www.sierra.de

© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und TM bezeichnen Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra ist Teil der Cendant Software Gruppe. Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.

S0014310 DEUTSCH

QUEST for GLORY V

DRACHENFEUER

Designed and Developed by

"Quest for Glory", "So You Want to be a Hero", "Trial by Fire", "Wages of War", "Shadows of Darkness" und "Dragon Fire" sind Warenzeichen. "Yosemite Entertainment" und "Sierra FX" sind eingetragene Warenzeichen von Cendant Software, Inc. © 1998 Yosemite Entertainment.

Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Macintosh® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc.

1998 Sierra On-Line, Inc. ™ und ® sind Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. oder werden von Sierra On-Line, Inc. unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt

So installieren Sie das Spiel 3
So starten Sie das Spiel 5
So erstellen Sie Ihren Charakter 6
So verändern Sie Ihren Helden 8
Interface-Rahmen 12
Optionen-Leiste 19
Kampf 24
Magie 25
Diebesphilosophie 31
Der Paladin 35
Gegenstände des Inventars 37
Kaufen und verkaufen 41
Reisen auf der Karte 43
Das Spiel (... was bisher geschah) 44
Malerisches Silmaria – Ein Reiseführer 49
Touristenrouten 53
Gefahren 56
So geht's los: Ein Spielführer 60
Problemlösungen 63
Mitwirkende 64
Kundendienst/Technischer Support 68
Notizen 71

So installieren Sie das Spiel

Schnellstart

PC

Das ist eine Kurzanleitung für Spieler, die mit der Installation von Software auf ihrem PC bereits vertraut sind. Eine detaillierte Anleitung (auch für die Installation auf einem Mac) finden Sie unter der Überschrift "Standard-Installation".

Legen Sie die Install-CD von "*Drachenfeuer*" in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn Sie die AutoPlay-Option aktiviert haben, erscheint das Installationsmenü von "*Drachenfeuer*" automatisch. Falls nicht, starten Sie die Datei SETUP.EXE, die sich auf der CD im CD-ROM-Laufwerk befindet.

Standard-Installation

PC

Vergewissern Sie sich bitte, daß Sie genügend freien Platz auf der Festplatte haben (siehe Systemanforderungen), um "*Drachenfeuer*" zu installieren. Überprüfen Sie dies, indem Sie auf dem Desktop den Windows Explorer aufrufen. Wählen Sie Ihre Festplatte an. Am unteren Fensterrand wird angezeigt, wieviel Platz Ihnen zur Verfügung steht. Brauchen Sie zusätzlichen Platz, können Sie andere Programme löschen oder deinstallieren.

Legen Sie die Install-CD von "*Drachenfeuer*" in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Der Installations-Bildschirm von "*Drachenfeuer*" sollte automatisch erscheinen. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie auf dem Desktop das Icon "Arbeitsplatz" doppelt an. Klicken Sie dann doppelt auf das CD-ROM-Icon. Sollte der Installations-Bildschirm von "*Drachenfeuer*" dann noch immer nicht erscheinen, schauen Sie bitte im Abschnitt "Problemlösungen" am Ende dieses Handbuchs nach.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Installations-Bildschirm. Falls Sie DirectX™ und/oder QuickTime™ noch nicht installiert haben, installiert das Spiel die beiden Programme automatisch auf Ihrer Festplatte.

Mac

Legen Sie die Install-CD von "*Drachenfeuer*" in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie auf dem Schreibtisch das "Install-CD"-Symbol doppelt an. Doppelklicken Sie auf den QFG5-Installer. Folgen Sie den Anweisungen, um das Spiel zu installieren.

Der Computer meldet es, falls für die Installation des Spiels nicht genügend Platz zur Verfügung steht. In diesem Fall können Sie andere Programme löschen, um für mehr freien Platz zu sorgen.

Deinstallation

PC

Wenn Sie "*Drachenfeuer*" deinstallieren möchten, klicken Sie im Start-Menü erst die "Sierra Utilities" und dann den Deinstallations-Button an. Alle Spieldateien, die zu "Drachenfeuer" gehören, sowie die damit verbundenen Icons werden entfernt. DirectX und QuickTime werden davon jedoch nicht berührt.

Mac

Wenn Sie "*Drachenfeuer*" deinstallieren möchten, löschen Sie einfach den Ordner "*Quest for Glory V*".

So beginnen Sie das Spiel

PC

Wenn Sie die AutoPlay-Option aktiviert haben, genügt es, die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk zu legen und im *Drachenfeuer*-Bildschirm auf den Start-Button zu klicken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Falls Sie die AutoPlay-Option nicht aktiviert haben, legen Sie die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie dann auf den Start-Button von Windows 95/98 und anschließend auf "Programme", "Sierra", "*Drachenfeuer*".

Falls Sie während der Installation eine Verknüpfung zum Desktop eingerichtet haben, können Sie das Spiel auch starten, indem Sie das Drachenfeuer-Icon auf dem Desktop anklicken. Haben Sie während der Installation keine Verknüpfung eingerichtet, können Sie eine solche erstellen, indem Sie jetzt mit der rechten Maustaste auf den Desktop klicken. Ein Fenster erscheint. Klicken Sie erst auf "Neu" und dann auf "Verknüpfung". Sie werden nach einem Dateinamen gefragt. Wählen Sie "Durchsuchen". Suchen Sie auf der Festplatte nach der Datei QFG5.EXE. Sie befindet sich standardmäßig im Verzeichnis C:\SIERRA\QFG5. Klicken Sie auf "Weiter". Geben Sie der Verknüpfung einen Namen, und klicken Sie dann auf "Fertigstellen". Doppelklicken Sie auf die Drachenfeuer-Verknüpfung, um das Spiel zu starten.

Mac

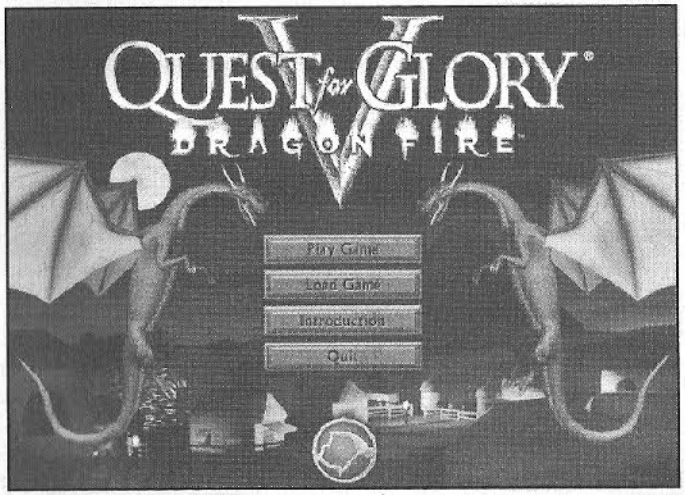
Legen Sie die Spiel-CD von "*Drachenfeuer*" in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Öffnen Sie den Spiel-Ordner, und doppelklicken Sie auf QFG5, um das Spiel zu beginnen.

Leistung

Wenn Sie das Gefühl haben, daß das Spiel zu langsam läuft, können Sie folgendes tun:

1. Vergewissern Sie sich, daß keine anderen Programme aktiv sind, während Sie "*Drachenfeuer*" spielen. Je mehr Speicher zur Verfügung steht, desto schneller läuft das Spiel.
2. Drücken Sie die ESC-Taste, um zum Menü "Kontrollfelder" zu gelangen. Stellen Sie die Detaileinstellung auf "Minimum". Damit schalten Sie einige Spezialeffekte aus, die dem Prozessor besonders viel abverlangen, und beschleunigen so das Spiel.
3. Benutzen Sie die Backslash-Taste (\), um den Interface-Rahmen im Spielfenster einzuschalten. Außerdem können Sie im Kontrollfelder-Menü die Bildschirmgröße verändern.
4. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Computer die auf der Verpackung des Spiels angegebenen Mindestanforderungen erfüllt. Wenn er es nicht tut, müssen Sie ihn aufrüsten.

So starten Sie das Spiel



Quest for Glory V: "*Drachenfeuer*" ist eine Mischung aus Actionadventure und Rollenspiel. Hier erwarten Sie Echtzeitkämpfe, eine spannende Geschichte, eine interessante Charakterentwicklung und packende Situationen. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen wirkt sich die von Ihnen gewählte Charakterklasse wirklich auf Geschichte und Gameplay aus.

Zu Beginn eines Spiels können Sie unter fünf Buttons wählen: "Spielen", "Spiel laden", "Einführung", "Beenden" und "Mitwirkende" (das Logo von Yosemite Entertainment).

Spielen

Mit dem "Spielen"-Button starten Sie eine Einzelspieler-Partie, die mit der Charakter-Generierung im Charakter-Generierungs-Bildschirm beginnt (siehe auch "So erstellen Sie Ihren Charakter").

Spiel laden

Die "Spiel laden"-Option ruft ein Menü auf, mit dem Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand wieder laden können. Wählen Sie das gespeicherte Spiel aus, das Sie weiterspielen möchten.

Einführung

Klicken Sie diese Option an, um den Intro-Film zu sehen.

Beenden

Klicken Sie diese Option an, um das Spiel zu beenden und wieder zu Ihrem Desktop zurückzukehren.

Mitwirkende (Yosemite Entertainment-Logo)

Zum Gelingen von "*Drachenfeuer*" trugen die Anstrengungen zahlreicher begabter Mitarbeiter bei. Klicken Sie hier, um die Liste der beteiligten Personen anzusehen.

So erstellen Sie Ihren Charakter

"*Drachenfeuer*" gestattet Ihnen, einen Helden auszuwählen und ihn zu verändern. Sie können als Kämpfer, als Magier oder als Dieb spielen. Außerdem können Sie einen Paladin-Charakter aus einem der vorhergehenden "*Quest for Glory*"-Spiele importieren oder mit dem von uns angebotenen Paladin spielen. Jede Charakterklasse hat vorgegebene Werte für Fähigkeiten und Fertigkeiten. Sehen Sie sich die Stärken und Schwächen jedes Charakters an, und entscheiden Sie dann, mit welchem Sie spielen möchten. Je nachdem, mit welchem Charakter Sie spielen, wird der Spielverlauf ein anderer sein. Auch wie Nichtspieler-Charaktere sich Ihrem Helden gegenüber verhalten und welche Ziele dieser anstrebt, hängt von seiner Persönlichkeit ab.

Charakter-Generierungs-Bildschirm

Der Charakter-Generierungs-Bildschirm ermöglicht es Ihnen, die Charakter-Klasse Ihres Helden auszuwählen und seine Statistiken zu verändern. Sie wählen den Helden-Typ aus, den Sie spielen möchten, indem Sie auf die Links/Rechts-Pfeile unter dem sich drehenden Bild klicken.

Kämpfer

In "*Drachenfeuer*" erhält der Action-orientierte Kämpfer die Gelegenheit, das zu tun, was er am besten kann. Dieser Charakter verfügt über mehr Stärke und Lebenskraft als der Magier oder der Dieb. Ihm bietet ein reiches Arsenal an Waffen, Rüstungen und Kampfstilen eine große Auswahl. Auf seine Fähigkeiten und seine Ausrüstung muß er sich schließlich auch verlassen können, will er angesichts der Vielzahl von Monstern und Gegnern nicht von vornherein chancenlos sein. Wer es mag, wenn ihm das Adrenalin bis zum Halse steht, für den ist der Kämpfer die ideale Spielfigur.

Magier

Der Magier ist der vielseitigste unter den drei Charakter-Klassen. Er verfügt über eine große Auswahl von Zaubersprüchen. Dazu gehören sowohl Offensiv- als auch Defensivzauber, sowie solche, die der Bewältigung allgemeinerer Aufgaben dienen. Je nachdem, welchen Stil Sie bevorzugen, kann dieser Zauberkundige ein Kriegermagier sein, der neben Waffen und Rüstungen auch Zaubersprüche einsetzt, um seine Gegner zu besiegen. Er kann sich aber auch als Lebensmagier verstehen, der bestrebt ist, Frieden und Harmonie auf Erden wiederherzustellen, und dazu seine Magie kreativ einsetzt.

Magier verfügen über größere Intelligenz und bessere Magie-Fähigkeiten als alle anderen Helden. Ihnen stehen auch mehr Zaubersprüche zur Verfügung als Leuten, die nur Gelegenheitszauberer sind. Wenn Sie die geheimnisvollen Künste der Zauberei erlernen wollen, ist der Magier der richtige Charakter für Sie.

Dieb

In der Charakterklasse des Diebes wird offenbar, inwiefern sich "Drachenfeuer" deutlich von anderen Rollenspielen unterscheidet. Während andere Charaktere selbstlos versuchen, die Welt zu einem besseren Ort für alle zu machen, geht es dem Dieb vor allem um sich selbst. Die Tatsache, daß er ein Held ist, hindert den Dieb nicht daran zu wissen, wie man Verbrechen begehen kann, ohne dabei geschnappt zu werden. Für seine meist sehr einträglichen Gaunereien findet der Dieb in Silmaria reichlich Gelegenheit.

Diebe müssen sich auf ihre Beweglichkeit und ihre Fertigkeit im Schleichen verlassen. Kämpfe lassen sich am besten vermeiden, indem die Gegner durch clevere Manöver ausgetrickst werden. Zudem versteht sich der Dieb auch gut darauf, sich zu verstecken. Und wenn er in die Enge getrieben wird, erweist er sich im Umgang mit dem Wurfmesser als recht geschickt. Wählen Sie den Dieb, wenn Sie Ihrem Helden durch Schlauheit und Geschicklichkeit Ärger vom Leibe halten möchten.

Paladin

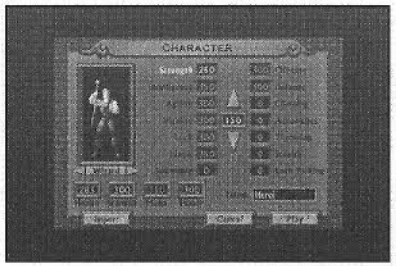
Der Paladin-Charakter kann gespielt werden, wenn Sie einen solchen Charakter in einem früheren "Quest for Glory"-Spiel gespeichert haben und ihn importieren. Den Paladin-Status können Sie im zweiten Teil der Serie, in "Trial by Fire", und auch im dritten, in "Wages of War", erreichen. In diesen Spielen wird der Paladin-Charakter erschaffen, indem der Held noble Taten und heldenhafte Aktionen vollbringt. Paladine können Fertigkeiten hinzugewinnen, aber auch verlieren, denn unehrenhafte Taten berauben einen Paladin seiner Fähigkeiten.

Als Spezialbonus befindet sich ein Paladin-Charakter im Import-Verzeichnis, so daß jeder in den Genuß kommen kann, diesen edlen Heldentypus zu spielen.

Import-Button

Sie können Charaktere, die in anderen "*Quest for Glory*"-Spielen gespeichert wurden, in "*Drachenfeuer*" importieren. Um einen Charakter zu importieren, kopieren Sie die Datei mit dem gespeicherten Charakter in das Import-Verzeichnis (c:\Sierra\Qfg5 ist auf einem PC voreingestellt, bzw der "*Quest for Glory V*"-Ordner auf dem Mac). Klicken Sie den Import-Button in der unteren linken Ecke des Charakter-Generierungs-Bildschirms an. Führen Sie einen Doppelklick auf eine .SAV-Datei aus, und Ihr gespeicherter Charakter erscheint auf dem Bildschirm. Stellen Sie nun noch die Statistiken des Helden ein, und starten Sie dann das Spiel.

So verändern Sie Ihren Helden



Wenn Sie sich für einen Helden-Typ entschieden haben, können Sie diesen anschließend noch so modifizieren, daß er Ihren Vorstellungen entspricht. Möglicherweise wollen Sie einen Kämpfer mit magischen Fähigkeiten, oder vielleicht möchten Sie, daß Ihr Zauberer auch gut im Schleichen ist. Sie haben die Wahl.

Der Erfolg jedes Charakters hängt von seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten ab. Die ursprüngliche Verteilung der Punkte auf Fähigkeiten und Fertigkeiten reflektiert den jeweiligen Charaktertyp.

Im Charakter-Generierungs-Bildschirm finden Sie fünf Fähigkeiten: Stärke, Intelligenz, Beweglichkeit, Lebenskraft und Glück. Und es gibt neun verschiedene Fertigkeiten: Magie, Schwimmen, Angriff, Verteidigung, Klettern, Akrobatik, Werfen, Schleichen und Schlösser knacken.

Einige Charaktertypen bekommen während des Spiels die Gelegenheit, weitere Fertigkeiten zu erlernen. Außerdem steht Ihnen vor Beginn des Spiels die Möglichkeit offen, Ihrem Charakter einen Vorteil zu verschaffen, indem Sie Extrapunkte auf seine Fertigkeiten verteilen. Der Kasten in der Mitte des Bildschirms enthält die Extrapunkte, die Sie verteilen können, um die Statistik Ihres Helden zu verändern. Es sind 100 Fertigkeiten-Punkte nötig, um Ihren Charakter eine neue Fertigkeit erlernen zu lassen. Beachten Sie, daß sich eine Fertigkeit nicht weiterentwickelt, wenn Ihr Charakter diese nicht zuvor erlernt hat.

Um die Punkte für eine Fähigkeit oder eine Fertigkeit zu erhöhen, klicken Sie auf den betreffenden Namen bzw. die Zahl, um sie zu markieren. Klicken Sie den nach oben gerichteten Pfeil an oder drücken Sie die Aufwärts-Pfeiltaste, um jeweils zehn Punkte auf einmal hinzuzufügen. Sollten Sie sich dazu entschließen, Punkte für eine Fähigkeit oder Fertigkeit zu vergeben, die noch auf Null steht, müssen Sie zumindest 100 Punkte vergeben, um den Mindestlevel für Fähigkeiten bzw. Fertigkeiten zu erreichen. Beachten Sie, daß diese Punkte von den verfügbaren Extrapunkten abgezogen werden. Auf dieselbe Art und Weise können Sie den nach unten gerichteten Pfeil anklicken oder die Abwärts-Pfeiltaste drücken, um Punkte abzuziehen. Allerdings ist es nicht möglich, einen Wert einzustellen, der unter dem Initialwert der Charakterstatistik liegt. Es ist auch nicht möglich, einen Wert über 400 anzuheben.

Haben Sie alle zur Verfügung stehenden Extrapunkte verplant, können Sie Ihrem Helden einen Namen geben. Klicken Sie dann auf den Spielen-Button, und das Spiel beginnt.

Fähigkeiten

Stärke

Die Stärke Ihres Charakters beeinflußt viele Aspekte des Spiels. Stärke entscheidet über die Tragkraft, die wiederum die Anzahl der Objekte, die Sie auf einmal tragen können, beschränkt. Die Stärke sorgt auch dafür, daß die im Kampf verursachten Schäden höher ausfallen. Bestimmte Hindernisse im Spiel können nur mit viel Kraft überwunden werden. Nehmen Sie als Beispiel eine Tür, die eingetreten werden muß. Aus der Stärke und der Lebenskraft ergeben sich die Gesundheitspunkte Ihres Charakters.

Intelligenz

Intelligenz ist die primäre Fähigkeit eines Magiers. Um einen Zauberspruch zu verwenden, sind Konzentration, Klugheit und schnelles Denken vonnöten. Die Intelligenz entscheidet über die magische Fähigkeit eines Magiers an sich. Aus diesem Wert ergibt sich auch die Menge der Mana-Punkte, die zum Zaubern zur Verfügung stehen. Aber auch im Kampf ist die Intelligenz ein wichtiger Faktor. Ein dummer Kämpfer wird nie so gut sein wie ein kluger.

Beweglichkeit

Die Beweglichkeit ist die Kombination von Geschicklichkeit, Geschmeidigkeit und schnellen Reflexen. Sie ist Grundvoraussetzung für alle Tätigkeiten, die einen Dieb ausmachen. Aus der Beweglichkeit und der Lebenskraft ergibt sich die Ausdauer. Die Beweglichkeit bestimmt auch im wesentlichen die Genauigkeit, mit der Ihr Held eine Waffe führt.

Lebenskraft

Die Lebenskraft entscheidet über die Gesundheit Ihres Charakters. Ein hoher Lebenskraft-Wert bedeutet, daß Ihr Held im Kampf mehr Verletzungen ertragen kann, bevor er kampfunfähig wird. Er ist auch dafür verantwortlich, daß Ihr Held viele Aktionen ausführen kann, ohne müde zu werden. Zusätzlich bewirkt eine hohe Lebenskraft, daß die Verletzungen Ihres Helden schneller heilen.

Glück

Glück ist eine Fähigkeit, die sich auf fast jeden Aspekt des Spiels auswirkt. Es macht sich im Kampf bemerkbar, beim Anschleichen und bei vielen anderen Diebesfertigkeiten. Ein Held mit viel Glück erlebt üblicherweise ein glückliches Spiel.

Fertigkeiten

Magie

Magie ist die wichtigste Fertigkeit eines Magiers. Die Fertigkeit der Magie hat wesentlichen Einfluß darauf, wie wirkungsvoll ein Zauberspruch ist. Zudem hat sie Auswirkung auf die Anzahl der Zaubersprüche, die ein Charakterauf einmal anwenden kann. Zusammen mit den Intelligenzpunkten Ihres Charakters generiert sie Mana-Punkte.

Schwimmen

Wenn Sie sich auf einer Insel befinden, ist Schwimmen eine sehr nützliche Fertigkeit. Allerdings muß Ihr Held erst einmal lernen, seinen Atem anzuhalten, sonst kann er nicht lange unter Wasser bleiben. Außerdem ist ganz ratsam, während des Schwimmens nicht zu kämpfen – es sei denn, Ihr Held kann Wasser atmen.

