

ein episches rollenspiel von d.w. bradley



DUNGEON LORDS



FÜR MAX UND PAULETTE...

Ich möchte Yat Siu und Typhoon Games, Karsten Otto und Crimson Cow, Robert Stevenson und DreamCatcher Games, Pablo de la Nuez und FX Interactive, Nikolay Baryshnikov und 1C Moskau, Chandra und Gerhard Schanz und Schanz International Consultants und natürlich meiner Frau Paulette meinen tiefen persönlichen Dank ausdrücken, für unermüdliche Hingabe, standhaften Glauben und unendliche Geduld, die Dungeon Lords möglich gemacht haben.

Dungeon Lords wurde geschaffen, um Ihnen eine lebenssechte Erfahrung in einer authentischen Fantasy-Welt zu bieten. Die Monster sind herausfordernd, ungezähmt – und Ihnen niemals freundlich gesinnt. Der Pfad ist oft verschlungen und die größten Schätze gut bewacht. Um Dungeon Lords zu meistern, müssen Sie Ihren eigenen Spielstil genauso entwickeln wie Ihren persönlichen Helden. Lassen Sie sich von Instinkt und Intuition auf dem Weg durch diese gefährliche neue Welt leiten. Sie werden feststellen, dass Dungeon Lords nicht einfach ein weiteres Computerspiel ist. Es wurde geschaffen, um den mächtigen Krieger oder den listigen Zauberer zu wecken, der in Ihnen schlummert. Mögen Sie den Weg lohnend finden und die Herausforderungen meistern ...

D. W. Bradley

INHALTSVERZEICHNIS

DIE INSTALLATION

- Systemanforderungen
- Die Installation von Dungeon Lords
- Die Deinstallation von Dungeon Lords
- Technische Hilfe
- So starten Sie das Spiel**
 - Umschalten zwischen verschiedenen Tasks

DIE SPIELMENÜS

- Das Hauptmenü
- Das Einzelspielermenü
- Das Mehrspielermenü
- Die Spieleinstellungen**
 - Die Tastatursteuerung
- Spiele speichern und beenden

DER EINSTIEG INS SPIEL

- Das Ziel des Spiels
- Ihre Spielfigur
- Eigene Spielfiguren entwerfen**
 - Die Entwicklung der Figur
 - Auswahl von Volk, Klasse und Aussehen
 - Die Klasse der Spielfigur
 - Die Eigenschaften verbessern und neue Fähigkeiten lernen
 - Die Wappen
 - Der Name Ihrer Spielfigur
 - Diese Figur spielen

DUNGEON LORDS SPIELEN

- Der Spielbildschirm
- Die Grundlagen der Steuerung
- Wie geht es jetzt weiter?
- Das Inventar**
 - Die Ausrüstung Ihrer Spielfigur
 - Die verschiedenen Inventararten
 - Die magischen Taschen (Arkane Magie, Celestische Magie, Höllen- und Runenmagie)
 - Die Tränke
 - Die Beschwörungen und Artefakte
 - Das Gegenstandsfenster
- Der Kampf**
 - Der Nahkampf
 - Fernkampfwaffen
 - Zaubern
 - Verteidigung im Kampf
 - Tipps für den Kampf

Was Sie sonst noch alles tun können

- Schätze und andere Gegenstände einsammeln
- Kisten, Fässer und Truhen
- Fallen entschärfen
- Türen und andere Gegenstände öffnen
- Schlösser knacken
- Schalter und Hebel betätigen
- Die Mondbrücken
- Informationsbeschaffung:
- Die Unterhaltung mit NSC
- Kauf und Verkauf von Gegenständen
- Aufgaben
- Die Gilden

Die Magie

- Arkane Magie
- Celestische Magie
- Höllenmagie
- Runenmagie

Monster und Feinde

- Tiere
- Kreaturen
- Bewohner

DER MEHRSPIELERMODUS

- Das Mehrspielermenü
- Spiele im Lokalen Netzwerk (LAN)
- Spiele im Internet
- Besonderheiten im Mehrspielermodus**
 - Das Spiel anhalten
 - Ein neues Gebiet betreten
 - Chatten

DAS TEAM

DIE TASTATURSTEUERUNG

DIE KLASSEN - BERUFE FÜR SPIELFIGUREN

DIE INSTALLATION

Systemanforderungen

Minimal

Betriebssystem:
Windows® 98/Me/2000/XP
Prozessor: 1,0 GHz CPU
Hauptspeicher: 384 MB RAM
Festplattenspeicher: 1,2 GB freier Platz
CD/DVD-ROM-Laufwerk:
4-fach oder schneller
Grafikkarte:
64 MB DirectX 7-kompatible Grafikkarte
(NVIDIA GeForce 2 GTS oder besser)
Soundkarte: Kompatibel zu DirectX 8.1b
oder höher
Eingabegeräte: Tastatur und Maus

Empfohlen

Betriebssystem:
Windows® XP
Prozessor: 2,4 GHz CPU
Hauptspeicher: 512 MB RAM
Festplattenspeicher: 1,2 GB freier Platz
CD/DVD-ROM-Laufwerk:
4-fach oder schneller
Grafikkarte:
128 MB DirectX 9-kompatible Grafikkarte
(NVIDIA GeForce FX 5700 oder besser)
Soundkarte: Kompatibel zu DirectX 8.1b
oder höher
Eingabegeräte: Tastatur und Maus

Die Installation von Dungeon Lords

So installieren Sie Dungeon Lords:

- Legen Sie die Dungeon Lords-CD in Ihr CD- oder DVD-Laufwerk.
- Wenn die AutoPlay-Funktion Ihres Systems eingeschaltet ist, erscheint das Installationsfenster automatisch. Ist die AutoPlay-Funktion deaktiviert, doppelklicken Sie bitte auf Arbeitsplatz und dann auf das Laufwerk, in dem sich die CD befindet. Wenn sich das Installationsfenster dann immer noch nicht öffnet, doppelklicken Sie auf setup.exe, um mit der Installation zu beginnen.
- Folgen Sie den Anweisungen, um die Installation von Dungeon Lords abzuschließen.

Die Deinstallation von Dungeon Lords

So deinstallieren Sie Dungeon Lords:

- Öffnen Sie das Windows-Startmenü.
- Gehen Sie auf Programme, dann auf Dungeon Lords und wählen Sie **Deinstallieren**.

Sie können auch über Arbeitsplatz/Systemsteuerung/Software ein Fenster öffnen. Dort wählen Sie **Programme hinzufügen/entfernen**, wählen Dungeon Lords und klicken dann auf **entfernen**.

So starten Sie das Spiel

So starten Sie Dungeon Lords:

- Stellen Sie sicher, dass sich die Dungeon Lords-CD in Ihrem CD- oder DVD-Laufwerk befindet.
- Wenn Sie die AutoPlay-Funktion eingeschaltet haben, startet das Spiel automatisch, wenn Sie die CD einlegen. Ist die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert, doppelklicken Sie auf das Dungeon Lords-Symbol auf Ihrer Windows-Oberfläche. Sie können das Spiel auch über das Windows-Startmenü starten.

Umschalten zwischen verschiedenen Tasks

••WICHTIG••

Bitte beachten Sie, dass Dungeon Lords das Umschalten zwischen verschiedenen Tasks nicht unterstützt. Wenn das Spiel läuft, benutzen Sie bitte nicht ALT-TAB, um zur Windows-Oberfläche oder einer anderen Anwendung zurückzukehren. Wenn Sie das versuchen, kann es passieren, dass Sie nicht wieder in das Spiel kommen und Dungeon Lords beenden und neu starten müssen. Bitte stellen Sie zusätzlich sicher, dass alle Tasks im Hintergrund (E-Mail-Programme, Internet-Browser, Instant Messenger usw.) deaktiviert sind, bevor Sie Dungeon Lords starten.

Technische Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Samstag von 11:00 bis 20:00 Uhr erreichbar.

Deutschland: Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (1,25 Euro/Min. •)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. •)

• = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom (Die Preise anderer Telefonanbieter können variieren.)

Österreich: Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. •)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. •)

• = aus dem Festnetz

Schweiz: Technische Hotline: 0900 - 900 935 (2,00 CHF/Min. •)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. •)

• = aus dem Festnetz

Bevor Sie die Hotline anrufen:

Stellen Sie bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir Ihnen leider mit dieser Software nicht mitliefern. Sie können diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind. Sollten Sie mit den Treibern Probleme haben, können Sie natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeiter/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir Ihnen helfen, wenn Sie vor dem eingeschalteten PC sitzen. Sofern Sie bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben sollten, notieren Sie diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalten Sie diesen aus und wieder ein. Bevor Sie die kostenpflichtige Hotline nutzen, raten wir Ihnen auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.dtp-ag.com im Bereich Support eine Lösung Ihres Problems zu finden.

Wenn Sie direkt vom PC aus telefonieren können:

Gehen Sie über den Windows-Start-Knopf auf Ausführen. In dem neuen Fenster können Sie ein Programm direkt aufrufen, indem Sie den Namen des Programms eintragen. Tragen Sie bitte "dxdia" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken auf "OK", um das DirectX-Diagnoseprogramm zu öffnen. Lassen Sie dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nennen Sie einfach den Produktnamen und schildern das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um Ihnen eine Problemlösung nennen zu können.

Wenn Sie nicht am PC sitzen können:

Diese Daten sollten Sie bereithalten, bevor Sie die Hotline anrufen:

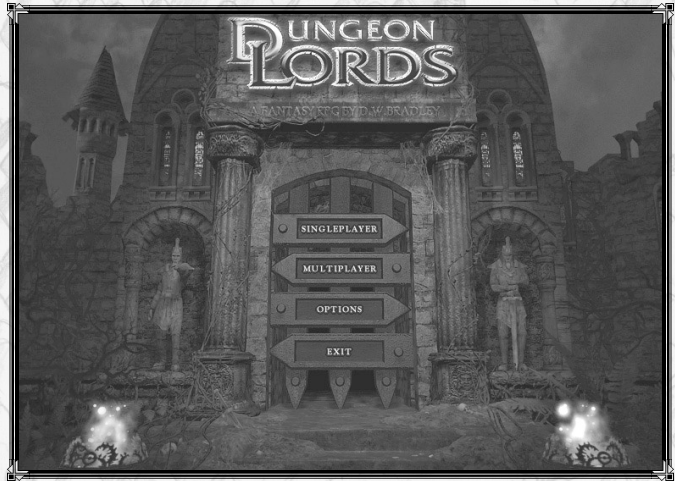
- Windows Version (Betriebssystem)
- Prozessor: Typ und Geschwindigkeit
- DirectX-Version
- Arbeitsspeicher (RAM)
- Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber

Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt "System". Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt "Anzeige". Angaben zur Soundkarte können Sie wiederum auf dem Registerblatt "Sound" bzw. "Sound 1" erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

DIE SPIELMENÜS

Das Hauptmenü

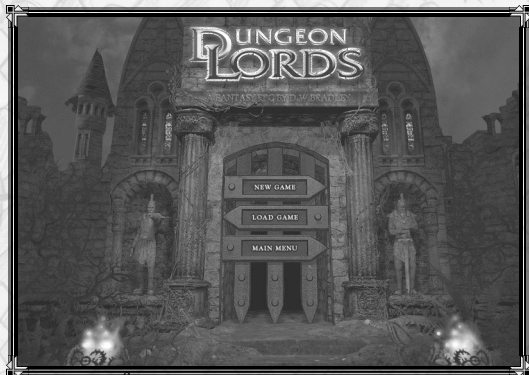


Das Hauptmenü öffnet sich automatisch, wenn Sie Dungeon Lords starten. Klicken Sie auf eine Option, um sie auszuwählen. Sie können zwischen folgenden Optionen wählen:

- **Einzelspieler:** Führt Sie zum Einzelspielermenü.
- **Mehrspieler:** Führt Sie zum Mehrspielermenü. (Weitere Details, wie man eine Mehrspielerpartie leitet oder wie man ihr beitrifft, finden Sie unter "Der Mehrspielermodus".)
- **Optionen:** Führt Sie zu den Spieleinstellungen. (Weitere Details finden Sie unter "Die Spieleinstellungen".)
- **Spiel verlassen:** Damit beenden Sie Dungeon Lords und kehren zur Windows-Oberfläche zurück.

Klicken Sie auf eine Option, um sie auszuwählen.

Das Einzelspielermenü

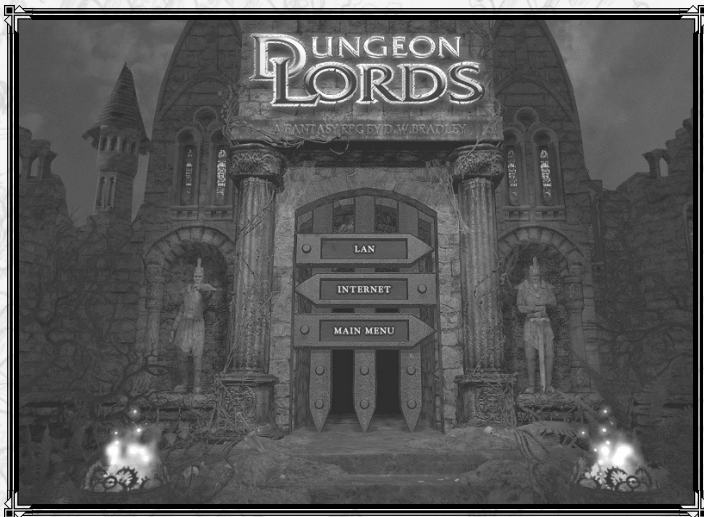


Um das Einzelspielermenü zu öffnen, klicken Sie auf Einzelspieler im Hauptmenü. Sie können unter folgenden Optionen wählen:

- **Neues Spiel:** Startet eine neue Einzelspieler-Partie von Dungeon Lords.
- **Spiel laden:** Lädt einen vorher gespeicherten Spielstand von Dungeon Lords. Wenn Sie diese Option wählen, öffnet sich ein Fenster mit den Spielständen von Dungeon Lords. Wählen sie einen Spielstand aus, und klicken Sie dann auf "Spiel laden". Wenn Sie zum Hauptmenü zurück möchten, ohne einen Spielstand zu laden, klicken Sie einfach auf Spiel beenden.
- **Hauptmenü:** Damit verlassen Sie das Einzelspielermenü und kehren zum Hauptmenü zurück.

Klicken Sie auf eine Option, um sie auszuwählen.

Das Mehrspielermenü



Um das Mehrspielermenü zu öffnen, klicken Sie auf Mehrspieler im Hauptmenü. Sie können unter folgenden Optionen wählen:

- **LAN:** Sie legen eine Mehrspielerpartie von Dungeon Lords in einem lokalen Netzwerk an oder treten ihr bei.
- **Internet:** Sie legen eine Mehrspielerpartie von Dungeon Lords im Internet an oder treten ihr bei.
- **Hauptmenü:** Damit verlassen Sie das Mehrspielermenü und kehren zum Hauptmenü zurück.

(Genaue Details finden Sie unter "Der Mehrspielermodus".)

Die Spieleinstellungen



Die Spieleinstellungen geben Ihnen die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad des Spiels, die Steuerung, die Grafik und den Sound für Dungeon Lords einzustellen. In dieses Menü kommen Sie, wenn Sie im Hauptmenü Optionen anklicken. Um die Spieleinstellungen zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken sie auf "Verlassen".

Es gibt zwei Steuerungsmöglichkeiten in diesem Menü:

- **Pfeile rechts/links:** Die aktuelle Einstellung befindet sich in der Mitte. Links und rechts ist jeweils ein Pfeil. Klicken Sie auf den entsprechenden Pfeil, wenn Sie eine Änderung vornehmen wollen.
- **Schieberegler:** Diese Einstellungen können Sie ändern, indem Sie den Schieberegler anklicken und ihn nach rechts oder links ziehen. Die aktuelle Einstellung wird auf dem Schieberegler in Zahlen dargestellt.

Folgende Optionen können Sie einstellen:

- **Schwierigkeitsgrad Monster:** Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad der Monster und Feinde, denen Sie im Spiel begegnen, einstellen. Die Standardeinstellung ist Normal. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen, bekommen Sie Bonuspunkte für bezwungene Gegner.
- **Zufällige Begegnungen:** Hier können Sie die Häufigkeit der zufälligen Begegnungen mit Monstern und Feinden einstellen. Die Standardeinstellung ist Normal.

- **Mausempfindlichkeit X-Achse:** Hier können Sie die Mausempfindlichkeit der X-Achse einstellen (links/ rechts). Je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, umso schneller reagiert die Maus. Die Standardeinstellung ist 0.
- **Mausempfindlichkeit Y-Achse:** Hier können Sie die Mausempfindlichkeit der Y-Achse einstellen (vor/ zurück). Je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, umso schneller reagiert die Maus. Die Standardeinstellung ist 0.
- **Maus X-Achse umkehren:** Damit kehren Sie die Bewegungsrichtung der X-Achse der Maus um (rechts zu links und links zu rechts). Die Standardeinstellung ist AUS.
- **Maus Y-Achse umkehren:** Damit kehren Sie die Bewegungsrichtung der Y-Achse der Maus um (vor zu zurück und zurück zu vor). Die Standardeinstellung ist AUS.
- **Maus Y-Achse sperren:** Hiermit sperren Sie die Y-Achse der Maus, so dass Bewegungen vor und zurück keine Wirkung mehr haben. Die Standardeinstellung ist AUS.
- **Bildschirmauflösung:** Hier können sie die Bildschirmauflösung auf bis zu 1280 x 1024 einstellen. Die Standardeinstellung ist 800 x 600. Beachten Sie bitte, dass eine höhere Auflösung auf leistungsschwächeren Systemen zu Problemen mit der Spielgeschwindigkeit führen kann.
- **Gamma:** Hier legen Sie die Farb- und Helligkeitsstufe fest. Die Standardeinstellung ist 0.
- **Schatten-Rendering:** Hier schalten Sie die Schattendarstellung im Spiel an oder aus. Die Standardeinstellung ist EIN. Bitte beachten Sie, dass die Schattendarstellung bei leistungsschwächeren Systemen zu Problemen mit der Spielgeschwindigkeit führen kann. Wenn das Spiel ruckelt, sollten sie das Schatten-Rendering ausschalten.
- **Sichtweite:** Hier legen Sie fest, wie weit sie im Spiel sehen können (ab wann entfernte Objekte vernebelt werden). Die Standardeinstellung ist 100. Eine hohe Sichtweite kann auf leistungsschwächeren Systemen zu Problemen mit der Spielgeschwindigkeit führen.
- **Gesamtlautstärke:** Hier stellen Sie Gesamtlautstärke für alles ein, was Sie im Spiel hören. Die Standardeinstellung ist 100.
- **Soundeffekte:** Hier wird die Lautstärke für bestimmte Geräusche im Spiel festgelegt (Kampfgeräusche usw.). Die Standardeinstellung ist 100.
- **Musik:** Hier stellen Sie die Lautstärke für die Hintergrundmusik im Spiel ein. Die Standardeinstellung ist 76.
- **Sprache:** Hier stellen Sie die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel ein. Die Standardeinstellung ist 100.
- **Hintergrundgeräusche:** Hier können Sie die Lautstärke für die Hintergrundgeräusche einstellen. Die Standardeinstellung ist 100.
- **Tastatur:** Damit können Sie die Tastaturbelegung ihren Vorstellungen anpassen. (Details finden Sie unter "Die Tastatursteuerung".)
- **Standard:** Wenn Sie diesen Button anklicken, werden alle Optionen der Spieleinstellungen auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

Die Tastatursteuerung



Dungeon Lords hat eine Standardeinstellung für die Tastatur, mit der Sie alle Handlungen im Spiel ausführen können. Sie können diese Standardeinstellung jedoch ändern, um die Tastaturbelegung Ihren Vorstellungen und Ihrem Spielstil anzupassen.

Um die Tastaturbelegung zu ändern, klicken Sie unter Spieleinstellungen auf Tastatur. Dadurch öffnet sich ein neues Fenster für die Tastaturbelegung. In diesem Fenster wird die gesamte Tastaturbelegung aufgelistet. Rechts neben Steuerungsbefehl befinden sich zwei Felder, die eine primäre und eine sekundäre Tastaturbelegung für diesen Befehl beinhalten. So ist z. B. der Steuerungsbefehl "Vorwärts" auf der Tastatur mit "W" (primär) und mit der "Pfeiltaste oben" (sekundär) belegt. (Beachten Sie bitte, dass nicht alle Befehle eine sekundäre Tastaturbelegung haben.)

