auf den Charakter im Spielfeld oder auf sein Bild am unteren Rand. Sie können die Einnahme ebenso durch Doppelklicken auf den gewünschten Trank auslösen. Ein Zauberstab kann dazu benutzt werden, den in ihm enthaltenen Zauber auszusprechen. Der große Vorteil von Zauberstäben ist, dass sich ihre «Energie» immer wieder erneuert und sich außerdem beim Laufen nicht verringert. Nachdem der enthaltene Zauber einmal ausgesprochen wurde, ist der Stab so lange inaktiv, bis er von neuem angewählt wird (wie oben beschrieben). Durch Doppelklicken auf einen Angriffszauber wird

dieser gegen den nächsten Gegner innerhalb des gemeinsamen Sichtbereichs der Gruppenmitglieder gesprochen. Falls keines der Mitglieder einen Feind sehen kann, wird auch der Angriffszauber nicht ausgesprochen.

Wichtige Gegenstände auswählen

Obenhalb der magischen Gegenstände werden die wichtigen Gegenstände angezeigt, d. h. Gegenstände, die für die Erfüllung einer Mission von Bedeutung oder gar selber Objekt einer Mission sind. Es stehen maximal vier Felder für wichtige Gegenstände zur Verfügung. Alle wichtigen Gegenstände sind Eigentum des Helden. Sie können nicht verkauft oder an andere Charaktere weitergegeben werden. Auf manche von diesen Gegenständen kann nach Gebrauch nicht mehr zugegriffen werden (ein Schlüssel z. B. wird nach dem Öffnen in seinem Schloss bleiben). In den einzelnen Spielbereichen werden nur die wichtigen Gegenstände angezeigt, die dort auch zu benutzen sind. Wenn Sie während der Mission einen weiteren wichtigen Gegenstand finden, wird dieser automatisch in ein entsprechendes Feld aufgenommen und steht zum Gebrauch bereit. Die wichtigen Gegenstände können nur zu dem für sie vorgesehenen Zweck eingesetzt werden. Jedes Mitglied des Teams kann sie finden – aber nur der Held kann sie verwenden. Im Lager können Sie sich alle wichtigen Gegenstände anzeigen lassen, die sich bereits in Ihrem Besitz befinden (siehe Kapitel «Laden/Lager: Charakter ausrüsten»). Im Textfenster lässt sich ebenfalls eine komplette Liste aller wichtigen Gegenstände abrufen (siehe unten).

Uhr



Unten rechts im Kampfbildschirm befindet sich die Uhr, mit der sich auch die Spielgeschwindigkeit verändern lässt. Die Spielzeit läuft 60 Mal so schnell ab wie Echtzeit. Durch Symbole für Sonne, Mond und Sterne werden auf einem Ring Tag und Nacht angezeigt – eine Umdrehung entspricht 24 Stunden Spielzeit. Die vorbeilaufenden Zacken zählen Minuten: Jeder Zacken steht für eine Minute Spielzeit.

Am äußeren Ring der Uhr zeigt ein Dreieck die gegenwärtige Spielgeschwindigkeit an. Die Geschwindigkeit lässt sich mit der Maus oder Kurztasten einstellen. In der mittleren Stellung läuft das Spiel mit normaler Geschwindigkeit (<=> auf dem Ziffernblock), in der obersten Stellung läuft es doppelt so schnell (<+> auf dem Ziffernblock) und in der untersten Stellung steht das Spiel auf «Pause» (<Leertaste>). Sobald das Spiel pausiert, läuft der Minutenzähler nicht mehr weiter und die Uhr beginnt zu blinken. Im Pause-Modus können Sie die Positionen und Waffen der Charaktere verändern (die Änderungen werden mit Beenden der Pause wirksam). Sie können den einzelnen Charakteren Befehle geben, Ziele für normale und magische Angriffe festlegen oder einen anzusteuern Punkt wählen. Sämtliche Befehle werden sofort nach Beendigung der Pause ausgeführt. Wenn Sie einem Charakter während einer Spielpause mehrere Befehle geben, wird er nach der Pause nur den letzten davon ausführen.

Aufrufen der Aufgabenübersicht

Durch Anklicken der kleinen Textrolle im Inneren der Uhr (ganz unten links im Bild) oder Drücken der Kurztaste <Tab> wird die Aufgabenübersicht abgerufen (siehe Kapitel «Aufgabenübersicht»). Während die Aufgabenübersicht angezeigt wird, befindet sich das Spiel im Pause-Modus. Mit <Tab> können Sie wieder zum Kampfbildschirm zurückkehren.

Zauber auswählen

Am rechten Rand des Kampfbildschirms befinden sich die Felder für Zauber. Jedem Charakter stehen maximal acht Zauber zur Verfügung. Auch hier gilt es, die Felder vor der Mission zu bestücken, um auf Zauber zugreifen zu können. Mit der Maus oder den Kurztasten <I>-<8> lassen sich die einzelnen Zauber anwählen. Der gewählte Zauber erscheint dann hervorgehoben und der Mauszeiger verändert sich. Sobald Sie mit der Maus auf einen Charakter zeigen, auf den der Zauber wirken kann, erscheint der «magische» Mauszeiger. Andernfalls erscheint der «magische» Mauszeiger mit dem Zusatz «nicht verfügbar». Wenn es sich um einen Zauber handelt,

der auf eine bestimmte Fläche wirkt, brauchen Sie ihn nicht direkt auf ein Objekt zu richten. Nach dem Aussprechen des Zaubers ist auch das Symbol am Bildschirmrand nicht mehr hervorgehoben. Um einen Zauber zu deaktivieren, ohne ihn auszusprechen, müssen Sie den Zauber noch einmal anklicken oder <Esc> drücken.

Zauber können nur von stehenden oder sich in geduckter Stellung befindenden Charakteren ausgesprochen werden. Wenn Sie einem liegenden Charakter den Befehl «Magie anwenden» geben, wird er in eine geduckte Position wechseln. Beachten Sie bitte, dass er dadurch besser zu sehen ist und dementsprechend leichter entdeckt wird. Zauber, die auf eine Fläche wirken, können durch einfaches Anklicken der gewünschten Stelle ausgesprochen werden. Um Zauber gegen andere Charaktere auszusprechen, müssen Sie den Charakter direkt anklicken. Charaktere können Zauber auch über sich selber aussprechen (z. B. Heilungsauber). Hierzu müssen Sie entweder auf den jeweiligen Zauber doppelklicken oder <Alt>+<Kurtzaste für den Zauber> drücken. Wenn Sie einen Zauber auswählen und dann das Bild eines Mitglieds der Gruppe anklicken, wird der Zauber gegen diesen Charakter ausgesprochen.

Oberer Teil des Bildschirms

Im oberen Teil des Bildschirms befinden sich eine Reihe von Fenstern, die jederzeit im laufenden Spiel geöffnet oder geschlossen werden können: Das Informationsfenster, in dem die Werte für die Charaktere angezeigt werden und das Textfenster, das Nachrichten, Listen mit Gegenständen und die Minikarte zeigt. Diese Fenster sind halbtransparent, so dass das Spielfeld dahinter nicht verdeckt wird. Allerdings lassen sich die Charaktere nicht durch die Fenster hindurch ansteuern. Durch Anklicken der Dreiecke an den Fenstern oder Drücken der entsprechenden Kurtzasten können Sie jedes der Fenster einzeln öffnen oder schließen.

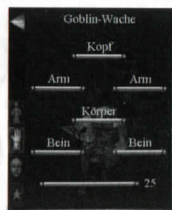
Informationsfenster

Dieses Fenster verfügt über vier verschiedene Anzeige-Modi: Allgemeine Ansicht, Schaden, Eigenschaften und Zauber. In dem Fenster können die Eigenschaften jedes beliebigen Charakters gezeigt werden, je nachdem, wo sich der Mauszeiger befindet und welche Charaktere markiert sind. Wird der Mauszeiger auf einen Charakter, der sich im Augenblick in der Spielzone befindet, oder auf dessen Abbildung im unteren Bildschirmbereich platziert, dann erscheinen seine Eigenschaften in einem Informationsfenster. Befindet sich der Mauszeiger nicht über einem Charakter, dann erscheinen im Informationsfenster die Eigenschaften des momentan gewählten Charakters (mit Rahmen markiert); sind mehrere Charaktere markiert, dann erscheinen in dem Fenster die Eigenschaften des Charakters, dessen Abbildung links in der Portraitleiste zu sehen ist.



Modus «Allgemeine Ansicht» (Symbol in Form eines Mannes): Dieser Modus zeigt eine Abbildung des Charakters in der augenblicklichen Position (Animation); im oberen Teil des Fensters erscheint der Name. Der grüne Balken gibt das

derzeitige Lebenskraft-Verhältnis an (die Zahl auf der rechten Seite zeigt den tatsächlichen Wert). Der blaue Balken zeigt das derzeitige Energieverhältnis – auch hier gibt die Zahl auf der rechten Seite den tatsächlichen Wert an. Diese Information wird für Gegner allerdings nicht angegeben. Das Fenster «Allgemeine Ansicht» ermöglicht die einfache Identifizierung und Einschätzung aller Charaktere, die Sie entdeckt haben, selbst wenn sie sich in einiger Entfernung zu Ihnen befinden. Verwenden Sie die Taste <,>, um das Fenster «Allgemeine Ansicht» zu öffnen/schließen.



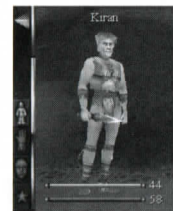
Modus «Schaden» (Hand-Symbol): In diesem Modus erscheint das Bild des Charakters und eine schematische Darstellung des Körpers mit Details zur Lebenskraft der verschiedenen Körperteile (siehe auch

Abschnitt «Rollenspielsystem, Lebenskraft» in

diesem Handbuch). Die Farbskala der Balken reicht von grün (Normalzustand) über gelb bis hin zu rot (verletzt) und schwarz (unheilbare Verletzung). Der «Schaden»-Modus verschafft Ihnen ein vollständiges Bild des Gesundheitszustandes Ihrer und der gegnerischen Charaktere, besonders während des Kampfes. Verwenden Sie die Taste <,>, um das Schadenfenster zu öffnen und zu schließen.



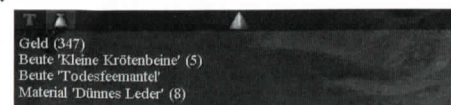
Modus «Eigenschaften» (Gesichtssymbol): Zeigt die Eigenschaften des aktuellen Charakters (siehe auch Abschnitt «Kampfsystem» in diesem Handbuch). Bei Gegnern wird nicht der Wert «Verwundbar», sondern der Wert «Verteidigung gegen bestimmte Schadensarten» ausgewiesen sowie die Gefahr, die von dem jeweiligen Gegner auf Ihre gesamte Gruppe ausgeht (die Angaben liegen zwischen «Nicht gefährlich» und «Unbezwingbar»). Mit Hilfe dieser Informationen können Sie die Stärken und Schwächen des Gegners einschätzen und Ihre Taktiken entsprechend anpassen. Mit Hilfe der Taste <,> öffnen und schließen Sie das «Eigenschaften»-Fenster.



Modus «Zauber» (Sternsymbol): Hier erfahren Sie, welchen Zaubern der Charakter im Augenblick unterliegt. Neben dem Zaubersymbol befindet sich eine Anzeige, die angibt, wie viel Zeit (in Sekunden) verbleibt, bis der Zauber seine Wirkung verliert. Wurde einer Ihrer Charaktere mit dem Zauber belegt, dann hören Sie zwei Sekunden, bevor der Zauber seine Wirkung verliert, den Klang eines Metronoms. Mit der Taste <A> öffnen/schließen Sie das «Zauber»-Fenster.

Textfenster

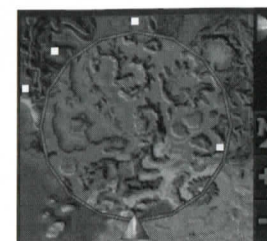
In der Mitte des oberen Bildschirmbereichs befindet sich ein Textfenster mit zwei Modi: Spielnachrichten oder eine Liste der Gegenstände, die der Charakter gefunden oder mitgenommen hat. Zwei Symbole im linken Fensterbereich erlauben das Hin- und Herschalten zwischen den beiden Modi: T – «Nachrichten», Sack – «Beute». Im «Nachrichten»-Modus zeigt das Fenster



Informationen zu angenommenen und erfüllten Aufgaben, aufgenommenen Gegenständen usw. Erscheinen mehr Nachrichten, als in dem Fenster angezeigt werden können, dann werden die Nachrichten nach oben aus dem Fenster gescrollt. Mit Hilfe der Scroll-Leiste auf der rechten Seite können Sie dann den gesamten Text sehen. Informationen, die für den Spielverlauf wichtig sind (angenommene und erfüllte Aufgaben und Ziele), werden gelb dargestellt, andere Informationen weiß. Wenn Sie wichtige Informationen erhalten, erklingt ein Signal, um Sie dazu aufzufordern, das Fenster zu öffnen und die Nachricht zu lesen. Klicken Sie auf das Dreieck oder verwenden Sie die Taste <L>, um das Fenster zu öffnen/schließen. Im «Beute»-Modus zeigt das Fenster die Bezeichnung und Anzahl der Gegenstände (Beute und gefundene Dinge) der gesamten Gruppe, seit sie die Spielzone betreten hat, sowie die so erworbene Geldmenge. Wenn Sie sich zum Lager begeben, werden alle Gegenstände und sämtliches Geld dem «Inventar» hinzugefügt, d. h. wenn Sie zur Spielzone zurückkehren, erscheinen in dieser Liste nur die Missions-/Aufgaben-Gegenstände. Mit der Taste <K> öffnen/schließen Sie das Fenster.

Minikarte der Spielzone

In der oberen rechten Bildschirmcke befindet sich ein Fenster mit einer Minikarte der aktuellen Spielzone. Sie besteht aus dem Kreis in der Mitte (der Linse) mit einer dreieckigen Markierung und der Steuerleiste mit drei Schaltflächen (Symbolen): «N», «+» und «->». Der weiße Punkt in der Mitte der Linse zeigt die aktuelle Kameraposition im Gebiet an.



Die Minikarte zeigt eine verkleinerte Ansicht der Landschaft: Gelände, Straßen, Seen und Brücken. Es werden keine Wälder, Bäume, Gebäude oder lokale

Eigenheiten (wie Zäune, Feuer usw.) angezeigt. Die Positionen von Charakteren, Gebäuden und Übergangsbereichen werden auf der Minikarte angezeigt. Charaktere werden als Farbdreiecke dargestellt, wobei das spitze Ende die Richtung anzeigt, in die sie blicken oder sich bewegen. Ihre eigenen Charaktere werden durch grüne, neutrale Charaktere durch gelbe, gegnerische durch rote Dreiecke ausgewiesen. Neutrale Charaktere und Gegner werden nur gezeigt, wenn Ihre Charaktere sie sehen können. Übergangsbereiche werden durch gelbe Quadrate ausgewiesen, die Positionen vorhandener Gebäude durch rote Quadrate. Bitte beachten Sie: Ist ein bestimmtes Gebäude mit einem gegnerischen Charakter verknüpft, dann erscheint auf der Minikarte ein rotes Quadrat für das Gebäude, nicht etwa ein rotes Dreieck für den Charakter. Ist die aktuelle Aufgabe erledigt, dann verschwindet ihre Markierung von der Minikarte.

Das Layout der Minikarte wird nicht verändert, wenn die Kamera bewegt wird. Die Dreiecksmarkierung am Rand zeigt die aktuelle Kameraposition: die Richtung, aus der die Landschaft betrachtet wird. Ist die Kamera von Süden nach Norden gerichtet, dann entspricht das Layout des Spielfelds dem der Minikarte, d. h. die Markierung ist unten in der Mitte (Standardposition). Um die Kamera in die Standardposition zu versetzen, klicken Sie auf das «N»-Symbol oder drücken Sie die Taste <N>. Um die Minikarte heran-/herauszuzoomen, verwenden Sie die Schaltflächen «+» bzw. «-» am rechten Rand. Sie können nur innerhalb des Linsenbereichs heran- oder herauszoomen, außerhalb der Linse ist der Maßstab immer gleich.

Sie können die Minikarte verwenden, um sich in der Spielzone umherzubewegen. Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt der Minikarte (nicht innerhalb der Linse); dieser Punkt wird nun zum Mittelpunkt der Karte und die Kamera zeigt das gewählte Gebiet auf dem Spielfeld.

Um die Minikarte auf dem Kampfbildschirm ein- bzw. auszublenden, können Sie die Taste <M> verwenden.



Kamerasteuerungen

Wenn Sie sich in eine Spielzone begeben, dann befindet sich die Kamera normalerweise im Übergangsbereich hinter Ihren Charakteren. Der Anfangskamerawinkel hängt vom eigentlichen Eintrittspunkt in die Spielzone ab. Um die Grundprinzipien der Kamerasteuerung besser zu verstehen, stellen Sie sich eine Filmkamera auf einer Plattform vor. Sie bewegt sich frei in dem Gebiet umher und kann nach oben oder unten ausgerichtet werden. Sie drehen die Kamera, indem Sie die Pfeiltasten drücken und gleichzeitig die <Strg>-Taste gedrückt halten, oder indem Sie die Maus bewegen und gleichzeitig die rechte Maustaste gedrückt halten. Mit Hilfe der Tasten <Bild oben> und <Bild unten> oder dem Mousrad zoomen Sie heran/heraus.

Durch die Bewegung der Kamera können Sie jeden Teil der Spielzone sehen. Um die Kamerasicht zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand; der Mauszeiger zeigt die Bewegungsrichtung durch einen Pfeil an (die Distanz zwischen dem Mauszeiger und dem Bildschirmrand kann verändert werden). Alternativ dazu können Sie auch die Pfeiltasten <links>, <rechts>, <hoch> und <runter> verwenden.

Im automatischen *Verfolgungs-Modus* (aktiviert durch die <Posl>-Taste) zentriert die Kamera den «verfolgten» Charakter in der Mitte des Bildschirms. Über der Abbildung des Charakters erscheint ein Kamera-Symbol. Wird die Kamera danach manuell bewegt, dann wird der Verfolgungsmodus abgeschaltet und das Kamera-Symbol verschwindet.

Im *Heran-/Herauszoomen-Modus* kann der Punkt, auf den die Kamera zielt, vergrößert oder verkleinert werden. Mit Hilfe des Mousrads (sofern vorhanden) oder der Tasten <Bild oben> und <Bild unten> kann heran- oder herausgezoomt werden. Der Zoom-Modus hat seine Grenzen; über die Tastatur kann der Zoomrahmen etwas erweitert werden, aber sobald Sie die Taste loslassen, kehrt die Kamera zum maximalen verfügbaren Wert zurück. Das maximale Zoomen kann die Leistung Ihres Systems beeinträchtigen, es sollte also nur dann eingesetzt werden, wenn Ihr Computer entsprechend ausgerüstet ist.

Das Drehen der Kamera bzw. bestimmte Kamerawinkel ermöglichen es Ihnen, die besten

Sichtwinkel zu finden, um Ihre eigenen Charaktere oder die Gegner zu sehen. Bewegen Sie dazu die Maus und drücken Sie gleichzeitig die rechte Maustaste. Der Mauszeiger ändert dann seine Form, um anzuzeigen, dass Sie die Kamera drehen können. Um die Kamera zu drehen, bewegen Sie die Maus nach links oder rechts; um den Winkel zu verändern, bewegen Sie die Maus nach oben oder unten. Alternativ dazu können Sie auch die Pfeiltasten <links>, <rechts>, <hoch> und <runter> verwenden, während Sie gleichzeitig die <Strg>-Taste gedrückt halten.

Im Optionsmenü können Sie die Kamera-Steuerungsempfindlichkeit festlegen, d. h. die Empfindlichkeit der Maus- und Tastatursteuerung sowie des Mauszeigers, wenn er zum Bildschirmrand bewegt wird, um die Kameraposition entsprechend dem Gebiet anzugleichen.