Angriff

Die Fertigkeit des Angriffs spielt eine große Rolle, wenn es darum geht zu bestimmen, wie präzise Ihr Charakter seine Waffe führen kann und welchen Schaden er mit ihr anrichtet. Im Klartext heißt das: Die Genauigkeit im Umgang mit Waffen ist abhängig vom Angriffswert in Verbindung mit einem gewichteten Durchschnittswert bei Beweglichkeit, Stärke, Intelligenz und Glück (in dieser Reihenfolge). Schaden wird durch den Basis-Schadenswert einer Waffe in Kombination mit dem Angriffswert und der Stärke Ihres Charakters ermittelt.

Verteidigung

Verteidigung definiert die Fähigkeit Ihres Charakters, in Kämpfen Verletzungen und Schäden zu vermeiden. Dieser Wert entscheidet darüber, wie erfolgreich Ihr Held eine Attacke abwehren oder einer Attacke ausweichen kann. Da es im Spiel einige Monster gibt, die Ihren Helden mit einem einzigen gut gezielten Schlag ins Jenseits befördern können, kann ein hoher Verteidigungswert sein Heldenleben retten.

Klettern

Für einen Dieb ist Klettern eine ungemein nützliche Fertigkeit. Sollten viele Wachen den Weg versperren, ist es am besten, ihnen aus dem Weg zu gehen. Ein gutes Seil mit einem Kletterhaken sowie sehr gute Fertigkeiten im Klettern können Ihrem Dieb so manchen Kampf ersparen.

Akrobatik

Die Fertigkeit der Akrobatik ist insbesondere dann interessant, wenn Ihr Dieb ein talentiertes und elegantes Erscheinungsbild abgeben soll. Ob ein todesverachtender Hochseilakt über einem gähnenden Abgrund oder ein blitzschneller Kickbox-Schlag – je höher der Akrobatik-Wert, desto tiefer kann ein Dieb in seiner Trick-Kiste wühlen.

Werfen

Werfen ist sowohl für einen Dieb als auch für einen Kämpfer eine nützliche Fertigkeit. Sie werden im Verlauf des Spiels eine Menge Gegenstände finden, die zu Wurfgeschossen taugen. Einen Gegner erst einmal mit einem Speerhagel einzudecken, ist eine gute Methode, ihn vor einem Nahkampf etwas weichzuklopfen. Präzise geworfene Messer können so manches Monster kaltstellen, bevor es Ihrem Dieb zu nahe kommt und ihm Schaden zufügt.

Schleichen

Ein erfolgreicher Dieb braucht einen hohen Wert in der Fertigkeit des Schleichens. Den Gedanken an einen Taschendiebstahl oder daran, jemanden außer Gefecht zu setzen, können Sie sich aus dem Kopf schlagen, wenn Sie nicht in der Lage sind, sich an Ihre Opfer anzuschleichen. Geräuschvolle Diebe finden sich schnell im städtischen Kerker wieder, vorausgesetzt, sie überleben ihre Gefangennahme.

Schlösser knacken

Das Leben eines Einbrechers ist hart, wenn er sich nicht darauf versteht, Schlösser zu knacken und Fallen zu entschärfen. Jeder Dieb sollte ständig daran arbeiten, seine Fähigkeiten im Knacken von Schlössern zu verbessern.

*Taschendiebstahl

Die Fertigkeit "Taschendiebstahl" ist nicht von Anfang an im Charakter-Generierungs-Bildschirm aufgelistet. Sie taucht erst während des Spiels im Charakter-Bildschirm auf. Ihr Held kann die Fertigkeit des Taschendiebstahls erlernen, indem er der Diebesgilde beitritt und das Diebesmesser kauft.

Abgeleitete Werte

Gesundheit

Die Gesundheitspunkte zeigen an, wieviel Schaden (Verletzungen) Ihr Held ertragen kann, bevor der Tod eintritt. Die Gesundheit ergibt sich aus den Werten für Stärke und Lebenskraft.

Ausdauer

Die Ausdauer-Punkte legen die Menge an Energie fest, über die Ihr Held verfügt. Körperliche Anstrengungen, Kämpfe und die Verwendung von Zaubersprüchen verbrauchen Ausdauer-Punkte. Sind alle Ausdauer-Punkte verbraucht, verliert der Held von da an Gesundheits-Punkte. Die Ausdauer ergibt sich aus der Beweglichkeit und der Lebenskraft.

Mana

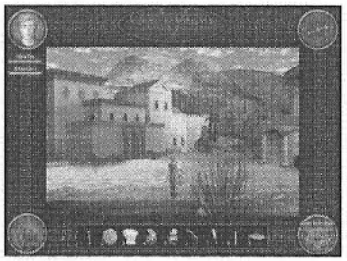
Die Anzahl der Mana-Punkte legt fest, wie viele Zaubersprüche Ihr Held anwenden kann. Je nach Wirkung und Vielseitigkeit verbrauchen unterschiedliche Zaubersprüche eine unterschiedliche Menge an Mana-Punkten. Die verfügbaren Mana-Punkte ergeben sich aus dem Intelligenz- und dem Magie-Wert. Wann immer Ihr Held einen Zauberspruch einsetzt, werden ihm Mana-Punkte abgezogen.

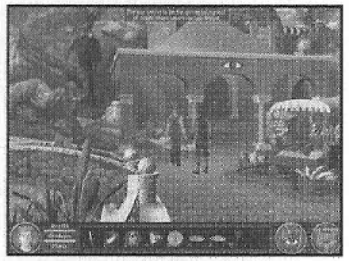
Ehre

Bis zu einem gewissen Grad verfügen alle Charaktere über Ehre. Die Ehre ist die Summe aller guten Taten, die ein Spieler im Laufe eines Spiels vollbringt. Großmütige Taten und Heldenmut steigern die Ehre. Dagegen sinkt sie, wenn grausame oder illegale Dinge getan werden. Viel Ehre ist das untrügliche Zeichen, an dem man einen echten Helden erkennt. Wenig Ehre ist das Merkmal eines fähigen Diebs.

INTERFACE-RAHMEN

Der Interface-Rahmen kann auf langsameren Computern angezeigt werden, um die Action zu beschleunigen. Sie können mit der "\"-Taste zwischen Interface-Rahmen und Vollbild-Darstellung umschalten. Es ist auch möglich, diese Einstellung in der Steuerleiste zu ändern. Die Vollbild-Darstellung komprimiert die Features der Benutzeroberfläche und reiht sie am unteren Bildschirmrand auf.





Angefangen in der oberen linken Ecke und im Uhrzeigersinn fortgesetzt, finden Sie die folgenden Elemente im Interface-Rahmen (Weitere Informationen über diese Features finden Sie in den Erklärungen weiter unten.):

Status-Balken

Die farbigen Balken unter oder neben dem Porträt Ihres Helden zeigen seine gegenwärtigen Gesundheits-, Ausdauer- sowie Mana-Levels an.

Charakter-Bildschirm

Klicken Sie auf das Porträt Ihres Helden, um den Charakter-Bildschirm aufzurufen.

Kompaß

Der Kompaß zeigt Ihnen die Richtung an, in die Ihr Held gerade schaut. Im Vollbild-Modus erscheint der Kompaß allerdings nicht automatisch. Sie können ihn mit der T-Taste ein- bzw. ausschalten oder die Einstellung in der Steuerleiste ändern.

Truhenschloß

Über das Truhenschloß können Sie die Bildschirme für Inventar, Ausrüstung und Zaubersprüche aufrufen.

Augen-Icon

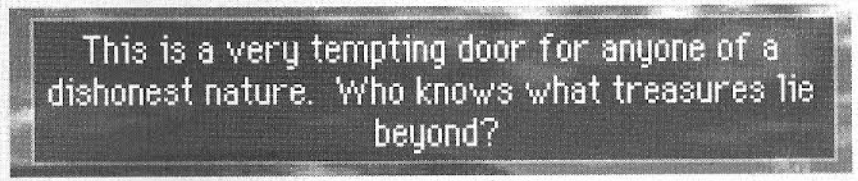
Klicken Sie das Augen-Icon an, um auf dem Spielfeld befindliche Objekte anzusehen.

Hand-Icon

Klicken Sie das Hand-Icon an, um Aktionen im Spielfeld auszuführen.

Informationen-Feld

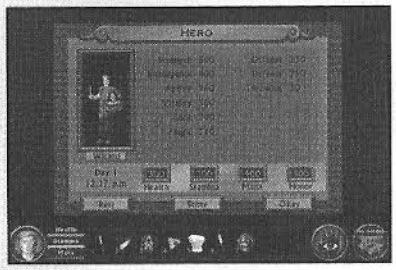
Das Informationen-Feld zeigt Ihnen Informationen aus dem Spiel an und gibt die Dialoge als Text wieder.



Gürtel-Feld

Das Gürtel-Feld ermöglicht Ihnen den schnellen Zugriff auf Zaubersprüche und Objekte aus dem Inventar. Sie können den Cursor während des Spiels auch auf ein Icon schieben, um ein Popup-Feld aufzurufen.

Charakter-Bildschirm



Der Charakter-Bildschirm zeigt Ihnen wichtige Informationen über Ihren Helden an. Zudem ermöglicht er Ihnen, Ihre Punktzahl zu kontrollieren oder den Charakter ausruhen zu lassen, um seine Ausdauer wiederherzustellen. Da "Drachenfeuer" ein Spiel ist, das dem Motto "Übung macht den Meister" folgt, und bestimmte Gegenstände Ihre Fähigkeiten beeinflussen, werden alle Änderungen an Ihren Basis-Werten im Charakter-Bildschirm angezeigt. Verbesserte statistische Werte erscheinen in Grün, Werte, die sich verschlechtert haben, in Rot. Unveränderte Punktwerte bleiben schwarz.

Zeit

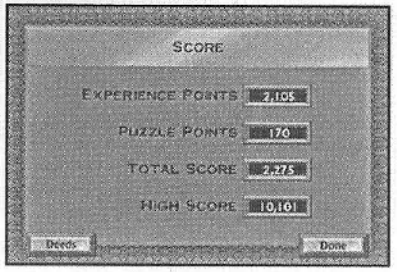
Die Zeitanzeige gibt die aktuelle Tageszeit und den Tag im Spiel an. Wenn Sie mit dem Cursor auf dieses Feld zeigen, erscheint eine Anzeige, die Aufschluß über den aktuellen Zustand Ihres Helden gibt.

Ruhen

Der "Ruhen-Button" erscheint nur dann, wenn die aktuelle Situation es Ihrem Helden erlaubt, gefahrlos zu ruhen. Klicken Sie den Button an, um Ihrem Helden die Möglichkeit zu geben, sich für eine Stunde auszuruhen und so seine Ausdauer wieder aufzufrischen. Ist eine Schlafgelegenheit verfügbar, wird Ihnen auch diese Option angeboten. Schlaf stellt die Mana- und Gesundheitswerte Ihres Helden deutlich schneller wieder her.

Punktzahl

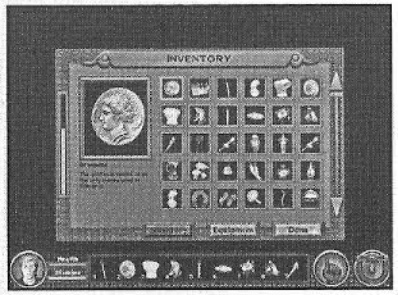
"*Drachenfeuer*" ist ein Spiel, in dem es viele Ziele gibt und das auf vielerlei Arten gespielt werden kann. Daher finden Sie hier auch diverse Punktwertungen.



- **Erfahrungspunkte**
  Erfahrungspunkte messen jene Fertigkeiten, die Ihr Held trainiert und im Laufe des Spiels verbessert hat.
- **Rätselpunkte**
  Die Rätsel-Punkte spiegeln wieder, wie viele Rätsel Sie bereits gelöst und welche Taten Sie im Spiel vollbracht haben. Ein Kämpfer erhält für seine Kämpfe mit den verschiedenen Monstern Punkte, während der Paladin seine Punkte dafür erhält, daß er Problemsituationen friedlich löst. Alle Charaktere können eine Rätselpunktzahl von 1000 erreichen. Zusätzlich kann sich Ihr Held weitere Bonus-Punkte für zusätzliche Aktionen verdienen.
- **Gesamtpunktzahl**
  Die Gesamtpunktzahl ist eine Kombination aus Rätselpunkten und Erfahrungspunkten.
- **Highscore**
  Der Highscore, also die "Höchste Punktzahl", ist genau das – nämlich die höchste Punktzahl, die Sie in all den Spielen, die Sie bisher durchgespielt haben, erreichten. Anhand des Highscores können Sie Ihren aktuellen Punktestand mit Ihrem besten jemals erreichten vergleichen.
- **Taten**
  Die "Taten"-Box listet alle Aufgaben auf, die Sie bisher im aktuellen Spiel gemeistert haben. Klicken Sie den Punkte-Button erneut an, um wieder zum Punktestand-Bildschirm zurückzukommen.
- **Fertig**
  Klicken Sie den "Fertig"-Button an, um wieder zum Spiel zurückzukehren.

Truhenschloß

Inventar



Klicken Sie das Truhenschloß an, oder drücken Sie auf die Taste "I", um den Inventar-Bildschirm aufzurufen. Hier finden Sie alle Gegenstände, die Ihr Held gerade bei sich hat. Um Informationen über ein Objekt zu erhalten, das Sie bei sich haben, zeigen Sie mit dem Cursor für eine Sekunde darauf. Dann werden Informationen über Name, Gewicht und Menge des betreffenden Objektes angezeigt. Klicken Sie den Gegenstand an, um im Fenster links eine vergrößerte Abbildung des Objektes zu sehen. Zusätzliche Informationen erscheinen in der Box darunter.

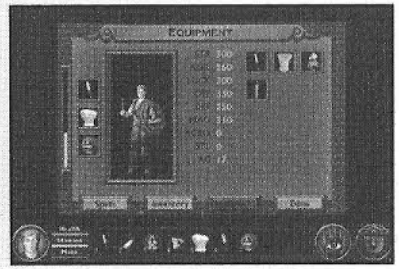
Um ein Objekt im Gürtel-Feld zu plazieren, klicken Sie es einfach an und ziehen es auf das Gürtel-Feld am unteren Bildschirmrand. Das Objekt 'fällt' an seine neue Position, wenn Sie die Maustaste loslassen.

Um Objekte miteinander zu kombinieren oder sie interagieren zu lassen, wählen Sie zunächst das Primärobjekt aus, indem Sie es anklicken. Es erscheint in der Box. Dann klicken Sie ein zweites Objekt an und ziehen Sie es auf die Box. Ein Beispiel: Wenn Sie erst Ihre Fackel anwählen, dann die Zunderbüchse anklicken und über das Bild der Fackel ziehen, wird die Fackel entzündet.

Diese Methode, Objekte miteinander zu kombinieren, wird z.B. auch benutzt, um den "Zap"-Zauber auf eine Waffe anzuwenden. Plazieren Sie den "Zap"-Zauber im Gürtel-Feld, und wählen Sie dann eine Waffe aus, die verzaubert werden soll, indem Sie sie im Inventar-Bildschirm anklicken. Ziehen Sie anschließend den "Zap"-Zauber über die Box, um diese Waffe zu verzaubern.

Eine Anzeige auf der linken Seite des Bildschirms zeigt das Gewicht an, das Sie gerade mit sich herumtragen. Je größer die Stärke Ihres Helden, desto mehr kann er tragen. Achtung: Wenn Sie sehr schwer beladen sind, verbraucht sich Ihre Ausdauer schneller als normal. Überschreiten Sie Ihre Tragkraftkapazität, können Sie sich nicht bewegen.

Ausrüstung



Sie rufen den "Ausrüstungs"-Bildschirm vom "Inventar"-Bildschirm aus auf oder indem Sie das Tastaturkürzel "E" verwenden. Dieser Bildschirm ermöglicht es Ihnen, die Gegenstände zu manipulieren, die Ihr Held trägt (angezogen hat) oder mit denen er ausgerüstet ist. Hier wird auch angezeigt, wie sich einzelne Ausrüstungsgegenstände auf die Statistiken Ihres Helden auswirken. Alle verfügbaren Objekte, mit denen Sie Ihren Helden ausrüsten können, werden in diesem Bildschirm angezeigt.

Um Ihren Helden mit einem Gegenstand auszurüsten, klicken Sie das betreffende Objekt einfach an und ziehen es auf das Bild Ihres Charakters. Das Objekt erscheint nun auf der linken Seite des Bildschirms. Falls es groß genug ist, wird das Ausrüstungs-Objekt auch auf dem Porträt Ihres Helden zu sehen sein.

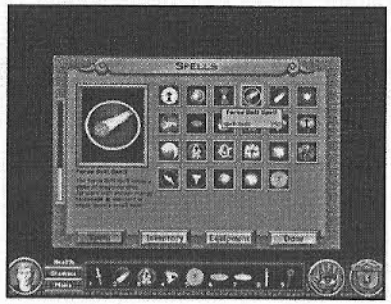
Um im Kampf Mann-gegen-Mann eine Waffe benutzen zu können, müssen Sie Ihren Helden zunächst damit ausgerüstet haben – anderenfalls kämpfen Sie ohne Waffen.

Um etwas zu werfen, wählen Sie das betreffende Objekt im Gürtel-Feld an und klicken dann mit dem Ziel-Cursor auf das Ziel.

Wenn ein Objekt, mit dem Sie Ihren Helden ausrüsten, dessen statistische Werte verändert, erscheinen die entsprechenden Werte in einer anderen Farbe. Erhöht sich ein Wert, wird die Anzeige grün. Verringert sich ein Wert, wird die Anzeige rot. Wenn Ihr Held z.B. ein Kettenhemd anlegt, wird dadurch zwar seine Rüstungsklasse besser, seine Beweglichkeit jedoch eingeschränkt und verringert. Die Rüstungsklasse ist ein Maß für den Schutz, den Ihr Held durch eine bestimmte angelegte Rüstung genießt.

Soll ein Objekt nicht mehr verwendet werden, ziehen Sie es einfach von der linken Seite des Bildschirms auf die rechte Seite hinüber oder ersetzen es durch ein anderes, ähnliches Objekt.

Zaubersprüche



Um den "Zauberspruch"-Bildschirm aufzurufen, klicken Sie in Ihrem Inventar-Bildschirm auf den "Zaubern"-Button. Alternativ können Sie auch das Tastaturkürzel "S" verwenden. Falls Ihr Held über magische Fähigkeiten verfügt, werden diese nun angezeigt. Zeigen Sie mit den Cursor für einen Moment auf einen bestimmten Zauberspruch, um Informationen dazu angezeigt zu bekommen. Klicken Sie den Zauberspruch an, um in der Box links eine vergrößerte Abbildung davon zu sehen. Zusätzliche Informationen erscheinen in der Box darunter. Klicken Sie Zaubersprüche an und ziehen Sie sie in das Gürtel-Feld des Helden am unteren Bildschirmrand, um sie unmittelbar anwendbar zu machen.

Verlassen

Klicken Sie diese Option an, um den aktuellen Bildschirm zu verlassen und zum Spiel zurückzukehren.

Hand/Auge-Icon

Mit dem Hand/Auge-Icon schalten Sie zwischen den Optionen "Bewegen" und "Betrachten" um. Wenn ein Auge erscheint, kann sich Ihr Held umsehen und das, was er sieht, identifizieren. Wird mit dem Auge-Cursor ein Objekt auf dem Bildschirm angeklickt, erscheint im Informationen-Feld eine Beschreibung.

Das Hand-Icon gestattet Ihnen, den Charakter zu bewegen und mit Objekten im Spielfeld zu interagieren. Wenn Sie mit dem Hand-Cursor einen Klick ausführen, wird Ihr Held in der Regel versuchen, an die Stelle zu gehen, die Sie angeklickt haben.

Wenn Sie mit dem Hand-Cursor ein bestimmtes Objekt anklicken, wird das Spiel das Naheliegendste tun. Ein Beispiel: Wenn Sie mit dem Hand-Cursor eine unverschlossene Tür anklicken, wird Ihr Charakter die Tür öffnen und den dahinter liegenden Raum betreten. Ist die Tür verschlossen, wird Ihr Charakter zu der Tür gehen und es erscheint ein Info-Feld, das Ihnen Optionen wie "Aufschließen", "Untersuchen" oder "Klopfen" anbietet.

Wenn Sie mit dem Hand-Cursor einen anderen Charakter auf dem Bildschirm anklicken, bekommen Sie die Möglichkeit, mit der Person zu sprechen oder ihr Dinge abzukaufen.

Falls Sie "*Drachenfeuer*" auf einem PC spielen, können Sie mit einem Klick der rechten Maustaste zwischen dem Hand- und dem Augen-Cursor umschalten.

Informationen-Feld

Das Informationen-Feld ist das Textfeld am oberen Bildschirmrand. Es kann auf verschiedene Weise verwendet werden. Wenn Ihr Held gerade mit dem Augen-Cursor etwas "ansieht", erscheint die dazu gehörende Beschreibung in diesem Feld. Sie finden hier auch eine Wiedergabe des aktuellen gesprochenen Dialogs als geschriebenen Text.

Der Dialogtext wird automatisch aktualisiert, sobald der Erzähler gesprochen hat. Um diesen Prozeß zu beschleunigen, können Sie den Sprecher oder das Informationen-Feld anklicken, um zum nächsten Text zu springen. Sie können dazu auch einfach die Leertaste drücken.

