

Schnellkasten

Nachstehend die Standardeinstellungen für Schnellkasten. Zum Anzeigen einer vollständigen Liste der Schnellkasten oder Anpassen der Einstellungen klicken Sie im Hauptmenü auf Optionen (oder klicken Sie im Spiel auf die Schaltfläche Menü und dann auf Optionen), klicken Sie auf Eingabe und anschließend auf Schnellkasten.

Allgemeine Steuerung

LEERTASTE oder PAUSE

F9

STRG+S

F11

STRG+L

Z

ALT

W

TABULATORASTE

N

ESC

X

#

J

EINGABETASTE

UMSCHALTASTE+EINGABETASTE

STRG+EINGABETASTE

F10

Spiel unterbrechen.

Spiel speicherspeichern.

Spiel speichern.

Spiel schnellladen.

Spiel laden.

Gegenstände vom Boden aufheben.

Bezeichnungen der Gegenstände auf dem Boden

einblenden/ausblenden.

Waffenfelder minimieren/maximieren.

Übersichtskarte öffnen/schließen.

Feldbefehle einblenden/ausblenden.

Film überspringen; offenen Bildschirm schließen.

Gesundheits- und Manaanzeige von Charakteren

einblenden/ausblenden.

Multiplayer-Statistik ein-/ausblenden.

Auftragsbuch öffnen/schließen.

Chatten im Multiplayer-Modus.

Im Multiplayer-Spiel mit dem Team chatten.

Im Multiplayer-Spiel mit allen chatten.

Spielooptionen aufrufen.

Charakter-/Gruppensteuerung

I Inventar öffnen/schließen.

B Zauberbuch öffnen/schließen.

Q Ausgestattete Waffen und
aktive Zauber wechseln.

H Gesundheitstränke trinken.

M Manatränke trinken.

L Legenden über Charakter
einblenden/ausblenden.

STRG+A Alle Gruppenmitglieder aus-
wählen.

G Ausgewählten Charakter bewachen.

S Aktuelle Aktion stoppen.

Kamerasteuerung

ß oder Mausrad vorwärts

oder Mausrad rückwärts

Linker Bildschirmrand oder NACH-LINKS-TASTE

Rechter Bildschirmrand oder NACH-RECHTS-TASTE

Oberer Bildschirmrand oder NACH-OBEN-TASTE

Unterer Bildschirmrand oder NACH-UNTEN-TASTE

Mittlere Maustaste gedrückt halten

Heranzoomen.

Wegzoomen.

Kamera nach links drehen.

Kamera nach rechts drehen.

Kamera kippen.

Kamera kippen.

Kamera drehen/kippen.

Formationssteuerung

Rechte Maustaste gedrückt halten und dann mit
der linken Maustaste klicken

Rechte Maustaste gedrückt halten und dann mit
der Maus nach links oder rechts bewegen

Rechte Maustaste gedrückt halten und Mausrad drehen
mouse wheel

Formationen wechseln.

Formationsausrichtung ändern.

Formationsabstand ändern.



Sicherheitsinformationen

Photosensitive Anfälle

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Seheistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, **müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Folgende Maßnahmen können die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle verringern:

- Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer
- Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Verweise auf URLs und weitere Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domain-Namen, E-Mail-Adressen, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domain-Namen, E-Mail-Adressen, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze.

© 2002 Gas Powered Games Corp. Alle Rechte vorbehalten. Gas Powered Games, das GPG-Logo und Dungeon Siege sind eingetragene Marken der Gas Powered Games Corporation. Die Urheberrechte an diesem Handbuch sind Eigentum der Gas Powered Games Corporation und durch US-amerikanische und internationale Urheberrechtsgesetze geschützt. Dieses Handbuch darf ohne vorherige Einwilligung der Gas Powered Games Corporation nicht kopiert, vervielfältigt, übersetzt oder in ein elektronisches Daten system übertragen werden.

Herausgeber: Microsoft Corporation. Teile © 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT und ZoneMatch sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA bzw. anderen Ländern.



Verwendet Bink Video. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.

Die in diesem Handbuch genannten Namen von Firmen und Produkten sind Marken des jeweiligen Eigentümers.

0202 Artikelnr. X08-27757 DE

Inhalt

Überlieferungen

Karte des Königreichs Ehb	2
Geschichte des Königreichs Ehb	4
Gruft des Heiligen Blutes	11
Stonebridge	16
Wesrin Cross	20
Funkelhöhle	24
Gletschertal	28
Festung Kroth	32
Die Lindwurmschlucht	36
Burg Ehb	42

Erste Schritte

Installation	5
Start	5
Der Beginn der Reise	6
Überlebens Tipps	8
Anpassen der Spieloptionen, der Schnellasten und der Statusleiste	10

Navigieren

Bewegen Ihres Charakters	12
Steuern der Kamera	12
Verwenden der Übersichtskarte ..	12

Abenteuer

Auswählen einer Waffe oder eines Zaubers	13
Angreifen	14
Öffnen von Behältern und Türen ..	14
Aufheben von Schätzen	15
Trinken von Zaubertränken	15

Verwalten Ihres Inventars	17
Ausstatten mit Waffen und Rüstung	18
Zauber bereithalten	21
Naturzauber	22
Kampfzauber	23

Fähigkeiten

Erhöhen Ihrer Fähigkeiten	25
Charakterattribute	26
Bewusstlosigkeit und Tod	26

Andere Charaktere

Sprechen mit anderen Charakteren	29
Erfüllen von Aufträgen	29
Hinzufügen eines Charakters oder Lastmaultiers zu Ihrer Gruppe ..	29
Entlassen eines Charakters aus Ihrer Gruppe	30
Kaufen und Verkaufen von Gegenständen	31
Steuern Ihrer Gruppe	33
Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen ..	33
Bewegen der Gruppe in Formation	35

Multiplayer-Spiele

Spielen von Multiplayer-Spielen ..	37
Ein Multiplayer-Spiel leiten oder ihm beitreten	37
Sterben	40
Chatten	40
Tauschen von Gegenständen mit anderen Spielern	40
Anzeigen der Teaminformationen ..	41
Mitwirkende	43

Karte des Königreichs Ehb



Geschichte des Königreichs Ehb

Das erst dreihundert Jahre alte Königreich Ehb ist einer der jüngsten Staaten, die an die Ebene der Tränen grenzen. Ursprünglich als Handelsposten am Rand des Reichs der Sterne gegründet, wurde Ehb später zeitweise in den Status eines militärischen Protektorats und einer Provinz erhoben, als die 10. Legion nach Westen zog. Nachdem der verheerende Krieg der Legionen zum Zusammenbruch des Reichs geführt hatte, befand sich die erschütterte Provinz Ehb unwiderruflich auf dem Weg in die Unabhängigkeit als Königreich. Ein schützender Ring ausgefallener Befestigungen und die Nachfahren der 10. Legion – wohl eine der am besten ausgebildeten Armeen der Welt – haben das Königreich Ehb bisher vor den Überfällen und Invasionen bewahrt, die schon viele seiner Nachbarstaaten in der Ebene verwüstet haben.

Innerhalb der Grenzen von Ehb ist eine erstaunliche geografische und kulturelle Vielfalt zu finden. Die meisten Einwohner verehren Azunai, einen alten Gott der agallanischen Berge aus der Zeit vor dem Reich. Zwerge und Menschen leben harmonisch zusammen und sind demselben König untertan. Auch Magier sind angesehener als in anderen Ländern, in erster Linie dank der Bemühungen Meriks, seines Zeichens Großmagier und Wächter der Schatten der 10. Legion. Im Herzen des Königreichs genießt das seltsame und oft widerspenstige Volk der Droog eine gewisse Autonomie, trotz seiner mitunter schwierigen Allianzen.

Dieses Land ist auf der Suche nach seiner Identität, gefangen zwischen dem Ruhm einer fallenen Vergangenheit und der Chance auf eine noch großartigere Zukunft. Trotz mehrerer Krisen ist Ehb niemals an einen Feind gefallen. Doch der Pfad der Geschichte könnte sich jederzeit in eine düstere Richtung wenden.

Installation

Legen Sie die Dungeon Siege™ CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Setup nicht automatisch startet, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Klicken Sie auf **Start**, zeigen Sie auf **Einstellungen** und klicken Sie anschließend auf **Systemsteuerung**.
2. Doppelklicken Sie auf **Software**.
3. Wählen Sie im Dialogfeld **Software** die Option **Neue Programme hinzufügen**, klicken Sie auf **Programm von CD oder Diskette hinzufügen** und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Start

So starten Sie Dungeon Siege

- ◆ Klicken Sie auf **Start**, zeigen Sie auf **Programme**, zeigen Sie auf **Dungeon Siege** und klicken Sie dann auf **Dungeon Siege**.

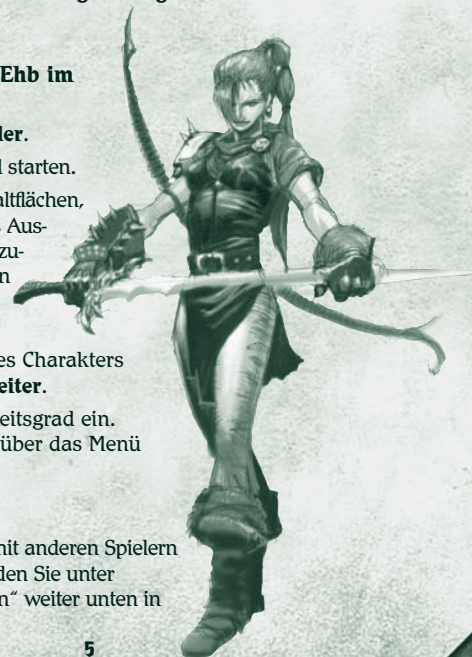
Einzelspieler

So erkunden Sie das Land Ehb im Alleingang

1. Klicken Sie auf **Einzelspieler**.
2. Klicken Sie auf **Neues Spiel** starten.
3. Klicken Sie auf die Pfeilschaltflächen, um das Geschlecht und das Aussehen Ihres Charakters auszuwählen. Männer und Frauen sind gleich stark und geschickt.
4. Geben Sie den Namen Ihres Charakters ein und klicken Sie auf **Weiter**.
5. Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein. Diesen können Sie später über das Menü **Optionen** ändern.

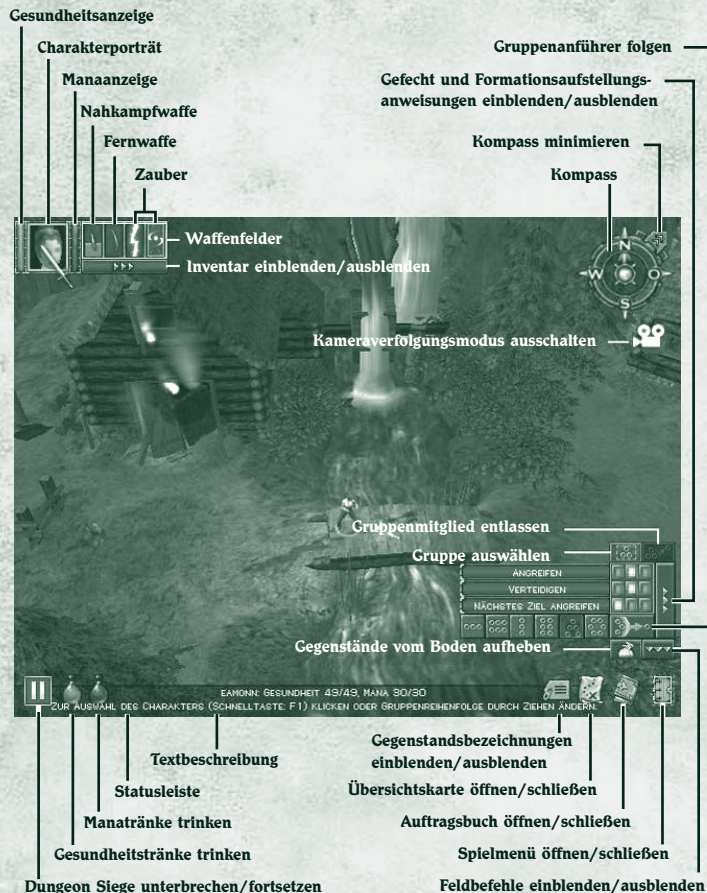
Multiplayer

Informationen über das Spiel mit anderen Spielern über das Internet oder LAN finden Sie unter „Spielen von Multiplayer-Spielen“ weiter unten in diesem Handbuch.



