

REGISTRIERE DEIN SPIEL UNTER:

www.codemasters.de/register

und du erhältst kostenlose Hinweise und Tipps!

© 2005–2007 Triumph Studios B.V. („Triumph“). Alle Rechte vorbehalten. „Codemasters“® ist eine eingetragene Marke, die sich im Besitz von The Codemasters Software Company Limited („Codemasters“) befindet. Das Codemasters-Logo ist eine Marke von Codemasters. „Overlord“™ ist eine Marke von Triumph. Alle anderen Urheberrechte oder Marken befinden sich im Besitz der jeweiligen Eigentümer und werden unter Lizenz verwendet. Entwickelt von Triumph, und öffentlich von Codemasters. Kopieren, Umarbeitung, Vermietung, Verleih, Wiederverkauf, Verwendung in Spielhallen, Überlassen gegen Bezahlung, Ausstrahlung, Kabelübertragung, öffentliche Vorführung, Vertrieb oder Extraktion dieses Produkts sowie jeder Marke und jedes Urheberrechts, das Teil dieses Produkts ist, ohne entsprechende Autorisierung ist verboten.

Verwendet Bink Video. Copyright © 1997–2007: RAD Game Tools, Inc. Verwendet Miles Sound System. Copyright © 1991–2006: RAD Game Tools, Inc. Netcode von DemonWare. Der Name „DemonWare“ und das Logo sind urheberrechtlich geschützt, DemonWare Ltd. 2006. Gesichtsanimationssoftware von FaceFX. © 2002–2007, OC3 Entertainment, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

XML-Bibliothek, Copyright © 2002, Frank Vanden Berghen, Alle Rechte vorbehalten.

Die Weiterverbreitung in der Quell- und Binärform ist unter folgenden Bedingungen sowohl mit als auch ohne Änderungen zulässig:

*Bei der Weiterverbreitung des Quellcodes müssen die obigen Informationen zum Urheberrecht, diese Bedingungsliste sowie der nachfolgende Haftungsausschluss erhalten bleiben.

*Bei der Weiterverbreitung in binärer Form müssen die obigen Informationen zum Urheberrecht, diese Bedingungsliste sowie der nachfolgende Haftungsausschluss in der Dokumentation und/oder den verbreiteten Materialien erhalten bleiben.

*Die von dieser Software abgeleiteten Produkte dürfen ohne vorherige schriftliche Zustimmung weder mit dem Namen Frank Vanden Berghen noch den Namen der Mitwirkenden versehen oder beworben werden.

DIESE SOFTWARE WIRD VOM VERWALTUNGSRAT UND DEN MITWIRKENDEN OHNE MÄNGELGEWÄHR BEREITGESTELLT. SÄMTLICHE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN, WIE UNTER ANDEREM DIE MARKTGÄNGIGKEIT UND DIE VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, WERDEN ABGELEHNT. UNTER KEINEN UMSÄNDEN SIND DER VERWALTUNGSRAT UND DIE MITWIRKENDEN HAFTBAR FÜR IRGENDWELCHE DIREKTEN, INDIKTEK, ZUFÄLLIGEN, SPEZIELLEN, BEISPIELHAFTEN ODER FOLGENDEN SCHÄDEN (UNTER ANDEREM VERSCHAFFEN VON ERSATZGÜTERN ODER -DIENSTLEISTUNGEN, VERLUST VON NUTZUNGSFÄHIGKEIT, DATEN ODER PROFIT SOWIE GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG) WIE AUCH IMMER VERURSACHT UND UNTER WELCHER VERPFLICHTUNG AUCH IMMER, OB IN VERTRAG, STRIKTER VERPFLICHTUNG ODER UNERLAUBTER HANDLUNG (INKLUSIVE FAHRLÄSSIGKEIT) VERANTWÖRTLICH, AUF WELCHEM WEG SIE AUCH IMMER DURCH DIE VERWENDUNG DIESER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, SODASS, WENN SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN SCHADENS HINGEWIESEN WORDEN SIND.

Copyright © 2003: Bitstream, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Bitstream Vera ist eine Marke von Bitstream, Inc.

Hiermit wird jeder Person, die die in dieser Lizenz und den zugehörigen Dokumentationsdateien (die „Schriftarten-Software“) enthaltenen Schriftarten („Schriftarten“) erwirbt, die kostenlose Berechtigung erteilt, die Schriftarten-Software zu reproduzieren und zu vertreiben sowie sie ohne Einschränkungen zu verwenden, kopieren, vermischen, veröffentlichen, vertreiben und oder Kopien der Schriftarten-Software zu verkaufen, und Personen, die die Schriftarten-Software erhalten, dasselbe zu erlauben, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind:

Die obigen Informationen zu Urheber- und Markenrechten sowie diese Berechtigungsinformation müssen in sämtliches Material aufgenommen werden, in dem eine oder mehrere der Schriftarten aus der Schriftarten-Software verwendet werden.

Das Bearbeiten, Ändern oder Ergänzen der Schriftarten-Software und insbesondere das Ändern von Glyphen- und Zeichendesigns in den Schriftarten sowie das Hinzufügen zusätzlicher Glyphen und Zeichen zu den Schriftarten ist nur erlaubt, wenn die Namen der Schriftarten so geändert werden, dass sie die Wörter „Bitstream“ und „Vera“ nicht mehr enthalten.

Diese Lizenz verliert ihre Gültigkeit für Schriftarten und Schriftarten-Software, die verändert wurde und unter dem Namen „Bitstream“ oder „Vera“ vertrieben wird.

Die Schriftarten-Software kann als Teil eines größeren Software-Pakets vertrieben werden, es ist jedoch nicht gestattet, eine oder mehrere Schriftarten aus der Schriftarten-Software separat zu verkaufen.

DIE SCHRIFTARTEN-SOFTWARE WIRD OHNE MÄNGELGEWÄHR BEREITGESTELLT. SÄMTLICHE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN, WIE UNTER ANDEREM DIE MARKTGÄNGIGKEIT, DIE VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SOWIE DER NICHTVERSTOSS GEGEN URHEBERRECHTE, PATENTE, MARKEN ODER ANDERE RECHTE, WERDEN ABGELEHNT. UNTER KEINEN UMSÄNDEN SIND BITSTREAM ODER DIE GNOME FOUNDATION HAFTBAR FÜR JEDICHE FORDERUNGEN, SCHADENSERSATZ, ODER ANDERE HAFTBARKEITANSPRÜCHE, EINSCHLIESSLICH SÄMTLICHEN ALLGEMEINEN, BESONDEREN, INDIKTEK, ZUFÄLLIGEN ODER FOLGENDEN SCHÄDEN, OB IN VERTRAG ODER UNERLAUBTER HANDLUNG, DIE AUS DER VERWENDUNG ODER DER NICHTVERWENDBARKEIT DER SCHRIFTARTEN-SOFTWARE ODER IN ANDEREM ZUSAMMENHANG MIT DER SCHRIFTARTEN-SOFTWARE ENTSTEHEN.

Die Namen „Gnome“, „Gnome Foundation“ und „Bitstream Inc.“ dürfen ohne vorherige schriftliche Zustimmung von der Gnome Foundation oder Bitstream Inc. nicht anders als in diesen Hinweisen genannt zur Werbung oder Verkaufsförderung oder in einem anderen Zusammenhang mit dieser Schriftarten-Software verwendet werden. Weitere Informationen erhalten Sie unter: fonts.at.gnome dot org.



POWL1CDG6E05
5024866332728



OVERLORD™

LEITFADEN FÜR DIE WELTHERRSCHAFT



Zur Beachtung

- Halten Sie die DVD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie es, die Oberfläche der DVD-ROM zu berühren. • Die DVD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch.
- Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene DVD-ROM. Dies könnte zu Betriebsfehlern führen.

Epilepsiewarnung

ACHTUNG: LESEN SIE DIESE HINWEISE DURCH, BEVOR SIE IHR VIDEOSPIELSYSTEM IN BETRIEB NEHMEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie oder ein Familienmitglied an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion von Spielen stellt eine Rechtsverletzung des Urheberrechts dar und ist eine Straftat.

Die unerlaubte Reproduktion und der Verkauf von illegalen Kopien kann zu einer Freiheitsstrafe führen.

Dieses Codemasters Spiel wird durch den FADE™ und SecuROM™ Kopierschutz geschützt. Wenn Sie eine illegale Kopie kaufen, werden Sie damit spielen können – aber nicht lange. Bei dem Spielen mit einer Raubkopie wird sich die Leistung des Spiels verschlechtern.

Achten Sie darauf, dass Ihnen das nicht passiert. Kaufen Sie nur Original-Software bei legitimierten Händlern.

Wenn Sie von illegalem Kopieren oder dem illegalen Verbreiten von Spielen wissen und helfen wollen, gegen Software Piraterie vorzugehen, rufen Sie bitte die GVV – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen - an unter der Telefonnummer:

040-61179220

(dort können Sie auch anonym Hinweise geben) oder schreiben Sie eine E-Mail an: klaudia@gvu.de
Nähere Informationen zur GVV erhalten Sie unter www.gvu.de

INHALT

INSTALLATION	1
KONFIGURATION	1
MEHRSPIELER	2
GNARLS BEGRÜßUNG	3
DIE MENÜS	4
GNARLS HINWEISE UND TIPPS FÜR DEN BÖSEN AMATEUR	5
DIE STEUERUNG	7
VERDERBTHEIT - BIST DU BÖSE ODER RICHTIG BÖSE? ...	10
INFORMATIONEN ZU DEN SCHERGEN UND ZUR SCHERGENSTEUERUNG	11
BILDSCHIRMANZEIGE	15
ZAUBER WIRKEN	17
DER SAMMELPUNKT	18
KAMERASTEUERUNG	19
SPIEL UNTERBRECHEN	19
STATUSBILDSCHIRM	19
DER DUNKLE TURM & DAS ZUGEHÖRIGE LAND	21
DIE SCHERGENTYPEN	25
DIE ZAUBER	26
DIE WAFFEN - & RÜSTUNGSTYPEN	29
MITWIRKENDE	30
TECHNISCHER KUNDENDIENST	32

INSTALLATION

Lege die Overlord-Disc in dein DVD-Laufwerk ein, und schließe das Laufwerk. Wenn die Autostart-Funktion an deinem PC aktiviert ist, wird die Installation von Overlord automatisch gestartet. Klicke auf die Schaltfläche „Installieren“, um die Installation zu starten. Wenn die Autostart-Funktion nicht aktiviert ist, rufe das Startmenü auf, und wähle „Ausführen“. Gib „D:\setup“ ein (ersetze hierbei „D“ durch den Buchstaben deines Laufwerks), und drücke die Eingabetaste.