Gürtel-Feld

Das Gürtel-Feld ermöglicht den schnellen Zugriff auf häufig benutzte Gegenstände und Zaubersprüche. Um im Spiel einen Gegenstand zu benutzen oder einen Zauber anzuwenden, ziehen Sie einfach ein Icon aus dem Inventar- oder dem Zauberspruch-Fenster in das Gürtel-Feld Ihres Helden am unteren Bildschirmrand. Beachten Sie, daß die Objekte weiterhin an beiden Stellen erscheinen.

Sie wählen ein Objekt aus, indem Sie es mit dem Cursor im Gürtel-Feld anklicken. (Klicken Sie es nochmals an, um es wieder abzuwählen.) Das Objekt ist nun an den Cursor gekoppelt. Wenn Sie jetzt mit dem Cursor auf den Bildschirm klicken, wird das gewählte Objekt an der betreffenden Stelle verwendet. Ein Beispiel: Wenn Sie im Gürtel-Feld einen Schlüssel anklicken und dann damit im Spiel auf eine Tür klicken, wird versucht, die Tür mit diesem Schlüssel aufzuschließen. Handelt es sich um den richtigen Schlüssel, öffnet sich die Tür. Wenn Sie im Gürtel-Feld Rüstungen oder Waffen anwählen und dann damit das Bild Ihres Helden auf dem Bildschirm anklicken, wird er mit dem betreffenden Objekt ausgerüstet.

Mit einem Doppelklick auf ein Objekt im Gürtel-Feld rufen Sie ein Optionenfenster auf, in dem Sie Ihren Helden mit Gegenständen ausrüsten oder seiner Ausrüstungsgegenstände entledigen können. (Beachten Sie, daß das Spiel verhindert, daß Sie Objekte an Stellen ablegen, an denen Sie diese schlecht wiederfinden oder nur unter Schwierigkeiten wieder aufnehmen könnten.) Wenn Sie einen Zauberspruch doppelt anklicken, können Sie diesen Zauber vom Optionenfenster aus benutzen.

Falls Sie schnell zwischen den verschiedenen Objekten im Gürtel-Feld hin- und herschalten möchten, können Sie dazu die Zifferntaste drücken, die der betreffenden Position im Gürtel-Feld entspricht. Insgesamt gibt es neun verschiedene Positionen im Gürtel-Feld.

Bewegung

Sie können die Bewegungen Ihres Helden entweder mit der Tastatur oder mit der Maus steuern. Diese Befehle sind auf dem PC und dem Mac identisch.

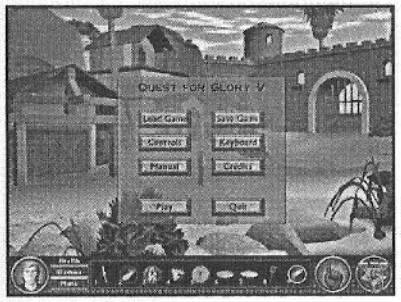
Bewegen mit der Tastatur

- Wenn Sie die Aufwärts-Pfeiltaste drücken, bewegt sich Ihr Held vorwärts. Drücken Sie gleichzeitig auch noch die UMSCHALTEN-Taste, rennt Ihr Held.
- Die Links/Rechts-Pfeiltasten drehen den Helden.
- Mit der Abwärts-Pfeiltaste geht Ihr Held rückwärts.
- Mit der Taste "Bild aufwärts" oder der Taste "A" lassen Sie Ihren Helden nach oben schwimmen oder schweben.
- Mit der Taste "Bild abwärts" oder der Taste "Y" lassen Sie Ihren Helden nach unten schwimmen oder schweben.

Bewegen mit der Maus

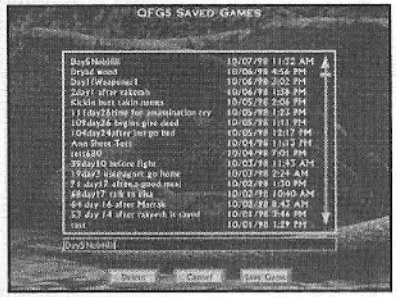
Klicken Sie mit Ihrem Cursor auf das Hand-Icon, um den Hand-Cursor zu erhalten. Klicken Sie dann mit diesem Cursor eine Stelle auf dem Bildschirm an, und Ihr Charakter wird versuchen, an diese Stelle zu gehen. Führen Sie einen Doppelklick auf eine Stelle des Bildschirms aus, versucht Ihr Held, zu diesem Punkt zu rennen.

Optionen-Leiste



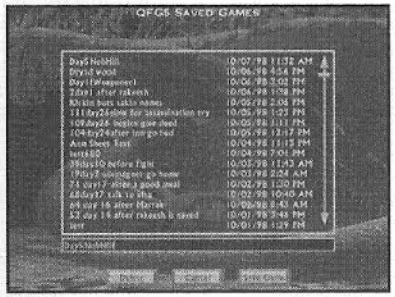
Die ESC-Taste öffnet ein Fenster, in dem Sie zahlreiche Optionen finden: "Spiel laden", "Spiel speichern", "Steuerung", "Tastatur", "Handbuch", "Mitwirkende", "Spielen" und "Beenden". Im folgenden Abschnitt finden Sie weitere Informationen.

Spiel laden



Klicken Sie den "Spiel laden"-Button an, wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden und weiterspielen möchten. Beachten Sie, daß Sie damit Ihr aktuelles Spiel beenden. Sofern Sie es nicht zuvor gespeichert haben, sind alle darin erzielten Fortschritte verloren.

Spiel speichern



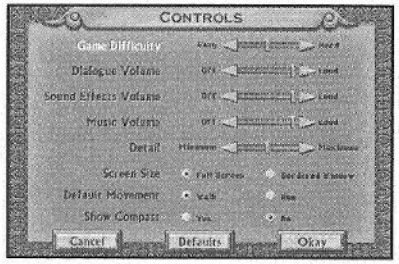
Eine Grundregel von kampforientierten Rollenspielen ist: Speichern Sie rechtzeitig und speichern Sie oft! Ihr Held wird sich immer wieder in gefährlichen Situationen wiederfinden, die er unter Umständen nicht überlebt. Sie können einer solch tragischen Entwicklung durch vorsichtiges Spielen zwar vorbeugen, doch mitunter sind die Monster trotzdem einfach ein kleines bißchen schneller als erwartet. Aus diesem Grund können Sie dieses Spiel speichern, wann immer Sie möchten. Sie können das Spiel aber auch an den Stellen speichern, die Ihnen am besten gefallen, um diese dann Ihren Freunden zu zeigen.

Natürlich ist es auch möglich, daß das Spiel so spannend wird, daß Sie schlicht und ergreifend vergessen zu speichern. Stellen Sie sich vor, Ihr Held hat in einem heißen Gefecht die Oberhand, und plötzlich, ganz unerwartet, gewinnt das Ungeheuer. Erst jetzt bemerken Sie, daß es schon Stunden her ist, daß Sie das letzte Mal gespeichert haben. Oder es gibt auf einmal einen Stromausfall und Sie sitzen unvermittelt vor einem schwarzen Bildschirm.

Bei solchen Gelegenheiten soll es schon vorgekommen sein, daß selbst erwachsene und gestandene Spieler in Tränen ausgebrochen sind.

Oberstes Ziel von "*Drachenfeuer*" ist es jedoch, Ihnen Spaß zu bereiten und jegliche Frustration zu ersparen. Daher haben wir uns etwas Besonderes für Sie einfallen lassen: Immer wenn Sie sich in eine gefährliche Situation begeben, speichert das Spiel an diesem Punkt automatisch. Sollten Sie Ihr Spielleben verlieren, bekommen Sie die Gelegenheit, diesen automatisch gespeicherten Spielstand zu laden und die gefährliche Situation noch einmal zu spielen. Trotzdem werden Sie immer noch an bestimmten Stellen, an denen es strategisch günstig ist, speichern wollen. Und natürlich werden Sie das Spiel auch speichern, bevor Sie aufhören zu spielen. Aber zu wissen, daß es ein automatisch gespeichertes Spiel gibt (Auto Save), das immer da ist, wenn Sie es brauchen, ist einfach beruhigend.

Steuerung



Der Steuerung-Button öffnet eine Steuerleiste, in der Sie das Spiel nach Ihren Bedürfnissen anpassen können.

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad legt fest, wie schwer Kämpfe und Rätsel im Spiel sind. Wenn Sie Kämpfe mögen und wirklich möchten, daß hinter jeder Ecke ein mordsmäßig mieses Monster lauert, dann stellen Sie das Spiel auf den höchsten Schwierigkeitsgrad ein. Sollten Sie aber ganz im Gegenteil der Meinung sein, daß blutrünstige Monster Ihnen den Spaß am Spiel verderben, stellen Sie dieses Steuerelement auf die Position ganz links. Damit reduzieren Sie die Anzahl der Monster und deren Stärke. Es gibt dann auch mehr Hinweise zu den Lösungen der Rätsel.

Dialog-Lautstärke

Mit dem Regler für die "Dialog-Lautstärke" stellen Sie die Lautstärke der Stimmen ein.

Soundeffekt-Lautstärke

Mit dem Regler für die "Soundeffekt-Lautstärke" stellen Sie die Lautstärke der Soundeffekte ein.

Musik-Lautstärke

Der Regler für die "Musik-Lautstärke" steuert die Lautstärke der Musik und der Umgebungsgeräusche.

Detail-Einstellung

Die Detail-Einstellungen sind auf "Normal" voreingestellt. Sollten Sie den Eindruck gewinnen, daß das Spiel zu langsam läuft, können Sie den Regler nach links schieben, um

so das Spiel zu beschleunigen. Bei der Detail-Stufe "Minimum" werden einige Effekte abgeschaltet, die den Prozessor besonders intensiv in Anspruch nehmen. Stellen Sie den Regler auf "Maximum", um die Qualität der Hintergrundgrafiken zu erhöhen.

Bildschirmgröße

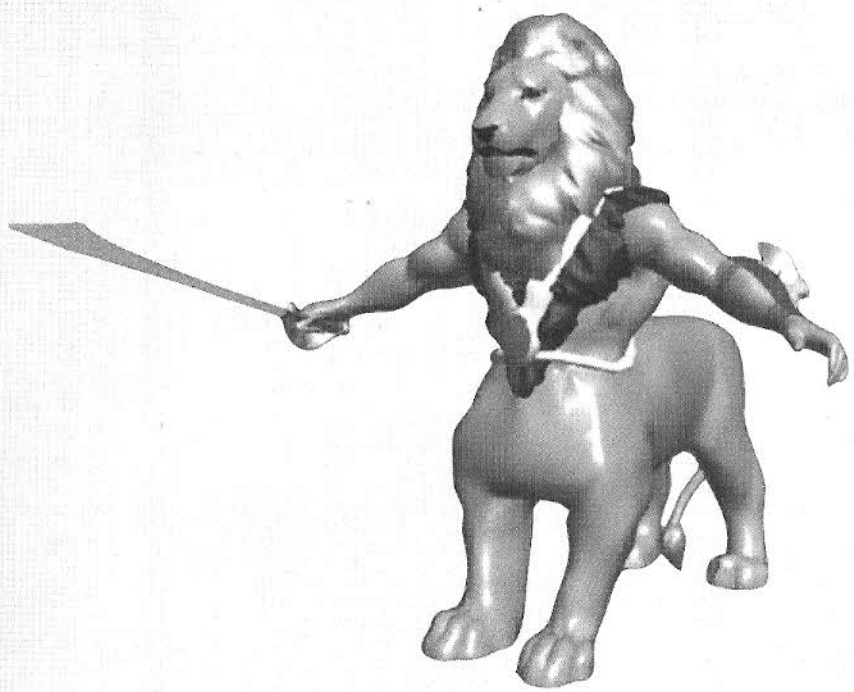
Wenn Sie die Option "Vollbild" aktivieren, werden die Elemente der Benutzeroberfläche am unteren Bildschirmrand gruppiert. Wählen Sie die Option "Rahmen", um den Spielablauf auf langsameren Computern zu beschleunigen.

Standard-Bewegung

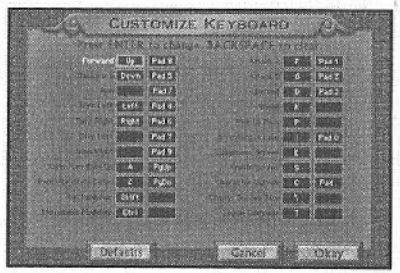
Sie können entweder "Gehen" oder "Rennen" als Standard für die Bewegungsart Ihres Helden wählen.

Kompaß zeigen

"Kompaß zeigen" ermöglicht Ihnen, den Kompaß zusammen mit einer Zeitanzeige permanent in der oberen rechten Bildschimecke anzeigen zu lassen.

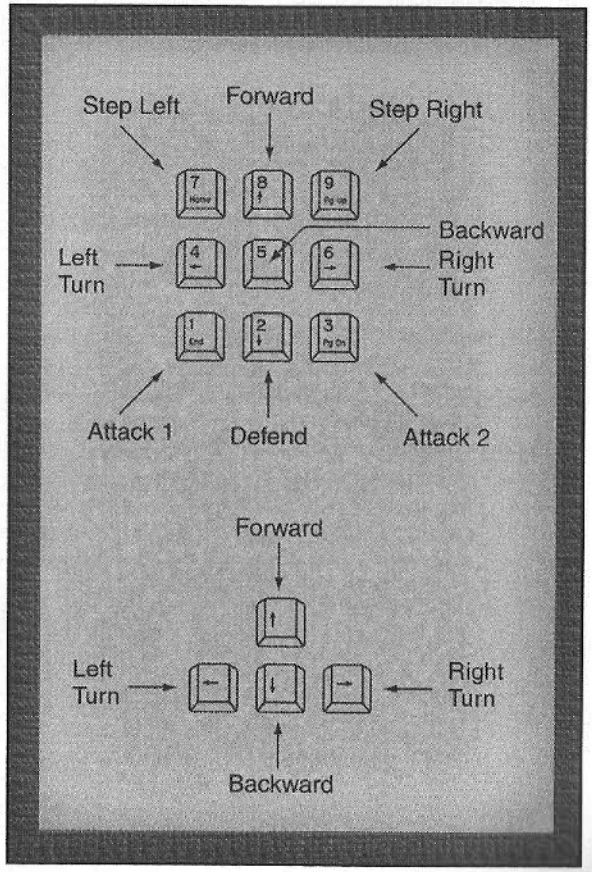


Tastatur



Mit dem Tastatur-Button können Sie Ihre Tastatur so konfigurieren, wie es Ihrem Spielstil am meisten entgegenkommt. Wenn Sie die Benutzung bestimmter Tasten für spezielle Aktionen von anderen Spielen her gewöhnt sind, können Sie in "Drachenfeuer" die Tastatur entsprechend umstellen. Wählen Sie dazu einfach eines der Eingabefelder. Drücken Sie dann erst die ENTER-Taste und anschließend die Taste, die Sie mit der betreffenden Funktion belegen möchten.

Tastaturkürzel



Inventar-Auswahl	1 – 9 (Gürtel-Position)	
Nach oben schwimmen oder schweben	A	Bild aufwärts
Nach unten schwimmen oder schweben	Y	Bild abwärts
Angriff 1	F	Ziffernblock 1
Angriff 2	G	Ziffernblock 3
Verteidigung	D	Ziffernblock 2
Schleichen	K	
Inventar-Bildschirm	I	Ziffernblock 0
Ausrüstungs-Bildschirm	E	
Zauberspruch-Bildschirm	S	
Charakter-Bildschirm	C	Ziffernblock , (Komma)
Bildschirmgröße verändern	\	
Kompaß ein/ausschalten	T	
Gegenstand aufheben	P	
Weiter zum nächsten Dialog	Leertaste	
Renn-Modifikator	Umschalten	
Bewegungs-Modifikator	Strg	
(Seitlicher Schritt sowie Aufwärts/Abwärts)		

Handbuch

Der Handbuch-Button ruft das Online-Handbuch auf. Es handelt sich dabei um einen kurzen Leitfaden, in dem Sie Informationen zur Benutzeroberfläche und anderen Dingen finden, und ist eine große Hilfe, falls Sie dieses Handbuch verlegen oder einfach schnell etwas nachsehen möchten.

Mitwirkende

Klicken Sie den Mitwirkende-Button an, um eine Liste der Leute zu sehen, die zur Realisierung dieses Spiel beigetragen haben.

Spielen

Der Spielen-Button bringt Sie wieder zum eigentlichen Spiel zurück.

Beenden

Mit dem Beenden-Button können Sie das Spiel neu starten, wieder zum laufenden Spiel zurückkehren oder das aktuelle Spiel beenden.

Kampf

In Silmaria wird ein Held gebraucht, und so hat man Sie in dieses Land gerufen, das von Tag zu Tag gefährlicher wird. Monster streifen auf den Inseln umher, und ganze Dörfer wurden bereits verlassen. Die diversen Monster in "*Drachenfeuer*" müssen mit den unterschiedlichsten Techniken und Strategien bekämpft werden,

denn sie sind mit einer komplexen künstlichen Intelligenz ausgestattet. Einige Monster sind sehr aggressiv, andere dumm und wieder andere können sogar zaubern. Die meisten bewegen sich während eines Kampfes und versuchen dabei, Sie anzugreifen, ohne selbst tödlich getroffen zu werden. Daher ist es extrem wichtig, bei Kämpfen überlegt und geschickt zu manövrieren.

Kampf-Cursor

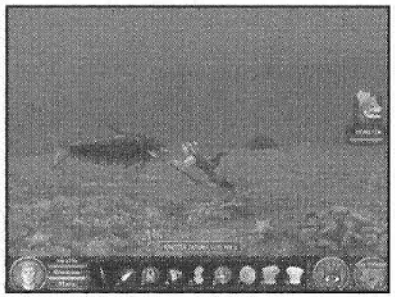
Wenn Sie bereits mit einer Waffe ausgerüstet sind und dann mit dem Aktion-Cursor ein Monster anklicken, führt Ihr Held mit dieser Waffe einen Angriff aus. Aber Vorsicht: Falls Sie nicht mit einer Waffe ausgerüstet sind und dann mit dem Aktion-Cursor ein Monster anklicken, greift Ihr Held mit bloßen Händen an!

Sollten Sie eine Maus mit drei Tasten haben, ist die mittlere Taste mit der Funktion "Verteidigen" belegt.

Um im Kampf etwas zu werfen, wählen Sie das betreffende Objekt im Gürtel-Feld an und klicken dann mit dem Ziel-Cursor auf das Ziel.

Um einen Angriffszauber zu benutzen, klicken Sie erst den betreffenden Zauberspruch an und dann mit dem Ziel-Cursor auf das Ziel.

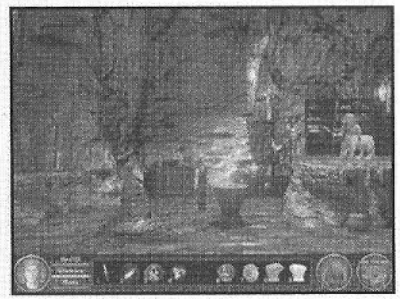
Unterwasserkampf



Die Regeln, nach denen ein Kampf ausgetragen wird, ändern sich, wenn das Gefecht unter Wasser stattfindet. Möglicherweise können Sie hier Ihre Lieblingswaffe gar nicht einsetzen. Für den Unterwasserkampf eignet sich der Dreizack zwar am besten, aber auch Speere und Dolche können recht gut eingesetzt werden. Alle anderen Waffen sind nutzlos, während Sie schwimmen. Da Sie zudem im Wasser darauf verzichten müssen, Ihren Schild am Arm zu tragen, läßt dabei auch noch Ihre Verteidigung etwas nach.

Und was die Zaubersprüche angeht ... tja, wie soll man das am besten ausdrücken? Versuchen wir es so – einige sollte man unter Wasser lieber nicht benutzen. Vom "Blitzkugel"-Spruch ist unter Wasser definitiv abzuraten (keine Zulassung durch den TÜV und auch kein GS-Siegel). Der "Blitz der Macht"-Zauber hingegen läßt sich ausgezeichnet unter Wasser einsetzen, und "Biß der Kälte" ist gut geeignet, um sich gleich gegen mehrere Gegner zur Wehr zu setzen.

Magie



"*Drachenfeuer*" spielt in einer Fantasy-Welt, in der Magie eine zentrale Rolle spielt. Es gibt hier Wesen, die zaubern können, und andere sind ganz und gar magischer Natur. Der Magier ist ein mächtiger Charakter, der sich vieler verschiedener Zauber bedienen kann. Sogar ein Nachwuchszauberer verfügt bereits über eine erkleckliche Anzahl von Zaubersprüchen. Einem Charakter, der kein Zauberer ist, aber die Fertigkeit der Magie besitzt, stehen weniger Zaubersprüche zur Verfügung. Zaubersprüche können im Magieladen gekauft werden, finden sich aber auch in den verschiedenen Regionen des Landes. Magier können keine Zaubersprüche einsetzen, wenn sie gerade eine Waffe führen. Nur Dolche und magische Stäbe machen hier eine Ausnahme, und auch für Schilde gilt dies nicht. Schwere Rüstungen schränken den Fluß der Magie stark ein. Daher ist einem Magier davon abzuraten, Zaubersprüche zu benutzen, während er eine Rüstung trägt. Diese Einschränkung kompensiert der Magier mit seinen machtvollen Verteidigungs-Zaubern.

Mana-Punkte

Die Mana-Punkte legen fest, wie viele Zaubersprüche ein Magier anwenden kann, ohne sich auszuruhen. Sie ergeben sich aus der Kombination von Magie-Fertigkeit und Intelligenz. Durch das Ausüben von Magie wird die Fertigkeit verbessert und damit auch die Anzahl der Mana-Punkte erhöht. Sie gewinnen Mana-Punkte zurück, indem Sie ruhen oder einen Mana-Trank einnehmen.