Feste Kameraeinstellungen werden eingesetzt, wenn die Kamera schnell in eine gewünschte Position (einschl. Winkel und Entfernung zum Ziel) gebracht werden soll. Vier verschiedene feste Kameraeinstellungen stehen zur Verfügung. Verwenden Sie die Tasten <Strg> + <F9>, <F10>, <F11> und <F12>, um Kamerapositionen zu speichern. Um die Kamera in eine der gespeicherten Einstellungen zu versetzen, drücken Sie <F9>, <F10>, <F11> oder <F12>.

Spielfeld

Spielzonengrenzen und Übergangsbereiche
Wird die Kamera an den Rand der Spielzone bewegt, dann wird die Sicht etwas «neblig». Der «Nebel» schadet dem Charakter nicht und hindert ihn auch nicht daran, sich fortzubewegen; er schränkt lediglich das Sichtfeld nahe der Spielzonengrenzen ein. An den Zonenrändern ist der Nebel meistens ziemlich dicht; weder Ihre noch die gegnerischen Charaktere können sich über die Grenzen der Zone hinausbewegen. In bestimmten Bereichen der Spielzone entdecken Sie möglicherweise Übergangsbereiche, die zu anderen Spielzonen führen. Sie sind durch leuchtende goldene Sterne gekennzeichnet. Sie werden außerdem inaktive Übergangsbereiche finden, die durch rote Sterne markiert sind (sie sind im Moment nicht aktiv, waren aber entweder bereits früher verfügbar oder werden es zu einem späteren Zeitpunkt sein). Um einen aktiven Übergangsbereich zu nutzen, müssen sich alle Ihre

Charaktere in diesen Bereich begeben. Danach werden Sie gefragt, ob Sie die aktuelle Spielzone verlassen möchten. Klicken Sie auf ☒, werden alle Charaktere zur Übersichtskarte oder einer anderen Zone transferiert; klicken Sie auf ☐, dann bleibt Ihre Gruppe in der aktuellen Zone. Verlassen Sie die aktuelle Spielzone über «externe» Übergangsbereiche, dann kehren Sie automatisch zur Inselübersichtskarte zurück, begeben Sie sich in «interne» Zonen, dann gelangen Sie zu einem Dialogbereich oder zur Basis. Für Charaktere, die nicht zu Ihnen gehören, sind Übergangsbereiche ganz normale Gegenden, in denen sie sich bewegen, angreifen usw. können.

Zahlen und Schlüsselwörter

Während des Spiels werden gelegentlich Zahlen und bestimmte Schlüsselwörter eingeblendet: Grüne Ziffern zeigen den Schaden, den der Gegner genommen hat, rote den, den Ihre Charaktere erlitten haben. Zu den Schlüsselwörtern gehören: «KRT TRF» - kritischer Treffer, «Trf in Rücken» - Erfolgreicher Angriff von hinten. Nach einem Sieg über einen Gegner oder nach dem erfolgreichen Abschluss eines Auftrags erhalten alle Mitglieder Ihres Teams Erfahrungspunkte - in diesem Fall erscheinen blaue Zahlen und der Hinweis «EP».

Zonenstatus beim Verlassen einer Zone

Wenn Sie eine Zone verlassen, werden alle dort gemachten Änderungen gespeichert: die Positionen aller Hebel, geöffnete oder geschlossene Türen, die Leichen der Gegner. Haben Sie in der Zone mehrere wichtige Schlüsselobjekte erhalten, die nicht in die entsprechenden vier verfügbaren Felder passen, dann müssen Sie die Zone verlassen und sich erneut hineinbegeben - in diesem Fall werden nicht benötigte Schlüsselobjekte automatisch entfernt.

Erfüllung von Aufgaben, die Ihnen noch nicht erteilt wurden

In einer Spielzone können sich Gegenstände oder Charaktere befinden, die mit zukünftigen Aufgaben/Missionen verbunden sind. Diese Gegenstände können Sie zwar finden, aufnehmen, aktivieren usw., aber dies kann dann dazu führen, dass Sie eine Aufgabe erhalten, die Sie bereits erfüllt haben. Der Nachteil dabei ist, dass Ihnen eventuell wichtige Dialoge, die während der bereits gelösten Mission stattgefunden hätten, nicht mehr zur Verfügung stehen. D.h. Sie hätten dann auf wichtige Informationen keinen Zugriff mehr.

Fußspuren

Wenn sie sich durch die Gebiete bewegen, hinter-

lassen alle Charaktere und Monster (sofern sie nicht fliegen oder schweben) Fußspuren. Die Spuren Ihrer Charaktere könnten die Aufmerksamkeit bestimmter Tiere oder Monster auf sich ziehen. Auf der anderen Seite sehen Sie aber auch

die Fußspuren der Gegner, die sich soeben aus Ihrem Sichtfeld entfernt haben, und wissen so, wo sie hingegangen sind. Auf diese Weise können Sie den Gegner verfolgen und erfolgreich von hinten angreifen.

Übersichtskarte



Die Übersichtskarte zeigt die Insel, auf der sich Ihre Charaktere gerade aufhalten. Sie beinhaltet die verfügbaren Spielzonen (die Grenzen sind durch Rahmen markiert). Eine Zone wird verfügbar, wenn Ihre Charaktere sie mindestens einmal betreten oder Sie eine Aufgabe erhalten haben, die in dieser Zone erfüllt werden muss. Andere Zonen, die Sie noch nicht erkundet haben, werden auf der Übersichtskarte nicht gezeigt. Die Insel kann in jede Richtung gedreht werden - klicken Sie auf die Pfeile in der rechten unteren Bildschirmcke oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Karte.

Erhaltene Aufgaben und ihre ungefähre Position sind in den Spielzonen durch besondere Symbole gekennzeichnet. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Zone, erscheint im Textfenster rechts oben auf dem Bildschirm der Name der Zone und die Liste der Aufgaben, die dort erfüllt werden müssen. Detailliertere Informationen erhalten Sie in der Aufgaben-

übersicht (siehe unten). Ist eine Aufgabe abgeschlossen, verschwindet ihr Symbol. Die Markierung (ein «schwebender» aufrechter Pfeil) zeigt die aktuelle Position Ihrer Charaktere.

Links oben erscheinen der Name der Insel und die Spielzeit. Unten links befindet sich die Schaltfläche, mit deren Hilfe Sie zum Lager gelangen (siehe «Laden/Lager»-Abschnitt dieses Handbuchs).

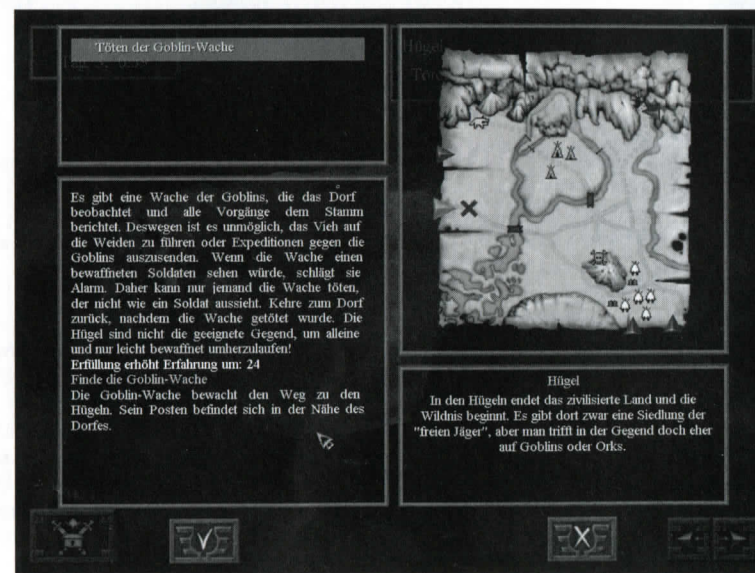
Zonen können in verschiedenen Farben dargestellt werden. Die helleren Zonen sind «unerforschte» Zonen, wo eine bestimmte «Schlüsselaufgabe» noch nicht erfüllt wurde. Müssen Sie eine solche Zone durchqueren, dann müssen die Charaktere sie betreten und sich zum nächsten Übergangsbereich begeben. Die dunkleren Zonen sind diejenigen, in denen die «Schlüsselaufgabe» bereits erfüllt wurde oder die als «erforscht» gelten. Bitte beachten Sie, dass bei den Schlüsselaufgaben nur eine bestimmte Aufgabe gemeint ist (nicht etwa alle verfügbaren Aufgaben

und schon gar nicht die «Befreiung» der Zone von allen gegnerischen Charakteren). «Erforschte» Zonen können von Ihren Charakteren umgangen werden. Haben mehrere dieser Zonen zusammenhängende Übergangsbereiche, so können Sie sie alle umgehen, ohne sie betreten zu müssen. Die Zeit, die beim Umgehen «erforschter» Zonen vergeht, wird auf die Spielzeit angerechnet. «Unerforschte» Zonen können Sie auf diese Weise nicht umgehen.

Die Basis (Dorf oder Stadt) ist auf der Insel-übersichtskarte durch ein Spezialsymbol (Tor oder

Gebäude) markiert. Auf jeder Insel befindet sich mindestens eine Basis (siehe Abschnitt «Basisbildschirme» weiter in diesem Handbuch). Wurde die Basiszone «erforscht», dann können Sie sie von jeder benachbarten Zone aus betreten. Sie betreten die Basis oder einen Dialogbereich (siehe Abschnitt «Basisbildschirme» weiter unten in diesem Handbuch), ohne auf die Übersichtskarte zuzugreifen. Kehren Sie allerdings aus diesen Zonen zu den Spielzonen zurück, müssen Sie stets die Übersichtskarte benutzen.

Aufgabenübersicht und Zonenkarte



Auf der linken Seite der Aufgabenübersicht werden die Aufgaben sowie die Missionsbeschreibung angezeigt. Auf der rechten Seite befindet sich eine einfache Zonenkarte mit einer Beschreibung.

Die auf dem Bildschirm angezeigten Informationen können einem aufmerksamen Spieler sehr viele Hinweise vermitteln.

Die Aufgabenübersicht ist vom Kampfbildschirm, von der Übersichtskarte und von den Dialogzonen aus zu erreichen. Wenn sie von der Übersichtskarte aus aufgerufen wird, werden am unteren Bildschirmrand

zwei Schaltflächen angezeigt: ☒ und ☐. Wenn Sie auf ☒ klicken, gelangen Sie zur aktuellen Spielzone, wenn Sie auf ☐ klicken, brechen Sie den Vorgang ab. Achtung: Wenn nur ☐ angezeigt wird, bedeutet das, dass Sie von Ihrem jetzigen Standort aus nicht in diese Spielzone gelangen können. Wahrscheinlich gibt es zwischen Ihrer momentanen Position und Ihrem gewünschten Ziel noch «unerforschte» Zonen, die Sie erst ablaufen müssen. Wenn ☒ angezeigt wird, befinden Sie sich bereits in der gewünschten Spielzone, in der Basis oder in einer Dialogzone.

Vom *Kampfbildschirm* aus kann die Aufgabenübersicht aufgerufen werden, indem Sie die Taste <Tab> drücken oder auf das Symbol in der rechten unteren Ecke des Bildschirms klicken. Die Karte der aktuellen Spielzone wird dann ebenfalls mit angezeigt.

Von der *Übersichtskarte* aus kann die Aufgabenübersicht aufgerufen werden, indem man auf die ausgewählte Spielzone klickt. Daraufhin wird eine Liste der erhaltenen und beendeten Aufgaben angezeigt. Nachdem Sie eine Zone gewählt haben, können Sie auf ☒ klicken und Ihre Aufgabe beginnen.

Von der *Dialogzone* oder von der *Basis* aus rufen Sie die Aufgabenübersicht mit der Taste <Tab> auf. Wenn Sie mehrere Aufgaben erfüllen müssen, die Sie durch verschiedene Spielzonen führt, werden zwei Schaltflächen eingeblendet, mit denen Sie sowohl alle Zonen anzeigen lassen können, in denen Aufgaben erfüllt werden müssen, als auch ihre Beschreibungen und Karten. Dieser Bildschirm wird ausgeblendet, indem Sie entweder die Taste <Tab> drücken oder auf ☒ klicken.

Aufgabenliste

In der linken oberen Ecke des Bildschirms werden alle Aufgaben aufgelistet, die in der aktuellen Spielzone erfüllt werden müssen. Am Ende jeder Zeile wird der aktuelle Status der Aufgabe angezeigt: Erfüllte Aufgaben werden mit einem Häkchen, Aufgaben, deren Erfüllung gescheitert ist, mit einem Kreuz markiert. Noch nicht begonnene Aufgaben sind nicht markiert. Wenn Sie eine Beschreibung der Aufgabe lesen möchten, markieren Sie die entsprechende Zeile.









Aufgaben und Ziele

Die Aufgaben, die Sie bekommen, werden im unteren linken Bildschirmbereich beschrieben. Außerdem werden die Erfahrungspunkte angezeigt, die Sie bei Erfüllung der Aufgabe erhalten. Die darauf folgenden Beschreibungen der Ziele (Teilaufgaben) enthalten oftmals Hinweise, die Ihnen helfen, Ihre Aufgaben zu erfüllen, ohne unnötige Risiken eingehen zu müssen. Die Namen der Ziele werden in orange angezeigt. Man muss nicht alle Ziele erreichen. Wenn Sie allerdings die Ziele in der Reihenfolge erreichen, in der Sie sie erhalten, wird

die Erfüllung der Aufgabe leichter. Wenn Sie ein Ziel erfüllen, wird es durch das Wort «erfüllt» markiert. Anschließend können Sie weitere Ziele erhalten. Wenn die gesamte Aufgabe erfüllt ist, wird dies in der entsprechenden Zeile durch ein Häkchen markiert.

Karte der Spielzone

In der vereinfachten Karte der aktuellen Spielzone werden Übergangsbereiche, ungefähre Ort, an dem die Aufgabe erfüllt werden muss, die Umgebung sowie einige der örtlichen Besonderheiten angezeigt. In der Karte werden die folgenden Symbole verwendet:

-  Das Gebiet wird vereinfacht dargestellt. Alle großen Berge und Hügel sowie Flüsse und Seen werden angezeigt.
-  Durchgehende Linien stellen Wege, gestrichelte Linien Pfade dar.
-  Eine breite Linie über einen Fluss stellt Brücken dar, dünne Linien Furten.
-  Es werden alle wichtigen Gebäude und Bauwerke angezeigt.
-  Totenköpfe und gekreuzte Knochen markieren magische Fallen: Rote stehen für Feuerfallen, grüne für Säurefallen und blaue für Blitzfallen.
-  Das rote Kreuz zeigt den ungefähren Ort an, an dem die Aufgabe erfüllt werden muss.
-  Schlüssel zeigen Punkte auf der Karte an, an denen sich wichtige Gegenstände befinden.
-  Dreiecke zeigen die Übergangsbereiche an. Grüne Dreiecke zeigen die Eingänge in die Spielzone an, die verwendet werden können; rote Dreiecke diejenigen, die nicht verwendet werden können.

In den Karten können je nach Aufgabe auch andere Symbole angezeigt werden. Wenn Sie die Karte aufmerksam studieren, erhalten Sie schon nützliche Informationen, bevor Sie die Spielzone betreten.

Beschreibung der Zone

In der rechten oberen Ecke des Bildschirms befindet sich ein Textfenster mit einer Beschreibung der Spielzone. Normalerweise handelt es sich hierbei um

einen kurzen Text, er kann aber auch einige nützliche Hinweise zu den sichersten oder gefährlichsten Bereichen der Zone, zu Ihren Gegnern, magischen Fallen usw. geben. Der Text kann auch versteckte Hinweise enthalten, die im späteren Spiel von Nutzen sein können.

Basis: Allgemeine Ansicht



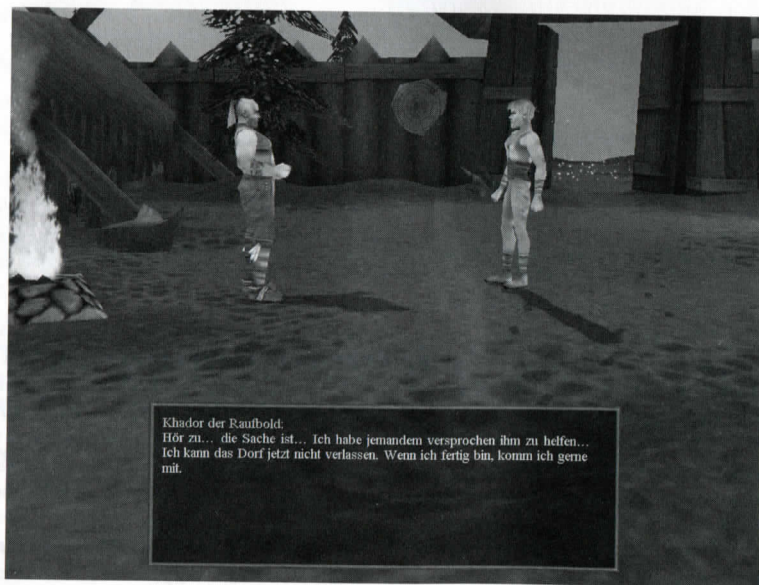
Dieser Bildschirm hat Ähnlichkeit mit dem *Kampfbildschirm*, verfügt aber nicht über zusätzliche Steuerungen, Gegenstände oder Fenster. Hier kann der Held nur umherlaufen und mit anderen reden. Andere Befehle können nicht ausgeführt werden. Während Sie sich in der Basis befinden, werden Ihre anderen Charaktere in der Nähe des Eingangs auf Sie warten. Sie können ihnen keine Befehle erteilen. Ihr Charakter ist nicht in der Lage, mit allen Bewohnern zu reden. Wenn Sie Ihren Mauszeiger auf Personen bewegen, mit denen Sie reden können, wird deren Name angezeigt. Wenn sie etwas zu sagen haben, ändert sich das Aussehen des Mauszeigers (Zwei Gesichter). Klicken Sie nun mit der linken Maustaste, wird eine Liste der zur Verfügung stehenden Themen angezeigt. Wählen Sie ein Thema aus oder beenden Sie den Dialog.

Von der Basis aus können Sie auch die Aufgabenübersicht aufrufen. Drücken Sie hierzu die Taste <Tab>. Damit rufen Sie alle Aufgaben und ihre Beschreibungen auf, die Ihnen übertragen wurden. Wenn Ihnen noch keine Aufgabe übertragen wurde, kann die Aufgabenübersicht nicht aufgerufen werden (weitere Informationen hierzu finden Sie unter «Aufgabenübersicht und Zonenkarte»). In der Basis können Sie den Händler und den Magieladen besuchen (auf manchen Inseln befinden sich die beiden Läden nicht am selben Ort). Reden Sie mit einem Handwerker oder einer Hexe, um Zutritt zu erhalten. Weitere Informationen dazu finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs. Während Sie sich in der Basis befinden, können Sie auch weitere Charaktere in Ihre Gruppe aufnehmen

oder Gruppenmitglieder entlassen. Sie können einen Charakter in Ihre Gruppe aufnehmen, indem Sie während des Gesprächs mit ihm das entsprechende Thema wählen. Ihre Gruppe kann neben dem Helden noch aus zwei weiteren Charakteren bestehen. Wenn Ihre Gruppe bereits aus drei Personen besteht, werden sich andere Charaktere nicht mehr Ihrer Gruppe anschließen. Gruppenmitglieder werden auf dieselbe Art und Weise auch entlassen. Allerdings kann dies nur in der Basis geschehen, in der sie auch in die Gruppe aufgenommen wurden. Wenn der Held auf eine andere Insel zieht, müssen die anderen Gruppenmitglieder auf der Insel bleiben, auf der sie leben.

Sie können die Basis durch den Übergangsbereich verlassen. Die Gruppenmitglieder verlassen das Lager dann ebenfalls. Sie gehen ins Lager auf der Übersichtskarte.

Basis: Dialoge und Aufgaben



Wenn der Held eine Unterhaltung beginnt, wechselt die Kamera in den Dialogmodus und ein Textfenster mit Untertiteln wird angezeigt. Die Kamera zeigt dabei die beiden Charaktere, welche die Unterhaltung führen. Die Kamerareinstellung ist festgelegt. Sie können sie nicht verändern.