Das Installationsprogramm wird gestartet. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation durchzuführen. Für die Ausführung von Overlord ist DirectX 9.0c erforderlich. DirectX 9.0c wird während der Installation automatisch installiert.

Außerdem hast du während der Installation die Möglichkeit, dein Spiel online zu registrieren. Dies ist keine Voraussetzung für die Verwendung des Spiels. Du kannst dein Spiel jederzeit unter folgendem URL registrieren: **www.codemasters.de/register**.

Wenn du für die Einwahl in das Internet eine DFÜ-Verbindung verwendest und die automatische Einwahl nicht aktiviert hast, musst du unter Umständen vor Beginn der Installation eine Verbindung herstellen, wenn du dich online registrieren möchtest.

Wir empfehlen, sämtliche anderen Programme (mit Ausnahme jener, die für den Zugriff auf das Internet erforderlich sind) während der Installation zu schließen.

KONFIGURATION

Wenn du Overlord zum ersten Mal startest, wird das Konfigurationsprogramm automatisch ausgeführt. Hier kannst du den Steuerungsmodus auswählen, Tasten konfigurieren sowie Audio- und Anzeigeeinstellungen anpassen.

Wenn du das Konfigurationsprogramm zu einem späteren Zeitpunkt ausführen möchtest, kannst du es jederzeit über das Startmenü aufrufen.

Oben im Konfigurationsprogramm findest du eine Reihe von Registerkarten:

Video:

Hier kannst du die Bildschirmauflösung und die Detailstufe festlegen. Im Allgemeinen gilt: je höher die Bildschirmauflösung und die Detailstufe, desto besser wirkt die Grafik, desto langsamer ist jedoch das Spiel.

Du kannst auch „Benutzerdefiniert“ auswählen und die im Spiel verwendeten Grafikeffekte individuell einstellen.

Audio:

Hier kannst du die Audio-Qualität und den Ausgabemodus für den PC festlegen. Normalerweise musst du diese Optionen nicht ändern.

Steuerung:

Hier kannst du zwischen den Optionen „Gamepad“ und „Maus & Tastatur“ wählen. Außerdem kannst du die Steuerung deinen Vorlieben entsprechend konfigurieren.

MEHRSPIELER

Overlord verfügt über zwei Modi: „Gegeneinander“ (hier spielst du allein gegen andere) und „Überleben“ (hier spielst du mit einem anderen Spieler zusammen). Wähle die gewünschte Option auf dem Bildschirm „Mehrspieler“ aus.

HINWEIS: Im Mehrspielermodus folgen Schergen, die ein Turmobjekt tragen, dem Overlord, wenn sie sich nicht in unmittelbarer Nähe des Turmportals befinden.

Gegeneinander – Schlacht

Im Schlachtmodus gewinnt der Overlord mit der höchsten Punktzahl. Du erzielst Punkte, indem du Kreaturen tötest oder den gegnerischen Overlord ausschaltest. Das Spiel endet, wenn einer von euch die vorab festgelegte Punktzahl erreicht hat oder wenn die Zeit abgelaufen ist.

Gegeneinander – Plünderung

Hier dreht sich alles um Gold. Besorge dir das Gold von Gegnern oder aus Häusern, erhalte Gold, indem du Turmobjekte findest, oder töte einfach deinen Gegner, damit er sein Gold fallen lässt. Der Spieler gewinnt, der zuerst die vorab festgelegte Goldmenge erreicht oder nach Ablauf der Zeit über das meiste Gold verfügt.

Gemeinsam überleben

Sind zwei Overlords besser als einer? Tu dich mit einem anderen Spieler zusammen, und spielt gemeinsam auf den Überlebenskarten. Irgendwann ist auch das Ende der mächtigsten Overlords gekommen – wie lange werdet ihr durchhalten?

Online-Spiel erstellen

Mit dieser Option kannst du als Host ein eigenes Spiel erstellen. Du kannst die Karten und die Einstellungen für das Spiel auswählen.

Wähle aus, auf welcher Karte du spielen möchtest. Im Modus „Gegeneinander“ kannst du auch zwischen „Plünderung“ und „Schlacht“ wählen. Je nach Karte kannst du auch folgende Optionen auswählen:

- Für den Sieg erforderliche Punktzahl
- Für den Sieg erforderliche Goldmenge

Darüber hinaus kannst du in allen Modi die Option „Private Sitzung“ wählen, unter der du einen Spielnamen und ein Kennwort festlegen kannst. Deine Gegner können mit diesen Informationen an deinem Spiel teilnehmen.

LOBBY-BILDSCHIRM

Wenn du dein Spiel ausgewählt hast („Gegeneinander“ oder „Gemeinsam überleben“) wird der Lobby-Bildschirm angezeigt.

Darüber hinaus siehst du eine Zusammenfassung des Spiels, das gespielt werden soll.

Wenn dein Gegner die Lobby betritt, beginnt ein Countdown. Wenn während dieses Countdowns ein Spieler die Sitzung verlässt, wird der Countdown angehalten, bis ein neuer Spieler der Sitzung beigetreten ist. Wenn der Countdown 0 erreicht hat, beginnt das Spiel automatisch.

Ende des Spiels

Wenn die Mehrspieler-Sitzung beendet ist, wird allen Spielern ein Ergebnis-Bildschirm angezeigt. Dieser Bildschirm enthält eine Statistik zum soeben gespielten Spiel.

GNARLS BEGRÜSSUNG

Verehrter dunkler Lord,

Dies ist Ever erster Tag auf dem Weg zur bösen Weltherrschaft! ich hoffe, ihr habt Euch nach Eurem langen Schlaf vollständig erholt. Wir haben Eure Ankunft schon sehnsüchtig erwartet.

Leider lässt sich heute kaum eine Bastion des Bösen errichten, ohne dass elende Gutmenschen versuchen, sie niederzuschlagen! Die letzten dieser sogenannten Helden waren besonders lästig. Sie haben Euren Vorgänger getötet und den Dunklen Turm zerstört! Aber jetzt seid ihr ja hier.

Sicher könnt ihr es kaum erwarten, Euch in die Schlacht zu stürzen, und vielleicht steht Euch auch der Sinn danach, ein wenig zu plündern. Zunächst solltet ihr aber den folgenden Seiten Beachtung schenken, sie werden Euch dabei helfen, Eure neue Position optimal zu bekleiden.

Ihr solltet wissen, Meister, dass das Leben eines Overlords nicht nur daraus besteht, zu plündern und die Welt ins Chaos zu stürzen. Das wirklich Böse erfordert Übung und Durchtriebenheit. Ich bin mir sicher, dass ihr über die erforderlichen Eigenschaften verfügt.

Wir haben keine Zeit zu verlieren, Herr. Der Turm muss wiederaufgebaut werden, die Helden müssen ihrer gerechten Strafe zugeführt werden, und als Overlord seid ihr es, der sich darum kümmern muss.

Ever demütiger und ergebener Diener im Bösen


GNARL

Schergenmeister



DIE MENÜS

MENÜSTEUERUNG

Verwende den Mauszeiger und die linke Maustaste, um Optionen auszuwählen und zum nächsten Bildschirm zu wechseln. Verwende die -Taste, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

Du kannst auch die Primärtaste auf dem Gamepad verwenden, um Optionen auszuwählen und zum nächsten Bildschirm zu wechseln. Verwende die Sekundärtaste auf dem Gamepad, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

Spiel speichern

Overlord speichert deinen Fortschritt während des Spiels automatisch. Du beginnst das Spiel immer im Turm, von wo aus du in die Territorien aufbrechen und an der Stelle mit der Umsetzung der Weltherrschaft fortfahren kannst, an der du aufgehört hast. Du verfügst über mehrere Slots für das automatische Speichern, sodass du verschiedene Spiele starten kannst, ohne dass du deinen bereits erzielten Fortschritt verlierst. Weitere Informationen findest du unten.

HAUPTMENÜ

Weiter

Du kehrst zum Turm zurück und setzt dein Spiel dort fort, wo du zuletzt aufgehört hast.

Neues Spiel

Wähle diese Option, wenn du ein neues Spiel beginnen möchtest.

HINWEIS: Wenn du bereits ein Spiel gespeichert hast, wirst du aufgefordert, einen Slot für das automatische Speichern auszuwählen.

Spiel laden

Wähle einen anderen Slot für das automatische Speichern aus, der für das Spiel verwendet werden soll.

HINWEIS: Dein Spiel wird im ausgewählten Slot gespeichert. Diese Option ist nur verfügbar, wenn du über mehrere aktive Slots für das automatische Speichern verfügst.

Mehrspieler

Wähle diese Option, wenn du ein neues Mehrspieler-Spiel beginnen möchtest. Die verschiedenen Optionen findest du auf Seite 2.

Optionen

Du kannst folgende Einstellungen vornehmen:

• Audio

Sound-Lautstärke – Bewege den Schieberegler, um die Lautstärke für die Sound-Effekte einzustellen.

Musik-Lautstärke – Bewege den Schieberegler, um die Lautstärke für die Musik im Spiel einzustellen.

Sprach-Lautstärke – Bewege den Schieberegler, um die Lautstärke für die Sprachausgabe einzustellen.

• Anzeige

Helligkeit – Bewege den Schieberegler, um die Bildschirmhelligkeit einzustellen.

Untertitel – Schalte die Untertitel ein/aus.

• Spiel

Steuerung – Wähle zwischen „Gamepad“ und „Maus & Tastatur“.

Mausgeschwindigkeit – Passe an, wie schnell die Kameraposition sich verändert, wenn du die Maus bewegst.

Zoom-Geschwindigkeit – Passe an, wie schnell die Kamera heran- bzw. herauszoomt, wenn du die Maus bewegst.

Vibration – Schalte die Vibration ein/aus [sofern von deinem Gamepad unterstützt].