Zaubern

Um zu zaubern, müssen Sie zunächst Zaubersprüche auswählen und sie in Ihrem Gürtel-Feld plazieren. Dann können Sie entweder erst den Zauberspruch und danach das gewünschte Ziel anklicken, oder aber Sie klicken den Zauberspruch doppelt an und wählen dann im Menü die Zaubern-Option aus. Achtung: Wenn Sie nicht über genug Mana-Punkte verfügen, können Sie Ihre Zaubersprüche nicht benutzen.

Zauber-Fertigkeiten

Ihre Zauber-Fertigkeit entscheidet über Kraft, Dauer und Reichweite eines Zauberspruchs. Je länger Sie einen bestimmten Zauberspruch üben, desto effektiver können Sie Ihn einsetzen.

Allgemeine Zaubersprüche

Magie aufspüren

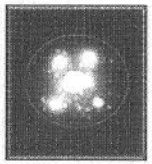
Wenden Sie "Magie aufspüren" an, um magische Aktivitäten oder andere Zauberei in der Nähe aufzuspüren.

Telekinese

"Telekinese" generiert einen magischen Strahl, der dazu verwendet werden kann, einen kleinen Gegenstand aus einer gewissen Entfernung heranzuholen.

Erste Hilfe

Der "Erste Hilfe"-Zauber heilt Ihren Helden oder einen seiner Verbündeten. Wie stark der Heilungseffekt ausfällt, ist davon abhängig, wie gut Ihr Held diesen Zauber beherrscht.



Tanzende Lichter

Der Zauber "Tanzende Lichter" erzeugt eine Lichtquelle, die einen Teil der näheren Umgebung erleuchtet. Besonders an dunklen Orten ist dieser Zauber sehr nützlich.

Schweben

"Schweben" ermöglicht es Ihrem Helden, nach oben und nach unten zu schweben. Bewegungen zur Seite sind damit allerdings nicht möglich. Während Ihr Held schwebt, kann er keine anderen Aktionen durchführen. "Schweben" verbraucht kontinuierlich Mana-Punkte. Hat Ihr Charakter alle seine Mana-Punkte verbraucht, sinkt er wieder zu Boden. Sie können die Höhe, in der Ihr Held schwebt, mit den Tasten "Bild aufwärts" und "Bild abwärts" bzw. den Tasten "A" und "Y" verändern.

Öffnen

Der "Öffnen"-Zauber entriegelt und öffnet auf magische Weise normale Türen, Kisten und andere verschlossene Objekte. Dabei gehen eventuell vorhandene Fallen hoch.

RIF

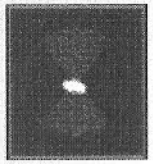
"Ruhe in Frieden" bzw. "BNS" ("Bitte nicht stören"). Dieser Zauberspruch ist besonders hilfreich, wenn Ihr Held versucht, in freier Wildbahn zu schlafen. Er bewirkt ganz einfach, daß Ihr Held keine unliebsamen Überraschungen erlebt, bis er seine acht Stunden Schlaf bekommen hat.

Schrumpfen

Wenden Sie den "Schrumpfen"-Zauber an, um einen Gegner auf seine halbe ursprüngliche Größe schrumpfen zu lassen. Ein geschrumpfter Gegner verursacht die Hälfte des Schadens, den er im Normalzustand anrichtet. Er wird es sich zudem zweimal überlegen, ob er wirklich angreifen möchte oder ob er sich nicht vielleicht doch besser zurückzieht.

Stab rufen

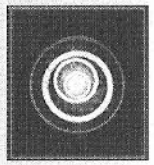
Der "Stab rufen"-Zauber erscheint auf dem Zauberspruch-Bildschirm, sobald Ihr Magier einen Zauberstab kreiert hat. Benutzen Sie diesen Zauberspruch, um den Stab in der Hand des Magiers erscheinen zu lassen. Ein Zauberstab verfügt über halb so viele Mana-Punkte wie Ihr Held, wenn er den Stab herbeiruft. Wenn Sie andere Zaubersprüche anwenden, während Sie den Stab in der Hand halten, wird der betreffende Zauber die Mana-Punkte des Stabes verbrauchen. Sind die Mana-Punkte des Stabes verbraucht, verschwindet er. Sie müssen den Stab nun wieder mit einem "Stab rufen"-Zauber herbeirufen, um ihn erneut zu benutzen.



Wiederholen

Der "Wiederholen"-Zauber aktiviert einen voreingestellten Zauberspruch, wie z.B. "Teleporter". Er kann auch dazu verwendet werden, eine magische Falle zu aktivieren.

Zauber vor dem Kampf



Verbesserung

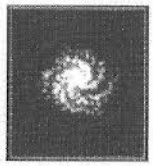
Mit dem "Verbesserung"-Zauber kann Ihr Charakter seine Fertigkeit für einen bestimmten Zauberspruch verbessern. Wird "Verbesserung" auf einen Angriffs-Zauber angewendet, wird dieser mehr Schaden anrichten. Wird "Verbesserung" auf einen Verteidigungs-Zauber angewendet, erhöht sich damit die Dauer des Effektes. Um während eines Kampfes einen Zauberspruch zu verbessern, benutzen Sie den "Verbesserung"-Zauber und klicken Sie dann Ihren Helden an. Der nächste Zauberspruch, den Sie benutzen, wird verbessert. Wie gut die jeweilige Verbesserung ausfällt, hängt davon ab, wie gut Ihr Held mit dem "Verbesserung"-Zauber umgehen kann.

Stille

Der "Stille"-Zauber bewirkt, daß alle nicht verletzten Charaktere und Kreaturen in der Nähe ruhig bleiben und nicht angreifen, solange sie vom Helden selbst nicht angegriffen werden bzw. solange der Zauber anhält.

Blenden

"Blenden" bewirkt einen Lichtblitz, der kurzzeitig all jene Monster blendet, die sehen, wie der Zauberspruch benutzt wird. Sie werden zwar weiterhin wild herumfuchteln und anzugreifen versuchen, sind aber nicht in der Lage, Ihren Helden zu sehen. Der "Blenden"-Effekt hält nicht so lange vor wie der "Stille"-Zauber.



Faszination

Der Zauberspruch "Faszination" erzeugt eine Reihe von wirbelnden Lichtern, die weniger intelligente Monster in ihren Bann ziehen. Wenn der Zauber endet, explodieren die Lichter und fügen allen in der Nähe befindlichen Monstern einen geringen Schaden zu.

Verbergen

Dieser Zauberspruch macht den Helden unsichtbar, solange er sich nicht bewegt. Wenn Ihr Held in diesem Zustand zaubert, wird er zwar nicht sichtbar, allerdings können die Monster hin und wieder seinen Standort herausfinden, indem sie beobachten, woher der Zauber kommt. Der "Verbergen"-Zauber vergeht, wenn der Held sich bewegt oder eine andere Aktion (als Zaubern) durchführt.

Zap

Der "Zap"-Zauber wirkt im Kampf wie der Spruch "Verbesserung" und versieht eine ausgewählte Waffe mit einer magischen Aufladung, die einige Zeit anhält. Wenn eine so aufgeladene Waffe einen Gegner trifft, entlädt sich der Zauber und verursacht zusätzlichen Schaden. Dieser Zauber kann nicht nur während eines Kampfes benutzt werden. Um die Waffe aufzuladen, mit der Ihr Held gerade ausgerüstet ist, wählen Sie den "Zap"-Zauber im Gürtel-Feld an und klicken Sie dann auf Ihren Charakter. Um vor einem Kampf andere Waffen aufzuladen, wechseln Sie in den Inventar-Bildschirm und wählen eine Waffe aus, indem Sie sie anklicken. Wechseln Sie dann zum "Zauberspruch"-Bildschirm, und ziehen Sie von hier den Zauberspruch auf die Waffe, die mit dem Zauber behandelt werden soll.

,Defensiv-Zauber

Aura

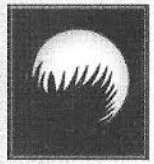
Die Anwendung des "Aura"-Zaubers schützt Sie gegen spezielle Fähigkeiten der Untoten, wie z.B. den Abzug von Ausdauer- und Gesundheitspunkten. Ihr Held ist für die Dauer des Zaubers gegen die Abzüge geschützt, kann aber noch immer von anderen Zaubersprüchen und Angriffen der Monster verletzt werden.

Schutz

Der "Schutz"-Zauber funktioniert wie eine Art magische Rüstung und reduziert den Schaden durch körperliche Attacken um die Hälfte.

Widerstand

Der "Widerstand"-Zauber reduziert alle Schäden um die Hälfte, die Ihr Held durch Elementargewalten wie Feuer, Blitz oder Kälte erfährt. Zudem bietet er einigen Schutz gegen Zaubersprüche wie "Biß der Kälte", "Flammenpfeil", "Blitzkugel" und "Drachenfeuer". Der "Widerstand"-Spruch reduziert des weiteren den Schaden, der durch Drachenatem und natürliche Hitzequellen angerichtet wird.



Umkehr

Der "Umkehr"-Zauber bewirkt, daß der Zauber eines Angreifers einfach abprallt und auf den Gegner zurückfällt, der ihn angewendet hat. Dieser Zauber ist unwirksam bei den Sprüchen "Biß der Kälte", "Drachenfeuer" und anderen Zaubersprüchen wie "Stille" oder "Blenden", die sich auf ein bestimmtes Gebiet auswirken. Als sehr wirkungsvoll erweist sich der Zauber jedoch gegen elementare Angriffszauber wie "Flammenpfeil", "Blitzkugel" und "Blitz der Macht".

Offensiv-Zauber

Bumm

Der "Bumm"-Zauber erschafft einen magischen Schädel, der explodiert, sobald sich ihm etwas bis auf etwa drei Meter nähert.

Drachenfeuer

Der "Drachenfeuer"-Spruch ist ein optisch spektakulärer Zauber, der in der Luft das Bild eines Drachen erscheinen läßt. Dieser Zauber richtet beim Gegner zwar großen Schaden an, verbraucht aber auch eine erhebliche Menge an Mana-Punkten. Während der Drache erscheint, kann kein anderer Zauber benutzt werden.

Flammenpfeil

Der Flammenpfeil-Zauber ist der primäre Zauberspruch Ihres Helden. Unter den Offensiv-Sprüchen ist er zwar der effektivste, allerdings gibt es viele Kreaturen, die gegen Feuer-Attacken resistent sind. Dieser Zauber funktioniert übrigens nicht unter Wasser.

Blitz der Macht

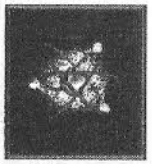
Der "Blitz der Macht"-Zauber ist zwar nicht so wirkungsvoll wie der Flammenpfeil- oder der Blitzkugel-Zauber, verursacht aber trotzdem einigen körperlichen Schaden. Außerdem prallt er an Dingen ab und kann so dazu verwendet werden, ein Ziel wie beim Billard via "Bande" zu treffen.

Biß der Kälte

Der Zauber "Biß der Kälte" erzeugt einen Schub eisiger Luft, die allem in ihrem Weg Schaden zufügt. Da dieser Zauber gleich ein ganzes Gebiet betrifft, eignet er sich hervorragend zum Einsatz gegen ganze Gruppen von Gegnern. Auch gegen Wesen aus Feuer ist er sehr wirkungsvoll.

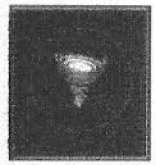
Blitzkugel

Der "Blitzkugel"-Zauber kostet zwar mehr Mana-Punkte als der "Flammenpfeil", verursacht dafür aber auch bei den Kreaturen Schaden, die gegen Feuer resistent sind. Dieser Zauberspruch darf unter keinen Umständen unter Wasser angewendet werden, da er jedem in seiner Nähe einen tödlichen Stromschlag versetzt (inklusive dem armen Teufel, der gezaubert hat).



Thermonuklearer Schlag

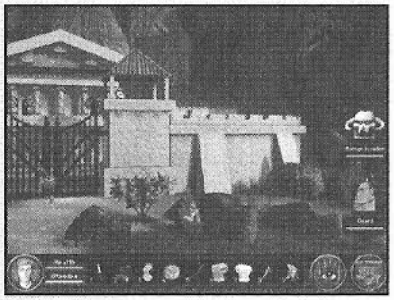
Der Zauber "Thermonuklearer Schlag" verursacht in einem Radius von zehn Meilen schwere Verwüstungen. Jegliches Leben wird ausgelöscht – das schließt auch Ihren Helden mit ein, der so aber wenigstens einen spektakulären Abgang hat.



Wirbelwind

Wird der "Wirbelwind"-Zauber auf ein Monster angewendet, wird dieses für die Dauer des Zaubers umhergewirbelt. Zwar verursacht dieser Zauberer auch einigen Schaden, dient aber im wesentlichen dazu, einen Gegner für einige Augenblicke außer Gefecht zu setzen.

DIEBESPHILOSOPHIE

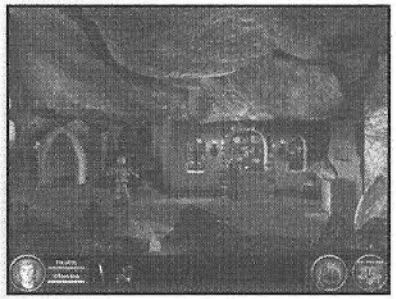


Der Dieb ist zweifellos der subtilste und komplizierteste Typ unter den drei verschiedenen Charakterarten, die Ihnen im Spiel zur Verfügung stehen. In "*Drachenfeuer*" gibt es viele Dinge, die ein Dieb neben einfachem "Siegen" noch so alles machen kann. Ein Dieb wird danach beurteilt, wie gut er sich im Spiel gemäß der Diebesregel Nr. 101 verhält: Ein Schleicher wird reicher. Um den höchstmöglichen Punktestand zu erreichen, muß ein Dieb Wege finden, um sich an Wachen vorbeizuschleichen und Alarmanlagen auszuschalten, wo immer er auf ein solches Hindernis stößt. Und vor allen Dingen darf er sich nicht schnappen lassen. Das ultimative Ziel für einen Dieb ist, Meisterdieb zu werden.

Schwere Rüstungen beeinträchtigen den Stil eines Diebes erheblich, da sie laut und sperrig sind und geräuschloses Schleichen sehr erschweren. Schwere Waffen wirken sich ebenfalls negativ auf die Fähigkeiten eines Diebes aus. Sie vermindern seine Beweglichkeit und seine akrobatischen Fähigkeiten beträchtlich. Diebe bevorzugen daher im allgemeinen eher leichte Rüstungen und kleine Waffen. Für einen Dieb ist es am klügsten, Kämpfen aus dem Weg zu gehen und sich klammheimlich davonzuschleichen. Sollte dies nicht möglich sein, benutzt der Dieb Wurfwaffen, um seinen Gegner auszuschalten.

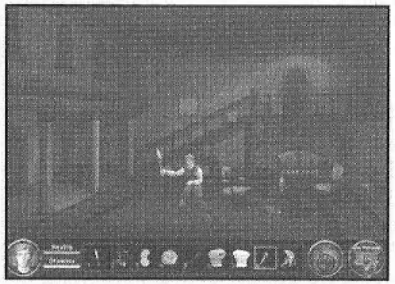
Diebes-Fertigkeiten

Diebeszeichen



Als Uneingeweihter mag man es nicht glauben, aber Diebe sind ein erstaunlich sozial eingestelltes Gesindel. Was nützt schließlich das tollste Geheimnis, wenn man niemanden hat, mit dem man es teilen könnte? Prahlen kann man schließlich nur vor kundigem Publikum, und gestohlene Beute zu verkaufen, ist ohne die örtliche Diebesgilde so gut wie unmöglich. Da es keine besonders gute Idee ist, blind herumzulaufen und alle Leute zu fragen, wo denn wohl die Diebesgilde ist (man würde Sie entweder gefangennehmen oder direkt lynchen), haben Diebe eine spezielle Art entwickelt, miteinander zu kommunizieren: das Diebeszeichen. Machen Sie das Zeichen immer, wenn Sie potentielle Diebeskollegen treffen, die Ihnen vielleicht den Weg zur Gilde zeigen können.

Schleichen

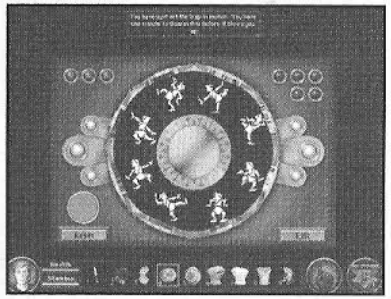


Schleichen ist für einen Dieb die natürliche Art, sich zu bewegen. Und so wird sich diese Gangart auch sehr bald bei Ihnen einstellen, ohne daß Sie groß einen Gedanken daran verschwenden würden. Allerdings ist es nicht sehr klug, überall zu schleichen, denn es könnte auffallen und Sie schnell in den Ruf bringen, nicht ganz richtig zu sein. Bei Nacht jedoch können Sie hinter den Leuten herumschleichen und sich leicht in den Schatten verstecken. Wenn Sie sich nicht völlig ungeschickt anstellen, wird fast niemand Sie entdecken. Schleichen ist auch sehr hilfreich, wenn es darum geht, einem Passanten die Taschen zu leeren oder eine ahnungslose Wache k.o. zu schlagen.

Schlösser knacken

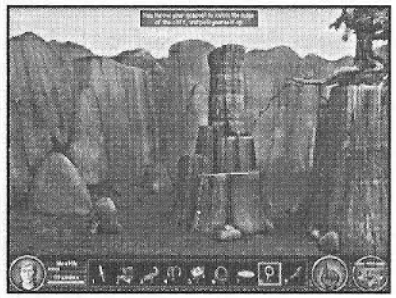
Ein Dieb braucht eine ganze Menge Ausrüstung, um an all die Orte zu gelangen, an denen er gar nichts verloren hat. Die "ACME Diebes-Werkzeugkiste" enthält verschiedene Arten von Dietrichen und Instrumenten zum Entschärfen von Fallen. Außdem benötigt Ihr Dieb unbedingt Schmieröl. Das gehört zwar nicht zum Diebeswerkzeug, Sie können es jedoch in der örtlichen Diebesgilde erstehen.

Fallen entschärfen



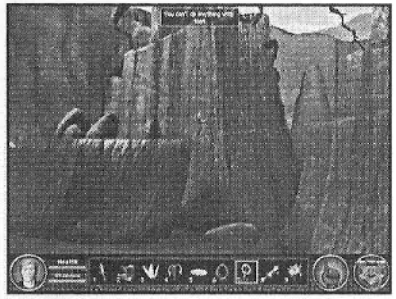
Die Fallen, die es in Silmaria gibt, sind samt und sonders Varianten der bekannten "ACME Tanzmännlein-Falle". Für den Unvorsichtigen kann dies eine sehr gefährliche Falle sein, die schwere oder sogar tödliche Verletzungen, wenn sie explodiert. Um die Falle zu entschärfen, ist es notwendig, den tanzenden Mann in der Mitte in dieselbe Pose zu bringen wie eine der Figuren auf dem äußeren Ring. Wählen Sie zuerst den mittleren Teil an, und warten Sie, bis der tanzende Mann in einer bestimmten Pose erstarrt. Klicken Sie dann die Sektionen im äußeren Ring an, und versuchen Sie, sich zu erinnern, welche Pose sich wo befindet. Achten Sie genau auf die farbigen Lichter, die Ihnen anzeigen, wie viele Versuche Ihnen noch bleiben, bevor die Falle ausgelöst wird. Abhängig von dem für dieses Spiel eingestellten Schwierigkeitsgrad müssen Sie den tanzenden Mann mehrfach richtig einstellen, um die Falle zu entschärfen.

Klettern



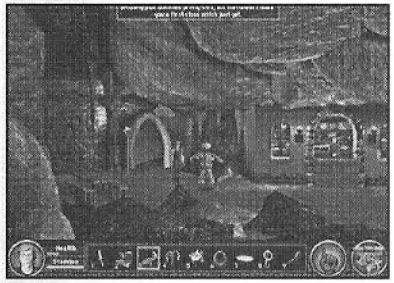
Bäume können zwar leicht erklettert werden – aber leider gibt es in Silmaria nicht viele Bäume. Wände können ebenfalls erklettert werden, allerdings läßt das feuchte Seeklima der Insel die Steine gefährlich rutschig werden. Der beste Weg, nach oben zu kommen, besteht in der Verwendung von Seil und Kletterhaken. Ein kleiner Schwung aus dem Handgelenk, und schon können Sie die steilsten und höchsten Festungswälle erklettern.

Akrobatik



Unter dem Oberbegriff "Akrobatik" vereinen sich eine ganze Reihe unterschiedlicher Fertigkeiten: Hochseilakte, Kampfkunst und trickreiche Luftsprünge. Verwenden Sie Seil und Kletterhaken für einen gekonnten Hochseilakt. Werfen Sie dazu einfach den Kletterhaken über die Gebäude, sichern Sie das Seil auf Ihrer Seite und balancieren Sie hinüber. Wenn Sie Ihre Kampfkunst-Fertigkeiten einsetzen möchten, legen Sie Ihre Waffen ab und kämpfen Sie mit bloßen Händen. Denken Sie daran, daß eine schwere Rüstung den Stil eines Akrobaten erheblich beeinträchtigt.