Dialogzonen

Dialogzonen ähneln der Basis, sie befinden sich allerdings innerhalb der Spielzonen. Allerdings kann man hier keine Gegenstände kaufen oder verkaufen. In den Dialogzonen können Sie sich mit den verschiedenen Charakteren des Spiels unterhalten. Entweder übertragen sie Ihnen Aufgaben oder geben Ihnen nützliche Hinweise. Einige von ihnen können Sie auch in Ihre Gruppe aufnehmen. Alle Dialoge werden vom Helden geführt. Die anderen Gruppenmitglieder warten währenddessen in der Nähe des Übergangsbereichs auf ihn. Wie in der Basis können Sie die Aufgabenübersicht aufrufen, indem Sie die Taste <Tab> drücken. Um die Dialogzone zu verlassen, muss der Held den Übergangsbereich betreten.

indem Sie die Leertaste drücken. Wenn Sie den gesamten Dialog überspringen möchten, drücken Sie <Eingabe> oder <Esc>.

Am Ende des Dialoges wird Ihnen entweder eine Aufgabe übertragen oder Ihr Gesprächspartner gibt Ihnen einen wichtigen Gegenstand (oder Sie ihm)

oder eine Belohnung. Die entsprechende Information wird im Textfeld angezeigt. Neue Aufgaben werden in die Aufgabenübersicht eingefügt. Sie können das Dialogmenü mit einer der folgenden Tasten verlassen: <Leertaste>, <Eingabe> oder <Esc>.

Laden-/Lager-Bildschirme

Diese Bildschirme werden in einer Gruppe zusammengefasst, da sie sich im Aufbau und in der Handhabung ähneln. Einige von ihnen sind vom Lager aus zugänglich, die meisten aber vom Laden (oder Läden - je nachdem, auf welcher Insel Sie sich befinden).

Wie Sie einen Laden finden

Finden Sie in der Basis einen Charakter, bei dem das Thema «Kaufen, verkaufen, bestellen...» im Dialogfenster angezeigt wird. Hier können Sie nicht nur den Ausrüstungs- und Eigenschaften-Bildschirm anzeigen, sondern auch: Gegenstände und/oder Zauber kaufen/verkaufen, Gegenstände herstellen/zerlegen, Zaubersprüche erschaffen/auflösen und Gegenstände reparieren. Nicht jede Funktion ist in allen Läden verfügbar.



Waffen/Gegenstände



Hier können Sie Ihren Charakter neu ausrüsten (Rüstung, Waffen, magische Gegenstände).



Fähigkeit/Zauber



Hier können Sie die Eigenschaften Ihres Charakters einschauen. Ihre Fähigkeiten oder Fertigkeiten erhöhen und die Zauber auswählen, die Sie mit in die Spielzone nehmen möchten.



Gegenstände kaufen/verkaufen



Hier können Sie Gegenstände, Entwürfe und Materialien kaufen und verkaufen.



Zauber kaufen/verkaufen



Hier können Sie Zauber, Entwürfe, Runen und Tränke kaufen und verkaufen.



Herstellung/Zerlegung



Hier können Sie Waffen und Rüstungen herstellen und zerlegen.



**Erschaffung/Auflösung
von Zaubern**



Hier können Sie Zauber erschaffen und auflösen.



**Reparieren von
Gegenständen**



Hier können Sie Gegenstände reparieren lassen, die sich im Kampf abgenutzt haben.



**Lager oder
Laden verlassen**



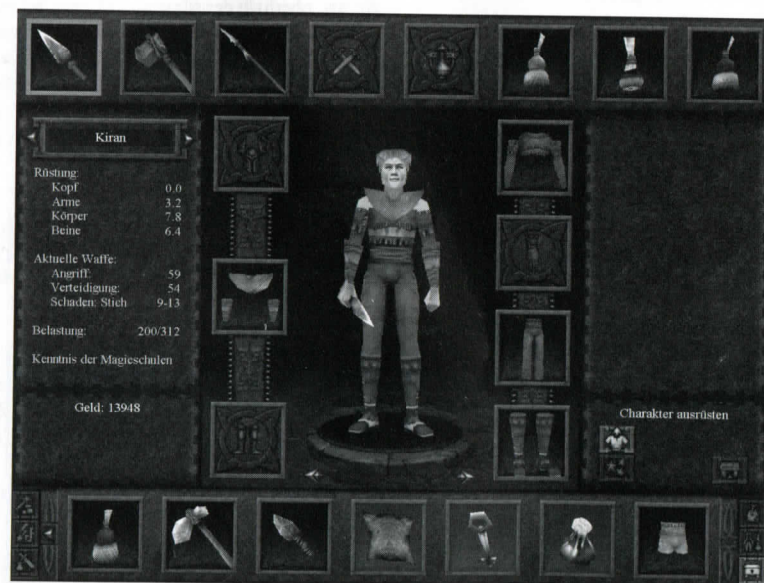
Alternativ hierzu können Sie auch die Taste <Esc> verwenden.

Lager/Laden verlassen

Wenn sich beim Verlassen des Lagers/Ladens noch Gegenstände in den Feldern befunden haben, gelangen diese automatisch dorthin zurück, wo sie sich vorher

befunden haben (Inventar/Laden). Alle von Ihnen gemachten Aktionen werden abgebrochen, wenn Sie sie vorher nicht bestätigt haben.

Laden/Lager: Charakter ausrüsten



Obere Leiste

Die obere Leiste besteht aus acht Feldern: Die vier Felder auf der linken Seite sind für Waffen und die vier Felder der rechten Seite für verschiedene

magische Gegenstände gedacht, die der Charakter mit sich in die Spielzone nehmen soll. In jedem dieser Felder darf nur ein Gegenstand abgelegt werden. Die Gegenstände, die Sie in diese Felder legen, können Sie anschließend in der Spielzone verwenden (weitere Informationen hierzu finden Sie unter

«Kampfbildschirm»)). In diese Felder können Sie Gegenstände aus Ihrem «Inventar» legen. Für alle Charaktere gibt es ein gemeinsames Inventar. Wenn Sie eine Waffe oder einen magischen Gegenstand kaufen oder etwas in der Spielzone aufnehmen, wird es direkt in Ihrem «Inventar» abgelegt. Legen Sie den Gegenstand in eines der oberen Felder ab, damit Sie es einem anderen Charakter geben können. Charaktere können Gegenstände auch über die Felder des «Inventars» tauschen. Klicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn vom «Inventar» in eines der oberen Felder zu verschieben bzw. wenn Sie ihn von den oberen Feldern in das «Inventar» verschieben möchten.

Eine der Waffen eines Charakters wird als «Standardwaffe» angesehen. Es ist diejenige, die er in der Hand hält. Das Feld mit dieser Waffe ist durch einen farbigen Rahmen hervorgehoben. Sie ändern die Standardwaffe, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Waffe klicken. Daraufhin wird sich die Farbe des Rahmens ändern.

Wenn auf eine Waffe oder eine Rüstung ein Zauber übertragen wurde, blinkt dieser Gegenstand. In welcher Farbe er blinkt, hängt davon ab, welcher Schule der Magie der Zauber angehört:

Farbe	Schule oder Gruppe der Magie
Rot	Feuermagic
Grün	Säuremagic
Blau	Blitzmagic
Gelb	Magie der Sinne
Violett	Astralmagic

Die Eigenschaften des übertragenen Zaubers können im Informationsfenster angezeigt werden – bewegen Sie dazu den Mauszeiger über den Gegenstand und drücken Sie die Taste <Strg>. Auf dieselbe Weise können Sie auch in den anderen Laden-/Lager-Bildschirmen verfahren.

Mittlerer Bildschirmbereich

Links oben wird der Name des aktuellen Charakters angezeigt. Sie können mit den beiden neben dem Namen befindlichen Schaltflächen einen Charakter auswählen. Darunter werden die Werte der Rüstung der verschiedenen Körperteile angezeigt. Diese

Eigenschaften hängen von den Eigenschaften der Rüstung ab. Rüstungsklasse zeigt an, wie viel Schaden durch konventionelle Waffen durch die Rüstung abgewendet wird. Die Werte werden detailliert aufgeführt, so dass Sie mehr über die Effektivität der Rüstung in Bezug auf verschiedene Arten von Schaden, inklusive Schaden durch Magie, erfahren. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Zeilen. Daraufhin werden rechts die Rüstungsklassen für konventionelle und magische Waffen angezeigt.

Darunter werden die Werte der Waffe angezeigt – Angriff, Verteidigung und Schaden. Diese sind abhängig von den Eigenschaften der Waffe und denen des Charakters. Angriffswerte geben die Trefferwahrscheinlichkeit an, Verteidigungswerte die Chance, den gegnerischen Angriff mit der derzeitigen Waffe abzuwehren, und der Schadenswert die Höhe des Schadens, den ein Gegner bei einem Schlag nimmt. Die Werte der Waffen werden detailliert angezeigt, wenn Sie Ihren Mauszeiger über die jeweilige Waffe bewegen.

Unterhalb dieser Werte wird der Geldbetrag angezeigt, der Ihnen momentan zur Verfügung steht. Sie können in diesem Menü nichts kaufen oder verkaufen – die Angabe dient also nur zur Information. Solange sich der Held auf der Insel befindet, gehört dieses Geld der gesamten Gruppe. Wenn er allerdings auf eine andere Insel wechselt, behält er das Geld. Unter diesen Angaben werden die Reparaturkosten aller Rüstungen und Waffen des Charakters angezeigt.

Darunter befinden sich zwei Schaltflächen: ☒ (bestätigen) und ☐ (abbrechen). Wenn Sie alle Gegenstände reparieren lassen möchten, klicken Sie auf ☒. Der entsprechende Betrag wird dann von Ihrem Guthaben abgezogen. Wenn Sie nicht über genügend finanzielle Mittel verfügen, alle Gegenstände reparieren zu lassen, können Sie im Reparatur-Menü einzelne Gegenstände reparieren. Dort können Sie auch Gegenstände reparieren lassen, die sich in Ihrem «Inventar» befinden.

Im mittleren Bildschirmbereich wird der Charakter selber abgebildet. Um ihn herum befinden sich sieben Felder für Kleidung und Rüstung. Unterhalb des Charakters befinden sich zwei Schaltflächen, mit denen Sie ihn drehen können. In den vier Feldern rechts neben dem Charakter befindet sich die untere (leichte) Rüstung: Hemd oder verstärktes Kettenhemd, Handschuhe oder schwere Handschuhe, Hosen und Stiefel. In den drei Feldern links neben dem Charakter befindet sich die obere (schwere) Rüstung: Helm, Mantel oder Brustharnisch und Beinlinge.

Am rechten Bildschirmrand werden Hinweise und detaillierte Beschreibungen der Gegenstände angezeigt auf denen sich der Mauszeiger befindet. Außerdem werden dort nützliche Hinweise zum Spiel aufgeführt. Sie sollten sich diese Informationen also sorgsam durchlesen. Darunter befinden sich Schaltflächen, um zwischen den verschiedenen Menüs zu wechseln.

In diesem Bildschirmbereich befindet sich eine Leiste mit acht Feldern, in denen die Artikel des «Inventars» abgebildet werden. Die Schaltflächen links und rechts neben der Leiste erlauben einen Wechsel zwischen den einzelnen Inventargruppen. Dieser Bildschirmbereich ist in allen Menüs der Laden-/Lager-Bildschirme derselbe und unterscheidet sich auch nicht in seiner Handhabung.



Fertige Gegenstände können von Charakteren verwendet oder verkauft werden: Waffen, Rüstungen, magische Gegenstände (Tränke und Zauberstäbe), Zauber.

Hier werden alle Gegenstände des «Inventars» angezeigt, ungeachtet, welcher Kategorie sie angehören.

Wenn Sie einen Gegenstand in das «Inventory» legen, wechselt die Ansicht automatisch zu der Kategorie, zu der dieser Gegenstand gehört. Wenn Sie beispielsweise dem Charakter einen Steinhammer abnehmen und ihn ins «Inventory» legen, wird die Leiste automatisch die Gruppe «Fertige Gegenstände und Zaubersprüche» anzeigen, in denen auch Waffen aufgeführt sind. So wird der Waffenwechsel erleichtert. Um den gesamten Inhalt des «Inventars» erneut anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche «Alle Gegenstände». Der automatische Inventar-Filter für Gegenstandsgruppen kann im Optionsmenü

Ein Feld kann mehrere Gegenstände derselben Art beinhalten. Die Anzahl der Gegenstände wird durch eine in der rechten, oberen Ecke des Feldes befindliche Zahl angezeigt. Es gibt nie mehr als einen wichtigen oder einzigartigen Gegenstand. Wenn Sie alle Gegenstände aus den Feldern nehmen möchten, um sie beispielsweise zu verkaufen, klicken Sie auf die <Umschalttaste> und halten Sie sie gedrückt.

Kiran	Fähigkeiten	Verfügbare Fertigkeiten	Ausgewählte Zauber
Stärke 26	Nahkampf 39 [205]	Schwertkampf 6697	Während einer Mission kannst du nicht auf das Inventar zugreifen. Du kannst jedoch vorher bis zu acht verschiedene Zauber auswählen, die dir während der Mission zur Verfügung stehen.
Geschwindigkeit 30	Bogerschießen 0 [4]	Axt 6697	
Intelligenz 25	Benutzen/Stehlen 24 [49]	Speerkampf 6697	Wenn du einen neuen Zauber findest, musst du ihn über diesen Bildschirm aufrufen. Erst dann kannst du ihn während der Mission benutzen.
Lebenskraft 75	Elementarmagie 5 [8]	Keule 6697	
Energie 87	Magie der Sinne 22 [40]	Bogen 6697	
Erkennung 16	Astralmagie 12 [15]	Armbrust 6697	
Belastung 201/312		Pfeuermagie 6697	
	Bekannte Fertigkeiten	Bilzmagie 6697	
	% Dolch (Stufe2) 5 [DK]	Säuremagie 6697	
	Angriff von hinten 5 [SL]	Magie der Sinne 6697	
		Astralmagie 6697	
		Nachtsicht 6697	
		Lebenskraft 6697	
		Energie 6697	
		Regeneration 6697	
		Erholung 6697	
		Aktionen 6697	
		Belastung 6697	
		Stärke 6697	
		Geschwindigkeit 6697	
		Intelligenz 6697	
<div>✓</div> <div>X</div>			<div>[Zauber-Symbole]</div>
<div>[Karten-Symbole]</div>			

Erfahrung: 348

es, Fähigkeiten und Fertigkeiten in bestimmten Gebieten weiterzuentwickeln oder die Charaktere mit Zaubersprüchen auszustatten.

Auswahl der zur Verfügung stehenden Zauber

Jeder Charakter kann in den Spielzonen bis zu acht Zaubersprüche verwenden (Weitere Informationen zu Zaubersprüchen finden Sie im Abschnitt «Magiesystem»). Zauber, die dem aktuellen Charakter zur Verfügung stehen, werden am unteren Rand des Bildschirms auf der «Inventar»-Leiste hervorgehoben. Zaubersprüche, die nicht verwendet werden können, sind ausgeblendet.

Die Spalten in der Bildschirmmitte

Unter dem Feld zur Charakterauswahl werden die Eigenschaften des aktuellen Charakters (Attribute) angezeigt: Die drei Haupteigenschaften (Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz) sowie fünf zusätzliche Attribute (Lebenskraft, Energie, Aktionen, Erfahrung und Belastung). Wenn das Gewicht der Gegenstände, die ein Charakter bei sich trägt, den Wert seiner Belastung übersteigt, erscheint die Meldung «Überladen!». Dieser Charakter ist dann nicht in der Lage, zu rennen. Unterhalb der Eigenschaften werden die zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkte des Charakters angezeigt, die dazu verwendet werden können, Fähigkeiten und Fertigkeiten weiter auszubauen. Wenn Sie versuchen,

Fähigkeiten auszubauen oder neue Fertigkeiten hinzuzufügen, wird in einem Fenster angezeigt, wie viele Erfahrungspunkte dazu benötigt werden. Mit den Schaltflächen ☒ und ☐ können Sie Ihre Entscheidungen bestätigen oder verwerfen. In der daneben liegenden Spalte werden die Fähigkeiten des Charakters und direkt darunter die bereits erlernten Fertigkeiten angezeigt. Die Zahl auf den Schaltflächen zeigt an, wie viele Erfahrungspunkte benötigt werden, um Fähigkeiten und Fertigkeiten um eine Stufe zu erhöhen. Hier werden auch neue Fertigkeiten des Charakters angezeigt. In der nächsten Spalte werden die zur Verfügung stehenden Fertigkeiten aufgelistet. Die Zahl auf den Schaltflächen gibt an, wie viele Erfahrungspunkte notwendig sind, um die jeweilige Fertigkeit zu erlangen (weitere Informationen hierzu finden Sie unter «Rollenspielsystem»). Wenn nicht genügend Erfahrungspunkte vorhanden sind, stehen die Schaltflächen der entsprechenden Fähigkeiten und Fertigkeiten nicht zur Verfügung. Auf der rechten Seite des Bildschirms wird die objektbezogene Hilfe angezeigt. Dort befinden sich auch die Schaltflächen, um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu schalten. Es werden die Eigenschaften des Zaubers angezeigt, über dem sich der Mauszeiger befindet. Wenn der Zauber mit Runen versehen ist, wird auch die entsprechende Liste eingeblendet (weitere Informationen zu Zaubersprüchen, Runen und Symbolen finden Sie unter «Magiesystem».)



Laden: Gegenstände kaufen und verkaufen



Hier können Sie Waffen, Rüstungen, magische Gegenstände sowie Vorlagen und Materialien für neue Gegenstände kaufen bzw. verkaufen. Sie können hier auch Ihre Beute verkaufen, die Ihre Charaktere in den Spielzonen erhalten haben.

Obere Leiste

In der oberen Leiste befindet sich die «Ladentheke» (Regal) - sieben Felder, in denen die Gegenstände abgebildet werden, die zum Verkauf stehen. Alle Gegenstände werden, abhängig von ihrer Anwendung, in sechs Gruppen unterteilt. Benutzen Sie die Schaltfläche an den Seiten der Leiste, um zwischen den einzelnen Gruppen zu wechseln.

Die linke Seite des «Regals»



Entwürfe für Waffen



Nach diesen Entwürfen können Sie im Menü «Herstellung/Zerlegung» verschiedene Waffen fertigen.



Entwürfe für leichte Rüstungen



Nach diesen Entwürfen können Sie im Menü «Herstellung/Zerlegung» für Ihre Charaktere eine leichte Rüstung fertigen.



Entwürfe für schwere Rüstungen



Nach diesen Entwürfen können Sie im Menü «Herstellung/Zerlegung» für Ihre Charaktere eine schwere Rüstung fertigen.



Tränke und Zauberstäbe



Verschiedene magische Tränke und Entwürfe für Zauberstäbe.



Materialien



Materialien, um Waffen und Rüstungen herzustellen – verschiedene Arten von Leder, Häuten, Knochen, Metall usw.



Fertige Gegenstände



Fertige Gegenstände und Rüstungen – wenn Sie sie kaufen, kann Ihr Charakter sie sofort verwenden.

Am unteren Rand der einzelnen Felder wird der jeweilige Preis des Gegenstands abgebildet. Gleiche Gegenstände werden im selben Feld abgebildet. Die Anzahl der zum Verkauf stehenden Gegenstände wird in der oberen, rechten Ecke des Feldes angegeben. Klicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn «aus dem Regal zu nehmen». Wenn Sie alle Gegenstände kaufen möchten, klicken Sie darauf, während Sie gleichzeitig die «Umschalttaste» gedrückt halten. Wenn Sie einen Gegenstand verkaufen, kommt er in eines der Regale. Wenn Sie einen Gegenstand später wieder kaufen möchten, wird der Kaufpreis doppelt so hoch sein wie der Verkaufspreis.