• Slot für automatisches Speichern ändern

Ändere den Slot für das automatische Speichern. Diese Option ist z. B. vor einer großen Schlacht hilfreich, damit du die Schlacht noch einmal erleben kannst. **HINWEIS:** Diese Option ist nur im Spiel verfügbar.

Mitwirkende

Hier erfährst du, wer Overlord entwickelt hat.

GNARLS HINWEISE UND TIPPS FÜR DEN BÖSEN AMATEUR

Solltet Ihr Euch Eurer bösen Pflichten nicht mehr vollständig bewusst sein, Herr, rufe ich sie Euch gerne ins Gedächtnis. Als Schergenmeister obliegt es mir, dafür Sorge zu tragen, dass Ihr auf die Aufgaben vorbereitet seid, die vor Euch liegen.

Dies sind die Helden, dunkler Herr. Diese Personen sind nicht mehr so rein und tugendhaft, wie sie einmal waren. Ruhm, Reichtum und Bewunderung sind ihnen zu Kopf gestiegen. Es mag zwar so scheinen, als seien sie böse, aber lasst Euch davon nicht täuschen. Jene, die im Namen des Guten Böses tun, sind weit gefährlicher als jene, die sich bewusst dem Weg des Bösen verschrieben haben. Macht keinen Fehler, dies sind Eure Feinde, Ihr müsst sie um jeden Preis auslöschen.



DAS BIN ICH!!!

Euer Turm ist das Zentrum Eurer bösen Taten, Lord. Ich muss zugeben, dass er schon deutlich bessere Zeiten gesehen hat. Während Eurer Abwesenheit haben wir viele wichtige Turmobjekte an niederträchtige Plünderer verloren. Ihr müsst sie finden und den Dunklen Turm wieder in seinem einstigen Glanz erstrahlen lassen.



MEINE GEMÄCHER

Das seid Ihr, Herr. – Seht Ihr nicht beeindruckend aus? Wenn Ihr Euren Turm wiederaufbaut, gewinnt Ihr dadurch auch an Stärke und Macht. Ihr erlangt magische Zauber, mächtigere Waffen und Rüstungen, verbessert Eure Gesundheits- und Manareserven und, was am Wichtigsten ist, erweitert die Macht und Stärke Eurer Schergenhorde. Alles wird wieder sein wie in der guten alten Zeit.

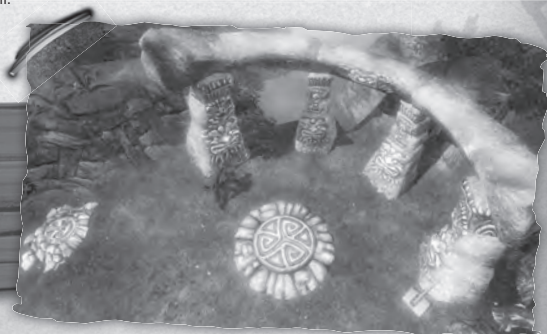


ICH BIN DER OVERLORD

Einzelne Schergen sind schon ziemlich stark. Zu einer Horde zusammengefasst bilden sie jedoch eine eindrucksvolle Waffe. Sie sind äußerst loyal und folgen Euch aufs Wort, auch wenn Euer Befehl für sie den sicheren Tod bedeutet. Im Moment stehen uns leider nur die Braunen, die Krieger, zur Verfügung. Ihr müsst die anderen verlorenen Schergenstämme finden, Lord, und ihre Nester in den Turm zurückbringen. Sobald sich ein Schergenennest in Eurem Besitz befindet, könnt Ihr weitere Schergen herbeirufen und eine größere Horde bilden, die mehr Schaden anrichtet!



Die Turmportale (und die kleineren Wegpunktore) sind alte Verbindungen zwischen Eurem Turm und den ihn umgebenden Territorien. Ihr müsst diese Portale und Tore finden und aktivieren, um Euren bösen Einfluss über das gesamte Land auszubreiten.



P.S. Entschuldigt, dass diese Notizen so besudelt sind, Herr. Der Scherge Gunther wurde mit tintenverschmierten Klauen angetroffen und wird angemessen bestraft.

DIE STEUERUNG

ALLGEMEINE TASTATUR-STEUERUNG

W, **A**, **S**, **D**

Leertaste

1, **2**, **3**, **4**

F1 – **F12**

Overlord bewegen

Mit Overlord zuschlagen

Alle/braune/rote/grüne/blaue
Schergen auswählen

Zauber auswählen:

F1–**F4** = Stufe 1

F5–**F8** = Stufe 2

F9–**F12** = Stufe 3



Ziel fixieren



Sammelpunkt platzieren

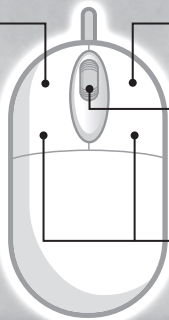


Zauber wirken

ALLGEMEINE MAUS-STEUERUNG

Schergen aussenden
(gedrückt halten, um
mehrere auszusenden;
länger gedrückt halten,
um alle auszusenden)

Maus bewegen
Kamera drehen/zoomen



Schergen zurückrufen.
Gedrückt halten, um alle
zurückzurufen

Schergentyp auswählen.
Drücken, um alle
Schergen auszuwählen

und Taste
Schergen ausschwärmen lassen

HINWEIS: Bei den unten stehenden Anweisungen gehen wir davon aus, dass du Tastatur und Maus mit der Standardbelegung verwendest. Verwende das Konfigurationsprogramm, um die Steuerung deinen Spielvorlieben entsprechend zu konfigurieren.

OVERLORD BEWEGEN

Leider sind die Schergen nicht stark genug, um dich durch die Gegend zu tragen.

Du musst dich mit **W****A****S****D** bewegen.

ZUSCHLAGEN

Führe mit **Leertaste** einen heftigen Schlag mit der Waffe deiner Wahl aus.

Wenn du mehrmals nacheinander auf einen Gegner einschlägst, löst du einen Kraftschlag aus, mit dem du mehr Schaden anrichtest. Achte darauf, dass du zwischen den einzelnen Schlägen nicht selbst Treffer einstecken musst, sonst wird kein Kraftschlag ausgeführt.

Wenn du eine verbündete Figur schlägst, fällt diese einfach um. Wenn du etwas hinterhältiger sein möchtest, findest du auf der nächsten Seite unter „Ziel fixieren“ weitere Informationen.

Weitere Informationen zu Waffen findest du unter „Die Waffenkammer & die Schmiede“

SCHERGEN AUSSCHWÄRMEN LASSEN

Du kannst deine Schergenhorde bewegen, indem du die linke und die rechte Maustaste gleichzeitig gedrückt hältst und die Maus bewegst. Wenn deine Schergen auf Gegner oder Objekte treffen, tun sie genau das, was man erwarten würde: sie verprügeln Gegner und schlagen Gebäude kurz und klein.



SCHERGEN AUSSENDEN

Verwende **↵**, um einen einzelnen Schergen auszusenden. Ein Scherge aus deiner Horde läuft in die Richtung, in die du blickst (oder, was deutlich wahrscheinlicher ist, direkt auf das interessante Objekt in dieser Richtung zu, das er zerstören, verprügeln oder bergen kann!).

Wenn du **↵** gedrückt hältst, folgen die übrigen Schergen ihm nach und nach, bis alle unterwegs sind.

SCHERGEN ZURÜCKRUFEN


Wenn du Schergen losgeschickt hast, möchtest du vielleicht, dass sie mit dem aufhören, was sie gerade beschäftigt, und zu dir zurückkehren. Verwende hierzu die **↶**.

- **Klicke einmal, um einen Schergen aus der Richtung zurückzurufen, in die du blickst.**
- **Halte sie gedrückt, um alle Schergen zurückzurufen.**


TIPP: Einige Schergen denken, dass ihre Beschäftigung wichtiger ist als dein Befehl oder dass du vielleicht nicht sie meinst (weitere Informationen findest du unter „Den richtigen Schergentyp verwenden – Schergenauswahl“, „Turmobjekte zurückerobern“ und „Der Sammelpunkt“). Wenn du wirklich möchtest, dass sie **SOFORT** zurückkommen, halte **↶** einfach noch länger gedrückt, dann verstehen sie, was du willst.

ZIEL FIXIEREN

Die Zielfixierung funktioniert wie alle anderen Steuerungen im Spiel und hilft dir dabei, deinen Schergen klare Anweisungen zu erteilen. Sie ist auch für einige Aktionen im Spiel besonders wichtig.

Halte  gedrückt, um deine Aufmerksamkeit auf einen Gegner oder ein Objekt in der Richtung zu konzentrieren, in die du blickst.

Das fixierte Objekt erkennst du an einem leuchtenden „Aufgabensymbol“.

Wenn du das falsche Ziel erwischst hast, kannst du  loslassen und erneut drücken, um ein anderes Ziel auszuwählen. Du kannst dies mehrfach wiederholen oder dich bewegen und in die Richtung des Objekts blicken, das du als Ziel fixieren möchtest.

Zielfixierung und andere Steuerungen Bei fixiertem Ziel:

- Die Kamera wird auf das Ziel fixiert. Mit **WASD** kannst du die Kamera hin- und herbewegen.
- Ausgesendete Schergen bewegen sich direkt zum Ziel hin, Schergen, die du ausschwärmen lässt, ignorieren alles außer dem Ziel.
- Während du einen nicht fixierten Bauern oder eine andere verbündete Figur nur treten kannst, kannst du jetzt deine Waffe schwingen und die Figur verletzen oder sogar töten.
- Du kannst die Zielfixierung auch verwenden, um Objekte zu bewegen oder Schergenportale sowie Blut- und Managraben zu verwenden. Mehr dazu erfährst du später.



VERDERBTHEIT - BIST DU BÖSE ODER RICHTIG BÖSE?

Es heißt, dass Macht den Charakter verdirbt und dass absolute Macht eine Person vollständig verdirbt.

Deine Entscheidungen und Handlungen während deiner Abenteuer haben Auswirkungen auf das Aussehen deines Turms und auf das Verhalten der Menschen dir gegenüber. Sie entscheiden auch darüber, zu welchen der mächtigsten Zauber du Zugang erhältst.

