

King's Bounty™

THE LEGEND



NOBILIS

INHALT

Installation	3
Systemkonfiguration	3
Buch 1. Königlicher Dienst	4
Charakterauswahl	4
Trainingszentrum	6
Eintritt in einen Dienst	6
Beginn des Spiels	7
Buch 2. Entwicklung des Helden	8
Parameter	8
Ausrüstung	9
Fähigkeiten	10
Quest Log	12
Schatulle des Zorns	13
Zauberbuch	14
Buch 3. Kampfsystem	16
Arenen	16
Interaktive Objekte	17
Truppen	18
Wesen und Rassen	20
Zorngeister	26
Buch 4. Abenteuerkarte	28
Schlösser	29
Gebäude	29
NPC	30
Portale	30
Schätze	31
Objekte	32
Buch 5. Welt der Wunder	34
Feindliche Helden	34
Frauen und Kinder	34
Lebendige Gegenstände	35
Bosse	36
Buch 6. Anleitung für den Schatzsucher	38
Optionen	38
Kurzbefehle	39
Notizen	40
Mitwirkend	42

INSTALLATION

Legen Sie die CD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Nach wenigen Sekunden erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm. Folgen Sie den Anweisungen, um die DVD-ROM zu installieren, und wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie „King's Bounty: The Legend“ speichern möchten. Falls das Programm nicht automatisch startet, doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf Arbeitsplatz. Doppelklicken Sie anschließend auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und in dessen Fenster auf das Symbol der Installationsdatei „setup.exe“.

So starten Sie das Spiel:

- 1) Klicken Sie in der Windows-Taskleiste, die in der Regel am unteren Rand des Bildschirms zu finden ist, erst auf Start und dann auf Programme.
- 2) Wählen Sie mit der Maus die Programmgruppe „King's Bounty: The Legend“ und klicken Sie auf Spielen.

SYSTEMKONFIGURATION

Mindestanforderungen:

Betriebssystem: MS Windows® 2000/XP/Vista
DirectX® 9.0c
Prozessor: 2,6 GHz
RAM 1 GB
Grafikkarte: nVidia GeForce 6800 mit 128 MB RAM
Soundkarte DirectX® kompatibel
DVD-Player
5,5 GB freier Festplattenspeicher
Tastatur und Maus

Empfohlene Konfiguration:

Betriebssystem: MS Windows® 2000/XP/Vista
DirectX® 9.0c
Prozessor 3 GHz
RAM 2 GB
Grafikkarte: nVidia GeForce 7950GT mit 512 MB RAM
Soundkarte DirectX® kompatibel
DVD-Player
5,5 GB freier Festplattenspeicher
Tastatur und Maus

Buch1. KÖNIGLICHER DIENST

CHARAKTERAUSWAHL

Bevor du losgehst, um die Weiten Endorias zu erkunden und die Aufgaben eines königlichen Ritters wahrzunehmen, musst du einen Charakter auswählen, der dich im Spiel verkörpert. Du kannst dich für eine aus drei Klassen von Helden entscheiden, die sich in Erscheinung, Biografie, Parametern und Entwicklungsmuster unterscheiden, was jeweils auch das Verhalten der gewählten Figur im Spiel beeinflusst.



Der Krieger ist ein Kriegsherr, der große Armeen befehligt und Zorngeister heraufbeschwört. Seine Fähigkeiten vermehren die Kampfparameter der Wesen, lehren sie neue Techniken und erlauben ihm, weitere Krieger anzuwerben. Zu den Fähigkeiten des Kriegers zählen auch solche, die für den Gebrauch der Schatulle des Zorns verantwortlich sind.

Beim Eintritt in eine neue Spielstufe erhält der Krieger Runen der Macht und einen Zuwachs an Angriff, Verteidigung oder Zorn. Der Krieger erhält den größten Zuwachs an Führungskraft und Zorn, leidet aber unter einem Mangel an Mana. Er entfaltet seine Macht-Fähigkeiten schneller als andere Klassen. Im Unterschied zu anderen Klassen hat der Krieger zwei Slots für Waffen und zwei für Insignien.

Der Paladin ist ein Krieger-Magier, spezialisiert auf das effektive Töten von Untoten und Dämonen, sowohl mit der Waffe als auch durch heilige Magie. Die Fähigkeiten des Paladins verschaffen ihm bei Kämpfen mehr Erfahrung und Gold sowie mehr Informationen über den Feind. Er kann Feinde auf seine Seite ziehen und zwei Truppen in Reserve behalten.

Beim Eintritt in eine neue Spielstufe erhält der Paladin Runen des Geistes und verbessert zugleich seine Eigenschaften für Kampf so wie Magie. Er erhält durchschnittliche Zuwächse bei Führungskraft, Mana und Zorn und entwickelt geistige Fähigkeiten. Der Paladin kann zusätzliche Insignien und Artefakte tragen.

Der Magier baut nicht auf die Stärke von Truppen oder Wesen der Schatulle des Zorns, sondern auf die Macht seiner Zauberkraft. Die Fähigkeiten des Magiers ermöglichen ihm, Zauberformeln zu verbessern und ihre Macht zu vergrößern, um somit selbst im Kampf schnell ihr Mana zu erneuern und mehr magische Wesen anzuwerben. Erfahrene Magier können im Kampf mehr Zauberkraft einsetzen.

Beim Eintritt in eine neue Spielstufe erhält der Magier Runen der Magie, vermehrt seine Intelligenz und seinen Mana-Vorrat. Sein Mana vermehrt sich schnell, sein Zuwachs an Führungskraft und Zorn sind jedoch am niedrigsten. Der Magier entwickelt magische Fähigkeiten und kann zwei zusätzlich Artefakte tragen.



TRAININGSZENTRUM

Das Spiel beginnt im Trainingszentrum des Rittertempels. In der Mitte der Halle triffst du auf einen Ritter in Rüstung; ein spezielles Zeichen über dem Ritter zeigt an, dass dieser Charakter dir eine Aufgabe zu stellen hat. Sprich mit ihm.

Der Mentor wird dich zu einer Prüfung einladen, die aus drei Übungsaufgaben besteht und dem Neuling helfen soll, ein Gefühl für das Spiel und einige nützliche Boni zu bekommen. Natürlich kannst du die Übungsmision auch ablehnen. Trotzdem wird dir der Mentor ein Empfehlungsschreiben geben und dich zum königlichen Schloss schicken, wo du dich für einen Dienst bewerben sollst.



EINTRITT IN EINEN DIENST

Im Schloss wird dir ein Adelstitel verliehen und der Posten des königlichen Schatzsuchers angeboten! Von nun an bist du ein Ritter des Königs und führst die Aufträge Seiner Majestät aus, um dich durch den Spielverlauf vorwärts zu bewegen.

Beachte, dass Story Quests in deinem Quest-Log mit einem Kronen-Symbol gekennzeichnet sind. Wenn du besonders wichtige Aufträge erledigst, gibt dir der König nicht nur Geld und Erfahrung, sondern auch einen neuen Titel. Ein Titel verbessert deine Führungskraft und verschafft dir neue, stärkere Truppen.

Der erste Auftrag des Königs: du sollst gestohlene Plagen finden und die Räuberbande bestrafen, die die Sammler der Plagen angegriffen haben. Gerade aus dem Schloss gekommen, befindest du dich auf dem zentralen Platz der Hauptstadt von Darion. Die endlosen Weiten Endorias erstrecken sich rings umher. Jeder Ort ist ein Teil der von Künstlern erschaffenen Spielwelt. Dank dem System der Zufallsgenerierung sind jedoch die in der Welt vorkommenden Gegenstände mit jedem Spiel neu und einzigartig.



BEGINN DES SPIELS

Zuerst noch einige Informationen über Plätze und Orte, die auf jeden Fall einen Besuch Wert sind. Das königliche Schloss ist natürlich der Ort, wo du Truppen anwirbst und Aufträge von König Mark erhältst. In der Nähe vom Schloss gibt es einen Rittertempel, wo du Schamanen anwerben, Zauberformeln kaufen und sogar an einem Ritterturnier teilnehmen kannst, bei dem es einen Hauptpreis zu gewinnen gibt. Am Brunnen in der Mitte des Platzes kannst du dein Mana erneuern.

Ein weiteres wichtiges Objekt ist ein Schiff; gleich im Anschluss an die Verhandlungen mit Zwergen und Elfen kannst du dich mit dem Schiff zwischen den Hauptstädten dreier Länder bewegen.

An der Nordküste gibt es einen Hafen, wo du ein Schiff kaufen kannst. Einige geheime Orte können nur auf dem Seeweg erreicht werden, außerdem gibt es im Meer viele Truhen voller Schätze. In dem Dorf nahe der Hauptstadt kannst du einige einfache Aufträge erhalten. Charaktere und Gebäude auf der Abenteuerkarte sind die Hauptquellen für Aufträge und Truppen.



Buch 2. ENTWICKLUNG DES HELDEN

PARAMETER

Sehen wir uns nun den Helden etwas näher an. Öffne dazu das Charakter-Fenster. Beachten wir zunächst die Parameter, die sich im linken Teil des Charakter-Fensters befinden.

Titel werden vom König verliehen, wenn du entscheidende Aufträge erfüllst. Zusammen mit dem Titel erhält der Spieler großen Zuwachs an Führungskraft und Zugang zu stärkeren Truppen in der Hauptstadt.