Mittlerer Bildschirmbereich

Links wird die Hilfe eingeblendet, darunter finden Sie den Geldbetrag, der Ihnen zur Verfügung steht und Schaltflächen, um Ihre Transaktionen zu bestätigen oder abbrechen. In der Mitte werden die Gegenstände auf der «Ladentheke», auf der rechten Seite objektbezogene Erläuterungen angezeigt. Dort befinden sich auch die Schaltflächen, um zwischen den Laden/Lager-Bildschirmen zu schalten. Die «Ladentheke» besteht aus 16 Feldern. Die ersten acht Felder (mit Waagen) werden für Gegenstände

verwendet, die Sie kaufen möchten: Sie können dort Gegenstände, die Sie aus den Regalen genommen haben, ablegen. Der Gesamtpreis wird unter der Überschrift «Handelswert» unterhalb des Geldbetrages aufgeführt, der Ihnen momentan zur Verfügung steht (Wenn Sie nur Gegenstände kaufen, so ist der Handelswert ein Minusbetrag). In den unteren acht Feldern werden die Gegenstände abgebildet, die Sie aus Ihrem «Inventar» verkaufen. Der Wert Ihrer zu verkaufenden Gegenstände wird ebenfalls unter dem Betrag, der Ihnen momentan zur Verfügung steht, angezeigt (wenn Sie nur Gegenstände verkaufen, ist der Handelswert positiv). Sie können gleichzeitig Gegenstände kaufen und verkaufen. Der Handelswert wird automatisch berechnet.

Verwenden Sie die Schaltflächen ☒ und ☒, um den Handel zu bestätigen oder abbrechen (Der Betrag wird Ihnen automatisch gutgeschrieben bzw. abgebogen). Wenn Sie nicht über genügend Geld verfügen, die ausgewählten Gegenstände zu kaufen, so wird die Schaltfläche ☒ ausgeblendet. Wenn Sie auf die Schaltfläche ☒ klicken, wird der Handel abgebrochen und alle Gegenstände kehren an ihre ursprüngliche Position zurück. Auf der rechten Seite des Bildschirms werden objektbezogene Erläuterungen angezeigt. Dort befinden sich auch die Schaltflächen, um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu schalten.



Laden: Zaubersprüche kaufen und verkaufen



Links wird die Hilfe eingeblendet, darunter finden Sie den Geldbetrag, der Ihnen zur Verfügung steht und Schaltflächen, um Ihre Transaktionen zu bestätigen oder abbrechen. In der Mitte des Bildschirms befindet sich die «Ladentheke», um Zaubersprüche zu kaufen und zu verkaufen. Auf der rechten Seite des Bildschirms werden objektbezogene Erläuterungen

angezeigt. Dort befinden sich auch die Schaltflächen, um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu wechseln.

In der oberen Leiste wird jeweils eine der folgenden sechs Gruppen angezeigt:

Auf der rechten Seite des «Regals»



Magische Steine: Elementarmagic



Mit diesen magischen Steinen können Sie verschiedene Zaubersprüche der Schule der Elementarmagic erschaffen.



Magische Steine: Magic der Sinne



Mit diesen magischen Steinen können Sie verschiedene Zaubersprüche der Schule der Magic der Sinne erschaffen.



Magische Steine: Astralmagic



Mit diesen magischen Steinen können Sie verschiedene Zaubersprüche der Schule der Astralmagic erschaffen.



Runen: Normal



Runen, die bestimmte Attribute der Zaubersprüche steigern.



Runen: Spezial



Runen, die bestimmen, welche Charaktere von dem Zauber betroffen werden und/oder erlauben, Zauber auf Gegenstände zu übertragen.



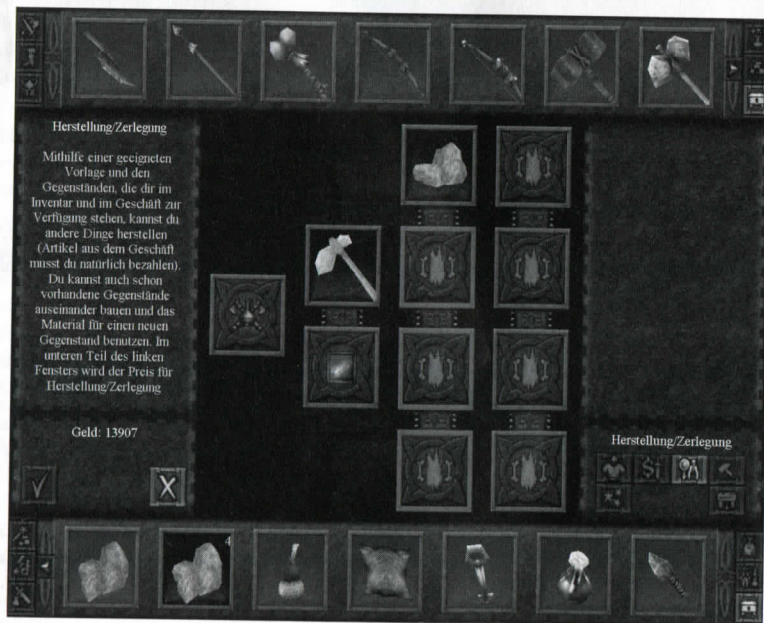
Fertige Zauber



Fertige Zaubersprüche – wenn Sie sie kaufen, kann Ihr Charakter sie sofort verwenden.

Weitere Informationen zu Zaubersprüchen und Runen finden Sie unter «Magiesystem». Das Menü «Zauber kaufen/verkaufen» wird auch bei der «Erschaffung und Auflösung von Zaubersprüchen» verwendet (s. u.).

Laden: Herstellung/Zerlegung von Gegenständen



Hier können Sie mithilfe von Entwürfen und verschiedenen Materialien Waffen und Rüstungen herstellen oder in ihre Einzelteile zerlegen. Es ist nicht möglich, wichtige und einzigartige Gegenstände sowie Gegenstände, die Sie nur

verkaufen, aber nicht verwenden können, zu zerlegen. Die obere und untere Leiste sind identisch mit denen im Laden: In der oberen Leiste werden Waffen, Rüstungen, Entwürfe und Materialien angezeigt, in der unteren der Inhalt Ihres «Inventars».

Mittlerer Bildschirmbereich

Links werden Informationen zu den Eigenschaften der Materialien angezeigt, darunter der Geldbetrag, der Ihnen momentan zur Verfügung steht. Außerdem befinden sich hier die Schaltflächen, um die Herstellung bzw. Zerlegung zu bestätigen oder abbrechen. In der Mitte des Bildschirms werden die Gegenstände hergestellt bzw. zerlegt. Rechts werden die objektbezogenen Erläuterungen angezeigt. Dort befinden sich auch die Schaltflächen, um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu wechseln.

Mit den Schaltflächen ☒ und ☒ können Sie Ihre Entscheidungen bestätigen oder verwerfen. Wenn Sie nicht über genügend Geld verfügen, wird die Schaltfläche ☒ ausgeblendet. Wenn Sie auf die Schaltfläche ☒ klicken, wird die Transaktion abgebrochen und alle Gegenstände kehren an ihre ursprüngliche Position zurück.

Die Felder im mittleren Bildschirmbereich werden in drei Gruppen aufgeteilt. Sie erfüllen alle einen bestimmten Zweck: In das Feld links außen kommt der Gegenstand, der hergestellt/zerlegt werden soll. Die zwei Felder daneben werden für die Entwürfe (das obere Feld) und für Zaubersprüche (unteres Feld), die auf den Gegenstand übertragen werden sollen, verwendet. Die acht Felder auf der rechten Seite werden für die Materialien verwendet, die für die Erschaffung benötigt werden, bzw. um Materialien aufzubewahren, die durch die Zerlegung gewonnen wurden.

Herstellung von Gegenständen

Gegenstände werden in verschiedenen Stadien hergestellt. Während jedes Stadiums wird das entsprechende Feld durch eine blinkende Umrandung markiert.

Entwürfe

Zuerst müssen Sie einen Entwurf für den Gegenstand wählen, den Sie herstellen möchten. Dieser wird die Grundeigenschaften des Gegenstandes festlegen (Schaden, Rüstungsklasse usw.) sowie die Materialien, die verwendet werden, und die «Komplexität» und «Energie» - Eigenschaften, die es erlauben, Zauber bestimmter Stufen auf Gegenstände zu übertragen. Wenn sich in Ihrem «Inventar» keine Entwürfe befinden, können Sie einen aus dem

«Regal» nehmen. Der Preis hierfür wird dann automatisch auf die Herstellungskosten aufgeschlagen.

Materialarten:

Entwürfe legen die Art von Materialien fest, die für die Erstellung des Gegenstandes benötigt werden – z. B. «Knochen», «Leder», «Haut», «Stein», «Metall» usw. Allerdings kann Leder z. B. dünn oder derb sein, bei Metall kann es sich um Bronze, Eisen, Stahl usw. handeln. Sie können kein anderes Material verwenden, als im Entwurf angegeben ist, z. B. können Sie nicht «Haut» anstelle von «Leder» verwenden. Sie können auch nicht verschiedene Materialien gleichzeitig, wie z. B. «Bronze» zusammen mit «Stahl» verwenden.

Hinzufügen von Materialien

Rechts befinden sich die Felder, in denen Sie die ausgewählten Materialien ablegen – jeweils ein Material in ein Feld. Die Felder werden durch blinkende Umrandungen markiert. Wenn sich in Ihrem «Inventar» nicht die benötigten Materialien befinden (oder zu wenig), können Sie die Materialien aus dem «Regal» nehmen. Der Preis hierfür wird dann automatisch auf die Herstellungskosten aufgeschlagen. Um alle notwendigen Materialien in die entsprechenden Felder zu verschieben, drücken Sie die «Umschalttaste» und halten Sie sie gedrückt, während sie mit der Maus die entsprechenden Felder des «Regals» oder des «Inventars» auswählen.

Herstellung von Gegenständen

Wenn alle markierten Materialfelder gefüllt sind, können Sie links die Eigenschaften des Gegenstandes überprüfen. Darunter werden die Gesamtherstellungskosten angezeigt (inklusive Entwurf und Materialien). Wenn Sie mit den Eigenschaften und mit dem Preis zufrieden sind, klicken Sie auf ☒. Der Gegenstand wird dann hergestellt und erscheint im Feld ganz links. Wenn Sie auf die Schaltfläche ☒ klicken, können Sie die Transaktion abbrechen. Alle Gegenstände werden aus den Feldern entfernt und kehren an ihre ursprüngliche Position zurück.

Hinweis: Wenn Sie einen Gegenstand erst hergestellt und ihn dann sofort wieder zerlegt haben, ohne ihn in das «Inventar» zu legen, müssen Sie Herstellung und Zerlegung bezahlen.

Voraussetzungen für Zaubersprüche

Wenn Sie einen Zauber auf den Gegenstand übertragen möchten, müssen erst alle Materialfelder belegt worden sein. Legen Sie den Zauber in dem hervorgehobenen Feld unterhalb des Entwurfs ab.

Verschiedene Voraussetzungen müssen erfüllt sein, um Zauber auf Gegenstände übertragen zu können:

- ❖ Der Zauber muss eine der beiden Runenarten haben: «Permanent» oder «Auslösbar» (nur Zauberstäbe können ohne diese Runen verwendet werden).
- ❖ Die «Komplexität» des Zaubers kann nicht höher sein, als der Gegenstand zulässt.
- ❖ Für den Zauber darf nicht mehr «Energie» benötigt werden, als der Gegenstand zulässt.

Die letzten zwei Eigenschaften werden durch den Entwurf und die verwendeten Materialien bestimmt. Wenn alle Voraussetzungen erfüllt wurden, kann der Zauber in das dafür vorgesehene Feld eingefügt werden. Ansonsten ist dieses Feld dunkelrot hinterlegt und kann nicht verwendet werden.

Übertragen von Zaubersprüchen

Sie können Zauber Ihrem «Inventar» entnehmen. Alternativ dazu können Sie sie auch im Laden kaufen oder erschaffen, wenn diese Möglichkeit besteht. Lassen Sie den Entwurf und die Materialien dort, wo sie sind, wechseln Sie zu einem der Ladenbildschirme und kaufen bzw. erschaffen Sie den Zauberspruch, den

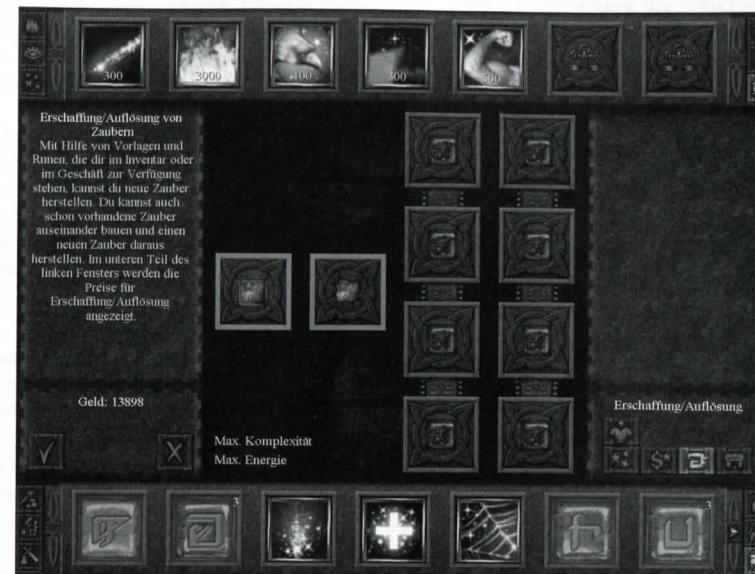
Sie benötigen. Sie können auch einen Zauber Ihrer Charaktere in Ihr «Inventar» legen. Kehren Sie nun zum Bildschirm «Herstellung/Zerlegung von Gegenständen» zurück und beenden Sie den Vorgang.

Zerlegen von Gegenständen

Sie können Gegenstände auch zerlegen, um ein besseres Material zu verwenden oder um einen neuen Zauberspruch auf den Gegenstand zu übertragen – kurz, um den Gegenstand aufzurüsten. Falls Sie Materialien benötigen, die sich nicht in Ihrem «Inventar» befinden, oder die Sie sich nicht leisten können, können Sie einen Gegenstand zerlegen, den Sie nicht mehr benötigen, und der aus diesen Materialien besteht. Es macht wenig Sinn, Gegenstände zu zerlegen, um die einzelnen Komponenten zu verkaufen. Wenn Sie einen Gegenstand zerlegen möchten, legen Sie ihn in das ganz links befindliche Feld. Links unten wird dann der entsprechende Preis angezeigt. Wenn Sie auf ☒ klicken, wird der Gegenstand in seine Einzelteile zerlegt: Entwurf, Zauber (falls vorhanden) und Materialien. Wenn Sie den Vorgang mit ☒ abbrechen, kommt der Gegenstand wieder in das «Inventar».



Laden: Erschaffung/Auflösung von Zaubersprüchen



Dieses Menü ähnelt den Menüs «Zauber kaufen/verkaufen» und «Herstellung und Zerlegung von Gegenständen». In der oberen Leiste werden Zaubersprüche, magische Steine und Runen angezeigt, die zum Verkauf stehen und in der unteren Leiste der Inhalt Ihres «Inventars».

Mittlerer Bildschirmbereich

Auf der linken Seite werden die Eigenschaften des Zauberspruchs angezeigt, der erschaffen wird. Darunter finden Sie den Geldbetrag, der Ihnen zur Verfügung steht und Schaltflächen, um Ihre Transaktionen zu bestätigen oder abzubrechen. In der Mitte des Bildschirms werden die Zaubersprüche erschaffen bzw. aufgelöst. Auf der rechten Seite des Bildschirms werden die objektbezogenen Erläuterungen angezeigt. Dort befinden sich auch die Schaltflächen, um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu wechseln.

Jedes Mittelfeld dient einem bestimmten Zweck: In dem Feld ganz links befindet sich der Zauberspruch,

in dem daneben liegenden Feld der magische Stein. Die anderen acht Felder kann man mit Runen füllen.

Erschaffung von Zaubersprüchen

Zaubersprüche werden in verschiedenen Stadien erschaffen. Während jedes Stadiums wird das entsprechende Feld durch eine blinkende Umrandung markiert. Zuerst müssen Sie sich für einen magischen Stein entscheiden. Dieser bestimmt die grundlegenden Eigenschaften des Zauberspruchs (die Schule der Magie, das Funktionsprinzip, wirkt sich der Zauber auf ein Objekt oder ein Gebiet aus usw.), die Runen, die verwendet werden können, und die «Komplexität». Die «Komplexität» bestimmt, ob ein Charakter mit einer bestimmten Fähigkeit dieser Schule der Magie in der Lage ist, diesen Zauber auszusprechen oder ob der Zauber auf einen ausgewählten Gegenstand übertragen werden kann. Wenn sich nicht der geeignete magische Stein in Ihrem «Inventar» befindet, können Sie einen aus dem «Regal» nehmen. Der Preis hierfür wird dann

automatisch auf die Herstellungskosten aufgeschlagen.

Zauber mit «minimaler Konfiguration» benötigen keine Runen, allerdings sind sie oft sehr ineffizient. Sie sollten den Zauber mit mindestens einer Rune versehen. Dadurch wird sich die Wirkung des Zaubers verändern und verbessern (weitere Informationen hierzu finden Sie unter «Magiesystem»). Es gibt zwei Beschränkungen für Ihre Charaktere, an die Sie denken sollten, wenn Sie Zaubersprüche erschaffen: Maximale Komplexität des magischen Steins und maximale Energie (diese Werte werden unterhalb der Felder des Zauberspruchs und des magischen Steins angezeigt). Wenn der Komplexitätswert des Zaubers zu hoch ist, wird keiner Ihrer Charaktere in der Lage sein, den Zauber auszusprechen. Sie werden ihn daher nicht erschaffen können. Wenn mehr Energie benötigt wird, um den Zauber auszusprechen, als die, über die Ihre Charaktere verfügen, werden Sie den Zauber ebenfalls nicht erschaffen können.

Während des Vorgangs werden die Runenfelder durch blinkende Umrandungen hervorgehoben. Sie können so viele Runen verwenden, bis alle entsprechenden Felder gefüllt sind. Einige der Runen (z. B. «Verbessertes Potenzial», kurz: P), erhöhen die Anzahl der Runen, die während der Erschaffung dem Zauberspruch hinzugefügt werden können.

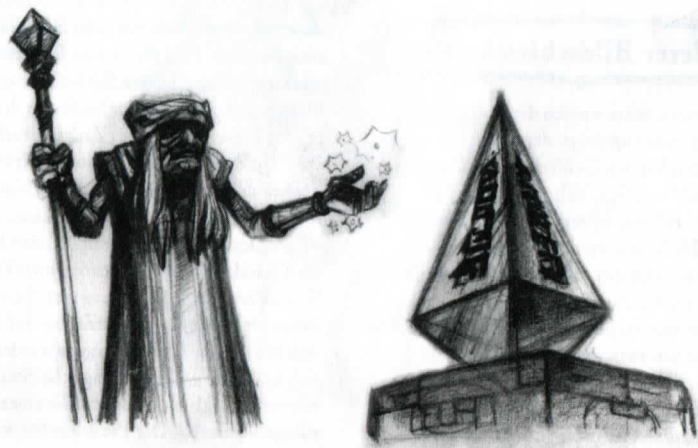
Wenn der Zauber auf einen Gegenstand übertragen werden soll, sollten Sie eine Rune der folgenden Gruppe verwenden: «Spezial» – «Auslösbar» oder «Permanent». Die Runen der ersten Gruppe bewir-

ken, dass der Zauber durch einen Schlag ausgelöst wird – entweder dann, wenn ein Charakter, der diese mit dem Zauber versehene Waffe besitzt, oder seine Rüstung getroffen wird. Die Runen der zweiten Gruppe bewirken, dass der Zauber permanent wirkt, solange der Gegenstand, auf den der Zauber übertragen wurde, über genügend magische Energie verfügt. Wenn die Energie schnell genug wiederhergestellt wird, wirkt der Zauber unbegrenzt.

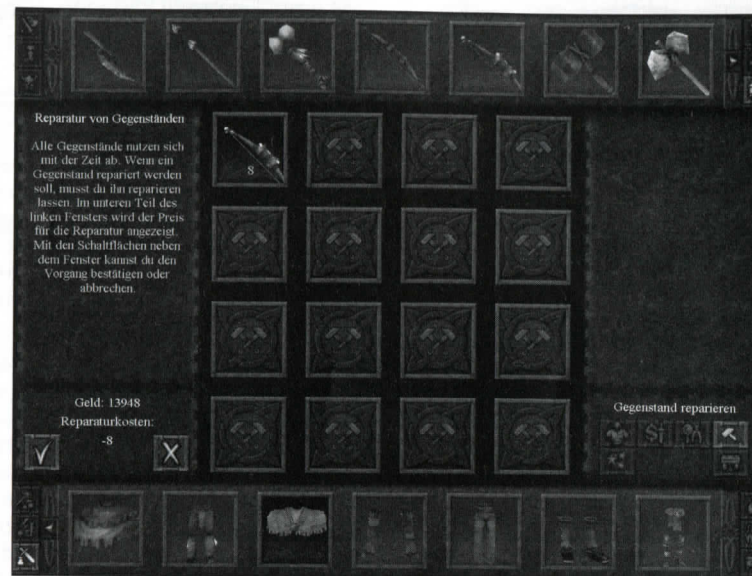
Am linken Bildschirmrand werden die Eigenschaften des Zaubers angezeigt, darunter die Gesamtkosten für die Erschaffung (inklusive Preis für magischen Stein und Runen, die erworben wurden). Diese Informationen werden Ihnen dabei helfen, die endgültigen Entscheidungen bezüglich der Erschaffung des Zaubers zu treffen.