So ändern Sie die Tastaturbelegung eines Steuerungsbefehls:

1. Klicken Sie auf den linken (für die primäre Tastaturbelegung) oder rechten (für die sekundäre Tastaturbelegung) Pfeil neben dem Befehl, dessen Tastaturbelegung Sie ändern möchten.
2. Wenn sich das Dialogfenster öffnet, drücken Sie die Taste, die Sie diesem Befehl zuweisen möchten.
3. Wenn Sie das Dialogfenster verlassen wollen, ohne die Tastaturbelegung zu ändern, drücken Sie die Rücktaste.

Beachten Sie bitte, dass Sie bei der Zuweisung einer Taste für einen Befehl eventuell noch einem zweiten Befehl eine neue Taste zuweisen müssen, nämlich in dem Fall, in dem die neue Taste eines Befehls vorher für einen anderen Befehl verwendet wurde.

Wenn Sie die Tastaturbelegung wieder auf die Standardeinstellung zurückführen möchten, klicken Sie einfach auf "Standard" im Menü Spieleinstellungen.

Um zu den Spieleinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf "Einstellungen".



Spiele speichern und beenden



Wenn Sie während des Spiels die ESC-Taste drücken, öffnen Sie das Fenster "Spiel speichern". Hier können Sie das laufende Spiel speichern und das Hauptmenü aufrufen.

- **Ein Spiel speichern:** Wenn sich das Fenster "Spiel speichern" geöffnet hat, klicken Sie auf einen Speicherplatz auf der linken Seite und dann auf Spiel speichern. (Wenn Sie einen schon belegten Speicherplatz anklicken, werden Sie gefragt, ob Sie den Spielstand überschreiben wollen.) Geben Sie dem Spielstand einen Titel und klicken Sie auf OK. Wenn Sie doch nicht speichern wollen, klicken Sie auf NEIN. Wenn Sie von diesem Fenster aus weiterspielen wollen, klicken Sie auf "Weiterspielen".
- **Zum Hauptmenü:** Wenn Sie von dem Fenster "Spiel speichern" aus zum Hauptmenü wollen, klicken Sie auf "Spiel beenden". Damit Sie aber nicht irgendwelche Fortschritte im Spiel verlieren, sollten Sie Ihr Spiel speichern, bevor Sie das Hauptmenü aufrufen.

DER EINSTIEG INS SPIEL

Um ein neues Solospiel bei Dungeon Lords zu beginnen, klicken Sie im Hauptmenü auf "Neues Spiel".

Das Ziel des Spiels

Sie befinden sich bei Dungeon Lords am Anfang in der Wildnis nahe der Stadt Fernhain. Im Laufe Ihrer Erkundung der riesigen Gegend werden Sie gegen eine ganze Reihe von Gegnern antreten müssen. Dabei verbessern sich nach und nach die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur und Ihre Kampffähigkeiten. Wenn Sie mit den verschiedenen Bewohnern des Landes reden, erfahren Sie immer mehr Einzelheiten zu dem Konflikt, der das Reich bedroht, und Sie erkennen langsam Ihre eigene Rolle in der dramatischen Entwicklung der Ereignisse.

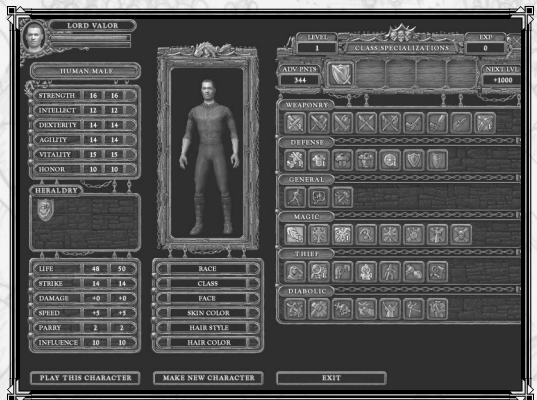
Im Laufe des Spiels werden Sie sich zahlreichen Aufgaben stellen müssen. Viele davon bringen Sie Ihrem großen Ziel näher, einige enthüllen Ihnen auch nur einen Teil der Welt um Sie herum und liefern Ihrer Spielfigur die Erfahrung und die Ausrüstung, die sie braucht, um das Spiel erfolgreich abzuschließen.

Ihre Spielfigur

Das Erste, was Sie beim Start einer neuen Runde Dungeon Lords tun müssen, ist eine Spielfigur zu wählen, die Sie durch das ganze Spiel begleiten wird.

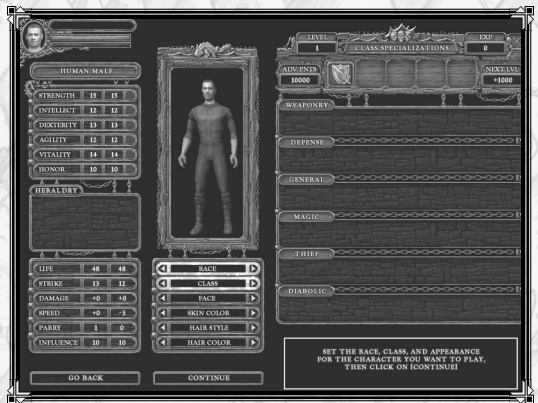
Auf dem Auswahlbildschirm haben Sie zunächst einmal die Wahl zwischen drei Optionen. Klicken Sie zur Auswahl einfach auf den entsprechenden Button.

- **Diese Figur spielen:** Starten Sie das Spiel mit der Figur, die momentan auf dem Bildschirm erscheint. Es ist entweder Ihre zuletzt erstellte Spielfigur oder — falls Sie noch gar keine erstellt haben — eine Standardvorgabe.
- **Neue Spielfigur erstellen:** Damit ignorieren Sie die derzeit angezeigte Spielfigur und erschaffen einen neuen, eigenen "Charakter" (siehe auch unter "Eigene Spielfiguren entwerfen").
- **Verlassen:** Bringt Sie zurück zum Hauptmenü.



Eigene Spielfiguren entwerfen

Um eine eigene Spielfigur anzulegen, klicken Sie auf dem Auswahlbildschirm auf "Neue Spielfigur erstellen". Sie gelangen dann zur Figurenerschaffung. Mit einem Klick auf "Zurück" können Sie sie jederzeit wieder verlassen, ohne eine neue Spielfigur anzulegen.



Die Erschaffung eines neuen "Charakters" erfolgt in mehreren Schritten. Auch hier können Sie mit einem Klick auf "Zurück" jederzeit wieder zum vorherigen Schritt zurückkehren.

Die Entwicklung der Figur

Oben rechts auf dem Spielfiguren-Bildschirm sehen Sie einige Informationen über die Entwicklung der momentan ausgewählten Spielfigur.

- **Stufe:** Die derzeitige Erfahrungsstufe der Spielfigur. Alle neuen Figuren beginnen auf Stufe 1. Für den Aufstieg in die nächsthöhere Stufe ist eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten nötig. Bei jedem Aufstieg bekommt Ihre Spielfigur dann einen Beförderungspunkte-Bonus.
- **ERF:** Die Anzahl an Erfahrungspunkten, die diese Spielfigur für den Aufstieg auf die nächste Stufe bis jetzt schon gesammelt hat. Alle neuen Figuren beginnen mit 0 Erfahrungspunkten.
- **Klassenspezialisierungen:** Diese Symbole bezeichnen die derzeitigen Klassenspezialisierungen der Spielfigur (weitere Informationen unter "Die Klasse einer Spielfigur", eine komplette Liste finden Sie im Anhang B: "Die Klassen — Berufe für Spielfiguren").
- **Bef.-Punkte:** Die Anzahl der Beförderungspunkte, die Ihre Spielfigur benutzen kann, um ihre Eigenschaften zu verbessern oder neue Fähigkeiten zu lernen. Alle neu erschaffenen Figuren verfügen über eine bestimmte Menge an Beförderungspunkten, die Sie während der Erschaffung verbrauchen können.
- **Nächste Stufe:** Die Anzahl an Erfahrungspunkten, die diese Spielfigur bis zum Aufstieg auf die nächste Stufe noch benötigt.

Auswahl von Volk, Klasse und Aussehen

Ihre erste Aufgabe ist es, festzulegen, welchem Volk Ihre Spielfigur angehört, welcher Klasse, und wie sie aussehen soll. Die Steuerung dafür finden Sie unter dem Bild der Figur in der Mitte des Bildschirms. Insgesamt gibt es sechs Punkte, die Sie einstellen können:

- **Volk:** Bestimmen Sie, welchem Volk Ihre Figur angehört und welches Geschlecht sie hat.
- **Klasse:** Bestimmen Sie, welcher Klasse Ihre Figur angehört.
- **Gesicht:** Legen Sie fest, wie das Gesicht Ihrer Figur aussieht.
- **Hautfarbe:** Legen Sie die Hautfarbe Ihrer Figur fest.
- **Frisur:** Legen Sie fest, wie Ihre Figur das Haar trägt.
- **Haarfarbe:** Legen Sie die Haarfarbe Ihrer Figur fest.

Um die verfügbaren Einstellungen für Volk, Klasse und Aussehen durchzublättern, klicken Sie einfach auf die Pfeile rechts und links von der gewünschten Option.

Während Sie die verschiedenen Optionen beim Aussehen durchblättern (Gesicht, Hautfarbe, Frisur und Haarfarbe), werden die Veränderungen an der Spielfigur angezeigt. Auch das Blättern durch die zur Auswahl stehenden Völker verändert sich die Grafik entsprechend. Volk und Geschlecht werden auch oben links über den Werten der Spielfigur angezeigt. Veränderungen der Klasse spiegeln sich in der Anzeige der Klassenspezialisierungen wider.

Die unterschiedlichen Völker

Menschen: Die Menschen sind das vorherrschende Volk in der Welt von Dungeon Lords. Ihre Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt; sie haben überall durchschnittliche Fähigkeiten und geben daher auch in jedem Beruf, den sie wählen, eine ganz passable Figur ab.

Elfen: Diese Humanoiden sind ein uraltes Volk, weise und fast unsterblich. Die Elfen von Arintal sind edel und zivilisiert, andere Elfenclans hingegen — etwa die Dray — sind noch ausgesprochen wild. Elfen sind intelligent und beweglich, haben zugleich aber auch die schwächste Konstitution aller Völker. Sie geben hervorragende Zauberer und gute Adepten ab.

Zwerge: Diese kleinwüchsigen, breit gebauten Humanoiden sind hart im Nehmen und im Austeilen. Zwerge sind stark und kernig, aber dabei nicht übermäßig wendig. Sie werden mächtige Krieger und hartgesottene Adepten.

Urgoth: Jeder respektiert und fürchtet diese riesigen, muskulösen Demigothen. Sie sind stark wie Ochsen und dumm wie ein Sack Stroh. Sie gehen selbst mit den schwersten Waffen so geschickt und leicht um, als wären es Zahnstocher, und selbst die schwerste Rüstung scheint sie kaum zu behindern. Was nicht viel heißt, denn Urgoth sind in ihren Bewegungen ohnehin ebenso unbeholfen wie im Denken. Daher sind sie als Zauberer oder Schurken völlig fehl am Platze.

Wylvaner: Diese zähen, gewitzten Tiermenschen sind eine flinke und oft böartige Form der Demigothen. Wylvaner sind körperlich ebenso beweglich wie geistig und geben daher exzellente Schurken und höchst kompetente Zauberer oder Adepten ab. Dafür sind sie auch nicht so widerstandsfähig wie die meisten der anderen wilden Demigothen.

Zauren: Diese von Reptilien abstammenden Demigothen werden wegen ihrer Geschwindigkeit, Kraft und Zähigkeit gefürchtet. Ihr breites Echsengrinsen flößt vielen der zivilisierteren Völker Angst ein. Zauren sind nicht besonders helle oder geschickt, gleichen das aber mehr als reichlich durch blitzschnelle Reflexe und Beweglichkeit, eine alles zermalmende Kraft und eine widerstandsfähige, schuppige Echsenhaut aus. Dank dieser Eigenschaften sind sie beeindruckende Kämpfer und nicht zu verachtende Schurken.

Thralls: Die Thralls sind ein Volk von kleinen, gnomenhaften Demigothen. Sie sind erstaunlich schnell und gewitzt, bevorzugen aber aufgrund ihres winzigen Körperbaus eher Hinterlist und Tücke statt des offenen Zweikampfs. Thralls sind auf Grund ihrer Intelligenz und Schnelligkeit als Schurken und Zauberer ausgezeichnet.

Das Aussehen Ihrer Spielfigur ist zwar rein kosmetisch, doch Volks- und Klassenzugehörigkeit beeinflussen die Spielweise und Fähigkeiten Ihrer Figur schon ganz erheblich. Hier eine Übersicht der Startwerte bei den wichtigsten Charaktereigenschaften für jedes Volk.

	Mensch (M)	Mensch (W)	Urgoth	Zwerg	Wylvaner	Elf (M)	Elf (W)	Zaur	Thrall
Stärke	15	13	20	18	11	12	10	17	10
Intellekt	12	14	8	10	13	15	17	9	14
Geschicklichkeit	13	13	9	12	14	15	15	10	16
Gewandtheit	12	13	9	10	16	14	15	14	16
Gesundheit	14	12	20	16	11	10	8	16	10
Ehre	10	11	10	10	10	10	11	10	10
Leben	48	44	60	52	42	40	36	52	40
Treffer	13	13	9	12	14	15	15	10	16
Schaden	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Geschwindigkeit	+0	+2	+0	+0	+10	+5	+7	+5	+10
Parieren	1	1	0	0	2	2	2	1	3
Einfluss	10	11	10	10	10	10	11	10	10

Die Klasse der Spielfigur

Die Klasse einer Spielfigur verbessert deren Chance, gewisse Fähigkeiten oder Arten von Fähigkeiten zu erlernen und/oder versieht die Spielfigur mit zusätzlichen Fähigkeiten und Wappen, die anderen Klassen nicht offen stehen. Sie wählen Ihre Basisklasse bei der Erschaffung der Spielfigur, in weiterführende oder zusätzliche Klassen werden Sie durch den Beitritt in eine Gilde oder durch die Erledigung bestimmter Aufgaben aufgenommen.

Die nachfolgende Tabelle listet die Startklassen, ihre Lernboni und eventuelle zusätzliche Fähigkeiten/Wappen auf. Eine komplette Liste aller verfügbaren Klassen finden Sie im Anhang B: "Die Klassen - Berufe für Spielfiguren".

Klasse	Lernboni	Zusätzliche Fähigkeiten/Wappen
Adept	Celestische Magie und Rüstungen	Magische Waffen
Kämpfer	Waffen, Rüstungen und Schilde	
Magiebegabter	Arkane Magie	Magische Waffen
Schurke	Diebesfähigkeiten und Wurfwaffen	Schleichen

Beschreibung der Einsteigerklassen

Adept: Adepten sind die primären Hüter der celestischen Magie. Sie benutzen mystische Sternenkristalle für Heil- und andere nützliche Zauber. Adepten starten im Spiel mit einem kleinen Schild und einem kleinen Streitkolben.

Kämpfer: Der Kämpfer ist geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen. Keine Startklasse ist besser im Nahkampf als er. Kämpfer starten im Spiel mit einer leichten Rüstung, einem Schild und einem Kurzsword.

Magiebegabter: Magiebegabte setzen die esoterischen Kräfte der arkanen Magie ein. Sie können mystische und elementare Mächte herbeirufen, um ihre Feinde zu vernichten. Magiebegabte können außerdem lernen, Gegenstände zu identifizieren und magische Waffen zu verwenden. Magiebegabte starten im Spiel mit etwas arkaner Magie und einem Holzstab.

Schurke: Schurken sind bewandert im "Schattenhandwerk", also der Kunst des Betrugs und der Hinterlist. Sie können Schlösser knacken, schleichen, ausweichen und mit Wurfwaffen umgehen. Schurken starten im Spiel mit Dietrichen, einem Dolch und Wurfmessern.

Wenn Sie alle Änderungen eingegeben haben, klicken Sie auf "Weiter", um mit dem nächsten Schritt fortzufahren..



Die Eigenschaften verbessern und neue Fähigkeiten lernen

Alle neu erschaffenen Figuren verfügen über eine bestimmte Menge an Beförderungspunkten, die Sie benutzen können, um die Eigenschaften Ihrer Spielfigur zu verbessern oder sie neue Fähigkeiten lernen zu lassen.

In dieser Stufe der Spielfigurenerschaffung sind alle Eigenschaften und Fähigkeiten, die für Ihre Figur zur Verfügung stehen, goldfarben unterlegt.

HUMAN MALE

STRENGTH	15	15	+
INTELLECT	12	12	+
DEXTERITY	13	13	+
AGILITY	12	12	+
VITALITY	14	14	+
HONOR	10	10	+

HERALDRY

LIFE	48	48
STRIKE	13	12
DAMAGE	+0	+0
SPEED	+0	-3
PARRY	1	0
INFLUENCE	10	10

RACE

CLASS

FACE

SKIN COLOR

HAIR STYLE

HAIR COLOR

LEVEL 1 **CLASS SPECIALIZATIONS** **EXP** 0

ADV PNTS 10000 **NEXT LVL** +1000

WEAPONRY

DEFENSE

GENERAL

MAGIC

THIEF

DIABOLIC

SPEND ADVANCEMENT POINTS TO INCREASE CHARACTER ATTRIBUTES AND LEARN SKILLS, THEN CLICK ON [CONTINUE]

GO BACK **CONTINUE**

Um eine Eigenschaft zu verbessern, klicken Sie auf das Pluszeichen (+) rechts von der Eigenschaft, deren Wert Sie erhöhen möchten. Mit jedem Klick erhöhen Sie den Wert um 1. Die Anzahl der dafür benötigten Beförderungspunkte ist je nach Eigenschaft unterschiedlich. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Eigenschaft bewegen, sehen Sie in einem Extrafenster, wie viele Beförderungspunkte eine Verbesserung dieser Eigenschaft um einen Punkt kosten würde.

Grundeigenschaften

Jede Spielfigur hat eine Reihe von Grundeigenschaften, die bestimmen, was diese Figur kann und was nicht. In vielen Fällen sind diese Grundeigenschaften die Basis für ihre anderen Fähigkeiten.

- **Stärke:** Die Stärke bestimmt den Umgang mit Waffen und Rüstungen. Mit mehr Stärke kann Ihre Spielfigur schwerere Waffen und Rüstungen tragen.
- **Intellekt:** Der Intellekt bestimmt die Lernfähigkeit. Mit mehr Intellekt kann Ihre Spielfigur leichter Fähigkeiten und Magie erlernen.
- **Geschicklichkeit:** Die Geschicklichkeit steht für die körperliche Koordination Ihrer Spielfigur. Mit mehr Geschicklichkeit kann Ihre Spielfigur genauer und vor allem wirksamer mit ihren Waffen zuschlagen.
- **Gewandtheit:** Die Gewandtheit bestimmt die Geschwindigkeit und Reflexe im Kampf. Spielfiguren mit hoher Gewandtheit können schneller zuschlagen und abwehren als solche mit geringer Gewandtheit.
- **Gesundheit:** Die Gesundheit bestimmt, wie gut es ihrer Spielfigur geht. Wenn Sie die Gesundheit erhöhen, steigen auch die maximalen Lebenspunkte.
- **Ehre:** Die Ehre ist der Maßstab für Heldenmut und Tapferkeit im Kampf. Ihre Spielfigur verdient sich Ehre, indem sie Monster besiegt und Aufgaben erledigt. Meist muss sie ein Mindestmaß an Ehre vorweisen können, bevor sie in eine der erleseneren Klassen aufgenommen wird. Ehre beeinflusst auch die Preise beim Handeln.

Gesundheits- und Kampfwerte

Die Gesundheits- und Kampfwerte einer Figur werden von ihren Eigenschaften festgelegt und bestimmen, wie gut sie kämpfen und überleben kann, aber auch, wie gut sie im gewaltfreien Umgang mit anderen Figuren ist.

- **Leben:** Die Lebenskraft zeigt an, wie viel Schaden Ihre Spielfigur wegstecken kann, ohne daran zu sterben. Die Lebensanzeige erhöht sich zusammen mit der Gesundheit.
- **Treffer:** Treffer bestimmt die Fähigkeit einer Spielfigur, einem Gegner mit Nahkampf- oder Fernwaffen Schaden zuzufügen. Je höher der Trefferwert einer Figur, desto effektiver findet sie Schwachstellen in der gegnerischen Rüstung und seiner Parade, um ihn zu schwächen. Die Trefferpunktzahl erhöht sich zusammen mit der Geschicklichkeit.
- **Schaden:** Dieser Wert steht für die Fähigkeit Ihrer Spielfigur, mit Nahkampf- waffen zusätzlichen Schaden zuzufügen (neben dem normalen Schadens- potenzial der Waffe).