Taschendiebstahl



Ein einfacher Weg, an Bargeld zu kommen, ist, es einfach jemand anderem wegzunehmen. Um jemandem die Börse zu stehlen, brauchen Sie das praktische Diebesmesser. Dieses raffinierte Gerät hat einen Haken, mit dem man Börsen angeln kann, eine Klinge, um sie aufzuschneiden, und einen Beutel, der die Münzen aufnimmt. Es schneidet, es würfelt (nur vernünftige Pommes kriegt es nicht hin).

Taschendiebstahl ist eine hohe Kunst. Sie müssen dafür sowohl gut mit dem Messer umgehen als auch absolut lautlos schleichen können. Außerdem ist es eine Sache, das Diebesmesser mit sicherer Hand zu führen, aber eine ganz andere, dabei so unschuldig dreinzuschauen, daß das Opfer nicht auf den Gedanken kommt, daß Sie es gerade beklauen. Übung macht auch hier den Meister. Trainieren Sie daher in der Diebesgilde an der zu diesem Zweck dort aufgestellten Übungspuppe.

Knüppelschlag

Der Knüppelschlag ist die hohe Kunst, jemanden bewußtlos zu schlagen, bevor der Betreffende merkt, daß jemand mit einem Knüppel hinter ihm steht. Um ein Opfer so außer Gefecht zu setzen, benötigen Sie ein spezielles Werkzeug, das in der örtlichen Diebesgilde erworben werden kann.

Wollen Sie jemanden mit einem Knüppel k.o. schlagen, müssen Sie sich zunächst von hinten an ihn heranschleichen. Schließlich können Sie niemanden dezent k.o. schlagen, der Sie bereits erblickt hat. Sobald Sie nahe genug heran sind, zielen Sie auf den Halsansatz Ihres Opfers und lassen den Knüppel mit Schwung niedersausen. Mit einer hohen Angriffs-Fähigkeit wird jeder Schlag ein Treffer und Sie können so selbst die zäheste Wache ohne Kampf außer Gefecht setzen.

Der Paladin

Der Paladin verfügt über spezielle Fähigkeiten und Zaubersprüche. Einige davon erscheinen automatisch – sie sind das Resultat der natürlichen positiven Ausstrahlung dieses edlen und guten Kämpfers. So kann der Paladin z.B. "Gefahren erkennen", wenn sie bedrohlich nahe kommen.

Andere Fähigkeiten wiederum gleichen eher Zaubersprüchen, da der Paladin sie bewußt anwenden muß. Diese Zaubersprüche werden benutzt, indem Sie sie aus dem Zauberspruch-Bildschirm in das Gürtel-Feld ziehen. Klicken Sie dann mit dem Zauberspruch auf ein Ziel, oder führen Sie einen Doppelklick darauf aus und benutzen Sie dann die "Zaubern"-Funktion.

Unbeirrbar auf dem Pfad der Tugend wandelnd gewinnt der Paladin aufgrund seiner durch und durch guten Natur weitere Fähigkeiten hinzu. Die Zaubersprüche des Paladins sind dabei nicht von magischen Fähigkeiten abhängig. Statt dessen speisen sie sich aus der natürlichen Energie des Paladins und reduzieren bei Anwendung seine Ausdauer-Punkte (anstelle der Mana-Punkte).

Zaubersprüche des Paladins

Ehrfurcht

Der "Ehrfurcht"-Zauber senkt die Moral eines Angreifers, was dazu führt, daß viele Gegner sogleich die Flucht ergreifen oder zumindest einen hastigen Rückzug antreten. Nur die wildesten Monster können diesem Zauber widerstehen. Dies ist die mächtigste Fähigkeit, die ein Paladin erlangen kann, und nur die ehrbarsten werden sie je erreichen..

Untote zerstören

Der "Untote zerstören"-Zauber erzeugt eine Kugel aus Licht, die untoten Kreaturen direkt Schaden zufügt.

Heilen

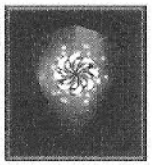
Dieser Paladin-Zauberspruch kann während eines Kampfes auf Ihren Helden oder einen seiner Gefährten angewendet werden. Dabei werden Ausdauer-Punkte abgezogen, wobei die erzielte Heilung proportional zum aktuellen Ausdauer-Wert ist.

Heilige Kraft

"Heilige Kraft" verstärkt die Kraft des Paladins proportional zur Menge seiner aktuellen Ausdauer-Punkte, was die Kampfkraft eines Paladins signifikant erhöhen kann. Nur ein sehr ehrbarer Paladin wird diese Fähigkeit je erhalten.

Schild der Ehre

Der "Schild der Ehre"-Zauber erzeugt ein magisches Feld, das den Paladin vor Schäden durch gegnerische Waffen schützt. Wird der Zauber angewendet, verbessert er unmittelbar die Verteidigungs-Fertigkeit Ihres Helden.



Magische Wacht

"Magische Wacht" erzeugt eine Barriere, die verhindert, daß magische Angriffs-Zauber des Gegners dem Paladin Schaden zufügen. Dieser Zauber muß vom Paladin in Gegenwart eines Zauberers oder einer magischen Falle verwendet werden. Solange "Magische Wacht" aktiv ist, verringert jeder magische Angriff den Ausdauer-Wert des Paladins.

Paladin-Schwert

Dieses flammende Schwert ist eine Fähigkeit, über die Paladine automatisch verfügen. Wird ein "Paladin-Schwert" im Kampf von Ihrem Charakter geführt, ist es von einem Feld aus magischer Feuerenergie umgeben, das den von der Waffe angerichteten Schaden erhöht. Dies ist die erste Fähigkeit, die ein Paladin hinzugewinnt.

Friede

Der "Frieden"-Zauber des Paladins bewirkt, daß sich alle, die sich in seinem Umfeld befinden, ganz entspannt fühlen und locker werden. Der Effekt hält die meisten Gegner davon ab, anzugreifen – zumindest solange sie selbst nicht angegriffen werden oder solange die Wirkung des Effektes anhält. Diese Fähigkeit gewinnt ein Paladin hinzu, der über viel Ehre verfügt.

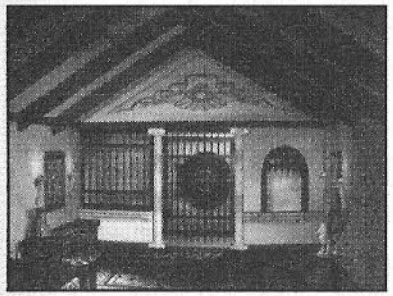
Aura fühlen

Wenn ein Paladin diese Fähigkeit auf eine Person anwendet, erhält er einen allgemeinen Eindruck von deren Gefühlen und Gedanken. Zwar benötigt der Paladin für diese Fähigkeit sehr viel Ehre, dafür aber ist er dann in der Lage zu beurteilen, wie vertrauenswürdig seine Gegenüber sind.

Gegenstände des Inventars

In "*Drachenfeuer*" finden Sie ein umfangreiches Sortiment der unterschiedlichsten Gegenstände, die Sie entweder kaufen, im Kampf von besiegten Gegnern erhalten oder ganz einfach finden können. Die Anzahl der Gegenstände, die Ihr Held tragen kann, wird durch deren Gewicht begrenzt. Seine Tragkraft wiederum ergibt sich aus seiner Stärke. Sollte Ihr Charakter zuviel mit sich herumschleppen, müssen Sie entweder etwas davon ablegen oder aber in Ihre Kammer zurückkehren und überflüssige Gegenstände in Ihrer Truhe deponieren.

Geld



Die in Silmaria gebräuchliche Währung ist die Drachme. Und da auch Helden Geld benötigen, gibt es in "Drachenfeuer" viele Wege, um an selbiges zu kommen. Vergessen Sie z.B. nie, besiegte Gegner und Monster nach Geld und Gegenständen zu durchsuchen. Was Sie an Ausrüstung nicht brauchen, können Sie an die verschiedenen Händler verkaufen. Sie können außerdem in der Arena um Geld kämpfen oder aber auf den Sieger des abendlichen Kampfes wetten. Zeigen Sie, wie gut Sie werfen können, wenn Sie Ihr Glück am Glücksrad in der "Taverne zum Toten Papageien" versuchen. Für einen skrupellosen Dieb gibt es in Silmaria ungemein viele Möglichkeiten, an zusätzliche Einnahmen zu kommen. Zudem sind Belohnungen für verschiedene gute Taten ausgeschrieben.

Das ist auch nötig, denn Sie werden viel Geld benötigen – das Leben ist schließlich auch hier nicht gerade billig. Allerdings sollten Sie nicht sehr viele Münzen mit sich herumtragen. Dies reduziert zum einen die Gefahr, von einem Taschendieb beraubt zu werden, und vermindert zum anderen überflüssiges Gewicht beim Gepäck. Ein guter Ort, um überschüssiges Geld zu deponieren, ist die Bank. Händler gehen im allgemeinen davon aus, daß das Geld auf Ihrem Konto unmittelbar verwendet werden kann. So können Sie mehr Geld ausgeben, als Sie jemals mit sich herumtragen würden. Also, zahlen Sie bargeldlos.

Waffen

In diesem Spiel gibt es zwei Arten von Waffen: Solche zum Werfen und solche, mit denen Ihr Held "ausgerüstet" sein muß. Zwar können einige Waffen auch auf beide Arten verwendet werden, in der Regel gehören sie jedoch entweder zur einen oder zur anderen Sorte. Bestimmte Waffen haben eine Wirkung auf Fähigkeiten und Fertigkeiten wie z.B. Magie und Beweglichkeit. Die betroffenen Werte ändern sich, sobald die Waffe bereitgemacht und der Held damit ausgerüstet wurde.

Waffen werden nach ihrem Basis-Schadenswert eingestuft. Und einige Waffen verursachen bei bestimmten Arten von Gegnern zusätzlichen Schaden.

Waffen

Fäuste
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 5
Zusätzlicher Stärke-Bonus

Tritte
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 8
Zusätzlicher Stärke-Bonus

Stein
Geworfen
Basis-Schadenswert = 5

Dolch
Ausgerüstet oder geworfen
Basis-Schadenswert = 10

Magischer Dolch
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 15

Schlitzer-Dolch
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 20

Vergifteter Dolch
Ausgerüstet oder geworfen
Basis-Schadenswert = 10
Einmaliger Bonus +500

Wurfspeer
Geworfen
Basis-Schadenswert = 15

Speer
Ausgerüstet oder geworfen
Basis-Schadenswert = 20

Magischer Speer
Ausgerüstet oder geworfen
Basis-Schadenswert = 30

Drachentöter-Speer
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 35
+10 gegen Drachen und Hydras

Schwert
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 25

Magisches Schwert
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 35

Paladin-Schwert
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 40
Plus Ehren-Bonus

Eisdiamanten-Schwert
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 35
+10 gegen Feuerkreaturen

Drachentöterschwert
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 40+10
gegen Drachen

Dreizack
Ausgerüstet oder geworfen
Basis-Schadenswert = 25

Magische Axt
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 35

Minotaurus-Axt
Ausgerüstet
Basis-Schadenswert = 45
Nur wirkungsvoll für
Minotauren

Rüstung

Rüstung schützt Ihren Charakter vor Schaden. Zwar bedeutet eine bessere Rüstung weniger Schaden, sie beeinträchtigt jedoch gleichzeitig auch die Beweglichkeit Ihres Charakters und seine Fähigkeit, Magie anzuwenden. Aus diesem Grund tragen Magier und Diebe traditionell nur leichte Rüstungen – wenn überhaupt.

Verschiedene Rüstungsarten können im übrigen gleichzeitig getragen werden. Auf diese Weise steigert sich mit zusätzlicher Ausrüstung die Stärke der Verteidigung eines Charakters.

Lederrüstung
Rüstungsklasse = 15

Magische Lederrüstung
Rüstungsklasse = 20

Kettenhemd
Rüstungsklasse = 20

Magische Kettenhemdrüstung
Rüstungsklasse = 25

Helm
Rüstungsklasse = 5

Magischer Helm
Rüstungsklasse = 10

Schild
Rüstungsklasse = 5

Magischer Schild
Rüstungsklasse = 10

Schild des Generals
Rüstungsklasse = 15

Magische Gegenstände

Bestimmte magische Gegenstände wirken sich auf die Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Charakters aus.

Amulett der Verteidigung
Steigert die Verteidigungs-Fertigkeit

Amulett des Angriffs
Steigert die Angriffs-Fertigkeit

Schleich-Amulett
Steigert die Schleich-Fertigkeit

Glücksbringer
Steigert die Glücks-Fähigkeit

Atlas-Armband
Steigert die Stärke-Fähigkeit

Magisches Glücksarmband
Steigert die Magie-Fähigkeit

Spezielle Objekte

Um einen Gegenstand oder ein Objekt anzuwenden, wie z.B. einen Trank, wählen Sie entweder erst das Objekt an und klicken dann auf Ihren Charakter, oder Sie führen einen Doppelklick auf das Objekt aus und wählen dann "Benutzen".

Mystischer Magnet

Um die "Mystischen Magnete" anzuwenden, legen Sie zunächst einen der Magnete in die in Ihrer Kammer befindliche Truhe. Plazieren Sie dann den anderen Magneten in Ihrem Gürtel-Feld. Um zu teleportieren können Sie nun entweder mit dem Magneten auf Ihren Charakter klicken oder aber einen Doppelklick auf den Magneten ausführen und dann im Menü "Benutzen" auswählen. Richtig eingesetzt wird der "Mystische Magnet" in Ihrem Gürtel-Feld von dem Magneten in der Truhe magisch angezogen – und Sie werden zusammen mit ihm in Ihr Zimmer teleportiert.

Fackel

Um eine Fackel zu entzünden, wählen Sie sie im Inventar an und ziehen dann die Zunderbüchse über das Fackel-Icon.

Gegengiftpillen

Die Gegengiftpillen verhindern den Tod durch Vergiftungen, vorausgesetzt, sie werden angewendet, bevor Ihr Charakter mit giftigen Substanzen in Berührung kommt. Des weiteren können Sie mit den Pillen auch giftbedingte Gesundheitsschäden heilen, wenn zwischen der Vergiftung und der Einnahme der Pillen nicht zuviel Zeit verstreicht. Eine einzelne Gegengiftpille heilt dabei einen einmaligen Kontakt mit Gift. Kommt Ihr Held mehrmals mit Gift in Berührung, muß er auch mehrere Gegengiftpillen einnehmen.

Heras Ring

Mit diesem Ring können Sie Personen bitten, Sie zu heiraten. Allerdings wird Sie wohl niemand ehelichen wollen, der Sie nicht kennt. Geschenke und nette Worte ebnen dabei den langen Weg zum Herzen der geliebten Person.

Knüppel

Mit diesem Gegenstand kann ein Dieb ahnunglose Opfer k.o. schlagen. Der Einsatz des Knüppels ist nur dann erfolgsversprechend, wenn es dem Dieb gelingt, sich unbemerkt an sein Opfer anzuschleichen. Dann versetzt der Dieb dem Opfer einen Schlag auf den Hinterkopf. Es bedarf einer großen Fertigkeit im genauen Umgang mit Waffen, um die richtige Stelle zu erwischen. Gut ausgebildete Schleich- und Angriffsfertigkeiten sind gleichermaßen wichtig, wenn der Knüppel erfolgreich zum Einsatz kommen soll.

Kaufen und verkaufen

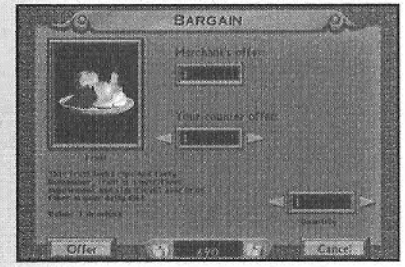
Der Kauf und Verkauf von Gegenständen gehört zu den wichtigsten Aspekten des Spiels. Viele Dinge sind es durchaus wert, gekauft zu werden. Sie müssen aber zuvor herausfinden, was Sie wirklich brauchen und wieviel Sie dafür ausgeben möchten.

Kaufen

Sie können Objekte bei Händlern kaufen, indem Sie sie entweder mit Drachmen anklicken oder indem Sie sie mit dem "Aktion"-Cursor anklicken und dann die Option "Kaufen" wählen.

Im Kaufen-Bildschirm sehen Sie alle Waren, die der jeweilige Händler feilbietet. Sie können für jedes Objekt Informationen über seinen Preis und sein Gewicht bekommen, indem Sie mit dem Cursor darauf deuten. Ihr gegenwärtiges Vermögen wird am unteren Ende des Bildschirms angezeigt – sowohl die Drachmen, die Sie bei sich tragen, als auch die, die Sie auf Ihrem Bankkonto haben. Sie möchten einen Gegenstand kaufen? Wählen Sie ihn mit einem Klick auf sein Bild an.

So wird gespielt



Der "Feilschen"-Bildschirm zeigt das Objekt, das Sie kaufen möchten, zusammen mit einer ausführlichen Beschreibung, seinem Preis und seinem Gewicht. Stellen Sie den Betrag ein, den Sie für das Objekt ausgeben möchten. Sie tun dies entweder, indem Sie die Pfeile neben dem Feld "Ihr Angebot" anklicken oder indem Sie auf das Feld klicken und den Betrag mit Hilfe der Tastatur eintippen. Danach können Sie die Menge einstellen, die Sie kaufen möchten. Nun sehen Sie auf dem Bildschirm den Betrag, der für den Kauf des betreffenden Objekts zu diesem Preis aufzuwenden wäre. Wenn Sie bereit sind, ein Angebot zu machen, klicken Sie den Angebot-Button an. Falls der Händler Ihr Angebot annimmt, wird das Objekt in Ihr Inventar übertragen und Ihr Kontostand auf den neuesten Stand gebracht. Falls der Händler das Angebot nicht annimmt, macht er Ihnen ein Gegenangebot. Sie können nun sein Angebot annehmen oder ihm Ihrerseits wieder ein Gegenangebot unterbreiten. Das geht so lange hin und her, bis der Handel perfekt ist oder Sie die Verhandlungen abbrechen. Sie können einen Händler aber auch beleidigen, indem Sie ihm ein allzu niedriges Angebot machen. Sollte dies zu oft der Fall sein, kann es durchaus passieren, daß der Händler sich weigert, mit Ihnen weiter Geschäfte zu machen.

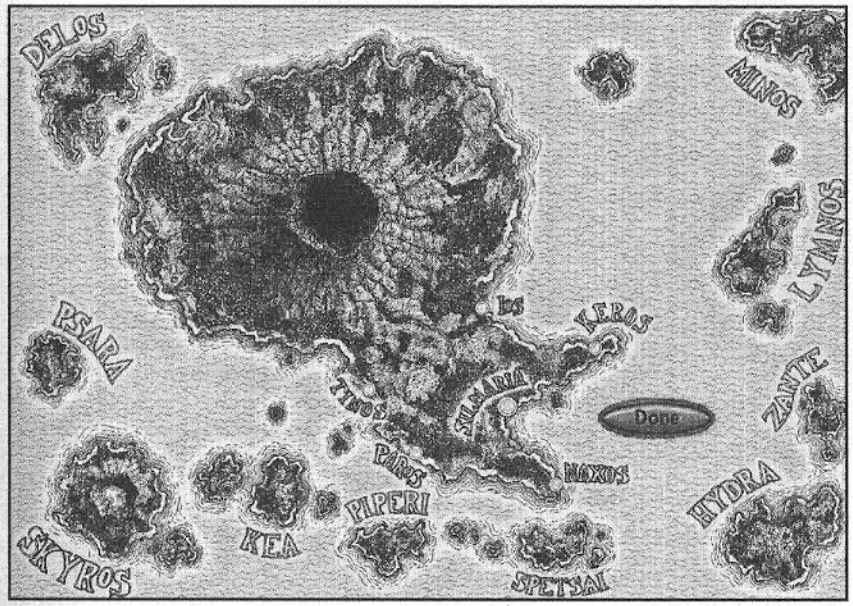
Verkaufen

Gebrauchte Waffen können Sie an den Waffenschmied verkaufen. Andere Händler sind möglicherweise an anderen Objekten interessiert, wenn es sich um Dinge handelt, mit denen sie Handel treiben. Wenn Sie versuchen möchten, etwas zu verkaufen, klicken Sie mit dem Aktion-Cursor den Händler an. Ist er interessiert, können Sie die "Verkaufen"-Option anklicken.

Das "Verkaufen"-Fenster zeigt alle Objekte Ihres Inventars an, an denen der Händler prinzipiell interessiert ist. Wenn Sie den Cursor auf ein Objekt schieben, wird Ihnen angezeigt, wie viele Einheiten Sie davon haben und was sie wert sind. Wählen Sie ein Objekt zum Verkauf aus, indem Sie dessen Bild anklicken.

Die "Feilschen"-Bildschirme für Kaufen und Verkaufen sind identisch. Selbstredend müssen Sie jetzt aber versuchen, den höchstmöglichen Preis zu erzielen – und nicht den niedrigsten.

Reisen auf der Karte

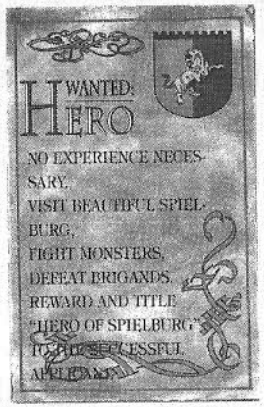


Wenn Sie die Stadt Silmaria verlassen, finden Sie sich auf einer Karte der Insel Marete wieder. Sie können die Insel erkunden; ohne spezielle Transportmittel ist es jedoch nicht möglich, über das Wasser zu reisen.

Wenn Sie einem Monster begegnen oder einen speziellen Ort betreten, gelangen Sie automatisch zum Spiel-Bildschirm zurück. Sollten Sie sich in echter Gefahr befinden, können Sie die "Mystischen Magnete" verwenden, um wieder zu Ihrem Zimmer in Silmaria zurückzukehren.