Der Beginn der Reise

Ihre Welt versinkt im Chaos und Sie machen sich auf eine beschwerliche Reise durch das Königreich Ehb – in der Hoffnung, alles Böse, unter dem das Land zu leiden hat, zu besiegen und dabei ein heldenhafter Kämpfer, Bogenschütze oder Magier zu werden.



Hier ist ein kurzer Überblick über alles, was Sie wissen müssen, bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen. Eine Liste der Schnellasten finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs.

- ◆ **Bewegen des Charakters:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Stelle auf dem Bildschirm.
- ◆ **Drehen der Kamera:** Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Rand des Bildschirms.
- ◆ **Ansicht heran- bzw. wegzoomen:** Drehen Sie das Mousrad oder drücken Sie (B) bzw. Akut.
- ◆ **Gegner angreifen:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegner. Sie müssen nur einmal klicken. Sie wehren sich automatisch, wenn Sie von einem Wesen angegriffen werden.
- ◆ **Waffe oder Zauber anwenden:** Klicken Sie auf eins der Waffenfelder neben dem Porträt des Charakters. Die von Ihnen benutzten Waffen bestimmen, ob Sie Ihre Fähigkeiten als Kämpfer, Bogenschütze oder Magier entwickeln.
- ◆ **Zauber bereithalten:** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inventar einblenden/ausblenden** neben dem Porträt des Charakters, um Ihr Inventar zu öffnen und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Zauber, um ihn in Ihr Zauberbuch aufzunehmen.
- ◆ **Trinken eines Gesundheitstranks aus Ihrem Inventar:** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gesundheitstränke trinken**. Trinken eines Manatranks aus Ihrem Inventar: Klicken Sie auf die Schaltfläche **Manatränke trinken**. Sie trinken von einem Zaubertrank nur so viel, wie Sie brauchen, damit nichts verschwendet wird.
- ◆ **Öffnen eines Behälters oder einer Tür:** Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.
- ◆ **Zum Anzeigen des Namens eines Gegenstands zeigen Sie auf den Gegenstand und sein Name erscheint in der Statusleiste.** Anzeigen von Bildschirmbeschreibungen für in der Nähe befindliche Gegenstände: Klicken Sie auf die Schaltfläche zum **Ein- bzw. Ausblenden der Gegenstandsbezeichnungen** oder drücken Sie die ALT-Taste. Zum Ausblenden der Beschreibungen drücken Sie erneut die Schaltfläche oder die ALT-Taste.
- ◆ **Hinzufügen eines Gegenstands zu Ihrem Inventar:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand.
- ◆ **Öffnen des Inventars:** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inventar einblenden/ausblenden** unter dem Charakterporträt.

Überlebenstipps

- ♦ **Achten Sie auf Ihren Gesundheitszustand** (den roten Balken neben dem Charakterporträt). Wenn Sie verletzt sind und Ihr Gesundheitszustand auf null fällt, werden Sie bewusstlos und könnten sterben. Im Lauf der Zeit wird Ihr Gesundheitszustand langsam wieder hergestellt.
- ♦ **Achten Sie auf Ihren Manavorrat** (den blauen Balken neben dem Charakterporträt). Wenn Sie einen Zauber anwenden, sinkt Ihr Manavorrat. Wenn Sie kein Mana mehr haben, können Sie keine Zauber anwenden. Im Lauf der Zeit wird Ihr Manavorrat langsam wieder hergestellt.
- ♦ **Speichern Sie das Spiel in regelmäßigen Abständen.** Wenn Sie gerade eine große Schlacht überstanden haben oder dabei sind, in einen gefährlichen Bereich vorzudringen, speichern Sie das Spiel. Falls Sie sterben, können Sie das gespeicherte Spiel laden und müssen nicht von vorn anfangen. Drücken Sie zum Schnellspeichern des Spiels die Taste F9.
- ♦ **Unterbrechen Sie das Spiel,** zum Beispiel während Sie Ihr Inventar oder Zauberbuch verwalten, um Überraschungsangriffe zu vermeiden. Drücken Sie zum Unterbrechen des Spiels die LEERTASTE oder PAUSE.
- ♦ **Verlieren Sie nicht die Orientierung.** Verwenden Sie den Kompass und die Übersichtskarte, achten Sie auf natürliche Landschaftsmerkmale und folgen Sie den Pfaden.
- ♦ **Vermeiden Sie Hinterhalte.** Möglicherweise können Sie Wesen sehen, bevor diese Sie sehen und angreifen. Wenn Sie eine große Gruppe sehen, stellen Sie sicher, dass Sie kampfbereit sind, bevor Sie die Gruppe angreifen.
- ♦ **Wenn Sie fliehen, ziehen Sie sich zurück.** Laufen Sie nicht in unerforschtes Gebiet, denn sonst könnten Sie vom Regen in die Traufe kommen.
- ♦ **Nutzen Sie die Schwächen Ihrer Feinde.** Wenn Sie gegen ein Wesen kämpfen, das Ihnen nur im Nahkampf gefährlich werden kann, greifen Sie es aus einiger Entfernung mit einem Bogen oder Zauber an. Wenn Sie dagegen von einem Wesen mit einem Bogen angegriffen werden, könnten Sie es mit einer Nahkampfwaffe angreifen.

♦ Benutzen Sie die beste Waffe für die Situation.

Nahkampfwaffen wie Äxte und Schwerter sind beim Kampf von Mann zu Mann nützlich. Waffen mit größerer Reichweite, zum Beispiel Bögen, sind bei einer gewissen Entfernung zum Gegner sinnvoll. Drücken Sie Q, um zwischen den ausgestatteten Waffen zu wechseln oder wählen Sie mit den Tasten 1-4 die gewünschte Waffe aus.

♦ Verwenden Sie Formationen, um schwache Gruppenmitglieder zu schützen.

Platzieren Sie Lastmaultiere und schwache Charaktere im hinteren Teil Ihrer Gruppe oder in der Mitte einer Formation.

Krug

Krugs gibt es seit Menschengedenken. Sie lauern in der Dunkelheit, fasziniert von unserer Beherrschung des Feuers, eingeschüchtert durch unsere Magie – Dinge, die für ein Kind selbstverständlich sind, übersteigen ihren Verstand. Ihre Kultur ist ein Mosaik aus Traditionen anderer Völker, zur Verständigung bedienen sie sich hauptsächlich Grunzlauten und Gesten. In ihren eigenen Augen sind die Krugs den geheimnisvollen und streiftlustigen Göttern unterworfen, die ihr Schicksal bestimmen, solange sie auf Erden wandeln. Ohne die Nachsicht und Gnade anderer Rassen wären die Krugs längst ausgestorben. Obwohl sie nicht von Natur aus böse sind, werden die Krugs nur allzu oft zu Werkzeugen der Finsternis. Als Gegenleistung für ihren bedingungslosen Gehorsam bringen ihnen übel gesinnte Rassen mitunter die Grundlagen von Zauberei und Handwerk bei – Fähigkeiten, die die Krugs alleine nicht entwickeln können.



Anpassen der Spieloptionen, der Schnell Tasten und der Statusleiste

Sie können die Optionen für Grafik, Sound, Maus und Schnell Tasten nach Ihrem Bedarf einstellen.

So passen Sie die Spieloptionen an

- ◆ Klicken Sie im Hauptmenü auf **Optionen**. Alternativ können Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Spielmenü** und dann auf **Optionen** klicken.

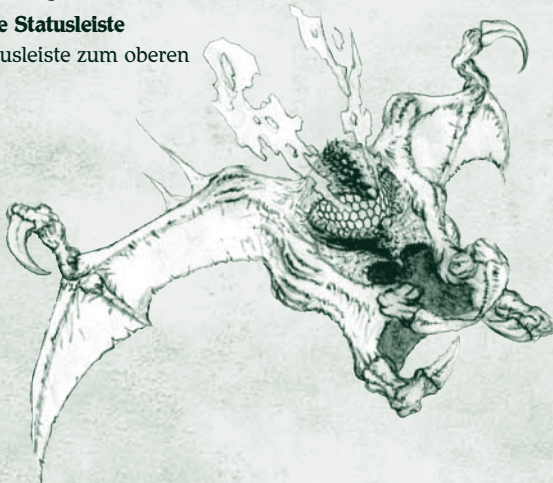
Hinweise zu einer Option erhalten Sie, wenn Sie mit der Maus auf die betreffende Option zeigen. Daraufhin wird ein Hilfetext angezeigt.

Die Standardschnell Tasten sind auf der Rückseite dieses Handbuchs aufgelistet.

Die Statusleiste ist ein Bereich, in dem Meldungen angezeigt werden, wenn Sie auf bestimmte Elemente auf dem Bildschirm zeigen. Die Statusleiste befindet sich standardmäßig am unteren Rand des Bildschirms.

So verschieben Sie die Statusleiste

- ◆ Ziehen Sie die Statusleiste zum oberen Bildschirmrand.



Etwas südwestlich von Stonebridge liegt die Gruft des Heiligen Blutes – Schauplatz einer der blutigsten Schlachten des Befreiungskriegs und die am meisten verehrte Begräbnisstätte in ganz Ehb.

Neben den Königen und Königinnen von Ehb ruhen hier die Märtyrer von Azunai und die Helden, Kommandeure und Großmagier der 10. Legion, von denen viele in den letzten Tagen des Kriegs der Legionen fielen.

Der Ort wurde mit dem Blut der Soldaten der 10. Legion geweiht, die ihr Leben für die Befreiung Ehbs während der Rebellion der Secks ließen. An einem einzigen Kampftag starb beinahe ein Viertel der Streitkräfte der Legion im Gefecht gegen ein unerbittliches Heer von Seck-Kriegern. Als der Legionskommandeur Karse Noanni das mit Leichen übersäte Schlachtfeld sah, befahl er, das Gelände zu räumen und dort eine Gruft auszuheben. „Ich schwöre hiermit, dass ihr Gedenken und ihre Ehre bewahrt werden, sonst ist in keiner unserer Taten auch nur ein Funken Ehre.“

Es gibt keine größere Ehre, als in dieser heiligen Erde zur letzten Ruhe gebettet zu werden, und keine edlere Pflicht, als eine Wallfahrt zur Gruft zu unternehmen und den dort bestatteten Helden Respekt zu erweisen.

„Vom heutigen Tage an wird es nichts mehr geben, das nicht durch das Blut dieser edlen Herzen erkaufte wurde.“

- Karse Noanni, Kommandeur der 10. Legion

Bewegen Ihres Charakters

So bewegen Sie Ihren Charakter

- ◆ Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Stelle auf dem Bildschirm, um Ihren Charakter dorthin zu bewegen.

Hinweis: Bei den Anweisungen in diesem Handbuch wird davon ausgegangen, dass Befehle mit der linken Maustaste (Standardmauseinstellung) gegeben werden.

Steuern der Kamera

Der Kompass zeigt an, in welche Richtung die Kamera weist.

So drehen Sie die Kamera

- ◆ Bewegen Sie den Mauszeiger zum linken oder rechten Bildschirmrand oder verwenden Sie die Pfeiltasten.

So kippen Sie die Kamera

- ◆ Bewegen Sie den Mauszeiger zum oberen oder unteren Rand des Bildschirms. Sie können auch das Mausrad oder die mittlere Maustaste gedrückt halten und dann die Maus bewegen, um die Kamera zu drehen oder zu kippen.

So zoomen Sie heran oder weg

- ◆ Drehen Sie das Mausrad oder drücken Sie (B) bzw. Akut '.

So schalten Sie den Kameraverfolgungsmodus aus

- ◆ Drücken Sie T.

Verwenden der Übersichtskarte

Mit der Übersichtskarte können Sie sich anhand einer aus großer Entfernung von oben aufgenommenen Ansicht orientieren. Gebiete, die Sie noch nicht erkundet haben, sind nicht sichtbar. Verschiedene Symbole stellen die in der Nähe befindlichen Charaktere und Schätze dar, so dass Sie unter Verwendung der Übersichtskarte weiterspielen können. Gegner erscheinen in einem roten Kreis, wenn Sie auf sie zeigen. Behälter, Türen und Geheimbereiche sind nicht zu sehen.

