

## INHALTSVERZEICHNIS

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>VOR DEM SPIEL</b> .....            | <b>2</b>  |
| <b>SO GEHT DIE SAGE WEITER.</b> ..... | <b>2</b>  |
| <b>DAS HAUPTMENÜ</b> .....            | <b>5</b>  |
| Lehrgang .....                        | 5         |
| Suche .....                           | 5         |
| <b>ARENEN</b> .....                   | <b>7</b>  |
| In Arena .....                        | 8         |
| Arenenauswahl .....                   | 8         |
| Neue Arenenregeln .....               | 8         |
| Multiplayer .....                     | 9         |
| Einstellungen .....                   | 10        |
| Hauptmenü .....                       | 11        |
| Turnier .....                         | 12        |
| <b>MITARBEITER</b> .....              | <b>13</b> |
| <b>KUNDENDIENST</b> .....             | <b>14</b> |
| <b>INTERPLAYS WEBSITE.</b> .....      | <b>15</b> |
| <b>BEGRENZTE GARANTIE</b> .....       | <b>15</b> |

# DIE BY THE SWORD™

## VOR DEM SPIEL

Voraussetzung für die Nutzung des Erweiterungspacks ist es, daß Sie die Vollversion von 'DIE BY THE SWORD' auf Ihrem PC installiert haben. Legen Sie die CD-ROM des Erweiterungspacks in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen zur Installation des Spiels auf Ihrer Festplatte. Dieser Vorgang dauert nicht lange und braucht nur einmal ausgeführt zu werden. (Für zukünftige Spiele müssen Sie nur 'DIE BY THE SWORD'-Original-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen).

Falls die Autoplay-Funktion Ihres Computers deaktiviert ist, folgen Sie diesen einfachen Anweisungen zur Installation des Erweiterungspacks:

1. Doppelklicken Sie auf "Arbeitsplatz" und anschließend auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Wechseln Sie zum Verzeichnis 'Die'.
2. Doppelklicken Sie auf die Datei namens 'SETUP.EXE', um die Installation zu beginnen.
3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen zur Installation des Spiels auf Ihrer Festplatte.

Lagen Sie nach Abschluß der Installation die 'DIE BY THE SWORD'-Original-CD ein, und klicken Sie auf Start. Gehen Sie zur Option "Programme". Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Tantrum-Gruppe. Dort sollte DIE BY THE SWORD erscheinen. Klicken Sie auf 'DIE BY THE SWORD', um das Spiel zu beginnen.

## SO GEHT DIE SAGE WEITER...

Maza ist in den energiezehrenden Kristall Rastegars eingeschlossen und muß hilflos mit ansehen, wie Enric weit entfernt den großen Raum betritt. Atemlos schaut sie zu, wie er mit der Geschmeidigkeit eines Tigers auf die Steine

## DAS SCHWERT DES SCHICKSALS

springt, die in den sengend heißen Lava-See fallen. Sie weiß um die Macht des Zauberers, doch ihre Liebe zu Enric gibt ihr die Zuversicht, daß er sie vor Rastegars teuflischem Plan retten wird.

Enric erreicht die letzte Plattform und stürmt wie ein Stier auf den Zauberer zu. Mit gellendem Hohn Gelächter löst der Zauberer sich in Luft auf und nimmt am anderen Ende der Plattform wieder Gestalt an. Rastegars Schwert donnert in grellweißem Licht, das sich als tödlicher Blitzschlag entlädt. Enric wirft sich aus der Reichweite des glühenden Strahls und entkommt seiner sengenden Hitze nur knapp. Maya kennt die Taktik des Zauberers - wie oft hat sie ihm schon beim Üben zugeschaut, seit er sie hier gefangen hält. Doch so sehr sie Enric auch zu warnen versucht, ihre Stimme kann die dicken Kristallwände einfach nicht durchdringen. Immer wieder versucht Enric, den Zauberer von Kampf zu stellen, und immer wieder ist es vergeblich. Schon bald kocht Erics Blut vor Wut, und er stürmt gegen den Kristall und schlägt mit aller Kraft auf ihn ein. Messerscharfe Glassplitter sprühen in alle Richtungen. Und in diesem Moment erkennt Enric, daß der Kristall nicht undurchdringlich ist, sondern durchbrochen werden kann.