- **Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit bestimmt, wie schnell Ihre Spielfigur im Kampf angreifen und zaubern kann. Figuren mit hohem Geschwindigkeitswert haben kaum Verzögerungen zwischen ihren einzelnen Angriffen, bei geringer Geschwindigkeit hingegen muss eine Figur schon einmal etwas warten, bevor sie erneut angreifen kann. Die Geschwindigkeit erhöht sich zusammen mit der Gewandtheit.
- **Parieren:** Die Fähigkeit Ihrer Spielfigur, Nahkampfangriffe des Gegners abzublocken, wird von diesem Wert bestimmt. Je besser eine Spielfigur parieren kann, desto mehr Angriffe kann sie abblocken. Der Wert "Parieren" erhöht sich durch die Gewandtheit und die Fähigkeit "Parieren".
- **Einfluss:** Der Wert "Einfluss" steht für das Charisma Ihrer Spielfigur, besonders wichtig, wenn es beim An- und Verkauf darum geht, einen guten Preis herauszuhandeln. Je stärker der Einfluss einer Figur, desto besser der Preis, den sie erzielt. Der Einfluss erhöht sich zusammen mit der Ehre und der Fähigkeit "Handel".

Um eine Fähigkeit zu verbessern oder hinzuzufügen, klicken Sie auf das Symbol der Fähigkeit. Wenn Sie den Mauszeiger über die verschiedenen Symbole bewegen, sehen Sie unten rechts auf dem Bildschirm eine kurze Beschreibung der einzelnen Fähigkeiten sowie die Anzahl an Beförderungspunkten, die diese Fähigkeit (oder eine Verbesserung) kostet.

Fähigkeiten

Jede Spielfigur hat nur eine begrenzte Reihe von Fähigkeiten, die sie im Spiel einsetzen kann. Wie viele Beförderungspunkte das Training einer bestimmten Fähigkeit kostet, richtet sich zum Teil auch nach der Klasse der Figur. Einige spezielle (meist diabolische) Fähigkeiten sind bestimmten Klassen vorbehalten.

Alle verfügbaren Fähigkeiten in Dungeon Lords gehören in eine von sechs Kategorien:

- **Waffen** — Fähigkeiten, mit denen man die Effektivität beim Einsatz von Waffen verbessert.
- **Verteidigung** — Fähigkeiten, mit denen man seine Verteidigung verbessert, etwa mit Rüstungen, Schilden oder Parieren.
- **Allgemein** — Diverse nützliche Fähigkeiten wie Körperbeherrschung, Handel oder Reparieren.
- **Magie** — Fähigkeiten, die den Umgang einer Figur mit Zaubern und magischen Gegenständen beeinflussen.
- **Diebesfähigkeiten** — Alles, was ein Dieb können muss, wie etwa Fallen entschärfen, Schlösser knacken oder Schleichen.
- **Diabolische Fähigkeiten** — Besondere Fähigkeiten, die nur fortgeschrittenen Klassen vermittelt werden.

Die Fähigkeiten einer Spielfigur werden in Effektivitätsstufen gemessen. Wenn eine Figur eine Fähigkeit erwirbt, liegt ihr Können in dieser Fähigkeit auf Stufe 1. Je höher diese Fähigkeitsstufe im Laufe des Spieles ansteigt, desto besser kann die Figur Aufgaben erledigen, zu denen sie diese Fähigkeit benötigt.

Für einige Fähigkeiten müssen Sie Vorbedingungen erfüllen, bevor sie sich Ihre Spielfigur aneignen kann. So muss sie beispielsweise die dritte Stufe in der Beherrschung leichter Waffen erreicht haben, bevor sie den Umgang mit mittelschweren Waffen lernen kann. Zudem kann man die neue Fähigkeit in solchen Fällen niemals höher steigern als die vorausgesetzte Fähigkeit. In unserem Beispiel hieße das, solange Ihr Held oder Ihre Heldin bei den leichten Waffen nicht über Stufe 3 hinauskommt, ist auch seine oder ihre Fähigkeit im Umgang mit mittelschweren Waffen auf Stufe 3 begrenzt. Diese Regel gilt ebenso, wenn mehrere Fähigkeiten voneinander abhängen. Hat Ihr Held beispielsweise leichte Waffen auf Stufe 3 und ebenso mittelschwere Waffen auf 3, kann er schwere Waffen lernen — aber auch hierin erreicht er erst Stufe 4, wenn er zuvor leichte UND mittelschwere Waffen auf 4 gebracht hat.

Sobald Sie nicht mehr genug Beförderungspunkte zur Verfügung haben, um eine Fähigkeit zu verbessern, verschwindet die goldene Markierung.

Um alle Änderungen rückgängig zu machen, klicken Sie auf "Zurück", dann kehren Sie zum vorherigen Schritt des Vorgangs zurück. Alle nicht gespeicherten Änderungen der Eigenschaften und Fähigkeiten sind nach einem Klick auf "Zurück" storniert.

Wenn Sie Ihre Fähigkeiten fertig zugewiesen haben, klicken Sie auf "Weiter".

Die Wappen

Ein Wappen steht für einen speziellen Bonus, der einer Spielfigur verliehen wird. Spielfiguren bekommen ihr erstes Wappen bei der Erschaffung, weitere Wappen können sie sich verdienen, indem sie spezielle Aufgaben lösen.

Der nächste Schritt bei der Erschaffung Ihrer Spielfigur ist also die Wahl ihres ersten Wappens. Klicken Sie auf einen der Schilde links im Wappenfenster. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein Wappen, dann erscheint in einem Extrafenster sein Name und die Auswirkungen dieses Wappens auf Ihre Spielfigur, falls Sie es auswählen.

Hier eine Aufstellung der zur Auswahl stehenden Startwappen:



Symbol	Name	Wirkung
	Der Akrobat	Körperbeherrschung: +10% Geschwindigkeit: +10%
	Der Glückspilz	Glück
	Die Dame & der Löwe	Treffer: +2
	Der Zauberer	Arkane Magie: +10%

Nachdem Sie Ihr Wappen ausgesucht haben, klicken Sie auf "Weiter".

Der Name Ihrer Spielfigur

Geben Sie den Namen für Ihre Spielfigur oben links in das Namensfeld ein. Namen können aus Buchstaben, Zahlen und Leerzeichen bestehen, dürfen aber keine Sonderzeichen (wie ?, ,, /, und so weiter) enthalten.

Wenn Sie den Namen eingegeben haben, drücken Sie die RETURN-Taste zum Weitermachen.

Diese Figur spielen

Nachdem Sie Ihre Spielfigur getauft haben, ist die Erschaffung abgeschlossen! Schauen Sie sich das Ergebnis noch einmal gut an, um sicherzugehen, dass es Ihren Wünschen entspricht. Änderungen können Sie mit einem Klick auf "Zurück" vornehmen. Sind Sie zufrieden, dann können Sie mit der Option "Diese Figur spielen" ins Spiel einsteigen.

Sie können den Spielfigurenbildschirm jederzeit mit der Taste "C" aufrufen, um Informationen über Ihre Figur abzurufen und neu verdiente Beförderungspunkte einzusetzen.

DUNGEON LORDS SPIELEN

Der Spielbildschirm



Der Haupt-Spielbildschirm zeigt Ihre Spielfigur und die Umgebung aus der Sicht eines Dritten.

Oben links sehen Sie eine Statusanzeige, die Ihnen immer folgende Informationen liefert:

- Namen und Aussehen Ihrer Spielfigur.
- Einen roten Balken, der für die Lebensenergie Ihrer Spielfigur steht.
- Einen blauen Balken, der die Erfahrung anzeigt, die Sie für den Aufstieg in die nächsthöhere Stufe schon gesammelt haben.

Die Grundlagen der Steuerung

Bewegung, Kampf und andere Aktionen werden in Dungeon Lords durch eine Kombination von Mausbewegungen und Tastaturbefehlen gesteuert. Hier eine Liste der grundlegenden Steuerungsbefehle:

- **Umschauen:** Bewegen Sie die Maus nach links und rechts, dann dreht Ihre Spielfigur sich entsprechend.
- **Nach oben sehen:** Maus nach vorne schieben oder die Taste Bild hoch drücken (deaktiviert bei gesperrter Mausechse).
- **Nach unten sehen:** Maus nach hinten ziehen oder die Taste Bild runter drücken (deaktiviert bei gesperrter Mausechse).
- **Vorwärts gehen:** Taste "W" oder Pfeil Hoch drücken.
- **Rückwärts gehen:** Taste "S" oder Pfeil Runter drücken.
- **Seitwärts nach links:** Taste "A" oder Pfeil Links drücken.
- **Seitwärts nach rechts:** Taste "D" oder Pfeil Rechts drücken.
- **Sprung nach vorne:** Leertaste drücken.
- **Angriff (Zuschlagen/schießen):** Linke Maustaste drücken.
- **Abblocken:** Rechte Maustaste drücken (nur wirksam, wenn ein Schild angelegt ist)
- **Einen Gegenstand aufheben:** Drücken Sie eine der beiden Umschalttasten, wenn Sie auf dem Gegenstand stehen.
- **Waffen wechseln:** Mit der Taste "Q" können Sie schnell zwischen Ihrem Schwert und Ihrer Fernkampfwaffe hin und her wechseln.
- **Zauber vorbereiten/Schnellasten ansehen:** Drücken Sie die Taste "F", um ihren zuletzt aktivierten Zauber vorzubereiten und die Belegung Ihrer Schnellasten anzusehen.

Eine vollständige Zusammenfassung der Spielsteuerung finden Sie im Anhang A. Sie können diese Einstellungen bei den Optionen nach Belieben verändern (Genauerer dazu finden Sie unter "Die Spieleinstellungen").

Wie geht es jetzt weiter?

Sie befinden sich bei Dungeon Lords am Anfang in der Wildnis nahe der Stadt Fernhain. Die Wildnis ist gefährlich, also nehmen Sie sich die Zeit, Ihre Spielfigur mit den besten Waffen und Rüstungen auszustatten, die Sie haben. Achten Sie bei der Erkundung der näheren Umgebung auf herumwandernde Monster, die diese Gegend unsicher machen. Sprechen Sie mit allen computergesteuerten Figuren im Spiel (den sogenannten "Nichtspielercharakteren" oder NSC). Diese Bewohner des Landes haben wichtige Informationen über Ihre erste Aufgabe.

Das Inventar

Um das Inventar Ihrer Spielfigur zu öffnen, drücken Sie die Taste E. Dadurch öffnet sich das Ausrüstungsmenü, in dem Sie nicht nur sehen können, was Ihre Spielfigur so mit sich herumträgt, sondern auch bestimmen können, welche Ausrüstungsgegenstände, Rüstung und Waffen Ihre Spielfigur benutzen soll. Außerdem können Sie überprüfen, welche magischen Gegenstände und Zauberezutaten Ihre Spielfigur derzeit besitzt.

Im Solospiel wird das Spiel angehalten, während die Inventaranzeige (oder irgendein anderes Menü) geöffnet ist. Bitte beachten Sie aber, dass das Spiel in einer Mehrspielerpartie nicht angehalten wird!

Die Inventaranzeige besteht aus fünf Anzeigemodi. Um einen Modus auszuwählen, klicken Sie den entsprechenden Button rechts in der Inventaranzeige an. In jedem Modus können Sie sich die Gegenstände in Ihrem Gepäck ansehen und sie in manchen Fällen sogar benutzen.

- **Ausrüstung:** Ermöglicht Ihnen, die Ausrüstungsgegenstände zu ändern, die Ihre Spielfigur derzeit benutzt.
- **Schlüssel:** Zeigt Ihnen den Schlüsselring Ihrer Spielfigur mit allen Schlüsseln, Dietrichen und anderen Hilfsmitteln zum Öffnen von Türen oder zur Aktivierung anderer Objekte im Spiel.
- **Briefe:** Öffnet Ihre Tasche mit den Schriftstücken wie Briefen und Büchern.
- **Müll:** Zeigt Ihnen, welche Gegenstände Ihre Spielfigur im Verlaufe ihrer Reisen doppelt aufgesammelt und daher gleich in den Müll geworfen hat.
- **Alles:** Zeigt alle Gegenstände, die Ihre Spielfigur bei sich trägt, egal welchen Typs.

In einer Mehrspielerpartie wird zudem der Handelsbutton aktiviert.

- **Handel:** Ermöglicht Ihnen, mit einem anderen Spieler in der Nähe zu handeln. Er öffnet das Handelsmenü.

Die sechs zusätzlichen Buttons auf der rechten Seite rufen die magischen Gegenstände und Zutaten Ihrer Spielfigur auf und ermöglichen es Ihnen, zu zaubern.

- **Arkane Magie:** Zeigt die arkanen Zauber, die Ihre Spielfigur beherrscht.
- **Celestische Magie:** Zeigt die celestischen Zauber, die Ihre Spielfigur beherrscht.
- **Höllenn magie:** Zeigt die Höllenzauber, die Ihre Spielfigur beherrscht, sowie ihre Kataals (Zauberezutaten).
- **Runen magie:** Zeigt die Runenzauber, die Ihre Spielfigur beherrscht, sowie ihre Runensteine.
- **Tränke:** Zeigt die Tränke und Schriftrollen, die Ihre Spielfigur mit sich führt.
- **Beschwören:** Zeigt alle magischen Gegenstände mit verwendbaren Kräften, die Ihre Spielfigur mit sich führt.

Die verschiedenen Modi der Inventaranzeige werden im Folgenden noch genauer behandelt.



In der Inventaranzeige sehen Sie bis zu 15 Gegenstände gleichzeitig. Benutzen Sie den Scrollbalken rechts, um sich weitere Gegenstände anzeigen zu lassen.

Wenn Sie einen Gegenstand im Inventar mit der rechten Maustaste anklicken, öffnet sich ein Gegenstandsfenster. Mit seiner Hilfe können Sie den betreffenden Gegenstand wegwerfen oder versuchen, ihn zu reparieren oder zu identifizieren (siehe unten im Abschnitt "Das Gegenstandsfenster").

Um die Inventaranzeige zu schließen, brauchen Sie nur auf das rote X oben rechts zu klicken oder die Taste "E" zu drücken.

Die Ausrüstung Ihrer Spielfigur



Wenn Sie die Inventaranzeige öffnen, sind Sie automatisch im Ausrüstmodus. In diesem Modus ist die Anzeige in zwei Fenster unterteilt: die Anzeige "Derzeitige Ausrüstung" links und das Gepäck rechts.

In der Anzeige "Derzeitige Ausrüstung" sehen Sie alle Ausrüstungsgegenstände und Waffen, die Ihre Spielfigur im Moment angelegt hat und benutzt. Jede Figur kann bis zu zwölf verschiedene Gegenstände gleichzeitig anlegen. Für jeden dieser Gegenstände gibt es in der Anzeige links eine eigene Position:

- Schmuck
- Gürtel
- Helm
- Ringe
- Schultern
- Rüstung
- Hose
- Schuhe
- Handschuhe
- Schild
- Hauptwaffe
- Nebenwaffe



In manchen Fällen (etwa bei Schmuck oder Ringen) kann Ihre Spielfigur mehr als einen Gegenstand gleichzeitig anlegen. Meist aber ist sie auf einen Ausrüstungsgegenstand pro Position beschränkt.

Um genauere Informationen über einen Gegenstand zu bekommen, bewegen Sie den Mauszeiger über sein Bild. In einem separaten Fenster sehen Sie dann die Werte des Gegenstands.

Im Gepäck sehen Sie alle Ausrüstungsgegenstände, die Ihre Spielfigur besitzt. Um einen davon anzulegen, klicken Sie auf das Bild des Gegenstands im Gepäck. Daraufhin erscheint er automatisch an der passenden Position in der Anzeige "Derzeitige Ausrüstung". Wenn sich an dieser Position bereits ein Ausrüstungsgegenstand befunden hat, wandert der dafür ins Gepäck hinüber; der neu angeklickte Gegenstand übernimmt seine Position.

Eine Spielfigur kann mit einer Hauptwaffe und einer Nebenwaffe ausgerüstet werden. Dabei kann die Nebenwaffe entweder eine Fernkampfwaffe sein (Schuss- oder Wurfwaffe) oder eine zweite Nahkampfwaffe, sofern Ihre Spielfigur entweder mit leichten oder mittel-schweren Doppelwaffen umgehen kann.

Wenn Ihre Spielfigur sowohl eine Nahkampf- als auch eine Fernkampfwaffe trägt, können Sie mit der Taste "Q" auf dem Spielbildschirm sofort zwischen diesen beiden Waffen hin und her wechseln.

Um einen Gegenstand ins Gepäck abzulegen und die Ausrüstungsposition leer zu lassen, klicken Sie einfach in der Anzeige "Derzeitige Ausrüstung" auf das Bild dieses Gegenstands.

Unten in der Anzeige "Derzeitige Ausrüstung" sehen Sie die Kampf- und Einflusswerte Ihrer Spielfigur. Diese Werte ändern sich, wenn Sie



ARMOR	3
PARRY	2
INFLUENCE	10
STRIKE	14
DAMAGE	+0
SPEED	+5

Ausrüstungsstücke hinzufügen oder weglegen, und spiegeln so den Einfluss dieser Ausrüstungsteile auf die Leistung der Figur wider.

Abzüge: In Dungeon Lords können Sie alle Waffen oder Rüstungen im Spiel benutzen, sobald Sie sie finden. Dennoch eine kleine Warnung: Manche Ausrüstungsgegenstände haben sehr spezifische Voraussetzungen für die Verwendung, und wenn Sie diese nicht erfüllen, bekommen Sie einen Punktabzug bei Ihren Kampfwerten. So können Sie beispielsweise immer eine schwere Plattenrüstung anziehen, um Ihren Rüstungswert zu verbessern. Falls aber Ihre Stärke nicht ausreichend hoch ist, verringert diese Rüstung wegen ihres Gewichts Ihre Trefferchance und Ihr Angriffstempo recht drastisch. Wenn solche Abzüge sich zu negativen Werten summieren, wird der Gesamtabzug über dem Bild der Spielfigur angezeigt. Es ist dann Ihre Entscheidung, ob die Vorteile in dieser speziellen Situation überwiegen und die Nachteile wert sind.

Die Schnellkasten

Dungeon Lords bietet Ihnen eine sehr praktische Möglichkeit, Ihre Gegenstände und Zauber schnell und effizient zu verwalten — die Schnellkasten.

Mit Hilfe der Schnellkasten — die frei belegbaren Tasten 1 bis 8 — haben Sie sofortigen Zugriff auf Zauber und benutzbare Gegenstände wie Tränke, Schriftrollen und beschwörbare magische Gegenstände. Um einen Zauber oder Gegenstand auf einer Schnellkasten abzulegen, suchen Sie das entsprechende Objekt im Inventar aus (siehe unter "Die verschiedenen Inventararten"), und drücken Sie dann die gewünschte Zifferntaste 1 bis 8.

In der Schnellkastenanzeige erscheint daraufhin unter der Zahl der Taste ein kleines Symbol für den Gegenstand oder Zauber. Wenn Sie von nun an diese Zifferntaste drücken, solange der Spielbildschirm zu sehen ist, wird der Zauber oder Gegenstand sofort benutzt oder aktiviert, je nach Gegenstand. Heilungszauber und Tränke etwa werden auf diese Art sofort benutzt, während ein Feuerball damit nur vorbereitet wird. Hier dient zum Abfeuern die Angriffstaste (standardmäßig die linke Maustaste). Um dieses Menü aufzurufen und die Belegung der Tasten zu überprüfen, drücken Sie einfach die Taste "F".

DIE VERSCHIEDENEN INVENTARARTEN

Der Schlüsselring



Um sich die Schlüssel, Dietriche und ähnlichen Objekte Ihrer Spielfigur anzusehen, öffnen Sie die Inventaranzeige und klicken Sie auf "Schlüssel".

Um genauere Informationen über einen Schlüssel oder Dietrich zu bekommen, bewegen Sie den Mauszeiger über sein Bild. In einem separaten Fenster sehen Sie dann die Werte des Gegenstands, einschließlich der Angabe, wie oft Sie ihn noch verwenden können.

Schlüssel ermöglichen es Ihrer Spielfigur, Türen zu öffnen und besondere Gegenstände zu aktivieren. Wenn Sie eine Tür aktivieren, zu deren Aktivierung ein Schlüssel oder ein anderer Gegenstand benötigt wird, wird dieser automatisch benutzt (Details dazu im Abschnitt "Türen und andere Gegenstände öffnen").