So öffnen und schließen Sie die Übersichtskarte

- ◆ Klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Übersichtskarte** oder drücken Sie die TABULATOR-TASTE.

Auswählen einer Waffe oder eines Zaubers

Die von Ihnen verwendeten Waffen und Zauber werden in den Waffenfeldern neben dem Charakterporträt angezeigt, so dass Sie daraus einfach die Waffe oder den Zauber auswählen können, die bzw. den Sie verwenden möchten. Weitere Informationen darüber, welche Waffen und Zauber angezeigt werden, finden Sie in den Abschnitten „Ausstatten mit Waffen und Rüstung“ und „Zauber bereithalten“ weiter unten in diesem Handbuch.



So verwenden Sie eine Waffe oder einen Zauber

- ◆ Klicken Sie in den Waffenfeldern auf die Waffe oder den Zauber, die bzw. den Sie verwenden möchten.

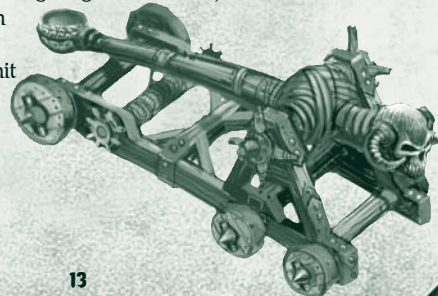
Hinweis: Wenn Sie das leere Nahkampfwaffen-Feld wählen, kämpfen Sie mit den Fäusten. Drücken Sie Q, um zwischen den ausgestatteten Waffen zu wechseln oder wählen Sie mit den Tasten 1-4 die gewünschte Waffe aus.

So zeigen Sie die Zauber in Ihrem Zauberbuch an

- ◆ Klicken Sie auf eines der Waffenfelder mit Zaubern, halten Sie die Maustaste gedrückt und wählen Sie dann einen Zauber aus der Dropdown-Liste aus.

So minimieren und maximieren Sie die Waffenfelder

- ◆ Drücken Sie W. Wenn die Waffenfelder minimiert sind, wird nur die aktive Waffe bzw. der aktive Zauber angezeigt. Sie können jedoch weiterhin Q drücken, um zwischen den ausgestatteten Waffen und Zaubern zu wechseln oder mit den Tasten 1-4 die gewünschte Waffe auswählen.



Angreifen

Sie wehren sich automatisch, wenn Sie von einem Wesen angegriffen werden. Wenn Sie einen Bogen oder Fernzauber benutzen, greifen Sie automatisch an, sobald sich ein Gegner in Reichweite Ihrer Waffe befindet. Wie Sie das Angriffsverhalten Ihres Charakters ändern, ist unter „Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen“ erläutert.

Sie können andere Charaktere in Ihrer Gruppe nicht direkt angreifen.

So greifen Sie an

- ◆ Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegner. Sie müssen nur einmal klicken.

Wenn Sie Ihr Mana aufbrauchen, während Sie im Kampf Zauber anwenden, wechseln Sie automatisch zu Ihrer Nahkampfwaffe und greifen an (wenn Sie eine Nahkampfwaffe bereithalten und die Bewegungsbefehle deren Verwendung zulassen). Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen“.

Öffnen von Behältern und Türen

Fässer, Truhen und andere Behälter geben manchmal Schätze preis, wenn Sie sie zerbrechen oder öffnen. Wenn Sie auf ein zerbrechbares Objekt zeigen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Hammer. Wenn Sie auf einen Behälter oder eine Tür zeigen, der bzw. die geöffnet werden kann, verwandelt sich der Zeiger in eine Hand.

So öffnen Sie einen Behälter oder eine Tür

- ◆ Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Objekt. Zum Schließen einer offenen Tür klicken Sie nochmals mit der linken Maustaste auf die Tür.



Aufheben von Schätzen

Wenn Sie ein Wesen töten oder einen Behälter öffnen, können Schätze wie Waffen, Rüstung, Zauber, Gold oder andere Gegenstände zu Boden fallen.

So zeigen Sie die Bezeichnung eines Gegenstands an

- ◆ Zeigen Sie auf den Gegenstand. Seine Bezeichnung wird in der Statusleiste angezeigt. Zum Anzeigen von Bildschirmbezeichnungen für alle in der Nähe befindlichen Gegenstände klicken Sie auf die Schaltfläche **zum Ein- bzw. Ausblenden der Gegenstandsbezeichnungen** in der Statusleiste.

So heben Sie einen Gegenstand auf und fügen ihn Ihrem Inventar hinzu

- ◆ Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste klicken, um den Gegenstand an den Mauszeiger zu hängen und ihn anschließend auf den Charakter ziehen, der den Gegenstand erhalten soll.

So heben Sie mehrere Gegenstände auf

- ◆ Ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter linker Maustaste um die Gegenstände herum und klicken Sie anschließend. Alternativ können Sie die STRG-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste nacheinander auf alle Gegenstände klicken. Alternativ klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche zum **Einsammeln von Gegenständen**.

Trinken von Zaubertränken

Wenn Sie einen Gesundheits- oder Manatrank zu sich nehmen, trinken Sie jeweils nur so viel, wie nötig ist, um Ihre Gesundheit oder Ihr Mana wiederherzustellen. Der Rest des Zaubertranks bleibt in der Flasche und kann später benutzt werden.

So vereinigen Sie den Inhalt von mehreren teilweise gefüllten Flaschen

- ◆ Ziehen Sie in den Inventarfeldern eine teilweise gefüllte Flasche auf eine andere.

Hinweis: Beachten Sie, dass durch Ziehen eines Zaubertranks auf das Charakterporträt der Trank in das Inventar aufgenommen wird, der Charakter aber nicht davon trinkt.

So trinken Sie einen Gesundheitstrank

- ◆ Klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Gesundheitstränke trinken**. Alle Gruppenmitglieder, die ausgewählt sind und einen Gesundheitstrank in ihrem Inventar haben, trinken von dem Trank. Im Kampf trinken nur Mitglieder, deren Gesundheit bei weniger als 50% liegt.

So trinken Sie einen Manatrank

- ◆ Klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Manatranke trinken**. Alle Gruppenmitglieder, die ausgewählt sind und einen Manatrank in ihrem Inventar haben, trinken von dem Trank. Im Kampf trinken nur Mitglieder, deren Mana bei weniger als 50% liegt.

Stonebridge

Als der Reichshändler Etan Stonebridge seine Siedlung gründete, war sie nicht viel mehr als ein Schlagloch in der Straße südlich von Wesrin Cross. Die meisten hielten die Siedlung für völlig unbedeutend. Aber sie lag in der Nähe eines Flusses und eines azunitischen Schreins der Passion, der kurz zuvor von Zwergenhändlern aus den agallanischen Bergen errichtet worden war. Der Schrein war bereits ein beliebter Rastplatz für Händler auf dem Weg nach Süden und war dazu geeignet, Siedler anzulocken, falls Etan den öffentlichen Frieden sichern konnte. Also stellte Etan vorbeiziehende Handwerker an und begann mit der mühsamen Errichtung einer schützenden Mauer um das Dorf, während er lächerlich hohe Goldsummen an seine alten Freunde in der 2. Legion schickte, um diese zu unterstützen und zu beeinflussen.

Zwei Jahre später staunte die 20-köpfige Dorfbevölkerung, als zwei alte Katapulte, gezogen von vielen Maultieren in den Farben der 2. Legion, durch die Stadttore knarrten. Die Katapulte, Totschläger und Götterhammer, hatten in der Geschichte des Reichs der Sterne eine tragende Rolle gespielt und Stonebridge wusste, dass sie seiner aufstrebenden Gemeinde sowohl konkreten als auch psychologischen Schutz gewähren würden. Außerdem gehörten die Maultiere, die die Katapulte zogen, zu einer der robustesten Rassen der 2. Legion und Lasttiere gab es im gebirgigen Westen nie genug. Das Dorf erlangte eine Vorrangstellung in der Region und Etan Stonebridges großes Wagnis begann sich auszuzahlen, aber leider sollte er diesen endgültigen Erfolg selbst nicht mehr erleben.



Verwalten Ihres Inventars

Wenn Sie einen Gegenstand vom Boden aufheben, wird er in Ihrem Inventar platziert und Sie können ihn bei sich tragen, bis Sie ihn benutzen, verkaufen, einem anderen Charakter geben oder zu Boden fallen lassen. Jeder Gegenstand, den Sie aufheben, beansprucht Platz in Ihrem Inventar. Wenn Ihr Inventar voll ist, können Sie keine weiteren Gegenstände tragen. Sie können jedoch trotzdem noch mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand klicken, um ihn aufzuheben. Wie Sie Lastmaultiere kaufen können, die Ihre überzähligen Gegenstände tragen, erfahren Sie unter „Hinzufügen eines Lastmaultiers zu Ihrer Gruppe“.

So öffnen Sie Ihr Inventar

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inventar einblenden/ausblenden** neben dem Charakterporträt.

So öffnen Sie mehrere Inventare

- ◆ Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, wählen Sie die Gruppenmitglieder aus und drücken Sie I. Wenn Sie mehr als einen Charakter ausgewählt haben, werden die Inventare aller Charaktere in reduzierter Größe geöffnet.

So öffnen Sie alle Inventare

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gruppe auswählen**, um Ihre ganze Gruppe auszuwählen und drücken Sie I.

Wenn Sie auf einen Gegenstand in Ihrem Inventar zeigen, werden Name und Beschreibung des Gegenstands eingeblendet. Aus der Beschreibung geht hervor, welchen Mindest- und Höchstschaten die Waffe verursacht (abhängig

Inventar automatisch ordnen

Gesamtgoldvorrat der Gruppe

Aktive Zauber

CHARAKTERFELD

EAMON OBERSTE SIEGE-MEISTERIN	
GESUNDHEIT	MANA
6908/6908	4230/4230
STÄRKE	150
GESCHICKLICHKEIT	150
INTELLIGENZ	150
FÄHIGKEITEN	
NAHKAMPF	150
FERNKAMPF	150
NATURZAUBER	150
KAMPFZAUBER	150
NAHKAMPFSCHADEN	293-308
FERNKAMPFSCHADEN	3-6
RÜSTUNGSKLASSE	499

CHARAKTERFELD

INVENTARFELD

INVENTARFELD

ZAUBERBUCHFELD

ZAUBERBUCH	
AKTIVER ZAUBER 1	ZAP
AKTIVER ZAUBER 2	FEUERKUGELN

ZAUBERBUCHFELD

davon, wie gut die Rüstung des Gegners ist) und, wenn es sich um eine Fernwaffe handelt, wie groß die Reichweite ist.

Die Goldmenge, die Sie besitzen, wird oben in Ihrem Inventar angezeigt. Alle Mitglieder Ihrer Gruppe benutzen Gold aus demselben Vorrat.

So ordnen Sie Ihr Inventar

- ◆ Klicken Sie oben im Inventar auf die Schaltfläche **Inventar automatisch ordnen**.

So lassen Sie einen Gegenstand fallen oder geben ihn weg

- ◆ Klicken Sie auf den Gegenstand in Ihrem Inventar und anschließend auf den Boden oder auf das Charakterporträt eines anderen Charakters (oder ziehen Sie den Gegenstand mit der Maus auf den Boden oder das Charakterporträt eines anderen Charakters).

So lassen Sie einen Gegenstand direkt auf den Boden fallen

- ◆ Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken Sie auf den Gegenstand im Inventar. Wenn mehr als ein Inventar offen ist, wird der Gegenstand in das nächste Inventar verschoben.

Hinweis: Beachten Sie, dass durch Ziehen eines Zaubers auf das Charakterporträt der Trank im Inventar dieses Charakters platziert wird, der Charakter aber nicht davon trinkt.

Ausstatten mit Waffen und Rüstung

Es gibt zwei Arten von Waffen: Nahkampfwaffen und Fernwaffen.