Auflösung von Zaubersprüchen

Sie können Zauber auch auflösen, um Runen hinzuzufügen oder auszutauschen, um so den Zauber zu verändern, während Sie den ursprünglichen magischen Stein behalten. Dazu benötigen Sie möglicherweise zusätzliche Runen, die Sie nicht haben, oder die Sie sich nicht leisten können. Wenn Sie einen Zauber auflösen möchten, legen Sie ihn in das Feld am linken Bildschirmrand. Daraufhin wird der Preis für diesen Vorgang angezeigt. Klicken Sie auf ☒, um den Zauber in seine Elemente aufzulösen oder klicken Sie auf ☐, um die Aktion abzubrechen. In diesem Fall gelangt der Zauber zurück in das «Inventory».



Laden: Reparieren von Gegenständen



Hier können Sie Gegenstände reparieren lassen, die sich im Kampf abgenutzt haben. Wichtige Gegenstände beziehungsweise Gegenstände, die als reine «Beutestücke» betrachtet werden, können nicht repariert werden. Im mittleren Bildschirmbereich befindet sich die «Werkbank» mit 16 Feldern. Gegenstände, die repariert werden müssen, kommen zuerst in das «Inventory», anschließend können Sie sie auf die «Werkbank» legen. Felder mit Gegenständen, die nicht der Reparatur bedürfen, sind dunkelrot unterlegt. Die Felder der «Werkbank» zeigen auch die Reparaturkosten an. Die Gesamtkosten aller Reparaturen wird im linken, unteren Bildschirmbereich angezeigt, unterhalb des Geldbetrages, der Ihnen momentan zur Verfügung steht.

Reparieren von Gegenständen

Finden Sie zuerst heraus, welche Gegenstände repariert werden müssen. Die Abnutzung der Gegenstände ist auf dem Ausrüstungsbildschirm zu sehen. Platzieren Sie den Mauszeiger über dem Feld,

in dem sich der Gegenstand befindet und lesen Sie die Informationen, die im rechten Bildschirmbereich angezeigt werden. Es nutzen sich nur Gegenstände ab, mit denen man kämpft, bzw. mit denen man Schläge abwehrt, wie z. B. Waffen und Rüstung. Die «Zustandsanzeige» gibt zwei Werte an – den momentanen und den optimalen Zustand des Gegenstandes. Die tatsächliche Abnutzung wird aus der Relation dieser beiden Werte ermittelt. Sie sollten zumindest die Gegenstände reparieren, deren Zustandswert sehr niedrig ist. Wenn Sie diese Gegenstände nicht mehr brauchen, sollten Sie sie verkaufen, ohne sie vorher zu reparieren. Sie werden zwar einen geringeren Preis dafür erzielen, der Gegenstand erscheint dann aber in tadellosem Zustand wieder im Regal.

Nehmen Sie die Gegenstände Ihrer Charaktere, die repariert werden müssen und platzieren Sie sie in Ihrem «Inventory». Wechseln Sie zum Reparatur-Bildschirm und legen Sie diese Gegenstände auf die «Werkbank». Nachdem die Gegenstände repariert wurden, erscheinen sie wieder in Ihrem «Inventory». Vergessen Sie aber nicht, Ihren Charakteren die Ausrüstung und Waffen wieder anzulegen!

Rollenspielsystem

Über das Rollenspielsystem

Evil Islands verwendet ein umfassendes und detailliertes Rollenspielsystem, bei denen viele Eigenschaften der Charaktere denen «klassischen» Rollenspiele ähneln. Allerdings gibt es auch große Unterschiede. Charaktere werden bei Spielbeginn nicht «erstellt» - ihre Grundeigenschaften stehen bereits bei Spielbeginn fest. Sie können sie aber nach Ihren Wünschen weiterentwickeln. Außerdem gibt es keine starren Klassen in Evil Islands (Krieger, Magier usw.). Der Held und auch seine Begleiter können sowohl militärische als auch magische Fertigkeiten erlangen und ausbauen. Andere Charaktere (NPC) können verschiedenen Rassen angehören, über unterschiedliche Fertigkeiten und einzigartige Eigenschaften verfügen, wie z. B. Schwächen oder Unverwundbarkeit gegenüber bestimmten Waffen oder Zauber.

Alle Charaktere werden durch eine Reihe bestimmter Eigenschaften definiert. Sie haben die totale Kontrolle über die Entwicklung der Eigenschaften des Helden, die sich durch das gesamte Spiel hindurch verbessern werden. Der Held kann Helfer anheuern, die allerdings ihre Insel nicht verlassen können. Das Grundkonzept des Spiels besteht darin, Aufgaben zu erfüllen, durch die die Charaktere Erfahrung sammeln und durch die sich die Handlung weiterentwickelt. Die gewonnenen Erfahrungspunkte der Charaktere können Sie innerhalb der Gruppe nach Ihren Wünschen verteilen - beispielsweise können Charaktere neue Fähigkeiten und Fertigkeiten im Kampf und in der Magie erlangen oder diejenigen weiterentwickeln, die sie schon haben. Dadurch wird die «Spezialisierung» jedes Charakters festgelegt.

Eigenschaften der Charaktere

Bewegen Sie den Mauszeiger über den jeweiligen Charakter, um seine Eigenschaften im Informationsfenster anzeigen zu lassen (weitere Informationen hierzu finden Sie unter «Kampfbildschirm»). Zu den wichtigsten *aktuellen* Eigenschaften gehören Lebenskraft und Energie (diese Informationen stehen nur für Ihre Charaktere zur Verfügung).

Eigenschaften des Helden und seiner Begleiter

Die Eigenschaften des Helden und seiner Begleiter werden zuerst beschrieben, da sie am detailliertesten angezeigt werden (die Unterschiede zu anderen Lebewesen werden zu einem späteren Zeitpunkt dargestellt). Jeder Charakter verfügt über seine eigene Zusammensetzung von Eigenschaften (Statistiken) sowie über bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Attribute des Charakters

Kiran	
Stärke	26
Geschicklichkeit	30
Intelligenz	25
Lebenskraft	75
Energie	87
Aktionen	16
Erfahrung	4213
Belastung	200/312

Attribute sind die wichtigsten, «grundlegenden» Eigenschaften. Es gibt acht verschiedene Attribute, von denen drei Primärattribute (Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz) und die übrigen fünf Sekundärattribute sind (Lebenskraft, Energie, Aktionen, Erfahrung und Belastung).

Attribute bestimmen die Möglichkeit des Charakters, auf bestimmte Situationen zu reagieren und ihr allgemeines Geschick, bestimmte Ziele zu erreichen. Die Beschränkungen dieser Eigenschaften sind individuell verschieden und verringern sich parallel zur gewonnenen Erfahrung. Einige Eigenschaften können zeitweilig durch Magie angehoben werden. Bitte beachten Sie, dass der Wert «Energie» sowohl die physischen als auch die magischen Reserven eines Charakters angibt. Die Energie verringert sich, wenn die Charaktere rennen, aber auch wenn sie Zauber aussprechen.

In der nachstehenden Tabelle finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Eigenschaften.



Attribut

Stärke



Beschreibung

«Stärke» bestimmt die Konstitution und die Lebenskraft des Charakters. «Stärke» wirkt sich auf die Eigenschaft «Lebenskraft» des Charakters aus - je höher der «Stärke»-Wert, desto mehr Verletzungen kann er erleiden. Ein hoher «Stärke»-Wert erlaubt dem Charakter, mehr Gewicht mit sich zu führen, d. h. er kann auch eine schwerere Rüstung tragen.

Geschicklichkeit



«Geschicklichkeit» bestimmt die Werte für «Energie» und «Aktionen», d. h. wie schnell ein Charakter zuschlagen bzw. Zauber aussprechen kann.

Intelligenz



«Intelligenz» bestimmt die Anzahl an Erfahrungspunkten, die Ihr Charakter bei der Erfüllung seiner Missionen erreichen kann. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Erfahrungspunkte können erreicht werden, und desto schneller kann der Charakter seine «Fähigkeiten» entwickeln oder neue «Fertigkeiten» lernen. Der «Intelligenz»-Wert bestimmt auch, wie viel «Energie» beim Aussprechen von Zaubern verbraucht wird.

Lebenskraft



«Lebenskraft» bestimmt, wie viel Schaden Ihr Charakter einstecken kann. Wenn der Charakter getroffen wird, verringert sich der Wert seiner «Lebenskraft». Wenn der Wert der «Lebenskraft» 0 erreicht, stirbt der Charakter. Es werden sowohl der aktuelle als auch der maximale Wert der «Lebenskraft» angezeigt.

Energie



«Energie» bestimmt die Stärkereserven des Charakters. Charaktere mit höheren Energiewerten können längere Zeit rennen und komplexere Zauber aussprechen. Es wird sowohl der aktuelle als auch der maximale «Energie»-Wert angezeigt.

Aktionen



«Aktionen» bestimmt, wie schnell ein Charakter seine Waffe benutzen bzw. Zauber aussprechen kann.

Erfahrung



Die «Erfahrung» eines Charakters wirkt sich auf mehrere Eigenschaften aus. Je höher die Erfahrung, desto besser sind seine Werte für «Lebenskraft» und «Energie», d. h. er hat größere Chancen, einen Kampf zu überleben. «Erfahrung» kann auch dazu verwendet werden, um «Fähigkeiten» zu erhöhen und um «Fertigkeiten» zu erlangen. Wie schnell ein Charakter Erfahrung sammelt, ist von seiner «Intelligenz» abhängig.

Belastung



Der Wert «Belastung» gibt an, wie viel Gewicht Ihr Charakter mit sich führt. Je mehr Rüstung und Waffen er trägt und je schwerer diese sind, desto höher ist der Belastungswert. Wenn dieser Wert die «maximale Belastung» übersteigt, der durch die «Stärke» des Charakters festgelegt wird, kann er nicht mehr rennen. Es werden sowohl der aktuelle Belastungswert des Charakters (inklusive Rüstung, Waffen und Beute) als auch der maximale Belastungswert (hinter dem Schrägstrich) angegeben.

Grundfähigkeiten

Fähigkeiten		
Nahkampf	39	205
Bogenschießen	0	4
Benutzen/Stehlen	24	49
Elementarmagie	5	8
Magie der Sinne	22	40
Astralmagie	12	15

Jeder Charakter kann verschiedene Fähigkeiten erlernen, die in «kampfbezogen», «nicht-kampfbezogen» und «Magie» unterteilt sind. Die Fähigkeiten verleihen den Charakteren verschiedene Talente, z. B. «Benutzen/

Stehlen». Wenn Charaktere Zauber aussprechen und ihre Fähigkeiten einer bestimmten Schule der Magie nutzen, können sie Gegnern Schaden zufügen, sich selber vor Magie schützen, werden unauffälliger und

können Ihre Gegner schneller ausmachen. Der Wert für eine Fähigkeit kann zwischen 0 und 100 liegen. Wenn eine Aufgabe erfüllt ist, erlangen die Charaktere Erfahrungspunkte und können damit ihre Fähigkeiten ausbauen. Je höher die Fähigkeitsstufe ist, desto schwieriger wird es, sie weiter auszubauen. Die Astralmagie sollte man dabei nicht unterbewerten, da sie dem Charakter die Möglichkeit gibt, sich und seine Begleiter zu heilen und bestimmte Zauber wie «Schutz vor Magie» auszusprechen. Auch wenn sich Ihr Held hauptsächlich im Kampf «spezialisiert», wäre es für ihn sehr nützlich, hohe Fertigkeiten- und Fähigkeitenwerte in der Astralmagie zu besitzen.

Die nachstehende Tabelle gibt eine Beschreibung der Fähigkeiten.

Fähigkeit

Nahkampf



Die Fähigkeit, Nahkampfwaffen – Messer, Äxte, Speere usw. – zu verwenden. Der Erfolg des Angriffs (die Chance, den Gegner zu treffen) wird von seiner «Fähigkeit» mit dieser Art von Waffen und seiner «Geschicklichkeit» bestimmt.

Bogenschießen



Die Fähigkeit, Fernkampfwaffen – Bögen und Armbrüste – zu benutzen. Der Erfolg des Angriffs (die Chance, den Gegner zu treffen), wird von seiner «Fähigkeit» mit dieser Art von Waffen und seiner «Geschicklichkeit» bestimmt.

Benutzen/Stehlen



Eine Fähigkeit, die es ermöglicht, Schlösser zu öffnen, Gerätschaften zu bedienen und Dinge zu stehlen. Die tatsächliche Effizienz dieser Fähigkeit errechnet sich aus dem eigentlichen Fähigkeitswert in Kombination mit «Geschicklichkeit». Je höher diese Fähigkeit ausgebaut ist, desto komplexer können die Gerätschaften sein, die Ihr Charakter verwenden kann und desto größer sind die Chancen, dass der Gegner den Diebstahl nicht bemerkt.

Elementarmagie



Eine Fähigkeit, die es ermöglicht, Zauber der Elementarmagie zu erschaffen und auszusprechen. Magische Fertigkeiten hängen von den Fähigkeiten dieser bestimmten Schule der Magie und der «Intelligenz» des Charakters ab.

Magie der Sinne



Eine Fähigkeit, die es ermöglicht, Zauber der Magie der Sinne zu erschaffen und auszusprechen. Magische Fertigkeiten hängen von den Fähigkeiten dieser bestimmten Schule der Magie und der «Intelligenz» des Charakters ab.

Astralmagie



Eine Fähigkeit, die es ermöglicht, Zauber der Astralmagie zu erschaffen und auszusprechen. Magische Fertigkeiten hängen von den Fähigkeiten dieser bestimmten Schule der Magie und der «Intelligenz» des Charakters ab.

Fertigkeiten

Bekannte Fertigkeiten		
Dolch (Stufe 2)	100	100
Angriff von hinten	33	33

Fertigkeiten bestimmen die Qualifikationen eines Charakters in einem bestimmten Bereich und erlauben es ihnen, sich auf einzelne Felder zu spezialisieren. Fertigkeiten können nur unter bestimmten Umständen

eingesetzt werden, z. B. wenn ein Charakter mit Fertigkeiten in «Astralmagie» den Zauber «Heilen» aussprechen soll oder wenn ein Charakter mit der Fertigkeit «Nachtsicht» die Gelegenheit hat, nachts zu

handeln. Wie auch die Fähigkeiten sind die Fertigkeiten in «kampfbezogen», «nicht-kampfbezogen» und «Magie» unterteilt. Fertigkeiten können mit Erfahrungspunkten ausgebaut werden. Je mehr Fertigkeiten ein Charakter besitzt und je höher sie ausgebaut sind, desto teurer wird es, sie weiter auszubauen. Wenn Sie Erfahrungspunkte zuweisen, sollte jeder Ihrer Charaktere auf der Grundlage seiner Spezialisierung bedacht werden. Zu Beginn des Spiels verfügt der Held über eine einzige Fertigkeit – «Angriff von hinten». Die Anzahl der Fertigkeiten (siehe Abbildung) wird im Laufe des Spiels allerdings zunehmen.

Die nachstehende Tabelle gibt eine Beschreibung der Fertigkeiten und ihrer Stufen.

Fähigkeit

Waffen

Äxt, Speerkampf, Keule
Bogen, Armbrust



Beschreibung

Verbessert die Fähigkeiten mit dieser Waffe. Wenn ein Charakter, der die Fertigkeit im Umgang mit dieser Waffe besitzt, eine solche benutzt, sind seine Angriffe wirkungsvoller. Stufen: Spezialist, Experte, Meister.

Magie

Feuermagie, Blitzmagie,
Säuremagie
Magie der Sinne, Astralmagie



Verbesserte Fähigkeiten mit Zauber dieser Schule oder Gruppe der Magie. Diese Fertigkeit erlaubt es, komplexere Zauber auszusprechen. Stufen: Schüler, Experte, Meister

Nachtsicht



Ohne diese Fertigkeit vermindert sich die Sehkraft des Charakters nachts um die Hälfte. Nachtsicht steigert die Sehkraft bei Dunkelheit (wenn diese Fertigkeit voll ausgebildet ist, so ist die Sehkraft bei Nacht so hoch wie bei Tage).

Lebenskraft



Erhöhte «Lebenskraft»-Werte.

Energie



Erhöhte «Energie»-Werte.

Regeneration



Charakter mit diesen Fertigkeiten sind in der Lage, ihre Lebenskraft schneller wiederherzustellen.

Erholung



Schnellerer Anstieg der «Energie». Verringert die benötigte Erholungspause, die der Charakter benötigt, nachdem er gerannt ist oder Zauber ausgesprochen hat.

Aktion



Vergrößert die Geschwindigkeit mit der der Charakter Aktionen ausführt, d. h. er kann öfter zuschlagen und Zauber schneller aussprechen.

Belastung



Ein Charakter, der große körperliche Anstrengung gewohnt ist, kann schwerere Lasten tragen, so zum Beispiel eine schwerere Panzerung.

<i>Fähigkeit</i>	<i>Beschreibung</i>
Stärke	Erhöhte «Stärke»-Werte.
Geschicklichkeit	Erhöhte «Geschicklichkeit»-Werte.
Intelligenz	Erhöhte «Intelligenz»-Werte.

Fertigkeiten haben keine direkte Wirkung auf die Eigenschaften und Fähigkeiten des Charakters. Es handelt sich hierbei vielmehr um eine Verbesserung der «Effizienz», mit der Charaktere mit Waffen oder Magie umgehen. So wird beispielsweise die Effizienz im Umgang mit dem Schwert durch die

Fähigkeit «Nahkampf», seine «Geschicklichkeit» und die Stufe seiner Fertigkeit «Schwert» bestimmt. Erhöhte Geschicklichkeit führt zu erhöhter Nahkampfeffizienz und die Fertigkeit «Schwert» erhöht die Effizienz des Angriffs mit dieser bestimmten Waffe.

Stufen Waffe	Spezialist Angriff +5	Experte Angriff +10	Meister Angriff +15
Stufen Magie	Schüler Wissen +5	Experte Wissen +10	Meister Wissen +15
Stufen Angriff von hinten	Erhöht Schaden +500%	x2 Schaden +750%	x3 Schaden +1.000%
Nachtsicht	Radius +66%	Radius +83%	Radius +100%
Lebenskraft, Energie, Regeneration, Erholung	Stufe +130%	Stufe +166%	Stufe +200%
Aktionen	Schnelligkeit +115%	Schnelligkeit +130%	Schnelligkeit +150%
Belastung	Last +150%	Last +200%	Last +250%
Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz	Eigenschaften +2	Eigenschaften +3	Eigenschaften +5

Kampfeigenschaften der Charaktere

Diese Eigenschaften wirken sich direkt auf die Kampffähigkeiten der Charaktere aus. Sie werden durch viele Faktoren bestimmt: Allgemeine Eigenschaften der Charaktere (Attribute, Fähigkeiten, Fertigkeiten), die Waffe, die momentan benutzt wird (Schaden, Angriff, Aktionen), die Rüstung (Rüstungsklasse) und die Zauberei, die auf eine Waffe oder auf die Rüstung übertragen wurden, oder die während des Kampfes ausgesprochen werden. Sie können sich diese Werte im «Eigenschaften»-Modus des Informationsfensters ansehen (Weitere

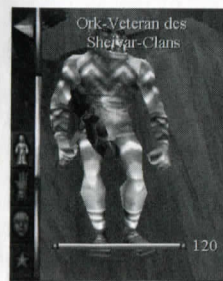
Informationen hierzu finden Sie unter «Kampfbildschirm: Informationsfenster»). In diesem Fenster wird nur der Durchschnittswert der «allgemeinen Rüstungsklasse» Ihres Charakters angezeigt, da die Werte der Rüstungsklasse für vier verschiedene Körperbereiche gemessen werden (Kopf, Körper, Arme und Beine), abhängig von den Eigenschaften der getragenen Rüstung. Die Details der Rüstungsklasse als Schutz vor verschiedenen Schadensarten (Stich, Hieb, Feuer, Säure, Blitz usw.) können Sie im Bildschirm «Waffen und Gegenstände» in «Laden/Lager» einschauen. Die einzelnen Kampfwerte werden in der nachstehenden Tabelle erläutert.