Es ist Teil des alltäglichen Lebens eines Overlords, Lebenskraft von Gegnern und anderen Kreaturen wie Schafen oder Käfern zu sammeln, auf die du triffst. Aber auch verbündete Kreaturen wie Bauern verlieren Lebenskraft, wenn sie sterben. Entscheidest du dich also, sie zu töten, um Lebenskraft zu ernten, oder lässt du sie am Leben, damit sie dich anbeten und verehren können?

Jedes Mal, wenn du eine besonders böse Tat begehst, hörst und siehst du, wie dein Overlord dunkler wird. Du kannst auch einige nettere Taten begehen, um den Schaden kleinerer, versehentliche begangener Massaker wiedergutzumachen.

Kannst du dem Ruf der Dunkelheit widerstehen, oder wirst du jede dunkle Handlung begehen, zu der du Gelegenheit hast?

Wie böse wirst du tatsächlich sein? Du allein entscheidest ...



Es geht hier darum, Böses zu tun, Herr. Das bedeutet jedoch nicht, dass ihr alles und jeden erschlagen sollt. Auch wenn das sicherlich viel Spaß macht. Für die Umsetzung eines langfristigen bösen Plans ist es nicht besonders hilfreich, unschuldige zu töten. Ihr braucht dafür Menschen, lebende Menschen. Dankbarkeit zahlt sich eben manchmal auch aus.

INFORMATIONEN ZU DEN SCHERGEN UND ZUR SCHERGENSTEUERUNG

Scherger sind ziemlich schlau. Wenn du die Scherger einmal über die entsprechenden Portale herbeigerufen hast, folgen sie dir automatisch und versuchen dabei, Gefahren möglichst aus dem Weg zu gehen. Wenn sie sehen, dass ihr Overlord in Gefahr ist, tun sie alles, um ihn zu beschützen. Wenn sie einen Befehl erhalten (aussenden oder ausschwärmen lassen), tun sie ihr Bestes, um herauszufinden, was du von ihnen willst.

Wenn sie einen Gegner sehen ...

Wenn sie etwas sehen, das sie bewegen
oder drehen können ...

Wenn sie etwas sehen, das sie tragen können ...

Wenn sie etwas Zerstörbares sehen ...

Wenn sie Lebenskraft, einen Schatz
oder einen Trank sehen ...

Wenn sie einen Sammelpunkt sehen ...

Wenn sie etwas sehen, das sie anziehen können ...

... greifen sie ihn an, bis er tot ist

... versuchen sie, es zu bewegen (dafür sind
jedoch möglicherweise mehrere Scherger nötig)

... versuchen sie, es aufzuheben (dafür sind jedoch
möglicherweise mehrere Scherger nötig, oder
du nimmst die Sache selbst in die Hand)

... zerstören sie es

... heben sie das Objekt auf und bringen es dir

... warten sie dort, bis sie zurückgerufen werden

... heben sie es auf und ziehen es an

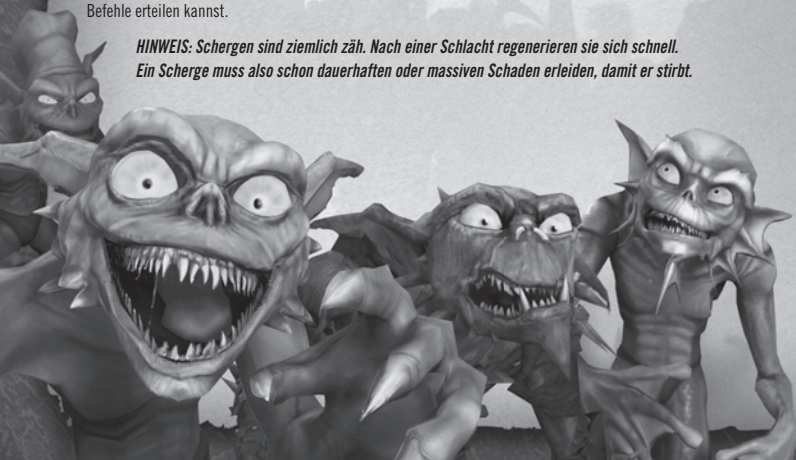
Wenn du möchtest, dass ein Scherger deinen Befehlen gehorcht, kannst du dafür häufig die Zielfixierung verwenden.

Scherger opfern sich nur dann selbst oder begeben sich zum Turm zurück, wenn du ihnen einen wirklich eindeutigen Befehl erteilst. Bei Managruben, Blutgruben und Schergerportalen MUSST du deshalb die Zielfixierung verwenden.

Außerdem musst du einige Objekte wie Bomben mit Bedacht einsetzen, damit du vor der jeweiligen Aktion direkte Befehle erteilen kannst.



HINWEIS: Scherger sind ziemlich zäh. Nach einer Schlacht regenerieren sie sich schnell.


Ein Scherger muss also schon dauerhaften oder massiven Schaden erleiden, damit er stirbt.





SCHERGEN AN DEINE SEITE RUFEN – SCHERGENPORTALE

Die Schergen werden in der Brutgrube unter deinem Turm geboren und leben dort. Du kannst sie durch die Schergenportale an jeden beliebigen Ort rufen, an dem du dich befindest. Die Schergenportale befinden sich in der Nähe der Turmportale sowie an anderen Stellen in den Territorien!

Fixiere das Schergenportal, indem du die  gedrückt hältst, und drücke anschließend die .

Halte  gedrückt, um mehr Schergen durch das Schergenportal herbeizurufen.

Wenn du sie zurückschicken möchtest, fixiere das Schergenportal, indem du die  gedrückt hältst, und drücke die .

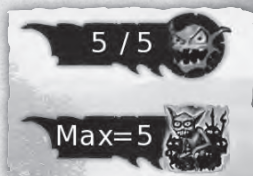


Tipp: Es gibt verschiedene Schergentypen und verschiedene Schergenportale. Achte darauf, dass du das richtige Portal für den jeweiligen Schergentyp verwendest.

MAXIMALE HORDENGRÖSSE

Leider kannst du nicht beliebig viele Schergen steuern. Die Anzahl der Schergen, die du in einer Horde durch die Gegend wüten lassen kannst, ist begrenzt.

Wenn du versuchst, mehr Schergen durch ein Schergenportal herbeizurufen, als deine maximale Hordengröße zulässt, wird auf dem Bildschirm eine entsprechende Meldung angezeigt.



NEUE SCHERGEN ERZEUGEN – LEBENSKRAFT


Die Anzahl der Schergen, die du erzeugen kannst, ist durch die Lebenskraft beschränkt, über die du verfügst. Und am Anfang hast du nur sehr wenig davon. Um weitere Lebenskraft zu sammeln, musst du lebendige Kreaturen töten, zum Beispiel Schafe oder Gegner – oder auch Bauern.

Verschiedene Kreaturen verlieren Lebenskraft in unterschiedlichen Farben. An diesen Farben kannst du erkennen, welchen Schergentyp du erzeugen kannst. Du brauchst jedoch auch das entsprechende Schergennest, um sie herbeirufen zu können (siehe „Brutgruben“).




Tipp: Wenn du zu wenig Schergen hast, starte einen Raubzug durch frühere Territorien, um dort Lebenskraft zu sammeln und deine Schergen auszurüsten.

TURMOBJEKTE ZURÜCKEROBERN

Sende Schergen mit der  zu einem Turmobjekt aus, oder lasse sie ausschwärmen, und sieh zu, wie sie es aufheben und zum Turmportal zurückbringen. Du brauchst eine bestimmte Anzahl an Schergen, damit diese das Objekt hochheben können (siehe „Bildschirmanzeige“).

Wenn deine Schergen auf ein Hindernis treffen, das sie nicht überwinden können, warten sie, bis du ihnen den Weg freiräumst. Du kannst sie jederzeit vom Turmobjekt zurückrufen, damit sie dir helfen, und sie später das Turmobjekt wieder aufheben lassen.

HINDERNISSE BESEITIGEN

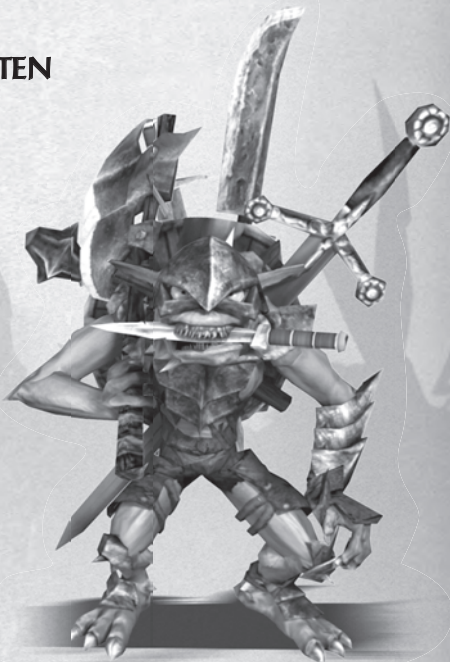
Sende Schergen mit der  zu einem Hindernis aus, oder lasse sie ausschwärmen, und sieh dabei zu, wie sie die Hindernisse in Schutt und Asche legen. Achte jedoch darauf, dass einige Hindernisse (z. B. Feuer) nur für einen Schergentyp ungefährlich sind.

Einige Hindernisse können nicht zerstört werden, sondern müssen weggeschoben oder, wenn es sich um Räder handelt, gedreht werden. Das funktioniert genauso wie bei anderen Hindernissen, allerdings brauchst du eine bestimmte Anzahl an Schergen, um diese Hindernisse zu bewegen (siehe „Bildschirmanzeige“).



HORDENSTÄRKE - SCHERGEN MAUSRÜSTEN

Schergen sind von Natur aus gemein. Außerdem sind die hinterhältigen Kreaturen schlau genug, alle möglichen Objekte aufzusammeln und sie als Waffen und Rüstung zu verwenden. Dadurch wird deine Horde stärker. Im Verlauf des Spiels findest du immer bessere Ausrüstungsgegenstände für deine Schergen.

Ein ausgerüsteter Scherge ist deutlich stärker als ein neugeborener Scherge, deswegen stürzt er sich immer als erster in die Schlacht (außer wenn ihm der sichere Tod bevorsteht – z. B. wenn du Schergen in der Blutgrube opferst).