Wild entschlossen, seine Geliebte zu befreien, setzt er zum zweiten Schlag gegen den Kristall an. Doch Rastegar nutzt die Gelegenheit und läßt einen weiteren Blitzstrahl auf sein Opfer niederfahren. Diesmal trifft er sein Ziel. Das Kettenhemd des Helden bietet keinen Schutz und leitet die Elektrizität durch seinen Körper. Unerträgliche Schmerzen durchdringen Enric und fließen durch ihn wie eine tödliche Krankheit. Er ist verletzt, doch er gibt sich nicht geschlagen. Wie betäubt weicht er den weiteren Angriffen des Zauberers aus und schlägt dabei weiter auf den Kristall ein.

Beim fünften und letzten Schlag zerbricht der Kristall wie eine Eierschale. Mayas Energie, die darin gebannt war, bricht unaufhaltsam über den Raum herein.

Schreiend und schweißgebadet wacht Maya auf. Der Alptraum ihrer Befreiung aus den Klauen Rastegars verfolgte sie seit anderthalb Wochen. Jede Nacht kam der Traum zurück, und jedes Mal erwachte sie in dem Moment, als der

# DIE BY THE SWORD™

Kristall barst, immer mit derselben Panik wie beim ersten Mal. Sie verabscheute diese Angst, die sie im Schlaf nicht bezwingen konnte, und suchte immer wieder nach dem Grund dafür.

Erneut überdachte sie sämtliche Ereignisse, die zu ihrer Rettung führten. Rastegar entzog Maya zunächst ihre "böse" Essenz, bevor er sie ihrer "guten" Energie berauben wollte. Als Enric die drei Kristalle der Kraft zerstörte, floss die Energie weiter aus Maya in den Raum, zwar langsamer, als wenn sie bei vollen Kräften gewesen wäre, aber dennoch unaufhaltsam. Als der Kristall, der sie wie eine gläserne Schale umgeben hatte, endlich zerfiel, explodierte die um sie herum angestaute Energie und löste sich auf.

Seit ihrer Rettung aus dem Vulkan hatte Maya weder gestohlen noch gelogen oder geraubt. Gerüchte kamen ihr zu Ohren, Getuschel über eine "böse Königin Maya", die über die Länder herrschte, die bereits unter dem grausamen Rastegar gelitten hatte. Diese Königin hatte anscheinend eine Armee an Mördern um sich versammelt und bedrohte nun die friedlichen Königreiche. Vor anderthalb Wochen sprach man in allen Schenken nur von dieser bösen Hexe. Maya hatte diese Gerüchte achtlos abgetan. Doch dann kam ihr ein Gedanke: Ihre "böse Energie", die Rastegar an sich gerissen hatte, mußte eine körperliche Form angenommen haben, in der sie ihren Gelüsten folgen konnte. In dieser reinen Form, unbelastet von allem "Guten" in Maya, verfolgte die "böse Königin Maya" wahrscheinlich die skrupellose Vernichtung der ahnungslosen Länder und grausame Rache für das Ende ihres Schöpfers....Rastegar.

Maya gibt den Gedanken an Schlaf auf. Sie legt ihre Kampfrüstung an, ergreift den Turmschild und die schwere Gefechtskeule. Enric hat ungestört weitergeschlafen. Sie weiß, daß er sie auf ihrem Rachefeldzug begleiten will, doch dieser Kampf ist nicht für ihn. Sie küßt ihn sanft und schreibt ihm in einem kurzen Brief, daß sie ein paar Tage fort muß. Dann macht sie sich leise auf den Weg, um ihren guten Namen zu retten und die böse "Maya" zu zerstören.

## DAS HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü enthält die Optionen "Lehrgang", "Suche", "Arena", "Turnier", "Optionen" und "Beenden".

### Lehrgang

Der Lehrgang entspricht dem im Originalprodukt.

### Suche

Wenn Sie "Suche" wählen, erscheint ein neuer Bildschirm mit den Wahlmöglichkeiten "DBTS Suche" oder "LFL Suche". DBTS ist die Suche aus der Vollversion, LFL ist die Suche aus der Erweiterung.

Anschließend gelangen Sie zum Bildschirm "Neuer Spieler". Hier sehen Sie eine Liste sämtlicher von Ihnen erstellter Figuren. Sie können eine Suche mit einer dieser Figuren fortsetzen, indem Sie einfach auf den entsprechenden Namen klicken. Auf einem weiteren Bildschirm werden Ihnen dann alle mit dieser Figur erreichte Speicherpunkte angezeigt. (Schauen sie README.TXT nach für die neusten infos) Klicken Sie einfach auf den gewünschten Startpunkt (Speicherpunkt), und setzen

## DIE BY THE SWORD™

Sie Ihre Suche fort. Falls Sie die Suche ganz frisch angehen möchten, wählen Sie einfach die Option "NEUER SPIELER" auf dem gleichnamigen Bildschirm. Geben Sie einen Namen ein, und wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad. Sobald Sie die Einstellungen der neuen Figur festgelegt haben, können Sie Ihre neue Suche beginnen.