Schnelligkeit	Bestimmt, wie schnell sich ein Charakter bewegen kann (in Klammern – Bewegungsart).
Sicht	In welcher Entfernung der Charakter die Umgebung, Objekte oder Charakter ausmachen kann.
Angriff	Gibt an, wie effektiv der Charakter mit der momentan geführten Waffe angreifen kann.
Verteidigung	Die Fertigkeit des Charakters, die Schlagwirkung des Gegners zu reduzieren.
Schaden	Gibt an, wie viel Schaden dem Charakter durch einen Schlag zugefügt werden kann (in Klammern Art des Schadens). Hinter dem Schrägstrich wird das Schadenspotential eines einzelnen Schläges angegeben (ungefährer Wert).
Aktionen	Gibt an, wie schnell der Charakter mit Waffen zuschlagen und Zauberei aussprechen kann.
Rüstungsklasse	Gibt an, wie viel Schaden durch die Rüstung absorbiert wird.
Verwundbar	Klassen, in denen der genommene Schaden nur in geringem Maße durch Rüstungen u. Ä. reduziert wird.

Ungleichgewicht der Parameter

Wenn Sie Ihrem Charakter eine Waffe geben, für die sein Fähigkeitswert sehr gering ist, kann es vorkommen, dass der «Angriffs»-Wert negativ ausfällt. Dies würde bedeuten, dass die meisten Schläge ins Leere gehen und er nur wenige Treffer erzielen würde. Bestimmte Waffen können den «Angriffs»-Wert erhöhen, allerdings gleichzeitig den «Verteidigungs»-Wert verringern.

Eigenschaften anderer Charaktere



Charakter. Spezielle Informationen (Fähigkeiten und

Die Werte von Charakteren, die nicht zur eigenen Gruppe gehören, können ebenfalls im Informationsfenster angezeigt werden – bewegen Sie einfach den Mauszeiger über den gewünschten Charakter. Die Werte sind abhängig von der derzeitigen «Stufe» und Zustand des

Fertigkeiten) werden nicht angezeigt, aber die angezeigten Informationen sind ausreichend, um den Ausgang des Kampfes mit diesem speziellen Gegner abschätzen zu können.

Die meisten der angegebenen Werte sind in ihrer Bedeutung identisch mit denen Ihrer Charaktere. Der «Rüstungs»-Wert wird für den gesamten Körper des Charakters angegeben. Unter «Zus. Verteidigung» stehen mögliche zusätzliche Resistenzen, die der Charakter einer bestimmten Waffe oder Zauberei gegenüber besitzt. Die Angabe in der letzten Zeile beschreibt, wie gefährlich dieser Charakter der gesamten Gruppe werden kann (die Angaben liegen zwischen «Nicht gefährlich» und «Unbezwingbar»). Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei nur um eine ungefähre Einschätzung handelt, vor allem bei denjenigen Gegnern, die Magie benutzen!

Handlungen innerhalb der Gruppe

Wenn sich Ihre Charaktere im «Angriffs»-Modus befinden, werden sie zusammen agieren, d. h. sie werden Gegner zusammen angreifen und sich gegenseitig helfen, wenn einer von ihnen

angegriffen wird. Viele andere Charaktere werden sich ebenso verhalten – sowohl Mensch als auch Monster. «Verbündete» Charaktere und Monster müssen nicht unbedingt derselben Rasse angehören. Wenn eines der Gruppenmitglieder angegriffen wird, wird es Alarm schlagen und seine Gefährten werden ihm zu Hilfe kommen. Der Radius des Alarmsignals kann variieren und Sie können auf Charaktere stoßen, die in der Lage sind, Gefährten zu alarmieren, die weiter entfernt sind. Es ist besser, diese Gegner zu meiden oder sie von hinten niederzustechen.

Erfahrung und deren Verteilung

Charaktere erhalten für erfüllte Aufgaben und Siege über Gegner Erfahrungspunkte. Die Anzahl der von der Gruppe erlangten Erfahrungspunkte wird im Informationsfenster des Aufgaben-Bildschirms angezeigt. Die Erfahrung wird anhand des jeweiligen «Intelligenz»-Wertes der Gruppenmitglieder verteilt – unabhängig davon, wie viel die einzelnen Gruppenmitglieder zu dem Kampf beigetragen haben. Jeder Charakter erhält seine eigenen Erfahrungspunkte, die nicht auf andere Charaktere übertragen werden können. Bitte beachten Sie den Unterschied zwischen der allgemeinen Erfahrung aller Charaktere und den Erfahrungspunkten einzelner Charaktere.

Allgemeine Erfahrung ist eines der Attribute der Charaktere, das durch Erfüllung aller Aufgaben und Vernichten von Gegnern zunimmt. Jede erfolgreich beendete Aufgabe und jeder neue Sieg erhöht automatisch die allgemeine Erfahrung. Entsprechend steigen auch die Werte «Lebenskraft» und «Energie».

Zur Verfügung stehende Erfahrungspunkte sind die Anzahl der Punkte, die der Charakter verteilen kann, um den Wert bestimmter Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erhöhen. Wenn Charaktere zusätzliche Erfahrung sammeln, wird eine Anzahl der Punkte zu den «zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkten» hinzuaddiert und gespeichert. Sie können die Punkte entweder im Laden oder im Lager auf dem Bildschirm «Zauber/Fertigkeiten» verteilen. Der Wert der «zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkte» wird dabei automatisch reduziert.

Sie können die Erfahrungspunkte auch zu einem späteren Zeitpunkt verteilen (wenn Sie beispielsweise eine «teure» Fähigkeit oder Fertigkeit ausbauen möchten). Das Verteilen der «zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkte» wirkt sich nicht auf die Anzahl der allgemeinen Erfahrungspunkte aus.

Lebenskraft

Jeder Charakter verfügt über einen individuellen Lebenskraftwert. Er hängt von den jeweiligen «Stärke»- und «Erfahrungs»-Werten des Charakters sowie von seiner Fertigkeit zur Genesung ab. Der momentane Stand der «Lebenskraft» wird im Informationsfenster des jeweiligen Charakters in Form eines grünen Balkens angezeigt. Wenn der Wert der «Lebenskraft» 0 erreicht, stirbt der Charakter. Wenn der Held stirbt, ist das Spiel beendet. Wenn einer seiner Begleiter stirbt, kann das Spiel theoretisch fortgesetzt werden.

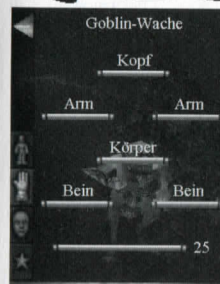
Schematische Körper- und Schadensdarstellung

Eine Besonderheit an *Evil Islands* ist die detaillierte Darstellung aller Treffer, die ein Charakter an diversen Körperteilen eingesteckt hat. Der Zustand der einzelnen Körperteile, die den Gesundheitszustand des Charakters bestimmen (allerdings nicht als Summe der einzelnen Werte) wird im Informationsfenster in Form des Körperschemas angezeigt (weitere Informationen hierzu finden Sie unter «Kampfbildschirm: Informationsfenster»). Das menschliche Körperschema wird für alle menschenähnlichen Monster (Trolle, Elemente usw.) verwendet. Der Zustand der einzelnen Körperteile wird auf der Basis des maximalen Schadens berechnet, den der jeweilige Körperteil erleiden kann. Für den Körper an sich entspricht der Schadenswert dem der Lebenskraft des Körpers. Wenn dieser Wert 0 erreicht, stirbt der Charakter. Wenn Gliedmaßen getroffen werden, wirkt sich das auf die Handlungsfähigkeit des Charakters aus. Wenn die Lebenskraft eines Beines um 50% reduziert wird, verringert sich die Geschwindigkeit des Charakters um die Hälfte. Wenn die Lebenskraft eines Armes um 50% reduziert wird, so wird die Geschwindigkeit, in der der Charakter zuschlägt oder Zauber

ausspricht, verringert. Wenn die Lebenskraft eines der Gliedmaßen 0 erreicht, kann es der Charakter nicht länger benutzen: Wenn ein Bein verletzt wird, verringert sich die Geschwindigkeit des Charakters um das Dreifache, wenn ein Arm verletzt wird, verringert sich die Angriffsgeschwindigkeit um das Dreifache. Im Körperschema wird dieser Körperteil mit einer blau eingerahmten 0 markiert. Wenn diesem Körperteil noch mehr Schaden zugefügt wird, kann es eventuell nicht mehr zu heilenden Schaden nehmen und der Charakter ist nicht mehr in der Lage, sich selbst zu heilen. Dies wird im Körperschema mit einer rot eingerahmten 0 markiert. Gliedmaßen sind keine lebenswichtigen Körperteile, daher wird der Schaden, den sie nehmen, mit einem Faktor von kleiner als 1 von der Lebenskraft des Charakters abgezogen.

Der Kopf ist, wie auch der Körper, ein lebenswichtiger Körperteil, der allerdings viel weniger Schaden einstecken kann als der Körper. Der Schaden, der dem Kopf zugefügt wird, wird mit einem Faktor von 3 von der Lebenskraft des Charakters abgezogen. Treffer am Kopf werden als kritisch angesehen und werden auf dem Bildschirm durch die Meldung «Krit. Trf.» angezeigt.

Spezielle Charakteristiken des Körperschemas bestimmter Monster



berücksichtigt. Es gibt in diesem Spiel allerdings Gegner, deren Körperbau sehr vom menschlichen Körperbau abweicht oder bei denen es sehr schwer ist, die verschiedenen Körperteile in Bezug auf «genommenen Schaden» voneinander zu trennen. Oben sehen Sie das Körperschema eines Drachens, der den gesamten Körper des Drachens zeigt. Obwohl Drachen Kopf und Gliedmaßen besitzen, wären präzise Angriffe ineffizient (da ein Drache fliegt), weswegen

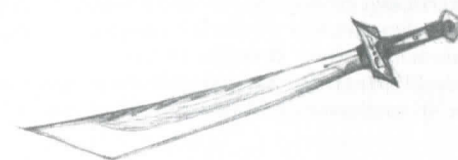
der Schaden an verschiedenen Körperteilen im Verhältnis angezeigt wird. Bei bestimmten Monstern ist es unmöglich, Kopf und Körper zu trennen, da der Kopf den gesamten Körper ausmacht. Andere wiederum haben keine Gliedmaßen (so bestehen Todesfeen beispielsweise nur aus Kopf und Körper). Allerdings bleibt das grundlegende Prinzip bei der Errechnung der Lebenskraft dasselbe: allgemeine Lebenskraft minus dem Schaden, der Körper, Gliedmaßen und Kopf zugefügt wird (mit einem Faktor von 3).

Regeneration

Wenn ein Charakter Schaden erleidet, nimmt die Lebenskraft nach einer Weile aufgrund der «Regeneration» wieder zu. Körperteile, die sehr stark verletzt wurden, können sich nicht wieder regenerieren. Regeneration findet nur dann statt, wenn der Charakter sich nicht bewegt: Er steht (liegt) still und tut nichts. Wenn er sich bewegt oder irgendeine Aktion ausführt, wird die Regeneration unterbrochen. Die Zeit, in der sich der Körper regeneriert, hängt von der Fertigkeit «Regeneration» ab. Gegnerische Charaktere regenerieren ihre Lebenskraft auf die gleiche Weise – nämlich nur, wenn sie sich nicht bewegen.

Charaktere heilen

Während des Kampfes oder auch anschließend können Charaktere nicht-kritische Treffer, die sie erlitten haben, wieder heilen. Dies kann entweder durch das Aussprechen des Zaubers «Heilen» oder durch Zauber, die auf Rüstungen übertragen wurden, geschehen. Wenn Sie über genügend Geld verfügen, können im Magieladen auch Heiltränke gekauft werden (vergessen Sie dabei nicht, sie aus dem «Inventar» zu nehmen und dem Charakter zu geben). Wenn ein Körperteil kritischen Schaden erlitten hat, (durch eine eingerahmte 0 gekennzeichnet), können Sie ihn nur im Lager wieder heilen.



Kampfsystem

Allgemeine Beschreibung

Das Evil Islands Kampfsystem ähnelt dem der «klassischen» Rollenspiele. Jeder Gegner (Mensch oder Monster) verfügt laut Körperschema über mehrere verletzbare Körperzonen. Der Schaden, der diesen Körperzonen zugefügt wird, kann den Gegner töten oder kampfunfähig machen. Einige der verletzlichen Zonen können besser geschützt werden als andere.

Ihre Charaktere versuchen Schlägen auszuweichen. Wenn dies aber nicht gelingt, wird ein Teil des Schadens durch die Rüstung abgefangen. Verschiedene Waffen haben auf verschiedene Rüstungen verschiedene Auswirkungen. Die Rüstung des Gegners verfügt über eine einheitliche Rüstungsklasse. Die Körperteile Ihres Charakters werden individuell geschützt. Es gibt verletzliche Körperbereiche mit unterschiedlichen Schutzwerten (Kopf, Körper, Arme und Beine). Da Ihre Charaktere obere und untere Rüstungen tragen können, wird die Rüstungsklasse jeder Rüstung individuell gezählt. Der Gesamtwert setzt sich aus der Summe jeder einzelnen Rüstung zusammen. Die Rüstungsklasse ist auch von dem Material abhängig, aus dem die Rüstung gefertigt wurde.

Waffenarten und Schadenskategorien

Charaktere können Nahkampfwaffen (wie Schwert, Speer, Hammer, Axt, Keule usw.) sowie Bogen und Armbrust verwenden. Die letztgenannten Waffen sind Fernkampfwaffen, um fliegende und schwebende Monster zu treffen. Schilde werden auf unseren Inseln nicht verwendet. Sie können sie weder kaufen noch anfertigen. Charaktere können auch Kampf magie verwenden. Der Schaden, der durch die verschiedenen Waffen angerichtet wird, wird in mehrere Kategorien unterteilt, die verwendet werden, um die Schutzwirkungen der verschiedenen Rüstungen und die Verwundbarkeit des Charakters zu beschreiben:

Schaden

Stich

Hieb

Stumpfe Waffe

Feuer

Säure

Blitz

Waffe und Magic

Bogen, Armbrust, Speer, Dolch

Messer, Schwert, Axt

Keule, Hammer, Streitkolben

Feuer magic

Säure magic

Blitz magic

Angriff

Die Fähigkeit eines Charakters, Gegnern Schaden zuzufügen, wird von mehreren Faktoren bestimmt. Die erste Gruppe dieser Faktoren beinhaltet die Grundeigenschaften (Stärke, Geschicklichkeit, Aktionen) und bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit einer bestimmten Waffe oder mit einem bestimmten Zauber. Die zweite Gruppe beinhaltet die Eigenschaften der Waffen und Zauber. Die Eigenschaften der Waffen werden durch ihre Entwürfe, das verwendete Material und – wenn Zauber auf die Waffen übertragen wurden – durch die Zauber bestimmt. Alles zusammen genommen bestimmt den Wert des angerichteten Schadens (der im Informationsfenster der einzelnen Charaktere angezeigt wird).

Der dritte Faktor ist die Wahrscheinlichkeit eines Treffers, d. h. der «Angriffs»-Wert. Er wird für jeden einzelnen Charakter und seine Waffe durch das Zufallsprinzip bestimmt. Im Modus «Gezielte Schläge» (wenn der Charakter auf Körperteil oder Kopf zielt) verringert sich dieser Wert. Der nächste Faktor ist die Handlungseffizienz, d. h. die Wirksamkeit des Schlags oder des Zaubers. Der mögliche angerichtete Schaden (unabhängig von der Rüstung des Gegners oder seiner Fähigkeit, dem Schlag auszuweichen) wird durch das Zufallsprinzip bestimmt und rangiert zwischen minimalen und maximalen Werten. Durch den «Angriff von hinten» kann der Schaden bis zu 300% des ursprünglichen Schadens oder mehr erlangen, je nach der Fertigkeit des Charakters in diesem speziellen Bereich.

Der Schaden von Nahkampfwaffen kann durch «ausreichende Geschicklichkeit» abgewehrt werden. Dies wird durch die Grundeigenschaft «Geschicklichkeit» bestimmt und kann im Spiel weiterentwickelt werden. Angriffe durch Fernkampfwaffen und Zauber können nicht abgewehrt werden. Zauber wirken sich auf den gesamten Körper aus. Der wirksamste Angriff ist daher eine Kombination aus Waffe und Zauber.

Verteidigung

Wenn Charaktere von Waffen oder Zaubern getroffen wurden, hängt die Höhe des Schadens auch von mehreren Faktoren ab. Gegnerische Charaktere können ihre eigene «Rüstung» haben. Sie können beispielsweise gegen bestimmte Schäden immun sein (sowohl physische als auch magische). Diese Angaben sind im Informationsfenster ersichtlich. Ihre Charaktere werden durch Rüstung geschützt, die einen Teil des

Angriffs abfängt. Rüstungen können wie Waffen aus verschiedenen Entwürfen und Materialien hergestellt und mit Zaubern (Schutz- oder Heilzauber) versehen werden. Um magischen Schaden zu minimieren, können Charaktere Schutzzauber verwenden.

Der nächste Faktor, der die Höhe des Schadens bestimmt, ist der Körperteil, der getroffen wurde. Wie wirksam der Schutz ist, hängt von der Art der Rüstung ab, die verwendet wird. Mit einer guten Rüstung oder magischen Abwehr können Schläge eventuell völlig abgefangen werden, so dass der Charakter keinerlei Schaden erleidet. Der Schaden, der nicht abgefangen werden konnte, wirkt sich auf den Körperbereich aus, der getroffen wurde. Wenn der Schaden, den die Rüstung nicht auffangen konnte, die Toleranzgrenze des Körperteils übersteigt (inklusive des vorher schon angerichteten Schadens), wird die Effizienz dieses Körperteils reduziert (eventuell erheblich) oder der Charakter stirbt (wenn Kopf oder Körper getroffen wurde). Der Charakter kann auch an der Gesamtsumme des erlittenen Schadens sterben.

Magiesystem

Die magischen Fertigkeiten der Charaktere werden durch viele individuelle Parameter bestimmt, deswegen soll zuerst einmal das in diesem Spiel verwendete Magiesystem erläutert werden. Sie müssen die magischen Fertigkeiten der Charaktere nicht unbedingt ausbauen. Wenn Sie es aber dennoch tun, so sind einige der Aufgaben einfacher zu erfüllen. Charaktere können Magic direkt verwenden (Zauber aussprechen), indem sie ihre Fähigkeiten in

bestimmten magischen Gebieten verwenden oder aber indirekt, indem sie die Zauber auf Gegenstände übertragen.

Schulen der Magic

In Evil Islands ist die Magic in verschiedene Schulen unterteilt:

Elementarmagic



Sie ermöglicht es, Charakteren auf verschiedene Art Schaden zuzufügen, oder zu schützen. Sie ist in Feuer-, Säure- und Blitz magic aufgeteilt.

Magic der Sinne



Sie ermöglicht es, die Sinne des Charakters zu schärfen, von den Gegnern nicht entdeckt zu werden, und Illusionen zu erschaffen, die den Gegner ablenken.

Astralmagic



Zur Astralmagic gehören verschiedene Zaubersprüche wie Heilen, Lähmen, Teleportation, Schutz vor Magic, Schrumpfen usw.

Zaubersprüche

Der Einsatz von Magie beschränkt sich auf die Anwendung von Zaubersprüchen. Zu Beginn des Spiels stehen dem Spieler nur wenige Zaubersprüche zur Verfügung, «Adlerauge» und «Heilen». Später werden Sie in der Lage sein, weitere Zauber zu kaufen oder Sie werden sie bei der Erfüllung Ihrer Aufgaben bekommen. Charaktere können Zauber untereinander tauschen und sie auf ihre Gegenstände (Waffen und Rüstungen) übertragen.

Zauber: Gruppen und Untergruppen

Elementarmagie

Direkter Schaden



Feuermagie
Blitzmagie
Säuremagie

Feuerpfeil
Blitz
Säurekugel

Kurzzeitiger Schaden auf ein Gebiet



Feuermagie
Blitzmagie
Säuremagie

Feuerkugel
Himmelsleuchten
Säurefontäne

Andauernder Schaden auf ein Gebiet



Feuermagie
Blitzmagie
Säuremagie

Feuerwand
Blitz-Barriere
Säurenebel

Schutz vor Schaden



Feuermagie
Blitzmagie
Säuremagie

Schutz vor Feuer
Schutz vor Blitz
Schutz vor Säure

Komponenten

Fertige Zauber bestehen aus zwei Komponenten: aus einem magischen Stein (erforderliche Komponente), der die Art des Zaubers festlegt, und zusätzliche Runen, welche die Stärke des Zaubers, die Art, wie der Zauber ausgesprochen wird, oder das Ziel des Zaubers bestimmen. Zauber, die auf Gegenstände übertragen werden, können, wenn der Gegenstand zerlegt wird, aufgelöst werden und später wieder auf andere Gegenstände übertragen oder von den Charakteren direkt verwendet werden. Sie können Zauber erschaffen und auflösen (weitere Informationen hierzu finden Sie unter «Laden: Erschaffung/Auflösung von Zaubersprüchen»).

Gruppen und Untergruppen des Zaubers

könnten Ihre eigenen Charaktere als «zusätzliches Ziel» von dem Zauber getroffen werden. Diese Zauber wirken sowohl in Nah- als auch in Fernkampfwaffen.

Zauber der zweiten Gruppe wirken sich auf ein Gebiet, nicht auf einzelne Gegner aus. Sie wirken gut gegen eine größere Gruppe Gegner. Diese Zauber sollten auf Fernkampfwaffen übertragen werden. Wenn Sie «Zusätzliche Ziele»-Runen verwenden, ändert sich die Wirkung: Sie werden sich wie vorher auf ein Gebiet auswirken, aber gleichzeitig auch auf in der Nähe befindliche Charaktere als zusätzliche Ziele. Wenn der Zauber auch die Rune «Gegner-Filter» enthält (:Gg), können Sie den Zauber direkt auf die Gruppe Ihrer Charaktere aussprechen – sie werden keinen Schaden nehmen, aber alle Gegner in ihrer Nähe werden von dem Zauber betroffen.

Zauber der dritten Gruppe eignen sich besonders, um Schutzgebiete oder -barrieren zu errichten, die der Gegner umgehen muss. Der Effekt der Zauber gibt an, wie viel Schaden der Gegner nehmen wird, wenn er während der gesamten Dauer des Zaubers im Wirkungsbereich bleibt. Da Gegner versuchen werden, Schutzbarrieren zu umgehen, sollten Sie versuchen, sie in engen Durchgängen, wie z. B. Schluchten oder Brücken, zu errichten. Diese Zauber können auf Nahkampfwaffen übertragen werden, um zwei verschiedene Arten Schaden gleichzeitig auszulösen. Wenn Sie «Zusätzliche Ziele»-Runen verwenden, ändert sich die Wirkung der Zauber: Sie werden sich nicht nur auf eine Fläche auswirken, sondern auch auf in der Nähe befindliche Gegnergruppen.

Die Schutzzauber reduzieren den Schaden durch Magie. Diese Zauber können direkt auf Ihre Charaktere oder auf Gegner ausgesprochen werden, oder man kann sie effektiv auf Rüstung übertragen. Anschließend wird der Schaden durch die jeweilige Magie reduziert.

Magie der Sinne

Untergruppen und Art des Zaubers

Verstärkt die Fertigkeiten Ihrer Charaktere

Adlerauge, Nachtsicht, Hellschauen, Fremde Augen

Reduziert die Fertigkeiten der Gegner

Unsichtbar, Magische Stille, Feuerwerk

Die zwei Gruppen der Magie der Sinne wirken sich auf verschiedene Ziele aus: Die erste erhöht die Sehkraft Ihrer Charaktere, die zweite verringert die Chance der Entdeckung durch den Gegner. Alle Zauber der Magie der Sinne werden praktisch auf Ihre eigenen Charaktere angewendet. Die einzige Ausnahme ist «Feuerwerk», der auf ein Gebiet angewendet wird. Zauber der Magie der Sinne haben einen festen Effekt, der nicht verstärkt werden kann. Allerdings sollten Sie die Dauer aller Zauber, die Sie aussprechen, verlängern und die Reichweite einiger der Zauber erhöhen.

«Adlerauge» ermöglicht eine Erweiterung des Sichtfelds um 50%. «Nachtsicht» ermöglicht es, in der Dunkelheit genauso gut zu sehen wie bei Tageslicht (normalerweise beträgt das Sichtfeld der Charaktere im Dunkeln die Hälfte des Sichtfelds bei Tageslicht). «Unsichtbar» verringert die Chance der

Charaktere, von den Gegnern entdeckt zu werden. Sie können erst in der Hälfte der normalen Entfernung gesehen werden. «Magische Stille» verringert die Geräusche der Charaktere, die sie während des Laufens machen. Die Gegner können sie erst in der Hälfte der normalen Entfernung hören.

«Hellschauen» erhöht das Sichtfeld. Charaktere werden jeden an dem Ort sehen, auf den der Zauber ausgesprochen wurde. Mit diesem Zauber sollten Runen verwendet werden, welche die Reichweite erhöhen. «Fremde Augen» ermöglicht Ihnen zu sehen, in welchem Abstand Charaktere andere Charaktere ausmachen können.

«Feuerwerk» lockt den Gegner an, der es gesehen oder gehört hat, ohne Alarm zu schlagen. Dieser Zauber kann dabei helfen, auch große Gruppen von Gegnern zu schlagen, indem sie einzeln angelockt und getötet werden. Benutzen Sie die Runen «Vergrößerter Wirkungsbereich» und «Verlängerte Wirkungsdauer», damit dieser Zauber noch effektiver wirkt.

Astralmagie

Untergruppen und Art des Zaubers

Heilen

Heilung, Regeneration

Sonstige

Schutz vor Magie, Teleportation, Zusätzliche Kraft, Schwächung, Beschleunigen, Verlangsamen, Vergrößerung, Schrumpfung, Lähmung, Delirium

Zauber der Astralmagie können in zwei Gruppen unterteilt werden: Heilzauber und verschiedene Zauber mit Astraleffekten.

«Heilen» wirkt gleich gut, egal, ob der Zauber direkt ausgesprochen oder auf Rüstung übertragen wird. Wenn dieser Zauber auf eine Rüstung übertragen wird, sollten Sie die Rune «Gegenstand: Auslösbar» verwenden, die den Zauber auslöst, sobald die Rüstung getroffen wird. Der Zauber «Regeneration» sollte mit der Rune «Gegenstand: Permanent» (G-p) verwendet werden, da Regeneration normalerweise länger dauert.

«Zusätzliche Kraft» verdoppelt die Lebenskraft des Charakters und erhöht den Schaden beim Angriff um 30%. Dieser Zauber sollte auf die Rüstung übertragen werden oder direkt vor dem Kampf auf sich selber ausgesprochen werden. «Schwächung» verringert die Lebenskraft des Gegners um die Hälfte und

verringert den Schaden der Gegner um 30%. Dieser Zauber sollte direkt vor dem Kampf auf die stärksten Feinde ausgesprochen werden.

«Regeneration» erhöht die Geschwindigkeit, in der die Lebenskraft Ihres Charakters wiederhergestellt wird. Der «Effekt» gibt dabei an, um wie viel schneller die Regeneration stattfindet.

«Beschleunigen» erhöht den Wert «Aktionen» und damit die Geschwindigkeit (Häufigkeit), in der der Gegner geschlagen wird, oder Zauber ausgesprochen werden. Der «Effekt» gibt in diesem Fall an, um wie viel die Handlungsgeschwindigkeit erhöht wird. Dieser ist besonders für langsame Charaktere wirkungsvoll.

«Verlangsamen» verringert den Wert «Aktionen» der Gegner. Ohne Runen ist dieser Zauber nicht sehr effizient, wenn man aber viele Runen verwendet, kann man die Handlungsgeschwindigkeit des Gegners um das Fünffache oder noch mehr reduzieren.

«Delirium» hindert Ihre Gegner temporär daran, Zauber auszusprechen. Mit diesem Zauber sollten Runen verwendet werden, welche die Wirkungsdauer erhöhen.

«Lähmung» hindert Ihre Gegner temporär daran, sich zu bewegen oder in irgendeiner Weise zu agieren. Mit diesem Zauber sollten Runen verwendet werden, welche die Wirkungsdauer erhöhen.

«Teleportation» kann nur auf den Held selber ausgesprochen werden. Der Zielpunkt muss sich in Sichtweite befinden.

«Schutz vor Magie» verfügt über dieselbe Wirkung wie einige der Zauber der Elementarmagie, schützt aber vor jeder Art von Magie. Nötige Voraussetzungen, um Zauber aussprechen zu können

Jeder Zauber verfügt über seine eigenen «Komplexitäts»-Werte. Um Zauber aussprechen zu können, muss der Wert «Wissen» des Charakters in diesem Bereich der Magie mindestens so hoch sein wie der Wert der «Komplexität» des Zaubers (dabei werden «Intelligenz» sowie die Fähigkeiten und Fertigkeiten dieser speziellen Schule der Magie mit berücksichtigt). Wenn nicht genügend Fähigkeiten vorhanden sind, können diese mit den zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkten angehoben werden. Sie können auch die «Intelligenz» des Charakters oder geeignete Fähigkeiten anheben. Alternativ können Sie den Zauber

einem anderen Charakter geben, dessen Fähigkeiten hoch genug sind. Wenn der Zauber auf einen Gegenstand übertragen wird, muss der Wert der «Komplexität» des Gegenstandes gleich oder höher sein als der des Zaubers.

Die «Energie» des Zaubers darf nicht höher sein als die des Charakters (dabei werden «Intelligenz» und die Fähigkeit «Energie» mit berücksichtigt). Um die «Energie» der Charaktere zu erhöhen, müssen Sie deren allgemeine Erfahrungspunkte oder ihre Fertigkeit «Energie» erhöhen. Wird der Wert «Intelligenz» erhöht, benötigt man weniger «Energie», wenn man Zauber ausspricht.

Die «Energie» des Gegenstandes, auf den ein Zauber übertragen wird, muss mindestens so hoch sein wie die des Zaubers. Die «Energie»-Werte eines Zaubers können im Gegensatz zu den «Komplexitäts»-Werten durch Runen reduziert werden. Wenn der Zauber von einem Charakter verwendet wird, verwenden Sie die Runen für verringerten Energieverbrauch «Verbessertes Potential» (P1) oder «Stark verbessertes Potential» (P2).

Bitte beachten Sie, dass der «Energie»-Wert, der benötigt wird, um mit Runen versehene Zauber auszusprechen, nicht niedriger sein darf, als der, den man für Zauber benötigt, die nur aus einem magischen Stein bestehen. Daher wirken die Runen P1 und P2 nur in Zusammenhang mit anderen Runen.

Weitere Tipps

Auf Charaktere ausgesprochene Zauber akkumulieren sich nicht, d. h. wenn Sie mehrere Zauber hintereinander oder Zauber, die denselben magischen Stein besitzen, aussprechen, wird nur der stärkste Zauber wirken. Auf Gebiete ausgesprochene Zauber dagegen akkumulieren sich. Wenn Sie z. B. den Zauber «Adlerauge» ein zweites Mal aussprechen, wird sich zwar der Sichtkreis nicht erweitern, aber die Wirkungsdauer des Zaubers wird sich verlängern. Wenn Sie zweimal den Zauber «Feuerwand» aussprechen, verdoppelt sich der Schaden.

Die Runen «Gegenstand: Auslösbar» (G-a) und «Gegenstand: Permanent» (G-p) werden für Zauber benötigt, die auf Waffen und Rüstungen übertragen werden, aber nicht für Zauberstäbe. Einige der Parameter des Zaubers können festgelegt

werden, so dass das Hinzufügen von Runen die Wirkung nicht verändern wird. In der Liste der Parameter für magische Steine werden diese ausgeblendet angezeigt.

Sie sollten allen Zaubersprüchen der Schule der Elementarmagie so viele Runen mit verbesserter

Wirkung (Wi1 oder Wi2) hinzufügen wie möglich. Dadurch wird der Schaden erhöht, der durch die Rüstung des Gegners nicht abgewendet werden kann. Schutzzauber der Elementarmagie sollten ebenfalls mit vielen Stärkungsrunen versehen werden. Wenn Sie genügend solcher Runen hinzufügen, kann Ihr Charakter unbesiegbar werden.

Beschreibung der Zauber

Elementarmagie

Beschreibung



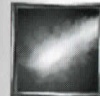
Feuerpfeil

Ein Pfeil aus Feuer, der immer sein Ziel trifft.



Blitz

Ein Blitzschlag, der immer sein Ziel findet.



Säurekugel

Eine Kugel aus reiner Säure, die immer ihr Ziel trifft.



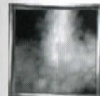
Feuerkugel

Sämtliche Personen im Wirkungskreis dieses Zaubers werden von der Explosion verletzt. Dieser Zauber wird auf einen Punkt und nicht auf einen Gegner angewendet.



Himmelsleuchten

Sämtliche Personen im Wirkungsbereich des Zaubers werden durch den Blitzschlag verletzt. Dieser Zauber wird auf einen Punkt und nicht auf einen Gegner angewendet.



Säurefontäne

Sämtliche Personen im Umkreis werden von einer Säurefontäne verletzt. Dieser Zauber wird auf einen Punkt und nicht auf einen Gegner angewendet.



Feuerwand

Sämtliche Personen im Wirkungsbereich des Zaubers werden von der Feuerwand verletzt. Dieser Zauber wird auf einen Punkt und nicht auf einen Gegner angewendet.



Blitz-Barriere

Jeder, der versucht, die Barriere zu überschreiten, wird durch Blitzschlag verletzt. Dieser Zauber wird auf einen Punkt und nicht auf einen Gegner angewendet.



Säurenebel

Sämtliche Personen innerhalb des Nebels nehmen Schaden durch die Säure. Dieser Zauber wird auf einen Punkt und nicht auf einen Gegner angewendet.



Schutz vor Feuer Schützt die Person, auf die er angewendet wird, vor Verbrennungen.



Schutz vor Blitz Schützt die Person, auf die er angewendet wird, vor Blitzschlag.



Schutz vor Säure Schützt die Person, auf die er angewendet wird, vor Verätzungen.

Magie der Sinne

Beschreibung



Adlauge Erhöht die Sehfähigkeit erheblich.



Nachtsicht Der Zauber verleiht einem Charakter die Fähigkeit der Nachtsicht.



Unsichtbar Das Ziel dieses Zaubers ist für Gegner doppelt so schlecht zu sehen wie vorher.



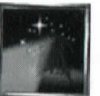
Magische Stille Das Objekt dieses Zaubers ist vom Gegner doppelt so schlecht zu hören wie vorher.



Feuerwerk Der Zauber lockt alle Gegner an, die ihn sehen oder hören. Dabei wird kein Alarm ausgelöst.



Hellschen Damit kann man Feinde an dem Ort sehen, auf den der Zauber gerichtet ist.



Fremde Augen Lässt den Charakter den Sichtbereich des Ziels sehen, auf das der Zauber angewendet wurde.

Astral magie

Beschreibung



Heilen Einer der praktischsten Zauber, der die Lebenskraft nach einem Kampf wiederherstellt.



Lähmung Lähmt den Gegner für eine bestimmte Zeit (das Ziel muss in Sicht sein, damit der Zauber ausgesprochen werden kann).



Schutz vor Magic Dieser Zauber schützt gegen die Magic aller drei Schulen der Magic.



Teleportation Transportiert das Objekt sofort von einem Ort an den anderen (der Zielort muss in Sicht sein, damit der Zauber ausgesprochen werden kann).



Zusätzliche Kraft Erhöht für eine bestimmte Zeit die Stärke des Charakters. Dadurch steigt seine Lebenskraft und er kann Gegnern größeren Schaden zufügen.



Schwächung Schwächt für eine gewisse Zeit den Gegner.



Regeneration Beschleunigt die Regeneration.



Delirium Macht es dem Gegner für bestimmte Zeit unmöglich, einen Zauber einzusetzen (das Ziel muss in Sicht sein, damit dieser Zauber ausgesprochen werden kann).



Beschleunigen Erhöht die Geschwindigkeit von Angriffen oder Zaubersprüchen.






Verlangsamen Verringert die Geschwindigkeit von Angriffen oder Zaubersprüchen.



Runen




Magische Runen sollten während der Erschaffung von Zaubersprüchen hinzugefügt werden, um die Wirkung, den Wirkungsbereich oder die Effektivität eines Zaubers zu erhöhen, zusätzliche Ziele oder nur bestimmte Charaktere mit dem Zauber zu treffen, oder um Zauber auf Gegenstände

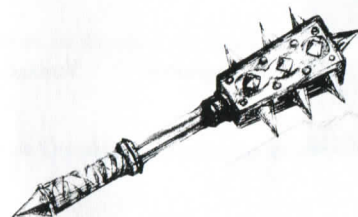
zu übertragen. Runen können nur mit Zaubersprüchen zusammen verwendet werden, man kann sie aber einzeln in einem Magieladen kaufen oder in Spielzonen finden. Runen können nur im Bildschirm «Erschaffung/Auflösung von Zaubersprüchen» verwendet werden.

Gruppe	Beschreibung der Aktion
Aktion	 Verstärkt bestimmte Wirkungen der Zauber. Dazu gehören Runen, die sich auf den Wirkungsbereich, die Ziele, die Reichweite, die Wirkungsdauer und den Verbrauch von Energie auswirken.
Ziel	 Mit diesen Runen kann man festlegen, welche der Charaktere oder Rassen von dem Zauber betroffen werden (der Zauber wird keine anderen im Wirkungsbereich befindlichen Charaktere treffen). Dazu gehören Gruppe, Gegner, Menschen, Goblins, Orks, Echsen.
Gegenstand	 Mit diesen Runen wird die Wirkungsdauer und Häufigkeit der Wirkung des Zaubers festgelegt. Auslösbar (einmalig) und permanente Aktion. Sie wirken sich auch darauf aus, wie schnell ein Gegenstand verwendet werden kann und wie schnell die Energie dieses Gegenstands wiederhergestellt wird: Energieverbrauch und Energiegewinnung.

Beschreibung der Runen

Die nachstehende Tabelle beschreibt die Wirkung der Runen und die verwendeten Symbole, die im Bildschirm «Fähigkeiten/Zauber» verwendet werden:

Aktion	Beschreibung	Symbol
 Vergrößerte Reichweite	Verdoppelt die ursprüngliche Reichweite des Zaubers.	R+
 Stark vergrößerte Reichweite	Verdreifacht die ursprüngliche Reichweite des Zaubers.	R++
 Zusätzliches Ziel	Der Zauber wirkt sich auch auf ein weiteres in der Nähe befindliches Ziel aus.	T+



Zwei zusätzliche Ziele Der Zauber wirkt sich auch auf zwei weitere in der Nähe befindliche Ziele aus. T++



Vergrößerter Wirkungsbereich Verdoppelt den ursprünglichen Wirkungsbereich des Zaubers. A+



Stark vergrößerter Wirkungsbereich Verdreifacht den ursprünglichen Wirkungsbereich des Zaubers. A++



Verbesserte Wirkung Verdoppelt die ursprüngliche Wirkung des Zaubers. E+



Stark verbesserte Wirkung Verdreifacht die ursprüngliche Wirkung des Zaubers. E++



Verlängerte Wirkungsdauer Verdoppelt die ursprüngliche Wirkungsdauer des Zaubers. D+






Stark verlängerte Wirkungsdauer Verdreifacht die ursprüngliche Wirkungsdauer des Zaubers. D++



Verbessertes Potential Reduziert die Energie, die benötigt wird, um den Zauber auszusprechen. M-



Stark verbessertes Potential Reduziert deutlich die Energie, die benötigt wird, um den Zauber auszusprechen. M--

Ziel	Beschreibung	Symbol
 Gruppen-Filter	Der Zauber wirkt nur auf die Mitglieder der Gruppe des Magiers.	:Fr
 Gegner-Filter	Der Zauber wirkt nur auf die Gegner des Magiers.	:En
 Menschen-Filter	Der Zauber wirkt nur auf Menschen.	:Hu



Goblin-Filter

Der Zauber wirkt nur auf Goblins.

:Go



Ork-Filter

Der Zauber wirkt nur auf Orks.

:Or



Echsen-Filter

Der Zauber wirkt nur auf Echsen.

:Dr

Gegenstand

Beschreibung

Symbol



**Gegenstand:
Auslösbar**

Der Zauber kann auf einen Gegenstand übertragen werden. Er wird angewendet, wenn der Gegenstand benutzt oder getroffen wird.

It



**Gegenstand:
Permanent**

Der Zauber kann auf einen Gegenstand übertragen werden. Er wird dann so lange aufrechterhalten, solange der Gegenstand über genügend Energie verfügt.

Ic



**Gegenstand:
Beschleunigte
Regeneration**

Verringert die Zeit, die der Gegenstand mit diesem Zauber benötigt, um die verbrauchte Energie wiederherzustellen.

G+



**Gegenstand:
Stark beschleunigte
Regeneration**

Verringert deutlich die Zeit, die der Gegenstand mit diesem Zauber benötigt, um die verbrauchte Energie wiederherzustellen.

G++



Multiplayer



Allgemeine Informationen

Evil Islands kann, basierend auf Client-Server-Technologie, über LAN gespielt werden. Bis zu sechs Spielern können gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen. Der Spieler, der das Spiel startet, ist der Host des Spiels (sein Computer wird als Server angesehen), er kann aber auch wie ein Client agieren. Ein bis fünf andere Spieler stellen als Client eine Verbindung zum Server her.

Das Prinzip des Multiplayer-Spiels ähnelt dem Lösen der handlungsrelevanten Aufgaben im Einzelspieler-Modus: Eine Gruppe Spieler erfüllt in Spielzonen Aufgaben. Sie können dabei auch das Lager und den Laden benutzen. Die Gruppenmitglieder agieren zusammen: Der Host ist gleichzeitig Anführer der Gruppe. Der Anführer erhält die Aufgaben im Lager und führt dann die Gruppe vom Lager zu den Spielzonen und wieder zurück. Alle Spieler kämpfen, nachdem die Aufgabe gestellt wurde, in den ausgewählten Spielzonen. Die Karten sind dieselben wie im Einzelspielermodus, allerdings werden sich die Monster an anderen Punkten der Karte befinden. Jeder Spieler speichert seinen Charakter auf seinem eigenen Computer.

Charaktere erstellen

Wählen Sie im Hauptmenü die Option «Multiplayer». In dem daraufhin erscheinenden Menü können Sie entweder einen neuen Charakter erstellen oder einen bereits existierenden Charakter auswählen. Bevor das Spiel beginnt, können Sie im Laden Waffen, Rüstung und Zauber erwerben. Wenn Sie einen neuen Netzwerk-Charakter erstellen, können Sie ein Charakterportrait aus dem Einzelspieler-Modus wählen und ihm einen Namen geben sowie einem Clan zuweisen. Sie können die Ausgangswerte des neuen Charakters ändern: sowohl seine Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz als auch seine Erscheinung. Der Charakter erhält eine Rüstung sowie einige Erfahrungspunkte, die Sie nach Belieben verteilen können, z. B. um die Fähigkeiten und Fertigkeiten des Charakters in bestimmten Gebieten zu erhöhen.

Wählen Sie anschließend für Ihren Charakter eine Waffe, einen magischen Gegenstand und einen Zauber (dazu werden allerdings genügend Fähigkeitspunkte in Magie benötigt). Klicken Sie auf die entsprechenden Felder. Die ausgewählten Gegenstände werden mit einem gelben Rand hervorgehoben. Nun ist Ihr Charakter kampfbereit.

Starten des Spiels

Wählen Sie im ersten Bildschirm des Multiplayer-Spiels Ihren Charakter aus und klicken Sie auf ☒. Kurz darauf wird der Startbildschirm eingeblendet (Verbindung mit Spiel herstellen). Am linken Rand des Bildschirms sehen Sie eine Liste der zur Verfügung stehenden Server. Wählen Sie den Server, mit dem Sie verbunden werden möchten. Wenn Sie selber ein Spiel beginnen möchten, wählen Sie die oberste Zeile der Liste. Auf der rechten Seite des Bildschirms werden die Verbindungsparameter zu dem ausgewählten Server angezeigt (IP-Adresse, Port, Antwortzeiten usw.). Nachdem Sie eine entsprechende Zeile ausgewählt haben, können Sie auf ☒ klicken. Wenn die Verbindung zustande gekommen ist und die Karte geladen wurde, finden Sie sich im Lager wieder und sind nun in der Lage, mit den anderen Spielern zu sprechen.

Das Spiel

Im Lager werden die Bilder aller Spieler angezeigt. Dort erhalten Sie auch Aufgaben von verschiedenen Spielcharakteren und Sie können Gegenstände und Zauber kaufen bzw. herstellen. Es hängt davon ab, auf welcher Insel Sie sich befinden, welche Artikel zum Verkauf angeboten werden. Im Gegensatz zu herkömmlichen Spielen kann jeder Spieler im Multiplayer-Modus nur die Gegenstände verkaufen, die er in den Spielzonen selber bekommen hat. Im Laden können die Spieler Gegenstände, Beute und Zauber untereinander tauschen sowie anderen Spielern Geld geben. Die Aufgaben werden nur dem Anführer der Gruppe

gegeben. Er kann die Aufgaben aber ablehnen. Der Anführer der Gruppe muss die Spielzone zuerst betreten und zuletzt verlassen. Die anderen Spieler können die Spielzone jederzeit verlassen, zum Lager zurückkehren und dann wieder die Spielzone betreten. Die aktuelle Aufgabe muss erst erfüllt (oder abgebrochen) werden, bevor zu einer anderen Spielzone gewechselt werden kann. Die Erfahrungspunkte, die während der Erfüllung von Aufgaben gesammelt werden, werden unter den Spielern geteilt.

Kommunikation zwischen Spielern

Spieler können sich untereinander Nachrichten senden, die dann auf dem Bildschirm angezeigt werden. Drücken Sie <Eingabe>, um den Bildschirm zur Texteingabe aufzurufen. Geben Sie Ihre Nachricht ein und drücken Sie erneut die Taste <Eingabe>. Sie können je nach Konfiguration Ihres Computers die Tastatursprache ändern.



Gegenstände tauschen

Um Gegenstände und Geld untereinander zu tauschen, müssen sich beide Spieler im Lager befinden (außerhalb des Ladens). Klicken Sie auf das Bild des Spielers, mit dem Sie tauschen möchten und senden Sie ihm eine Nachricht. Wenn er Ihre Nachricht beantwortet, indem er auf Ihr Bild klickt, wird für beide Spieler der Tausch-Bildschirm angezeigt. Dieser Bildschirm sieht so aus wie der Bildschirm Kaufen/Verkaufen. Wenn Gegenstände, die getauscht werden sollen, auf den Tisch gelegt werden, wird Ihr Partner sie auf seinem Bildschirm sehen können. Genauso sehen Sie auf Ihrem Bildschirm die Gegenstände, die Ihr Partner auf den Tisch legt. Neben Gegenständen und Zaubersprüchen können Sie mit Ihrem Partner auch Geld austauschen. Nachdem der Handel abgeschlossen ist, wird dieser Bildschirm automatisch ausgeblendet. Sie können ihn aber auch verlassen, indem Sie die Taste <Esc> drücken.

Beenden des Spiels

Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel verlassen möchten, drücken Sie die Taste <Esc> und wählen Sie die Option «Zum Hauptmenü» und danach «Beenden». Daraufhin wird das Programm beendet.

Credits

Nival Interactive

Spieldesign:

Dmitri Devishev, Serge Orlovsky

Leitender Producer: Projektleiter:

Serge Orlovsky
Dmitri Zakharov

Leitender Programmierer: 3D-Engine-Programmierung: Interface-Programmierung: Sound-Programmierung: Spellsystem-Programmierung: K.I.-Programmierung: Netzwerk-Programmierung: Script-Programmierung: Special Effects-Programmierung:

Yuri Blazhevich
Yuri Blazhevich, Evgeny Ivanov
Alexander Dmitriev, Pavel Epishin
Evgeny Ivanov
Andrew Gulin, Yuri Blazhevich, Evgeny Ivanov
Andrew Gulin
Andrew Gulin, Evgeny Ivanov
Andrew Gulin
Andrew Gulin, Evgeny Ivanov, Yuri Blazhevich,
Alexander Dmitriev, Nikolay Kozlov

Programmierung Editor und Tools:

Autorun und Installation:

Leitende Grafikerin: Konzeptgrafiker: Skizzen: Interface-Grafik:

3D-Modelle:

3D-Animation: 2D-Grafik und Texturen: Geländemodelle und -texturen:

Level-Grafikdesign:

Video-Grafiken:

Script-Autor: Texte:

Übersetzung Russisch-Englisch:

Level-Design:

Level-Scripts:

Sounddesign: Tontechniker: Assistenz Tontechnik: Musik:

Box-Layout und -Design:

Handbuch: Handbuchdesign:

Juristische Beratung und Licensing: Lokalisationsleiter: PR und Marketing:

Web-Design:

Pavel Epishin, Vassily Podobed, Andrey Yemelyanenko, Alexander Dmitriev, Andrew Chernyshov
Pavel Epishin, Victor Surkov

Helen Richkova
Nikolay Kozlov
Nikolay Kozlov, Vsevolod Martynenko
Nikolay Kozlov, Helen Richkova, Andrew Chernyshov, Alexey Borzykh
Alexey Borzykh, Oleg Glazunov, Andrew Chernyshov, Irina Polischuk
Olga Novikova, Alexey Borzykh, Oleg Glazunov
Victor Surkov, Nikolay Kozlov
Helen Richkova, Victor Surkov, Nikolay Kozlov, Alexander Korabelnikov, Andrew Chernyshov
Helen Richkova, Sergey Kozlov, Nikolay Kozlov, Andrew Chernyshov, Alexander Korabelnikov
Alexander Korabelnikov, Nikolay Kozlov, Alexey Borzykh, Andrew Chernyshov, Olga Novikova, Victor Surkov

Alexey Sviridov, Vladimir Bragin
Alexey Sviridov, Larissa Tsyplenkova,
Lina Vorobyeva, Maria Michaelian
Vsevolod Korolev

Dmitri Devishev, Alexander Mishulin, Dmitri Nozhnin, Arseni Adamov, Alexander Vinnikov
Alexander Mishulin, Helen Richkova, Sergey Kozlov, Andrew Chernyshov

Mikhail Matveev
Mikhail Matveev
Larissa Tsyplenkova
Andrey Fedorenko, Konstantin Glazunov, Maksim Sudyin

Victor Surkov, Alexander Korabelnikov, Andrew Chernyshov, Helen Richkova, Artur Gainutdinov, Julius Nasarenko, Timur Mutsaev, Alexander Panov
Iaroslav Tchegotarev
Vlada Malinova

Alexander Dmitrevsky
Vasily Podobed
Serge Orlovsky, Elena Churakova, Eugenia Bannikova, Alexander Dmitrevsky, Olga Alexeeva
Artur Gainutdinov, Nikolay Kozlov, Alexander Panov, Iaroslav Tchegotarev

Netzwerk-Administration:

Technischer Support:
Administration:

Leiter Qualitätssicherung:

Tester:

Besonderer Dank an:

Fishtank Interactive

Producer:

Dialogregie & Besetzung:

Qualitätssicherung/Englische -Texte:

Hardware-Kompatibilitätstests:

Projektleiter/Kompatibilitätstests:

PR-Koordination:

Aufgenommen in den:

Tontechnik:

Schnitt:

Dank an:

Dmitry Nemtchinov, Roman Kozlov, Vladimir
Filkov
Alexander Ivanov, Eugene Ermakov
Elena Rubanova, Alexander Valensia-Kampo, Egor
Doronin, Tatiana Kuznetsova, Elena Dolgacheva,
Lubov Erkhan
Iaroslav Tchebotarev

Andrey Makhovikov, Alexander Nikandrov, Alla
Zorko, Alexey Bryzgalov, Konstantin Shavruk,
Dmitry Nozhnin, Denis Davydov, Nikita Kareev,
Danila Mishenko, Alexander Gelman

Yuri Miroshnikoff, Peter Vysotin, Serge Zakharov,
Michail Semenov, Andrew Fomin, Alexander
Fredrichson, Alexander Lemesko, Victor Trukhan,
Alexey Voroshilov, Michail Rozenberg, Tatyana
Volkova, Michail Homaziuk, Denis Bystrouev

Frank Heukemes

Christian Schneider

Kevron

Absolute Quality Inc.

Paul Stone

Alexandra Wankum

G+G Tonstudios

Willi Grossmann

Wolfgang van Kant, Jörn Frieze

Felix Aschauer, Holger Kreie, Wolfgang Schwaiger,
Friis Tappert



Anhänge

Spielsteuerung

Tasten, die nicht umbelegt werden können
Einige Tasten haben feste Funktionen, die nicht
geändert werden können:

<Esc> Aktion abbrechen, Fenster oder
Bildschirm schließen, zum
Spielmenü zurückkehren
<Eingabe> (beide) Aktion oder Menüwahl
bestätigen, Texteingabe
<Strg> (beide) Angriffsmodus, Kameradrehung
<Alt> (beide) Doppelklick
<Umsch> (beide) Auswahl der Charaktere.
Im Laden: Gegenstände aus
Felder nehmen, Leisten
durchschalten
<Rollen> Aktuellen Screenshot speichern
(Datei wird im Spieleordner als
shotxxx.bmp (xxx = 0, 1 usw.) gespeichert)

Wenn eine fest zugeordnete Taste, die in dieser Liste
nicht aufgeführt ist, in einem der Spielbildschirme
verwendet wird (z. B. die Pfeile <hoch>/<runter> im
Bildschirm Speichern/Laden, um zwischen den
einzelnen Zeilen der Liste zu schalten) und dieselbe
Taste einer anderen Funktion zugeordnet wurde, wird
die Taste die erste, nicht die zuletzt zugeordnete
Funktion ausüben.

Bearbeiten von Zeilen in bestimmten Bildschirmen (z. B. Spiele speichern/laden)

Wenn Sie eine Zeile bearbeiten, üben einige der
Tasten nur bestimmte Funktionen aus:

<Rückschritt> Löscht den Buchstaben links vom
Cursor. Am Anfang des zu
bearbeitenden Feldes löscht es die
gesamte Zeile.
<Entf> Löscht den Buchstaben rechts
vom Cursor. Am Anfang des zu
bearbeitenden Feldes löscht es die
gesamte Zeile.
<links> Ein Zeichen nach links
<rechts> Ein Zeichen nach rechts
<Posl> Zum Zeilenanfang
<Ende> Zum Ende der Zeile

Diese Tasten und die Buchstaben, Zahlen und andere
Tasten werden in diesem Modus nur dazu verwendet,
um Text einzugeben, nicht um irgendwelche
Funktionen auszuführen.

Standard-Kurztasten

Kampfbildschirm

<M> Minikarte einblenden

Informationsfenster

<> Allgemeine Ansicht des
Charakters
<> Schematische Körper- und
Schadensdarstellung
<> Eigenschaften des Charakters
<Ä> Aktive Zauber

Textfenster

<L> Informationsfenster anzeigen
<K> Gegenstandsliste anzeigen

Charaktere auswählen

<F1> Ersten Charakter auswählen
(von links)
<F2> Zweiten Charakter auswählen
<F3> Dritten Charakter auswählen
<F4> Alle Charaktere auswählen

Bewegungsmodi des Charakters

<Y> Rennen
<X> Gehen (stehen)
<C> Schleichen (ducken)
<V> Kriechen (liegen)

Auswahl der Waffen

<Q> Waffe 1 wählen (von links)
<W> Waffe 2 wählen
<E> Waffe 3 wählen
<R> Waffe 4 wählen

Auswahl der Zauber

<1> Aktiver Zauber 1 (von oben)
<2> Aktiver Zauber 2
<3> Aktiver Zauber 3
<4> Aktiver Zauber 4
<5> Aktiver Zauber 5
<6> Aktiver Zauber 6
<7> Aktiver Zauber 7
<8> Aktiver Zauber 8

Auswahl der magischen Gegenstände

<P>	Gegenstand 1 benutzen (von rechts)
<O>	Gegenstand 2 benutzen
<I>	Gegenstand 3 benutzen
<U>	Gegenstand 4 benutzen

Befehle an Charaktere

<F>	Charakter folgen
<S>	Benutzen/Stehlen
<A>	Angriffs-/Verteidigungsmodus

Gezielte Schläge

<Num 8>	Auf Kopf zielen
<Num 4>	Auf linken Arm (linken Vorderlauf) zielen (von der Sicht des Charakters aus)
<Num 5>	Auf Körper zielen
<Num 6>	Auf rechten Arm (rechten Vorderlauf) zielen
<Num 1>	Auf linkes Bein (Hinterbein) zielen
<Num 3>	Auf rechtes Bein (Hinterbein) zielen

Steuerung der Spielzeit

<Leertaste>	Spiel anhalten
<Num ->	Normale Spielgeschwindigkeit
<Num +>	Verdoppelte Spielgeschwindigkeit

Kameraeinstellungen

<Pos>	Folgekamera
<N>	Standard-Kameraeinstellung (Richtung Norden)
<hoch>	Kamera nach vorne
<runter>	Kamera nach hinten
<links>	Kamera nach links
<rechts>	Kamera nach rechts
<Bild auf>	Zoom in
<Bild ab>	Zoom out
<F9>	Feste Kameraposition 1
<F10>	Feste Kameraposition 2
<F11>	Feste Kameraposition 3
<F12>	Feste Kameraposition 4
<Strg> + <F9>	Feste Kameraposition 1 speichern
<Strg> + <F10>	Feste Kameraposition 2 speichern
<Strg> + <F11>	Feste Kameraposition 3 speichern
<Strg> + <F12>	Feste Kameraposition 4 speichern

Sonstige

<Esc>	Spielmenü
<Tab>	Zu Aufgabenübersicht wechseln
<F5>	Schnellspeichern
<F8>	Schnellladen
<H>	Vorherigen Einführungsbildschirm anzeigen

Technischer Support:

Auch wenn diese CD-ROM gewissenhaft produziert und sorgfältig getestet worden ist, könnte es unter Umständen je nach Anwenderplattform zu Problemen kommen. Sollte dies der Fall sein und kann Ihnen die Readme-Datei nicht weiterhelfen, können Sie sich an unseren technischen Support wenden.

Ihre Anfrage kann schneller bearbeiten werden, wenn Sie folgende Informationen für unser Team bereithalten:

- Den Hersteller Ihres Prozessors und die Taktgeschwindigkeit des Prozessors (CPU).
- Den Arbeitsspeicher (RAM) Ihres Rechners.
- Das Betriebssystem, das Sie benutzen und dessen genaue Version.
- Die genaue Bezeichnung Ihrer Grafikkarte und Ihrer Soundkarte.
- Und natürlich eine möglichst genaue Beschreibung des auftretenden Fehlers oder Problems.

Sie können uns folgendermaßen erreichen:

E-Mail: support@fishtank-interactive.com

Zusätzliche Informationen und Hilfen finden Sie auch auf unserer Website:

<http://www.evil-islands.com>

Unsere freundliche Hotline

berät Sie auch gerne telefonisch:

Tel.: 0751-86 19 44

(Für die Schweiz: 08 48-83 08 33)

jeweils Montag bis Freitag von 16.00-19.00 Uhr

FAX: 0751-86 14 72

Haftungsausschluss

Die Ravensburger Interactive Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.

Ravensburger Interactive Media GmbH
Postfach 1860 · 88188 Ravensburg



Islands - © 2000 Nival Interactive.
2000 Ravensburger Interactive Media GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.


nival
INTERACTIVE


fishtank
INTERACTIVE