- ◆ **Nahkampfwaffen** dienen beim Kampf von Mann zu Mann dazu, dem Feind Hieb- und Stichverletzungen zuzufügen. In der Regel wird eine Nahkampfwaffe beim Angriff in der Hand gehalten. Typische Nahkampfwaffen sind Äxte, Keulen, Schwerter, Dolche, Hämmer, Streitkolben, Zepter, Sensen und Stäbe.
- ◆ **Fernwaffen** dienen zum Angriff aus der Entfernung und verschießen Pfeile bzw. andere Projektile. Typische Fernwaffen sind Bögen, Armbrüste und Feuerwaffen. Den Bögen gehen niemals die Pfeile aus.
- ◆ **Rüstung** verringert die Verletzungen, die Sie im Kampf erleiden. Es gibt verschiedene Arten von Rüstung, unter anderem Körperpanzer, Schilde, Helme, Stiefel und Handschuhe, die aus verschiedenen Materialien wie Leder, Ketten und Metallplatten bestehen. Im Allgemeinen gilt: Je härter die Rüstung, umso größer der Schutz, den sie bietet. Einige Gegenstände verfügen über schützende magische Eigenschaften. Einen Schild können Sie nicht gleichzeitig mit beidhändigen Waffen verwenden. Allerdings bleibt der magische Schutz, den bestimmte getragene Schilde bieten, auch erhalten, wenn Sie eine Zweihandwaffe verwenden.

Bevor Sie Waffen, Zaubers, Rüstungen und andere Gegenstände einsetzen können, müssen Sie Ihren Charakter ausstatten, indem Sie die Gegenstände

in den Ausrüstungsfeldern platzieren (links unten neben dem Inventar). Wenn Sie eine Nahkampfwaffe oder Fernwaffe oder eine Rüstung aufnehmen und diesen Gegenstandstyp noch nicht verwenden, wird automatisch der gerade aufgenommene Gegenstand verwendet. Zaubers dagegen werden beim Aufnehmen nicht automatisch bereitgestellt. Näheres hierzu finden Sie unter „Zauber bereithalten“.



So statten Sie sich mit Gegenständen aus

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inventar einblenden/ausblenden** unter dem Charakterporträt und ziehen Sie dann den Gegenstand aus Ihrem Inventar in die Ausrüstungsfelder (links unten neben dem Inventar). Der Gegenstand wird an der richtigen Stelle verwendet, unabhängig davon, wo Sie ihn in den Ausrüstungsfeldern ablegen.

Es ist möglich, Nahkampf- und Fernwaffen gleichzeitig bereitzuhalten, so dass Sie schnell von der einen zur anderen wechseln können. Damit Sie Zaubers anwenden können, muss ein Zaubers verwendet werden. Weitere Erläuterungen zu Zaubern finden Sie unter „Zauber bereithalten“.

So zeigen Sie Ihren Charakter mit Ausstattungsgegenständen an

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Anzeigen** (unterhalb der Ausrüstungsfelder), halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus nach links oder rechts.

Wesrin Cross

Die einsamen Ruinen von Wesrin Cross sind stumme Zeugen dunkler Stunden in der bewegten

Geschichte von Ehb.

Das ursprünglich von Fiola Wesrin als Herberge errichtete Gebäude wurde stark befestigt, als die 10. Legion aus dem Osten anrückte. Gleichzeitig wurde der Pfad über die Hänge der Grünen Berge in einen unterirdischen Tunnel verlegt, um den Durchgang von Menschen und Waren einzuschränken. Während des Kriegs der Legionen hielten die Secks für kurze Zeit die Festung besetzt und siedelten dort Massen von Gildespinnen an. Obwohl die unterirdischen Pferche nach der erneuten Besetzung durch die 10. Legion herausgerissen wurden, existiert bis zum heutigen Tage ein magischer Lockzauber, der die Nachkommen der von den Secks beherrschten Arakun-Spinnen anlockt. Trotz der Bemühungen zahlreicher Magier konnte niemand diesen Zauber brechen.



Zauber bereithalten

Wenn Sie einen Zauber aufnehmen oder kaufen, wird er in Ihrem Inventar abgelegt. Bevor Sie den Zauber anwenden können, benötigen Sie ein Zauberbuch und müssen den Zauber dem Zauberbuch hinzufügen.

Sie können mehrere Zauberbücher in Ihrem Inventar aufbewahren, es kann aber nur jeweils ein Buch verwendet werden. Jedes Zauberbuch kann 12 Zauber enthalten. Zauber in den ersten beiden Zauberfeldern werden bereitgehalten und erscheinen in den Zauberfeldern neben dem Charakterporträt. Einem Zauberbuch können nicht mehrere Exemplare desselben Zaubers hinzugefügt werden. Einige Zauber können Sie erst anwenden, wenn Sie eine bestimmte Fähigkeitsstufe für Natur- oder Kampfzauber erreicht haben.

So statten Sie sich mit einem Zauberbuch aus

- ◆ Ziehen Sie ein Zauberbuch aus Ihrem Inventar in die Ausrüstungsfelder (links unten neben dem Inventar).

So fügen Sie Ihrem Zauberbuch einen Zauber hinzu

- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Zauber oder ziehen Sie ihn in das Zauberbuch.

So entfernen Sie einen Zauber aus Ihrem Zauberbuch

- ◆ Ziehen Sie den Zauber aus dem Zauberbuchfeld zurück in Ihr Inventar.

Es gibt zwei Arten von Zaubern: Naturzauber und Kampfzauber. Jedes Mal wenn Sie einen Zauber anwenden, erhöht sich Ihre Fähigkeit in der entsprechenden Zauberart, d. h. je weiter Ihre Fähigkeiten im Einsatz von Magie entwickelt sind, desto mächtiger sind die erlernten Zauber.

Sie können andere Mitglieder ihrer Gruppe nicht direkt mit Offensivzaubern angreifen. Wohltätige Zauber, zum Beispiel „Heilende Hände“ oder „Wiedererwecken“ können auf andere Gruppenmitglieder angewendet werden.

Aktive Zauber	
AKTIVER ZAUBER 1	
ZAP	⚡
AKTIVER ZAUBER 2	
KONZENTRIERTER GEIST	🌀
SKORPION BESCHWÖREN	🦂
SKELETT HERBEIRUFEN	💀
WIEDERBELEBUNG	🕒
MANASCHILD	🛡️
FEUERBOLZEN	🔥
WIEDERERWECKEN (SCHRITROLLE)	👤
FINSTERLING BESCHWÖREN	👁️
WESSEN FESTHALTEN	👤

Zauberbuchfeld

Naturzauber

Naturmagier fügen Schaden mit höchster Genauigkeit zu, wodurch sich die Gefahr für Personen im Umfeld und die Umgebung auf ein Minimum beschränkt. Sie sind Meister derjenigen Zauber, die die Mitglieder Ihrer Gruppe unterstützen und stärken, und sie sind dort von unschätzbarem Wert, wo mit Kraft alleine nichts mehr auszurichten ist. Nachfolgend sind einige der Zauber aufgeführt, die angehende Naturmagier anwenden können.



Zap

Lässt einen kleinen Blitz vom Zauberanwender auf einen Gegner überschlagen.



Heilende Hände

Heilt die Verletzungen eines einzelnen Charakters. Wie stark die Heilkraft ist, hängt von der Fähigkeit des Zauberanwenders ab.



Magische Rüstung

Erzeugt eine aus magischer Energie bestehende Hülle, durch die sich die Rüstungspunkte eines einzelnen Charakters zum Schutz gegen alle Arten von Angriffen erhöhen.



Funke

Schickt zwei kleine, äußerst schnelle Blitzkugeln aus, die einen Gegner verfolgen und verletzen.



Wiedererwecken

Erweckt einen toten Charakter wieder zum Leben. Je höher die Fähigkeitsstufe des toten Charakters ist, desto mehr Mana wird für die Wiedererweckung benötigt.

Kampfzauber

Kampfmagier sind Meister der Vernichtung, die große Gebiete in Schutt und Asche legen können. Sie sind auch in der Lage, mächtige Zauber zu wirken, die die Gruppe stärken. Nachfolgend sind einige der Zauber aufgeführt, die angehende Kampfmagier anwenden können.



Feuerbolzen

Schleudert einen kleinen Feuerball auf den Gegner.



Lebenssauger

Heilt kleine Wunden, indem er Leben aus einem Gegner saugt.



Feuerregen

Eine stärkere Version des Feuerbolzens, bei der mehrere Feuerbälle fächerförmig aus der Hand des Zauberanwenders fliegen.



Wasserspeier beschwören

Beschwört einen Wasserspeier aus lebendigem Fels, der den Zauberanwender beschützt.



Schwächen

Führt zum sofortigen Altern und Verkümmern eines Gegners, so dass er im Kampf weniger Schaden anrichten kann.



Funkelhöhle

Zum ersten Mal wurde das als Funkelhöhlenbergwerk bekannte Gebiet in den Tagebüchern der berühmten agallanischen Kartografen Fedwyr und

Klars erwähnt, die ein Netz von engen Höhlen entdeckten, das sich meilenweit durch mineralreiches Gestein windet. Die Höhlen boten die einzige Möglichkeit, die Grünen Berge zu durchqueren und von der östlichen in die westliche Hälfte des Königreichs zu gelangen.

Im achten Jahrhundert förderte die Grabung von Erkundungsschächten Eisen zutage, was die Reichshändler veranlasste, mit verstärktem Einsatz bei den Droog Handelsrechte einzufordern. Später trieb die Entdeckung von Gold und Kohle die Expansion des jungen Königreichs voran und das unberechenbare Innere der Frostspitze wurde durch Bergwerkschächte abgestützt.

Fast täglich werden neben Karrenladungen voller Erz auch wundersame Entdeckungen zu Tage gefördert, die bisweilen einige überlieferte Vorstellungen zu Land und Volk von Aranna zunichte machen. In einem als Wyrms Loch bekannten Bereich legten Bergleute das Rückgrat eines Wesens frei, das eine drei viertel Meile lang war und in einen Schädel von der Größe dreier Heuwagen mündete. An anderer Stelle donnert das Rauschen eines unterirdischen Wasserfalls durch die unteren Kammern, aber niemand hat je seinen Ursprung gefunden.

Neben diesen Naturwundern gibt es in der Funkelhöhle Aufzüge und Förderbänder, die Bergleute und Material mit erstaunlicher Geschwindigkeit von einer Ebene zur anderen bringen. Rinnen voll Schmelzwasser aus Gletschertal liefern frisches Trinkwasser und die Möglichkeit, das Gold aus dem felsigen Schlick zu waschen. Die Bewetterung wird durch magisch angetriebene Luftschrauben aufrechterhalten, die eine Ansammlung von explosiven Dämpfen verhindern sollen – eine solche führte im Jahre 943 nämlich zur Großen Explosion.

Erhöhen Ihrer Fähigkeiten

Je nachdem, welche Waffen Sie verwenden, entwickelt sich Ihr Charakter zu einem Kämpfer, Bogenschützen, Naturmagier oder Kampfmagier. Jedes Mal wenn Sie ein Wesen töten, steigt Ihre Fähigkeit mit einer bestimmten Waffe. Fähigkeiten können Sie in mehr als einem Bereich entwickeln. Wenn Sie zum Beispiel sowohl ein Schwert als auch einen Bogen benutzen, entwickelt Ihr Charakter sowohl Nah- als auch Fernkampffähigkeiten und wird je nach der höheren Fähigkeitsstufe entweder Kämpfer oder Bogenschütze.

- ◆ **Nahkampffähigkeit.** Die Verwendung von Nahkampfwaffen wie Schwertern, Äxten oder Streitkolben fördert Ihre Nahkampffähigkeit und Sie werden ein Kämpfer.
- ◆ **Fernkampffähigkeit.** Die Verwendung von Projektilwaffen, zum Beispiel Bögen, fördert Ihre Fernkampffähigkeit und Sie werden ein Bogenschütze.
- ◆ **Naturzauberfähigkeit.** Durch die Anwendung von Naturzaubern entwickelt sich Ihre Naturzauberfähigkeit und Sie werden ein Naturmagier.
- ◆ **Kampfzauberfähigkeit.** Durch die Anwendung von Kampfzaubern entwickelt sich Ihre Kampfzauberfähigkeit und Sie werden ein Kampfmagier.