GESUNDHEIT DES OVERLORDS DURCH SCHERGEN WIEDERHERSTELLEN – BLUT- & MANAGRUBEN


Genau wie Schergenportale musst du Blut- und Managruben mit  als Ziel fixieren und anschließend deine Schergen mit  aussenden.



Deine Schergen springen loyal in ihren sicheren Tod, damit du Kraft zurückgewinnen kannst. Verwende Blutgruben, um deine Gesundheit wiederherzustellen, und Managruben, um Mana zu erhalten. Je mehr Mana du besitzt, desto mehr Zauber kannst du wirken.




GEFÄHRLICHE OBJEKTE AUFHEBEN

Einige gefährliche Objekte im Spiel können von einem einzelnen Schergen aufgehoben und bewegt werden.

Fixiere das Objekt, indem du die  gedrückt hältst.

Sende einen Schergen zum Objekt, indem du die  drückst. Wenn der Scherge das Objekt aufgehoben hat, bewege ihn mit der Maus, während du die  gedrückt hältst.





Wenn du den Schergen zurückrufen und das Objekt fallen lassen möchtest, lasse die  los.





DEN RICHTIGEN SCHERGENTYP VERWENDEN – SCHERGENAUSWAHL

Du beginnst mit braunen Schergen, findest aber schnell andere Schergentypen, auf die du zurückgreifen kannst.

Jeder Schergentyp verfügt über besondere Eigenschaften und Fähigkeiten (siehe „Die Schergentypen“). Es ist wichtig, ihre Stärken auszuspielen.

Beim Auswählen eines Schergentyps drücke  für die braunen,  für die roten,  für die grünen und  für die blauen Schergen, oder verwende das Mausrad, um durch die Schergentypen zu blättern.

Ab diesem Moment beziehen sich alle Schergenbefehle, die du erteilst, ausschließlich auf den ausgewählten Schergentyp.

Um alle Schergentypen auszuwählen, drücke die  Taste oder die .

(BRAUNE)

(BLAUE)

(ROTE)

(GRÜNE)



BILDSCHIRMANZEIGE



Gesundheitsbalken

Dieser Balken zeigt deinen Gesundheitsstand. Wenn ein Gegner dich trifft, nimmt deine Gesundheit ab. Wenn deine Gesundheit auf Null sinkt, wirst du in den Turm zurückgeschleppt (alternativ kannst du zum letzten Wegpunkt zurückkehren).

Manabalken

Dieser Balken zeigt an, über wie viel Mana du noch verfügst. Mana wird aufgebraucht, wenn du deine magischen Kräfte einsetzt. Kein Mana, keine Zauberei.

Goldmenge

Die Goldmenge wird vorübergehend eingeblendet. Sie gibt an, über wie viel Gold du verfügst und wie viel Gold du gerade erhalten oder verloren hast.

Schergenanzahl

Bei der rechten Zahl handelt es sich um die Gesamtzahl der Schergen in deiner aktuellen Horde. Die linke Zahl gibt an, wie viele dieser Schergen einsatzbereit sind. Die übrigen Schergen setzen vermutlich gerade deinen dunklen Willen um.

HINWEIS: Diese Zahlen beziehen sich ausschließlich auf die einsatzbereiten und insgesamt verfügbaren Schergen des ausgewählten Schergentyps.

Lebenskraft

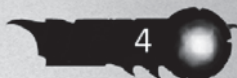
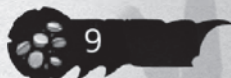
Jedes Mal, wenn du Lebenskraft sammelst, wird diese Anzeige eingeblendet. Sie zeigt dir, über wie viel Lebenskraft der entsprechenden Farbe du verfügst und wie viele Schergen du entsprechend am Schergenportal herbeirufen kannst.

Vergiss nicht, dass die Anzahl der Schergen, die du befehligen kannst, begrenzt ist, die Menge der Lebenskraft, die du sammeln kannst, jedoch nicht! Ein kluger Overlord achtet darauf, dass er immer über einen angemessenen Vorrat verfügt. Man weiß ja nie!

GESUNDHEIT (ROT)



MANA (BLAU)



Hordenstärke

Zeigt die Stärke deiner Horde an, wenn eine Änderung auftritt. Dies ist z. B. der Fall, wenn du eine neue Waffe findest oder wenn du die Hordenstärke durch das Hinzufügen neuer Schergen verringerst. Neugeborene Schergen haben eine Stärke von 100 %. Es kann also nur aufwärts gehen!

109%



AUFGABENSYMBOLS UND OBJEKTE

⑤

Aufgabensymbole werden über Objekten angezeigt, mit denen deine Schergen interagieren können:



Ein Objekt, das deine Schergen bewegen oder bedienen können.



Ein Objekt, das nur von mindestens der angegebenen Anzahl an Schergen bewegt oder bedient werden kann.



Die Zahl gibt an, wie viele Schergen mit dem Objekt beschäftigt sind:

- **Grau:** Deine Schergen schlagen auf das Objekt ein. Der Kreis gibt an, wie viele Schläge noch benötigt werden.
- **Rot:** Du benötigst mehr Schergen, um das Objekt zu bedienen. Der Kreis gibt an, wie viele Schergen noch benötigt werden.
- **Blau:** Deine Schergen bedienen das Objekt. Wenn der äußere Kreis nicht voll ist, kannst du weitere Schergen hinschicken, um den Vorgang zu beschleunigen!

HINWEIS: Der Pfeil zeigt an, dass das Objekt als Ziel fixiert ist.



Ein Objekt, mit dem du nur interagieren kannst, wenn du es als Ziel fixierst.

AUFGABENSYMBOLS UND ZERSTÖRBARE OBJEKTE

Wenn du etwas Zerstörbares (z. B. einen Bauern) als Ziel fixierst, wird ein Aufgabensymbol angezeigt.



Hellrot: Ein Gegner, der von Schergen angegriffen wird. Die Zahl gibt an, wie viele Schergen angreifen, der Kreis zeigt an, über wie viel Gesundheit der Gegner noch verfügt.



Hellgrün: Zeigt eine verbündete Kreatur an. Wenn du diese angreifst, nimmst deine Verderbtheit zu.

ZAUBER WIRKEN

Du kannst deinen ersten Zauber erst einsetzen, wenn du ein wenig zu Kräften gekommen bist, aber wenn es einmal so weit ist ...

Drücke die **[E]** Taste, um einen Zauber zu wirken.

Im Lauf des Spiels findest du weitere Turmobjekte, die du sammeln kannst. Durch sie erhältst du Zugang zu einer Vielzahl mächtiger Zauber.

Wenn du über mehrere Zaubertypen verfügst, musst du den gewünschten auswählen ...

ZWISCHEN ZAUBERN WECHSELN

Wenn du über mehrere Zauber verfügst, wähle den gewünschten Typ mit den Funktionstasten aus:

- **[F1]**: Feuerzauber
- **[F2]**: Schildzauber
- **[F3]**: Schergenzauber
- **[F4]**: Dominationszauber



Wenn du über mehrere Zauber eines Typs verfügst, verwende **[F5]-[F8]**, um die Zauber der Stufe 2 aufzurufen, bzw. **[F9]-[F12]**, um die Zauber der Stufe 3 auszuwählen.

Weitere Informationen findest du unter „Die Zauber“.



DER SAMMELPUNKT

Für fortgeschrittene Overlords gibt es den mächtigen Sammelpunkt. Mit dem Sammelpunkt kannst du deine Schergen in Gruppen einteilen, sie an wichtigen Stellen positionieren, aus dem Hinterhalt angreifen oder andere clevere Overlord-Pläne umsetzen.

HINWEIS: Der Sammelpunkt ist erst verfügbar, wenn du die roten Schergen gefunden hast.



SAMMELPUNKT EINSETZEN

Um einen Sammelpunkt zu platzieren, drücke die -Taste.

Die aktiven Schergen (also die Schergen, die du ausgesendet hast oder die dir folgen) versammeln sich am Sammelpunkt. Die Anzahl der Schergen wird über dem Sammelpunkt angezeigt. Wähle mit der Schergenauswahl (1–4 oder Mausrad) den Schergentyp aus, für den dein Befehl gelten soll.

Verwende , um Schergen zu einem Sammelpunkt zu senden. Um sie zurückzurufen, verwende , während du in die Richtung des Sammelpunkts blickst oder ihn als Ziel fixiert hast.

Wenn du den Sammelpunkt fixierst (indem du die gedrückt hältst), kannst du ihn ähnlich wie Schergen ausschwärmen lassen.

HINWEIS: Halte mehrere Sekunden lang gedrückt, damit ALLE Schergen verstehen, dass sie zurückkommen sollen.

SCHERGEN & DER SAMMELPUNKT

Ein wenig Organisation kann bei den Schergen Wunder wirken. Wenn es sich um verschiedene Schergentypen handelt, bilden sie eine Formation, bei der sich die schwächeren Schergen in der Mitte befinden.

Außerdem solltest du Folgendes beachten:


- Braune Schergen bleiben an ihrer Position, greifen jedoch Gegner an, die ihnen zu nahe kommen.
- Rote Schergen bleiben an ihrer Position, schleudern jedoch Feuerbälle auf jeden, der sich innerhalb ihrer Reichweite befindet.
- Grüne Schergen wechseln in den „Tarnungsmodus“. Sie sind nahezu unsichtbar und warten, bis sie einen Gegner angreifen können (im Idealfall von hinten!).
- Blaue Schergen rennen los und holen gefallene Schergen zum Sammelpunkt zurück, um sie dort wieder zum Leben zu erwecken.

Tipp: Platziere deine Sammelpunkte mit Bedacht. Platziere braune Schergen an Engpässen, rote an erhöhten Positionen und blaue an Punkten, von denen aus sie problemlos gefallene Schergen erreichen können!

KAMERASTEUERUNG

Verwende die Maus, um die Kamera zu steuern.

SPIEL UNTERBRECHEN

Unterbrich das Spiel, indem du  drückst.

Wähle „Fortsetzen“, um weiterzuspielen.


Wähle „Zurück zum Turm“, um direkt zum Turm zurückzukehren. Beachte jedoch, dass dadurch alle Schergen, die sich in deiner Nähe befinden, an diesem Ort stranden und dir nicht mehr zur Verfügung stehen.