So wird gespielt

Was bisher geschah ...



"*Drachenfeuer*" ist das fünfte Spiel in der "Quest for Glory"-Serie. Ihr Held hat schon eine Menge durchgemacht, um bis hierher zu gelangen. Er hat vier Länder bereist, eine ganze Menge Freunde gefunden, sich aber auch ein paar Feinde geschaffen. In diesem Abschnitt finden Sie einige Hintergrundinformationen über das Spiel.

Sie können übrigens die vollständige Serie spielen, wenn Sie sich die "Quest for Glory Collection" zulegen. Diese Compilation macht es möglich, denselben Charakter in jedem Spiel zu verwenden, ihn damit immer weiter aufzubauen und so ein einzigartiges, sich ständig steigerndes Rollenspiel-Vergnügen zu erleben.

So You Want To Be a Hero (Sie wollen also ein Held werden)

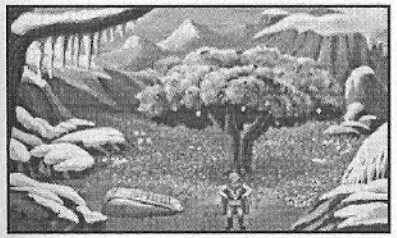
Sie begannen Ihre Suche nach Ruhm als Absolvent der berühmten Fernschule für Abenteurer. Ein Plakat in der örtlichen Abenteurer-Gilde informierte Sie darüber, daß in der Grafschaft Spielburg ein Held benötigt würde. Insbesondere war es der Satz "Erfahrung nicht nötig", der Ihre Aufmerksamkeit erregte. Ihre Chance zu zeigen, was in Ihnen steckt, war gekommen.

Sie erreichten Spielburg kurz bevor ein überraschender Frühlingsschneesturm die Pässe unpassierbar machte. Das zu übernehmende Heldenamt schien nicht weiter schwierig zu sein: Es ging um die Ausweisung einer Handvoll Banditen. Nur leider war der Führer dieser Banditen ausgesprochen clever. Zudem wimmelte es überall nur so von Monstern, so daß jede Dienstreise in einen Kampf auf Leben und Tod ausartete. Obendrein trieb sich auch noch so ein verschlagener, zwielichtiger Geselle herum, wie hieß er doch gleich – ach ja, Bruno – , dessen schlechte Ratschläge Sie beinahe das Leben gekostet hätten. Sie zweifelten schon daran, ob die Heldenlaufbahn wirklich so ganz das Richtige für Sie wäre.

Dazu kam, daß es in der Gegend noch ein paar andere Dinge gab, die nicht so waren, wie man es eigentlich von ihnen hätte verlangen dürfen. Der Sohn und die Tochter des Barons waren vermißt gemeldet, und der Baron selbst schien unter einer Art Zauberbann zu liegen. Glaubte man dem Zauberer Erasmus, konnte dieser Zauberbann gelöst werden, indem man eine Prophezeihung erfüllte:

Kommt ein Held von Osten her
Befreit den Mann vom wilden Bär
Entreißt das Kind der Bande
Verjagt das Böse im Lande.

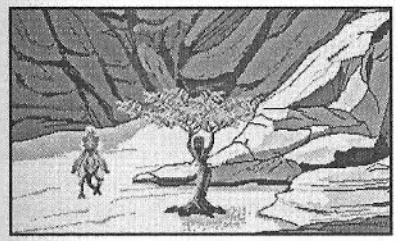
Tja, aus dem Osten kommen Sie ohne Zweifel – also wenn das kein vielversprechender Anfang war?



Es gelang Ihnen, den Sohn des Barons aufzuspüren, den ein böser Zauber in einen Bären verwandelt hatte, und Sie schafften es, ihm seine ursprüngliche Gestalt zurückzugeben. Dabei erfuhren Sie, daß der Fluch durch die böse Menschenfresserin Baba Yaga verhängt worden war. Diese Hexe loszuwerden, erwies sich allerdings als ziemlich schwierig, da sie es sich nicht nehmen ließ, Sie immer wieder in einen Frosch zu verwandeln.

Zu guter Letzt stöberten Sie auch noch das Lager der Banditen auf. Nun galt es, das Kind zu finden und von dem Fluch zu befreien, der auf ihm lastete. Das Ergebnis der Suche war eine echte Überraschung: Elsa von Spielburg, die Tochter des Barons, war inzwischen nicht nur erwachsen geworden, sondern hatte auch das Kommando über die Banditen übernommen. Nachdem der auf Elsa lastende Fluch gebrochen war, entpuppte sie sich jedoch als eine reizende und äußerst kompetente Verbündete. In einem letzten großen Kampf trafen Sie dann auf Baba Yaga, die Sie bezwangen, indem Sie ihre Magie gegen sie selbst wendeten. Was Sie schon immer ahnten, war nun zur Gewißheit geworden: Sie waren ein echter Held.

Trial by Fire (Feuertaufe)



In Spielburg vertrauten Sie sich zusammen mit einem Katta-Händler einem fliegenden Teppich an, der Sie in die zauberhafte Wüstenstadt Shapeir brachte. Dort trafen Sie den Löwenmenschen-Paladin Rakeesh, der Sie in Ehre und Edelmut unterwies. Sie verbesserten Ihre Waffen-Fertigkeiten durch das Training mit Uhura, einer Kriegerfrau aus dem fernen Fricana. Hier machten Sie auch die Bekanntschaft von Julana, einer Frau, die in einen Baum verwandelt worden war, und Sie gaben Ihr den Glauben an die Menschlichkeit zurück.

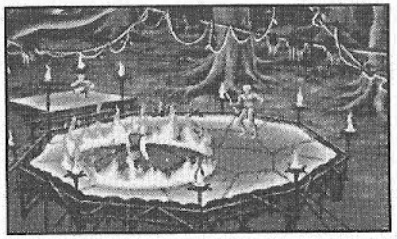
Die Magie von Shapeir war wundervoll, atemberaubend und tödlich. Elementarwesen, unglaubliche Kreaturen aus Erde, Luft, Feuer und Wasser, suchten die Stadt heim. Es bestand kein Zweifel, hier versuchte ein mächtiger Zauberer, die Stadt zu zerstören.

Sie schlossen sich einer Karawane an, um zu der einstmals wunderschönen Stadt Raseir zu reisen. Und so blühend sie einst gewesen war, so erloschen wirkte sie jetzt: von Zwietracht zerrissen, von strikten Regeln und Gesetzen geknebelt, vom finsteren Zauberer Ad Avis regiert. Er trickst Sie aus, verzaubert Sie und zwingt Sie, den gefürchtetsten aller Dschinns zu finden: Iblis den Zerstörer. Danach hielt der Magier Sie für tot und ließ Sie in der verbotenen Stadt zurück.

Freunde verhalfen Ihnen zur Flucht, und Sie eilten zum Palast in Raseir zurück. Sie mußten Ad Avis unter allen Umständen daran hindern, das Ritual zu vollziehen, mit dem er Iblis in seinen Bann schlagen und dieses schreckliche magische Wesen vollständig gefügig machen würde. In letzter Sekunde gelang es Ihnen, die Zeremonie zu unterbrechen und Ad Avis zur Hölle zu schicken. Seine letzten Worte galten dem "Dunklen Meister", den er um Rettung anflehte. Doch seine Worte schienen ungehört zu verklingen. Ad Avis war tot, auch wenn sein Körper nie gefunden wurde.

Als Belohnung dafür, daß Sie die Städte Shapeir und Raseir gerettet hatten, adoptierte Sie der Sultan und machte Sie zu seinem Sohn. Sie hatten bewiesen, daß Sie ein Held waren, und nun wurden Sie zum Prinzen ausgerufen.

Wages of War (Die Früchte des Krieges)



Der Tod des mächtigen Zauberers Ad Avis durchbebte die Sphären der Magie. Ein Riß tat sich auf zwischen den Welten, durch den ein mächtiger Dämonenzauberer in unsere Welt eindrang. Zusammen mit Rakeesh und Uhura wurden Sie nach Süden in das Königreich Tarna geschickt. Tarna war das Reich der Löwenmenschen, das Rakeesh einst regiert hatte. Doch er hatte dem Thron entsagt, um Paladin zu werden.

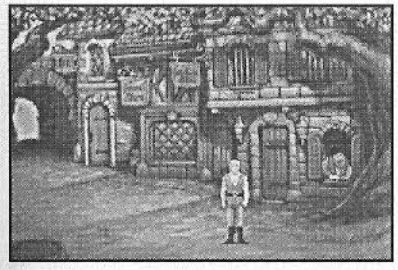
Zwischen Uhuras Volk, den Simbani, und einer Rasse von Gestaltwandlern, den Leopardenmenschen, kam es zum Krieg – einem Krieg, der unsäglich viel Leid und Tod mit sich zu bringen drohte. Mit dem Tod so vieler Wesen würde die Barriere zwischen den Welten bersten, und Armeen von Dämonen würden die Welt überschwemmen. Sie mußten den Krieg beenden und den Dämonenzauberer wieder in seine eigene Sphäre zurücktreiben. Das war keine Aufgabe, die Sie alleine bewältigen konnten.

Rakeesh und Uhura führten und schützten Sie, der Simbani-Krieger Yesufu, die Leopardenfrau Johari, der Affe Manu und Rakeeshs Tochter Reeshaka kämpften an Ihrer Seite. Zusammen boten Sie den bösen und verzerrten Spiegelbildern Ihrer selbst die Stirn. Die Schlacht war lang und hart, und viel hätte nicht gefehlt und Sie wären von Ihrem eigenen Doppelgänger besiegt worden, wäre nicht plötzlich ein Dieb aufgetaucht, mit dem Sie in Tarna Freundschaft geschlossen hatten und der Ihren Platz in der Schlacht einnahm. Sie stürmten nach vorn, um den dämonischen Zauberer direkt anzugreifen.

Das Tor zwischen der Welt der Dämonen und unserer eigenen begann sich zu öffnen und das bißchen Zeit, das blieb, um etwas zu unternehmen, verrann unaufhörlich. So griffen Sie den Dämon an und zerschmetterten die Kristallkugel, die das Tor zwischen den Welten enthielt. Der Dämonenzauberer war vernichtet und die Verbindung zwischen den Welten gekappt.

Sie kehrten zu Ihren Freunden zurück, die außer sich vor Freude waren, Sie siegreich und wohlbehalten wiederzusehen. Doch bevor die große Siegesfeier beginnen konnte, wurden Sie von unerträglichen Qualen überfallen. Hilflos und starr vor Schreck mußten Ihre Freunde erleben, wie Sie, von einem Zauber dunkler Magie erfaßt, ihren Blicken entschwanden.

Shadows of Darkness (Schatten der Dunkelheit)



In dämmrigen Träumen durch ein Schattenreich treibend glitten Sie hin zu einem Ort des Bösen. In einer verwinkelten Höhle in einem unbekannten Land kamen Sie wieder zu sich. Ohne Ihre Freunde und ohne Ausrüstung waren Sie schutzlos einer feindlichen und undurchdringlichen Dunkelheit ausgeliefert. Es gelang Ihnen, sich zum Höhleneingang vorzutasten, wo Sie eine junge Frau trafen. Sie sagte, daß ihr Name Katrina sei und Sie sich im Lande Mordavia befänden. Doch bevor Sie weitere Fragen stellen konnten, rannte sie davon und ließ Sie verwirrt und allein zurück. Nach einiger Zeit erreichten Sie eine Stadt. Jeder, den Sie dort trafen, begegnete Ihnen schroff und feindselig. Eine unsichtbare Wand, errichtet aus Angst und Mißtrauen allem Fremden gegenüber, schien diese Stadt zu umgeben.

Mordavias Machthaber, der "Meister", herrschte von einer Burg aus, die außerhalb der Stadt lag. Was Sie mit der Zeit so alles über dieses Land erfuhren, trug nicht dazu bei, Sie zu beruhigen. Es gab Gerüchte über Werwölfe und überall Girlanden aus Knoblauch, dem die Menschen eine besondere Schutzwirkung nachsagten. In der Stadt befand sich auch eine geheimnisvolle Abtei. Sie gehörte einstmals zu einem Kult, dessen Ziel die Herbeirufung eines Wesens war, das man "Den Dunklen" nannte. Mitten in der Nacht wurde ein Kind aus seinem Zimmer entführt. Geister und unheimliche Kreaturen streiften umher, und sogar Ihre alte Feindin Baba Yaga lebte nun hier.

Die einzigen Orte, an denen man sich hier sicher fühlen konnte, waren die Stadt und der wunderschöne Garten, den die Zauberin Erana angelegt hatte. Auf Ihren Reisen hatten Sie schon viele solcher Orte kennengelernt – Orte des Friedens, der Einkehr und der Geborgenheit. Das Wissen, daß Erana auch diesen traurigen Ort berührt hatte, ließ Ihre Zuversicht und Ihren Mut wieder steigen – bis zu dem Tag, an dem Sie erfuhren, daß Erana bereits seit vielen Jahren tot war. Sie hatte zusammen mit dem Paladin Piotyr gegen das dunkle Wesen Avoozl gekämpft, um es aus diesem Land zu vertreiben. Es war ihnen gelungen, den finsteren Kult zu zerschlagen und so die Befreiung von Avoozl zu verhindern. Bei diesem Kampf jedoch verlor Erana ihr Leben. Alles, was von ihr blieb, war ihr Zauberstab, der im Stadtzentrum aufbewahrt wurde.

Wenig später erfuhren Sie ein noch dunkleres Geheimnis: Es betraf die wunderschöne Frau Katrina. Sie schien Ihnen tiefe Gefühle entgegenzubringen, und vielleicht hatten auch Sie sich in sie verliebt. Doch diese Gefühle mußten der Einsicht weichen, daß sie in Wirklichkeit ein magischer Vampir und unter dem Namen "Dunkler Meister" bekannt war. Ad Avis hatte den "Dunklen Meister" angerufen, als er starb, und der Meister war seinem Ruf tatsächlich gefolgt. Katrina hatte Ad Avis' Körper an diesen Ort gebracht und ihn hier als Vampir und Sklaven wiederbelebt. Nun hatten die beiden Sie hierher gezaubert, damit Sie Avoozl erneut in dieses Land beschwörten, auf daß es auf alle Zeiten in Dunkelheit versinken würde. Dann müßten die Vampire nie wieder Angst vor dem Licht des Tages haben.

Sie waren in der Falle und gezwungen, mit den mystischen Ritualen zu beginnen, die den Dunklen wieder zum Leben erwecken würden. Doch in der letzten Phase des Zaubers griff Ad Avis Sie an. Katrina griff zu Ihrer Verteidigung ein, aber Ad Avis vernichtete sie, bevor er selbst ein Opfer des herannahenden Avoozl wurde. Dann setzten Sie Eranas Zauberstab ein, um Avoozl ein für allemal von dieser Welt zu vertreiben. Als Sie zu guter Letzt den Geist Eranas erblickten, wußten Sie, daß dieser nun von diesem bösen Ort erlöst war. Sie dankte Ihnen für Ihre Güte – und verschwand.

Auch die Stadtbewohner, denen Sie geholfen hatten, dankten Ihnen und hielten Ihnen zu Ehren eine feierliche Zeremonie ab. Da fühlten Sie, wie sich eine magische Energie Ihrer bemächtigte. Ihr alter Freund Erasmus erhob seine Stimme, um Sie in ein neues Land und zu neuen Abenteuern zu rufen. Es ist nun mal eben so: Ein Held muß tun, was ein Held tun muß!

Malerisches Silmaria – Ein Reiseführer

Azurblauer Himmel, nur durchbrochen von den schattenspendenden Silhouetten stiller Palmenhaine. Silberne Gischt, die schäumend an den zerklüfteten Küstenfelsen zerstiebt. Bunte, leuchtende Fische, die stumm durch die Ruinen uralter Städte aus längst vergessenen Kulturen schwimmen – dies sind die spektakulären Ansichten der zauberhaften Insel Marete und der pulsierenden Stadt Silmaria. Wenn Sie auf Ihren Reisen das Ungewöhnliche lieben und die ausgetretenen Touristenpfade hin und wieder verlassen möchten, dann sollten Sie ins sonnige Silmaria segeln. Das ist der ideale Ort für Sie.

Südlich seelenvolles Silmaria – wolkenloses Winterquartier für Besserverdienende, mit komfortablem Klima, hurtigen Händlern, hübschen Häusern und warmen Wellen, die weich gegen die schimmernden Sandstrände schwappen. Aber ich komme ins Schwärmen ... An den steilen Hängen des Monte Draconis auf dem Inselparadies Marete errichtet, genießt die Stadt Silmaria seit jeher den Ruf, mit einem unerschöpflichen Unterhaltungsangebot aufwarten zu können. Ganz gleich, ob Sie Experte für Shopping sind, ein Liebhaber des Tauchsports oder ein Fan von Expeditionen – auf Marete werden Sie einfach alles finden.

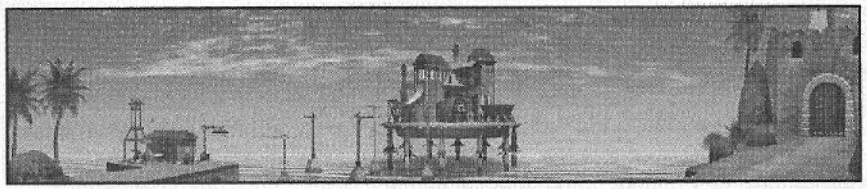
Die Docks

Der erste Blick, den der typische Tourist von Silmaria erhascht, ist ein Blick auf den geschäftigen Hafen. Die Wellen am Kai laden zu einem Spaziergang ein, es lockt ein Sprung ins Wasser neben dem Dock und ein Sonnenbad am Strand – wo könnte man den Geruch des Seewinds und den Duft von Fisch aller Art intensiver genießen als hier. Die Gegend wimmelt nur so von interessanten und entzückenden Ausflugszielen für den Abwechslung suchenden Reisenden.

In der nahegelegenen "Taverne zum Toten Papageien" kann man köstliche, einheimische Erfrischungen ausprobieren oder sich an den verschiedenen Glücks- und Geschicklichkeitsspielen versuchen. Es ist ein wunderbarer Ort, um mit Einheimischen ins Gespräch zu kommen und um an antiken Stätten zu meditieren.

Und den Besuch im Waffenladen von Silmaria wird sich kein Gladiator-Groupie entgehen lassen wollen. Der Waffenschmied verfügt über eine Auswahl der eindrucksvollsten magischen Waffen, die er allerdings nur wirklich interessierten Kunden vorführt.

Hier finden Sie auch die berühmte "Fernschule für Abenteurer", zu deren Absolventen eine ganze Reihe bekannter Helden gehören. Wenn Sie etwas lernen möchten, dann sind Sie hier an der richtigen Adresse!



Ein gemütlicher Gang durch das Osttor der Festungsmauern führt Sie zu den berühmten Klippen, von denen aus Sie eine ausgezeichnete Aussicht auf die künstliche Forscherinsel haben, Heimat der nicht minder berühmten "Akademie der Wissenschaften". Hier trifft sich die Creme de la Creme der hiesigen Wissenschaftler und Gelehrten.

Marktplatz

Nördlich der Docks von Silmaria liegt das berühmte Stadtzentrum. Hier finden Sie auch den munteren Markt von Marete, wo Touristen wie Abenteurer allerlei schöne und auch nützliche Dinge finden können.

Ein echtes Erlebnis ist der Basar von Silmaria, wo man sich die Zeit mit der Jagd auf Schnäppchen vertreiben kann. Feilschen Sie zäh um den Preis von handgearbeiteten Souvenirs, kaufen Sie wohlschmeckende Erfrischungen und verbrüdern Sie sich mit den Einheimischen.

Sollten Sie eine sichere Bank benötigen, während Sie an unseren Gestaden weilen, werden Sie auch diesbezüglich fündig. Die Bank von Silmaria ist in der ganzen Region für ihre fast absolute Sicherheit bekannt. Möchtegern-Räuber, die sich an diesem Gebäude versuchen, handeln sich meist viel Ärger ein, ohne etwas dafür zu bekommen.

Ganz zentral auf dem Marktplatz findet man die Apotheke. Zu ihr strömen alle Anhänger von New Age- und homöopathischen Therapien, denn sie führt ein großes Sortiment an Kräutern für jedes denkbare makrobiotische Bedürfnis. Die Besitzer, Salim und Julana, kennen sich mit Pflanzen wirklich bestens aus. Sie verkaufen Ihnen Kräuterpäckchen, die Sie gesund und glücklich machen.

Der Magieladen, ebenfalls auf dem Marktplatz gelegen, gehört zu den populärsten Touristenattraktionen in Silmaria. Die Atmosphäre mystischer und magischer Mächte ist hier so dicht, so greifbar, daß schon so mancher Held seine Waffen von sich warf, um sich statt dessen den Künsten der Magie zu verschreiben.

Der Hügel Nob

Ein Ausflug durch Silmaria wäre nicht komplett, würde man auf einen Abstecher zum Hügel Nob verzichten, wo die reichsten Bürger der Stadt wohnen.

Südländisch angehauchte Häuser, die goldene Pfade überragen, und die kunstvollen Fassaden deuten den Reichtum an, der in diesen Gebäuden zu finden ist. Berühmt ist der Hügel Nob auch, weil über ihn die Route zur Arena führt, jene Straße, auf der die Gladiatoren stolz zu den Kämpfen marschieren, aus denen sie als Helden hervorgehen – oder in denen sie von würdigen Siegern geschlagen werden.