So zeigen Sie Ihre Fähigkeiten an

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inventar einblenden/ausblenden** neben dem Charakterporträt. Das Inventarfeld wird geöffnet. Eines davon ist das Charakterfeld. Der graue Fortschrittsbalken zeigt an, wie weit Sie sich der nächsten Fähigkeitsstufe genähert haben. Wenn Sie eine neue Fähigkeitsstufe erreichen, erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm und die Spalte „Stufe“ in den Fähigkeitsfeldern wird aktualisiert.

YENARIA	
OBERSTE SIEGE-MEISTERIN	
GESUNDHEIT	MANA
696/8966	4242/4242
STÄRKE	150
GESCHWINDIGKEIT	153
INTELLIGENZ	150
FÄHIGKEITEN	STUFE
NAHKAMPF	158
FERNKAMPF	150
NATURZAUBER	150
KAMPFZAUBER	150
NAHKAMPFSCHADEN	884-888
FERNKAMPFSCHADEN	65-93
RÜSTUNGSKLASSE	597



Charakterattribute

Die von Ihnen entwickelten Fähigkeiten bestimmen die Attribute Ihres Charakters. Auch magische Waffen, Rüstungen oder andere Gegenstände, die Sie verwenden, können sich (positiv oder negativ) auf die Attribute Ihres Charakters auswirken. Attribute werden blau angezeigt, wenn sie durch einen magischen Gegenstand erhöht wurden, und rot, wenn sie verringert wurden.

- ♦ **Stärke** bestimmt die körperliche Kraft eines Charakters. Die Stärke erhöht sich mit der Nahkampffähigkeit. Sie erlaubt den Einsatz größerer Waffen und das Tragen schwererer Rüstung und sie verleiht im Nahkampf einen Schadensbonus. Manche Rüstungsgegenstände und Waffen können Sie erst benutzen, wenn Sie eine bestimmte Stärkestufe erreicht haben.
- ♦ **Geschicklichkeit** bestimmt die Beweglichkeit und Zielgenauigkeit eines Charakters. Die Geschicklichkeit steigt mit der Fernkampffähigkeit. Sie erlaubt ein genaueres Zielen mit Waffen und verleiht einen Rüstungsbonus.
- ♦ **Intelligenz** bestimmt die geistigen Fähigkeiten eines Charakters. Intelligenz erhöht sich mit Natur- und Kampfzauberkraft und erlaubt es Ihnen, beim Anwenden von Zaubern mentale Energie aus einem größeren Vorrat von Mana zu beziehen. Zur Verwendung mancher Gegenstände benötigen Sie eine höhere Intelligenz.
- ♦ **Nahkampfschaden** zeigt den Schaden an, den Sie mindestens/höchstens verursachen, wenn Sie mit der aktuell verwendeten Nahkampfwaffe angreifen. Dieser Wert hängt von Ihrer Stärke und der Schadensbewertung der Waffe ab.
- ♦ **Fernkampfschaden** zeigt den Schaden an, den Sie mindestens/höchstens verursachen, wenn Sie mit der aktuell verwendeten Fernwaffe angreifen. Dieser Wert hängt von der Schadensbewertung der Waffe ab.
- ♦ **Rüstungspunkte** zeigt, wie viel Schaden Sie im Kampf aushalten können, bevor sich Ihre Gesundheit verschlechtert. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden können Sie vertragen.

Bewusstlosigkeit und Tod

Ihr Gesundheitszustand verschlechtert sich, wenn Sie im Kampf verwundet werden, aber Sie werden langsam geheilt, wenn Ihnen keine weiteren Verletzungen zugefügt werden. Ihre Gesundheit wird umgehend wieder hergestellt, wenn sich eine Fähigkeit erhöht, Sie einen Gesundheitstrank trinken oder einen Heilzauber anwenden. Ihr Gesundheitszustand wird durch die Farbe des Charakterporträts angezeigt.

- ♦ **Verwundet.** Wenn sich Ihre Gesundheit auf ein Drittel des maximalen Werts verringert hat, wird Ihr Charakterporträt gelb. Wenn Sie gerade in

einen Kampf verstrickt sind, sollten Sie sich sofort heilen oder fliehen, sonst könnten Sie bewusstlos werden und sogar sterben.

- ♦ **Bewusstlos.** Wenn Ihre Gesundheit auf null sinkt, wird Ihr Charakter bewusstlos und das Charakterporträt wird rot. Wenn Sie der einzige Charakter in Ihrer Gruppe sind, endet das Spiel und Sie müssen von vorn anfangen oder ein gespeichertes Spiel laden. Umfasst Ihre Gruppe weitere menschenähnliche Charaktere, die bei Bewusstsein sind, wenn Sie bewusstlos werden, stürzen Sie zu Boden, aber das Spiel geht weiter. Sie behalten Ihren gesamten Besitz, können jedoch weder Ihr Inventar öffnen noch Gesundheitstränke trinken. Sie können darauf warten, dass sich Ihre Gesundheit langsam erholt oder es kann Sie ein anderer Charakter mit einem Heilzauber kurieren.
- ♦ **Tot.** Wenn Ihr Charakter stirbt, wird der Inhalt Ihres Inventars auf dem Boden verstreut. Die anderen Mitglieder Ihrer Gruppe können diese Gegenstände aufheben. Wenn Sie sterben, kann Sie ein anderer Charakter mit einem Wiedererweckungszauber wieder lebendig machen.

Goblins

Welches Wesen hat uns seit der Gründung dieses Königreichs mehr geplatzt als diese üble Nemesis namens Goblin?! Goblins führen seit langem einen Kampf gegen das unbescholtene Volk von Ehb. In ihrem Hauptquartier in den stinkenden Sümpfen von Consir hecken die Goblins unablässig Pläne aus, um die Menschen aus Westaranna zu vertreiben. Als listige Kenner der Magie haben Goblins viele Methoden für Tod und Chaos geschaffen und es heißt, sie hätten mit Freude ihren Beitrag zum beschleunigten Fall des alten Reichs der Sterne geleistet. Zum Glück für Ehb sind ihre Zwistigkeiten untereinander ebenso legendär wie ihr Hass auf die Menschheit. Andauernde Blutföhden innerhalb ihrer Konföderation haben bisher verhindert, dass sie eine echte Gefahr für das Wohlergehen des Königreichs darstellen.



Gletschertal

Die ersten aus dem Reich kommenden Besucher dieser schneeverwehten Stadt im Norden berichteten, eine einsame Statue eines menschlichen

Kriegers vorgefunden zu haben, die nur die Inschrift „Gletschertal“ trug. Von der Statue ging eine magische Abwehrkraft aus. Da sich weder Droog noch Krugs jemals in die Nähe der Statue wagten, erleichterte der so automatisch gebotene Schutz die erste Besiedlung dieses ansonsten unwirtlichen Ortes. Obwohl die Statue eingehend magisch untersucht wurde, liegt ihr Ursprung weiterhin im Dunkeln und reizt die Neugier von Magiern in ganz Ehb.

Mit der Ansiedlung von Bergbau und Handel in der Region wurde der steinerne Turm von Gletschertal als Zwischenstation für Boten und Kuriere erbaut. Der von Ibsen Yamas und einer kleinen Truppe von Händlern und Bogenschützen der 10. Legion verteidigte Turm spielte in der Affäre um den Goblin-Prätendenten eine ausschlaggebende Rolle. Die Befestigungsmauern des Turms wurden errichtet, um zu verhindern, dass aus den Eishöhlen kommende Yetis auf der Suche nach Nahrung in die Siedlung eindringen. In den anderen Gebäuden von Gletschertal finden Reisende auf dem Weg zwischen der östlichen und der westlichen Hälfte des Königreichs Schutz, Waren und Proviant.



Sprechen mit anderen Charakteren

Sie werden auf Ihrer Reise durch das Königreich Ehb verschiedenen anderen Charakteren begegnen. Einige geben Ihnen Informationen oder erteilen Ihnen einen Auftrag, andere bieten an, sich Ihrer Gruppe anzuschließen und wieder andere bieten Ihnen Waffen, Rüstung und andere Gegenstände zum Kauf an.

So sprechen Sie mit einem Charakter

- ◆ Zeigen Sie auf einen Charakter. Wenn Sie mit dem Charakter sprechen können, verwandelt sich der Mauszeiger in eine Sprechblase mit einem Ausrufezeichen (!) darin. Wenn Sie das Ausrufezeichen sehen, klicken Sie auf den Charakter, um mit ihm zu sprechen.

Erfüllen von Aufträgen

Einige der Charaktere, denen Sie begegnen, erteilen Ihnen Aufträge, zum Beispiel, sie zu einer Stadt zu geleiten oder eine Person oder einen Gegenstand zu finden. Wenn Sie einen neuen Auftrag erhalten (oder einen bestehenden erfüllen), wird Ihr Auftragsbuch aktualisiert.

So zeigen Sie das Auftragsbuch an

- ◆ Klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Auftragsbuch**.

Im Auftragsbuch werden Ihre aktuellen und erfüllten Aufträge in der Reihenfolge angezeigt, in der Sie sie erhalten haben, zusammen mit einer Beschreibung des Auftrags und dem Namen des Charakters, der ihn erteilt hat. Wenn Sie gesprochene Dialoge abspielen möchten, um Ihre Erinnerung an einen Auftrag aufzufrischen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Gespräch wiedergeben** im Auftragsbuch.

Hinzufügen eines Charakters oder Lastmaultiers zu Ihrer Gruppe

Einige Charaktere, denen Sie begegnen, werden Ihnen anbieten, sich Ihrer Gruppe anzuschließen – manche gegen eine gewisse Menge Gold. Charaktere, die Gold für ihre Dienste verlangen, sind in der Regel fähige Kämpfer, Bogenschützen oder Zauberer, die im Kampf hilfreich und wahrscheinlich ihr Geld wert sind. Sie können Ihrer Gruppe auch Lastmaultiere hinzufügen, um überzähliges Inventar zu tragen. Lastmaultiere verfügen über große Inventare und können viel mehr tragen als menschliche Charaktere. Maultiere können Sie in manchen Orten von Maultierhändlern erwerben.

So fügen Sie Ihrer Gruppe einen Charakter hinzu

- ◆ Sprechen Sie mit einem Charakter. Wenn er oder sie anbietet, sich Ihrer Gruppe anzuschließen, klicken Sie auf **Zustimmen** oder **Ablehnen**.

Wenn Sie nicht genug Gold haben, um einen Charakter in Dienst zu stellen, beschaffen Sie sich mehr, indem Sie Abenteuer bestehen oder überzählige Gegenstände aus Ihrem Inventar verkaufen. Sprechen Sie noch einmal mit dem Charakter, wenn Sie die erforderliche Goldmenge zusammenhaben.

So fügen Sie Ihrer Gruppe ein Lastmaultier hinzu

- ◆ Sprechen Sie mit einem Maultierhändler und klicken Sie dann auf **Maultier kaufen**.

Entlassen eines Charakters aus Ihrer Gruppe

Ihre Gruppe kann bis zu acht Mitglieder umfassen. Wenn bereits acht Charaktere zu Ihrer Gruppe gehören, müssen Sie erst einen entlassen, bevor ein neuer sich der Gruppe anschließen kann. Sie können auch Gruppenmitglieder entlassen, die sich im Kampf nicht bewährt haben. Bevor Sie ein Gruppenmitglied entlassen, sollten Sie das Inventar dieses Charakters auf die übrigen Mitglieder der Gruppe verteilen.

Die Gruppe muss mindestens einen menschlichen oder halb menschlichen Charakter umfassen, sie kann zum Beispiel nicht nur aus Maultieren bestehen. Wenn Ihr Charakter stirbt, können Sie alle bis auf einen der in Ihrer Gruppe verbleibenden menschlichen oder halb menschlichen Charaktere entlassen.



Droog

Die Ureinwohner des Landes Ehb glauben, dass sie aus dem Himmel stammen und auf die Erde verbannt wurden, um für die Untaten ihrer Vorfahren zu büßen. Die Droog leben zurückgezogen in Höhlenwohnungen in den Feuerfelsen. Verärgert über einen Zustrom von Reichs-, Goblin- und Seck-Händlern, die Droog-Waren zu unerfüllbaren Bedingungen verlangten, schmiedete der Kreis der Ersten der Droog einen Plan, um die anderen Rassen gegeneinander auszuspielen. Die Droog versprochen dieselben Waren mehreren Käufern und behaupteten dann, sich nicht mehr erinnern zu können, wem die Waren tatsächlich gehörten. Wie geplant wandten sich Reich, Secks und Goblins nicht gegen die Droog, sondern kämpften untereinander und begannen so einen Krieg, der jahrelang in den Grünen Bergen tobte.

So entlassen Sie einen Charakter aus Ihrer Gruppe

- ◆ Klicken Sie auf den zu entlassenden Charakter und anschließend auf **Entlassen**.

Das Charakterporträt des entlassenen Gruppenmitglieds wird vom Bildschirm gelöscht und der Charakter reist nicht mehr mit Ihrer Gruppe. Wenn Sie später möchten, dass sich der Charakter Ihrer Gruppe wieder anschließt, müssen Sie wieder mit ihm reden.

Kaufen und Verkaufen von Gegenständen

Im ganzen Land gibt es verschiedene Läden, in denen Sie Gegenstände, die Sie während Ihres Abenteuers gefunden haben, verkaufen können. Dort können Sie außerdem Waffen, Rüstung, Zaubertränke, Zauber und andere Dinge kaufen. Wenn Sie einen Laden längere Zeit nicht besucht haben, hat er möglicherweise neue Sachen auf Lager.

So sehen Sie sich Waren in einem Laden an

- ◆ Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen **Ladenbesitzer**, auf Einkaufen und auf die gewünschte Kategorie (Rüstung, Waffen usw.) und zeigen Sie dann auf einen Gegenstand, um seine Beschreibung und seinen Preis anzuzeigen zu lassen.



Manche Gegenstände können nur von Charakteren verwendet werden, die über eine bestimmte Stärke-, Geschicklichkeits-, Intelligenz- oder Fähigkeitsstufe verfügen. Zum Beispiel kann ein Gegenstand, der „Stärke 12“ erfordert, nur von einem Charakter benutzt werden, dessen Stärke mindestens 12 beträgt. Diese Anforderung wird rot angezeigt, wenn der Charakter sie nicht erfüllt.

So kaufen oder verkaufen Sie einen Gegenstand

- ◆ Ziehen Sie den Gegenstand aus dem Laden in Ihr Inventar oder umgekehrt. Gold wird in entsprechender Menge aus dem Gesamtgoldvorrat der Gruppe entnommen bzw. diesem hinzugefügt.

Wenn Sie nicht genug Gold für den Erwerb eines Gegenstandes haben, können Sie ihn nicht auswählen. Ein Gegenstand hat immer denselben Preis, egal ob Sie ihn kaufen oder verkaufen. Wenn Sie beispielsweise ein Schwert für 10 Stück Gold kaufen und es sich dann anders überlegen, können Sie es für 10 Stück Gold wieder verkaufen. Dies gilt solange Sie sich im Laden befinden. Wenn Sie das Ladenfeld schließen, kann der Wert Ihrer Waffen sinken.

Festung Kroth

Festung Kroth wurde von den Secks erbaut, um nach der großen Umsiedlung die angreifenden Droog abzuwehren.

Sie ist das einzige Überbleibsel der Seck-Architektur im ganzen Königreich.

Während der Seck-Rebellion umzingelte die 10. Legion die Feste, in die sich die überlebenden Seck-Anführer geflüchtet hatten. Der Legionskommandeur Noanni machte ein großzügiges Friedensangebot, das mit einem Regen abgeschlagener Köpfe getöteter Legionäre von den Mauern der Feste beantwortet wurde. Die 10. Legion zerstörte die Feste und nahm die überlebenden Anführer gefangen. In einer zügigen Verhandlung wurden sie des Verrats in 20 Fällen für schuldig befunden und bei der Lindwurmschlucht formell hingerichtet.

Obwohl die Feste von Kroth mit einigen Unterbrechungen über Jahrhunderte von Truppen der Legion bewohnt wurde, wird sie immer noch oft von den Geistern ihrer ursprünglichen Bewohner heimgesucht. Es gehen Gerüchte um, dass man in den westlichen Wachtürmen Lichter sehen könne und immer wieder sollen menschliche Schreie aus der Halle der Schädel dringen – ein schreckliches Echo der grausigen Taten, die während der kurzen Rebellion begangen wurden.



Steuern Ihrer Gruppe

Ihre Gruppe kann bis zu acht Mitglieder umfassen. Alle Charaktere bewegen sich zusammen mit derselben Geschwindigkeit, unabhängig von ihrer Rasse oder Klasse. Zum Beispiel kommen menschliche Charaktere und Maultiere gleich schnell voran.

So wählen Sie einen einzelnen Charakter aus

- ◆ Klicken Sie auf das Charakterporträt des Charakters.

So wählen Sie mehrere Charaktere aus (oder heben ihre Auswahl auf)

- ◆ Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken Sie nacheinander auf die Charakterporträts oder ziehen Sie einen Rahmen mit dem Mauszeiger um eine Gruppe von Charakteren. Wenn mehrere Gruppenmitglieder ausgewählt sind und eine Aktion wie das Öffnen einer Tür, das Aufbrechen eines Fasses oder ein Gespräch mit jemandem initiiert wird, führt das mit einem Kreis gekennzeichnete Gruppenmitglied die Aktion aus. Hierbei handelt es sich um das Mitglied, das bei der Auswahl mehrerer Charaktere als Erstes ausgewählt wurde.

So wählen Sie Ihre gesamte Gruppe aus

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gruppe auswählen**.

Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen

Mit den Feldbefehlen können Sie steuern, wie ein Charakter sich im Kampf bewegt, angreift und auf Feinde zielt. Die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen bestimmen das Standardverhalten des Charakters. Wenn Sie einem Charakter direkt befehlen anzugreifen, setzen Sie die Standardeinstellungen außer Kraft und der Charakter greift an. Sie können für jeden Charakter in Ihrer Gruppe andere Befehle festlegen.

So wählen Sie das Angriffsverhalten eines Charakters aus

- ◆ Wählen Sie einen oder mehrere Charaktere aus, klicken Sie auf **Feldbefehle einblenden/ausblenden** und wählen Sie dann den Bewegungs-, Angriffs- oder Zielbefehl aus.

Bewegungsbefehle

Bewegungsbefehle steuern, wie Charaktere den Gegner zum Kampf stellen.

- ◆ **Frei bewegen.** Der Charakter kann sich in beliebiger Richtung und Entfernung bewegen, um den Gegner zum Kampf zu stellen, selbst wenn dieser ans Ende der Welt flüchtet.
- ◆ **Angreifen.** Standardeinstellung. Der Charakter greift in der Schlacht an, bleibt aber in dem Bereich, in den er zuletzt beordert wurde.
- ◆ **Stellung halten.** Der Charakter bleibt an seiner Stellung und kann keinen Angriff starten, sich aber wehren. Wenn Sie einen Angriff befehlen, bleibt der Charakter danach an der neuen Stellung.

Angriffsbefehle

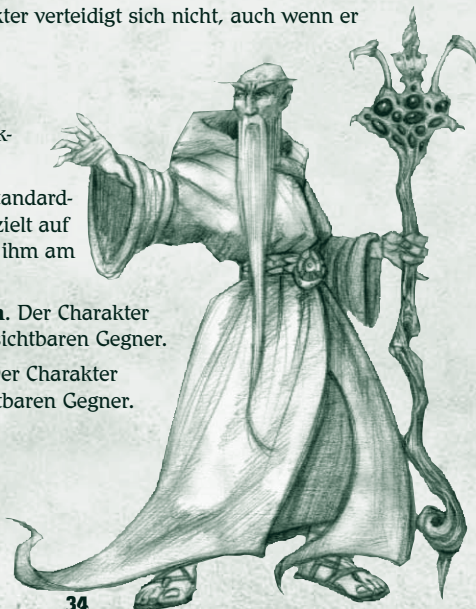
Angriffsbefehle steuern, wie ein Charakter in der Schlacht angreift.

- ◆ **Frei angreifen.** Der Charakter kann Gegner beliebig angreifen.
- ◆ **Verteidigen.** Standardeinstellung. Der Charakter kann keinen Angriff starten, sich aber wehren. Diese Einstellung ist nützlich, wenn Sie keinen gegnerischen Angriff provozieren möchten.
- ◆ **Nicht kämpfen.** Der Charakter verteidigt sich nicht, auch wenn er angegriffen wird.

Zielbefehle

Zielbefehle steuern, wie Charaktere in der Schlacht zielen.

- ◆ **Nächstes Ziel angreifen.** Standardeinstellung. Der Charakter zielt auf den sichtbaren Gegner, der ihm am nächsten ist.
- ◆ **Schwächstes Ziel angreifen.** Der Charakter zielt auf den schwächsten sichtbaren Gegner.
- ◆ **Stärkstes Ziel angreifen.** Der Charakter zielt auf den stärksten sichtbaren Gegner.



Bewegen der Gruppe in Formation

Wenn Ihre Gruppe mehrere Charaktere umfasst, können Sie mithilfe von Formationen steuern, in welcher Ordnung diese sich in der Schlacht positionieren. Sie könnten zum Beispiel bestimmen, dass alle Gruppenmitglieder Ihrem stärksten Kämpfer folgen sollen.

Wenn die Gruppe kämpft, wird das Verhalten jedes einzelnen Charakters durch seine Feldbefehlseinstellungen gesteuert. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen“.

So wählen Sie eine Formation aus

- ◆ Wählen Sie die Charaktere aus, die die Formation bilden sollen und klicken Sie anschließend auf eine der Formationsmuster-Schaltflächen.

Die Charaktere ordnen sich gemäß der Reihenfolge der Charakterporträts zur Formation. Das Charakterporträt des Formationsanführers befindet sich oben auf dem Bildschirm, die anderen Gruppenmitglieder nehmen ihre Positionen rechts und links von ihm ein. Der Kreis mit dem Pfeil zeigt die Position des Anführers an.

So ändern Sie die Anordnung von Gruppenmitgliedern

- ◆ Klicken und ziehen Sie die Charakterporträts in eine andere Anordnung. (Wenn Sie auf ein Charakterporträt klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird das Porträt grün, was anzeigt, dass Sie das Porträt an eine andere Position ziehen können.)

So ändern Sie den Formationsabstand

- ◆ Wählen Sie Ihre Gruppe aus, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und drehen Sie das Mauseisrad.

So drehen Sie eine Formation

- ◆ Wählen Sie Ihre Gruppe aus, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts.

Die Lindwurmschlucht

Direkt vor den Mauern der Burg Ehb liegt eine große, schwarze Felsspalte, die zum Richten der schlimmsten Verbrecher des Königreichs

verwendet wird. Diese Tradition geht auf den alten Brauch der Droog zurück, Gesetzesbrecher in der Hoffnung zu opfern, dass ihre Götter die Verbannung der Droog verkürzen und sie wieder in den Himmel rufen würden.

Später machten die Herrscher von Ehb die Spalte zu ihrer bevorzugten Hinrichtungsstätte, da sie den Gefangenen eine minimale Chance des Entkommens bot, wenn ihre Schuld nicht eindeutig bewiesen war. Ausgerüstet mit einem Schwert, einem Beutel Gold und manchmal einem Schild wurde der Verbrecher zum Spalt geführt, um dem alten Rußhuster, dem fünfhundert Jahre alten Drachen, gegenüberzutreten. Wenn der Verbrecher einen Drachen tötete, durfte er das Königreich verlassen, mit so viel Beute aus der Drachenhöhle wie er tragen konnte. Sonst ...

Nur ein einziges Mal in der Geschichte des Königreichs hat jemand überlebt – aber das nur aufgrund einer Formsache. Hurggis Bogg humpelte mit versengtem Haar, einer Hand voll Gold und fehlendem linken Auge aus der Höhle. Aber er hatte einen Drachen getötet ... ein lahmes, vier Tage

altes Jungtier, das das Erwachsenenalter nicht erreicht hätte.

Bis zum heutigen Tag ist vom „Glück des Hurggis“ die Rede, wenn jemand Glück hatte, aber einen hohen Preis dafür zahlen musste.



Spiele von Multiplayer-Spielen

Dungeon Siege bietet Multiplayer-Funktionalität für bis zu acht Spieler. Die Verbindung kann über das Internet oder LAN sowie über ZoneMatch™ hergestellt werden.