Dietriche verbessern Ihre Chancen, eine Falle zu entschärfen (siehe auch unter "Fallen entschärfen")

Die Tasche mit Briefen & Büchern

Um sich die normalen Briefe und Bücher Ihrer Spielfigur anzusehen, öffnen Sie die Inventaranzeige und klicken Sie auf "Briefe".

Um genauere Informationen über einen Gegenstand in der Tasche mit Briefen & Büchern zu bekommen, bewegen Sie den Mauszeiger über sein Bild. In einem separaten Fenster sehen Sie dann die Werte des Gegenstands, einschließlich der Angabe, wie oft Sie ihn noch verwenden können.

Um einen Gegenstand in der Tasche mit Briefen & Büchern zu verwenden, klicken Sie auf das entsprechende Bild. Ist der Gegenstand lesbar, erscheint sein Inhalt auf dem Bildschirm. Sobald der Gegenstand verwendet wurde, schließt sich die Inventaranzeige automatisch.

Der Müllbehälter

Um sich die Gegenstände im Müllbehälter Ihrer Spielfigur anzusehen, öffnen Sie die Inventaranzeige, und klicken Sie die Option "Müll" an. Hier finden Sie alle Dubletten, also Gegenstände, die es in einer der anderen Taschen des Gepäcks schon einmal gibt.

Um genauere Informationen über einen Gegenstand im Müllbehälter zu bekommen, bewegen Sie den Mauszeiger über sein Bild. In einem separaten Fenster sehen Sie dann die Werte des Gegenstands, einschließlich der Angabe, wie oft Sie ihn noch verwenden können.

Um einen Gegenstand im Müllbehälter zu verwenden, klicken Sie auf das entsprechende Bild. Sobald der Gegenstand verwendet wurde, schließt sich die Inventaranzeige automatisch.

Alles

Um sich alle Gegenstände anzusehen, die Ihre Spielfigur besitzt – Ausrüstung, Schlüssel, Briefe, Müll, magische Gegenstände und so weiter –, öffnen Sie die Inventaranzeige und klicken Sie auf "Alles".

In diesem Modus können Sie sich über jeden angezeigten Gegenstand informieren, indem Sie mit den Mauszeiger über sein Bild fahren. Bei Ausrüstungsgegenständen wie Rüstungen, Waffen usw. ist das auch alles, was Sie überhaupt hier tun können. Diese Gegenstände anzuklicken, hat hier gar keine Wirkung. Nur bei Gegenständen, die durch Anklicken ihrer Inventarbilder aktiviert werden – Tränke und Zauber beispielsweise –, hat Anklicken im "Alles"-Modus die gleiche Wirkung wie ein Anklicken in ihrem eigenen Teil-Inventar.

Die magischen Taschen (Arkane Magie, Celestische Magie, Höllen- und Runenmagie)



Um eine der vier magischen Taschen zu öffnen (Arkane Magie, Celestische Magie, Höllenmagie oder Runenmagie), öffnen Sie die Inventaranzeige, und klicken Sie den entsprechenden Button an.

In jedem Magiemodus zeigt die Inventaranzeige die Zauber an, die in der gewählten Magieschule verfügbar sind. Um genauere Informationen über einen Zauber zu bekommen, bewegen Sie den Mauszeiger über das entsprechende Bild. In einem separaten Fenster sehen Sie dann Details über den Zauber, einschließlich der Angabe, wie oft Sie ihn noch verwenden können (genauere Informationen über das Zaubern finden Sie im Kapitel "Der Kampf" unter "Zaubern").

In der Tasche mit den Zutaten für die Höllenmagie können Sie diese Zutaten (die sogenannten "Kataals") zusammenfügen, entweder zu neuen Zaubern oder zu neuen Ladungen (siehe im Kapitel "Die Magie" unter "Höllenmagie").

Die Tränke

Um sich die Tränke und Schriftrollen Ihrer Spielfigur anzusehen, öffnen Sie die Inventaranzeige und klicken Sie "Trank" an.

Um genauere Informationen über einen Trank oder eine Schriftrolle zu bekommen, bewegen Sie den Mauszeiger über das entsprechende Bild. In einem separaten Fenster sehen Sie dann die Werte des Gegenstands, einschließlich der Angabe, wie oft Sie ihn noch verwenden können.

Um einen Trank oder eine Schriftrolle zu verwenden oder vorzubereiten, klicken Sie auf das entsprechende Bild. Sobald der Gegenstand verwendet oder vorbereitet wurde, schließt sich die Inventaranzeige automatisch.

Die Beschwörungen und Artefakte

Um sich die magischen Gegenstände Ihrer Spielfigur anzusehen, öffnen Sie die Inventaranzeige und klicken Sie "Beschwören" an.

Um genauere Informationen über ein Artefakt zu bekommen, bewegen Sie den Mauszeiger über sein Bild. In einem separaten Fenster sehen Sie dann die Werte des Gegenstands, einschließlich der Angabe, wie oft Sie ihn noch verwenden können.

Um eines der magischen Artefakte aus dieser Tasche zu verwenden oder einen Gegenstand mit magischen Kräften in die Ausrüstung zu übernehmen, klicken Sie auf das entsprechende Bild. Sobald der Gegenstand verwendet oder angelegt wurde, schließt sich die Inventaranzeige automatisch.

Das Gegenstandsfenster

Wenn Sie einen Gegenstand im Inventar mit der rechten Maustaste anklicken, öffnet sich ein Gegenstandsfenster. Mit seiner Hilfe können Sie den betreffenden Gegenstand wegwerfen oder versuchen, ihn zu reparieren oder zu identifizieren.

Gegenstände wegwerfen

Mit einem Rechtsklick auf einen Gegenstand im Inventar, öffnet sich ein Gegenstandsfenster. Sobald Sie hierin auf "Wegwerfen" klicken, fällt dieser Gegenstand aus Ihrem Gepäck vor Ihre Füße. Aber Vorsicht, dort bleibt er auch nicht ewig liegen! Wenn Sie das Gebiet verlassen und später wiederkommen, ist er fort — für immer!

Gegenstände reparieren

Öffnen Sie zunächst mit einem Rechtsklick auf einen Gegenstand das Gegenstandsfenster. Sobald Sie hier auf "Reparieren" klicken, versucht Ihre Spielfigur, diesen Gegenstand zu reparieren. Über Erfolg oder Misserfolg entscheidet die Fähigkeit "Reparieren", ebenso darüber, wie schnell hintereinander Sie versuchen können, verschiedene Gegenstände zu reparieren. Wenn Sie Erfolg haben, erhält der Gegenstand einige seiner verlorenen Haltbarkeitspunkte zurück; je ausgeprägter Ihre Fähigkeit Reparieren ist, desto mehr Punkte erhält er. Nicht identifizierte Gegenstände können nicht repariert werden.

Wenn Sie die Fähigkeit "Reparieren" nicht besitzen, sind viele Händler auch gerne bereit, defekte Sachen für Sie (gegen ein gewisses Entgelt) zu reparieren!

Gegenstände identifizieren

Wenn Sie einen Gegenstand im Inventar mit der rechten Maustaste anklicken, öffnet sich ein Gegenstandsfenster. Sobald Sie hier auf "Identifizieren" klicken, versucht Ihre Spielfigur, diesen Gegenstand zu identifizieren (vorausgesetzt, Sie haben diese Fähigkeit). Bis zu welcher Stufe Sie einen Gegenstand erfolgreich identifizieren können, darüber entscheidet die Fähigkeit "Identifizieren", ebenso darüber, wie schnell hintereinander Sie versuchen können, verschiedene Gegenstände zu identifizieren. Nicht identifizierte Zauber und Schriftrollen können nicht benutzt werden, da Ihre Spielfigur die kryptischen Schriftzeichen der Zauber dann noch nicht entziffern kann.

Unbekannte Ausrüstungsstücke können Sie zwar benutzen, aber Vorsicht! Einige dieser Dinge sind verflucht und lassen sich nicht wieder ablegen - es sei denn, mit Hilfe der Priester eines Tempels oder anderer Hilfsmittel.

Wenn Sie die Fähigkeit "Identifizieren" nicht besitzen oder nicht gut genug darin sind, um einen bestimmten Zauber oder Gegenstand zu identifizieren, sind viele Händler auch gerne bereit, solche Sachen für Sie (gegen ein gewisses Entgelt) zu identifizieren!

DER KAMPF

Kämpfe bilden das Herz von Dungeon Lords. Diese Welt ist gefährlich und unheimlich, voll mit fürchterlichen Feinden. Die Fertigkeiten Ihrer Spielfigur und deren Kampffähigkeiten entscheiden, ob die Gegner Sie oder Sie die Gegner bezwingen.

Während eines Kampfes hat Ihre Spielfigur viele Möglichkeiten. Wenn Sie die Anwendung der Fähigkeiten Ihrer Spielfigur beherrschen, haben Sie in Kämpfen einen großen Vorteil. Ein Kampf umfasst: mit Nahkampfwaffen anzugreifen, mit Fernwaffen zu schießen, zu zaubern und auszuweichen.

Der Nahkampf

Wenn Ihr Charakter mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist oder die Fähigkeit Ninjutsu besitzt, beherrscht er verschiedene Nahkampfangriffe. Die Art des Angriffs Ihrer Spielfigur hängt von drei Faktoren ab: die Waffe, mit der Ihre Spielfigur ausgerüstet ist (oder Ninjutsu), die Fähigkeit Ihrer Spielfigur im Umgang mit dieser Waffe und die Richtung, in die sich Ihre Spielfigur bewegt, wenn Sie angreifen.

Beachten Sie bitte, wenn es so aussieht, als würden Sie nicht treffen oder keinen Schaden anrichten, kann es daran liegen, dass Ihre Fähigkeit zu niedrig ist oder Sie eine Waffe verwenden, für deren Verwendung Sie erhebliche Abzüge bekommen, weil Sie mit deren Umgang nicht geschult sind. Benutzen Sie in dem Fall besser eine Waffe, die Ihren Fähigkeiten mehr entspricht, oder verteilen Sie mehr Beförderungspunkte auf Ihre Gewandtheit.

Angriffskombinationen (Kombos)

Sie können natürlich einfach immer auf die Angriffstaste (linke Maustaste) klicken, aber wenn Sie die aktuellen Angriffskombinationen Ihrer Spielfigur beherrschen, haben Sie während eines Kampfes eine wesentlich bessere Chance.

Angriffe sind in Kombinationen gegliedert (Kombos), die durch eine Bewegung Ihrer Spielfigur und Klicken auf die Angriffstaste nach einem Standardschlag ausgelöst werden. Die Länge der Angriffskombination hängt sowohl von der verwendeten Waffe als auch der Fähigkeit Ihrer Spielfigur im Umgang mit dieser Waffe ab. Wenn alle Angriffe der Kombination erfolgten, muss sich Ihre Spielfigur erst erholen, bevor sie eine weitere Angriffskombination anwenden kann. (Die Dauer der Erholungsphase hängt von dem Geschwindigkeitswert ab.) Die Richtung, in die sich Ihre Spielfigur beim ersten Angriff bewegte, bestimmt, welche Angriffskombination ausgelöst wird.

- **Vorwärts-Kombo:** vorwärts bewegen (W) und die Angriffssequenz auslösen (linke Maustaste). Die Vorwärts-Kombo ist ein konzentrierter Angriff auf einen Gegner, der hohen Schaden anrichtet.
- **Links/Rechts-Kombo:** nach links oder rechts bewegen (A oder D) und die Angriffssequenz auslösen (linke Maustaste). Die Links/Rechts-Kombo konzentriert sich nicht auf einen Gegner und ist im Kampf gegen mehrere Gegner vorteilhafter.
- **Wilder Schlag:** zurück bewegen (S) und angreifen (linke Maustaste). Der wilde Schlag ist ein einfacher Angriff, der hohen Schaden verursacht, während man sich von seinem Gegner zurückzieht. Er ist auch gut gegen fliegende Kreaturen (wie Fledermäuse).

Standardschläge

Eine Spielfigur, die im Umgang mit ihrer Waffe eine Fähigkeit von 4 oder weniger hat, kann mit dieser Waffe nur Standardschläge einsetzen. Wenn Sie diese Schläge anwenden, kann sich die Spielfigur dabei frei bewegen.

Sonderschläge

Eine Spielfigur, die im Umgang mit ihrer Waffe (oder Ninjutsu) eine Fähigkeit von 5 oder mehr hat, kann Sonderschläge einsetzen. Sonderschläge sind mächtige Angriffe, die am Ende einer Angriffskombination nach den Standardschlägen erfolgen. Während eines solchen Angriffs kann sich die Spielfigur nicht bewegen. Sonderschläge müssen vorsichtig eingesetzt werden, aber sie haben eine verheerende Wirkung auf Ihre Gegner. Sie können mehrere Gegner gleichzeitig verletzen und erhalten hohe Treffer- und Schadensboni.

Fernkampfaffen

Wenn Ihre Spielfigur eine Fernkampfaffe einsatzbereit hält, wird durch einen Druck auf die Angriffstaste (linke Maustaste) die Waffe abgefeuert. Indem Sie in die Richtung des gewünschten Gegners blicken, wählt Ihre Spielfigur das Ziel des Fernangriffs automatisch. Die Gewandtheit Ihrer Spielfigur und ihre Fähigkeit, mit der gewählten Waffe umzugehen, bestimmen die Zielgenauigkeit. Fernaffen können aus der Bewegung heraus abgefeuert werden, was es Ihnen erlaubt, beim Schießen den Fernkampfangriffen Ihrer Feinde auszuweichen. Durch die Taste "Q" können Sie zwischen Nah- und Fernkampfaffen schnell wechseln.

Zaubern

Es gibt viele Zauben in Dungeon Lords, und sie sind bei einer großen Vielzahl unterschiedlicher Kampfsituationen nützlich (siehe unter Magie für mehr Informationen über die verschiedenen Magieschulen).



Um einen Zauber für den Einsatz zu aktivieren, klicken Sie auf sein Bild in der Inventaranzeige (siehe unter "Das Inventar"). Dadurch wird der Zauber für seinen Einsatz vorbereitet (aktiviert) oder, im Falle von sofortigen Anwendungen (wie etwa Beruhigen), direkt ausgelöst. Dann schließt sich die Inventaranzeige, und sie kehren zum Spielbildschirm zurück. Die Magieanzeige in der unteren rechten Ecke des Spielbildschirms zeigt nun den aktivierten/ausgesuchten Zauber und die Anzahl seiner möglichen Anwendungen.

Eine schnellere Methode, auf Ihre Zauber zuzugreifen, ist es, ihnen Schnellkosten zuzuweisen (siehe unter "Die Schnellkosten") Das kann wichtig werden, da Sie dadurch in gefährlichen Situationen schneller auf Ihre Zauber zugreifen können.

Wenn ein Zauber aktiviert ist, greifen Sie mit einem Druck auf die linke Maustaste ihren Gegner nicht mehr mit Ihrer Haupt- oder Nebenwaffe an, sondern Sie zaubern stattdessen. Die meisten Angriffszauber wirken auf eines oder mehrere Ziele. Indem Sie in die Richtung des gewünschten Gegners blicken, wählt Ihre Spielfigur das Ziel Ihres Zaubers automatisch.

Wenn Sie alle Anwendungen Ihres aktiven Zaubers erschöpft haben, wechselt Ihre Spielfigur automatisch zur ausgerüsteten Waffe.

Arkane, celestische Magie und Runenmagie laden sich nach ihrer Anwendung mit der Zeit wieder auf. Einige erweiterte Magiefähigkeiten verbessern die Aufladungsgeschwindigkeit Ihrer Zauber. Rasten & Lagern an einem Lager- oder Herdfeuer ist ein guter Weg, jedwede aufladbare Magie wieder aufzuladen! (Details finden Sie unter "Rasten & Lagern").

Verteidigung im Kampf

Ein Angriff ist nicht der einzige Bestandteil eines Kampfes in Dungeon Lords. Die Art und Weise, wie sich verteidigen, ist genauso wichtig.

Abblocken

Das Abblocken ist ein wesentlicher Bestandteil des Kampfes, insbesondere für Nahkampf-orientierte Spielfiguren. Zum Abblocken muss Ihre Spielfigur mit einem Schild ausgerüstet sein, und Sie müssen die rechte Maustaste gedrückt halten. Durch das Blocken mit dem Schild werden Sie vor Nahkampfangriffen, Pfeilen und sogar vor Magie geschützt. Damit das Abblocken seine Wirkung nicht verfehlt, müssen Sie Ihren Schild dem Angriff, egal ob physischer oder magischer Natur, zuwenden. Ihre Spielfigur kann sich während des Abblockens bewegen, aber nur mit einer stark reduzierten Geschwindigkeitsrate. Bitte beachten Sie, dass Ihr Schild jedes Mal Schaden nimmt, wenn er einen Angriff abblockt! Einige Schilde vertragen mehr als andere, aber fast jeder Schild wird am Ende zerstört, wenn er zuviel Schaden erlitten hat.

Ausweichen

Spielfiguren, die ihre Fähigkeit Körperbeherrschung verbessern, können ihrem Gegner ausweichen (siehe unter Fähigkeiten — Körperbeherrschung). Diese Bewegungen ermöglichen Ihrer Spielfigur, Schaden zu vermeiden, indem sie den Angriffen ausweicht.

Sprung zur Seite — links oder rechts (A oder D) + Sprung — Durch dieses Manöver springt die Spielfigur der drohenden Gefahr aus dem Weg. Diese Bewegung ist nützlich, um Zaubern und Fernkampfangriffen auszuweichen.

Rolle vorwärts — nach vorne doppelt drücken (W, W) — Durch dieses Manöver macht die Spielfigur eine Rolle vorwärts. Während dieser Bewegung ist die Spielfigur schwer zu treffen.

Rolle seitwärts — doppelt links oder rechts drücken (A, A oder D, D) — Durch dieses Manöver weicht die Spielfigur einer drohenden Gefahr mit einer Rolle seitwärts aus. Das ist eine weitere gute Möglichkeit, Fernkampfangriffen auszuweichen. Während dieser Bewegung ist die Spielfigur schwer zu treffen.

Salto rückwärts — zurück (S) + Sprung — Diese äußerst nützliche Bewegung lässt die Spielfigur in einem Salto rückwärts springen, fort aus der Reichweite ihrer anstürmenden Feinde.

Angriffe (oder Zaubern) können vor einem Ausweichmanöver vorbereitet werden! So kann Ihre Spielfigur zaubern, angreifen oder mit einem Bogen schießen, während sie ausweicht. Einen Feuerball zu zaubern, während man einen Salto rückwärts springt, ist ein gutes Beispiel für eine mächtige Kombination von Zaubern und Ausweichmanöver.

Kampfschaden

Wenn Ihre Spielfigur durch einen Angriff tatsächlich getroffen wird, kann der Schaden durch die Rüstung und die Fähigkeit Parieren aufgefangen werden. Zudem kann der Schaden durch magischen Schutz wie magische Gegenstände oder Schutzzauber vermieden oder gemildert werden.

Magische Angriffe, die eine Spielfigur treffen, ignorieren jede Rüstung und jede Fähigkeit, zu parieren. Schützende Magie von magischen Gegenständen oder Schutzzaubern zeigen hier aber weiterhin ihre Wirkung.

Jeder Schaden, der nicht abgewehrt oder absorbiert wurde, wird direkt von den Lebenspunkten der Spielfigur abgezogen. Sinkt dieser Wert auf 0, stirbt die Spielfigur. Lebenspunkte können durch die Einnahme von Heiltränken und einige Zaubern zurückgewonnen werden. Sie steigen aber nie über das Maximum, das durch die Stufe der Spielfigur bestimmt wird.



Zusätzlich zu normalem Schaden können Feinde Ihrer Spielfigur auch anderen Schaden zufügen. Die Auswirkungen dieser Schadensarten reichen von kurzfristigen bis hin zu langfristigen. Dazu gehört:

- **Schlafend:** Ihre Spielfigur schläft ein und kann für eine gewisse Zeit keine Handlung mehr durchführen. (Wenn eine schlafende Spielfigur verletzt wird, wacht sie auf.)
- **Verängstigt:** Ihre Spielfigur erleidet Abzüge auf ihre Angriffe und ihre Verteidigung.
- **Stumm:** Ihre Spielfigur kann für eine gewisse Zeit nicht mehr zaubern.
- **Gelähmt:** Ihre Spielfigur kann sich für eine bestimmte Zeit nicht mehr bewegen.
- **Blind:** Ihre Spielfigur kann für eine bestimmte Zeit nicht mehr sehen.
- **Würgend:** Ihre Spielfigur muss würgen. Obwohl sich Ihre Spielfigur noch bewegen kann, sind andere Handlungen (wie angreifen, zaubern oder Gegenstände benutzen) unmöglich, bis die Wirkung verfliegt.
- **Vergiftet:** Die Lebenspunkte Ihrer Spielfigur sinken beständig, bis die Spielfigur geheilt wird oder stirbt.
- **Bezirzt:** Ihre Spielfigur wird friedlich und kann nicht mehr angreifen.
- **Verseucht:** Die Werte Ihrer Spielfigur sinken mit der Zeit!
- **Verflucht:** Bis die Wirkung verfliegt oder gebannt wird, hat es Ihre Spielfigur bei Angriffen und ihrer Verteidigung schwer, egal, wie gut ihre Werte sind.
- **Eingefroren:** Ihre Spielfigur kann sich für eine bestimmte Zeit nicht bewegen. (Sollte sie durch Feuer Schaden erleiden, verschwindet die Wirkung sofort.)
- **Umrankt:** Ihre Spielfigur ist für eine bestimmte Zeit bewegungsunfähig, weil sie von magischen Ranken festgehalten wird.