Die "Halle der Könige" ist der Sitz des Königs und Herrschers von Silmaria. Hier lenken der König und seine Ratsversammlung weise die Geschicke des Inselreichs. Nur wer in Silmaria etwas darstellt und Einfluß hat, wird durch diese Tore eingelassen.

Auf der anderen Seite des Hügels Nob befindet sich ein magischer Pavillon, den Maretes Meistermagier Erasmus erschaffen hat. Achtung: Es haben sich bereits einige Touristen auf mysteriöse Weise in Luft aufgelöst, nachdem sie sich unerlaubterweise daran zu schaffen gemacht hatten. Wenn man es mit Zauberern zu tun hat, ist äußerste Vorsicht angebracht.

Weitere Informationen über die Stadt, ihre Örtlichkeiten und Bewohner entnehmen Sie bitte dem "Schwarzen Brett" am Hügel Nob. Hier können Sie sich immer auf dem laufenden halten und ständig die wichtigsten Informationen finden.

Westtor

Westlich der Docks finden Sie eine der spektakulärsten Touristenattraktionen Silmarias: Die Wasserfälle von Niedersilmaria! Diese Kaskade aus Gischt und Wasser ergießt sich aus dem mittleren Teil der Stadt und stürzt dann Hunderte von Metern ins Meer hinab.

In diesem Bereich der Stadt finden Sie auch die Abenteurergilde, in der sich reisende Helden wie zu Hause fühlen können. Hier rastet und entspannt sich der erfahrene Entdecker und lauscht währenddessen so ganz nebenbei den neuesten Gerüchten, Geschichten und Gesprächen, die in der Stadt die Runde machen. Sind Abenteuer Ihre Leidenschaft? Wenn ja, dann sollten Sie es nicht versäumen, sich in das Gästebuch der örtlichen Gilde einzutragen.

Auf der anderen Seite des Westtor-Viertels finden Sie das absolut einzigartige Landgasthaus von Silmaria: "Gnomfrau Annas Taverne". Waghalsige Gourmets können hier die Abenteuer-Mahlzeit ihres Lebens erleben, denn hier pflegt man eine ultimativ kreative "Noudelle Cuisine", die der "GastroGnomie" eine gänzlich neue Dimension eröffnet. Obwohl die Taverne allgemein in gutem Zustand ist, so mangelt es ihr derzeit doch ein wenig am Ambiente, für das Gnome so bekannt sind. Von Seiten der Inhaberin Anna wurde uns jedoch versichert, daß die Taverne in Kürze radikal renoviert werden wird.

Silmarianische Redewendungen

In Silmaria spricht nicht jeder dieselbe Sprache, und wenn man Sie nicht versteht, nützt es nicht unbedingt etwas, die gewünschten Wörter besonders laut auszusprechen. Daher möchten wir Ihnen ein paar nützliche Redewendungen an die Hand geben, die Ihnen beim Verständnis des Griechischen helfen sollen, einer Sprache, die in dieser Region recht häufig benutzt wird.

Guten Tag	*Kalimera*
Guten Abend	*Kalispera*
Gute Nacht	*Kalinichta*
Auf Wiedersehen	*Yassas*
Bitte	*Parakalo*
Danke	*Efcharisto*
Rot	*Kokino*
Trainieren	*Eksaskisi*
Sofort	*Ammesos*

Nützliche Sätze

Ayth einai porta.
Dies ist eine Tür.

Siegnomi, dann katalaveno.
Entschuldigung, ich verstehe nicht.

Pu ini i tualechta parakalo.
Wo bitte finde ich die Toilette?

Me pion tropo tha ftaso sto musiko kentro Carnegie?
Wie komme ich zur Carnegie Hall?

Prosoxi, perasma tarandon.
Achtung, Elche auf der Fahrbahn.

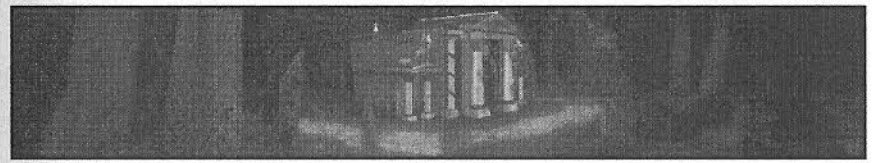
TOURISTENROUTEN

Für alle Besucher, die gern gemütlich spazierengehen, bietet Silmaria allerlei Gelegenheiten für kleinere Ausflüge zu großen Granitfelsen und sandigen Stränden. Aber auch für den Besucher, der große Touren liebt, gibt es wahrlich atemberaubende Ziele. Unglücklicherweise ist Marete jedoch nicht nur ein Touristenmagnet, auch Monster und Ungeheuer werden von der Insel geradezu magisch angezogen. Der weise Wanderer wird vorsorglich gute Laufschuhe tragen, die seinen Schritten bei einer Flucht Flügel verleihen.

Fischerdörfer

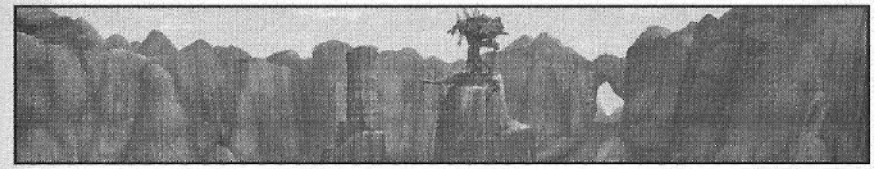
Was könnte wohl typischer maretesisch sein als die fünf Fischerdörfer, die wie Perlen an der silmarianischen Küste aufgereiht sind? Diese fast schon antiken Ansiedlungen legen ein eindrucksvolles Zeugnis ab, daß sich die Lebensweise hier seit Jahrhunderten nicht verändert hat. Die gastfreundlichen Fischer empfangen müde Wanderer mit offenen Armen.

Drachenblutsee



In den nördlichen Randgebieten Maretes, verborgen in einer Höhle am Fuße des erloschenen Vulkans Draconis, liegt der Drachenblutsee. Er umgibt einen uralten Tempel, in dem sich der Sage nach die letzte Ruhestätte jenes unheilvollen Wesens befindet, das einst Atlantis vernichtete – ein Drache von unglaublicher Größe.

Pegasus-Berge



In der nordwestlichen Ecke der Insel gibt es eine Schlucht mit zwei geheimnisvollen Spiralen, die sich in den Himmel winden. Hier ist die Heimat des Pegasus, dem geflügelten Pferd aus Sagen und Gesängen. Diese phantastische Kreatur ist die einzige ihrer Art. Und seit vielen Jahrhunderten schon bringt sie ihr Leben einsam und abgeschlossen auf diesen Berggipfeln zu. Die Pegasus-Gipfel bieten einen wunderbaren, zauberhaften Anblick. Sie sollten ihn auf keinen Fall versäumen.

Kreuzfahrten

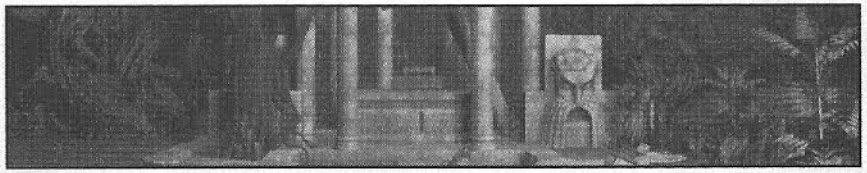
Ah, der Geruch von Meer und Salz, die Gischt in Ihrem Gesicht, die wogenden Wellen unter dem Rumpf Ihres Bootes – was könnte schöner sein als ein Ausflug zur See? Keine Reise nach Marete wäre vollständig ohne einen Segeltörn zu den Inseln, die rund um Silmaria liegen. Das Mittelmeer ist bestens geeignet für einen solchen Ferientrip.

Achtung: Gelegentlich ist das Meer ein äußerst unsicherer Ort. Ein kluger Seemann sollte vor einer Fahrt unbedingt die freundlichen Fischer zu Rate ziehen und sich von ihnen über die lokalen Besonderheiten des Meeres informieren lassen.

Die Insel Hydra

Die Insel Hydra, aus der Mythologie besonders wegen ihrer Monstrosität bekannt, ist ein wilder und wunderbarer Ort für einen kurzen Drei-Stunden-Ausflug. Für ein Picknick ist dieser Ort allerdings eher ungeeignet, da eine Vielzahl von Monstern die Gegend unsicher macht. Wirklich mutige Touristen jedoch gäben möglicherweise ihr letztes Hemd her, um einen Blick von der unsäglichen Horrorkreatur zu erhaschen, die jedermann als Hydra kennt. Ein Geheimtip für Spezialisten: Dieses dreiköpfige Monster sollten Sie sich am besten aus sicherer Entfernung ansehen – sein ätzender Speichel ist schlimmer als sein Biß.

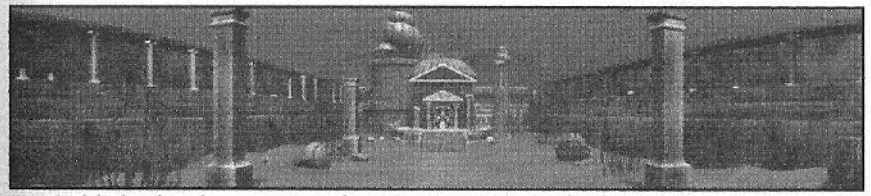
Die Insel Delos



Wenn Sie die Zeit für eine entspannende Kreuzfahrt haben, dann sollten Sie unbedingt die Insel Delos besuchen. Schon seit vielen Jahrtausenden kommen Neugierige und Könige von nah und fern, um von der Seherin Sibylle die Zukunft zu erfahren. Diese Wächterin des Orakeltempels war berühmt dafür, das Schicksal der Großen und Mächtigen zu bestimmen. Für die meisten Reisenden ist es recht schwierig, den Tempel zu finden. Er offenbart sich nur jenen glücklichen Individuen, deren Taten den Gang der Geschichte beeinflussen werden.

Ebenfalls auf Delos, gut versteckt, befindet sich einer der letzten noch existierenden Dryaden-Haine der Welt. Diese zauberhaften Baumnymphen bekommt man nur selten zu Gesicht, und auf Besucher reagieren sie fast nie. Nur ein magisches Geschenk kann den Hain der Dryaden erwecken und dazu bringen, seine Magie zu offenbaren.

Tritonen



Ein Anblick, der den seereisenden Touristen mit Sicherheit in seinen Bann schlagen wird, ist die Eskorte von Tritonen, die gelegentlich Schiffe durch Klippen und Untiefen begleiten. Tritonen sind die legendären Nachkommen der mysteriösen versunkenen Stadt Atlantis, die sich einst auf einer südwestlich von Marete gelegenen Insel befunden haben soll.

Eine magische Macht, der "Drache des Verderbens", brachte vor Ewigkeiten der Stadt den Untergang. Die Bewohner von Atlantis wurden auf magische Weise in Tritonen verwandelt, so daß sie die Katastrophe überleben konnten. Die Tritonen lebten lange Zeit in Frieden mit Silmaria, und gelegentlich retteten sie sogar Fischer oder Reisende, die bei stürmischer See über Bord gingen.

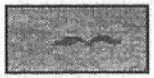
GEFAHREN

Wann immer und wo immer der geneigte Abenteurer seinen Wandertrieb auslebt, muß er mit unerwarteten Begegnungen rechnen. Die meisten Monster auf Marete könnte man als zumindest semi-intelligent bezeichnen. Unterschätzen Sie jedoch weder ihren Verstand noch ihre Kraft.

Wer vorbeugt, entgeht leichter einem allzu frühen Begräbnis. Erkennen Sie Ihre Feinde.

Halten Sie immer die bestmöglichen Waffen und Rüstungen bereit. Das gleiche gilt für Ihre Zaubersprüche. Alternativ können Sie sich auch auf "Tarnen und Schleichen" verlegen. Wenn dies alles nicht hilft, nehmen Sie Ihre Beine in die Hand.

Vorstellung der Monster



Fledermäuse

Nehmen Sie sich nachts in acht, denn da gehen die Fledermäuse auf Jagd. Diese scheinbar harmlosen braunen Flattermänner sind in Wirklichkeit gruselige blutrünstige Killer mit etwas Fledermaus-Appeal. Lassen Sie sich durch ihre Größe nicht täuschen – wenn die Biester über Sie herfallen, fallen Sie nur allzuleicht ins Grab.

Bärenmenschen

Bärenmenschen sind bärenartige Humanoiden, die hauptsächlich an den Ufern der Inseln umherstreifen. Sie sind nicht besonders klug, haben dafür aber mächtige Muskeln. Wenn ein Bärenmensch Sie zum Essen einlädt, dann können Sie davon ausgehen, daß Sie dabei die Mahlzeit sein sollen.

Ebermenschen

Die schweinsköpfigen Ebermenschen ziehen in Gruppen durch das Land; sie sind zwar dumm wie Bohnenstroh, gleichen dies aber durch ihre Aggressivität wieder aus. Es gibt verschiedene Arten dieser schwartigen Schweinemänner, die sich jedoch nur dem Aussehen nach unterscheiden. Auch wenn sie im allgemeinen im Rudel auftreten, sind sie eigentlich eher ein Ärgernis als eine echte Gefahr.

Pumamenschen

Kräftig und katzengleich schleichen sich die Pumamenschen leise an, bis sie schließlich bereit zum Zuschlagen sind. Gerüchten zufolge sollen sie übrigens vorzüglich schmecken. Weitergehende Forschungen haben jedoch leider ergeben, daß ihnen andererseits Abenteurerfleisch ebenfalls vorzüglich schmeckt.

Drachen

Drachen sind legendäre Kreaturen von unglaublicher Kraft und Wildheit. Die meisten von ihnen sind einfach nur überdimensionierte Echsen, die zufällig Flügel besitzen und Feuer spucken können. Groß, ja. Magisch, ja. Trotzdem – eigentlich handelt es sich lediglich um große Monster, die ziemlich schwer zu töten sind (aber versierte Helden kennen sich mit solchen Dingen schließlich aus).

Der Drache des Verderbens

Einige wenige Drachen sind die Manifestationen großer magischer Energien, die ihre Macht aus bösen Taten ziehen. Blutopfer nähren sie, und solange sie in ihren Höhlen ruhen, wächst ihre Stärke und Wildheit. Haben diese monströsen Kreaturen den Zenit ihrer Macht erreicht, zerbrechen sie alle Fesseln und verheeren das Land.

Vor langer Zeit wurde auch Marete von solch einer Bestie heimgesucht, und man munkelt, daß es sich dabei um dasselbe Monster handelte, das auch Atlantis dem Untergang weihte. Die mächtigsten Zauberer des Landes gingen gemeinsam daran, magische Fesseln zu erschaffen, die als "Drachensäulen" bekannt wurden. Der "Drache des Verderbens" wurde unter den Tempel getrieben, der sich nordöstlich des Monte Draconis befindet. Ein "Stein der Weissagung" wurde erschaffen, der den Kerker des Drachens im Tempel versiegeln sollte. Solange die "Drachensäulen" stehen und der "Stein der Weissagung" intakt bleibt, wird der "Drache des Verderbens" sich nicht erheben, um Silmaria zu verwüsten.

Drachenfische

Diese gefährlichen kleinen Schuppenbiester treiben in den Tiefen des Mittelmeeres ihr Unwesen. Obwohl keine echten Drachen, sind die Drachenfische doch fast ebenso aggressiv. Ein Drachenfisch kann sich dabei nicht nur auf sein äußerst gefährliches Gebiß verlassen, sondern er kann auch selbst unter Wasser noch seinen giftigen Atem als Waffe einsetzen. Schon eine winzige Dosis dieses Gifthauchs kann Ihnen den ganzen Tag verderben. Wenn ein Drachenfisch auftaucht, ist es daher durchaus ratsam, sofort das Weite zu suchen.

Drachlinge

Diese Kreaturen sehen wie harmlose, niedliche Miniaturdrachen aus – bis sie angreifen. Dann plötzlich werden sie zu wilden, kampfbesessenen Kreaturen mit feurigem Atem. Sie sind von Natur aus gegen Zaubersprüche immun, die auf Feuer basieren.

Goons

Verglichen mit dem durchschnittlichen Oger sind Goons ausgesprochen intelligent. Sie führen im allgemeinen alle Befehle aus, solange diese nicht mit dem grundsätzlichen Wesenszug der Goons kollidieren, immer hungrig und daher immer auf Futtersuche zu sein. Auch Menschen fallen bei den Goons in die Kategorie "Futter", und die Goons schätzen insbesondere Abenteurer, die zu langsam sind, als schnelle Zwischendurch-Mahlzeit.

Granglers

Grangler sind große, häßliche Monster mit spitzen Hörnern und großen, scharfen Zähnen. Haben wir schon erwähnt, daß sie GROSS sind? Außerdem stinken sie und schlagen zu wie eine Dampframme.

Lemuren

Bei den Lemuren handelt es sich um die körperlichen Manifestationen der Geister der Toten. Glücklicherweise sind sie in an die Unterwelt gefesselt, und es ist äußerst unwahrscheinlich, daß Sie ihnen bei Ihren Abenteuern begegnen. Sollte dies trotzdem passieren, hacken Sie sie in kleine Stücke, um sie von ihrem üblen untoten Zustand zu befreien.

Manen

Manen sind mächtigere Geister. Sie sind die Schatten von Helden und anderen Menschen, die sich weigerten, aus dem Leben zu scheiden. Nun geistern sie durch die Unterwelt und saugen jedem Lebenden, der verrückt genug ist, sich in den Hades zu wagen, die Lebensenergie ab, in der Hoffnung, so das eigene Leben wiederherstellen zu können. Obwohl dieses Unterfangen unmöglich ist, sind schon viele tapfere Menschen dieser Lebensgier zum Opfer gefallen. Hüten Sie sich auch vor der Zauberei der Manen – einige unter ihnen sind mächtige Magier.

Säbelzahn-Schildfische

Möglicherwiese denken Sie bei Schildfischen an jene friedlichen Wesen, die sich als nützliche Körperpflegediener an Wale und Haie anheften. Die tödliche Mittelmeer-Spezies ist da etwas anders. Sie greift alles an, was sich bewegt, ob Fisch oder Abenteurer. Genauer gesagt, greifen diese Fische alles an, was sich nicht mehr bewegt. Sie sind sicher nicht gerade die schlauesten Bewohner der Unterwasserwelt, aber sie gehören zweifellos zu den gefährlichsten.

Schatten

Schatten sind die Geister der rastlosen Toten. Auch wenn Sie eigentlich der Ansicht sind, daß etwas, das Sie kaum sehen können, Sie wohl auch kaum verletzen kann, sollten sich von diesen gefährlichen Untoten nicht täuschen lassen. Diese Wesen können Sie nicht nur durch eine geisterhafte Berührung angreifen, schon allein ihre Nähe zieht Ihnen Lebensenergie ab. Wenn Sie versuchen, auf Distanz zu bleiben, werden die Schatten Sie mit Zaubersprüchen attackieren. Schicken Sie sie in die ewigen Jagdgründe, bevor die Geister dies mit Ihnen tun – falls Sie das schaffen ...

Streunende Salamander

Diese Tiere sind von der Schnauze bis zur Schwanzspitze mit Schuppen bedeckt. Wenn Sie einen "Biß der Kälte"-Zauber auf einen Salamander anwenden, gibt es zum Frühstück "Eidechse in Schnee". Achten Sie auch auf den Schwanz des Tieres ... sonst schwänzen Sie vielleicht den Rest des Lebens.

Werdlinge

Diese bizarren Kreaturen sind im Kernland von Marete eigentlich nicht heimisch, sie sind jedoch in aller Heimlichkeit in die äußeren Regionen dieser Insel eingedrungen. Sie sind intelligent, clever und grausam und haben einen geradezu unanständig großen Appetit auf unvorsichtige Abenteurer.

Geflügelte Homunculi

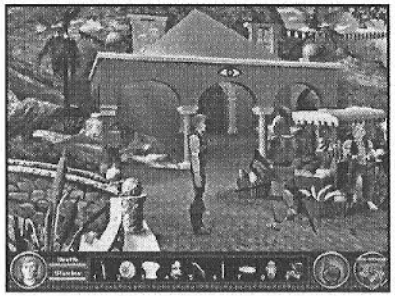
Solange diese Homunculi hoch über den Wolken fliegen, sehen sie aus wie geflügelte Affen. Kommen sie aber erst einmal näher, haben diese wilden Biester mit einem freundlichen Schimpansen allerdings nur noch wenig gemein.

So geht's los: Ein Spielführer

Dieser Abschnitt soll Ihnen mit einer detaillierten Anleitung den Einstieg in das Spiel etwas erleichtern. Denken Sie daran, daß es sich hier nur um einen von vielen möglichen Wegen handelt, den Sie zu Beginn des Spiels einschlagen können.

Wählen Sie im Bildschirm für die Charakter-Generierung den Kämpfer aus. Erhöhen Sie seine Stärke sowie seine Lebenskraft auf 400, und weisen Sie die verbleibenden Punkte der Verteidigungs-Fertigkeit zu. Geben Sie Ihrem Helden noch einen Namen, und klicken Sie dann auf den "Spielen"-Button.

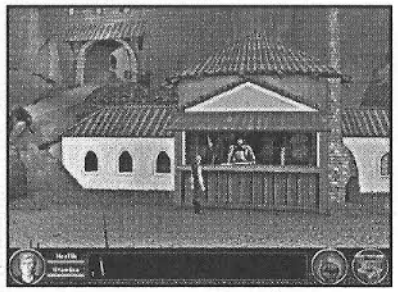
Sie beginnen das Spiel im Haus von Erasmus. Wenn er Sie fragt, wo Sie hingehen möchten, antworten Sie "Silmaria". Ihr Held erscheint im magischen Portal auf dem Hügel Nob. Gehen Sie zu dem Torbogen auf der linken Seite des Bildschirms. Wenn Sie den "Aktion"-Cursor über den Torbogen schieben, werden Sie feststellen, daß er sich hier in einen "Ausgang"-Cursor verwandelt. Klicken Sie, um zum Marktplatz zu gelangen.