Sie können Ihre Figur ganz einfach individuell gestalten. Klicken Sie auf die kleinen Pfeile unten auf dem Bildschirm, um durch die verfügbaren Figuren zu gehen. Sie können nun die Waffe ändern, indem Sie auf das Waffenfeld klicken.



## ARENEN



Die Arena enthält viele neue Optionen und Herausforderungen zur Perfektionierung Ihres Kampfgeschicks. Dieses Menü entspricht dem des Originalspiels, doch hier stehen Ihnen viele weitere Optionen zur Auswahl der Arenen und Figuren zur Verfügung.



Klicken Sie auf das Kopf-Symbol, um das Untermenü zur Gestaltung Ihrer Figur aufzurufen. Sie können durch alle verfügbaren Figuren



# DIE BY THE SWORD™

gehen, indem Sie auf die Pfeile unten auf dem Bildschirm klicken. Um die Farbe der Kleidung einer Figur zu ändern, klicken Sie auf sein Gesicht. Klicken Sie auf die Waffe, um sie zu wechseln. Klicken Sie auf Team, um das Team-Symbol zu ändern. Gehen Sie durch alle Optionen, bis Figur und Team in allen Einzelheiten Ihren Wünschen entsprechen. Klicken Sie auf "Fertig", um zum vorigen Menü zurückzukehren.

## In Arena

Damit starten Sie Ihr Spiel mit den von Ihnen gewählten Einstellungen in der von Ihnen bestimmten Arena.

## Arenenauswahl

Der zweite Menüpunkt ist die Arenenauswahl und wird als Name einer bestimmten Arena dargestellt. Wählen Sie diese Option, um das Gefechtsfeld zu bestimmen.

## Neue Arenenregeln

Dies sind die Regeln für die neu entwickelten Multiplayer-Arenen:

### Encounter (Begegnung)!

Diese Arena ist ein Spiel für 2 Teilnehmer, die einander helfen müssen. Sie und Ihr Mitstreiter können nur durch Team-Arbeit die Gefahren meistern, die in dieser verräterischen Arena lauern. Sie starten ein Spiel dieses Typs, indem Sie im Arena-Menü die Option "ENCOUNTER" wählen.

### Ogre-Hockey

In dieser Arena spielen Sie Hockey. Jeder Teilnehmer spielt einen Ogre, der seine Keule als Hockeyschläger benutzt. Ihr Ziel ist es, den Kobold mit Hilfe des "Schlägers" in das gegnerische Tor am anderen



Spielfeldende zu befördern und gleichzeitig ihr eigenes Tor zu verteidigen. Im Gegensatz zum konventionellen Hockey wird unnötig harter Körperkontakt hier nicht bestraft, also können Sie sich ganz ungehemmt austoben. Weder Ogres noch der Kobold erleiden in dieser Arena Schaden, daher ist weder der Verlust von Gliedmaßen noch der Tod zu befürchten. Ogre-Hockey ist ein Spiel für zwei oder vier Teilnehmer. Im 2-Spieler-Modus treten Sie direkt gegen Ihren Mitspieler an und versuchen, ihm den Kobold ins Tor zu knallen. Im Spiel zu viert bilden jeweils die Spieler 1 und 3 sowie 2 und 4 ein Team. Spiellänge und Anzahl der zum Sieg erforderlichen Tore werden im Menü "Einstellungen" festgelegt. Sie starten eine Partie Ogre-Hockey, indem Sie zum Menü "Arena" wechseln und dort die Option "OGRE HOCKEY" wählen.



### Multiplayer

In diesem Menü wählen Spieler ein Protokoll, um ein Multiplayer-Spiel zu erstellen oder einem vorhandenen Spiel beizutreten.

## Einstellungen

In diesem Menü bestimmen Sie die Optionen für den Multiplayer-Modus. Unter "Game Type" wählen Sie den gewünschten Spieltyp. Als besondere Herausforderung gibt es einen neuen Spieltyp:

### King of the Hill (Gipfelstürmer)

Ziel dieses Spiels ist es, durch die Verteidigung der Fahne in jeder Arena Punkte zu machen. Wenn keine Gegner in der Nähe sind und Sie nahe bei der Fahne stehen, färbt sich die Fahne grün, und Sie verdienen Punkte. Färbt sich die Fahne rot, so erhalten Sie keine Punkte, weil der Gegner zu nahe herangekommen ist. Sie können Sie maximale Spieldauer sowie die zum Sieg erforderliche Punktzahl im entsprechenden Menü einstellen. Sie starten ein Spiel dieses Typs, indem Sie die Option "EINSTELLUNGEN" im Menü "Arena" wählen und sich dann für "KING OF THE HILL" entscheiden.

### Time (Zeit)

Hier legen Sie fest, wie lange Sie in der Arena bleiben möchten.

### Points (Punkte)

Hier bestimmen Sie die für einen Sieg in der Arena erforderliche Punktzahl (Sieger ist, wer als erster 'X' Punkte erzielt).



# DAS SCHWERT DES SCHICKSALS™

## Win By (Matchesieg)

Wählen Sie "Win by 1" (Matchesieg mit 1 Punkt) oder "Win by 2" (Matchesieg mit 2 Punkten).

## Friendly Fire (Eigene Reihen)

Hier legen Sie fest, ob Beschuss durch Spieler desselben Teams aufeinander bei Multiplayer-Suchen oder Team-Spielen Schaden verursacht.

## Health Restored (Regeneration)

Hier bestimmen Sie, in welchem Umfang Spieler während des Gefechts ihre Gesundheit wiederherstellen können.

## Maximum Netplay Lag/Maximum IPX Lag (Maximale Netplay-/IPX-Verzögerung)

Regeln und optimieren Sie die Zeitverzögerung im Multiplayer-Modus.

## Zurück

Damit rufen Sie den vorherigen Bildschirm erneut auf.



## Hauptmenü

Damit gehen Sie zum Hauptmenü-Bildschirm.

Im Menü rechts informieren Sie sich über die aktuelle Anzahl Ihrer Gegner (KI oder Mitspieler) in den Arenen. Die belegten Plätze erkennen Sie am Bild und Namen des jeweiligen Gegners. Sie können die Anzahl der Gegner ändern, indem Sie entweder auf das Bild eines KI-Gegners klicken, um ihn zu ändern, oder einen der leeren Plätze wählen und so neue Herausforderer antreten lassen. Sie legen hier die Einstellungen sämtlicher Gegner fest, mit denen Sie sich messen wollen (im Prinzip wie auf dem Bildschirm zu den Einstellungen Ihrer Spielfigur).

## Turnier

Klicken Sie auf diese Option, um zum Bildschirm zur Auswahl und zum Einrichten der Spielfigur zu gehen. Hier wählen Sie Ihre Spielfigur und Waffe für das gesamte Turnier. Sie müssen zunehmend entschlossener Horden von Gegnern bezwingen, um Meister der Arena zu werden. Sie können hier auch weitere Spielfiguren wählen und mit ihnen üben.



## MITARBEITER

### TREYARCH

Spielentwurf

Mark Nau  
Tomo Moriwaki

Level-Gestaltung

Tomo Moriwaki

Level-Scripts

Mark Nau

Programmierung

James Fristrom

Grafiken

Chris Soares

Produktion

Chris Busse

### TANTRUM

Produktionsleitung

Alan Pavlish

Produktion

Alan Barasch

Serienproduktion

Brian McNerny

### INTERPLAY

Marketing

Alex Rodberg

Handbuchtext

Brian McNerny

Koordination

Steve Spandle

Layout des Handbuchs

Michael L. Quintos

Internationales Produktmanagement

Tom Decker

Zusätzliche Übersetzungen/QS

Marina Bermon (Französisch)

Heike Walther (Deutsch)

Rajael Lopez (Spanisch)

Justine Anacreonte (Italienisch)

### INTERPLAY QS

Leitung der Qualitätssicherung

Chad

Allison

QS-Management

Colin Totman  
Steve Victory

QS-IS-Management

Frank Pimentel

QS Projektleitung

Doug Finch

QS Testleitung

Amy Presnell

QS Tests

Rob Giampa  
G.J. Ramirez  
Scot Humphreys  
Jay Nielsen  
Damien Evans  
Dan Levin

Leitung QS-IS-Technik

Bill Delk

QS-IS-Technik

Thomas Quast

Kompatibilitätstechnik

Louie Iturzaeta  
Derek Gibbs  
Jack Parker  
Eduardo Robles  
Charles Deenen

Regie der Tonaufnahmen

Craig Duman

Mastering

Ann Scibelli (EFX)

Sound Design

Rick Jackson

Level-Musik

Brian Luzziotti

Redaktion Sprachausgabe

Frank Szick

Kevin Frayser

Regie Sprachausgabe

Chris Borders

Koordination Tonaufnahmen

Gloria Soto

## KUNDENDIENST

S Falls bei der Installation oder dem Spielbetrieb Probleme auftreten, führen Sie bitte zunächst die folgenden Schritte aus:

1. Lesen Sie die Readme-Datei auf der CD.
2. Schreiben Sie sich den Wortlaut jeglicher Fehlermeldungen auf.
3. Besuchen Sie die Interplay-Website unter <http://www.interplay.com>. Dort finden Sie Einzelheiten zu uns bekannten Problemen, Updates und Patches.
4. Rufen Sie das Kundendienst-Team von Interplay Europe an:

+44 (0)1628 423723

Bei manchen Problemen müssen wir Sie an den Vertreiber Ihrer Hardware verweisen.

## DIE BY THE SWORD™

### SO ERFAHREN SIE MEHR

Das Neueste zu unseren Produkten bietet Ihnen die Interplay-Website unter <http://www.interplay.com>.

**Spiele, Bücher und Geschenkartikel erhalten Sie von unserem Direktversand, den Sie unter der Telefonnummer +44 (0)1628 423723 erreichen.**

Sie können sich auch unter den folgenden Adressen an uns wenden:

E-Mail: [Europe@interplay-uk.com](mailto:Europe@interplay-uk.com)

Fax: +44 (0)1628 423 777

Oder schreiben Sie an:

Customer Services, Interplay Productions Ltd  
Harleyford Manor, Harleyford, Marlow  
Buckinghamshire  
SL7 2DX, GB

## INTERPLAYS WEBSITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten. Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web-Seiten immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unseren Web-Seiten! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!

Brian Fargo

## GARANTIE

Falls an diesem Produkt Mängel auftreten, erhalten Sie von Interplay kostenlosen Ersatz. Schicken Sie uns dazu das Produkt mit beiliegendem Kaufnachweis und Rückporto zu.

## ERSATZDIENST FÜR DIE LEBENSDAUER DES PRODUKTES

Falls die CD oder das Speichermedium durch unsachgemäße Benutzung oder durch Verschleiß beschädigt wird, schicken wir Ihnen nach Erhalt des beschädigten Mediums sowie eines Schecks oder einer Überweisung über £5 (Pfund Sterling) zur Deckung der Unkosten für das Medium, Porto und Verpackung einen Ersatz zu.

Interplay haftet nicht für Begleit- oder Folgeschäden.

Ihre gesetzlichen Rechte werden dadurch nicht beeinträchtigt.

Bitte schicken Sie defekte Produkte an:

Customer Services - Returns, Interplay Productions Ltd  
Harleyford Manor, Harleyford, Marlow  
Buckinghamshire  
SL7 2DX, GB

**WWW.INTERPLAY.COM**



## SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG

Das beiliegende Softwareprogramm wird von Interplay zu den untenstehenden Bedingungen und ausschließlich zum privaten Gebrauch an den Kunden lizenziert. Durch das Öffnen dieser Packung oder den Gebrauch der beiliegenden CD erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Bedingungen. Interplay gewährt Ihnen hiermit eine nicht-exklusive Lizenz zur Benutzung der beiliegenden Software und des Handbuchs gemäß der im Software-Lizenzabkommen aufgeführten Bedingungen (Bitte lesen Sie dazu die Readme-Datei.).

## KOPIEREN VERBOTEN

Diese Software und das Handbuch sind urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte sind Interplay Productions vorbehalten. Es gilt das Urheberrecht in bezug auf Computersoftware. Sie dürfen lediglich eine einzige Sicherungskopie der Software erstellen. Verleih, Weiterverkauf, Vermietung, Weitergabe, Sublizenzierung oder anderweitige Übertragung der Software (oder jeglicher Kopien) ist nicht gestattet. Das Modifizieren, Adaptieren, Übertragen, Weiterverwenden des Codes, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitiges Rückentwickeln oder Entnehmen des Source Codes jeglicher Teile dieser Software sowie darin enthaltener Elemente ist sowohl Ihnen als auch Dritten untersagt.

## HINWEIS

Interplay Productions behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.