In einem Multiplayer-Spiel können sich Nichtspielercharaktere (NPCs) aus dem Einzelspielerspiel nicht Ihrer Gruppe anschließen und Wesen und Schätze erscheinen von neuem, wenn Sie das Spiel verlassen und später in einen Bereich zurückkehren, den Sie bereits erkundet haben. Teams oder Einzelspieler können um die größte Anzahl von Siegen gegeneinander antreten (Monster, Spieler oder eine Kombination von beidem).

Hinweis: Wenn **Spielern ermöglichen, das Spiel anzuhalten** unter **Spieleinstellungen** ausgewählt ist, wird das Spiel für alle Spieler unterbrochen, wenn ein Spieler ein Multiplayer-Spiel anhält.

Ein Multiplayer-Spiel leiten oder ihm beitreten

Zum Anlegen eines Multiplayer-Spiels, dem andere beitreten können, benötigen Sie einen Spielleiter. Der Spielleiter legt ein Multiplayer-Spiel an und wählt die Spieleinstellungen aus. Der Computer des Spielleiters dient als Server. Wenn Sie mit Freunden spielen, sollte deshalb die Person mit dem leistungsfähigsten Computer das Spiel ausrichten. Das Spiel wird beendet, wenn der Spielleiter es verlässt. Der Spielleiter kann auch Spieler vom Spiel ausschließen.

So treten Sie einem Multiplayer-Spiel bei

1. Klicken Sie im **Hauptmenü** auf **Multiplayer**.

2. Wählen Sie die gewünschte Verbindungsart aus:

- ♦ **ZoneMatch** ermöglicht eine Verbindung zu einem Internetserver, auf dem sich Dungeon Siege-Spieler zum Chatten und Spielen treffen. Um einem ZoneMatch-Spiel beizutreten, klicken Sie auf die Registerkarte **Spieliste**, dann auf ein Spiel in der Liste und anschließend auf **Spiel beitreten**.
- ♦ **Internet** ermöglicht eine direkte Verbindung über das Internet und eine IP-Adresse zu einem Host-Computer. Um einem Internetspiel beizutreten, geben Sie die IP-Adresse des Spielers ein, der das Spiel ausrichtet und klicken Sie auf **Verbinden**. Die Host-IP-Adresse wird beim Spielleiter unten auf dem Bildschirm Multiplayer Internet angezeigt.
- ♦ **Netzwerk** erlaubt die Verbindung über ein Netzwerk unter Verwendung des TCP/IP-Protokolls. Zum Beitreten zu einem Netzwerkspiel klicken Sie auf ein Spiel in der Liste und dann auf **Spiel beitreten**.

3. Wählen Sie einen Charakter aus, legen Sie einen neuen an oder importieren Sie einen vorhandenen Charakter aus einem gespeicherten Einzelspieler-Spiel. In einem Multiplayer-Spiel können Sie wählen, ob Sie einen Menschen, einen Zwerg oder ein Skelett spielen möchten. Alle Spieler müssen einen Charakter auswählen.
4. Klicken Sie auf **Ich bin bereit**. Neben den Namen der Spieler, die bereit sind, wird ein Häkchen angezeigt. Alle Spieler müssen auf **Ich bin bereit** klicken, bevor das Spiel beginnen kann.

So richten Sie ein Multiplayer-Spiel aus

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf **Multiplayer**.
2. Wählen Sie die gewünschte Verbindungsart aus:
 - ◆ **ZoneMatch** ermöglicht eine Verbindung zu einem Internetserver, auf dem sich Dungeon Siege-Spieler zum Chatten und Spielen treffen.
 - ◆ **Internet** ermöglicht das Ausrichten eines Spiels (über das Internet) direkt auf Ihrem Computer, über dessen IP-Adresse. Ihre IP-Adresse wird beim Spielleiter unten auf dem Bildschirm „Multiplayer Internet“ angezeigt.
 - ◆ **Netzwerk** erlaubt das Ausrichten eines Spiels über ein lokales Netzwerk unter Verwendung des TCP/IP-Protokolls.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Spiel leiten**.
4. Wählen Sie einen Charakter aus, legen Sie einen neuen an oder importieren Sie einen vorhandenen Charakter aus einem gespeicherten Einzelspieler-Spiel. In einem Multiplayer-Spiel können Sie wählen, ob Sie einen Menschen, einen Zwerg oder ein Skelett spielen möchten. Alle Spieler müssen einen Charakter auswählen.
5. Sobald alle Spieler bereit sind, klicken Sie auf **Spiel starten**.



Multiplayer-Startbereich

Beschränken eines Multiplayer-Spiels auf bestimmte Spieler

Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel ausrichten, können Sie das Spiel auf bestimmte Spieler beschränken, indem Sie ein Kennwort festlegen.

So legen Sie ein Kennwort an

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Spiel leiten**.
2. Klicken Sie im Dialogfeld **Spiel leiten** auf die Schaltfläche **Kennwort** und geben Sie ein Kennwort für das Spiel ein.
3. Geben Sie das Kennwort allen Spielern, die sich an Ihrem Spiel beteiligen dürfen. Eine einfache Methode, anderen Spielern das Kennwort für das Spiel oder die IP-Adresse des Spielleiters mitzuteilen, ist die Verwendung eines Chat-Programms.

So deaktivieren Sie den Kennwortschutz eines Multiplayer-Spiels

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Spielkennwort festlegen** (unter **Spieleinstellungen**), löschen Sie das Spielkennwort aus dem Feld **Spielkennwort festlegen** (so dass dieses leer ist), klicken Sie auf **OK**, um die Änderung zu bestätigen und dann auf **Übernehmen**, um die **Spieleinstellungen** zu verlassen.

Karteneinstellungen

Der Spielleiter wählt die Einstellungen für die Karte und den Schwierigkeitsgrad der Spielwelt im Startbereich aus. Auf den Karten findet das Spiel statt. Der vom Spielleiter ausgewählte Schwierigkeitsgrad bestimmt Stärke, Erfahrung und Inventar der Monster. Er erhöht außerdem den interaktiven Inhalt, d. h. Behälter, Läden und zu suchende Gegenstände.

- ◆ **Normal** - Keine Level-Mindestanforderung Dies ist ein Multiplayer-Spiel auf dem Level Normal. Die Monster haben dieselbe Stärke und Fähigkeit wie im Einzelspielermodus.
- ◆ **Veteran** - Erfordert eine Mindestfähigkeit von 54. Die Stärken und Fähigkeiten der Monster sind höher als im Level Normal.
- ◆ **Elite** - Erfordert eine Mindestfähigkeit von 83. Die Stärken und Fähigkeiten sind höher als im Level Veteran.

Nachdem der Spielleiter das Spiel gestartet hat, kann der Schwierigkeitsgrad der Welt nicht mehr verändert werden. Der Schwierigkeitsgrad unter **Spieleinstellungen** kann jedoch weiterhin nach Bedarf angepasst werden.

Spieleinstellungen

Der Spielleiter wählt die Spieleinstellungen im Startbereich aus. Wenn Sie Hinweise zu den Optionen unter **Spieleinstellungen** benötigen, zeigen Sie auf die betreffende Option und lesen Sie den daraufhin eingeblendeten Text.

Laufendem Spiel beitreten

Wenn Sie **Laufendem Spiel beitreten** auswählen, können Gastspieler Ihrem Spiel beitreten, wenn dieses bereits läuft. Wenn Sie möchten, dass die Spieler in der Nähe ihres aktuellen Standortes beitreten, schicken Sie ihnen eine Nachricht, wo Sie sich aufhalten und ein Chat-Programm oder E-Mail benutzen. Sie müssen **Spielern ermöglichen, ihre Startpositionen auszusuchen** auswählen, damit die Spieler ihren Startort auswählen können.

Teams

Wenn Sie unter **Spieleinstellungen Teamspiel aktivieren** auswählen, können Sie ein Team bilden, um Monster zu bekämpfen. Wenn Sie **Teamspiel aktivieren** und **Spieler gg. Spieler aktivieren** auswählen, können Sie Teams bilden, die gegen andere Spielerteams kämpfen.

Sterben

Wenn Ihr Charakter stirbt, können Sie als „Spuk“ weiterspielen und einen Schrein oder ein Objekt suchen, durch den bzw. das Sie wieder zum Leben erweckt werden. Das Spiel wird beendet, wenn der Spielleiter es verlässt. Wenn Sie oder der Spielleiter das Spiel verlassen, werden die Attribute, Fähigkeiten und Inventargegenstände des Charakters gespeichert. Wenn die Option **Bei Tod fallen lassen** unter **Spieleinstellungen** auf **Nichts** gesetzt ist, werden Ihre Inventargegenstände gespeichert. Wenn diese Option jedoch so eingestellt ist, dass Inventargegenstände fallen gelassen werden, wenn ein Charakter stirbt, müssen Sie im Spiel bleiben und die Gegenstände einsammeln, wenn diese beim Verlassen des Spiels gespeichert werden sollen.

Chatten

So chatten Sie mit anderen Spielern

- ◆ Drücken Sie die EINGABETASTE, um den Chat-Bildschirm anzuzeigen, geben Sie ihre Nachricht ein und drücken Sie erneut die EINGABETASTE, um sie abzuschicken.

Tauschen von Gegenständen mit anderen Spielern

Sie können anderen Spielern Gold oder Gegenstände schenken. Außerdem können Sie Gegenstände gegen Gold oder andere Dinge tauschen.

So geben Sie einem anderen Spieler Gold

- ◆ Öffnen Sie Ihr Inventar, klicken Sie auf die Goldmenge, wählen Sie, wie viel Sie dem anderen Spieler geben möchten und klicken Sie dann auf das Charakterporträt des anderen Spielers.

So tauschen Sie Gegenstände

- ◆ Öffnen Sie Ihr Inventar, klicken Sie auf den Gegenstand, den Sie einem anderen Spieler geben möchten und klicken Sie dann auf das Charakterporträt des anderen Spielers.

Hinweis: Zum Abschließen des Tauschs müssen beide Spieler auf **Zustimmen** klicken. Zum Abbrechen des Tauschs kann jeder Spieler auf **Abbrechen** klicken. Wenn der Tausch abgebrochen wurde, erscheint der Gegenstand, den Sie angeboten haben, wieder in Ihrem Inventar.

Anzeigen der Teaminformationen

Bei Multiplayer-Spielen können sich die Spieler schnell über andere Spieler und deren Allianzen informieren, indem sie die Legenden und Schilde ansehen, die über den Charakteren der Spieler angezeigt werden. Die Farbe der Legenden hängt von den **Spieleinstellungen** ab.

- ◆ **Teamspiel** deaktiviert, **Spieler gg. Spieler** deaktiviert: Die Legenden der anderen Spieler sind **grün**, es werden keine Teamschilde angezeigt.
- ◆ **Teamspiel** aktiviert, **Spieler gg. Spieler** deaktiviert: Die Legenden der Teamgefährten sind **grün**, die Legenden der Mitglieder anderer Teams sind **blau**. Über allen Charakteren wird ein Teamschild angezeigt.
- ◆ **Teamspiel** deaktiviert, **Spieler gg. Spieler** aktiviert: Die Legenden der anderen Spieler sind **rot**, es werden keine Teamschilde angezeigt.
- ◆ **Teamspiel** aktiviert, **Spieler gg. Spieler** aktiviert: Die Legenden der Teamgefährten sind **grün**, die Legenden der Mitglieder anderer Teams sind **rot**. Über allen Charakteren wird ein Teamschild angezeigt.

So blenden Sie die Legenden und Schildzeichen aus und ein

- ◆ Drücken Sie Ä.

So zeigen Sie die Gesundheits- und Manaindikatoren für alle Teammitglieder an

- ◆ Drücken Sie X.

So zeigen Sie die Multiplayer-Statistik an

- ◆ Drücken Sie die Raute-Taste (#). Daraufhin wird eine Liste der Spieler und Teams mit einer für das Spielziel relevanten Statistik angezeigt.