Anmerkung: Viele Auswirkungen dieser Zustände oder anderer Angriffe (magische und normale) können deutlich abgeschwächt werden, wenn man verschiedene magische Gegenstände benutzt, Rüstungen trägt, Zauber einsetzt, die Resistenzen erhöht oder Punkte auf die richtigen Werte verteilt.

Tipps für den Kampf

Benutzen Sie Ihren Schild! — Abblocken ist eine wichtige Fähigkeit Ihrer Spielerfigur, die ihr im Kampf einen Vorteil bringt! Ein Monster den Schild treffen zu lassen und dann einen Gegenangriff durchzuführen, kann sehr effektiv sein.

Lernen Sie alles über Ihre Feinde — Beobachten Sie die Monster, während Sie gegen sie kämpfen. Lernen Sie das Verhalten der Monster, ihre besonderen Angriffe und Angriffskombinationen kennen, damit Sie deren Handlungen absehen können!

Beherrschen Sie Ihre Angriffskombinationen — Probieren Sie die unterschiedlichen Bewegungsmöglichkeiten Ihrer Spielfigur mit den verschiedenen Waffen aus. Wenn Sie wissen, welche verschiedenen Bewegungen während einer Angriffskombination ausgelöst werden, wissen Sie auch, wann Ihre Kombos enden und Sonderschläge zum Einsatz kommen (sofern sie welche haben)! Lernen Sie die erweiterten Schläge sorgfältig, da jeder seine eigene Reichweite, den ihm eigenen Schaden und einen eigenen Wirkungsbereich hat, in dem er die Monster trifft.

Kombinierter Angriff — Zögern Sie nicht, mit Waffen UND Zaubern anzugreifen. Selbst ein Kämpfer kann mit begrenzter Wirkung zaubern!

Ausweichen und Kampf — Wenn Sie ihre Körperbeherrschung verbessern, können Sie auch besser ausweichen. Sie können sogar angreifen, bevor Sie eine der Bewegungskombination zum Angreifen UND Ausweichen einsetzen! Das ist besonders gefährlich für Ihre Feinde, wenn Sie Fernwaffen und Zauber mit Ausweichen kombinieren.

Nutzen Sie Ihre Eigenschaften — Die Eigenschaften sind der Schlüssel bei der Entwicklung Ihrer Spielfigur. Wenn Sie die Intelligenz erhöhen, senkt das ALLE Fähigkeitenkosten, also sind Intelligenzpunkte am Anfang ihr Geld wert. Wenn Sie die Geschicklichkeit hoch halten, verbessert das Ihr Vermögen, die Paraden und Rüstungen der Monster zu durchdringen, und das kann den Unterschied zwischen Schaden verursachen und mit der Waffe abprallen bedeuten!

Benutzen Sie die Schnell Tasten — Die Schnell Tasten können den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten! Ein schneller Zugriff auf Tränke oder Heilungszauber ist sehr wichtig. Mal flink eine Feuervnova mit einer Schnell Taste abzufeuern ist weitaus effektiver, als mitten im Kampf die notwendigen Menüs zu durchstöbern.

Vorsicht bei der Auferstehung — Wenn die Spielfigur stirbt und dabei von Monstern umgeben ist, verlieren diese mit der Zeit das Interesse an dem leblosen Körper. Warten Sie, bis die Monster gegangen sind, bevor Sie Ihre Spielfigur wieder ins Leben zurückrufen!

Was Sie sonst noch alles tun können

In Dungeon Lords gibt es viel mehr als nur Rumrennen und Kämpfen. Sie können auf vielerlei Weise mit der Welt um Sie herum interagieren.

Die meisten Dinge, die Sie tun können, lösen Sie mit der Nehmen-Aktivieren-Reden-Taste aus (in der Standard-Tastaturbelegung ist das die Umschalttaste).

Schätze und andere Gegenstände einsammeln



Wenn Sie Monster und andere Gegner besiegen, lassen diese oft Waffen, Ausrüstung, magische und normale Gegenstände fallen, die Sie aufsammeln und im Spiel verwenden können. Sie finden diese Beute etwa dort, wo der Gegner verstirbt.

Um die Beute aufzuheben, bewegen Sie Ihre Spielfigur in die Nähe der Gegenstände, und drücken Sie eine der beiden Umschalttasten — für jeden Gegenstand einmal. Der Name des

Objektes, das Sie mit dem jeweiligen Tastendruck aufheben, erscheint unten auf dem Bildschirm.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie den Gegenstand, den Sie aufheben, bereits im Inventar haben, wird er in den Müllbehälter geworfen. Jedes weitere Exemplar danach wird sofort vernichtet.

Einige Gegenstände wie Tränke und Kataals werden im Inventar gezählt. Wenn Sie einen weiteren solchen Gegenstand aufheben, erhöht sich nur der Zählstand.

Bei Sternenkristallen, arkanen Zauberbüchern und Runensteinen (die sich im Laufe der Zeit wieder aufladen) vergrößert sich die maximale Ladefähigkeit mit jedem neuen solchen Gegenstand, den Sie finden.

Kisten, Fässer und Truhen

Kisten, Fässer und Truhen werden Sie an den meisten Orten finden, die Sie in Dungeon Lords erforschen werden. Oft enthalten sie nützliche Dinge, beispielsweise Waffen, Tränke, magische Gegenstände oder andere hilfreiche Schätze.

Um eine Kiste oder ein Fass aufzubrechen, stellen Sie sich davor und drücken Sie eine der beiden Umschalttasten. Der Behälter wird zerschlagen, und die Gegenstände darin fallen heraus. Sie können eine Kiste oder ein Fass auch durch einen Schlag mit Ihrer Waffe aufbrechen.

Um eine Truhe zu öffnen, stellen Sie sich davor, und drücken Sie eine der beiden Umschalttasten. Wenn die Truhe nicht mit einer Falle gesichert ist, geht sie dann auf. Gibt es aber eine Falle, müssen sie sie erst entschärfen, bevor Sie die Kiste öffnen können (siehe im nächsten Abschnitt unter "Fallen entschärfen").

Fallen entschärfen

Einige Truhen sind mit Fallen gesichert. Sie müssen die Falle entweder entschärfen oder die Truhe aufbrechen. Wenn eine Falle vorhanden ist, erscheint das Fenster zum Fallen entschärfen, sobald Sie versuchen, die Truhe zu öffnen. In diesem Fenster finden Sie die folgenden Optionen und Angaben:



- **Falle:** Die Art der Falle.
- **Stufe:** Die Stufe der Falle.
- **Chancen:** Ihre ungefähren Chancen, die Falle erfolgreich zu entschärfen.
- **Fortschrittsanzeige:** Ein rechteckiges Fenster gleich unter der Chancenanzeige.
- **Entschärfungsbuttons:** Ein oder mehrere Symbole unter der Fortschrittsanzeige.
- **Entschärfen:** Klicken Sie auf diesen Startbutton, um zu versuchen, die Falle zu entschärfen. Wenn der Versuch gelingt, öffnet sich die Kiste, ohne dass Ihre Spielfigur sich dabei Verletzungen zuzieht.
- **Schlagen:** Klicken Sie auf diesen Button, um das Schloss zu zerschlagen und die Kiste mit roher Gewalt zu öffnen. Das löst natürlich gleich die Falle aus, wobei Ihre Spielfigur Schaden nimmt — eventuell sogar ohne die Kiste dadurch öffnen zu können. Die Erfolgchance beim Zerschlagen des Schlosses richtet sich nach der Kraft Ihrer Spielfigur.
- **Inventar:** Öffnet im Inventar die Tasche mit den Schlüsseln, so dass Sie Dietriche einsetzen können. Dietriche verbessern Ihre Fähigkeit "Entschärfen" um die Stufe des Dietrichs (nur für diesen Versuch, nicht dauerhaft).
- **Verlassen:** Schließt das Fenster "Fallen entschärfen", ohne dass Ihre Spielfigur versucht, die Kiste zu öffnen.

So können Sie eine Falle entschärfen:

1. Klicken Sie auf den "Entschärfen"-Startbutton.
2. Eine Reihe von Symbolen erscheint in der Fortschrittsanzeige. Schauen Sie sich jedes gut an! Einige davon entsprechen den Entschärfenbuttons unten im Fenster. Ihre Stufe in der Fähigkeit Mechanik entscheidet, wie gut die Symbole in der Fortschrittsanzeige sichtbar sind.
3. Nach drei Sekunden beginnt eine rote Markierung, an der Fortschrittsanzeige entlang zu wandern, und zwar umso langsamer, je größer Ihr Können im Entschärfen von Fallen ist. Dadurch haben Sie mehr Zeit zum Entschärfen.
4. Sobald die rote Markierung eines der Symbole in der Fortschrittsanzeige erreicht hat, das einem Entschärfenbutton entspricht, färbt sich dieser Button golden. Klicken Sie jetzt sofort auf den entsprechenden Button.
5. Wiederholen Sie diesen Schritt für jedes angezeigte Symbol.

Wenn Ihr Timing gut ist, färben sich alle Symbole golden ein. Sie klicken immer die entsprechenden Buttons zum Entschärfen an, die Falle wird entschärft, und die Truhe lässt sich öffnen. Wenn Sie aber auch nur einen einzigen Fehler machen, wird die Entschärfung abgebrochen und die Falle ausgelöst! Solche Fallen können die unterschiedlichsten schädlichen Auswirkungen haben; auf jeden Fall dürfte Ihre Spielfigur dabei Schaden erleiden und/oder andere negative Folgen zu spüren bekommen.

Türen und andere Gegenstände öffnen

Sie werden auf viele Türen, Fallgitter und andere Objekte treffen, die Sie aktivieren können. Um eine Tür oder ein ähnliches Objekt zu aktivieren, stellen Sie sich in die Nähe und drücken Sie eine der beiden Umschalttasten. Wenn Sie zur Aktivierung einen Schlüssel oder einen anderen Gegenstand benötigen, wird dieser automatisch benutzt, und die Tür öffnet sich. Wenn Sie allerdings den benötigten Gegenstand nicht dabei haben, erscheint die Nachricht "Gegenstand benötigt" — die Tür bleibt verschlossen.

Manche Türen sind verschlossen, lassen sich aber nicht nur mit einem Schlüssel öffnen. Für diese Schlösser gibt es die Fähigkeit "Schloss knacken".

Schloss knacken

Ein Schloss zu knacken funktioniert im Prinzip genauso wie das Entschärfen einer Falle.

Wenn so ein Schloss aktiviert ist, erscheint das Fenster zum Schloss knacken. In diesem Fenster finden Sie die folgenden Optionen und Angaben:



- **Falle:** Bei lediglich verschlossenen Türen erfahren Sie hier nur, dass die Tür verschlossen ist.
- **Stufe:** Die Erfahrungsstufe, die zum Knacken dieses Schlosses erforderlich ist.
- **Chancen:** Ihre Chancen, das Schloss erfolgreich zu knacken.
- **Fortschrittsanzeige:** Ein rechteckiges Fenster gleich unter der Chancenanzeige.
- **Schloss knacken-Buttons:** Eines oder mehrere Symbole unter der Fortschrittsanzeige.
- **Schloss knacken:** Klicken Sie auf diesen Startbutton, um zu versuchen, das Schloss zu knacken.
- **Schlagen:** Klicken Sie auf diesen Button, um zu versuchen, das Schloss mit Ihrer Waffe zu zerschlagen.
- **Inventar:** Öffnet im Inventar die Tasche mit den Schlüsseln, so dass Sie sich einen Dietrich oder Schlüssel aussuchen können, den Sie einsetzen wollen. Ein Dietrich kann Ihre Erfolgsaussichten erheblich verbessern.
- **Verlassen:** Schließt das Fenster "Schloss knacken", ohne dass Ihre Spielfigur versucht, das Schloss zu knacken.

So knacken Sie ein Schloss:

1. Klicken Sie auf den "Schloss knacken"-Startbutton.
2. Eine Reihe von Symbolen erscheint in der Fortschrittsanzeige. Schauen Sie sich jedes gut an! Einige davon entsprechen den "Schloss knacken"-Buttons unten im Fenster. Ihre Stufe in der Fähigkeit Mechanik entscheidet, wie gut die Symbole in der Fortschrittsanzeige sichtbar sind.
3. Nach drei Sekunden Wartezeit beginnt eine rote Markierung, an der Fortschrittsanzeige entlang zu wandern, und zwar umso langsamer, je größer Ihr Können im Schloss knacken ist. Dadurch haben Sie mehr Zeit zum Öffnen des Schlosses.
4. Sobald die rote Markierung eines der Symbole in der Fortschrittsanzeige erreicht hat, das einem Schloss knacken-Button entspricht, färbt sich dieser Button golden. Klicken Sie jetzt sofort auf den entsprechenden Button.
5. Wiederholen Sie diesen Schritt für jedes angezeigte Symbol.

Wenn Ihr Versuch von Erfolg gekrönt war, ist das Schloss geöffnet. Fehlgeschlagene Versuche können dazu führen, dass ein Schloss zerstört wird. In diesem Fall erscheint im Fenster zum Schloss knacken hinter dem Wort "Falle" die Anzeige "Kaputt" — Ihre einzige Auswahlmöglichkeit ist "Verlassen".

Manche Schlösser kann man nicht knacken. Bei einem solchen Schloss öffnet sich nach dem Druck auf eine der beiden Umschalttasten kein Fenster, sondern Sie sehen unten auf dem Bildschirm die Nachricht "Gegenstand benötigt". Das bedeutet, dass Sie zum Öffnen einen Schlüssel oder einen anderen Gegenstand benötigen.

Schalter und Hebel betätigen

In vielen Labyrinthen und anderen geschlossenen Räumen werden Sie Schalter und Hebel an den Wänden vorfinden. Diese Vorrichtungen können den unterschiedlichsten Zwecken dienen, darunter so profanen wie dem Öffnen und Schließen von Türen. Bedenken Sie aber, dass die Tür, die ein Hebel beeinflusst, nicht unbedingt in seiner unmittelbaren Nähe sein muss.



Um einen Schalter oder Hebel umzulegen, stellen Sie sich davor, und drücken Sie eine der beiden Umschalttasten.

Rasten & Lagern

Im Verlauf Ihrer Reisen werden Sie auch rasten und lagern müssen. Lager- und Herdfeuer (die man normalerweise in Gasthäusern vorfindet) ermöglichen es den Spielfiguren, sich auszuruhen und zu erholen. Um ein Lager aufzuschlagen, wenden Sie sich einem Lagerfeuer zu. Unten auf dem Bildschirm erscheint dann der Schriftzug "Lagerfeuer".

Nun drücken Sie eine der beiden Umschalttasten, um hier zu lagern. Sobald Sie im Modus "Rasten & Lagern" sind, vergeht die Zeit sehr schnell. Sobald die gewünschte Zeitspanne verstrichen ist, drücken Sie erneut eine der beiden Umschalttasten, um das Lager abzubauen. Rasten & Lagern ist eine nützliche Art und Weise, bei angeschlagerener Gesundheit wieder zu Kräften zu kommen, Zauber neu aufzuladen oder einfach auf den Tagesanbruch zu warten, wenn Reisen bei Nacht zu gefährlich erscheinen.

Die Mondbrücken

Die Mondbrücken sind mystische Konstruktionen, die es dem Spieler erlauben, weite Strecken per Teleportation zurückzulegen. Sobald eine Spielfigur einen Mondstein besitzt, kann sie damit jede Mondbrücke aktivieren, die sie findet. Sobald eine Mondbrücke aktiviert ist, erhält der Spieler den dazugehörigen Runencode (wenn ein Spieler also beispielsweise die Mondbrücke von Fernhain aktiviert, erhält er dadurch den Fernhain-Runencode). Kennt er einmal den Code eines Ortes, kann er (oder seine Gruppe im Mehrspielermodus) von jeder beliebigen Mondbrücke aus zu diesem Ort teleportieren.



Informationsbeschaffung: Die Unterhaltung mit NSC



In Dungeon Lords werden Sie auf viele Nichtspielercharaktere (NSC) stoßen, mit denen Sie reden müssen, um Informationen oder besondere Gegenstände zu bekommen, Fähigkeiten zu trainieren und Aufgaben zu erfüllen. An einigen Stellen des Spiels werden Sie nicht weiterkommen, bis Sie die richtige Information von der richtigen Person bekommen haben. Einige der Leute, die Ihre Spielfigur trifft, sind gerne bereit, Ihnen Information über die jüngsten Ereignisse, Ihre Aufgaben und die allgemeine Lage der Welt mitzuteilen. Wenn Sie so jemanden treffen, wird er Sie in der Regel auch ansprechen.

Um ein Gespräch mit einem NSC zu beginnen, nähern Sie sich ihm, wenden sich ihm zu und drücken eine der beiden Umschalttasten. Dadurch öffnet sich die Dialoganzeige, die aus zwei Fenstern besteht. Das Auswahlfenster rechts zeigt Ihnen die zur Wahl stehenden Gesprächsthemen, über Sie sich mit dieser Person unterhalten können, oder mögliche Handlungen, wie etwa das Vorzeigen gewisser Papiere usw. Im Dialogfenster links erscheint das eigentliche Gespräch.

Klicken Sie im Auswahlfenster auf ein Schlüsselwort, um das Gesprächsthema zu bestimmen. Ihr Text und die Antworten des NSC erscheinen dann im Dialogfenster. Im Laufe der Unterhaltung ergeben sich vielleicht weitere Themen, die dann ins Auswahlfenster aufgenommen werden. Bereits besprochene Themen werden etwas ausgeblendet, so dass Sie jederzeit den Überblick darüber behalten, was Sie bereits angesprochen haben. Trotzdem können Sie diese Themen aber erneut anklicken.

Um die Unterhaltung mit einem NSC zu beenden, klicken Sie auf das rote X oben rechts im Auswahlfenster, oder drücken Sie die ESC-Taste.

Kauf und Verkauf von Gegenständen

Bei Ihrer Erforschung der Welt werden Sie immer wieder auf Händler und andere NSC treffen, die Gegenstände kaufen und verkaufen. Wenn Sie mit einer solchen Person ein Gespräch beginnen, erscheint eventuell das Schlüsselwort "Handel" in der Dialoganzeige (siehe Abschnitt "Informationsbeschaffung: Die Unterhaltung mit NSC"). Wenn Sie dieses Schlüsselwort anklicken, öffnet sich das Handelsmenü.

Das Handelsmenü ähnelt dem Ausrüstungsmenü. Beim Handel stehen Ihnen die Optionen Kaufen, Verkaufen, Identifizieren und Reparieren zur Wahl.

Wenn Sie auf "Kaufen" klicken, erscheint eine Liste der Waren, die der NSC zu verkaufen hat. Die meisten dieser Gegenstände sind nach den gleichen Kriterien sortiert wie die Objekte im Ausrüstungsmenü. Wenn Sie beispielsweise auf "Ausrüstung" klicken, sehen Sie die Gegenstände, die Ihre Spielfigur anlegen oder benutzen kann, wie etwa Waffen oder Rüstungen, im Angebot des NSC's. Klicken Sie nun die gewünschte Ware an, so erscheint das Kauffenster. Hier ist die Menge der Gegenstände, die Sie kaufen wollen oder können, aufgeführt (sofern es eine Massenware ist, die in Mengen verkauft wird), und Sie sehen den Preis der Ware in Gold. Wenn Sie den Preis akzeptabel finden, klicken Sie einfach auf "Kaufen". Der Handel ist perfekt, und das Kauffenster schließt sich wieder. Die Ware erscheint dann im Inventar Ihrer Spielfigur. Können Sie sich mit dem Preis aber nicht anfreunden, klicken Sie auf "Abbruch", und Sie kehren ins Handelsmenü zurück.