Gehen Sie vom Nob-Eingang des Markplatzes aus über die Brücke links von der Bank, und klicken Sie den jonglierenden Katta-Händler an. Wählen Sie in seinem Menü die Option "Kaufen" an, und erwerben Sie einige Früchte. Gehen Sie nun zu den Türen des Gebäudes mit der Pyramide. Klicken Sie die Türen an, um den "Magieladen" zu betreten.

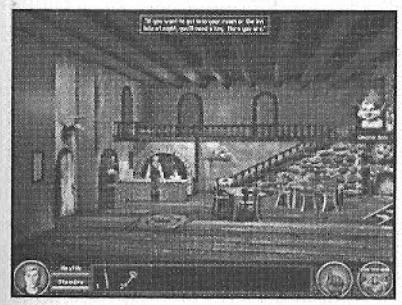
Im Laden gehen Sie in die Mitte des Raums. Wenn Shakra erscheint, aktivieren Sie den "Aktion"-Cursor und wählen die "Kaufen"-Option an. Kaufen Sie die "Mystischen Magnete". Verlassen Sie den Laden wieder.

Vom "Magieladen" aus gehen Sie nun nach rechts zur Apotheke. Klicken Sie die Tür der Apotheke an und betreten Sie das Gebäude. Klicken Sie mit dem "Aktion"-Cursor auf Salim, und wählen Sie dann die "Kaufen"-Option an. Erstehen Sie ein paar Heilpillen. Verlassen Sie den Laden wieder. Gehen Sie durch den Torbogen links neben der Apotheke. Dieser Weg führt Sie zu den Docks.



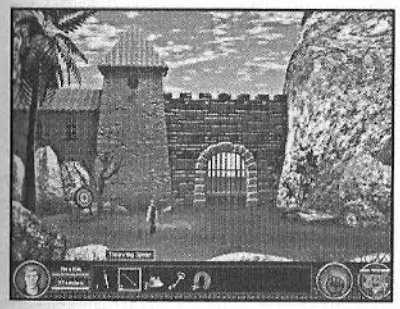
Bei den Docks suchen Sie den Waffenladen auf. Klicken Sie mit dem "Aktion"-Cursor auf den Waffenschmied, und wählen Sie die "Kaufen"-Option an. Kaufen Sie fünf Wurfspeere.

Klicken Sie mit dem "Aktion"-Cursor auf den Torbogen ganz links im Bildschirm. So gelangen Sie zum Westtor.



Vom Westtor aus wandern Sie weiter nach unten und dann auf die linke Seite des Bildschirms. Betreten Sie das kleine Gebäude am Stadtrand. Dies ist "Gnomfrau Annas Taverne". Klicken Sie mit dem "Aktion"-Cursor auf Anna, und Sie wird Ihnen etwas über die Taverne erzählen. Klicken Sie auf "Auf Wiedersehen" und danach auf den oberen Treppenabsatz. Wenn Sie die Treppe halb hochgegangen sind, wird sich Anna daran erinnern, daß Sie ja einen Schlüssel brauchen. Die Kammer gleich neben der Treppe ist die Ihrige. Klicken Sie mit dem Schlüssel die Tür an, und schon gehen Sie in den Raum.

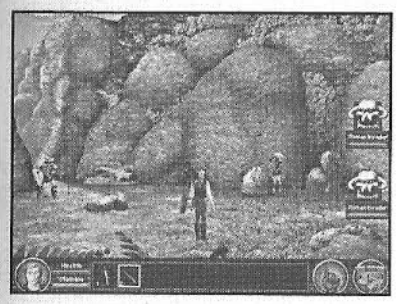
Klicken Sie in Ihrer Kammer mit dem "Aktion"-Cursor auf die Truhe. Wählen Sie einen der "Mystischen Magnete" aus Ihrem Gürtel-Feld an, und ziehen Sie ihn in das Inventar-Fenster der Truhe. Der "Mystische Magnet" in Ihrem Gürtel-Feld steht in Verbindung mit dem Magneten in der Truhe und ermöglicht es Ihnen so, schnell wieder in die Kammer zurückzukehren. Verlassen Sie Ihre Kammer und die Taverne. Gehen Sie zum Tor. Klicken Sie das Tor an, um Silmaria zu verlassen. Sie befinden sich nun südwestlich der Stadt. Gehen Sie an eine Stelle, an der Sie die Zielscheibe sehen können. Klicken Sie in Ihrem Gürtel-Feld den Wurfspeer an. Klicken Sie mit dem Speer auf die Zielscheibe. Wiederholen Sie dies, bis Sie alle Speere geworfen haben.



Klicken Sie auf das Porträt Ihres Helden, um den Charakter-Bildschirm aufzurufen. Sie werden sehen, daß sich Ihre Fertigkeit im Werfen verbessert hat. Verlassen Sie diesen Bildschirm.

Klicken Sie die Zielscheibe an. Beurteilen Sie Ihre Genauigkeit mit den Speeren. Klicken Sie die Speere in der großen Darstellung an, um sie wieder zurückzuholen. Sie erhalten alle Speere wieder zurück.

Klicken Sie das Truhenschloß-Icon an, und ziehen Sie den verbleibenden Magneten in Ihr Gürtel-Feld. Wählen Sie nun den "Ausrüsten"-Button an. Ziehen Sie Ihre Rüstung, Ihren Schild und Ihren Speer auf Ihren Körper. Nun sind Sie für einen Kampf korrekt ausgestattet. Schließen Sie diesen Bildschirm.

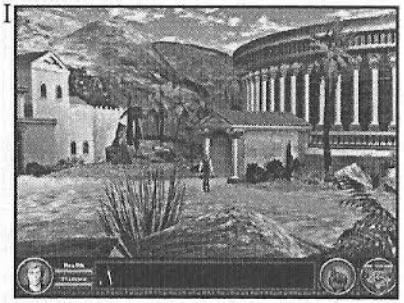


Verlassen Sie den Raum am unteren Bildschirmrand. Sie gelangen so zur Übersichtskarte. Erforschen Sie die Karte nach Belieben, und schon bald wird Ihnen ein Monster begegnen. Immer wenn ein Kampf beginnt, blendet das Spiel in den Kampfbildschirm um. Bevor ein Monster Ihnen nahe genug kommt, um Sie mit Waffen anzugreifen, sollten Sie erst den Wurfspeer und dann das Monster anklicken. Ist das Monster nahe genug, um Sie anzugreifen, klicken Sie

erst Ihr Schwert und dann das Monster an. Bearbeiten Sie das Monster weiterhin mit Ihrem Schwert, indem Sie mit dem Schwert auf das Monster klicken, und zwar so lange, bis entweder das Biest stirbt oder aber Ihr Gesundheits- oder Ausdauer-Punktestand bedrohlich gefallen ist.

Wenn Sie alle Monster in dem Raum besiegt haben, klicken Sie deren sterbliche Überreste an, um alle Objekte einzusammeln, die diese Gegner bei sich trugen. Sie können die Monsterjagd fortsetzen, bis Ihre Punktzahlen für Gesundheit oder Ausdauer aufgebraucht sind. Wenn Sie sich nicht gerade in einem Kampf befinden und wenn Ihr Ausdauer-Wert stark abgesunken ist, können Sie sich ausruhen, indem Sie den Charakter-Bildschirm aufrufen und hier den "Ruhen"-Button anklicken.

Befinden Sie sich gerade im Kampf, können Sie Ihre Ausdauer-Punkte ergänzen, indem Sie mit der Frucht auf Ihren Helden klicken. Sollte es um Ihre Gesundheit schlecht bestellt sein, benutzen Sie auf gleiche Weise die Heilpillen. Falls Sie Ihren Vorrat an Heilpillen jedoch aufgebraucht haben und sich noch immer im Kampf befinden, wäre es vielleicht keine schlechte Idee, sich erst einmal zurückzuziehen. Klicken Sie dazu den mystischen Magneten auf Ihren Helden, und schon werden Sie in Ihr Zimmer in der Taverne zurückteleportiert.



Klicken Sie in Ihrer Kammer das Bett an. Wählen Sie die Option "Schlafen" aus. Kurz darauf ist Ihre Gesundheit wieder hergestellt. Nun können Sie in den Waffenladen gehen und die Waffen verkaufen, die Sie in den Kämpfen gewonnen haben. Suchen Sie auch die Bank auf, um etwas von dem zusätzlichen Geld auf Ihr Konto einzuzahlen. Gehen Sie beim Hügel Nob in die "Halle der Könige" und willigen Sie ein, sich den Herrschaftsriten zu unterziehen. Besuchen Sie die Arena. Schauen Sie abends in der "Taverne zum Toten Papageien" vorbei, und schließen Sie an der Wett-Tafel im ersten Stock einige Wetten ab. Wenn Sie die Kämpfer richtig einschätzen, können Sie hier etwas Geld gewinnen. Lassen Sie sich auch selbst als Kämpfer aufstellen. Wenn es Ihnen gelingt, Ihren Gegner zu schlagen, können Sie damit richtig Geld machen.

Es gibt in Silmaria viel zu sehen und zu unternehmen. Erforschen Sie die Stadt, und haben Sie Spaß dabei!

PROBLEMLÖSUNGEN

SETUP.EXE starten

Legen Sie die Installations-CD von "Drachenfeuer" in Ihr CD-ROM-Laufwerk, öffnen Sie das START-Menü, und wählen Sie die Option AUSFÜHREN. Durchsuchen Sie das CD-ROM-Laufwerk nach der Datei SETUP.EXE, und klicken Sie diese doppelt an. Klicken Sie auf OK, und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Autoplay einschalten

Sollte "*Drachenfeuer*" nicht automatisch starten, wenn Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk legen, folgen Sie bitte den folgenden Anweisungen, um die Autoplay-Funktion von Windows 95 auf Ihrem Computer einzuschalten:

1. Wählen Sie im START-Menü erst die Option EINSTELLUNGEN und dann den Punkt SYSTEMSTEUERUNG. Führen Sie einen Doppelklick auf das SYSTEM-Icon aus.
2. Im Fenster EIGENSCHAFTEN FÜR SYSTEM klicken Sie den Reiter GERÄTE-MANAGER an.
3. Am oberen Ende der Liste finden Sie eine Zeile, in der CD-ROM steht. Klicken Sie das Plus-Zeichen daneben an. Klicken Sie nun doppelt den Herstellernamen Ihres CD-ROM-Laufwerks an.
4. Im folgenden Fenster klicken Sie auf den Reiter EINSTELLUNGEN und aktivieren den Eintrag "AUTOMATISCHE BENACHRICHTIGUNG BEIM WECHSEL". Sollte die Box vor diesem Eintrag bereits markiert sein, klicken Sie auf OK. Ist die Box noch nicht markiert, tun Sie dies nun mit einem Klick und klicken dann auf OK.
5. Kehren Sie wieder in das Fenster EIGENSCHAFTEN FÜR SYSTEM zurück, und klicken Sie hier auf den Reiter LEISTUNGSMERKMALE. Sehen Sie nach, ob Sie hier folgende Zeile finden: "DAS SYSTEM IST OPTIMAL KONFIGURIERT". Sollte diese Zeile hier nicht angezeigt sein oder finden Sie die Angabe, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk im MS-DOS-Kompatibilitätsmodus läuft, müssen Sie Ihren CD-ROM-Treiber neu installieren oder sich ein entsprechendes Treiber-Update besorgen. Setzen Sie sich dazu mit Ihrem Händler oder dem Hersteller Ihres Computers in Verbindung. Sie können aber auch im Internet nach neuen Treibern suchen.

Mitwirkende

Ausführender Produzent
Craig Alexander

Produktion / Projektmanagement
Jay D. Usher

Technischer Produzent
Mark Zechiel

Projekt-Koordination
Shannon Haynes

Design
Lori Cole

Künstlerisches Design
Terry Robinson

Softwaregestaltung
Eric Lengyel

Komposition
Chance Thomas

Sound-Design
Craig Denny

Künstlerische Leitung
Jon Bock

Grafik-Management
Mike Troup

Charakter-Design
Tim Loucks

Hintergrund-Design
Terry Robinson

3D-Grafik-Engine-Technologie
Eric Lengyel

Leitung Technologie
Larry Scott

System-Software
Eric Lengyel
Frank Kane
Mike Haynes
Larry Scott
Corey Cole
Robert Heitman, Triton Interactive
John Harris, Pulsar Interactive

Weitere System-Software
Bryan Waters
Jason Hickingbottom

K.I.-System-Software
John Harris, Pulsar Interactive

RPG-System
Corey Cole

Partikel- und Lichteffekte
Eric Lengyel

Anwendungsprogrammierung
Gary Kamigawachi (Leitung)
Doug Oldfield
Bill Shockley
Joseph Clark
Jim Katic
John Cunney
Chris Smith
Mike Brosius
Selva Kumar P., Sr. S/W Engineer, General Interactive Inc. (Indien)
Srinu Tulluri, S/W Engineer, General Interactive Inc. (Indien)

Weitere Anwendungsprogrammierung
Scott Howell
Matt Ross
Jim Gisler

Technische Assistenz
Sean Phillips
Chris Jacobs
Warren Woodward
Sterling Scott
Jim Matson

Hintergrund-Illustrationen
Terry Robinson (Leitung)
Darlou Gams
Richard Hescox
Rich Powell

3D-Hintergrund-Modellierung/Animationen (Alias)
Don Waller (Leitung)
Brandee Prugh
Renee Dunlop
Becky Kosuge
Kent Yu
Brian Judy

3D-Hintergrund/Inventar-Modellierung (3D Studio Max)
Mike Troup
John Lindemuth
Kevin Wright

Charakter-Illustrationen
Tim Loucks (Leitung)
Rich Powell
Terry Robinson

3D-Charakter-Modellierung (SoftImage)
Greg Poulos (Leitung)
Mark Aro
Karen Lewis

3D-Charakter-Modellierung/Animation (3D Studio Max)
Karin Nestor
Tim Loucks
Mike Troup
Darrell Johnson
Jurgen Brenkert
Mark Aro

Intro-Video
Jon Bock
Darrell Johnson (Grafikleitung)
Don Waller
Brandee Prugh
Renee Dunlop
Becky Kosuge
Mike Troup
Karin Nestor
Tim Loucks
Mark Aro

Spiel-Videos (SoftImage)
Greg Poulos

Video-Musik
Chance Thomas
Video-Sound
Tim Larkin

Grafiknachbearbeitung
Daryle Smith
Ananda Linde
Kevin Wright
Jim Matson

Zusätzliche Nachbearbeitungsgrafik
Dana Moody
Gloria Garland und weitere Grafiker bei Spotted Pony Productions

Soundeffekte und Soundbearbeitung
Craig Denny (Leitung)
Jason Ramirez
Tim Larkin

Tontechnik
Craig Denny
Ron Lawson

Synchronbearbeitung
Craig Denny
Jason Ramirez
Marsha McCarty
Jim Matson
Chad Schnittjer
Robin Bradley
Cindy Romero

Dialogregie und Casting (Englische Version)
Charles de Vries, Charles de Vries Multimedia Inc., Chatsworth, CA

Voice-over-Technik
Al Johnson, Score One Studios, North Hollywood, CA

Sprecher (Englische Version)

Ablahm	Steve Bulen
Abloed	Steven J. Blum
Abdoof	Doug Stone
Abdumm	Michael Sorich
Pedros	Steven J. Blum
Anna Agrama	Mari Devon
Arestes	Doug Stone
Bankier	Michael Carvin
Bruno	Steve Bulen
Buda	Diane Michelle
Zerberus Nr.1	Michael Sorich
Zerberus Nr.2	Steve Bulen
Zerberus Nr.3	Stephen Apostolina
Wolke	Roy Lee
Elsa	Ariana Weil
Erana	Wendy Cutler
Erasmus	Steve Bulen
Leiter der Abenteurerfernschule	Ian Ruskin
Fenris	Stephen Poletti
Ferraro	Michael Sorich
Gort	Doug Stone
Wachen	Michael Sorich
Wächter	Michael Sorich
Julana	Joyce Kurtz
Katrina	Joyce Kurtz
Kokino	Steven J. Blum
Logos	Larry Moss
Magnum Opus	Steven J. Blum
Marrak	Stephen Poletti
Minos	Steve Bulen
Möbius	Greg O'Neill
Nawa	Elisa Gabrielli
Polly	Steven J. Blum
Prätorious	Marc Blancfield
Königin von Atlantis	Carol Baxter
Rakeesh	Bo Billingsley
Salim	Steven J. Blum

Sarra ..... Wendy Cutler
Shakra ..... Bo Billingsley
Die Sibylle ..... Marabina Jaimes
Toro ..... Greg O'Neill
Ugarto ..... Doug Stone

WAFFENHÄNDLER ROY LEE
Jean-Luc Doug Stone
Erzähler Greg Tomko-Pavia
Yosemite Entertainment –
Support-Team für Lokalisierung
Jay Usher
Gary Kamigawachi
Craig Denny
Jason Ramirez

QUALITÄTSSICHERUNG (MANAGEMENT)
Michael Jones

QUALITÄTSSICHERUNG (ASSISTENZ)
Steve Deckert

QUALITÄTSSICHERUNG (LEITUNG)
Judy Crites
Robin Bradley

QUALITÄTSSICHERUNG (ANALYSE)
Richard Robinson
Jim Gisler
Marsha McCarty
Scott Howell
Ron Milbrandt
Chad Schnittjer
Mike Brosius
Doug Wheeler
Joe Carper
Nathan Clark
Bobby Steele
John Ratcliffe
L. Arbon Wilson
Jeremy Rosenthal
Jerry Green
Ben Kennedy
Kevin Williams

QUALITÄTSSICHERUNG (TECHNIK)
Jillian Leonard

DATEN-VERWALTUNG
Jim Matson

WEBSITE-DESIGN
Terry Robinson
Lori Cole
Chance Thomas
Guy Welch

WEBSITE-PRODUKTION
Tony Hernandez

WEBMASTER
Robin Bradley
Jon Meek

WEBSITE-PROGRAMMIERUNG
Bill Shockley

KREATIVE ZUARBEITUNG (MANAGEMENT)
Lori Lucia
Nathan Gams

KREATIVE ZUARBEITUNG
Rich Powell
Terry Robinson
Guy Welch
Kevin Lamb

DOKUMENTATION
Guy Welch
Lori Cole
Susan Frischer

PRODUKT-MARKETING (MANAGEMENT)
Tom Craven

BRAND-MANAGEMENT
Kate Kloos
Brad Bethune

BRAND-MANAGEMENT (ASSISTENZ)
Esmee Williams

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT (LEITUNG)
Monika Moulin

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT (ASSISTENZ)
Kristen McIntyre

MARKETING/ÖFFENTLICHKEITSARBEIT (ASSISTENZ)
Shelly Sischo

PROJEKTBETREUUNG (ÖA/MRKTG-KOORDINATION)
Tony Hernandez

PRESIDENT & CEO, CENDANT SOFTWARE
Chris McLeod

PRESIDENT (1998 SIERRA ON-LINE, INC.)
David Grenewetski

VIZEPRÄSIDENT CONSUMER-PRODUKTE
Todd Coyle
Vizepräsident Sales
Danny Kearns

MIS SYSTEMS – SUPPORT (MANAGEMENT)
Bruce Hammerich

SYSTEM-ADMINISTRATION
Jeff Kreis

SYSTEM-SUPPORT
Robert Fischer
Mark Budge
Jared Davis

VERWALTUNG (MANAGEMENT)
Polly Starkey

VERWALTUNG (ASSISTENZ)
Barbara Eicker
Melinda Koontz

CONTROLLING
Beverly Lexvold

FINANZEN
Alicia Hood

BUDGET UND EINKAUF
Margie Walling

PERSONALABTEILUNG
Lorraine Guerra
Sandi Clickner

REKRUTIERUNG
Christine Cicchi

PERSONAL/EMPFANG
Georgia Doolittle
Susan Chudy

BESONDERER DANK GEHT AN:
Alle Fans, die unsere Chefs mit Emails überschwemmt und damit Quest for Glory V möglich gemacht haben. Außerdem danken wir Ken Williams, Jerry Bowerman, Scott Fasser, Dave Landis, Barbara Dawson, John Williams, Rich Thumann, Thom Dirksen, Stephanie Hooper, Lynn Schaeffer, Bob Wharton, Jennifer Norberg, Chris Crilly, Joey MacArthur, Kelly McElroy, David Gehringer, Shelly Sischo, Travis Leonard, Richard Starkey, Rick Culver und alle Producer und Teams beim Entwicklungsstudio von Yosemite Entertainment, die ihre eigenen Projekte in der letzten Phase hintangestellt haben, um uns zu helfen, wann immer das nötig war.
Und schließlich noch ein besonderes Dankeschön an alle Ehefrauen, Ehemänner und Familien, die so viele Stunden auf ihre bei uns tätigen Familienangehörigen verzichten mußten und die mit ihrer unerschütterlichen Unterstützung wesentlich dazu beitrugen, daß diese talentierte und innovative Entwicklergruppe *Quest for Glory V: Drachenfeuer kreieren konnte.*

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	O, Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.
Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions" bzw. „abgeleitete Versionen" genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt), der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charaktermamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. Ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen
Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen
Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetz. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung
WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDURCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes
Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.
Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.

NOTIZEN