Erfahrung wird in Kämpfen und für erledigte Aufträge erworben. Sobald das erforderliche Maß an Erfahrung gesammelt ist, bekommt der Held eine neue Spielstufe.



Führungskraft entscheidet darüber, mit wie vielen Wesen der Charakter sich, auch durch Anwerben, verbinden kann. Jedes Wesen stellt eigene Anforderungen an die Führungskraft.

Du kannst deine Führungskraft beim Erhalt einer neuen Spielstufe, beim Finden von Flaggen auf der Abenteuerkarte oder mithilfe von Gegenständen vergrößern.



Der **Angriff** des Helden wird dem der Wesen in seiner Armee hinzugezählt.



Die **Verteidigung** des Helden wird dem der Wesen in seiner Armee hinzugezählt.



Intelligenz beeinflusst den durch Magie erzielten Schaden sowie die Dauerhaftigkeit und Macht von Zauberformeln. Sie ist ein wichtiger Parameter des Magiers.



Mana wird zum Beschwören von Zauberformeln gebraucht. Das Mana wird nach dem Kampf erneuert, kann aber auf bestimmten Wegen auch während des Kampfes empfangen werden.



Zorn wächst während des Kampfes und wird für die Beschwörung von Zorngeistern gebraucht. Übrigens, je höher die Spielstufe des Zorns, umso öfter und stärker führen deine Krieger entscheidende Angriffe.

Alle diese Parameter, mit Ausnahme von Titel und Erfahrung, kann der Spieler beim Erhalt einer neuen Spielstufe, durch den Besuch spezieller Orte auf der Abenteuerkarte oder mithilfe von Gegenständen verbessern.



AUSRÜSTUNG

In der Mitte des Charakter-Fensters befindet sich dein „Rucksack“ mit Gegenständen und das „Charakter-Modell“, in dessen Slots Gegenstände eingefügt werden können. Es gibt über zweihundert Gegenstände im Spiel, die während der Reise gefunden, in Läden gekauft oder zur Belohnung für erfüllte Aufträge empfangen werden können. Jeder dieser Gegenstände verfügt über besondere Eigenschaften und ändert bei seiner Anwendung die Parameter des Helden oder seiner Truppen. Gegenstände, die angewendet werden können, heißen Ausrüstung; sie sind in Typen unterteilt, von denen jeder einem Slot entspricht, in den die Gegenstände eingefügt werden: Helme, Waffen, Schilde, Rüstungen, Gürtel, Schuhwerk, Insignien und Artefakte. Unnütze Gegenstände können fallen gelassen oder mithilfe des Gegenstands-Menüs in einem Schloss verkauft werden.

Einige Gegenstände kannst du so anwenden, dass du ihre zusätzlichen Eigenschaften aktivierst oder etwas vom Gegenstand erhältst. Solche Gegenstände haben die zusätzliche Option „Anwenden“ in ihrem Menü. Außerdem kannst du manche Gegenstände „upgraden“; in ihren Eigenschaften ist dann aufgeführt, zu was die Gegenstände erweitert werden können. Um einen Gegenstand zu erweitern, wählst du aus seinem Menü den Punkt „Upgrade“. Daraufhin findet in einer speziellen Arena ein Kampf gegen seine Schutzgeister statt. Gewinnst du diesen Kampf, dann kannst du den Gegenstand erweitern. Weitere Details dazu siehe im Abschnitt „Lebendige Gegenstände“.

Du kannst auch ein volles Set einsammeln - einige der Gegenstände können bei gleichzeitiger Anwendung zusätzlichen Bonus bringen.

FÄHIGKEITEN

Im linken Teil des Charakter-Fensters befinden sich seine Fähigkeiten. Beim Erreichen einer neuen Spielstufe erhält der Held Talent-Runen, die zum Erlernen und Verbessern vorhandener Fähigkeiten ausgegeben werden können. Außerdem können Runen auf der Abenteuerkarte gefunden oder als Belohnungen empfangen werden.

Die Fähigkeiten des Helden teilen sich in drei Gruppen: Macht, Geist und Magie; insgesamt 36 Fähigkeiten mit 12 in jeder Gruppe. Runen gibt es in drei Typen; deshalb musst du zum Beispiel zur Entwicklung von Macht-Fähigkeiten mehr Runen der Macht ausgeben, und so weiter. Dementsprechend entwickeln die verschiedenen Charakter-Klassen schneller und leichter ihrer Fähigkeiten, die ihre Klasse entsprechen.

MACHT-FÄHIGKEITEN



Training. Schwertkämpfer, Bogenschützen und Ritter erhalten zusätzliche Angriffe.



Kampfverbereitung. Alle Truppen in der Armee des Helden erhalten während der ersten Runde weniger Schaden durch physische Angriffe.



Kommandant der Bogenschützen. Diese Fähigkeit verringert die Notwendigkeit der Führungskraft, wenn der Held Bogenschützen anwirbt: Elfen, Menschen und Untote.



Taktik. Kenntnisse über Taktik ermöglichen es dem Helden, Truppen auf dem Schlachtfeld vor dem Kampf zu arrangieren.



Zorn-Kontrolle. Vermehrt den Zorn, den der Held während des Kampfes ansammeln kann.



Herr der Geister. Vermehrt die durch Zorngeister im Kampf erhaltene Erfahrung.



Rausch. Beim Eliminieren der feindlichen Armee werden die Truppen des Spielers angestachelt und erhalten zusätzlichen Angriffsbonus.



Ansturm. Während der ersten Runde erhalten die Truppen des Helden einen Bonus für Initiative.



Nacht-Operationen. Alle Truppen in der Armee des Helden erhalten einen Angriffs- und Verteidigungsbonus für Schlachten, die in der Nacht oder unter der Erde stattfinden.



Dunkler Kommandant. Untote Wesen kämpfen effektiver und erhalten Boni für Angriff und Initiative.



Zorn. Ein Held erhält mehr Zorn, wenn seine Truppen im Kampf sind. Eigenschaft der „Krieger“-Klasse.



Eiserner Faust. Verringert die Notwendigkeit der Führungskraft, wenn der Held Schwertkämpfer, Ritter und Reiter anwirbt. Eigenschaft der „Krieger“-Klasse.

GEISTIGE FÄHIGKEITEN



Kundschaften. Verhilft dem Helden zu mehr Informationen über feindliche Truppen.



Handel. Durch diese Fähigkeit kann der Held seine Gegenstände zu höheren Preisen verkaufen.



Trophäen. Diese Fähigkeit vermehrt das Gold, das der Held nach dem Kampf empfängt.



Ruhm. Der Held erhält einen einmaligen Zuwachs an Führungskraft.



Lernen. Der Held lernt schneller und erhält zusätzliche Kampferfahrung.



Reserve. Erlaubt dem Helden, eine Reservearmee zu halten, die nicht am Kampf teilnimmt.



Diplomatie. Der Held kann mit ausreichender Führungskraft einen Teil der feindlichen Armee weglocken.



Toleranz. Versetzt Menschen in die Lage, die Gegenwart Untoter Wesen und Dämonen in der Armee ohne Moralverlust zu ertragen.



Schutzgeist des Lichts. Wenn der Held Dämonen und Untote Wesen tötet, erhält er zusätzlich Gold und Kampferfahrung.



Inquisition. Ermöglicht dem Helden, Schamanen zu Inquisitoren zu befördern.



Heiliger Zorn. Der Angriff von Wesen auf Untote und Dämonen wird verstärkt. Eigenschaft der „Paladin“-Klasse.



Runenstein. Jede platzierte Rune des Geistes verleiht dem Helden zusätzliche Runen der Macht und Magie. Eigenschaft der „Paladin“-Klasse.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN



Magie der Ordnung. Ermöglicht dem Helden das Erlernen und Verbessern von Ordnungs-Zauberformeln.



Magie der Täuschung. Ermöglicht dem Helden das Erlernen und Verbessern von Täuschungs-Zauberformeln.



Magie des Chaos. Ermöglicht dem Helden das Erlernen und Verbessern von Chaos-Zauberformeln.



Weisheit. Erhöht das Mana des Helden sowie die maximale Anzahl von Schriftrollen im Zauberbuch.



Meditation. Beschleunigt die Erneuerung des Mana auf der Abenteuerkarte.



Konzentration. Ermöglicht dem Helden, Mana während des Kampfes zu erneuern.



Zerstörer. Der Held fügt mehr Schaden mit Kampf-Zauberformeln zu.



Heiler. Ermöglicht dem Helden, die heiligen Zauberformeln effektiver einzusetzen.



Totenbeschwörung. Nach dem Kampf kann der Spieler einen Teil seiner getöteten Truppen als Untote Wesen auferstehen lassen.



Erzzauberer. Verringert die Notwendigkeit der Führungskraft, wenn der Held Schamanen, Druiden und Erzzauberer anwirbt.

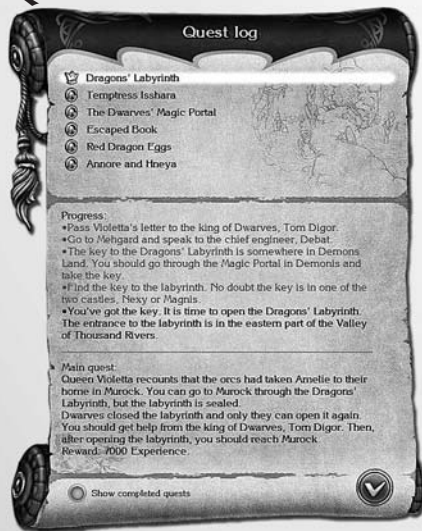


Höhere Magie. Erlaubt dem Helden, zweimal pro Runde sein Zauberbuch zu gebrauchen. Eigenschaft der „Magier“-Klasse.



Alchemie. Senkt die Kosten des Erlernens und Verbesserns von Zauberformeln aus Schriftrollen. Eigenschaft der „Magier“-Klasse.

QUEST LOG



angezeigt. Beim Erfüllen der Mission eröffnest du neue Spielstufen und die abgeschlossenen Spielstufen werden markiert. Bei den schwierigsten Missionen kann es mehr als zehn Spielstufen geben, die du auf völlig verschiedenen Territorien spielen musst. Darüber hinaus kann es auch viele verschiedene Belohnungen geben, die in Abhängigkeit von deinen Taten und Entscheidungen vergeben werden!

Abgeschlossene oder fehlgeschlagene Aufträge werden ebenfalls „abgehakt“ und können zur Bequemlichkeit ausgeblendet werden, sodass das Quest Log nur aktuelle Aufträge und ihre Spielstufen anzeigt.

„King's Bounty: The Legend“ ist ein Abenteuer-Spiel mit RPG-Elementen. Das bedeutet, du kannst mit den Anwesenden in der Spielwelt kommunizieren und Aufträge von ihnen empfangen. Der Charakter erhält Gold, Erfahrung sowie einige wertvolle Gegenstände oder Schriftrollen mit Zauberformeln als Belohnung für seine erfüllten Aufträge.

Jede empfangene Aufgabe ist im Quest Log eingetragen. Jeder Eintrag wird durch eine Beschreibung und ein Symbol ergänzt, das ihn als Haupt- oder Sekundär-Mission kennzeichnet; auch die Belohnung wird im Quest Log

SCHATULLE DES ZORNS

Nach Erfüllung des dritten Auftrags für König Mark erhält dein Charakter eine Schatulle, in der sich vier Zorngeister befinden. Geister sind mächtige Wesen aus anderen Welten, die durch die Magie der Schatulle gefangen sind und nun ihrem Herrn - das bist du - unter bestimmten Bedingungen dienen.

Du kannst jederzeit mit einem der Geister sprechen, indem du sein Portrait im Helden-Fenster anklickst. In der Unterhaltung kannst du mehr über das Wesen erfahren und es zu überreden versuchen, deinen Befehlen zu gehorchen. Um einen Zorngeist im Kampf benutzen zu können, musst du seinen Auftrag erfüllen.

Wenn Geister an Kämpfen teilnehmen, sammeln sie Erfahrung und erhalten neue Spielstufen. Erhält ein Geist eine neue Spielstufe, so kann eine seiner Fähigkeiten verbessert oder eine neue, unbekannte Fähigkeit eröffnet werden.



Zerock. Stein-Zorngeist. In seiner Welt war Zerock zur Vernichtung von Magiern geschaffen worden; bestehend aus Splittern des Schwarzen Sterns und gegen jede Magie immun, ist er die beste Waffe gegen Magier. Der Steingeist gehorcht dir, wenn du ein kleines Heer von Zauberern für ihn vernichtest.



Sleem. Sumpf-Zorngeist. Die Rasse der Riesenschuppen-Scraggs, zu der Sleem gehört, bewohnte Endoria vor langer Zeit, wurde aber von den Titanen ausgelöscht, als diese den...Großen Winter schickten. Als Kronprinz der...Großen Sümpfe betrachtet dich Sleem gerne als seinen Freund, wenn du ihn mit giftigen Kreaturen fütterst.



Lina. Eis-Zorngeist. Kampfzauberin der techno-magischen Welt, die ihren Körper in einer grausamen Schlacht verlor. Lina ist von dem Verlangen erfüllt, ihre normale Erscheinung zurück zu erhalten. Sie lässt sich gern anwerben, wenn du ihr hilfst, ihre magischen Gerätschaften aufzuladen, deren Energie nach Jahrhunderten der Einkerkierung fast völlig erschöpft ist.



Mäher. Todes-Zorngeist. Als furchteinflößender und mächtiger Hüter des Tempels der Zeit sucht der Mäher nach dem verlorenen Zeichen von Guard. Hilf ihm, und der Todesgeist wird dir dienen. Die Macht über Zeit und Raum, Leben und Tod, die allen Hütern des Tempels gegeben ist, macht den Mäher zu einem äußerst nützlichen Verbündeten.

ZAUBERBUCH

Es wird nicht überraschen, dass in diesem Märchen-Fantasyspiel die Magie eines der wichtigsten Spielelemente darstellt. Dein Held besitzt ein Zauberbuch, in welchem er Schriftrollen und Zauberformeln aufbewahrt, die in Schlachten gebraucht werden.

Du kannst **Schriftrollen** in Läden kaufen, auf der Abenteuerkarte finden oder als Belohnungen erhalten. Zu Beginn erhältst du alle Zauberformeln in Form von Schriftrollen. Um sie zu verwenden, musst du dein Zauberbuch öffnen und die benötigte Schriftrolle auswählen. Nach ihrem Gebrauch verschwindet die Schriftrolle. Denk daran, das Zauberbuch kann nur eine begrenzte Anzahl von Schriftrollen enthalten. Wenn du es schaffst, deinem Zauberbuch mehr Schriftrollen hinzuzufügen als es halten kann (z. B. wenn du Schriftrollen auf der Abenteuerkarte findest), kannst du in Geschäften keine Schriftrollen mehr kaufen, bis du im Buch Platz schaffst für neue Schriftrollen. Dies erreichst du, indem du die überzähligen Schriftrollen entweder im Kampf einsetzt oder fallen lässt.

Du kannst aus Schriftrollen Zauberformeln lernen; erlernte Zauberformeln bleiben dann für immer in deinem Zauberbuch, ohne dort freien Platz zu belegen. Du musst dazu Fähigkeiten erlernen, die mit der erforderlichen Zauberschule korrespondieren und eine erforderliche Anzahl magischer Kristalle einsammeln; je mächtiger der Zauber, umso mehr Kristalle werden gebraucht.

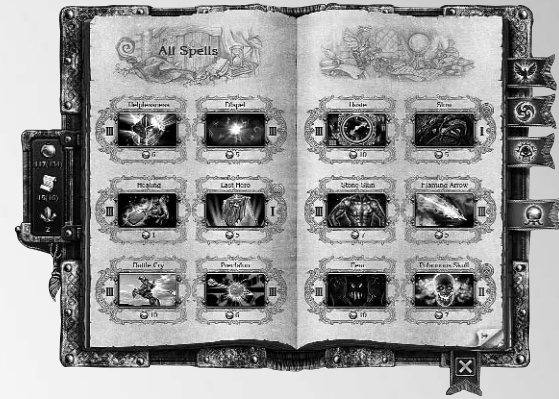
Für erlernte Zauberformeln werden keine Schriftrollen, sondern Mana verbraucht. Erlernte Magie kann außerdem verbessert werden; dazu benötigst du verbesserte Fähigkeiten von der Zauberschule und wieder magische Kristalle. Die Zauberformeln können bis zur Spielstufe III verbessert werden und mit jeder Spielstufe wachsen ihre Macht und ihr Verbrauch an Mana. Die Verbesserung einiger Zauberformeln kann ihre Eigenschaften stark verändern und sogar neue Eigenschaften eröffnen.

VERSTÄRKUNG VON ZAUBERFORMELN

Die Intelligenz des Helden, seine magischen Fähigkeiten und Anwendung von Gegenständen beeinflussen die Macht der Zauberformeln ebenfalls. Der durch Kampfzauber erzielte Schaden steigt um 10 % für jeden Intelligenzpunkt. Jeweils 10 Intelligenzpunkte vergrößern die Dauerhaftigkeit von Zauberformeln in einer Runde.

Die Eigenschaft „Zerstörer“ vergrößert den Schaden durch Zauberformeln und die Eigenschaft „Heiler“ verstärkt die Wirkung der heiligen bzw. heilenden Zauberformeln sowie ihre Dauerhaftigkeit.

Das Anwenden von Gegenständen kann einzelne Zauberformeln und sogar Gruppen von Zauberformeln verstärken. Zum Beispiel bei allen Zauberformeln, die Feuerschaden verursachen oder die Geschwindigkeit von Wesen beeinflussen.



ZAUBERSCHULEN

Es gibt im Spiel drei Zauberschulen: Ordnung, Täuschung und Chaos. Jede Schule besitzt über 20 Zauberformeln.

Magie der Ordnung - eine Magie von hohem, heiligem Ursprung mit Einfluss auf Körper und Geist. Sie ermöglicht das Heilen und Beschützen sowie Truppen mit mystischen Fähigkeiten auszustatten. Jedoch können Götter auch bestrafen und zerstören, also verfügt diese Schule auch über mächtigen Kampfzauber.

Magie der Täuschung - Zauberformeln von dieser Schule ändern den gewohnten Zustand von Objekten und beeinflussen die Wahrnehmung, indem sie die umgebende Welt verfälschen und bis zur Unkenntlichkeit für alle Wesen verändern. Dies sind wahlweise stärkende und schwächende Zauberformeln, ebenso wie die Magie der Illusion und der geistigen Beeinflussung.

Magie des Chaos - fast alle Zauberformeln dieser Schule zielen auf die Schwächung, Zerstörung und Auslöschung aller lebenden und nicht lebenden Wesen mit verschiedenen Mitteln. Sie ist eine gute Wahl für einen echten Kampfzauberer, der Truppen in die Flucht schlagen und uneinnehmbare Festungen von der Karte fegen möchte.

EINSATZ VON MAGIE

Du kannst Zauberformeln nur im Kampf anwenden. Normalerweise kannst du dein Zauberbuch einmal pro Runde einsetzen; durch die spezielle Eigenschaft „Hohe Magie“ kann der Zauberer es jedoch zweimal tun. Um den erforderlichen Zauber zu beschwören, musst du natürlich über genug Mana oder Schriftrollen für diesen Zauber verfügen.

Die Zauberformeln können verschiedene Wirkungen haben: dem Feind Schaden zufügen, die Fähigkeiten von Wesen vergrößern oder verringern, die Truppen des Feindes unterwerfen, magische Wesen auf dem Schlachtfeld herbeirufen und vieles mehr. In verschiedenen Spielsituationen kann sich der eine oder andere Zauber als wirkungsvoll oder im Gegenteil als völlig nutzlos erweisen. Also solltest du zweimal überlegen, bevor du Zauberformeln anwendest.



Buch 3. KAMPFSYSTEM

Beim Zusammentreffen mit dem Feind verlagert sich die Handlung in eine Arena, in welcher die Truppen des Spielers und des Feindes in einem Einzelzug-Modus kämpfen. Die Truppen agieren abwechselnd, in der Reihenfolge ihrer Initiative: Bewegen, Schaden zufügen und ihre Fähigkeiten einsetzen. Haben alle Truppen ihre Züge gemacht, beginnt eine neue Runde.

Die Befehlshaber des Helden nehmen nicht am Kampf teil, sie geben den Parameter ihrer Truppen Boni und unterstützen sie mit Magie. Einmal pro Runde, wenn eine deiner Truppen am Zug ist, kannst du das Zauberbuch und die Schatulle des Zorns einsetzen. Der Kampf ist vorüber, wenn eine von beiden Seiten alle Truppen verliert. Du kannst auch vor Ende des Kampfes vom Schlachtfeld fliehen, aber genau wie bei einer Niederlage erhältst du dann weder Erfahrung noch Geld und verlierst all deine Truppen. Jedoch ist in diesem Fall das Spiel nicht vorbei; du findest dich mit einem Schlag in der Hauptstadt von Darion wieder und kannst dort das Spiel fortsetzen.

ARENEN

Schlachten finden in speziellen Arenen von verschiedener Form, Größe und taktischen Eigenschaften statt. Die Art der Arena hängt von dem Ort ab, wo der Kampf beginnt - es kann sich um eine Waldlichtung, Schlossmauern oder das Deck eines Schiffes handeln. Besonders erstaunliche Arenen erwarten dich im Innern von Gegenständen, die du unterwerfen sollst.

Hindernisse, die in den Arenen in verschiedener Höhe, Form und Größe vorkommen, haben beeinflussen auch die Kampftaktik. Niedrige Hindernisse hindern die Wesen am Vorwärtsgen, und die hohen sind selbst für fliegende Wesen unüberwindlich.

Du musst also sowohl den Typ, als auch die Beleuchtung in der Arena berücksichtigen. Untote und Wesen mit „Nachtsicht“-Fähigkeit kämpfen im Dunkeln besser. Der Typ der Arena beeinflusst auch die Kampfeigenschaften einiger Wesen: Dämonen verteidigen sich besser in Lava-Arenen, fühlen sich aber im Gegenteil dazu in verschneiten Arenen unsicher und die Kampfmentalität von Untoten Wesen steigt, wenn der Kampf auf Friedhöfen stattfindet.



INTERAKTIVE OBJEKTE

Außer statischen Hindernissen können auf dem Schlachtfeld auch interaktive Objekte vorkommen, die die kämpfende Truppen beeinflussen und mit denen du interagieren kannst. Die Art solcher Objekte hängt von der Arena ab.



Truhe. Gewöhnliche Truhe, die von jeder freundlichen oder feindlichen Armee gefunden werden kann, die gerade in der Nähe steht.

Barriere. Hölzerner Schild, dient als Hindernis für Fußtruppen, bis er zerstört wird. Kommt vor in Schlossarenen.

Mine, Pulverfass. Diese Objekte explodieren, wenn sie getroffen werden, und richten bei allen Wesen ringsum großen Schaden an. Sie kommen zur See und in den Minen der Zwerge vor.

Sarg. Aus getroffenen Särgen kommen Skelette, die auf der Seite des Helden kämpfen, dessen Armee sie zerstört hat.

Heilige Statue. Die Statue hilft einem beliebigen Heer in ihrer Reichweite, die Zaubersprüche „Segen“ oder „Gottesrüstung“ zu beschwören, oder sie zu heilen. Diesen Statuen kannst du in Tempeln und Elfenwäldern begegnen.

Verfluchtes Kreuz. Das Kreuz greift beliebige Heere in seiner Reichweite an und wendet die Zaubersprüche „Giftschädel“, „Schwächung“ oder „Verlangsamung“ auf sie an.

Wespennest. Ein Schwarm wütender Wespen greift ein beliebiges Heer in seiner Reichweite an und verursacht physischen Schaden.

Altar der Blitze. Greift alle Truppen, Freund oder Feind, in seiner Reichweite mit Blitzen an.

Vulkan. Beschwört die Zaubersprüche „Feuerball“ oder „Feuerregen“ auf ein beliebiges Heer oder eine Gruppe von Truppen in seiner Nähe.

Eisstatue. Diese Statue wählt ein beliebiges Ziel in ihrer Reichweite aus. Wenn es sich um einen Zwerg handelt, beschleunigt oder segnet ihn die Statue. Alle anderen Wesen werden mit dem Zauber „Geysir“ oder „Eisschlange“ angegriffen.

Solche interaktiven Objekte können zerstört oder von Truppen des Helden oder des Feindes eingesetzt werden. Es ist deshalb manchmal sinnvoller, solche Objekte zu zerstören, damit sie nicht in feindliche Hände fallen. Der zweckmäßige Einsatz von Hindernissen einer Arena und interaktiven Objekten kann so zum Sieg über einen Gegner führen, der unter anderen Bedingungen unmöglich gewesen wäre.

TRUPPEN

Die Haupt-Kampfeinheit ist eine Armee von Wesen, auch der „Haufen“ genannt. Eine solche Armee kann aus ein- bis mehreren tausend Wesen bestehen. Diese Armee kämpft, solange mindestens ein Krieger am Leben ist. Gesundheit sowie Schaden der Armee werden durch die Anzahl der Wesen in der Armee multipliziert. Alle Wesen haben Parameter, die über ihre Kampfstärke entscheiden; außerdem können die Wesen ihre eigenen, besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten besitzen.



Rasse. Deutet auf die Zugehörigkeit von Wesen zu einer von sechs Rassen hin. Rassen behandeln einander unterschiedlich, und die Wesen in der Armee des Spielers haben Einfluss auf die Kampfmoral anderer Krieger. Außerdem gibt es Effekte und Gegenstände, die speziellen Einfluss auf die Wesen bestimmter Rassen haben.

Führungskraft. Zeigt an, wie viel Führungskraft der Spieler benötigt, um ein Wesen zu befehligen.

Kampfmoral. Charakterisiert den Zustand des Kampfgeistes einer Armee. Hoher Kampfgeist vermehrt Angriff und Verteidigung des Kriegers und erlaubt ihm, mehr entscheidende Angriffe zu führen. Bei niedriger Kampfmoral nehmen die Parameter ab und die Armee führt gar keine entscheidenden Angriffe.

Angriff. Beschreibt die Effizienz des erzielten Schadens. Wenn der Angreifer die Verteidigung des Ziels übertrifft, wird beim Ziel mehr Schaden angerichtet.

Verteidigung. Beschreibt die Effizienz der Verteidigung. Wenn die Verteidigung des Ziels einen Angriff übertrifft, bleibt der entstandene Schaden geringer.

Initiative. Zeigt die Schnelligkeit der Entscheidungsfindung an. Je höher die Initiative, um so früher kommt ein Wesen weiter und überholt Wesen mit weniger Initiative.

Geschwindigkeit. Zeigt die maximale Anzahl von Aktionspunkten, die eine Armee haben kann.

Aktionspunkte. Eine Armee erhält zu Beginn einer Runde Aktionspunkte, entsprechend ihrer Geschwindigkeit. Jeder Zug einer Armee um ein Feld kostet einen Aktionspunkt. Der Einsatz spezieller Fähigkeiten oder eines Angriffs kostet alle Aktionspunkte.

Gesundheit. Entscheidet über die Vitalität von Wesen. Liegt die aktuelle Gesundheit eines Wesens bei Null, stirbt ein Wesen der Armee. Wenn die aktuelle Gesundheit des Wesens sich Null nähert, verendet ein Wesen der Einheit.

Schaden. Beschreibt den Schaden, den ein Wesen beim Angriff erzielt.

Arten von Schaden. Eine der Eigenschaften des Angriffs ist eine bestimmte Schadensart. Schaden kann physisch sein, durch Gift, Feuer oder Magie. Jedes Wesen besitzt Schadenswiderstände. Ist der Widerstand gleich Null, erleidet die Armee diesen Schadensart unverändert. Ist der Widerstand über Null, erleidet die Armee weniger Schaden von dieser Art. Ist der Widerstand unter Null, so hat ein Angriff mit dieser Schadensart größere Wirkung.

Effekte. Während der Schlacht kannst du eine Vielzahl von Effekten auf die Armee anwenden und damit ihre Eigenschaften verändern und weitere Einflüsse auf sie nehmen. Solche Effekte werden in der Liste als Symbole angezeigt. Neben einem Symbol steht die Anzahl von Runden, in denen der Effekt wirkt. Wenn du mit der Maus über das Symbol fährst, siehst du die Beschreibung des Effekts: positive Effekte sind grün und negative sind rot markiert.

Eigenschaften. Dies sind die passiven Eigenschaften von Wesen, die entweder ständig wirken oder unter bestimmten Bedingungen automatisch aktiviert werden.

Talente. Wesen können bis zu drei Talente besitzen. Diese Fähigkeiten können über die Schaltflächen zur Aktivierung von Fähigkeiten beliebig im Kampf eingesetzt werden. Durch den Einsatz dieser Fähigkeiten verbraucht die Armee all ihre Aktionspunkte; Ausnahmen sind einige Talente, die meist die Geschwindigkeit des Wesens erhöhen.



Talente besitzen Aufladungen, die sich durch ihren Einsatz verbrauchen. Ist die Aufladung verbraucht, kann die Armee die Fähigkeit in diesem Kampf nicht mehr einsetzen. Manche Talente können auch neu aufgeladen werden. Solche Fähigkeiten sind nach Gebrauch blockiert, werden aber nach einer bestimmten Anzahl von Runden wieder verfügbar. Vor dem nächsten Kampf werden alle Talente neu aufgeladen.

WESEN UND RASSEN

Es gibt im Spiel mehr als 90 verschiedene Wesen, die verschiedenen Rassen angehören. Die sechs Rassen sind: Menschen, Zwerge, Elfen, Orks, Untote und Dämonen. Außerdem gibt es zahlreiche Gruppen neutraler Wesen, die keiner Rasse angehören.

MENSCHEN

Die Bewohner des Königreichs von Darion sind Menschen, die im Bündnis mit Elfen und Zwergen leben, aber Orks, Dämonen und untote Wesen verabscheuen.. Menschen sind universale Krieger, sowohl gut im Angriff als auch in der Verteidigung. Viele von ihnen tragen Rüstungen und kennen wirkungsvolle Angriffstechniken. Schamanen und Erzzauberer setzen außerdem aktiv Zauberei ein.

Truppen der Menschen: Bauern, Räuber, Plünderer, Bogenschützen, Schwertkämpfer, Gardisten, Schamanen, Inquisitoren, Reiter, Ritter und Erzzauberer.



ELFEN

Die Bewohner der Wälder von Ellinia behandeln Dämonen und Untote mit Abscheu und haben eine Abneigung gegen Zwerge und Orks. Die Wesen des Waldes beziehen ihre Schlagkraft aus der Armee der Elfen. Die Elfen selbst führen ungern Krieg, da sie nicht über viel Gesundheit und Verteidigung verfügen. Jedoch sind sie schnell und vertrauen auf die Magie der Natur, die jede andere stärkt und vermehrt.

Truppen der Elfen: Kobolde, Seefeeln, Dryaden, Elfen, Jäger, Druiden, Werwolf-Elfen, Einhörner, Schwarze Einhörner, Ents und Alte Ents.



ZWERGE

Sie sind stellvertretend für die Rassen der Zwerge und Riesen, die in den Bergen von Kordar leben. Sie behandeln Dämonen mit Abscheu und fürchten sich vor Untoten Wesen. Die von Zwergen entwickelten mechanischen Geräte sind sehr wirkungsvoll im Kampf. Zwerge sind sehr langsam, aber stark und von großer Schlagkraft.

Truppen der Zwerge: Minenarbeiter, Zwerge, Alchimisten, Kanoniere und Riesen.



UNTOTE

Untote Wesen behandeln alle Rassen gleich. Sie sind immun gegen Gift, aber verletzlich gegen Heilige Angriffe. Bei Schlachten in der Nacht oder auf Friedhöfen werden die Kampfeigenschaften von Untoten Wesen deutlich verbessert. Die Stärke der Untoten Armee liegt in der Abwesenheit von Leben in ihren Körpern und in der Fähigkeit, ihre Truppen zu erhalten, indem sie dem Feind Lebensgeister entziehen.

Truppen der Untoten: Skelette, Skelett-Bogenschützen, Tote Spinnen, Zombies, Verwesende Zombies, Geister, Verfluchte Geister, Vampire, Alte Vampire, Schwarze Ritter, Totenbeschwörer, Knochendrachen.



DÄMONEN

Dämonen sind Außenstehende in dieser Welt. Sie sind starke Zauberer und gefährliche Krieger und in der Lage, zerstörerische Angriffe zu führen und solchen auch standzuhalten. Geboren in der Feuerwelt, sind sie vor Schaden durch Feuer geschützt, fürchten aber die Kälte und fühlen sich deshalb bei winterlichen Bedingungen sehr unwohl. Die Magie von Dämonen ist nur auf ein Ziel gerichtet: die Armee des Feindes zu verwirren und zu vernichten!

Truppen der Dämonen: Wichtel, Spottwichtel, Zerberusse, Dämoninnen, Dämonen, Erzdämonen.



ORKS

Als wilde Nomadenkrieger mögen die Orks keine Untoten Wesen. Sie vertrauen auf brutale Gewalt, ihre große Vitalität und zahlenmäßige Stärke. Mithilfe der finsternen Magie ihrer Schamanen führen die Orks schnelle, erbarmungslose Angriffe.

Truppen der Orks: Kobolde, Wilde Kobolde, Orks, Ork-Veteranen, Katapulte, Oger, Schamanen.



NEUTRALE

Zu den Neutralen gehören solche, die bei anderen Rassen nicht zwischen Feinden oder Verbündeten unterscheiden. Neutrale Wesen schätzen ihre Freiheit und Unabhängigkeit und sind bereit, dafür zu kämpfen. Es gibt unter ihnen jedoch solche, die ihre Freiheit bereitwillig an denjenigen verkaufen, der sie besser bezahlt und füttert.

Neutrale Armeen: Piraten, Seehunde, Barbaren, Berserker, Teufelsfische, Thorn-Jäger, Thorn-Krieger, Königliche Thorns, Feuerlibellen, Seelibellen, Giftspinnen, Höhlenspinnen, Feuerspinnen, Sumpfschlangen, Rote Schlangen, Königliche Schlangen, Wölfe, Hyänen, Bären, Polarbären, Alte Bären, Greife, Zuschauer, Böse Zuschauer, Zyklopen, Smaragdgrüne Drachen, Rote Drachen, Schwarze Drachen.



Der schnelle Ausfall einer Roten Schlange trifft nicht nur sein Ziel quer über ein Feld, sondern betäubt auch das Opfer durch Schockwirkung.



Schwarze Drachen können im Flug einen Feuerstrahl ausstoßen und damit jedem einen Feuerschaden zufügen, der sich darunter befindet.



Ein Steinzyklop kann mit einem mächtigen Hieb den Feind ohne jede mögliche Vergeltung zurückwerfen.

ZORNGEISTER

Einmal pro Runde kannst du die Schatulle des Zorns anwenden und einen der verfügbaren Angriffe ihrer Gefangenen, der Zorngeister, durchführen. Jeder der Geister kann vier verschiedene Fähigkeiten erlernen und entwickeln. Um die Fähigkeit eines Geistes einzusetzen, musst du einige Zornpunkte ausgeben, die in etwa dem Mana gleichwertig sind. Der Zorn nimmt zu, wenn Truppen im Kampf aufeinander treffen; je mehr Wesen während des Angriffs getötet werden, umso mehr wächst der Zorn. Wenn du die ganze Armee vernichtetest, wird der Zorn verdoppelt.

Je stärker die Fähigkeit des Geistes, umso mehr Zorn wird benötigt und desto länger muss der Geist nach Gebrauch ausruhen. Solange sich ein Zorngeist ausruht, kann er nicht beschworen werden; besonders mächtige Angriffe können den Geist für 6-8 Runden „einschläfern“.



STEINGEIST, ZEROCK

Trümmerschwert. Das Opfer wird aus dem Himmel herab von einem Schwert angegriffen, das großen physischen Schaden anrichtet. Diese Fähigkeit ist verfügbar, sobald du den Geist deinem Willen unterworfen hast.

Felssturz. Verursacht einen Regen von Steinklingen und verursacht Schaden bei allen feindlichen Zielen im ausgewählten Bereich.

Steinmauer. Errichtet eine Steinmauer auf dem Schlachtfeld, die so lange steht, bis sie zerstört oder ihre Lebensdauer abgelaufen ist.

Untergrundklingen. Erschüttert das Schlachtfeld und beschwört scharfe Steinklingen herauf, die allen feindlichen Zielen auf dem Schlachtfeld Schaden zufügen.

SUMPFGEST, SLEEM

Giftspucke. Greift das Ziel mit giftiger Spucke an und verursacht Schaden durch Vergiftung des Opfers. Das Opfer kann weniger Schaden anrichten und erleidet Giftschaden mit jedem Zug. Diese Fähigkeit ist verfügbar, sobald du den Geist deinem Willen unterworfen hast.

Böser Schwarm. Beschwört einen Schwarm von fünf Fischen herauf, der allen Opfern auf seinem Weg Schaden zufügt.

Glots Rüstung. Umgibt eine freundliche Armee mit einem magischen Schutzschild, der allen Schaden auf sich zieht und die Armee schützt, bis er zerstört oder seine Lebensdauer abgelaufen ist.

Giftwolke. Beschwört eine Wolke aus Gift, die sich durch das Schlachtfeld in Richtung der feindlichen Ziele bewegt. Giftwolken fügen allen Opfern Giftschäden zu, die sich unter ihnen aufhalten.

EISGEIST, LINA

Aufladepunkt. Verteilt mehrere Aufladepunkte über das Schlachtfeld, die einem Helden Mana und Zorn verleihen. Die Armee, die einen Aufladepunkt einsammelt, gewinnt einen Aktionspunkt (AP). Die Fähigkeit ist verfügbar, sobald der Geist unterworfen wurde.

Eiskugel. Beschwört den Eis-Ball, ein mächtiges Kampfgerät, aufs Schlachtfeld.

Eis Thorns. Umgibt den Bereich von sieben Feldern mit Hindernissen aus fragilen Eiskristallen.

Gizmo. Beschwört ein mechanisches Wesen auf das Schlachtfeld, das feindliche Ziele angreift und freundliche Truppen heilt.

TODESGEIST, MÄHER

Seelenentzug. Entzieht dem Opfer seine Seele und tötet einen Teil der Krieger seiner Armee. Die Fähigkeit ist unmittelbar nach der Unterwerfung des Geistes verfügbar.

Zornentzug. Verursacht kleine Schäden und entzieht den Zorn aller feindlichen Ziele im Umkreis von 19 Feldern. Der entzogene Zorn wird an den Helden weitergegeben.

Zurücksetzung. Setzt eine Armee auf diejenige Position zurück, an der sie zu Beginn der vorherigen Runde stand.

Schwarzes Loch. Fügt allen feindlichen Zielen astrale Schäden zu. Je geringer die Kampfmoral des feindlichen Ziels, umso mehr Schaden erleidet das Opfer.

Buch 4. ABENTEUERKARTE

Auf der Abenteuerkarte geschehen alle Ereignisse in Echtzeit: unsere Figur reist in Echtzeit um die Welt, gegnerische Truppen patrouillieren die geschützten Gebiete, Tag und Nacht wechseln sich ab. Der Wechsel der Tageszeiten ist nicht nur eine dekorative Funktion: viele Wesen kämpfen viel besser zur Nachtzeit als am Tage. Mithilfe der „Leertaste“ kannst du das Spiel auf Pause schalten und die Zeit anhalten. In diesem Modus kannst du die Umgebung studieren oder in deinem Zauberbuch, Quest Log oder Helden-Fenster arbeiten.

Der Charakter kann sich zwischen und innerhalb von Orten auf dem Landweg zu Pferd oder auf dem Wasser fortbewegen, wenn er ein Boot kauft. Für Reisen zwischen den Kontinenten benötigst du spezielle Transportmittel: Luftschiff, Unterseeboot, den Zug oder ein Passagierschiff. Außerdem kannst du einige spezielle Orte und sogar andere Welten mithilfe von Zauberportalen erreichen.

Auf deinen Reisen begegnest du einer Vielzahl von Objekten und Wesen, mit denen du interagieren kannst. Dazu zählen verschiedene Gebäude, Charaktere, Schätze usw.



SCHLÖSSER

Schlösser sind ein besonderer Typ von Gebäuden auf der Abenteuerkarte. Im Unterschied zu gewöhnlichen Gebäuden sind Schlösser durch ein spezielles Symbol auf einer globalen Karte markiert und besitzen ein ganz besonderes Interface.

Im Schloss gibt es, außer einem Laden für Gegenstände, Truppen und Zaubersformeln, verschiedene Schlossherren, mit denen du sprechen und von denen du Aufträge erhalten kannst. Das Schloss ist auch der einzige Ort, wo der Spieler seine Gegenstände verkaufen und seine Truppen für einige Zeit in einer speziellen Garnison zurücklassen kann. Diese Garnison ist für zwei Truppen ausgelegt, die Anzahl der Wesen in diesen Truppen ist dabei aber nicht begrenzt. Der Truppen-Link steht in der Garnison so lange zur Verfügung, bis der Spieler sie wieder abholt.

GEBÄUDE

Außer den Schlössern gibt es auf der Karte gewöhnliche Gebäude, Läden und Wohnstätten für Kreaturen sowie solche zum Anwerben von Truppen. In solchen Gebäuden leben Charaktere, mit denen du kommunizieren kannst, um Aufträge zu erhalten oder Geschäfte zu machen. Die Warenliste der Händler ist ziemlich umfangreich; sie verkaufen nicht nur Truppen, sondern auch Zaubersformeln und Gegenstände.

NICHT-SPIELER CHARAKTERE (NPC)



Nicht-Spieler Charaktere sind Figuren, mit denen der Spieler zwar interagieren kann, die aber nicht direkt an den Abenteuern des Haupthelden teilnehmen. Dazu gehören Schlossherren, Händler in Läden oder einfache Figuren, die auf der Abenteuerkarte stehen, um mit ihnen zu sprechen. In solchen Gesprächen kannst du entweder wertvolle Informationen erfahren oder einen Auftrag bekommen. Nicht-Spieler Charaktere sind die wichtigsten Quellen für sekundäre Aufträge. Das Erfüllen ihrer Aufträge kann dir Zugang zu neuen Läden oder mehr wertvolle Truppen und Gegenstände verschaffen. Es ist allerdings auch der umgekehrte Fall möglich, in dem dich die Erfüllung eines Auftrags um die Möglichkeit bringt, mit einigen Figuren Handel zu treiben.

PORTALE

Portale sind spezielle Passagen, durch die du dich zwischen Orten oder Räumen innerhalb eines Schauplatzes bewegen kannst. Sie können je nach ihrem Zweck unterschiedlich aussehen. Ein Portal kann zu einem Nachbarort führen, ein Weg in den Untergrund sein oder den Spieler in eine ganz andere Welt versetzen, wie etwa die Bücher des Todes oder das Feuertor. Alle Passagen sind auf der Abenteuerkarte mit speziellen Symbolen markiert. Das Symbol „Stufen“ bedeutet z. B., dass die Passage auf eine geringere oder höhere Spielstufe der Karte führt.



SCHÄTZE



Auf deinen Reisen durch die Abenteuerkarte findest du verschiedene Hilfsmittel und Schätze. Du kannst Gold, Magische Kristalle, Talent-Runen und Schriftrollen mit Zauberformeln finden. Banner, die die Führungskraft deines Helden dauerhaft vergrößern, sind hier besonders erwähnenswert. In Truhen findest du möglicherweise Gold, Gegenstände, Schriftrollen mit Zauberformeln, magische Kristalle oder Talent-Runen; je teurer die Truhe aussieht, umso eher enthält sie Wertgegenstände.

Eines der wichtigsten Spielelemente ist die Schatzsuche. Ein Schatz ist eine wertvolle Sache und meist unter der Erde versteckt. Wenn sich dein Charakter einem vergrabenen Schatz nähert, erscheint ein besonders wahrnehmbarer Spezialeffekt und markiert die Stelle, an der du graben musst. Drücke die Taste mit dem „Schaufel“-Symbol und du siehst, wie eine vergrabene Truhe aus der Erde auftaucht. Ihr wertvoller Inhalt gehört nun dir! Außer gewöhnlichen Schätzen, die weiträumig über die Länder Endorias verteilt sind, gibt es spezielle Schätze; um diese zu finden, benötigst du eine Schatzkarte. Ohne eine solche Karte kannst du den Schatz nicht heben, selbst wenn du genau weißt, wo er vergraben liegt.



OBJEKTE

Außer Gebäuden und Portalen findest du auf der Abenteuerkarte eine Menge von interaktiven Objekten. Die Anwendung solcher Objekte kann dir zusätzliche Hilfsmittel und Charakterparameter verschaffen. Nach Gebrauch werden solche Objekte als „besucht“ markiert und du kannst sie nicht wieder verwenden, mit Ausnahme der wiederaufladbaren Quellen von Mana und Zorn.

Altar der Schlacht. Erhöht den Angriff oder die Verteidigung des Helden um 1.

Altar des Wissens. Erhöht die Intelligenz um 1 oder das maximale Mana um 4.

Alter Altar. Verleiht dem Helden Erfahrung.

Übungsziel. Erhöht den Angriff des Helden um 1.

Übungsdummy. Erhöht die Verteidigung des Helden um 1.

Zauber-Dämpfer. Erhöht die Intelligenz des Helden um 1.

Schrein des Wissens. Erhöht das Mana-Maximum um 5.

Schrein der Erfahrung. Verleiht dem Helden viel Erfahrung.

Schrein des Zorns. Erhöht das Maximum für den Zorn des Helden um 5.

Brunnen der Freude. Gibt dem Helden Talent-Runen eines zufälligen Typs.

Wunschbrunnen. Verleiht für einen magischen Kristall einen zufälligen Bonus aus der Liste: Gegenstand, Gold, Schriftrollen mit Zauberformeln, Talent-Runen oder Erfahrung.

Quellen von Mana und Zorn. Stellen jeweils das Maximum von Mana oder Zorn wieder her. Die Quellen werden mit der Zeit wieder aufgeladen, schätzungsweise aber nach 7-10 Schlachten.

Sarkophag. Im Sarkophag kannst du deine Führungskraft verbessern sowie Gold, einen zufälligen Gegenstand oder Schriftrollen mit Zauberformeln finden oder einige Untote Wesen, die deiner Armee beitreten wollen. Je teurer der Sarkophag aussieht, umso wertvoller ist der Fund.

Gräber. Beim Durchstöbern eines Grabes kannst du etwas Gold oder einige Untote Wesen finden, die deiner Armee beitreten wollen.

Ruinen. Unter verfallenen Ruinen kannst du etwas Gold, ein Schriftrolle mit Zauberformeln, magische Kristalle, zufällige Gegenstände oder mehrere Skelette für deine Armee finden.

Geheimversteck. Unter Baumstümpfen verborgene Geheimverstecke können Gold, Gegenstände, Schriftrollen mit Zauberformeln und Magische Kristalle enthalten.

Darüberhinaus gibt es viele auftragsspezifische, interaktive Objekte, die mit der Erfüllung bestimmter Quests durch Interaktion verknüpft sind. Dabei kann es sich um so Unterschiedliches handeln wie verschlossene Türen, diverse Geräte und Mechanismen, Statuen und mystische Symbole, antike Gemälde, usw.



Buch 5. WELT DER WUNDER

In „King's Bounty: The Legend“ gibt es einige Elemente und Funktionen, die besondere Aufmerksamkeit verdienen. Dazu gehören die Befehlshaber feindlicher Truppen, einzigartige Super-Monster, „lebendige“ Gegenstände mit Seele und Charakter sowie die Möglichkeit, eigene Familien zu gründen.

FEINDLICHE HELDEN



Auf deinen Reisen um die Welt triffst du manchmal auch mit Helden des Feindes aufeinander. Dies sind spezielle Charaktere mit jeweils ganz eigener Geschichte und Motiven, aus denen sie Spieler hassen und daher auch anzugreifen versuchen. Optisch sind sie an ihrer einmaligen Modellierung und einer eigenen

Leuchtkraft zu erkennen. In den Hinweisen für die Armee des Helden werden ein Portrait und die Parameter der Figur angezeigt.

In der Schlacht gibt der feindliche Held seinen Truppen Boni, die ihre Parameter verbessern, und benutzt Zauberformeln, um seiner Armee durch Zauberkraft zu helfen.

Seine Armee, mit dem feindlichen Helden als Anführer, ist bedeutend stärker als eine normale Armee, daher ist auch die Belohnung für einen Sieg entsprechend höher.

FRAUEN UND KINDER

Eine wichtige und interessante Eigenschaft des Spiels ist die Möglichkeit, eine Familie zu gründen - mit Frau und Kindern! Eine Frau verleiht dem Helden und seiner Armee verschiedene nützliche Boni und erlaubt ihm, mehr Ausrüstung aufzunehmen. Sie bringt vier zusätzliche Slots für Gegenstände mit, wobei verschiedene Frauen dafür über verschiedene Slots verfügen.

Du kannst mit deiner Frau jederzeit sprechen, wenn du ihr Portrait anklickst. In den Gesprächen mit ihr kannst du deine Frau entweder fortjagen oder eine Unterhaltung über Kinder anfangen. Stimmt deine Frau einem Baby zu, dann bekommt ihr bald ein Kind. Das Kind belegt dauerhaft einen der Slots der Frau und verbessert spürbar die Parameter deines Helden. Eine Frau kann bis zu vier Kinder bekommen.

Falls du deine Frau fortjagen willst, dann vergiss nicht: wenn sie dich verlässt, nimmt sie die Kinder, die bei ihr aufbewahrten Gegenstände und ein Fünftel deines Goldes mit.

LEBENDIGE GEGENSTÄNDE

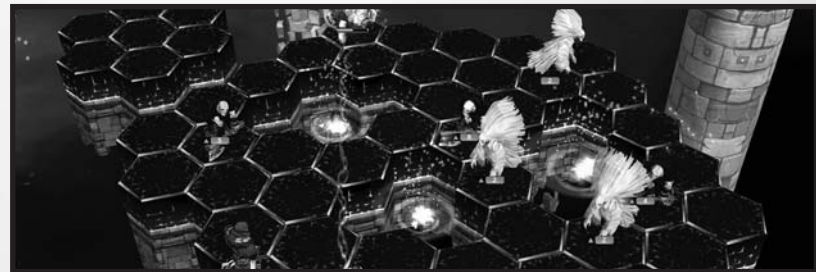
Eine weitere Besonderheit von „The Legend“ sind die lebendigen Gegenstände. Dies sind Artefakte, die einzigartige Eigenschaften besitzen und in der Lage sind, ihre Eigenschaften in Reaktion auf die Taten des Spielers zu verändern. Ihre Kampfmoral reflektiert die Einstellung des Gegenstands zum Spieler.

Jeder lebendige Gegenstand hat seine eigene Geschichte und eine Bestimmung, der er zu folgen versucht, und er verlangt dasselbe von seinem Besitzer. Die Einstellungen des Gegenstands kannst du in seiner Beschreibung einsehen. Wenn die Taten des Spielers der Bestimmung des Gegenstands zuwiderlaufen, nimmt seine Kampfmoral ab. Handelt der Spieler jedoch in einer Weise, die dem Gegenstand zusagt, so wird die Kampfmoral des Artefakts verbessert. Wenn der lebendige Gegenstand seine Eigenschaften verbessern kann, geschieht dies beim Erhalten der maximalen Kampfmoral automatisch, ohne den Gegenstand mit Gewalt verbessern zu müssen.

Ist die Kampfmoral gleich Null, dann ist die Kampfmoral des Gegenstands ausschlaggebend; der Gegenstand entgleitet dann deiner Kontrolle und bringt dir keine weiteren Boni mehr. Du kannst die Kontrolle über ihn wiedererlangen, indem du seine Kampfmoral hebst oder den widerstrebenden Gegenstand unterwirfst.

Ebenso wie das Upgraden eines Gegenstands ist seine Unterwerfung erst nach einem Sieg über seine Schutzgeister möglich. Um Schutzgeister für die Schlacht zu beschwören, wählst du im Menü des Gegenstands den Punkt „Unterwerfen“ aus (oder „Upgrade“, falls der Gegenstand dies zulässt). Sobald du deinen Wunsch zu Kämpfen bestätigst, bewegst du dich in eine spezielle Arena innerhalb des Gegenstands.

Deine Hauptgegner in diesem Kampf sind Kobolde, bössartige Wesen, die deine Armee durch Zauberei zerstören wollen. Auch gewöhnliche Truppen kämpfen auf der Seite der Kobolde, und die Schutzgeister unterstützen ihre Verteidiger ständig mit Zauberformeln. Du musst alle Kobolde und ihre Diener töten, um den Gegenstand zu unterwerfen.



BOSSE

Während des Spiels kannst du auf Gegner treffen, die sich von allen andere Feinden deutlich unterscheiden. Diese Wesen heißen „Bosse“ und sind so riesig, dass sie eine halbe Arena einnehmen und eine ganze Armee ohne die Hilfe anderer Wesen niederwerfen können. Der Kampf mit einem Boss wird in einer speziellen Arena ausgetragen, deren Eigenschaften den Bossen beim Kampf zusagen. In der Gegenwart von Bossen lehnen Zorngeister es ab, die Schatulle des Zorns zu verlassen; die meisten ihrer Zauberformeln und Fähigkeiten wirken aber bei diesen Riesen ohnehin nicht.

Jeder dieser Boss-Gegner besitzt besondere Fähigkeiten und spezielle Kampfmethoden, die ebenfalls stark von den normalen abweichen. Du musst im Spielverlauf mit drei Bossen kämpfen: der Riesenschildkröte, der Spinnenkönigin und dem Krake.



SPINNENKÖNIGIN

Schnell und gegen Gift unempfindlich, zieht es die Riesenspinne vor, nicht selbst am Kampf teilzunehmen, sondern ihre Spinnen-Diener zur Hilfe zu rufen. Sobald sie ihr Leben in Gefahr sieht, verschwindet die Spinne unter der Erde, taucht an einem anderen Teil des Schlachtfeldes wieder auf und greift dann den Gegner hinterrücks an. Die starken Hiebe der Spinnenbeine treffen zwei Ziele gleichzeitig und jeder ihrer Bisse ist tödlich giftig.