Wenn Sie auf "Verkaufen" klicken, erscheint eine Liste der Waren, die Sie dem NSC verkaufen können. Die meisten dieser Gegenstände sind nach den gleichen Kriterien sortiert wie die Objekte im Ausrüstungsmenü. Wenn Sie beispielsweise auf "Ausrüstung" klicken, sehen Sie die Gegenstände, die Ihre Spielfigur anlegen oder benutzen kann. Klicken Sie nun die Ware an, die Sie loswerden wollen, so erscheint das Verkaufsfenster. Hier können Sie die Menge der Gegenstände, die Sie verkaufen wollen, einstellen (sofern es eine Massenware ist, die in Mengen verkauft wird), und Sie sehen den zu erzielenden Preis der Ware in Gold. Wenn Sie den Preis akzeptabel finden, klicken Sie einfach auf "Verkaufen". Der Handel ist perfekt, und das Verkaufsfenster schließt sich wieder. Die Ware verschwindet aus dem Inventar Ihrer Spielfigur. Halten Sie den Preis aber für zu niedrig, klicken Sie auf "Abbruch", und Sie kehren ins Handelsmenü zurück. Gegenstände, die Sie verkauft haben, können Sie im Notfall jederzeit von dem NSC zurückkaufen, der sie ihnen abgekauft hat, falls Sie diese doch wieder brauchen.

Aufgaben

Gildenmeister und andere NSC betrauen Sie bei Ihren Unterhaltungen oft mit Aufgaben. Die Erledigung dieser Aufgaben kann eventuell notwendig sein, um das Spiel erfolgreich abzuschließen. Auf jeden Fall bringt Ihnen eine gut gelöste Gildenaufgabe Ehre, Wappen, Ausrüstungsgegenstände und/oder den Zugang zu einer neuen Klasse ein. Behalten Sie den Überblick über Ihre Aufgaben und versuchen Sie, im Verlaufe Ihrer Reisen alle zu erledigen.

Mit der Taste "L" lassen Sie sich eine Liste Ihrer derzeit aktiven Aufgaben anzeigen.

Die Gilden

In vielen Städten in der Welt von Dungeon Lords haben sich Gilden niedergelassen. Diese Gilden sind Organisationen, die sich der Förderung bestimmter Klassen verschrieben haben (etwa die Kämpfergilde). Wenn Sie neuen Klassen beitreten und Zugang zu neuen Gegenständen und Wappen bekommen wollen, müssen Sie diese Gilden aufsuchen, damit man Ihnen die notwendigen Aufgaben zuweist. Manche Gilden sind leicht zu finden und nehmen gerne neue Mitglieder auf, andere fordern schon eine Menge an Findigkeit und Ausdauer von Ihnen, bis Sie eintreten dürfen.

DIE MAGIE

Alle Spielfiguren in Dungeon Lords verstehen sich, unabhängig von Volk und Klasse, auf Magie. Um zu zaubern, öffnen Sie zunächst die Inventaranzeige, klicken dann auf die Tasche der entsprechenden Magieschule und wählen schließlich den gewünschten Zauber (weitere Details siehe unter "Das Inventar").

Insgesamt stehen vier verschiedene Magieschulen zur Auswahl. Jede von ihnen hat sich auf bestimmte Zauberformen spezialisiert. Eine vollständige Übersicht aller Schulen und deren Zauber finden Sie in Anhang B.

Arkane Magie

Arkane Zauber sind von Natur aus offensiv. Sie umfassen sowohl Nah- als auch Fernkampfangriffe und reichen von Zaubern wie "Eisige Berührung" und "Magisches Geschoss", die nur geringen Schaden anrichten, bis hin zu Zaubern wie "Feuernova" und "Untergang", die bei mehreren Zielen gleichzeitig massiven Schaden hervorrufen können.

Die Arkanen Künste kennen insgesamt neun Stufen der Beherrschung. Zauber dieser Schulrichtung finden Sie in Zauberbüchern mit einer oder mehreren Ladungen (Nutzungen). Der Erwerb des ersten Zauberbuchs eines bestimmten Typs eröffnet der Spielfigur den Zugang zu diesem arkanen Zauber. Weitere Zauberbücher des gleichen Typs erhöhen die Zahl der Ladungen, über die Ihre Spielfigur bei diesem Zauber maximal verfügt.

Celestische Magie

Zu den celestischen Zaubern zählen in erster Linie die Künste der Heilung und andere Formen wohlthätiger Magie. Sie nutzen die Macht der Sternenkristalle. Zu dieser facettenreichen Gruppe gehören schwächere und stärkere Heilungszauber, Zauber, die Vergiftungen kurieren und sogar solche, die Untote beseitigen und gefallene Kameraden wiederbeleben können. Aber auch Levitationszauber und Beschwörungsformeln, die den Lauf der Zeit verlangsamen, gehören ins celestische Reich.

Auch bei den celestischen Zaubern gibt es insgesamt neun Stufen. Um sie zu beschwören, benötigen Sie celestische Kristalle. Hat Ihre Spielfigur den ersten Sternenkristall eines bestimmten Typs erworben, erhält sie Zugang zu diesem celestischen Zauber, während weitere Sternenkristalle des gleichen Typs die Zahl der Ladungen erhöhen, über die Ihre Spielfigur bei diesem Zauber maximal verfügt.

Höllenmagie

Die Höllenmagie beschäftigt sich mit der dunklen Kunst der Beschwörung gefallener Kreaturen; sie bindet den Willen von Feinden, und ihre Angriffe sind von finsterner Natur. Diese dunkle Schulrichtung umfasst Zauber, die bei Ihren Feinden Furcht hervorrufen, giftige Wolken erzeugen, Ihren Feinden Lebensenergie absaugen und sogar den Verstand eines Gegners kontrollieren können.

Anders als bei der Runenmagie, der arkanen oder der celestischen Magie lassen sich Höllenzauber nicht wieder aufladen. Hat der Zauberer sie einmal benutzt, muss er bestimmte Zutaten, sogenannte Höllen-Kataals, in ganz bestimmten Kombinationen und Mengen miteinander mischen, um den Zauber ein zweites Mal zu erzeugen.

Höllen-Kataals finden Sie nahezu überall. In der Regel erhalten Sie diese Zutaten, wenn Sie bestimmte Kreaturen töten. Manche sind allerdings sehr selten, was die Herstellung einiger Höllenzauber sehr schwierig gestalten kann.

Die folgende Übersicht enthält eine Liste der verschiedenen Höllen-Kataals und ihres Seltenheitswerts sowie eine Aufstellung aller Kreaturen oder Einheimischen, von denen Sie sie erhalten.

Zutat	Art	Wo erhältlich/Wesen	Seltenheitswert
Affenfote	Getrocknet	unbekannt	Weniger verbreitet
Blutnektar	Feucht	Sukubus	Weniger verbreitet
Borlothhorn	Getrocknet	Borloth	Weniger verbreitet
Dämonenhorn	Getrocknet	Dämon	Selten
Diamantenstaub	Pulver	unbekannt	Selten
Drachenzahn	Getrocknet	Drachen	Selten
Drachlingsgangren	Feucht	Kriecher	Weniger verbreitet
Fledermausflügel	Getrocknet	Fledermaus	Verbreitet
Geierschnabel	Getrocknet	unbekannt	Weniger verbreitet
Getrockneter Homunkulus	Getrocknet	unbekannt	Sehr selten

Zutat	Art	Wo erhältlich/Wesen	Seltenheitswert
Grinnichkraut	Pflanze	Pflanze	Verbreitet
Knochenmehl	Pulver	Mumie, Skelett	Verbreitet
Leichenhaar	Getrocknet	Skelett	Verbreitet
Mandragora	Pflanze	Pflanze	Selten
Mordisranke	Pflanze	Pflanze	Weniger verbreitet
Ockerpollen	Pulver	Pflanze	Verbreitet
Ogerauge	Feucht	Oger, Betrachter	Selten
Opheliawarze	Pflanze	Pilz	Verbreitet
Rattenschwanz	Getrocknet	Ratte	Verbreitet
Schlangenhaut	Getrocknet	Schlange	Verbreitet
Schrumpfkopf	Getrocknet	unbekannt	Selten
Schwarze Orchidee	Pflanze	Pflanze	Weniger verbreitet
Schwefelstaub	Pulver	Feuerwesen	Weniger verbreitet
Seelenstein	Stein	Schemen	Selten
Skorpionsstachel	Getrocknet	Skorpion	Verbreitet
Spinneneiter	Feucht	Spinne	Verbreitet
Verfaultes Fleisch	Feucht	Ghul	Verbreitet
Wolfsmähne	Getrocknet	Wolf	Verbreitet

Die Herstellung von Höllenzaubern

Anders als die anderen Formen der Magie laden sich Höllenzauber nach Gebrauch nicht mit der Zeit wieder auf. Wer einen Höllenzauber aufladen will, muss die entsprechenden Höllen-Kataals (also die Zutaten) miteinander kombinieren. Diese Zutaten – und das Wissen um die Kombinationen der jeweiligen Zauber – werden Sie entweder auf Ihren Reisen (durch Auffinden einer entsprechenden Kopie) oder durch Experimente entdecken.



Wenn Sie den Höllenmagie-Button im Inventar anklicken, erscheinen in der nun geöffneten Liste sowohl die Zauber als auch die Zutaten, die Sie dabei haben. Darüber hinaus öffnet sich auf der linken Bildschirmseite das Fenster "Zauber herstellen". Beachten Sie bitte folgende Schritte, um einen Zauber herzustellen:

1. Legen Sie die erforderlichen Zauberzutaten in dem Fenster "Zauber herstellen" ab. Klicken Sie hierfür auf die Zutaten in der Magieanzeige. Sobald Sie eine Zutat angeklickt haben, erscheint sie in dem Fenster "Zauber herstellen".
2. Möchten Sie eine einzelne Zutat wieder aus dem Fenster löschen, klicken Sie einfach erneut auf die betreffende Zutat. Wollen Sie alle Zutaten aus dem Fenster entfernen, klicken Sie auf Löschen. Das Fenster "Zauber herstellen" zeigt immer nur maximal acht Zutaten gleichzeitig an. Weitere Zutaten lassen sich nur mit Hilfe des Scroll-Balkens (unterhalb der Mengenanzeige) einsehen.
3. Sind die erforderlichen Zutaten korrekt kombiniert, erscheint das betreffende Zaubersymbol im linken unteren Feld des Fensters "Zauber herstellen". An der Mengenanzeige lässt sich ablesen, wie häufig Sie den betreffenden Zauber bei der gewählten Kombination einsetzen können. Bewegen Sie den Mengeregler, um die Zahl der Zauber, die Sie herstellen wollen, zu erhöhen bzw. zu verringern. Sie können einen Zauber aber nur dann mehrmals herstellen, wenn Sie die dafür erforderliche Mindestmenge an Kataals besitzen.
4. Nachdem Sie alle notwendigen Zutaten für den gewünschten Zauber hinzugefügt (achten Sie bitte auf das Zaubersymbol) und die korrekte Menge angegeben haben, klicken Sie auf Herstellen. Das Fenster "Zauber herstellen" ist nun wieder frei, und der neu zusammengestellte Zauber erscheint in der Magieanzeige. Waren die Zutaten nicht korrekt (kein Zaubersymbol vorhanden), bleibt der Klick auf den Herstellen-Button wirkungslos.

Runenmagie

Die Runenmagie umfasst eine Kombination aus offensiven wie defensiven Zaubern und ist die vielleicht vielseitigste Magieschule. Nahezu jede der insgesamt zehn Stufen verfügt über mindestens einen offensiven und einen defensiven Zauber. Darüber hinaus enthält die Runenmagie eine Reihe von Zaubern, die der gesamten Gruppe zugute kommen. In einer Mehrspielerpartie ist es daher von unschätzbarem Wert, immer einen Vertreter der Runenmagie in der Gruppe zu haben.

Runenmagie ist an Runen gebunden, die über eine oder mehrere magische Ladungen verfügen. Jeder Runenzauber erfordert die Magie zweier oder mehrerer Runensteine. Wird ein Runenzauber beschworen, entzieht er den entsprechenden Steinen eine gewisse Menge Magie. Wie die arkanen Zauberbücher und die Sternenkristalle laden sich Runensteine mit der Zeit immer wieder auf. Mit jedem neu erworbenen Runenstein eines bestimmten Typs erhöht sich die Magiemenge, die diese Rune enthalten kann.

MONSTER UND FEINDE

Die Welt von Dungeon Lords ist gefährlich. Im Laufe des Spiels wird Ihre Spielfigur auf eine große Vielzahl von kleinen und großen Geschöpfen und Feinde treffen, mit denen sie umgehen muss. Die folgenden Abschnitte beschreiben einige der Geschöpfe, auf die Sie treffen werden.

Tiere

Die Wildnis steckt voller Leben – das meiste davon ist allerdings feindselig. Wenn Sie durch die unterschiedlichen Landschaften reisen, werden sich die dort heimischen Tiere durch Ihre Anwesenheit oft bedroht fühlen und angreifen. Einige von ihnen sind leicht zu bezwingen, während andere recht gefährlich sind.

Zu den Tieren gehören unter anderem:

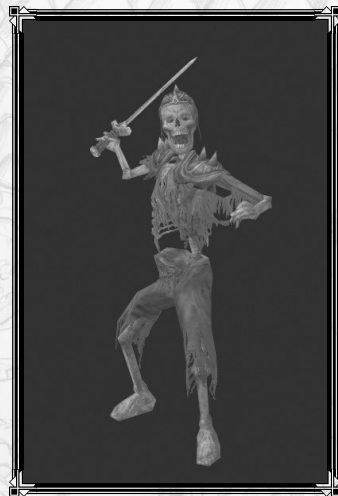
- Fledermäuse
- Ratten
- Wölfe
- Schlangen
- Skorpione
- Spinnen



Kreaturen

Die nächste Stufe in der "Nahrungskette" ihrer Feinde besteht aus Kreaturen, die sich in Gewölben und anderen düsteren Plätzen der Welt eingenistet haben. Diese Kreaturen sind größer und intelligenter als einfache Tiere und können eine echte Herausforderung darstellen. In diese Kategorie fallen unter anderem:

- **Ghule**
- **Mumien**
- **Skelette**
- **Schleime**



Bewohner



Natürlich treffen Sie nicht nur auf unintelligente Tiere oder halbwegs intelligente Kreaturen. Es gibt viele intelligente Völker und Bewohner, die in der Welt von Dungeon Lords leben. Einige sind freundlich und hilfreich – aber viele warten nur auf eine Gelegenheit, unvorsichtige Reisende anzugreifen und auszuplündern.

Zu den Bewohnern, auf die sie treffen, gehören unter anderem:

- **Soldaten:** Kriege haben schon immer die Ländereien geplagt. Wenn Sie durch die Herrschaftsbereiche anderer Fürsten reisen, können Sie auf feindselige Truppen treffen, die einen Vorteil für ihren Fürsten darin sehen, dass sie alle Fremden angreifen.
- **Elfen:** Im Großen und Ganzen sind Elfen freundliche Leute. Aber genauso, wie es bei den Menschen der Fall ist, gibt es viele verschiedene Elfen – und einige von ihnen sind feindselig.
- **Goblins:** Goblins findet man in allen Ländereien. Sie lauern den Schwachen auf und greifen die Unvorsichtigen an. Trauen sie keinem Goblin, und kehren Sie ihm niemals den Rücken zu. Sie führen nie etwas Gutes im Schilde.
- **Diebe:** Diebe findet man sowohl in Städten als auch in der Wildnis, immer auf der Suche nach leichten Opfern, die sie um deren Wertsachen erleichtern können.
- **Trolle:** Groß und kräftig (aber nicht allzu helle), sind diese Kolosse wahrlich Furcht erregend und schwer zu überwinden.



DER MEHRSPIELERMODUS

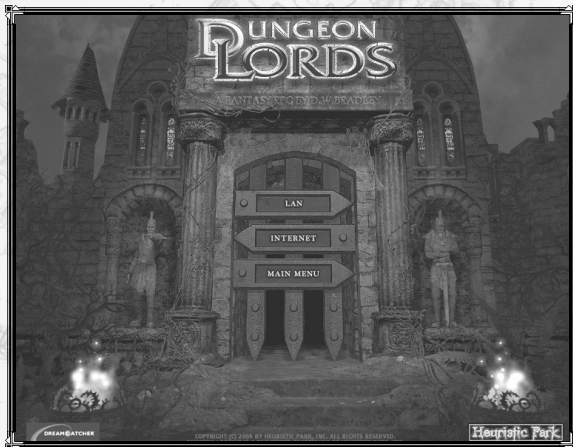
Dungeon Lords hat einen Mehrspielermodus, in dem Sie das Spiel gemeinsam mit mehreren Spielern als Team bewältigen können. Der Mehrspielermodus gleicht nahezu dem Einzelspielermodus und enthält dieselben Ziele, Aufgaben usw.

Wenn Sie an einer Mehrspielerpartie teilnehmen wollen, klicken Sie Mehrspieler im Hauptmenü an.

Das Mehrspielermenü

Um das Mehrspielermenü zu öffnen, klicken Sie Mehrspieler im Hauptmenü an. Sie können dann zwischen folgenden Optionen wählen:

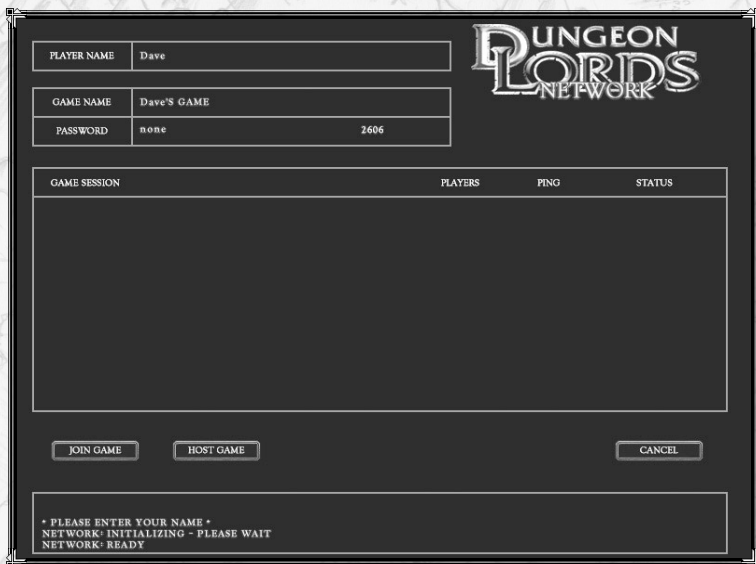
- **LAN:** Legen Sie eine Mehrspieler-Partie von Dungeon Lords im lokalen Netzwerk an oder nehmen Sie an ihr teil.
- **Internet:** Legen Sie eine Mehrspieler-Partie von Dungeon Lords im Internet an oder nehmen Sie an ihr teil.
- **Gamespy:** Legen Sie eine Mehrspieler-Partie von Dungeon Lords im Internet über den Gamespy-Service an oder nehmen Sie an ihr teil.
- **Hauptmenü:** Hiermit schließen Sie das Mehrspielermenü und kehren zum Hauptmenü zurück.



Klicken Sie auf eine Option, um sie auszuwählen.

Spiele im Lokalen Netzwerk (LAN)

So spielen Sie eine Mehrspieler-Partie im lokalen Netzwerk (LAN):



The screenshot shows the 'DUNGEON LORDS NETWORK' lobby window. It has a dark background with a stone wall texture. At the top right is the game logo. Below it are three input fields: 'PLAYER NAME' with 'Dave', 'GAME NAME' with 'Dave'S GAME', and 'PASSWORD' with 'none' and a port number '2606'. Below these is a table for the game session. The table has columns for 'GAME SESSION', 'PLAYERS', 'PING', and 'STATUS'. The 'GAME SESSION' column is currently empty. At the bottom are three buttons: 'JOIN GAME', 'HOST GAME', and 'CANCEL'. Below the buttons is a status bar with the text: '• PLEASE ENTER YOUR NAME •', 'NETWORK: INITIALIZING - PLEASE WAIT', and 'NETWORK: READY'.