HINWEIS: Diese Option ist nur verfügbar, wenn du bereits das Turmherz gefunden hast oder wenn du dich schon im Turm befindest!

Wähle „Optionen“, um die Spieleinstellungen zu ändern (nähere Informationen findest du auf Seite 4). Wähle „Spiel beenden“, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

HINWEIS: Unter Umständen verlierst du deinen Fortschritt seit dem letzten automatischen Speichern.

STATUSBILDSCHIRM

Du kannst den Statusbildschirm jederzeit während des Spiels anzeigen, indem du die  -Taste drückst.



MACHT

Verderbtheit

Wenn du deine Verderbtheit nicht an den dunklen Lichtern, den Palisaden und dem dunklen Dunst ablesen kannst, kannst du hier den genauen Wert finden.

Hordenstärke

Gibt an, wie gut deine Horde zurzeit ausgerüstet ist.

Schatzkammer

Zeigt an, wie viel Gold sich in deinem Turm befindet.

Maximale Hordengröße

Die maximale Anzahl an Schergen, die sich gleichzeitig in deiner Horde befinden können.

Schergenbericht

Hier erfährst du, über welche Schergentypen du verfügst, wie viele Schergen sich in deinem Gefolge befinden und wie viele im Turm darauf warten, herbeigerufen zu werden.

AUFTRÄGE

In den Aufträgen werden die Taten aufgezeichnet, die du hinter dich bringen solltest und die du bereits hinter dich gebracht hast. Auf diesem Bildschirm findest du die Aufträge, die du in dem Territorium, in dem du dich gerade befindest, noch erledigen musst.

Klicke auf die entsprechende Anzeigeoption, um durch die Aufträge für das aktuelle Territorium, alle Aufträge sowie die Chronik der bereits erfüllten Aufträge zu blättern.

Jedes Mal, wenn du einen neuen Auftrag erhältst, wird dieser kurz auf dem Bildschirm angezeigt und kann anschließend über den Statusbildschirm abgerufen werden.



Ein Schergenauftrag. Kleine Aufträge, die du erfüllen solltest, um deine größeren Ziele zu erreichen.
HINWEIS: Erfüllte Aufträge dieser Art werden nicht in der Chronik angezeigt.



Ein Overlord-Auftrag. Ein wichtiger Auftrag, den du erledigen solltest, um allmächtig zu werden.



Ein erfüllter Auftrag.



Ein Auftrag, bei dessen Erfüllung du den Weg der Verderbtheit gewählt hast, wodurch deine Verderbtheit zugenommen hat.



Ein Auftrag, bei dessen Erfüllung du nicht den Weg der Verderbtheit gewählt hast, wodurch deine Verderbtheit abgenommen hat.

DER DUNKLE TURM & DAS ZUGEHÖRIGE LAND

Neben dem Streben nach Weltherrschaft ist dein wichtigstes Ziel, die verlorenen Turmobjekte zu finden und den Turm wiederaufzubauen. Dein Turm verfügt über viele nützliche Räume, zu denen du Zugang erlangen kannst. Die wichtigste Eigenschaft des Turms ist jedoch, dass er die Teleportation zwischen Territorien ermöglicht.

TURMOBJEKTE

Zu Beginn ist dein Turm nicht viel mehr als eine Ruine mit nur wenig Magie. Fragmente aus dem Turm, die Turmobjekte, sind über das ganze Land verstreut. Du musst sie finden, um all deine Kräfte wiederzuerlangen. Sende deine Schergen zu den Turmobjekten aus, räume ihnen den Weg dorthin frei, und sie werden die Turmobjekte automatisch für dich zurückholen.

Wenn du diese Turmobjekte sammelst, wirst du feststellen, dass sich dein Turm verändert.

Du bekommst Zugang zu neuen Bereichen, die du erkunden und verwenden kannst.

Außerdem erlangst du über Turmobjekte neue Zauber, kannst mehr Schergen befehligen, erhältst neue Schergentypen, kannst deine Gesundheit verbessern und deinen Manavorrat aufstocken und auf andere Weise dein Potenzial ausschöpfen.



DAS GROSSE TURMPORTAL

Das einzige ruhmreiche Überbleibsel des ehemaligen Turms ist das Turmportal.

Wenn du durch das Turmportal trittst, wirst du in das Land hinaus befördert, von wo aus du mit deiner Eroberung beginnen kannst. Sobald du das Turmherz gefunden hast, kannst du dein Ziel auf dem Turmportal-Bildschirm auswählen.



Wähle ein beliebiges Turmportal aus, zu dem du Zugang hast, und klicke mit der linken Maustaste auf „Teleportieren“, um dich dorthin zu teleportieren. Klicke mit der linken Maustaste auf eine der Anzeigeeoptionen, um alle aktiven und erfüllten Aufträge anzuzeigen.

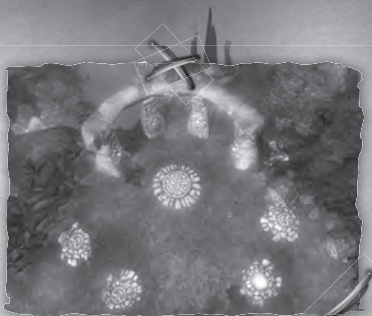
Tip: Wenn dir die Lebenskraft ausgeht, kehre in den Turm zurück. Die Gebiete, in denen du bereits warst, werden wieder von Kreaturen bevölkert. Du kannst dann anschließend ihre Lebenskraft und praktische Dinge für deine Schergen sammeln.

TURMPORTALE

Turmportale sind die Verbindung zwischen deinem Turm und den ihn umgebenden Gebieten. Durch diese Portale taucht der Overlord auf, und durch diese Portale können die Turmobjekte und der Overlord zurück in den Turm gelangen.

Turmportale ziehen auch Schergenportale an und bieten dir so immer Zugang zu deinen loyalen Dienern.

Um zu einem Turmportal reisen zu können, musst du es zunächst entdecken.



WEGPUNKTTORE

Diese kleineren Versionen der Turmportale erscheinen als Reaktion auf deine Anwesenheit. Genau wie Turmportale bieten sie dir die Möglichkeit, Turmobjekte (und dich selbst) in den Turm zurückzubefördern. Das Turmportal kann dich jedoch nur zum aktivsten der Wegpunkttore transportieren, also zu dem, das du zuletzt ausgelöst hast.



TURMRÄUME - DER THRONSAAL



Der Thronsaal bildet das Zentrum deines Turms. Dort befindet sich das Turmportal. Vom Thronsaal aus kannst du alle anderen Bereiche deines Turms erreichen.

TURMRÄUME - DIE WAFFENKAMMER & DIE SCHMIEDE



Selbstverständlich gibt sich ein Overlord nicht mit Second-Hand-Waffen ab. Deshalb werden deine Waffen in der Schmiede des Turms speziell für dich hergestellt (natürlich nur, sofern es dir gelingt, die Schmelzöfen zu finden, die aus der Schmiede gestohlen wurden).

Wähle zunächst aus, welche Waffe oder Rüstung du schmieden möchtest. Weitere Informationen hierzu findest du unter „Die Waffen- & Rüstungstypen“.

Anschließend wählst du, welches Metall du verwenden möchtest (dafür musst du den entsprechenden Schmelzofen gefunden und in den Turm zurückgebracht haben).

Jetzt kannst du die Waffe oder die Rüstung mit dem Leben deiner loyalen Schergen tränken. Jeder Schergentyp verleiht dem Objekt seine einzigartigen Fähigkeiten. Je mehr Schergen du opferst, desto mächtiger wird deine Waffe oder Rüstung.

Wähle schließlich „Schmieden“, um die neue Waffe oder Rüstung herzustellen.

Du kannst auch bereits vorhandene Waffen oder Rüstungen aufwerten, indem du sie mit mehr Schergen tränkst. Aber vergiss nicht, dass du dir bereits geopfert Schergen nicht mehr zurückholen kannst.

***Tipp:** Vergiss nicht, regelmäßig neue Objekte zu schmieden, wenn dir neue Ressourcen zur Verfügung stehen.*

Du kannst jederzeit die Waffenkammer aufsuchen, um bereits geschmiedete Waffen und Rüstungen auszuwählen. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, dann kann eigentlich nicht viel schiefgehen.



TURMRÄUME – DAS VERLIES

An diesem Ort in deinem Turm können viele der Kreaturen reproduziert werden, die du bereits bezwungen hast, sodass du sie hier zu deinem Vergnügen erneut töten kannst. Wenn du das Verlies aufsuchst, kannst du einen dieser Gegner auswählen und deine Kampfeskünste an ihm erproben. Es macht Spaß, einfach gegen schwächere Gegner zu kämpfen. Wenn du es jedoch mit stärkeren Gegnern aufnimmst, kannst du Erfahrung sammeln und gleichzeitig verschiedene Taktiken ausprobieren. Schließlich schadet es nie, ein paar Asse im Ärmel zu haben!

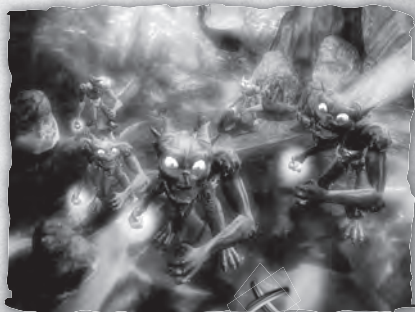


***Tip:** Übe deine Fertigkeiten im Verlies, um die Stärken (und Schwächen) sowohl deiner Schergen als auch deiner Gegner kennenzulernen! Unter Umständen verlieren die Gegner sogar Ausrüstungsgegenstände, die du aufsammeln kannst. Die Aufwertung und der Tod von Schergen sind von Dauer!*

TURMRÄUME – BRUTGRUBE

Tief unter deinem Dunklen Turm befindet sich die Brutgrube, in der die aus der Lebenskraft hervorgegangenen Schergen darauf warten, dir zu dienen. Hierher werden die alten Schergennester gebracht, wenn du sie entdeckt hast, sodass du Zugang zu allen Schergentypen hast.

Wenn du das Turmherz gefunden hast, kannst du von ihm erfahren, wie viele Schergen du hervorgebracht und getötet hast und wie viele im Turm darauf warten, dir zu dienen.