Burg Ehb

Nicht weit von den Feuerklippen der Droog erhebt sich Burg Ehb, die als die einzige uneinnehmbare

Burg neben dem legendären Palast der Nacht im Reich der Sterne gilt. Die von Ingenieuren der 10. Legion geplante Burg steht auf einem Berg aus massivem Granitfels und bietet nach allen Seiten meilenweite Sicht.

Ursprünglich von den Soldaten der 10. Legion bewohnt, ist die Burg jetzt der Hauptsitz des gekrönten Hauptes des Königreichs Ehb. Der Generalstab der Legion ist unterhalb der Palastetagen der königlichen Familie untergebracht, während in den untersten Stockwerken der Burg Gefangene verschiedenster Art ihre Strafen in den trostlosen, finsternen Verliesen absitzen.

Wie die meisten Burgen hat auch Ehb ihre Geheimnisse. Sie ist mit Geheimgängen und Verstecken durchzogen – und wenige wissen, wohin all die Korridore führen. Es gibt unzählige Geschichten über verlorene Kammern, die nach der ersten Entdeckung nie wieder gefunden werden können. Manche glauben, es handele sich um Geistersäle, die die Renovierungen im Laufe der Jahrhunderte hinterlassen haben. Andere, meistens Zauberer, glauben, dass die verlorenen Kammern die Kennzeichen komplizierter Verwirrungszauber tragen.

Verborgen in den Tiefen der Burg liegt der Saal der Sterne. Das Betreten dieses mysteriösen Raums ist unter Androhung der Todesstrafe allen verboten, mit Ausnahme des Königs, der Königin und des Großmagiers der 10. Legion. Der Saal soll exotische, im Krieg der Legionen erbeutete Zauberobjekte beherbergen – von denen einige mächtiger sein sollen, als es sich selbst die größten Zauberer vorstellen können.



Mitwirkende - Gas Powered Games

Designer und Projektleiter
Chris Taylor

Produzent und Designer
Jacob McMahon

Technischer Leiter
Bartosz Kijanka

Künstlerische Leiter
Steven Thompson,
Mark Peasley

Entwickler
Mike Biddlecombe, Scott
Bilas, Bartosz Kijanka,
James Loe, Chad Queen,
Rick Saenz, Adam
Swensen

**Netzwerkadmin. und
stellv. Produzent**
Marsh Macy

Künstler
Joe Kresoja, Kevin Pun,
Darren Lamb, Dave
Dunniway

Terrain- und Weltmodelle
Dave Dunniway, Kevin
Pun, Brett Johnson

**Animation, Modelle und
Texturen**
David „Lee“ Phemister,
Joe Kresoja, John
Gronquist, Carlos Naranjo

Texturen und Laub
Darren Lamb

Weltdesigner
Sarah Boulian, Jason
„Ernsie“ Ernsdorff, Brett
Johnson

Skriptentwickler
Jason „Ernsie“ Ernsdorff

**Spezialeffekt- und Content-
Entwickler**
Eric Tams

Verwaltung
Michelle Lloyd

Produktionsassistenten
Carlos Naranjo, Michelle
Lloyd

Leveldesigner
David Tomandl, Greg
Romaszka, Christopher
Burns, Erik Johnson,
Ruth Tomandl

Produktionskoordinator
Bert „Sleepy“ Bingham

Hintergrund und Skript
Neal Hallford, Sarah
Boulian, Bert „Sleepy“
Bingham, Evan Pongress

**Hintergrundsequenzen im
Spiel**
Evan Pongress

Technische Dokumentation
Jeremy „Snooker“ Snook

Gemeinschaftskoordinator
Darren „Guttyr“ Baker

**Komposition der Original-
musik**
Jeremy Soule, Julian
Soule

Sounddesign
Frank Bry

Earthgate Team
Richard Smith, Steve
Parrott, Pasha Smith,
Beau Brennen, Kalev
Tait, Travis Gray, Laureen
Hart

GPC Test Team
Jeremy „Snooker“ Snook
(Leitung), Jason „Freeze“
Moerbe (Leitung
Testlabor), Jonathan
Burns, Jason Clark, Jim
„Corpse“ Clark, Steve
„BK“ Crawford, Paul
Dahlke, Joshua Drollman,
Doug Jacobs, Jason Kies,
Brian Moore, Buddy
Phillips, Ted Snook, Eric
„Guideon“ Snyder, Matt
Szuch, TJ Wright

**Besonderer Dank an (in
alphabetischer Reihenfolge)**
Amy Baker, Staci Cearns,
Stephanie Dunniway,
Jennifer Kijanka, Eddie
Lloyd, Collin Martin, Tami
McMahon, Deb Meyer
Snook, Donna Morina,
Carolyn Prentice, Sophie
Pun, Lindsay Saenz,
Misty Silver, Jessy Tams,
Kimberly Taylor

Weiterer Dank an
Cheryl Askeland, Don
„Argyle“ Jacques,
Microsoft Hardware
Division, Casey Muratori,
Brett „Bam Bam“
Parsons, Steve Rabin,
Steve Snow, Paul Tozour

Verwendet Bink Video.
Copyright © 1997-2002
RAD Game Tools, Inc.

Verwendet Miles Sound
System. © 1991-2002
RAD Game Tools, Inc.

Alle Stimmen
aufgezeichnet bei Bad
Animals in Seattle

Microsoft

Projektleiter

Bartosz Gulik - Programm-Manager
Christopher Liu II - Testleitung
Jon Grande - Leitung
Produktplanung

Tests

Andrew Aleshire, Larry Bridges, Daland Davis, Sean Epperson, Sharon Evans, Mark Grimm, Greg Hertager, Bryce Jones, Mark Medlock, Slava Mikhailioug, Scott Murray, Darryl Shannon, Jeff Waibel, Brian Warris, Jason York

ZoneMatch- und Strike-Team Entwicklung

Andy Glaister (Abteilungsleiter), John Smith (Leitung), Richard Tsao (Leitung), Denise Mak, Leon Pryor, Curt Carpenter, Brian Chapman, Chris Haddan, Michael Moore, Randy Shedden, Michael Warning, Shaun Cooper, Mike Truty (Leitung) Rich Bonny, Michael DuPas, Eric Lee

Recon-Tests

Jason Mangold (Leitung), Brandon Anthony, Brandon Baker, Yancy Burns, Jason Collins, Stephen Davies, Jeremiah Foco, Craig Marshall, Joshua Ockman, Michael

Osgood-Graver, Josh Priggs, Mike Puzio, Charles Roberts, Aaron Schmitt, Benjamin Steenbrock, Michael Sworgger

Multiplayer-Tests

Brian Lemon (Leitung), Jaime Pirnie (Leitung Multiplayer-Labor), Scott Bell, Brad Catlin, TJ Duez, Bret Fenton, Shawn Johnson, John Laughlin, Bryan Wood

Konfigurationstests

Paul Gradwohl (Leitung), Brady Burns, Kevin Connolly, Jeff Felker, Dan Hitchcock, Tysan James, Mario Vera, Eric Johnson, Yaqub Bandry

Künstler

Corey Dangel (Künstlerische Leitung), Kevin Loza, Ryan Wilkerson

Benutzereinweisung

Marty Blaker (Leitung), Laura Hamilton, Brian Hunt, Chris Lassen, Pat Rytkenon, Jeannie Voirin

Lokalisierungsentwicklung

Victoria Olson (Leitung), Jim Reichart, Kazuyuki Shibuya

Benutzertests

Michael Medlock (Leitung), Ben Babcock, Lance Davis, Kyle Drexel, Jerome Hagen

Marketing

Michelle Jacob, Lisa Krost, Christopher Lye, Darren Trencher

Besonderer Dank an

Matt Alderman, Kelly Bell, Scott Cooper, Eric Elders, Ed Fries, Scott Gerlach, Joseph Getty, Matt Gradwohl, Kristofer Hall, Jon Kimmich, Stuart Moulder, Kathy Osborne, Matt Ployhar, Dave Steele, Adam Waalkes, Yvette Wagner, Matt Whiting, Matt Wilson

Irland

Suzanne Boylan, Jean-Philippe Chassagne, Paul Delany, Paul Lydon, Declan Murray, John O'Sullivan, John Pritchard, Rita Thiede, Kevin Young, Ian Walsh

Japan

Kazuyuki Kumai, Takayoshi Asahina, Yutaka Hasegawa, Hiroshi Ogura, Yuki Harima, Sachio Horikoshi, Hiroko Isogai, Haruko Murata, Kaoru Ito

Korea

Ji Young Kim, Kyoung Ho Han, Han Baek Choi, In Goo Kwon, Joon Ho Lee

Taiwan

Ming-I Peng (Gruppen-Mgr), Robert Lin, Wen Chin Deng, Andy Liu, Julia Hao

Microsoft Support Services

Wenn Sie eine Frage haben:

Wenn Sie Fragen zu Ihrem Microsoft-Produkt haben, empfiehlt es sich, im Handbuch und in der Online-Hilfe nachzusehen. Weitere technische Hilfestellungen sowie Informationen erhalten Sie auch im Internet auf unseren Online Supportseiten. Wenn Sie telefonische Unterstützung benötigen, wenden Sie sich bitte an den Support Service von Microsoft.

Kostenfreier Online Support:

Online Support bietet Ihnen einfach und schnell Informationen und technisches Know-how zu Ihrem Microsoft-Produkt unter:

<http://microsoft.com/support> (deutschsprachig nach Länderauswahl Germany)

<http://microsoft.com/support> (international)

Hier finden Sie neben der Microsoft Knowledge Base, einer Know-how-Datenbank mit mehr als 80.000 technischen Artikeln und Newsgroups, auch Onlinedatenbanken zum Downloaden von Zusatzdateien und Service Packs.

Kostenfreie technische Anfragen:

Kundinnen und Kunden, die die Desktop-Betriebssysteme Windows 98, Windows ME oder Windows XP, Desktop-Anwendungen wie Office 2000, Office XP oder Consumer Produkte wie Encarta als Paket im Fachhandel erwerben, haben die Möglichkeit, zwei kostenlose Anfragen an unsere Supportspezialisten zu stellen - telefonisch oder via Internet. Ganz gleich, ob Sie Fragen zur Installation oder Bedienung haben - hier wird Ihnen freundlich und schnell geholfen.

Das Angebot der kostenlosen technischen Anfragen an Microsoft gilt nicht für Software, die Sie als System-Builder-Lizenz erworben haben oder die bereits auf einem neuen PC vorinstalliert war (sogenannte OEM-Lizenzen), oder für Lizenzen, die im Rahmen von Lizenzierungsprogrammen für Unternehmen erworben wurden (z. B. OPEN, SELECT). In diesem Fall wenden Sie sich für kostenlose Unterstützung bitte an den Händler oder Hersteller des PCs.

Die Adressen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem PC. Adressen der gängigsten Hersteller finden Sie auch online unter:

www.microsoft.com/germany/ms/supportvertraege/personal/oem.htm

Sie erreichen uns von Montag bis Freitag zwischen 8:00 Uhr und 18:00 Uhr und Samstags zwischen 9:00 Uhr und 17:00 Uhr (nur kostenfreie Anfragen) unter folgenden Rufnummern:

Wenn Sie von **Deutschland** aus anrufen: **01805/67 - 22 55***

Wenn Sie von **Österreich** aus anrufen: **01502/22 - 22 55**

Wenn Sie von der **Schweiz** aus anrufen: **0848/80 - 22 55**

Kostenpflichtige technische Anfragen

Unabhängig davon, ob Sie Ihre beiden kostenlosen Anfragen bereits genutzt haben oder Lizenzen ohne Anspruch auf kostenlose Unterstützung (etwa System-Builder- oder OEM-Lizenzen, OPEN, SELECT) einsetzen - wir lassen Sie nicht allein. Unser Supportteam beantwortet Ihre Fragen in diesen Fällen gerne gegen Gebühr.

Wenden Sie sich für weitere Informationen bitte an die Vertragsberatung:

Wenn Sie von **Deutschland** aus anrufen: **01805/67 - 23 30***

Wenn Sie von **Österreich** aus anrufen: **01502/22 - 23 30**

Wenn Sie von der **Schweiz** aus anrufen: **0848/80 - 23 30**

Aktuelle Informationen zu den Microsoft Support Services finden Sie auch im Internet unter:

<http://microsoft.com/support>

* DM 0,24/Min. 0,12/Min.