GAME SESSION	PLAYERS	PING	STATUS

• PLEASE ENTER YOUR NAME •
NETWORK: INITIALIZING - PLEASE WAIT
NETWORK: READY

1. Wenn Sie das Mehrspielermenü geöffnet haben, klicken Sie auf LAN.
2. Im LAN-Setup geben Sie Ihren Spielernamen ein und drücken die RETURN-Taste. Wenn Sie Ihren Spielernamen ändern wollen, klicken Sie auf das Namensfeld und schreiben den neuen Namen. Anschließend drücken Sie die RETURN-Taste.
3. Wenn Sie ein Spiel anlegen wollen, können Sie einen Spielnamen eingeben, wenn Ihnen die Standardeinstellung nicht zusagt. Diese verwendet Ihren Spielernamen (Beispiel: Uwes Spiel). Um den Spielnamen zu ändern, klicken Sie bitte auf das Feld des Spielnamens und schreiben den neuen Namen. Anschließend drücken Sie die RETURN-Taste.
4. Das Spiel benutzt einen Standard-Port. Sollte der nicht stimmen, können Sie eine eigene Port-Nummer eingeben. Dafür klicken Sie in das Feld der Port-Nummer, geben die neue Nummer ein und drücken dann die RETURN-Taste.
5. Wenn Sie ein durch ein Passwort geschütztes Spiel anlegen wollen, geben Sie ein Passwort ein. Dafür klicken Sie auf das Passwort-Feld, schreiben das Passwort und drücken anschließend die RETURN-Taste. Sollten Sie kein Passwort benötigen, lassen Sie das Feld, wie es ist.

Sie können jederzeit auf Abbruch klicken, wenn Sie das Mehrspielermenü verlassen wollen.

So treten Sie einer Spielrunde bei:

1. Verfügbare Spielrunden erscheinen in der Spielauflistung. Klicken Sie auf den Namen des Spiels, an dem Sie teilnehmen wollen. Benutzen Sie die Pfeile rechts neben der Spielauflistung, um durch die Liste zu scrollen.
2. Klicken Sie auf Spiel beitreten.
3. Klicken Sie auf Spielfigur laden, um eine bereits bestehende Spielfigur zu laden oder eine neue zu erschaffen. (Die Erschaffung einer Spielfigur unterscheidet sich hier nicht von der Erschaffung einer Spielfigur im Einzelspielermodus.)
4. Wenn Sie dann wieder zum LAN Setup zurückgekehrt sind, klicken Sie das Kästchen "Bereit" an, um den anderen Spielern zu signalisieren, dass Sie zur Teilnahme an der Spielrunde bereit sind.
5. Wenn alle Spieler signalisiert haben, dass Sie bereit sind, startet der Host das Spiel.

Sollten Sie vor dem Start einer Spielrunde beschließen, ihr doch nicht beizutreten, klicken Sie auf Abbruch.

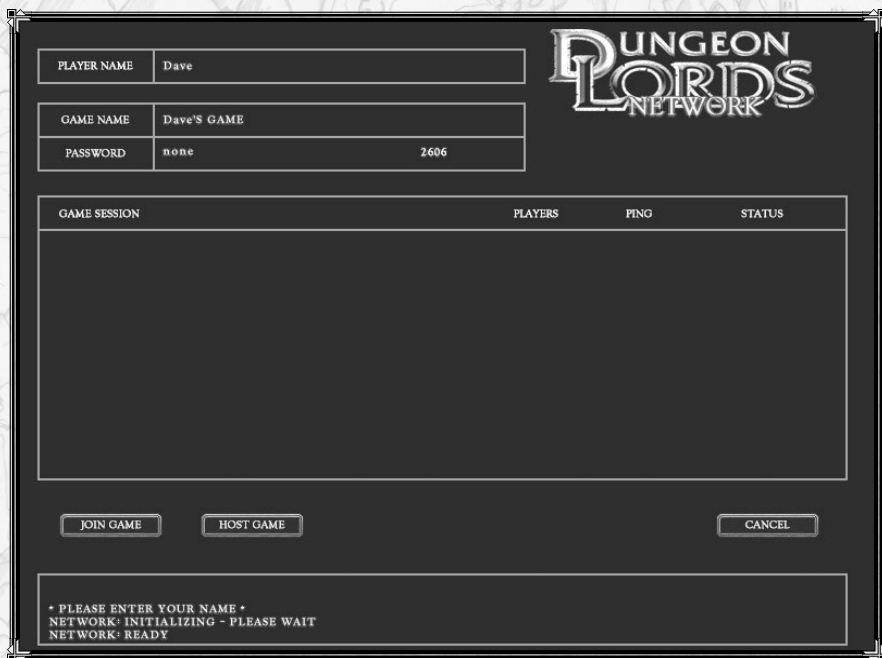
So legen Sie eine Spielrunde an:

1. Klicken Sie auf "Spiel anlegen".
2. Klicken Sie auf "Verbinden".
3. Klicken Sie auf "Spielfigur laden", um eine bereits bestehende Spielfigur zu laden oder eine neue zu erschaffen. (Die Erschaffung einer Spielfigur unterscheidet sich hier nicht von der Erschaffung einer Spielfigur im Einzelspielermodus.)
4. Wenn Sie dann wieder zum LAN-Setup zurückgekehrt sind, klicken Sie das Kästchen "Bereit" an, um den anderen Spielern zu signalisieren, dass Sie zur Teilnahme an der Spielrunde bereit sind.
5. Wenn alle Spieler signalisiert haben, dass Sie bereit sind, klicken Sie auf Spiel starten.

Sollten Sie während des Anlegens einer Spielrunde beschließen, sie doch nicht anzulegen, klicken Sie auf Abbruch.

SPIELE IM INTERNET

Durch die Option "Internet" werden Sie direkt mit einer Spielrunde im Internet oder im LAN verbunden, wenn Sie eine IP-Adresse eingeben. Damit das auch funktioniert, müssen Sie Ihre IP-Adresse kennen, wenn Sie ein Spiel anlegen wollen. Wenn Sie einem Spiel beitreten wollen, müssen Sie dessen IP-Adresse kennen.



The screenshot shows the 'DUNGEON LORDS NETWORK' lobby window. It has a dark background with a stone wall texture. At the top right is the game's logo. Below it are three input fields: 'PLAYER NAME' with 'Dave', 'GAME NAME' with 'Dave'S GAME', and 'PASSWORD' with 'none' and a port number '2606'. Below these is a large table with columns 'GAME SESSION', 'PLAYERS', 'PING', and 'STATUS'. At the bottom are three buttons: 'JOIN GAME', 'HOST GAME', and 'CANCEL'. A status bar at the very bottom shows the network state: '• PLEASE ENTER YOUR NAME •', 'NETWORK: INITIALIZING - PLEASE WAIT', and 'NETWORK: READY'.

GAME SESSION	PLAYERS	PING	STATUS
--------------	---------	------	--------

• PLEASE ENTER YOUR NAME •
NETWORK: INITIALIZING - PLEASE WAIT
NETWORK: READY

So spielen Sie eine Mehrspielerpartie mittels direkter IP-Verbindung:

1. Klicken Sie im Mehrspielermenü auf "Internet".
2. Geben Sie nun Ihren Spielernamen im entsprechenden Feld ein, und drücken Sie die RETURN-Taste. Wenn Sie Ihren Spielernamen ändern wollen, klicken Sie auf das Namensfeld und schreiben den neuen Namen hinein. Anschließend drücken Sie die RETURN-Taste.
3. Wenn Sie ein Spiel anlegen wollen, können Sie einen Spielnamen eingeben, wenn Ihnen die Standardeinstellung nicht zusagt. Diese verwendet Ihren Spielernamen (Beispiel: Rolfs Spiel). Um den Spielnamen zu ändern, klicken Sie bitte auf das Feld des Spielnamens und schreiben den neuen Namen. Anschließend drücken Sie die RETURN-Taste.

4. Geben Sie Ihre IP-Adresse ein (wenn Sie eine Spielrunde anlegen) oder die IP-Adresse des Computers des Hosts (wenn Sie einer Spielrunde beitreten). Dafür klicken Sie auf das IP-Feld, geben die IP-Adresse ein und drücken dann die RETURN-Taste. Wenn Sie ein Spiel anlegen wollen und Ihre IP-Adresse nicht kennen, klicken Sie auf "Meine IP". Ihre öffentliche und Ihre lokale IP-Adresse werden nun unter den Options-Buttons angezeigt. Geben Sie die öffentliche IP-Adresse im IP-Feld ein, wenn Sie eine Spielrunde im Internet anlegen wollen. Die lokale IP-Adresse verwenden Sie, wenn Sie eine Spielrunde im LAN anlegen.
5. Das Spiel benutzt einen Standard-Port. Sollte der nicht stimmen, können Sie eine eigene Port-Nummer eingeben. Dafür klicken Sie in das Feld der Port-Nummer, geben die neue Nummer ein und drücken dann die RETURN-Taste.

So treten Sie einem Spiel bei:

1. Klicken Sie auf "Spiel beitreten".
2. Wenn die Spielrunde erfolgreich miteinander verbunden wurde, öffnet sich eine Liste mit den Spielern, die der Spielrunde beigetreten sind.
3. Klicken Sie auf "Spielfigur laden", um eine bereits bestehende Spielfigur zu laden oder eine neue zu erschaffen. (Die Erschaffung einer Spielfigur unterscheidet sich hier nicht von der Erschaffung einer Spielfigur im Einzelspielermodus.)
4. Wenn Sie zur Spielerliste zurückgekehrt sind, klicken Sie das Kästchen "Bereit" an, um den anderen Spielern zu signalisieren, dass Sie zur Teilnahme an der Spielrunde bereit sind.
5. Wenn alle Spieler signalisiert haben, dass Sie bereit sind, startet der Host das Spiel.

Um mit den anderen Spielern aus der Spielerliste vor dem Start des Spiels zu chatten, geben Sie Ihre Nachricht in das Chat-Fenster ein. Mit Drücken der RETURN-Taste wird Ihre Nachricht abgeschickt. Im untersten Fenster erscheinen alle Nachrichten und spielrelevanten Botschaften fortlaufend.

Sollten Sie beschließen, einer Spielrunde doch nicht beizutreten, klicken Sie auf Abbruch.

So leiten Sie ein Spiel:

1. Klicken Sie auf "Spiel anlegen". Dadurch wird die Spielerliste geöffnet.
2. Klicken Sie auf "Spielfigur laden", um eine bereits bestehende Spielfigur zu laden oder eine neue zu erschaffen. (Die Erschaffung einer Spielfigur unterscheidet sich hier nicht von der Erschaffung einer Spielfigur im Einzelspielermodus.)
3. Wenn Sie zur Spielerliste zurückgekehrt sind, klicken Sie das Kästchen "Bereit" an, um den anderen Spielern zu signalisieren, dass Sie zur Teilnahme an der Spielrunde bereit sind.

4. Wenn alle Spieler signalisiert haben, dass Sie bereit sind, klicken Sie auf "Spiel starten".

Um mit den anderen Spielern aus der Spielerliste vor dem Start des Spiels zu chatten, geben Sie Ihre Nachricht in das Chat-Fenster ein. Mit Drücken der RETURN-Taste wird Ihre Nachricht abgeschickt. Im untersten Fenster erscheinen alle Nachrichten und spielrelevanten Botschaften fortlaufend.

Sollten Sie während des Anlegens einer Spielrunde beschließen, sie doch nicht anzulegen, klicken Sie auf Abbruch.

GAMESPY

Dungeon Lords unterstützt Mehrspieler-Partien über Gamespy. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um Dungeon Lords über Gamespy zu spielen:

1. Wenn Sie das Mehrspielermenü geöffnet haben, klicken Sie auf "Gamespy".
2. Geben Sie Ihren Spielernamen ein.
3. Geben Sie Ihren Gamespy CD-Key ein. Die Key-Eingabe sollte nur bei dem ersten Spiel über Gamespy nötig sein.
4. Wenn Sie wollen, können Sie eine eigene Port-Nummer eingeben. Die Standardeinstellung ist 2606.
5. Wenn Sie ein Spiel angelegt haben, können Sie den Zugang per Passwort schützen. Wenn Sie einem mit Passwort geschützten Spiel beitreten wollen, geben Sie das Passwort im Passwort-Feld ein.
6. Klicken Sie auf "Verbinden".

Besonderheiten im Mehrspielermodus

Eine Mehrspielerpartie von Dungeon Lords gleicht nahezu dem Einzelspielermodus. Der Hauptunterschied besteht darin, dass Sie den Feinden nicht allein gegenüberstehen, sondern dass alle Spieler zusammenarbeiten, um die Missionen und Aufgaben erfolgreich zu erfüllen.

In einer Mehrspielerpartie gibt es gegenüber einer Einzelspielerpartie natürlich ein paar Unterschiede.

Das Spiel anhalten

Während einer Mehrspielerpartie können Handlungen nicht angehalten werden. Im Einzelspielermodus hält das Spiel automatisch an, wenn Sie ein Menü öffnen. Im Mehrspielermodus geht das nicht.

Wenn Sie eine Handlung ausführen möchten, die Ihre Aufmerksamkeit von der Umgebung der Spielwelt ablenkt, dann sorgen Sie dafür, dass Sie sich in an einem sicheren Ort aufhalten oder Gruppenmitglieder anwesend sind, die für ihre Sicherheit sorgen, während Sie sich um Ihre Angelegenheiten kümmern.

Ein neues Gebiet betreten

Wenn Sie von einem Bereich zu einem anderen wechseln (z. B. wenn Sie ein Gewölbe betreten oder eine Mondbrücke benutzen), müssen alle Spieler nahe beieinander sein, damit der Übergang stattfindet. Alle Spieler können nur als Gruppe von einer Karte zu einer anderen wechseln.

Chatten

Sie können während einer Mehrspielerpartie Nachrichten an andere Spieler senden. Dafür drücken Sie lediglich die RETURN-Taste. Geben Sie anschließend Ihre Nachricht in das Chat-Fenster ein. Durch ein erneutes Drücken der RETURN-Taste wird die Nachricht abgeschickt.

DAS TEAM



Dungeon Lords designed & geschrieben von
D.W.Bradley

Dungeon Lords Grafisches Design von
Charles (CHUK) Vinson

Programmierung
D.W.Bradley
Ken Lightner
Ahmed Siddique
Ejaz Anwar
Edric Rominger

Szenen & Story-Design
D.W.Bradley
Andrew Greenberg
Charles Vinson
Chris Appel
James Shobert

Direktor Grafik
Charles Vinson

Kreaturen-Design
Charles Vinson
Chris Appel
D.W.Bradley

Szenen-Konstruktion
Charles Vinson
Chris Appel

Externer Production-Manager
Ahmed Siddique

3D-Modelle & Texturen
Chris Appel
Omair Ali Dogar
Suhaib Hassan
Saud Kaiser
Taamoor Khan
Anatoliy Meymuhin
Mark Rose
Christian Rose
David Russ
Ahmed Siddique
Raja Imran Umar
Charles Vinson

3D-Animatoren

Haseeb Ahmed
Imran Ali
M. Yunus Ata
Abbas Ali Changazi
Zeeshan Karimi
Saif Ullah Khan
Eric Leidenroth
Daniel Lilleberg
Jehanzeb Masood
Vlad Melkumov
Atia Quadri
Nikita Ratnikov
Ahmed Siddique
Charles Vinson
Vitaliy Yakimenko

Sound-Effekte & Musik

PCB Productions

Heuristic Park Playtest-Group

Paul Duello
Tim Rawls
James Shobert
Adam Vinson

Heuristic Park Business Manager

James F. Shobert

Besonderer Dank an

Wireframe Interactive

FMV-Intro von BrainZoo Studios

BRAINZOO

Ausführender Produzent —
Mohammed Davoudian
Produzentin — Karen Dixon
Art Director —
Mohammed Davoudian, Hyon Kim
Konzept- & Storyboardgrafik — Peter Lam
CGI-Grafiker — Mike Arana, Kevin Bertazzon,
France Co, Daniel Herrera, David Hickey, Chris
Hung, Vicent Kuo

BESONDERER DANK UND SONSTIGES

Besonderer Dank von Heuristic Park: -

Bink, Granny und Miles Sound System
© 1997-2005 RAD Game Tools, Inc.

DTP ENTERTAINMENT AG

Product Manager:

Marc Buro

Marketing & PR:

Carsten Fichtelmann
Christopher Kellner
Marina Selikowitsch

Verpackungsdesign & Handbuch:

Stefan Sturm
Holger Timmermann

Testing:

Ole Christian Böttcher

CRIMSON COW

Managing Director:

Karsten Otto

Special thanks to

Kai Fiebig
Georg Hach

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung & Tonstudio:

Studio Ulrich Mühl

Location Supervisor:

Egbert Latza

Deutsche Stimmen:

Stephie Kindermann
Anne Moll
Mica Mylo
Elga Schütz
Susanne Sternberg
Marion von Keller
Marion von Stengel
Ingo Abel
Gustav Artz
Michael Bideller
Oliver Böttcher
Mark Bremer
Robin Brosch
Sven Dahlem
Klaus Dittmann
Sascha Draeger

Henning Fenske
Konrad Halver
Wolfgang Hartmann
Gerhart Hinze
Martin Lohmann
Holger Löwenberg
Holger Mahlich
Martin May
Robert Missler
Uli Pleßmann
Holger Potzern
Christian Rudolph
Erik Schäffler
Rüdiger Schulzki
Christos Topoulos
Douglas Welbat



POWERED BY
gamespy

© 1997-2005 Bink, Granny and Miles Sound System by RAD Game Tools, Inc.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2005 by RAD Game Tools, Inc.
MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc.

DIE TASTATURSTEUERUNG

Die folgende Tabelle zeigt die primäre und sekundäre Tastaturbelegung für die Steuerung von Dungeon Lords. Sie können die Tastatursteuerung aber ganz nach Ihren Vorstellungen ändern (siehe unter "Die Spieleinstellungen").

Aktion	Primär	Sekundär
Vorwärts	W	Pfeil Hoch
Rückwärts	S	Pfeil Runter
Nach rechts	D	Pfeil Rechts
Nach links	A	Pfeil Links
Nach rechts sehen	Ziffernblock 6	--
Nach links sehen	Ziffernblock 4	--
Nach oben sehen	Bild Hoch	--
Nach unten sehen	Bild Runter	--
Sprung	Leertaste	Ziffernblock 0
Aktionstaste	--	--
Blocktaste	--	--

Nehmen/Aktivieren/Reden	Umschalttaste links	Umschalttaste rechts
Ausrüsten & Inventar	E	--
Werte der Spielfigur	C	--
Aufgabenliste	L	--
Waffe wechseln	Q	--
Schnellzaubermenü	F	--
Wiederbeleben	Returntaste	--
Optionenmenü	ESC	--
Hilfe-Anzeige	/	--
Automatische Karte an/aus	M	--
Mausmenü	V	--
Kamerasteuerung	STRG links	STRG rechts
Vergrößern	Entf	--
Verkleinern	Ende	--
Ansicht zentrieren	~	--
Y-Achse sperren	Z	--
Sichtweite näher	Ziffernblock -	--
Sichtweite weiter	Ziffernblock +	--

DIE KLASSEN - BERUFE FÜR SPIELFIGUREN

Klasse	Lernboni	Zusätzliche Fähigkeiten/Wappen
Adept	Celestische Magie und Rüstungen	Magische Waffen
Budoka	Wurf Waffen, Körperbeherrschung und Diebesfähigkeiten	Ninjutsu, Schleichen, Stehlen, Meucheln
Celestiker	Celestische Magie, Runenmagie, Magische Waffen und Kundschafterfähigkeit	Identifizieren, Kanalisieren
Fürst	Waffen, Rüstungen und Schilde	Mittelschwere Doppelwaffen, Schwere Rüstung, Schwere Schilde, Wunden zufügen, besonderes Wappen
Hatamoto	Waffen, Leichte Doppelwaffen und Rüstungen	Schwere Waffen, Schwere Schilde, Wunden zufügen, besonderes Wappen
Hexer	Arkane Magie, Höllenmagie, Runenmagie und Magische Waffen	Eiserner Wille, besonderes Wappen
Jäger	Stangenwaffen, Fernwaffen, Körperbeherrschung Kundschafterfähigkeit, Reparieren und Diebesfähigkeiten	Schwere Stangenwaffen, Schleichen, Stehlen, Meucheln
Kabbalist	Höllenmagie, Magische Waffen, Alchimie und Diebesfähigkeiten	Lebensentzug, besonderes Wappen
Kaiserlicher	Waffen, Stangenwaffen, Rüstungen und Körperbeherrschung	Schwere Stangenwaffen, Schwere Rüstung
Kämpfer	Waffen, Rüstungen und Schilde	
Kampfmagier	Rüstungen, Schilde, Arkane Magie, Magische Waffen und Reparieren	Schwere Rüstung, Schwere Schilde, Studium
Kenjasai	Ninjutsu, Arkane Magie, Höllenmagie, Studium und Alchimie	Eiserner Wille, besonderes Wappen