TURMRÄUME – DIE PRIVATGEMÄCHER

Dieser Bereich ist zunächst leer. Er eignet sich ideal für eine Matresse, sofern du eine findest, die dir dabei helfen möchte, dein im Schweiß deines Angesichts gestohlenen Gold auszugeben.

DIE SCHERGENTYPEN

Die Rasse der Schergen ist in 4 verschiedene Typen unterteilt. Jeder Typ hat eine andere Farbe und besondere Fähigkeiten:



Braune – die Kämpfer!

Bei den braunen Schergen handelt es sich um den stärksten und am häufigsten vorkommenden Schergentyp. Sie sind für jeden Kampfeinsatz geeignet und können am meisten einstecken.

Die Braunen haben die besondere Fähigkeit, auf dem Schlachtfeld so ziemlich jedes Objekt zu ihren Gunsten einzusetzen. Sie verwenden einfach alles, von nahezu nutzlosen Objekten wie Kürbissen und Heugabeln bis hin zu mächtigen Schwertern, die sie ihren Gegnern stehlen!



Rote – die Bogenschützen!

Die roten Schergen sind eng mit dem Element des Feuers verbunden und werfen aus der Ferne mit Feuerpfeilen. Feuer kann ihnen natürlich nichts anhaben, und sie können Flammen erstickern.

Setze die Roten nicht im Nahkampf ein, da sie darin nicht geübt sind. Positioniere sie sorgfältig!



Grüne – die Assassinen!

Grüne Schergen können Gifte unschädlich machen. Da sie Assassinen sind, schleichen sie sich mit ihren rasiermesserscharfen Klauen gern unbemerkt von hinten an ihren Gegner heran! Grüne Schergen sind nicht so robust wie die braunen, sie können jedoch deutlich mehr Schaden anrichten. Sie sind besonders nützlich, wenn sie gegen große, starke Gegner eingesetzt werden, allerdings nur, wenn es dir gelingt, den Gegner von hinten anzugreifen!



Blaue – die Heiler!

Die amphibischen blauen Schergen sind der geheimnisvollste Schergentyp. Sie sind keine Kämpfer, können jedoch mit ihren 3 einzigartigen Fähigkeiten eine Schlacht entscheiden. Zum einen können die Blauen magischen Schaden verursachen und so auch ätherische Gegner verletzen. Zweitens können sie schwimmen. Für alle anderen Schergentypen ist Wasser dagegen tödlich. Und schließlich können die Blauen gefallene Schergen wieder zum Leben erwecken.

DIE ZAUBER

Zu Beginn deiner Abenteuer verfügst du über keinerlei magische Fähigkeiten, das wird sich jedoch schnell ändern. Durch das Sammeln besonderer Turmobjekte (der Zaubersäulen) kannst du dir dein gesamtes magisches Potenzial erschließen.

Es gibt vier Zaubertypen: Feuer-, Dominations-, Schild- und Schergenzauber. Jede Säule des entsprechenden Typs verleiht dir Zugang zu einem Zauber einer höheren Stufe. Der mächtigste Zauber, den du erhalten kannst, ist in zwei Varianten verfügbar. Welche du erhältst, hängt von deiner Verderbtheit ab.

Solange ein Zauber aktiv ist, wird dein Mana verbraucht. Der Zauber wird deaktiviert, sobald du über kein Mana mehr verfügst.

HINWEIS: Feuer-, Dominations- und Schildzauber haben keine Auswirkung auf deine Schergen.

FEUERZAUBER

Drücke **[E]**, um den Zauber auszulösen, und halte die Taste gedrückt, um ihn aufrechtzuerhalten. Du kannst dich nicht bewegen, solange du diese Zauber wirkst.



Stufe 1: Feuerball

Schickt einen Feuerball in Richtung Ziel. Beschädigt alles, was er berührt, und kann Objekte in Brand setzen. Du musst **[E]** gedrückt halten, um mehrmals nacheinander zu feuern.



Stufe 2: Flammenstoß

Ein kontinuierlicher Flammenstoß mit einer geringeren Reichweite als der Feuerball. Er kann jedoch deutlich mehr Schaden anrichten.



Stufe 3, verderbt: Inferno

Fügt einem großen Bereich um das Ziel herum immensen Schaden zu und steckt alles innerhalb seiner Reichweite in Brand.



Stufe 3, nicht verderbt: Flammenmeer

Trifft alle Gegner im Bereich des Ziels und fügt ihnen massiven Schaden zu. Diese magische Flamme setzt sonst nichts in Brand, lässt dich also in einem guten Licht dastehen.

DOMINATIONSZAUBER

Beherrsche den Geist deiner Gegner, und unterwirf sie deinem Willen. Aktiviere bzw. deaktiviere Dominationszauber, indem du **[E]** drückst.



Stufe 1: Ruhe

Unterbricht die Aktion eines Gegners und verlangsamt ihn.



Stufe 2: Verwirrung

Verwirrt den Geist aller Kreaturen in der Umgebung des Ziels und lässt sie wahllos handeln. Vielleicht greifen sie sich gegenseitig an, vielleicht greifen sie aber auch dich an!



Stufe 3, verderbt: Verrat

Sorgt dafür, dass alle Kreaturen in der Umgebung des Ziels sich gegenseitig angreifen.



Stufe 3, nicht verderbt: Unterwerfung

Hält alle Gegner in einem bestimmten Umkreis davon ab, dich oder deine Schergen anzugreifen.

SCHILDZAUBER

Schütze dich selbst (und füge deinen Gegnern gleichzeitig Schaden zu, wenn es sich ergibt). Aktiviere bzw. deaktiviere Schildzauber, indem du **[E]** drückst.



Stufe 1: Schild

Stößt alle Figuren zurück, die dem Overlord zu nahe kommen.



Stufe 2: Schockschild

Wie der Schild, fügt jedoch jenen, die dir zu nahe kommen, zusätzlich Schaden zu.



Stufe 3, verderbt: Teufelsschild

Mit Ausnahme weniger besonders robuster Exemplare werden alle Gegner, die sich diesem Schild nähern, zurückgestoßen, gelähmt, von Elektroschocks durchströmt und in ihre Einzelteile zerlegt (solange dein Mana ausreicht!).



Stufe 3, nicht verderbt: Himmelsschild

Kein Gegner kann diesen Schild durchdringen, allerdings würde er auch nicht einmal einem Grashalm Schaden zufügen.

SCHERGENZAUBER

Übertrage einen Teil deiner Stärke und deines Zorns auf deine Schergen, auch wenn du dadurch eventuell vorübergehend die Kontrolle über sie verlierst. Aktiviere bzw. deaktiviere Schergenzauber, indem du **[E]** drückst.



Stufe 1: Zorn

Verbessert die Stärke und die Belastbarkeit sämtlicher Schergen.



Stufe 2: Berserker

Wie der Zorn, allerdings laufen deine Schergen hier sofort los und prügeln auf alles ein, was sie in ihrer Umgebung finden.



Stufe 3, verderbt: Terrorlegion

Die fortgeschrittene Version des Berserkers. Sämtliche Gegner fliehen jetzt in Angst vor deinen Schergen!



Stufe 3, nicht verderbt: Heldenlegion

Deine Disziplin färbt ab. Deswegen greifen deine vor Energie nur so strotzenden Schergen lediglich deine Gegner an.



DIE WAFFEN - & RÜSTUNGSTYPEN



Helm

Ein Helm hat in erster Linie optischen Wert. Wenn du ihn jedoch mit dem Leben von Schergen tränkst, wird deine maximale Hordengröße erhöht, sodass du mehr Schergen befehligen kannst.



Rüstung

Durch eine Rüstung wirst du widerstandsfähiger. Du kannst sie mit dem Leben von Schergen tränken, damit du Angriffen noch besser widerstehen kannst. Alternativ kannst du auch mehr Gesundheit, mehr Mana oder sogar die Möglichkeit erhalten, dich langsam selbst zu regenerieren.



Waffen

Waffen eignen sich hervorragend dazu, auf etwas einzuschlagen. Du kannst sie auch mit dem Leben von Schergen tränken, damit sie effektiver sind, Feuerschaden zufügen können, schneller zum Tod deiner Gegner führen oder deine Gegner stärker zurückstoßen.

Es gibt drei Waffentypen, die jeweils über unterschiedliche Vorteile verfügen:



Axt – Die Waffe eines jungen Overlords.

Schwert – Schneller als die Axt, verursacht jedoch weniger Schaden. Außerdem gelingt es dir damit nur selten, Gegner zurückzustoßen.

Morgenstern – Langsamer als die Axt, verursacht jedoch noch mehr Schaden. Außerdem gelingt es dir damit in den meisten Fällen, Gegner zurückzustoßen.