RIESENSCHILDKRÖTE

Die Riesenschildkröte verfügt über starke Gesundheit und einen harten Panzer, der sie vor physischen Angriffen schützt. Sie fügt mit ihrem krummen Maul großen Schaden zu. Und Krieger, die in der Nähe ihrer Glieder stehen, werden umgeworfen. In einem Kampf auf Entfernung ist die Riesenschildkröte jedoch kaum gefährlich. Falls sie allerdings mit ihrem ganzen Körpergewicht zu Boden fällt, entsteht ein echtes Erdbeben, das alle aufrecht gehenden Wesen umwirft; durch den Verlangsamungs-Zauber kann sie außerdem Feinde fernhalten.



DER KRAKE

Legendäres Seeungeheuer. Tintenfisch von gigantischer Größe, den unbekannte Mächte aufgeweckt haben. Ein Krake kann mit seinen Tentakeln viele Ziele gleichzeitig treffen; dabei führt jede Tentakel ein Eigenleben und nur, wenn du den Kraken all seiner Tentakeln beraubst, kannst du ihn als besiegt ansehen. Ein Krake kann zwei Trupps von Teufelsfischen herbeirufen, die er aus dem Wasser direkt auf das Schiffsdeck wirft.

OPTIONEN

Durch die Auswahl des Punktes „Optionen“ im Hauptmenü öffnest du das Fenster, in dem du sämtliche Spielparameter zu Leistung, Grafik und Sounds einstellen kannst.



ALLGEMEIN

Radar-Drehung. Schaltet die Rotation des Kompass am Radar Ein/Aus.

Intro-Video zeigen. Ein/Aus der Wiedergabe des Einführungsvideos.

GRAFIK

Bildschirmauflösung. Die höchste Bildqualität erzielen Auflösungen, die der Monitor unterstützt. Die Bildschirmauflösung hat wenig Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit.

Bildwiederholrate. Die Frequenz, in der die Monitoranzeige aktualisiert wird.

Schlachten-Animationsgeschwindigkeit. Die Schlachten-Animationsgeschwindigkeit beschleunigt die Darstellung der Wesen, deaktiviert aber während der Schlachten das Breitbildformat. Einige visuelle und auditive Effekte funktionieren möglicherweise ungenauer.

SCHATZSUCHER

Fernsicht. Ändert die Sichtweite für Objekte und Landschaften. Je weniger Fernsicht, umso höher die Spielleistung.

Wasserqualität. Ändert die Darstellungsqualität des Wassers. Je höher die Qualität, umso geringer die Spielleistung.

Richtungsabhängiges Filtern. Erhöht die Oberflächenschärfe in der Entfernung. Kann die Spielleistung leicht herabsetzen.

Schatten. Ein/Aus oder Ändern der Schattenqualität. Einschalten von Schatten verringert die Spielleistung. Das Ändern der Schattenqualität hat praktisch keinen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit.

Oberflächenqualität Landschaft. Ändert die Detailgenauigkeit von Landschaftsoberflächen. Beeinflusst die Oberflächenqualität, Ladegeschwindigkeit und Menge des benötigten Grafikspeichers.

Oberflächenqualität Objekte. Ändert die Detailgenauigkeit von Objektoberflächen. Beeinflusst die Oberflächenqualität, Ladegeschwindigkeit und Menge des benötigten Grafikspeichers.

Oberflächenqualität Wesen. Ändert die Detailgenauigkeit der Oberflächen von Wesen. Beeinflusst die Oberflächenqualität, Ladegeschwindigkeit und die Menge des benötigten Grafikspeichers.

Anti-Aliasing. Glättet Objektkanten, minimiert die als Aliasing bekannten Störpartikel. Beeinflusst die Spielleistung.

Vertikale Synchronisation. Vertikale Synchronisation verzögert die Bildaktualisierung bis zur vertikalen Abtastpause. Empfohlen für LCD-Monitore. Beeinflusst kaum die Spielleistung.

SOUND

Musik. Ein/Aus der Musikwiedergabe.

Sounds. Ein/Aus der Geräuschwiedergabe.

KURZBEFEHLE

Abenteuer-Modus

Esc – Menü

F2/F3 – Speichern / Spiel laden

F5/F8 – Schnellspeicherung / Schnellspeicher laden

Leertaste – Einschalten der interaktiven Pause

H – Helden-Fenster

B – Zauberbuch

Q – Quest-Log

M – Karte

D – Graben nach Schatz

Schlacht-Modus

Esc – Menü

Pos1 – Standardkamera

D, Leertaste – Verteidigung

W, Enter – Warten

A – Autocombat Ein/Aus

B – Zauberbuch

R – Fenster der Zorngeister

↔ – Kameramitte festlegen

Katauri Interactive:

Director/Lead game designer

Dmitry Gusarov

Lead artist

Alexander Yazynin

Lead programmer

Alexander Seberg

Animation/FX

Ruslan Choyrny

Game design

Ivan Magazinnikov

Anna Seleznyova

UI design

Evgeny Cherenkov

Level design

Dmitry Degtyaryov

Nina Vatulich

Programmers

Vyacheslav Matytsyn

Alexander Tretyak

Alexander Parshin

Evgeny Goncharuk

Artists

Sergey Simonov

Nina Vatulich

Dmitry Degtyaryov

Alexander Belchenko

Evgeny Chepikov

Vladimir Shelestov

Storyline

Alexey Pekhov

Elena Bychkova

Natalia Turchaninova

Music

Lind Erebro

TriHorn Productions

Composers

Mikhail Kostilyov

Andrey Gladkov

Anastasia Pankova

Victor Kranokutsky

composition "In the tree shadow"

Violin: Elias Irvin

Voice: Elena Romanova

Sound design

Pawel Patrikeev

Editors

Lubov Berchanskaya

Denis Russkikh

Translation

Marianna Zaitseva

1C Company

Producer

Sergey Gerasyov

Marketing & PR

Nikolay Baryshnikov

Anatoly Subbotin

Svetlana Gorobets

Localization

Oleg Mironov

Irina Dancheeva

QA

Alexander Shishov

Mikhail Korolyov

Sergey Kiyatkin

Dmitry Savin

Special thanks to

Yuri Miroshnikov

Boris Batkin

Andrey Aksyonov

Deep thanks to the "father" of the title

Jon Van Caneghem

and company

New World Computing

Nobilis

Managing Director

Arnaud Blacher

Production Director

Sébastien Brison

Localization Project

Manager

Nicolas Danière

Marketing Director

Sébastien Chirpaz

Senior Product Manager

Christine Pestel

Product Manager

Sean Murrin

PR Manager

Alexandra Stolz

Operations Manager

Régine Ribot

Acquisition Manager

David Costarigot

Bei einigen Personen können photosensitive Anfälle oder Bewusstseinsverluste auftreten, wenn sie im Alltagsleben bestimmten visuellen Einflüssen ausgesetzt werden, zum Beispiel flackernden Lichtern oder Lichtmustern. Bei solchen Personen besteht das Risiko, dass Anfälle auch auftreten können, wenn sie fernsehen oder Videospiele spielen. Das kann sogar dann passieren, wenn es vorher noch keine entsprechenden Gesundheitsprobleme oder Anzeichen von Epilepsie gegeben hat.

Die folgenden Symptome sind charakteristisch für photosensitive Anfälle: verschwommene Sicht, Zuckungen der Augen oder des Gesichts, Zittern der Arme oder Beine, Orientierungsschwächen, Verwirrung oder vorübergehender Orientierungsverlust.

Während eines photosensitiven Anfalls können ein Bewusstseinsverlust oder Zuckungen zu schweren Unfällen führen, da diese Symptome oft mit Stürzen einhergehen. Hören Sie sofort auf zu spielen, wenn Sie irgendwelche der genannten Symptome bemerken. Es wird dringend empfohlen, dass Eltern ihre Kinder beobachten, während diese ein Videospiel spielen, denn Kinder und Heranwachsende sind häufig empfindlicher für photosensitive Anfälle als Erwachsene.

Falls entsprechende Symptome auftauchen, HÖREN SIE SOFORT AUF ZU SPIELEN UND HOLEN SIE ÄRZTLICHEN RAT EIN. Eltern und Aufsichtspersonen sollten Kinder im Auge behalten und sie befragen, ob eines oder mehrere der genannten Symptome bei ihnen schon einmal aufgetreten sind. Kinder und Heranwachsende tragen im Zusammenhang mit Videospielen ein höheres Risiko, dass derartige Symptome auftreten, als Erwachsene.

Technischer support

Hotline for technical questions:

Phone: 0900 - 1337 332

0,99 € / min

from 08.00 - 22.00

Hotline for Tips and Tricks:

Phone: 0900 - 1337 880

1,99 € / min

from 08.00 - 24.00

© 2008 1C Company. Developed by Katauri Interactive. All rights reserved.

The Engine

Copyright © 2002-2005 Skyfallen Entertainment

Bink video

Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Bink video playback technology used under license.

FMOD Sound System

Copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd. 1999-2008zlib compression library

Copyright © 1995-2008 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Lua language

Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

libogg, libtheora, libvorbis

Copyright © 2002-2008 Xiph.org Foundation

All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners.

Game's official web-site:

<http://www.kings-bounty.com>

Deine Wünsche wurden erhört

Tiefpreis Garantie.

Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.

sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.

Ab einem Bestellwert von 30 Euro liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.

3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung
(Warenwert mind. 20 Euro).

Spielend einfach
bestellen auf
www.sqoops.de

sqOOps

Welcome to the other site!

www.sqoops.de

3760137144660