Klasse	Lernboni	Zusätzliche Fähigkeiten/Wappen
Kreuzritter	Waffen, Rüstungen, Schilde, Celestische Magie und Runenmagie	Vernichtender Schlag, besonderes Wappen
Kriegsfürst	Waffen, Stangenwaffen und Rüstungen	Schwere Waffen, Schwere Schilde, Wunden zufügen, besonderes Wappen
Kriegshexe	Alle Magiearten und Rüstungen	Schwere Rüstungen, Lebensentzug, besonderes Wappen
Magiebegabter	Arkane Magie	Magische Waffen
Magier	Arkane Magie, Höllenmagie, Magische Waffen, Studium und Alchimie	Zauberfeuer, besonderes Wappen
Marodeur	Waffen, Rüstungen, Schilde und Reparieren	Schwere Waffen, Leichte Doppelwaffen
Mönch	Leichte Stangenwaffen, Bogenschießen, Celestische Magie, Runenmagie, Körperbeherrschung und Kundschafterfähigkeit	Ninjutsu, Identifizieren, Kanalisieren
Ninjafürst	Ninjutsu, Höllenmagie und Körperbeherrschung	Kritischer Treffer, besonderes Wappen
Paladin	Waffen, Rüstungen, Schilde und Runenmagie	Schwere Waffen, Schwere Rüstungen, Schwere Schilde, Kanalisieren
Ritter	Waffen, Rüstungen und Schilde	Schwere Waffen, Schwere Rüstung, Schwere Schilde
Samurai	Waffen, Bogenschießen und Rüstungen	Leichte Doppelwaffen, Wunden zufügen
Schurke	Diebesfähigkeiten und Wurfwaffen	Schleichen
Shaolei-Meister	Ninjutsu, Stangenwaffen, Bogenschießen, Celestische Magie, Runenmagie, Kanalisieren und Körperbeherrschung	Kritischer Treffer, besonderes Wappen
Shugenja	Arkane Magie und Höllenmagie	Ninjutsu, Identifizieren, Studium, Alchimie



Klasse	Lernboni	Zusätzliche Fähigkeiten/Wappen
Sterndeuter	Celestische Magie, Runenmagie, Magische Waffen, Kanalisieren und Kundschafterfähigkeit	Eiserner Wille, besonderes Wappen
Todesfürst	Waffen, Rüstungen und Schilde	Mittelschwere Doppelwaffen, Schwere Rüstung, Schwere Schilde, Wunden zufügen, besonderes Wappen
Trickser	Wurfwaffen, Höllenmagie, Körperbeherrschung, Kundschafterfähigkeit, Handel und Diebesfähigkeiten	Schleichen, Meucheln, Magische Waffen, Alchimie
Waldläufer	Stangenwaffen, Fernwaffen, Körperbeherrschung, Kundschafterfähigkeit und Diebesfähigkeiten	Adlerauge, besonderes Wappen
Walküre	Waffen, Stangenwaffen, Rüstungen, Schilde und Runenmagie	Schwere Waffen, Schwere Stangenwaffen, Schwere Rüstungen, Schwere Schilde
Wandlerin	Arkane Magie, Celestische Magie Diebesfähigkeiten	Magische Waffen, und Identifizieren, Studium, Kanalisieren
Zauberer	Arkane Magie, Höllenmagie, Magische Waffen und Reparieren	Identifizieren, Studium, Alchimie

DIE ZAUBER

Arkane Zauber

Zauber	Stufe	Wirkung	Art
Eisige Berührung	1	Umgibt Ihre Nahkampfwaffe oder Faust mit einer kalten Aura, so dass Sie einen Gegner mit einem Schlag einfrieren können.	Sofort
Kreischender Stern	1	Schleudert eine kreischende Wurfscheibe aus glühenden Funken nach vorn, die bei allen Monstern, denen sie zunahe kommt, geringen Schaden anrichtet.	Vorbereiten
Feuerminen	2	Erzeugt eine Reihe kleiner Feuer, die einen Gegner verbrennen, wenn er sie berührt.	Vorbereiten
Magisches Geschoss	2	Feuert auf das aktuelle Ziel ein kleineres magisches Geschoss ab, dass beim Aufprall explodiert und alle Feinde im Umkreis trifft.	Vorbereiten
Brennende Hand	2	Entzündet auf der Nahkampfwaffe oder Faust des Zauberers ein Feuer, das Gegner durch den Schlag oder Hieb verbrennt.	Sofort
Jagender Wind	3	Mit Ihren Fingerspitzen entfesseln Sie mächtige Winde, die Ihre Gegner fortreißen.	Vorbereiten
Feuerschlag	3	Feuert kleinere Doppel-Feuergeschosse auf das ausgewählte Ziel, die beim Aufprall explodieren und alle Feinde im Umkreis treffen.	Vorbereiten
Feuerwand	3	Erzeugt vor dem Zauberer eine Feuerwand, die alle Gegner verbrennt, die sie passieren wollen.	Sofort
Feuerball	4	Schleudert einen mächtigen Feuerball auf das ausgewählte Ziel, der beim Aufprall explodiert und alle Gegner im Umkreis in Brand steckt.	Vorbereiten
Frost	4	Ein mächtiger, nur auf ein einzelnes Ziel gerichteter Eiszauber, der einen Gegner für einen bestimmten Zeitraum einfriert.	Sofort
Fliegende Funken	4	Aus Ihren Fingerspitzen fliegen glühende Funken, die bei allen Gegnern in der Nähe Schäden verursachen.	Vorbereiten
Zapper	4	Sie erschüttern Ihre Gegner mit elektrischen Schlägen aus Ihren Fingerspitzen.	Vorbereiten

Zauber	Stufe	Wirkung	Art
Brennende Dämpfe	5	Erzeugt eine wandernde brennende Gaswolke, die alle Feinde in Brand steckt, die mit ihr in Kontakt kommen.	Sofort
Frostsplitter	5	Beschießt Ihre Gegner mit Eissplittern. Verursacht nur geringen Schaden, friert aber viele Gegner ein.	Vorbereiten
Wirbelwind	5	Erzeugt einen Mini-Tornado, der Ihre Gegner durcheinanderwirbelt und ihnen Schaden zufügt.	Sofort
Ausbruchsnova	6	Erzeugt ein ringförmiges Kraftfeld, das den Gegner weit zurückwirft.	Vorbereiten
Flammenwerfer	6	Heiße Flammen züngeln aus Ihren Fingerspitzen und verbrennen Ihre Feinde.	Vorbereiten
Eisball	6	Erzeugt einen mächtigen Ball aus magischem Eis und schleudert ihn auf das aktuelle Ziel. Der Ball explodiert beim Aufprall, schädigt alle Gegner im Umkreis und friert sie ein.	Vorbereiten
Frostdämpfe	7	Erzeugt eine eisige Gaswolke, die auf ihrem Weg alle Gegner einfriert und schädigt, die ihr zu nahe kommen.	Sofort
Feuersäule	7	Unter dem anvisierten Ziel steigt eine Feuersäule empor, die alle Gegner in der Nähe versengt und schweren Schaden anrichtet.	Sofort
Feuergeschosse	8	Feuert kleine Feuergeschosse ab, die alle Gegner in der Nähe verbrennen.	Vorbereiten
Eisnova	8	Erzeugt einen Eisring, der Ihren Gegnern Schaden zufügt und sie einfriert.	Vorbereiten
Feuersturm	9	Lässt einen Feuerregen auf ihre Gegner niederprasseln und verbrennt sie.	Sofort
Eissturm	9	Lässt einen Eisregen auf Ihre Gegner niederprasseln und friert sie ein.	Sofort
Feuernova	10	Erzeugt einen Feuerring, der Ihre Gegner schädigt und in Flammen aufgehen lässt.	Vorbereiten
Untergang	12	Erzeugt eine riesige, Nova-ähnliche Explosion, die vom anvisierten Ziel aus alle Gegner vernichtet, die sich in ihrem Radius aufhalten.	

Celestische Zauber

Zauber	Stufe	Wirkung	Art
Heilung	1	Stellt die Gesundheit des Zauberers wieder her.	Sofort
Beruhigen	1	Versetzt den anvisierten Gegner in tiefen Schlaf.	Sofort
Untote erlösen	2	Fügt einem einzelnen untoten Wesen Schaden zu.	Sofort
Göttliche Strahlung	2	Verringert kurzfristig den erlittenen Schaden des Zauberers.	Sofort
Mystische Vision	2	Erhöht kurzfristig die Fähigkeit des Zauberers, Karten zu erstellen.	Sofort
Stille	3	Das anvisierte Ziel ist kurzfristig nicht in der Lage, Zauber zu wirken.	Sofort
Sonnenstrahl	3	Den Fingerspitzen des Zauberers entfährt ein Lichtstrahl, der allen Gegnern innerhalb des Radius Schaden zufügt.	Vorbereiten
Zeitsprung	3	Verlangsamt die Zeit und gibt somit Gelegenheit, die Aktionen des Gegners sorgfältiger zu studieren.	Sofort
Versteinierung aufheben	3	Befreit den Zauberer von lähmenden Effekten bei Halte-, Frost-, Schlaf- oder Rankenzaubern.	Sofort
Blinken	4	Statt einen Angriff abzublocken, teleportiert sich der Zauberer an einen Ort in der Nähe.	Sofort
Böses verbannen	4	Fügt einer Gruppe von Untoten, Dämonen oder Schattenkreaturen Schaden zu.	Sofort
Wiederherstellung	4	Stellt die Gesundheit des Zauberers vollständig wieder her.	Sofort
Feuerschutz	4	Schützt den Zauberer vor Feuer.	Sofort
Blitzschlag	5	Blitze sprühen aus den Fingerspitzen des Zauberers und verbrennen seine Gegner.	Vorbereiten
Strahlende Heilung	5	Heilt den Zauberer und alle seine Verbündeten.	Sofort
Auferstehung	5	Besitzt der Zauberer mindestens eine Ladung Auferstehung, kann er sich (oder einen Verbündeten) wieder auferstehen lassen und den Verlust von Beförderungspunkten und Eigenschaften wieder wettmachen.	Taste R (Sofort)

Zauber	Stufe	Wirkung	Art
Levitation	5	Lässt den Zauberer kurzfristig schweben. Er kann sich bei voller Geschwindigkeit in jede Richtung bewegen und fällt nur langsam wieder zu Boden.	Sofort
Prismenstrahl	6	Den Fingerspitzen des Zauberers entströmen mehrfarbige Strahlen, die beim Gegner zahlreiche schädliche Effekte hervorrufen.	Sofort
Luftodem	6	Erlaubt es dem Zauberer, unter Wasser zu atmen und schützt ihn vor Würgegasen.	Sofort
Läuterung	6	Heilt Vergiftungen und andere schädliche Effekte.	Sofort
Göttlicher Schlag	6	Verzaubert die Angriffe der Spielfigur und erhöht deren Schaden gegen Untote, Dämonen und Schattenkreaturen.	Sofort
Göttliche Heilung	7	Stellt die Gesundheit des Zauberers vollständig wieder her und kuriert Vergiftungen und andere schädliche Effekte.	Sofort
Eisschutz	7	Schützt den Zauberer vor Eis.	Sofort
Gesegneter Geist	7	Beschwört einen Gesegneten Geist, der den Zauberer und seine Verbündeten heilt.	Sofort
Regeneration	8	Erhöht die natürliche Geschwindigkeit, mit der sich der Zauberer erholt, erheblich und lässt seine Wunden schneller heilen.	Sofort
Versteinerungsschutz	8	Schützt den Zauberer vor lähmenden Effekten, etwa bei Schlaf-, Ranken-, Lähm- oder Frostzaubern.	Sofort
Gesicht der Illusionen	8	Erzeugt ein Trugbild des Zauberers, das an seiner Seite kämpft.	Sofort
Göttliche Intervention	9	Beschwört einen Kampfgeist, der an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Göttliche Gnade	10	Lässt den Zauberer gegen jeden Schaden zeitweise immun werden.	Sofort

Höllenzauber

Baals Pfeile

Zauber	Stufe	Rezept	Wirkung	Art
Furcht	1	Fledermausflügel, Leichenhaar	Versetzt eine Gruppe von Monstern in Furcht — sie sind dadurch leichter zu treffen, weniger effektiv im Kampf und unentschlossen in ihren Aktionen.	Sofort
Monster verlangsamen	1	Grinnichkraut, Mordisranke	Verlangsamt die Bewegungen und die Angriffe einer Gruppe von Monstern.	Sofort
Stachel des Schmerzes	1	unbekannt	Feuert einen schmerzhaften und schädlichen Bolzen auf ein Monster ab.	Vor- bereiten
Ratten beschwören	1	Rattenschwanz, Knochenmehl	Beschwört eine Gruppe von Ratten, die an der Seite des Zauberers kämpfen.	Sofort
Schwächen	2	unbekannt	Reduziert den Schaden einer Gruppe von Monstern und nimmt ihr somit viel von ihrer Gefährlichkeit.	Sofort
Giftige Berührung	2	unbekannt	Überzieht die Waffen oder Fäuste des Zauberers mit Gift. Das erhöht den Schaden und vergiftet die Gegner, die er trifft.	Sofort
Blutrausch	2	unbekannt	Erhöht den Schaden des Zauberers, reduziert aber auch dessen Verteidigung, da er keine Angriffe mehr abblocken kann.	Sofort
Wölfe beschwören	2	unbekannt	Beschwört ein Rudel Wölfe , das an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Heuschrecken- schwarm	3	unbekannt	Beschwört einen Schwarm Heuschrecken, der sich auf das anvisierte Wesen konzentriert und es angreift.	Vor- bereiten
Würgende Wolke	3	unbekannt	Erzeugt eine Gaswolke, die Monster zum Würgen bringt und deren Angriffe unterbricht.	Sofort

Zauber	Stufe	Rezept	Wirkung	Art
Untote beschwören	3	unbekannt	Beschwört eine Gruppe von Skeletten, die an der Seite des Zauberers kämpfen.	Sofort
Bestie beschwören	4	unbekannt	Beschwört einen mächtigen Borloth oder Kriecher, der an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Schlaf	4	unbekannt	Versetzt eine Gruppe von Monstern in tiefen Schlaf.	Sofort
Blendender Nebel	4	unbekannt	Erzeugt eine schwache Wolke blendenden Nebels, die Monster erblinden lässt.	Sofort
Berserker	4	unbekannt	Erhöht den Schaden des Zauberers erheblich, reduziert aber auch dessen Verteidigung, da er keine Angriffe mehr abblocken kann.	Sofort
Giftwolke	5	unbekannt	Erzeugt eine Giftgaswolke, die Monstern mittleren Schaden zufügt. Sie bringt sie zum Würgen und vergiftet sie.	Sofort
Konfusion	5	unbekannt	Stiftet bei einer nahen Gruppe von Monstern Verwirrung und sorgt dafür, dass sie sich gegenseitig angreifen.	Sofort
Mächtige Ranken	5	unbekannt	Dornige Ranken schießen aus dem Boden und machen die anvisierte Kreatur bewegungsunfähig.	Sofort
Geist-beschwören	5	unbekannt	Beschwört einen Geist, der an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Baals Klinge	6	unbekannt	Verzaubert die gezogene Nahkampfwaffe des Zauberers mit einem unheiligem blauen Feuer, das die Trefferwahrscheinlichkeit und den Schaden erhöht und getroffene Ziele verbrennt.	Sofort

Zauber	Stufe	Rezept	Wirkung	Art
Erstickende Wolke	6	unbekannt	Erzeugt eine alles erstickende Gaswolke, die Monstern schweren Schaden zufügt oder sie gleich ganz umbringt.	Sofort
Wächter beschwören	6	unbekannt	Beschwört einen Minotaurus, der an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Bestie	7	unbekannt	Erhöht zeitweise Leben und Gesundheit des Zauberers.	Sofort
Riesen beschwören	7	unbekannt	Beschwört einen riesigen Troll, der an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Drachenklaue	8	unbekannt	Verwandelt die Fäuste des Zauberers in glühende Drachenklaue, die im unbewaffneten Kampf für erhöhten Schaden und mehr Treffer sorgen.	Sofort
Besessenheit	8	unbekannt	Versucht, das anvisierte Zielwesen zu kontrollieren, um es an der Seite des Zauberers kämpfen zu lassen.	Sofort
Greifer beschwören	8	unbekannt	Beschwört einen Schemen oder einen Niederen Dämon, der an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Lebensentzug	9	unbekannt	Saugt dem anvisierten Ziel Gesundheit ab und fügt sie der Gesundheit des Zauberers hinzu.	Vorbereiten
Todesfürsten beschwören	9	unbekannt	Beschwört einen Todesfürsten, der an der Seite des Zauberers kämpft.	Sofort
Hass	10	unbekannt	Versetzt alle Monster in der Nähe in maßlose Wut und bringt sie dazu, das anvisierte Ziel anzugreifen.	Sofort

Runenzauber

Zauber	Stufe	Wirkung	Art
Runenschlag	1	Erhöht zeitweise die Trefferwerte des Zauberers.	Sofort
Runenrüstung	1	Erhöht zeitweise die Rüstungswerte des Zauberers.	Sofort
Runen- geschwindigkeit	2	Erhöht zeitweise die Geschwindigkeitswerte des Zauberers.	Sofort
Runenschild	2	Rüstet den Zauberer zeitweise mit einem unverwundbaren magischen Schild aus, der Angriffe abblockt.	Sofort
Runenklinge	3	Verzaubert die Nahkampfwaffe der Spielfigur und erhöht den Schaden, den sie verursacht.	Sofort
Felsminen	3	Erzeugt eine Reihe von Felsminen, die explodieren, sobald ein Monster in ihre Nähe kommt.	Sofort
Geschosssperre	4	Umgibt den Zauberer mit einem magischen Feld, das ihn vor den Geschossen der Fernwaffen schützt.	Sofort
Segenstreffer	4	Erhöht zeitweise die Trefferwerte des Zauberers und aller seiner Verbündeten.	Sofort
Segensrüstung	4	Erhöht zeitweise die Rüstungswerte des Zauberers und aller seiner Verbündeten.	Sofort
Runengeschosse	5	Verzaubert die Fernwaffen der Spielfigur und erhöht den Schaden, den sie verursachen.	Sofort
Segens- geschwindigkeit	5	Erhöht zeitweise die Geschwindigkeitswerte des Zauberers und aller seiner Verbündeten.	Sofort
Segensschild	5	Rüstet den Zauberer und alle seine Verbündeten mit einem unverwundbaren magischen Schild aus, der Angriffe abblockt.	Sofort
Kugeln der Verteidigung	5	Erzeugt eine Reihe magischer Kugeln, die den Zauberer umkreisen und sofort explodieren, sobald ein Monster sie berührt.	Sofort
Runenkrieger	6	Erhöht zeitweise die Eigenschaften des Zauberers.	Sofort
Segensklingen	6	Verzaubert die Nahkampfwaffen des Zauberers und aller seiner Verbündeten und erhöht den Schaden, den sie verursachen.	Sofort

Zauber	Stufe	Wirkung	Art
Spuckendes Schild	6	Rüstet den Zauberer zeitweise mit einem unverwundbaren magischen Schild aus, der Angriffe abblockt. Beim Abblocken verursacht der Schild magischen Schaden beim angreifenden Monster.	Sofort
Segensgeschosse	7	Verzaubert die Fernwaffen des Zauberers und aller seiner Verbündeten und erhöht den Schaden, den sie verursachen.	Sofort
Steinsplitter	7	Aus den Fingerspitzen des Zauberers schießen messerscharfe Steinsplitter, die großen Schaden verursachen, weil sie den Gegner förmlich zerreißen.	Vorbereiten
Antimagieschild	7	Rüstet den Zauberer zeitweise mit einem unverwundbaren magischen Schild aus, der Angriffe abblockt. Beim Abblocken wirft der Schild alle magischen Geschosse auf das zaubernde Monster zurück.	Sofort
Versteinerung	8	Lässt ein Monster zeitweise zu Stein erstarren, erhöht dessen Rüstung und lähmt es vollständig.	Sofort
Zuflucht	8	Erzeugt ein schützendes Kraftfeld, das den erlittenen magischen Schaden des Zauberers verringert.	Sofort
Antimagiesperre	9	Erzeugt ein schützendes Kraftfeld, das alle magischen Geschosse auf das zaubernde Monster zurückwirft.	Sofort
Urths Zorn	9	Lässt Felsbrocken vom Himmel regnen, die bei allen Monstern in dem betroffenen Gebiet schweren körperlichen Schaden verursachen.	Sofort
Rache	10	Alle Schäden, die der Zauberer erleidet, muss nun das angreifende Monster hinnehmen.	Sofort



EPILEPSIEWARNUNG

Gesetzliche Warnung:

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt. Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspiels folgende Regeln zu beachten:

Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben. Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