MITWIRKENDE

TRIUMPH STUDIOS

Entwicklung und Leitung
Lennart Sas

Technische Leitung
Arno van Wingerden

Programmierung
Richard Nijland, Sandy Brand,
Peter Venis, Josh Farley, Tom Bird,
Onno Jongbloed

Künstlerische Leitung
Roel Grevendonck,
Marcel Vijfwinkel

Gestaltung
Edwin Rhemrev, Allert van der Leij,
Remco Moll, Sjan Weijers,
Scott McInnes, Bob Bouman,
Daniël Ernst

Leitung Animation
Yasumiko Cindy Lo Garry

Animation
Remco Moll, Peter Kortenhoeven,
Vincent Elzenga,
Roel Grevendonck

Level-Design
Arnout Sas, Merijn Vogelsang,
Joost Blatter, Rick van Werkhoven,
Hanneke Debie, Maarten Brouwer,
Fabian Akker, Koen Pater,
Simon Alkemade

Produktionsassistentz
Dijre van Dijk, Paul Hulsebosch

Musik komponiert von
Michiel van den Bos

Autorin und Co-Entwicklerin
Spielablauf
Rhianna Pratchett

Schriftarten
Demon Night by Brian Nelson
Vingue by Ray Larabee

**Triumph Studios möchte
besonders folgenden Personen
danken:**

Daniel Cook, Tim Sweeney,
Jimmy van der Have,
Jurrie Hobers, Mike Hendrixen
Allen, die in der Vergangenheit mit
uns zusammengearbeitet haben
Unsere besseren Hälften, die es
mit uns aushalten

Audio-Design von
the Audio Guys limited
Dan Gardner, Tim Bartlett

Zusätzliches Audio
Mason Fisher

SPRECHER

Gnarl, Schergen & andere
Marc Silk

Fräulein Vanessa & andere
Jonell Elliot

Fräulein Rosa & andere
Fay Maillardet

Fürst Ferdinand, Archie & andere
Steve Steiner

Wilfried Wanst & andere
Brian Bowles

Oberon Grünschleier & andere
Mason Fisher

Jule
Melissa Monzo

Weitere Sprecher
Samantha Russell, Karl Babij,
Daniel Gardner, Tom Clarke-Hill

**Lösungen für digitale Inhalte von
STREAMLINE STUDIOS B.V.**

Hector Moran, Adam Capone,
Alex Huneke, Anethea Veenman,
Bart Oosten, Daniel Hanhardt,
Eva Koekoek, Fabio Ilacqua,
Francisco Rossello, Gilles Ketting,
Inken Konow, Jeroen Leurs,
Jeroen Jansen, Johan Holwerda,
John Stanforth, Kimman Cheng,
Manu Bains, Marc Schweinloch,
Mike Shurtliff,
Peter Fufu Frauenwahl' Renner,
Peter Asberg, Ramon Contini,
Renier Banninga, Robert Larsson,
Saskia Kronenburg, Stefan Baier,
Susanna Granlund,
Thomas Schmall, Wanja Svasek,
Alexander Fernandez, Harpp Seble,
Hector Fernandez, Ester Feller,
Sabina Dirks

**Grafik-Produktionservices von
NIKITOVA LLC**

Olya Nikitova, Andrei Pozolotin,
Sergei Ilushin, Natalia Makarova,
Alexey Einor, Alexander Bereznyak,
Vitaliy Smyk, Danila Vlasov,
Yaroslav Medvedev,
Andrei Klimenko,
Aleksandr Mendeleyev,
Aleksandr Vishnyak,
Alexander Moiseenko,
Anton Evdokimov,
Olga Tatur, Ruslan Markin,
Zhanna Fitzay,
Aleksandr Kravchuk,
Dmitriy Lemesko,
Evelina Samoylovich,
Lesya Bulatseva, Olga Yershova,
Denis Vorobyov, Aleksei Chekalenko,
Konstantin Kondakov,
Olesya Grivenko,
Aleksandr Markelov,
Igor Sidorenko,
Margarita Machugovskaya,
Olga Mihalicina, Inna Sleptsova,
Anatoliy Kuzmich,
Andrei Revutskiy, Andrei Valdayev,
Nikolay Rudenko,
Vladimir Kalashnik,
Victor Strelchenko,
Olesya Andreeva, Roman Chepurinov,
Vladimir Vazhinskiy

TTrailer & Intro von Ark VFX
Michael Powell, Andy Turner,
Stephen Tappin, Richard Wright,
Richard Bentley, James Busby,
Patrick Ward, Tim Brown,
Paul Clayton

CODEMASTERS

Produktion
Kevin Mullard

QS-Management
Eddy Di Luccio

QS-Leitung
Andrew Kinzett

QS-Team
Alyson Williams, Jamie Stowe,
Richard Hall, Christopher Davies,
Fay Maillardet, David Wallen,
Alex Tyc, Paul Clark,
Darren Hassett, Mat Mortlock

Leitung Online-QS
Jonathan Treacy

Online-QS-Team
Michael Wood, James Clarke,
Edward Rothwell, Michael Flood,
Mathew Leech, Andrew Morris,
Anthony Moore, Robert Young,
Gehan Pathiraja, Gerard McAuley

**Kompatibilitäts- und
Codesicherheits-Management**
Gary Cody

Leitung Xbox 360-Kompatibilität
Neil Martin

Leitung PC-Kompatibilität
Ben Fell

Kompatibilitäts-Team
Martin Hawkins, Kevin Blakeman,
Tom Gleadall

Leitung Audio
Will Davis

Zusätzliches Sound-Design
Oliver Johnson

Lokalisierungsmanagement
Daniel Schäfers

Deutsche Übersetzung
Claudia Digel

Italianische Übersetzung
Francesca Di Marco

Spanische Übersetzung
Ana Garate, Marta Rodriguez Gómez

Französische Übersetzung
Jerome Bayeux

Lokalisierte Sprachaufnahmen
Binari Sonori

Leitung Produktentwicklung
Craig Duncan

Markenmanagement
Andrew Wafer

**Vize-Leitung
Markenmanagement**
Barry Jafrato

Weltweites Marketing
Emma Morgan

Marketingleitung
Nicola Hewitt

PR
Sam Cordier, Dean Scott,
Marshall Maclean

**Leitung weltweite
Kommunikation**
Richard Eddy

Marketingabteilung
Barry Cheney, David Alcock,
Amarjit Bilkhu, Wayne Garfirth,
Peter Matthews, Liz Darling

Leitung Geschäftsbeziehungen
Adam Hance, David Felton,
Nick McAuliffe, Lee Ward,
Cheryl Bissell

Leitung Geschäftsbeziehungen
Daniel Ward

Juristische Beratung
Dorely Doherty

Einkauf
Peter Zetterberg, Pete O'Donnell

**Zusätzliches Design &
besonderer Dank**
Joe Falke

Ganz besonderer Dank an
Sam Parker, Iain Hancock

Besonderer Dank an
Bryan Marshall & das Team von
Central Technology

**Das Cricket-Team von
Codemasters**

F4G Software Plc.

lund4 games

SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG DER CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BELIEGENDE PROGRAMM (DAZU ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFNAHME-MEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHEM FORMAT) WIRD ZU DEN UNTEN STEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT, DIE EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDEnde VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND DIE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS“) DARSTELLEN. DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIG BINDENDE WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS.

DAS PROGRAMM ist durch englisches Urheberrecht, internationale Verträge und Konventionen zum Urheberrecht sowie anderes Recht geschützt. Das Programm wird lizenziert, nicht verkauft, und diese Vereinbarung stellt keine Übertragung von Eigentum in Bezug auf das Programm oder jegliche Kopien davon dar.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch.
2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, außer denen, die im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

UNTERSAGT SIND IHNEN:

- * Das Kopieren des Programms.
- * Verkauf, Vermietung, Verleih, Lizenzierung, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafes“, Computerspielformen oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.
- * Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.
- * Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher Eigentumsmerkmale oder -etiketten, die auf dem oder im Programm enthalten sind.

BESCHRÄNKTE GARANTIE. Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahmemedium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters solche Produkte innerhalb dieser Frist nach ausserordentlicher fränkter Einsendung des Produkts unter Beilage eines datierten Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahmemedium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORHERGEHENDEN ERSETZT DIESE GARANTIE JEDLICHE SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSSPRÜCHEN ODER STILLSCHWEGENDEN GARANTIE, EINSCHLIESSLICH JEDLICHER GARANTIE ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER GESETZESENTSPRECHUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEBUNDEN.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs, (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift, (3) einer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

BESCHRÄNKUNG DES SCHADENSERSATZES. CODEMASTERS HAFTET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN FIRMENWERT, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENSERSATZ BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DAS GESAMTE AUSSASS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTIEGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ENTRICHTETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN/LÄNDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRENZUNG EINER STILLSCHWEGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTET; DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

KÜNDIGUNG/BEENDIGUNG. Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstoßen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in ihrem Besitz zu vernichten.

UNTERLASSUNG. Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entstünde, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kautions, sonstige Sicherheiten oder Nachweise erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Mittel hinausgehen können, die Codemasters unter der anwendbaren Rechtsprechung zustehen.

SCHADENSERSATZ. Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossene Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

VERSCHIEDENES. Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, das zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung unterliegt englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit englischer Gerichte an.

Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter der folgenden Adresse an Codemasters:

**The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB.
Tel +44 1926 814 132 Fax +44 1926 817 595**

TECHNISCHER KUNDENDIENST

CODEMASTERS WEBSITE

www.codemasters.de

Die Website von Codemasters enthält Patches, Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Spielen sowie eine Online-Version der Wissensdatenbank unseres technischen Kundendienstes. Sie können hier auch ein Formular zur Anforderung technischer Unterstützung für dieses oder jedes andere Codemasters-Spiel ausfüllen.

E-MAIL

kundendienst@codemasters.com

Bitte fügen Sie Ihre "Dxdiag.txt"-Datei und eine Beschreibung Ihres Problems bei. Klicken Sie hierzu unter Windows XP auf 'Start', dann 'Ausführen'. Unter Windows Vista, klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche und verwenden Sie das Suchfeld. Geben Sie darin DXDIAG ein und klicken Sie auf 'OK'. Dadurch wird der DirectX Diagnostik-Bildschirm aufgerufen. Um die Ergebnisse zu senden, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN und speichern Sie als Textdatei (.txt) ab. Jetzt fügen Sie diese Datei Ihrer E-Mail bei.

E-Mail Unterstützung gibt es an 7 Tagen in der Woche.

TELEFON / FAX

Stellen Sie, bevor Sie anrufen sicher, dass Sie auf unserer Website nach einer möglichen Lösung für Ihr Problem gesucht und die „Overlord™“-Hilfedatei gelesen haben die sich auf der „Overlord™“-DVD-ROM befindet.

Um auf diese Hilfedatei zuzugreifen:

1. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf ARBEITSPLATZ.
2. Rechtsklicken Sie auf Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
3. Linksklicken Sie auf EXPLORER.
4. Doppelklicken Sie auf README.

Tel: (innerhalb von GB)

0870 75 77 881

(wenn sie sich außerhalb Großbritanniens befinden)

0044 1926 816065

Telefone sind besetzt:

14:00-19:00 (CET) Montag, Mittwoch und Freitag,

15:00-19:00 (CET) Dienstag und Donnerstag

Bitte rufen Sie nur an, wenn Sie sich an Ihrem PC befinden. Ihr PC sollte außerdem eingeschaltet und funktionsbereit sein (nicht gerade abgestürzt o.ä.). Anrufe werden unter Umständen für Ausbildungszwecke aufgezeichnet.

CODEMASTERS POSTADRESSE

Customer Services, Codemasters Software Ltd,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB.