

Sicherheitswarnung

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

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

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

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

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

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Dateneingangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sein denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© & © 2003 Gas Powered Games Corp. Alle Rechte vorbehalten. Gas Powered Games, das GPG-Logo, Dungeon Siege und Dungeon Siege: Legends of Aranna sind exklusive Marken von Gas Powered Games Corp. Die Urheberrechte an diesem Handbuch sind Eigentum der Gas Powered Games Corp. und geschützt durch die Urheberrechtsgesetze in den USA und anderen Ländern. Dieses Handbuch darf ohne die vorherige Genehmigung von Gas Powered Games Corp. nicht kopiert, vervielfältigt, übersetzt oder auf einem elektronischen Medium bzw. in maschinenlesbarer Form gespeichert werden.

Herausgegeben von Microsoft Corporation. Teile © Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, Windows, Windows NT, das Microsoft Game Studios-Logo und Dungeon Siege: Legends of Aranna und ZoneMatch sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von Mad Doc Software für Gas Powered Games und Microsoft Corporation. Mad Doc Software, Mad Doc und das Mad Doc-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Mad Doc Software, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Teile © Mad Doc Software, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Die hier erwähnten Namen von tatsächlichen Unternehmen und Produkten sind möglicherweise Marken der entsprechenden Besitzer.



Verwendet Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc.

Verwendet Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3-Wiedergabe über das Miles Sound System von RAD Game Tools, Inc. Die MPEG Layer-3-Audiokompressionstechnologie wird unter Lizenz von Fraunhofer IIS und THOMSON Multimedia verwendet.

Artikelnr. X09-98618 DE

DIE FORTSE

Eine von Käm
zerrissene L

Andere Rasse

Die Insel heu

WAS GIBT'S

Neue Orte

Neue Waffen

Neue Zauber.

Neue Monster

Eine neue Flu

Neue Funktio

ERSTE SCHR

Installation ...

Starten des Sp

NAVIGIEREN

Bewegen des ...

Steuern der K

Verwenden de

ABENTEUER

Auswählen ein
oder eines S

Angreifen.....

Öffnen von B

und Türen.

Aufheben von

Trinken von Z

Verwalten von

Ausstatten mi

und Rüstun

Neue Waffen.

Neue Rüstung

Zauber berei

Naturzauber .

Kampfzauber

Neue Zauber.

INHALT

Umschlag

beispielsweise
photosensitiven
Geschichte keine
spezifischer
"historischen Anfälle"

Ende,
oder
vorübergehender
oder
effiziente

brechen und
oben genannten
Kindern und

genden

anderen Anfällen
verwenden.

und weitere
in verwendeten
Ereignisse
Domännennamen,
es angegeben ist,
abhängig von
der Erlaubnis
der in einem
ne Art und Weise
es geschieht.

neberechtigten
s beziehen. Das
Urheberrechte oder
anzverträgen von

G-Logo, Dungeon
Corp. Die
ist durch die
rige Genehmigung
hen Medium bzw. in

en.
nds of Aranna
den USA und/oder

Software, Mad
C. Alle Rechte

e Marken der

Layer-3
ia verwendet.

DIE FORTSETZUNG

Eine von Kämpfen zerrissene Insel	2
Andere Rassen	4
Die Insel heute	5

WAS GIBT'S NEUES?

Neue Orte	6
Neue Waffen und Rüstungen	6
Neue Zauber	6
Neue Monster	7
Eine neue Flugmethode	7
Neue Funktionen	8

ERSTE SCHRITTE

Installation	12
Starten des Spiels	12

NAVIGIEREN

Bewegen des Charakters	16
Steuern der Kamera	16
Verwenden der Übersichtskarte	16

ABENTEUER

Auswählen einer Waffe oder eines Zaubers	17
Angreifen	18
Öffnen von Behältern und Türen	18
Aufheben von Schätzen	18
Trinken von Zaubertänken	19
Verwalten von Inventaren	20
Ausstatten mit Waffen und Rüstung	22
Neue Waffen	24
Neue Rüstungstypen	25
Zauber bereithalten	26
Naturzauber	27
Kampfzauber	27
Neue Zauber	27

FÄHIGKEITEN

Erhöhen der Fähigkeiten	29
Charakterattribute	30
Stärke von Waffen und Rüstungen	30
Bewusstlosigkeit und Tod	31

ANDERE CHARAKTERE

Sprechen mit anderen Charakteren	32
Erfüllen von Aufträgen	32
Hinzufügen eines Charakters oder Lasttiers zur Gruppe	32
Entlassen eines Charakters aus der Gruppe	33
Kaufen und Verkaufen von Gegenständen	34
Alles verkaufen	35
Steuern der Gruppe	35
Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen	36
Bewegungsbefehle	36
Angriffsbefehle	37
Zielbefehle	37
Bewegen der Gruppe in Formation	38

MULTIPLAYER-SPIELE

Spielen von Multiplayer-Spielen	39
Leiten von oder Beitreten zu Multiplayer-Spielen	39
Tod	41
Speichern von Multiplayer-Spielen	42
Chatten	42
Tauschen von Gegenständen mit anderen Spielern	42
Anzeigen der Teaminformationen	43

WEITERE INFORMATIONEN

MITWIRKENDE

TECHNISCHE

SUPPORTOPTIONEN

DIE FORTSETZUNG ...

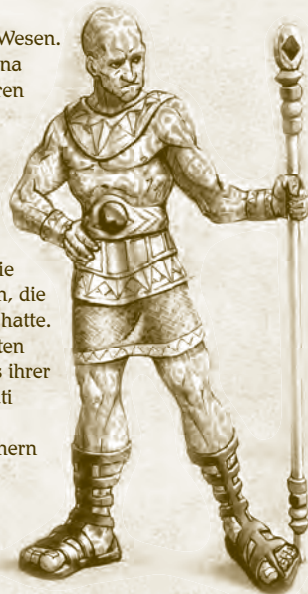
Seit langem kennen Sie die Legenden, die sich um die großen Abenteuer längst vergangener Zeiten ranken, um Helden, die durch das Königreich Ehb zogen, im Kampf gegen hartnäckige Krug, giftige Mucosae und Grauen erregende Zombies. In all der Zeit träumten Sie von eigenen Abenteuern. Ihre ganze Jugend haben Sie im kleinen Garnisonsstädtchen Arhok damit zugebracht, sich auf Großes vorzubereiten.

Nun haben Sie etwas Merkwürdiges entdeckt: Einem alten, zerfledderten Auftragsbuch entnehmen Sie, dass auch Ihre Eltern Helden waren. Auf dem ganzen Kontinent Aranna waren sie für ihre Abenteuer berühmt. Dieses Auftragsbuch schickt Sie auf eine Reise zu einer geheimnisvollen Insel mit einer tausendjährigen Geschichte. Auf dieser Insel treffen Sie auf merkwürdige urtümliche Wesen, von denen sich etliche seit Menschengedenken bis aufs Blut bekämpfen.

Eine von Kämpfen zerrissene Insel

Die Uträer

Die Uträer sind eine uralte Rasse mächtiger Wesen. Sie sind für einen Großteil der Magie in Aranna verantwortlich. Für die Ahnen der Uträer waren Bequemlichkeit und Sicherheit das Wichtigste. Nach jahrtausendelanger Herrschaft führten die Uträer jedoch – ohne dies zu wollen – ihren eigenen Niedergang herbei: Sie glaubten, dass ihre Magie und ihre Maschinen ihnen einen gottgleichen Status verleihen würden, und verschlossen die Augen vor den zerstörerischen Auswirkungen, die ihre Macht auf die anderen Rassen der Insel hatte. Wie viele große Zivilisationen vor ihnen wollten die Uträer die Gefahr nicht erkennen, die aus ihrer Unterdrückung der Zaurasker und der Hassati erwuchs. Das hatte langjährige kriegerische Auseinandersetzungen zwischen den Bewohnern der Insel zur Folge.



Die zerstörerisch
regelrecht auf
verwandelten
verfielen, und
gewohnten Ka
Auflehnung.

Heute sind di
Insel, die sie l
mächtige und
stolzes Volk –
voller Reue.

Die Zaur

Die Zaurasker
Saurianern. V
Jahren lockten
den Dschung
Heimat und u
ihrer Magie u
waren die Zau
willig. Aus Na
waren sie ber
arbeiten. Doch
sich gegen ihr
konnten sich
Uträer befreie
nicht fliehen l
Sklavenarbeit
Verständliche
tiefsitzenden
Uträer geplün

Die Gesellscha
Schamanen w
einzusetzen. I
Auseinanders
Kämpfen geg
Übungskämp
nicht zu spaß

Abenteuer
Königreich
e und Grauen
Abenteuern.
rhok damit

fledderten
ren. Auf dem
nt. Dieses
en Insel mit
uf

Insel



Die zerstörerische Kraft, die durch diesen Konflikt frei wurde, fraß die Insel regelrecht auf. Vormalig blühende Wald- und Dschungellandschaften verwandelten sich in Ödland voller Trümmer. Die Städte der Uträer verfielen, und ihre Anführer konnten den Bürgern nicht mehr den gewohnten Komfort bieten. Dies führte zu Bürgerkrieg und offener Auflehnung.

Heute sind die Uträer nicht mehr die Herren Arannas – nicht einmal der Insel, die sie heute bewohnen, auch wenn sie immer noch über zahlreiche mächtige und magische Erfindungen verfügen. Noch immer sind sie ein stolzes Volk – aber zugleich auch voller Reue.

Die Zaurasker

Die Zaurasker sind eine Rasse von Saurianern. Vor Tausenden von Jahren lockten die Uträer sie aus den Dschungeln und Sümpfen ihrer Heimat und unterwarfen sie mithilfe ihrer Magie und ihrer Geräte. Zunächst waren die Zaurasker gehorsam und willig. Aus Naivität oder Unkenntnis waren sie bereit, für die Uträer zu arbeiten. Doch schließlich erhoben sie sich gegen ihre Herren, und viele konnten sich von der Herrschaft der Uträer befreien. Jene, die nicht fliehen konnten, wurden schnell zusammengetrieben und zur Sklavenarbeit in den Minen und Fabriken der uträischen Städte gezwungen. Verständlicherweise sind die Zaurasker heute erfüllt von einem tiefstzenden Hass auf die Uträer. Daher haben sie viele uralte Gebäude der Uträer geplündert und geschändet.

Die Gesellschaft der Zaurasker ist eine Stammesgesellschaft. Ihre Schamanen wissen die Kräfte der Natur geschickt gegen ihre Feinde einzusetzen. Ihre Kraft und Stärke liegt in der körperlichen Auseinandersetzung. Der Großteil ihrer Kriegerkaste trägt Narben aus Kämpfen gegen Uträer oder Hassati – oder aber aus rituellen Übungskämpfen. Zaurasker sind kampferprobt und zäh – mit ihnen ist nicht zu spaßen.



Die Hassati

Die Hassati sind eine eingeborene Rasse katzenartiger Wesen. Sie wurden von uträischen Zaubernern als billige Arbeitskräfte gezüchtet, als sich die Zaurasker bereits in Gefangenschaft befanden. Während der Rassenkriege erlangten die Hassati ihre Unabhängigkeit und sind nun bemüht, eine eigene Kultur und Gesellschaft aufzubauen.



Andere Rassen

Die Droc

Die Droc sind eine primitive Rasse krokodilartiger Wesen, von deren Existenz die anderen Bewohner der Insel bisher kaum Notiz genommen haben.

Einen Großteil ihrer Zeit verbringen die Droc damit, ihren Gott zu besänftigen, der regelmäßig Lebendopfer fordert. Die aggressiven Höhlenbewohner ernähren sich von Algen und Plankton aus Teichen, doch sie schmücken sich gerne mit Knochen – vor allem mit menschlichen Schädeln.



Halbriesen

Neben Uträern und Droc bewohnen die Insel auch Halbriesen. Sie sind die ursprünglichen Bewohner der Insel. Wie und woher sie herkamen, wissen alle Zeiten nicht zu bleiben.

Die Halbriesen haben in den letzten ihrer Existenz Generationen keinen Kontakt mehr mit der Welt von Jahr zu Jahr. Sie sind der Überlebende einer volleren wahnhaften Experimente. Das Volk bedeutet

Die Insel

Nach Generationen sind die Uträer so gut wie ausgestorben. Sie sind ihren Feinden gegenüber die Frage der Zeit. Nachdem die Insel erschöpft ist, waren noch mehr. Sie haben sie schon Aussterben beobachtet. Maschinen, die

Halbriesen

Neben Uträern, Zauraskern, Hassati und Droc bewohnt eine fünfte Bevölkerungsgruppe die Insel: die Halbriesen. Sie selbst nennen sich „Die Kinder des Bergs“. Sie stammen ursprünglich nicht von der Insel. Wie und weshalb sie herkamen, wird wohl auf alle Zeiten ein Geheimnis bleiben.

Die Halbriesen befürchten, dass sie die letzten ihrer Rasse sind. Seit vielen Generationen haben sie keinen Kontakt mehr zu ihrer Heimat, und von Jahr zu Jahr nimmt ihre Zahl ab. Sie sind der Überzeugung, dass diese Insel voller wahnsinniger Zauberer und fehlgeschlagener Experimente mit einem Fluch belastet ist und den Untergang ihres Volkes bedeuten wird.



Die Insel heute

Nach Generationen voller Krieg und Auseinandersetzung sind Hassati und Uträer so gut wie ausgelöscht. Die Zaurasker dagegen vermehren sich und sind ihren Feinden inzwischen zahlenmäßig weit überlegen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Saurianer die Insel in ihrer Gewalt haben werden. Nachdem die Macht ihrer Fähigkeiten und Maschinen fast vollständig erschöpft ist, kämpfen die Uträer nun tagtäglich um ihr Überleben. Sie waren noch nie ein besonders fruchtbares Volk. Während der Rassenkriege haben sie schwere Verluste hinnehmen müssen und sind nun im Aussterben begriffen. Mit ihnen stirbt auch das Wissen um ihre großartigen Maschinen, die nach ihnen niemand mehr verwenden können wird.

WAS GIBT'S NEUES?

NEU!

In *Dungeon Siege®: Legends of Aranna™* lernen Sie neue Orte, einzigartige Zauber und mächtige Tränke kennen. Hier erwarten Sie ganz neue Arten von Waffen und Rüstungen.

Neue Orte

Der Kontinent Aranna erstreckt sich weit über das Königreich Ehb hinaus. Ihr Abenteuer beginnt in der Garnisonsstadt Arhok in Ehb. Das von Mauern und Wachtürmen umgebene Dorf besteht aus ein paar Läden, einer Taverne, einigen Wohnhäusern und einer Scheune. Die Menschen hier sind freundlich und gerne bereit, Auskunft zu geben oder mit Ausrüstung zu handeln.

Nach der Erkundung von Arhok gelangen Sie auf eine faszinierende Insel, auf der sich Ihr Abenteuer fortsetzt. Diese Insel vor der Küste von Ehb ist angeblich das verlorene Königreich der Uträer und voller Dinge, die Sie noch nie zuvor zu Augen bekommen haben: neue Waffen, neue Rüstungen, neue Zauber und natürlich jede Menge neue Monster, die es zu bekämpfen gilt!

Neue Waffen und Rüstung

Uträische Waffen sind auch heute noch Beweise der Magie und Genialität ihrer Erfinder. In *Dungeon Siege: Legends of Aranna* können Sie jetzt mehrere Rüstungsgegenstände miteinander verbinden (Rüstungskombinationen) und so magisch aufwerten. Näheres erfahren Sie unter „Ausstatten mit Waffen und Rüstung“ (Seite 22) in diesem Handbuch.

Neue Zauber

Zu Beginn Ihrer Reise erwerben Sie viele der Zauber, die Sie bereits aus dem Königreich Ehb kennen, doch viele andere sind völlig neu! Einige dieser neuen Zauber sind unter „Zauber bereithalten“ (Seite 26) in diesem Handbuch beschrieben.

Neue Monster

Einige der Monster sind neu, andere sind bekannt, aber Sie erfahren auch völlig neue Details über sie.

Monster

Chitterskrap

Automatons

Runenwächter

Droc

Fleshrender

Skitterclaw

Scorpiots

Eine neue Welt

Auf Ihrer Reise werden Sie viele neue magische Tränke entdecken. Diese wurden, bildeten das ganze Land.

Damit sie ein...
Seiten der Ver...
vor langer Zei...
Dislokatoren...
zweites Trans...
funktionieren...
Kugeln, die d...
umgeben, zei...
Gerät aktiv ist...
der Nähe zeig...
welchem Ziel...
aus gelangen

Neue Monster

Einige der Monster in Aranna werden Ihnen bekannt vorkommen, doch es gibt auch völlig neue Wesen, die es zu bekämpfen gilt.

Monster	Beschreibung
Chitterskrags	Riesige, Furcht erregende Wesen, die aussehen wie eine Kreuzung zwischen einem Flusskrebis und einer Kakerlake.
Automatons	Unerbittliche Uhrwerkwesen mit messerscharfen Kanten.
Runenwächter	Pelzige Wesen mit gebleichten weißen, kuhschädelartigen Köpfen.
Droc	Krokodilartige Höhlenbewohner.
Fleshrender	Ghulartige Fleischfresser, Diener der Untoten.
Skitterclaws	Bunte, flugunfähige, mörderische Vögel von der Größe eines Vogel Strauß.
Scorpiots	Riesige Roboterskorpione mit magischem Stachel.

Eine neue Flugmethode

Auf Ihrer Reise werden Sie so genannte „Dislokatoren“ entdecken. Diese magischen Transportgeräte, die von uträischen Zauberern erfunden wurden, bildeten früher das Rückgrat eines Handelsnetzes, das sich über das ganze Land Aranna erstreckte.

Damit sie eingesetzt werden können, sind aktive Einrichtungen auf beiden Seiten der Verbindung erforderlich. Da diese wundersamen Geräte jedoch vor langer Zeit erbaut wurden, sind viele Dislokatoren verfallen. Einige Dislokatoren funktionieren erst dann, wenn Sie ein zweites Transportfeld aktivieren, andere funktionieren gar nicht. Leuchtende Kugeln, die das Transportfeld umgeben, zeigen an, dass das Gerät aktiv ist. Obelisk in der Nähe zeigen an, zu welchem Ziel Sie von hier aus gelangen können.



Neue Funktionen

Neben den fantastischen neuen Gegenständen und Orten, die Sie in *Dungeon Siege: Legends of Aranna* entdecken können, können Sie die folgenden Gameplay-Verbesserungen nutzen.

❖ Verbesserte Kontrollgruppen

Durch die Nutzung verbesserter Kontrollgruppen können Sie die Effektivität der Gruppe – insbesondere der Magier – erhöhen. Sie können nicht nur zwischen zehn verschiedenen Feldkombinationen für Ihre Gruppe, sondern über die Kontrollgruppen nun auch direkt zwischen zehn verschiedenen Zaubern wechseln – auch dann, wenn diese nicht aktiv sind.

So funktioniert das Aufzeichnen und Verwenden von Kontrollgruppen

1. Drücken Sie die **STRG**-Taste sowie eine Zifferntaste, um das derzeit aktive Feld für jedes Gruppenmitglied aufzuzeichnen. (Die vier Felder befinden sich rechts neben den jeweiligen Charakterporträts.) Hierdurch werden die aktiven Zauber und Waffen „aufgezeichnet“.
2. Nun können Sie zu jeder Zeit die entsprechende Zifferntaste drücken, um die in Schritt 1 aufgezeichnete Gruppe von Waffen- und Zauberfeldern zu aktivieren.

In *DSLOA* sind Sie nicht mehr auf die derzeit aktiven Zauber beschränkt. Sie können jeden Zauber in das Zauberbuch aufnehmen und diesen jederzeit aufrufen. Diese neue Funktion erlaubt es Ihnen, im Kampf und außerhalb des Kampfes schnell zwischen Zaubern zu wechseln.

❖ Verbesserte QuickInfos

Mit den verbesserten QuickInfos können Sie die Gefährlichkeit von Waffen für schnelle und langsame Angriffe vergleichen. Ab sofort zeigt die QuickInfo zu jeder Waffe den durchschnittlichen Schaden, den eine Waffe in 10 Sekunden Anwendung zufügt. Das erspart Ihnen die Mühe, die Vorteile der Geschwindigkeit im Vergleich zur Schadensklasse berechnen zu müssen. QuickInfos zeigen darüber hinaus den Preis von Gegenständen an, so dass Sie wertbezogene Entscheidungen treffen können, ohne dazu einen Laden aufsuchen zu müssen.

❖ Neu verteilbare Tränke

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Tränke neu verteilen** unten links im Bildschirm, oder drücken Sie die Taste **R**, um allen Gruppenmitgliedern ihren gerechten Anteil an Tränken zukommen zu lassen. Magier erhalten dann sämtliche Manatränke, während Nahkampfspezialisten mehr Gesundheitstränke bekommen.

❖ **Verwandlung**
Ab sofort
schlagkräftig
z. B. als K
toddbringen

❖ **Kugelzauber**
Wenden S
zu erzeug
der Nähe
Fernkamp

❖ **Verzauber**
Halten Sie
und Waffe
im Kampf
violett

❖ **Rüstungs**
Ab sofort
zu samm
Gegenstär
aquamarin
magischen
miteinand

❖ **Angriffsw**
Mit dieser
Status von
Bildschirm
angegriffe
erkennen,

❖ **Örtlich be**
Vermeiden
zu laufen,
gedrückt
angreifen,
(örtlich be
können Si
Charakter
aufzubre

Sie in
n Sie die

ie die
en. Sie
nationen für
direkt
nn, wenn

n das derzeit
Die vier
akterporträts.)
gezeichnet“.

ntaste
n Waffen-

auber
h
Funktion
es schnell

keit von
sofort zeigt
en, den eine
en die Mühe,
klasse
en Preis von
en treffen

links im
nmitgliedern
agier
pezialisten

❖ Verwandlungszauber

Ab sofort können Sie Ihre Zauberer mit Verwandlungszaubern in schlagkräftige Nahkampfspezialisten verwandeln. Erleben Sie das Spiel z. B. als kraftstrotzende Steinbestie oder kämpfen Sie mit dem todbringenden Stachel eines Skorpions.

❖ Kugelzauber

Wenden Sie die neuen Kugelzauber an, um mächtige magische Kugeln zu erzeugen, die um den Anwender wirbeln und automatisch Feinde in der Nähe ins Visier nehmen. So haben Sie die Hände frei für Nah- und Fernkampf oder aber weitere Zauber.

❖ Verzauberte Gegenstände

Halten Sie Ausschau nach verzauberten Gegenständen, Rüstungsteilen und Waffen. Diese besonderen Gegenstände erhöhen Ihre Fähigkeiten im Kampf erheblich. Verzauberte Gegenstände werden im Inventar vor violetterem Hintergrund angezeigt.

❖ Rüstungskombinationen

Ab sofort haben Sie die Möglichkeit, wertvolle Rüstungskombinationen zu sammeln, die aus drei bis fünf Waffen, Rüstungsteilen oder anderen Gegenständen bestehen. Sie werden in Ihrem Inventar vor einem aquamarinblauen Hintergrund angezeigt. Jeder dieser verwandten magischen Gegenstände ist alleine bereits sehr kraftvoll; in Verbindung miteinander besitzen sie jedoch besondere Macht.

❖ Angriffswarnung für nicht sichtbare Charaktere

Mit dieser neuen Funktion sind Sie stets auf dem Laufenden, was den Status von Gruppenmitgliedern betrifft, die gerade nicht auf dem Bildschirm sichtbar sind. Wenn ein Gruppenmitglied außer Sichtweite angegriffen wird, blinkt sein Charakterporträt orange, so dass Sie erkennen, dass dieser Charakter Hilfe benötigt.

❖ Örtlich bestimmte Angriffe

Vermeiden Sie es, versehentlich in die Fänge eines grausigen Monsters zu laufen, indem Sie während Ihres Angriffs die **UMSCHALTASTE** gedrückt halten. Dies führt dazu, dass Ihre Charaktere das Monster angreifen, das sich der Stelle am nächsten befindet, auf die Sie klicken (örtlich bestimmter Angriff). Wenn keine Monster in der Nähe sind, können Sie durch Drücken der **UMSCHALTASTE** plus Mausclick den Charakteren den Befehl erteilen, die nächstgelegene Schatztruhe aufzubrechen.

❖ **Wesenbeschwörung und Verwandlung rückgängig machen**

Durch die Möglichkeit, Kampfzauber rückgängig zu machen, haben Sie mehr Kontrolle über das Geschehen. Wenn Sie kurz vor einem Kampf merken, dass ein Beschwörungs- oder Verwandlungszauber demnächst abläuft, verwenden Sie die Schaltflächen zum Rückgängigmachen von Wesenbeschwörungen oder Verwandlungen, um den Zauber rückgängig zu machen. Sie finden die Schaltflächen in den Feldbefehlen. Wenden Sie den Zauber dann erneut an, um im Kampf mit voller Kraft agieren zu können.

❖ **Runenfallen**

Erleben Sie, wie wunderbar einfach Monster mit den neuen Runenzaubern um die Ecke gebracht werden können. Mit Runen können Sie auf dem Boden eine tödliche Falle schaffen, mit der Sie Monster direkt ins Verderben locken.

❖ **Gruppenbewusstsein**

Entsprechend ausgestattete Gruppenmitglieder unterstützen sich gegenseitig. Wenn Sie einen Charakter nicht angewiesen haben, seine Stellung zu halten, eilt dieser seinen Gruppenmitgliedern zur Hilfe, wenn diese angegriffen werden.

❖ **Rucksäcke**

Mit den neuen Rucksäcken kann jeder Charakter mehr tragen. Pro Charakter gibt es maximal einen Rucksack. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Rucksack, um ihn zu öffnen. Sie können Gegenstände auch direkt auf einen geschlossenen Rucksack ziehen, um sie zu verstauen. Wenn im Hauptinventar kein Platz mehr vorhanden ist, werden aufgehobene Gegenstände automatisch in den Rucksack gepackt – vorausgesetzt, darin ist genügend Platz.

❖ **Alles verkaufen**

Sie können im Handumdrehen alle Beutewaren, die im Augenblick nicht Bestandteil Ihrer Ausstattung sind, in Gold umsetzen, indem Sie die neue Schaltfläche **Alles verkaufen** verwenden (wird neben dem Porträt eines Ladeninhabers angezeigt). Über das Pulldown-Menü neben der Schaltfläche **Alles verkaufen** können Sie alles außer Tränken, Schriftrollen und besonderen Zaubern (Standardeinstellung), alles außer Schriftrollen und Tränken, alles außer besonderen Zaubern oder einfach alles verkaufen. Wenn Sie versehentlich etwas aus dem Inventar verkauft haben, das Sie gerne behalten hätten, können Sie es dem Ladeninhaber zum Verkaufspreis wieder abkaufen.

❖ **Automatische Anordnung**

Die Inventargegenstände Ihrer Gruppenmitglieder werden nun automatisch angeordnet, wenn diese neue Gegenstände aufheben. Das heißt, Sie müssen das Inventar nun nicht mehr von Hand neu anordnen, um mehr Platz zu schaffen.

❖ **Speichern**
Erleben Sie ein Multip
Ihren Char
gemeinsam
bewältigen

❖ **Weltkarte**
Dank der
Ihrer Reise
Weltkarte
TABULATO
neue Geg
angezeigt.

❖ **Gruppenm**
Die Grupp
auf das je
Gruppe au
Kommuni
indem Sie
Registerka
Schaltfläch
anschließ
Voiceover

❖ **Traggs**
Bedienen
nützlichen
Traggs. Tr
Lasttiere,
sind und f
können w
Gegensatz
werden Tr
anhänglich
ihre Besitz
leidenschaf
Monster. S
auch befehl

❖ Speichern im Multiplayer-Modus

Erleben Sie das verbesserte Gameplay für Gruppen! Wann immer Sie ein Multiplayer-Spiel verlassen, wird der Status des Auftragsbuchs für Ihren Charakter gespeichert. Nun können Sie das Spiel mit Freunden gemeinsam komplett durchspielen und alle Aufgaben zusammen bewältigen!

❖ Weltkarte

Dank der Weltkarte in *DSLOA* können Sie das tatsächliche Ausmaß Ihrer Reise und Ihren Fortschritt im Spiel erfassen. Klicken Sie auf das Weltkartensymbol (oder drücken Sie die **UMSCHALTASTE + TABULATORASTE**), um die Karte anzuzeigen. Wann immer Sie eine neue Gegend der Welt betreten, wird ein weiterer Teil der Karte angezeigt. Eine Beschriftung zeigt an, wo Sie sich gerade befinden.

❖ Gruppenmitglieder mit Persönlichkeit

Die Gruppenmitglieder haben unterschiedliche Persönlichkeiten, die sich auf das jeweilige Verhalten auswirken. Wenn Sie neue Mitglieder in Ihre Gruppe aufnehmen, sprechen diese mit Ihnen. Diese Art der Kommunikation können Sie ein- bzw. ausschalten, indem Sie im Menü **Optionen** die Registerkarte **Audio** wählen, auf die Schaltfläche **Weiter** klicken und anschließend die Schaltfläche **Voiceover** wählen.

❖ Traggs

Bedienen Sie sich der nützlichen Fähigkeiten von Traggs. Traggs sind neue Lasttiere, die stark im Angriff sind und fast so viel tragen können wie Maultiere. Im Gegensatz zu Maultieren werden Traggs schnell sehr anhänglich und verteidigen ihre Besitzer im Kampf leidenschaftlich gegen alle Monster. Sie können Traggs auch befehlen, Feinde anzugreifen.



ERSTE SCHRITTE

Installation

Legen Sie die erste CD von *Dungeon Siege: Legends of Aranna* in das CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn das Setup nicht automatisch gestartet wird, führen Sie die folgenden Schritte aus:

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

Starten des Spiels

So starten Sie *Dungeon Siege: Legends of Aranna*

- Klicken Sie auf **Start**, wählen Sie **Programme** und anschließend **Dungeon Siege: Legends of Aranna**, und klicken Sie dann auf **Dungeon Siege: Legends of Aranna**.

Der Beginn der Reise

So erkunden Sie das Land Aranna im Alleingang

1. Klicken Sie auf **Einzelspieler**.
2. Klicken Sie auf **Neues Spiel starten**.
3. Mit den Pfeilschaltflächen wählen Sie Geschlecht und Aussehen des Charakters aus. Männer und Frauen sind gleich stark und geschickt.
4. Geben Sie den Namen Ihres Charakters ein, und klicken Sie auf **Weiter**.
5. Wählen Sie **Legends of Aranna** in der Liste der Karten aus, und klicken Sie auf **Weiter**.
6. Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein. Diesen können Sie später über das Menü **Optionen** ändern.

Informationen über das Spiel mit anderen Spielern über das Internet oder LAN finden Sie unter „Spielen von Multiplayer-Spielen“ (Seite 39) in diesem Handbuch.

in das
em
führen

n Sie

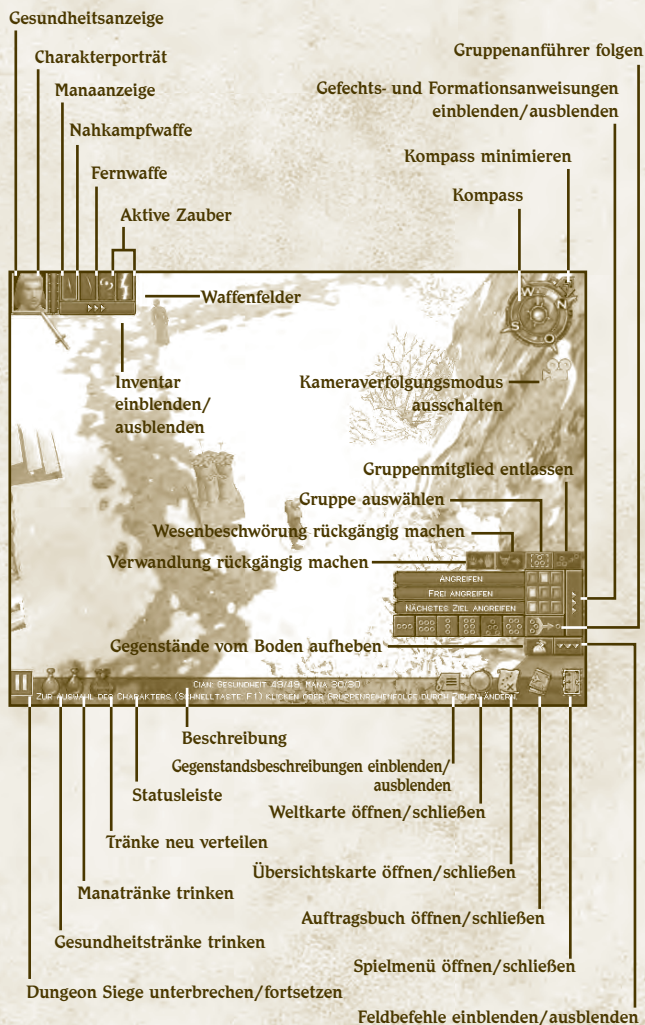
omme
ie den

end
auf Dungeon

ehen des
geschickt.
e auf Weiter.
und klicken

später über

ternet oder
(39) in diesem



Überlebenstipps

Ihre Welt versinkt im Chaos. Daher machen Sie sich auf zu einer beschwerlichen Reise über die Insel – in der Hoffnung, das Böse zu besiegen, das dieses Land befallen hat, und dabei heldenhafter Kämpfer, Bogenschütze oder Magier zu werden.

Es folgt ein kurzer Überblick über alles, woran Sie denken müssen, bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen. Eine Liste der Schnellasten finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs.

- ❖ **Achten Sie auf Ihren Gesundheitszustand** (den roten Balken neben dem Charakterporträt). Wenn Sie verletzt sind und Ihr Gesundheitszustand auf null fällt, werden Sie bewusstlos und können sterben. Mit der Zeit wird Ihr Gesundheitszustand langsam wieder hergestellt.
- ❖ **Achten Sie auf Ihren Manavorrat** (den blauen Balken neben dem Charakterporträt). Wenn Sie einen Zauber anwenden, sinkt Ihr Manavorrat. Wenn Sie kein Mana mehr haben, können Sie keine Zaubere anwenden. Im Lauf der Zeit nimmt Ihr Manavorrat langsam wieder zu.
- ❖ **Speichern Sie das Spiel in regelmäßigen Abständen.** Wenn Sie gerade eine große Schlacht überstanden haben oder dabei sind, in einen gefährlichen Bereich vorzudringen, sollten Sie das Spiel auf jeden Fall speichern. Falls Sie dann sterben, können Sie das gespeicherte Spiel laden und müssen nicht von vorn anfangen. Drücken Sie zum Schnellspeichern des Spiels die Taste F9.
- ❖ **Unterbrechen Sie das Spiel.** Unterbrechen Sie das Spiel, zum Beispiel während Sie Ihr Inventar oder Zauberbuch verwalten, um Überraschungsangriffe zu vermeiden. Drücken Sie zum Unterbrechen des Spiels die **LEERTASTE** oder **PAUSE**.
- ❖ **Verlieren Sie nicht die Orientierung.** Verwenden Sie den Kompass und die Übersichtskarte, achten Sie auf natürliche Landmarken und folgen Sie den Pfaden.
- ❖ **Vermeiden Sie Hinterhalte.** Gelegentlich können Sie Wesen sehen, bevor diese Sie sehen und angreifen. Wenn Sie eine große Gruppe sehen, stellen Sie sicher, dass Sie kampfbereit sind, bevor Sie die Gruppe angreifen. Oder verwenden Sie Ihre Fernkampfspezialisten, um einzelne sehr starke Charaktere von der Gruppe weg an einen Ort zu locken, an dem Sie einzeln mit ihnen fertig werden können.
- ❖ **Fliehen Sie nur in bereits erforschte Bereiche.** Laufen Sie nicht in unerforschtes Gebiet, sonst kommen Sie womöglich vom Regen in die Traufe.

- ❖ **Nutzen Sie** kämpfen, Sie es aus Sie dagegen das über l es mit ein
- ❖ **Benutzen** Äxte und Waffen m gewissen wechseln
- ❖ **Verwende** schützen. Teil Ihrer

Anpassung Schnell

Sie können di
Belieben einst

- So passen Sie**
 - Klicken Si der Status klicken.

Hinweise zu e
betreffende O

Die Standards
aufgelistet.

Die Statusleis
Sie auf bestin
Standardeinst
Bildschirms.

- So verschiebe**
 - Ziehen Sie

er
se zu
Kämpfer,
ssen, bevor
den Sie auf

n neben dem
eitszustand
Mit der Zeit

n dem
Ihr
keine Zauber
n wieder zu.

Sie gerade
einen
jeden Fall
erte Spiel
um

m Beispiel

terbrechen

ompass und
und folgen

n sehen,
Gruppe
Sie die
zialisten, um
en Ort zu

nicht in
egen in die

- ❖ **Nutzen Sie die Schwächen Ihrer Feinde.** Wenn Sie gegen ein Wesen kämpfen, das Ihnen nur im Nahkampf gefährlich werden kann, greifen Sie es aus einiger Entfernung mit einem Bogen oder Zauber an. Wenn Sie dagegen von einem Wesen mit einem Bogen angegriffen werden, das über keine nennenswerte Rüstung verfügt, ist es vielleicht ratsam, es mit einer Nahkampfwaffe anzugreifen.
- ❖ **Benutzen Sie die beste Waffe für die Situation.** Nahkampfwaffen wie Äxte und Schwerter sind beim Kampf von Mann zu Mann nützlich. Waffen mit größerer Reichweite, zum Beispiel Bögen, sind bei einer gewissen Entfernung zum Gegner sinnvoll. Durch Drücken von **Q** wechseln Sie zwischen den Waffen.
- ❖ **Verwenden Sie Formationen, um schwache Gruppenmitglieder zu schützen.** Platzieren Sie Maultiere und schwache Charaktere im hinteren Teil Ihrer Gruppe oder in der Mitte einer Formation.

Anpassen der Spieloptionen, der Schnellasten und der Statusleiste

Sie können die Optionen für Grafik, Sound, Maus und Schnellasten nach Belieben einstellen.

So passen Sie die Spieloptionen an

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

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

Die Standardschnellasten sind auf der Rückseite dieses Handbuchs aufgelistet.

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

So verschieben Sie die Statusleiste

- Ziehen Sie die Statusleiste an den oberen Bildschirmrand.

NAVIGIEREN

Bewegen Ihres Charakters

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

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

Steuern der Kamera

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

So drehen Sie die Kamera

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

So kippen Sie die Kamera

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

So können Sie den Zoomfaktor verkleinern oder vergrößern

- Drehen Sie das Mausrad oder drücken Sie die Tasten MINUS (-) oder GLEICH (=).

So schalten Sie den Kameraverfolgungsmodus aus

- Drücken Sie T.

Verwenden der Übersichtskarte

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

So öffnen und schließen Sie die Übersichtskarte

- Klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Übersichtskarte** oder drücken Sie die **TABULATORTASTE**.

Auswählen

Die von Ihnen ausgewählten Waffenfelder werden einfach die Waffenfelder verwenden. Zauber angezeigten Waffen und Feldern in diesem Handbuch.

Gesundheitsstatus

Charakterporträt

So verwenden Sie

- Klicken Sie auf die Waffe bzw. den Zauber.

So werden die

- Klicken Sie auf die Maustaste Dropdown.

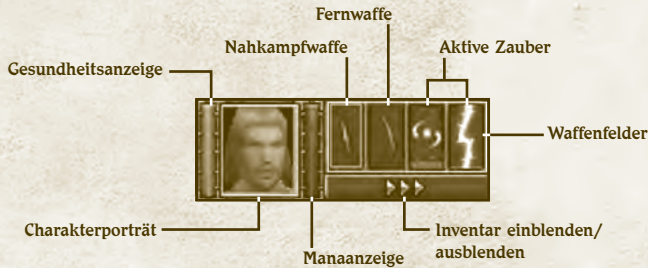
So minimiere

- Drücken Sie auf die aktive Waffe drücken, um

ABENTEUER

Auswählen einer Waffe oder eines Zaubers

Die von Ihnen verwendeten aktiven Waffen und Zaubers werden in den Waffenfeldern neben dem Charakterporträt angezeigt, so dass Sie daraus einfach die Waffe oder den Zauber auswählen können, die bzw. den Sie verwenden möchten. Weitere Informationen darüber, welche Waffen und Zauber angezeigt werden, finden Sie in den Abschnitten „Ausstatten mit Waffen und Rüstung“ (Seite 22) und „Zauber bereithalten“ (Seite 26) in diesem Handbuch.



So verwenden Sie eine Waffe oder einen Zauber

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

HINWEIS: Wenn Sie das leere Nahkampfwaffenfeld wählen, kämpfen Sie mit den Fäusten. Durch Drücken von **Q** wechseln Sie zwischen den Waffen, über die Sie verfügen.

So werden die Zaubers in Ihrem Zauberbuch angezeigt

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

So minimieren und maximieren Sie die Waffenfelder

- Drücken Sie **W**. Wenn die Waffenfelder minimiert sind, wird nur die aktive Waffe bzw. der aktive Zauber angezeigt. Sie können dennoch **Q** drücken, um zwischen den Waffen und Zaubern zu wechseln.

Angreifen

Wenn Sie von einem Wesen angegriffen werden, wehren Sie sich automatisch. Wenn Sie einen Bogen oder Fernzauber benutzen, greifen Sie automatisch an, sobald sich ein Gegner in Reichweite Ihrer Waffe befindet. Wie Sie das Angriffsverhalten Ihres Charakters ändern, ist unter „Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen“ (Seite 36) in diesem Handbuch erläutert.

Sie können Nichtspieler-Charaktere oder andere Charaktere in Ihrer Gruppe nicht direkt angreifen.

So greifen Sie an

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Wesen (oder drücken Sie die **UMSCHALTASTE**, und klicken Sie neben das Wesen). Sie müssen nur einmal klicken.

Öffnen von Behältern und Türen

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

So öffnen Sie einen Behälter oder eine Tür

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Objekt (oder drücken Sie die **UMSCHALTASTE**, und klicken Sie neben das Objekt). Zum Schließen einer offenen Tür klicken Sie nochmals mit der linken Maustaste auf die Tür.

Aufheben von Schätzen

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

So zeigen Sie die Bezeichnung eines Gegenstands an

- Zeigen Sie auf den Gegenstand. Seine Bezeichnung wird in der Statusleiste angezeigt. Zum Anzeigen von Bildschirmbezeichnungen für alle in der Nähe befindlichen Gegenstände klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Gegenstandsbeschreibungen einblenden/ausblenden**.

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

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand. Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand klicken, um ihn mit dem Mauszeiger festzuhalten. Anschließend können Sie ihn auf den Charakter ziehen, der den Gegenstand erhalten soll.

So heben Sie

- Ziehen Sie Gegenstände (oder drücken Sie die **UMSCHALTASTE**)

Trinken

Wenn Sie ein Getränk trinken, werden Sie jeweils nur so viel wiederhergestellt, wie Sie noch ausleben können. Sie können später b

So vereinigen

- Ziehen Sie einen Gegenstand auf einen anderen Teil

So trinken Sie

- Klicken Sie auf ein Getränk in der Statusleiste

Alle Getränke werden zu 50 % wiederhergestellt.



Die Truhen in der Gruppe können entsperren werden. Schwere

So heben Sie mehrere Gegenstände auf

- Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste einen Rahmen um die Gegenstände, und klicken Sie anschließend auf einen der Gegenstände (oder drücken Sie die Taste Z bzw. klicken Sie auf die Schaltfläche **Gegenstände vom Boden aufheben** in der Statusleiste).

Trinken von Zaubertränken

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

So vereinigen Sie den Inhalt von mehreren teilweise gefüllten Flaschen

- Ziehen Sie im Inventarfeld eine teilweise gefüllte Flasche auf eine andere teilweise gefüllte.

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

So trinken Sie einen Gesundheits- oder Manatrank

- Klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Gesundheitstränke trinken** oder **Manatränke trinken**.

Alle Gruppenmitglieder, die ausgewählt sind und einen geeigneten Trank in ihrem Inventar haben, trinken von dem Trank. Im Kampf trinken nur Mitglieder, deren Gesundheit oder Mana bei weniger als 50 % liegt.

NEU!



So verteilen Sie Tränke neu

- Klicken Sie in der Statusleiste auf die Schaltfläche **Tränke neu verteilen** (oder drücken Sie R).

Die Tränke werden unter allen Gruppenmitgliedern neu verteilt. Die Gruppenmitglieder erhalten die Tränke, die ihren Fähigkeiten entsprechen. So erhalten Magier beispielsweise mehr Manatränke, Schwertkämpfer mehr Gesundheitstränke.

Verwalten von Inventaren

Wenn ein Charakter einen Gegenstand vom Boden aufhebt, wird dieser in seinem Inventar platziert. Er kann ihn bei sich tragen, bis er ihn benutzt, ihn verkaufen, ihn einem anderen Charakter geben oder ihn zu Boden fallen lassen. Jeder aufgehobene Gegenstand beansprucht Platz im Inventar des Charakters. Wenn das Inventar voll ist, kann der Charakter keine weiteren Gegenstände tragen. Unter „Hinzufügen eines Charakters oder Lasttiers zu Ihrer Gruppe“ (Seite 32) in diesem Handbuch erfahren Sie, wie Sie Lasttiere kaufen können, die Ihre überzähligen Gegenstände tragen.

So öffnen Sie das Inventar eines Charakters

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inventar einblenden/ausblenden** neben dem Charakterporträt. Sie können auch einfach nach der Auswahl erneut auf das Porträt klicken.

So öffnen Sie mehrere Inventare

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

So öffnen Sie alle Inventare

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

Wenn Sie auf einen Gegenstand in Ihrem Inventar zeigen, werden Name und Beschreibung des Gegenstands eingeblendet. Aus der Beschreibung von Waffen geht hervor, welchen Mindest- und Höchstschaden die Waffe verursacht (abhängig davon, wie gut die Rüstung des Gegners ist) und, wenn es sich um eine Fernwaffe handelt, wie groß die Reichweite ist. Hier sehen Sie auch den durchschnittlichen Schaden, den eine Waffe in 10 Sekunden anrichtet.

Oben im Inventar wird jeweils die Menge an Gold angezeigt, über die Ihre Gruppe verfügt. Alle Mitglieder Ihrer Gruppe benutzen Gold aus demselben Vorrat.

So ordnen Sie Ihr Inventar automatisch

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

So lassen Sie Gegenstände fallen oder geben sie weiter

Inventar au

Charakter-
attribute

Fähigkeiten

- Klicken Si
Boden od
ziehen Si
Charakter

So lassen Sie

- Halten Sie
Gegenstar
Gegenstar

NEU!

Klicken Sie m
Rucksackfeld

rd dieser in
n benutzt,
Boden
z im Inventar
keine
ters oder
hren Sie, wie
e tragen.

enden neben
uswahl

nnmitglieder
ausgewählt
Größe

e ganze

den Name
schreibung
die Waffe
(ist) und,
eite ist.
Waffe in

ber die Ihre
s demselben

automatisch



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

So lassen Sie einen Gegenstand direkt auf den Boden fallen

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

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



So verwenden Sie einen Rucksack

- Klicken Sie in einem Inventar mit der rechten Maustaste auf den Rucksack, um das Rucksackfeld zu öffnen und den Inhalt anzuzeigen. Wenn dieses Fenster geöffnet ist, können Sie wie bei mehreren Inventaren Gegenstände einfach mit dem Mauszeiger in den Rucksack ziehen oder herausnehmen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste erneut auf den Rucksack, um das Rucksackfeld zu schließen.

Ausstatten mit Waffen und Rüstung

Es gibt zwei Arten von Waffen: Nahkampfwaffen und Fernwaffen.

- ❖ **Nahkampfwaffen** dienen beim Kampf von Mann zu Mann dazu, dem Feind Hieb- und Stichverletzungen zuzufügen. In der Regel wird eine Nahkampfwaffe beim Angriff in der Hand gehalten. Typische Nahkampfwaffen sind Äxte, Keulen, Schwerter, Dolche, Hämmer, Streitkolben, Zepter, Sensen und Stäbe.
- ❖ **Fernwaffen** dienen zum Angriff aus der Entfernung und verschießen Pfeile bzw. andere Projektile. Typische Fernwaffen sind Bögen, Armbrüste und Feuerwaffen. Bögen und Armbrüste verfügen immer über Munition.
- ❖ **Rüstungen** verringern die Verletzungen, die Sie im Kampf erleiden. Es gibt verschiedene Arten von Rüstung, unter anderem Körperpanzer, Schilde, Helme, Stiefel und Handschuhe, die aus verschiedenen Materialien bestehen. Einige Gegenstände verfügen über schützende magische Eigenschaften. Einen Schild können Sie nicht gleichzeitig mit beidhändigen Waffen verwenden. Allerdings bleibt der magische Schutz, den bestimmte getragene Schilde bieten, auch erhalten, wenn Sie einen Zweihandwaffe verwenden.

Bevor Sie Waffen, Zauber, Rüstungen und andere Gegenstände einsetzen können, müssen Sie Ihren Charakter ausstatten, indem Sie die Gegenstände in den Ausrüstungsfeldern platzieren (links unten neben dem Inventar). Wenn Sie eine Nahkampf- oder Fernwaffe oder eine Rüstung aufnehmen und diesen Gegenstandstyp noch nicht in Ihrer Ausstattung verwenden, wird automatisch der gerade aufgenommene Gegenstand verwendet. Zauber dagegen werden beim Aufnehmen nicht automatisch bereitgestellt. Näheres hierzu finden Sie unter „Zauber bereithalten“ (Seite 26) in diesem Handbuch.

Ausrüstungsfeld

So statten Sie

- Klicken Sie auf den Charakter, um das Inventar in der Ausrüstungsfeldern ablegen.

Es ist
bereit
wechs
Zauber
finden
Handl

So lassen Sie

- Klicken Sie auf den Gegenstand, um ihn dann die Ausrüstungsfeldern



So statten Sie sich mit Gegenständen aus

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

Es ist möglich, Nahkampf- und Fernwaffen gleichzeitig bereitzuhalten, so dass Sie schnell von der einen zur anderen wechseln können. Damit Sie Zauber anwenden können, muss ein Zauberbuch verwendet werden. Weitere Erläuterungen zu Zaubern finden Sie unter „Zauber bereithalten“ (Seite 26) in diesem Handbuch.

So lassen Sie Ihren Charakter mit Ausstattungsgegenständen anzeigen

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



Neue Waffen

In *Dungeon Siege: Legends of Aranna* finden Sie viele neue Waffen, die im Königreich Ehb noch völlig unbekannt sind. Hier nur ein Teil der neuen Waffen:

Waffe	Beschreibung
Sai	Dolch mit drei Klingen für Schlagangriffe.
Klauen	Lange Klauen für den Nahkampf, die an den Händen getragen werden.
Jadestab	Stab aus Inseljade, der mit Zaubern belegt ist.
Offener Streitkolben	Zauraskerwaffe, deren Kopf aus mehreren konzentrischen Ringen besteht.
Hassati-Krummsäbel	Hassati-Waffe, bestehend aus einem Stab mit einer tödlichen gebogenen Klinge am Ende.
Sense von Angst	Stab, der gelegentlich einen Blitz aus dem Himmel zieht, wenn er einen Feind trifft.
Gasrohr	Rohrwaffe, die Wolken mit tödlichem Gas versprüht.
Napalmschleuder	Goblinwaffe, die Flammenwolken wirft.
Zauraskerschlangenbiss	großes Schwert in Form eines Schlangenleibs.



Rüstun

Zauraskerh

Spidersilk

Muschelrüs

Nieten

Gegerbte Bl

Legierung

Flywing

Keramik



NEU! Neue Rüstungstypen

Die isoliert lebenden Uträrer fertigen Rüstungen aus eigenen Rohstoffen. Auf Ihren Abenteuern lernen Sie gänzlich neue Rüstungsarten kennen. Hier ein kleiner Auszug:

Rüstung	Beschreibung
Zauraskerhaut	Hassati-Krieger tragen Rüstungen aus der Haut der Echsenmänner, um ihre Verachtung für ihre ewigen Widersacher auszudrücken.
Spidersilk	Aus der Seide von Riesenspinnen gewebte Rüstung, die extrem leicht, aber dabei unglaublich widerstandsfähig ist.
Muschelrüstung	Muschelrüstungen weniger hoher Qualität bestehen aus Muscheln, die mit Seil oder Zwirn zusammen gehalten werden. Daher haben sie Lücken, die den Träger verwundbar machen. Muschelrüstungen besserer Qualität dagegen weisen keine Lücken auf und sind leichter als Panzerrüstungen. Um sich gut in einer Rüstung dieses Typs bewegen zu können, ist große Geschicklichkeit erforderlich.
Nieten	Die Verbindung komplexer Webereien mit äußerst detaillierten Nietearbeiten macht diese Rüstung so stark und widerstandsfähig.
Gegerbte Blätter	Diese Rüstungen werden aus den gegerbten Blättern von Dschungelbäumen hergestellt. Sie sind zäher als Lederrüstungen und weisen zusätzliche Heileigenschaften auf. Auf Grund der engen Passform ist ein hohes Maß an Geschicklichkeit für diese Art von Rüstung erforderlich.
Legierung	Legierungsrüstungen werden in der Regel nach ihrer Farbe benannt: Zyan, Ocker und Kupfer. Aufwendigere Legierungsrüstungen sind mit Runen und Symbolen übersät.
Flywing	Diese aus den Flügeln von Insekten zusammengestellten Rüstungen, die mit Spidersilk vernäht sind, sind fast transparent und nahezu unverwundlich. Fernkämpfer tragen sie besonders gerne, da sie Geschosse abwenden. Auf Grund der komplexen Gelenkverbindungen muss der Träger einer Flywing-Rüstung ein hohes Maß an Geschicklichkeit aufweisen.
Keramik	Keramikrüstungen besteht aus Keramikplatten, Keramikstücken und Perlen, die auf einer gewebten Grundlage aufgebracht sind. Der Träger einer solchen Rüstung ist fast unverwundbar. Wie bei allen gewebten Rüstungen sorgen die komplexen Knoten und der hohe Wartungsaufwand auch bei der Keramikrüstung dafür, dass nur besonders intelligente Charaktere sie benutzen können.

Zauber bereithalten

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

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

So statten Sie sich mit einem Zauberbuch aus

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

So fügen Sie Ihrem Zauberbuch einen Zauber hinzu

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

So entfernen Sie einen Zauber aus Ihrem Zauberbuch

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

Es gibt zwei Arten von Zaubern: Naturzauber und Kampfzauber. Wann immer Sie einen Zauber anwenden, erhöht sich Ihre Fähigkeit in der entsprechenden Zauberart, und je weiter Ihre Fähigkeiten im Einsatz von Magie entwickelt sind, desto stärker auch die Wirkung der erlernten Zauber.

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

Aktive Zauber

ZAUBERBUCH	✕
AKTIVER ZAUBER 1	
UMMODELLUNG	🔮
AKTIVER ZAUBER 2	
REINHEIT	🕯️
FINSTERN ZEPHERYL BESCHWÖREN	🔥
REICHWEITENERHÖHUNG	🌿
ZEPHERYL BESCHWÖREN	🔥
HEILKUGEL	🌟

Zauberbuchfeld

Naturzauber

Naturmagier
Gefahr für Per
beschränkt. S
unterstützen
Kraft alleine n

Kampfzauber

Kampfmagier
Asche legen k
anzuwenden,



Naturzauber



Verkleinern
Größe
verursacht



Das Licht
Licht,
verfehlt
liegt b
höchst



Frost
des A
Nähe



Mindhypnose
des A
komm
sie de
hypno
bewir



Barkr...
auf de

em Inventar
Sie ein

ren, es kann
h kann bis zu
rn werden
n

weils einmal
, wenn Sie
erreicht

Zauber

UCH

UBER 1

IG

UBER 2

HERVEL

IN

ÖHUNG

WÜREN

UCHFELD

Naturzauber

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

Kampfzauber

Kampfmagier sind Meister der Vernichtung, die große Gebiete in Schutt und Asche legen können. Sie sind auch in der Lage, mächtige Zauber anzuwenden, die die Gruppe stärken.

NEU!



Neue Zauber

Hier nur ein Teil der neuen Zauber, die Sie in *Dungeon Siege: Legends of Aranna* erwarten:

Naturzauber



Verkleinerung. Schrumpft Feinde auf ein Drittel ihrer normalen Größe. Auch ihre Angriffswerte und der Schaden, den sie verursachen, betragen nur ein Drittel.



Das Licht von Chadek. Blendet das Opfer vorübergehend durch ein Licht, das um seinen Kopf wirbelt. Während der Wirkungsdauer verfehlt das Opfer so gut wie jeden Nahkampfangriff (Trefferquote liegt bei 5 % der üblichen Häufigkeit) und ist bei Fernangriffen höchst unpräzise.



Frostkugel. Erzeugt eine leuchtende blaue Kugel, die um den Körper des Anwenders kreist und starke Froststöße gegen Feinde in der Nähe ausstößt.



Mindflare. Eine mehrfarbige Feuerkugel schießt aus den Händen des Anwenders und tanzt am Boden entlang, bis sie zum Stillstand kommt. Alle Feinde in der Nähe werden ihr hinterherjagen, als sei sie der Feind, und sich bei ihrer Landung auf sie stürzen. Diese hypnotisierende Kugel explodiert kurz nach ihrer Landung und bewirkt großen Schaden in der Umgebung.



Barkrunner beschwören. Beschwört ein baumartiges Wesen, das auf der Seite der Gruppe kämpft.

Kampfzauber



Langsame Menge. Friert Gruppen von feindlichen Monstern ein bzw. verlangsamt sie und fügt ihnen so Schaden zu.



Tadzus Hypnose. Friert sämtliche Feinde in Reichweite für kurze Zeit ein. Dieser Zauber ist besonders dann nützlich, wenn Sie von Feinden überrannt werden.



Ursä beschwören. Beschwört große Bärenzombies, die Ihre Feinde angreifen.



Klon. Beschwört eine Kopie des Anwenders, die Feinde angreift und Schaden absorbiert. Der Klon ist mit den Waffen ausgestattet, die sich beim Wirken des Zaubers in den vier Waffenfächern des Anwenders befanden.



Zorkons Bonecrusher. Löst einen magischen Fernangriff auf Ihre Feinde aus, der alle normalen feindlichen Skelett-Wesen zertrümmern kann und alle gefährlicheren Skelettwesen (Endgegner) schwer beschädigt. Feinden, die keine Skelettwesen sind, fügt dieser Zauber nur minimalen Schaden zu.



Erhöhen

Je nachdem, v
Charakter zu
Kampfmagier
Fähigkeit im
Zauber. Sie k
Wenn Sie zun
entwickelt Ihr
wird je nach
Bogenschütze

❖ **Nahkampf**
Schwerter
werden ei

❖ **Fernkampf**
Bögen, fö

❖ **Naturzaub**
entwickelt

❖ **Kampfzaub**
entwickelt
Kampfma

So lassen Sie
• Klicken Si
Inventar e
neben der

Das In
Chara
Der g
an, w
Fähig
eine m
erreich
dem E
die Sp
felder
aktual

FÄHIGKEITEN

Erhöhen Ihrer Fähigkeiten

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

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

So lassen Sie Ihre Fähigkeiten anzeigen

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

Das Inventarfeld und das Charakterfeld werden geöffnet. Der graue Fortschrittsbalken zeigt an, wie nahe Sie der nächsten Fähigkeitsstufe sind. Wenn Sie eine neue Fähigkeitsstufe erreichen, wird eine Meldung auf dem Bildschirm angezeigt, und die Spalte in den Fähigkeitenfeldern, die die Stufe angibt, wird aktualisiert.

CIAN BRODMAGIER	
GESUNDHEIT	MANA
823/823	507/507
STÄRKE	21
GESCHICKLICHKEIT	11
INTELLIGENZ	22
FÄHIGKEITEN	STUFE
NAHKAMPF	1
FERNKAMPF	0
NATURZAUBER	34
KAMPFZAUBER	0
NAHKAMPFSCHADEN	24-31
FERNKAMPFSCHADEN	8-8
RÜSTUNGSKLASSE	153

Charakterattribute

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

- ❖ **Stärke** bestimmt die körperliche Kraft eines Charakters. Die Stärke erhöht sich mit der Nahkampffähigkeit. Sie erlaubt den Einsatz größerer Waffen und das Tragen schwererer Rüstung. Außerdem verleiht sie im Nahkampf einen Schadensbonus. Manche Rüstungsgegenstände und Waffen können Sie erst verwenden, wenn Sie eine bestimmte Stärke erreicht haben.
- ❖ **Geschicklichkeit** bestimmt die Beweglichkeit und Zielgenauigkeit eines Charakters. Die Geschicklichkeit steigt mit der Fernkampffähigkeit. Sie erlaubt ein genaueres Zielen mit Waffen und verleiht einen Rüstungsbonus.
- ❖ **Intelligenz** bestimmt die geistigen Fähigkeiten eines Charakters. Die Intelligenz erhöht sich durch den Einsatz von Natur- und Kampfzaubern. Je höher die Intelligenz, desto mehr Mana steht Ihnen zur Verfügung. Zur Verwendung mancher Gegenstände benötigen Sie eine höhere Intelligenz.

Stärke von Waffen und Rüstungen

Jede Waffe kann Feinden Schaden in einem bestimmten Bereich zufügen, und jede Rüstung hat eine Schutzwirkung in einem bestimmten Bereich.

- ❖ **Nahkampfschaden** zeigt den Schaden an, den Sie mindestens/höchstens verursachen, wenn Sie mit der aktuell verwendeten Nahkampfwaffe angreifen. Dieser Wert hängt von Ihrer Stärke und der Schadensklasse der Waffe ab.
- ❖ **Fernkampfschaden** zeigt den Schaden an, den Sie mindestens/höchstens verursachen, wenn Sie mit der aktuell verwendeten Fernwaffe angreifen. Dieser Wert hängt von der Schadensklasse der Waffe ab.
- ❖ Die **Rüstungsklasse** zeigt an, wie viel Schaden Sie im Kampf hinnehmen können, bevor sich Ihre Gesundheit verschlechtert. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden können Sie vertragen.

Bewusstsein

Ihr Gesundheitszustand wird durch Bewusstsein bestimmt; er verändert sich, wenn Sie weiteren Verlust erleiden, bis Sie wieder hergekommen sind. Ihr Gesundheitszustand wird durch Bewusstsein bestimmt.

- ❖ **Verwundet** zeigt den Wert an, den Sie mindestens/höchstens erleiden, wenn Sie in einen Kampf verwickelt werden. Sie können fliehen, sich heilen lassen, oder sterben.
- ❖ **Bewusstlos** zeigt den Wert an, den Sie mindestens/höchstens erleiden, wenn Sie in einen Kampf verwickelt werden. Sie können fliehen, sich heilen lassen, oder sterben.
- ❖ **Tot** zeigt den Wert an, den Sie mindestens/höchstens erleiden, wenn Sie in einen Kampf verwickelt werden. Sie können fliehen, sich heilen lassen, oder sterben.

Bewusstlosigkeit und Tod

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

- ❖ **Verwundet.** Wenn sich Ihre Gesundheit auf ein Drittel des maximalen Werts verringert hat, blinkt Ihr Charakterporträt gelb. Wenn Sie gerade in einen Kampf verstrickt sind, sollten Sie sich sofort heilen oder fliehen, sonst könnten Sie bewusstlos werden und sogar sterben.
- ❖ **Bewusstlos.** Wenn Ihre Gesundheit auf null sinkt, wird Ihr Charakter bewusstlos, und das Charakterporträt wird rot. Wenn Sie der einzige Charakter in Ihrer Gruppe sind, endet das Spiel. Sie müssen von vorne anfangen oder ein gespeichertes Spiel laden. Umfasst Ihre Gruppe außer Lasttieren weitere menschliche oder menschenähnliche Charaktere, die bei Bewusstsein sind, wenn Sie bewusstlos werden, stürzen Sie zu Boden, aber das Spiel geht weiter. Sie behalten Ihren gesamten Besitz, können jedoch weder Ihr Inventar öffnen noch Gesundheitstränke trinken. Sie können darauf warten, dass sich Ihr Gesundheitszustand langsam verbessert, oder ein anderer Charakter kann Sie mit einem Heilzauber kurieren.
- ❖ **Tot.** Wenn Ihr Charakter stirbt, wird der Inhalt Ihres Inventars auf dem Boden verstreut. Die anderen Mitglieder Ihrer Gruppe können diese Gegenstände aufheben. Wenn Sie sterben, kann Sie ein anderer Charakter mit einem Wiedererweckungszauber wieder zum Leben erwecken.

ANDERE CHARAKTERE

Sprechen mit anderen Charakteren

Auf Ihrer Reise durch die Welt Aranna werden Sie verschiedenen Charakteren begegnen. Einige geben Ihnen Informationen oder erteilen Ihnen einen Auftrag, andere möchten sich Ihrer Gruppe anschließen, und wieder andere bieten Ihnen Waffen, Rüstung und andere Gegenstände zum Kauf an.

So sprechen Sie mit einem Charakter

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

Erfüllen von Aufträgen

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

So zeigen Sie das Auftragsbuch an

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

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

Hinzufügen eines Charakters oder Lasttiers zu Ihrer Gruppe

Einige Charaktere, denen Sie begegnen, werden Ihnen anbieten, sich Ihrer Gruppe anzuschließen – manche im Tausch gegen eine gewisse Menge Gold. Charaktere, die Gold für ihre Dienste verlangen, sind in der Regel fähige Kämpfer, Bogenschützen oder Zauberer, die im Kampf hilfreich und wahrscheinlich ihr Geld wert sind. Sie können Ihrer Gruppe auch Maultiere

und Trags hinzufügen. Maultiere verformen menschliche Körper. Maultiere, halbmenschliche Maultiere, haben einen besseren Lastträger.

So fügen Sie

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

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

So fügen Sie

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

Entlassen

Ihre Gruppe kann Charaktere zu Ihrer Gruppe hinzufügen, bevor ein neuer Charakter zu Ihrer Gruppe hinzugefügt wird. Bevor Sie einen Charakter zu Ihrer Gruppe hinzufügen, müssen Sie ihn zuerst entlassen.

Die Gruppe muss einen Charakter umfassen, bevor Sie einen neuen Charakter hinzufügen können. Wenn Sie einen Charakter entlassen, besteht die Gruppe aus einem menschlichen Charakter.

So entlassen

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Entlassen** in der Statusleiste.

Das Charakterbildschirm zeigt die Gruppe, die Sie entlassen möchten. Klicken Sie auf das Bild des Charakters, den Sie entlassen möchten.

en
erteilen
ießen, und
nstände zum

er sprechen
e mit einem
nen, klicken

träge, zum
nen
oder einen

buch.

ufträge in
n, zusammen
des
Text
ag
a

asttiers

n, sich Ihrer
e Menge
der Regel
hilfreich und
ch Maultiere

und Trags hinzufügen, die größere Gepäckmengen tragen können. Maultiere verfügen über große Inventare und können viel mehr tragen als menschliche Charaktere. Trags können weniger Gewicht tragen als Maultiere, halten sich aber in Schlachten und gefährlichen Situationen besser. Lasttiere können Sie in manchen Orten von Tierhändlern erwerben.

So fügen Sie Ihrer Gruppe einen Charakter hinzu

- Sprechen Sie mit einem Charakter. Wenn er oder sie anbietet, sich Ihrer Gruppe anzuschließen, klicken Sie auf **Zustimmen** oder **Ablehnen**. (Sie können die Eigenschaften und das Inventar des potenziellen Gruppenmitglieds prüfen, indem Sie auf die Schaltfläche **Anzeigen** klicken.)

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

So fügen Sie Ihrer Gruppe ein Lasttier hinzu

- Sprechen Sie mit einem Maultier- oder Tragghändler und klicken Sie dann auf **Kaufen**.

Entlassen eines Charakters aus Ihrer Gruppe

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

Die Gruppe muss mindestens einen menschlichen oder menschenähnlichen Charakter umfassen, sie kann zum Beispiel nicht nur aus Maultieren bestehen. Wenn Ihr Charakter stirbt, müssen Sie mindestens einen menschlichen oder menschenähnlichen Charakter in der Gruppe behalten.

So entlassen Sie einen Charakter aus Ihrer Gruppe

- Klicken Sie auf den zu entlassenden Charakter und anschließend auf die Schaltfläche **Ausgewählte Gruppenmitglieder entlassen**.

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

Kaufen und Verkaufen von Gegenständen

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

So sehen Sie sich Waren in einem Laden an

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Ladenbesitzer, klicken Sie auf **Einkaufen**, und klicken Sie dann auf die gewünschte Kategorie (Rüstung, Waffen usw.). Zeigen Sie nun auf einen Gegenstand, um Beschreibung und Preis anzuzeigen.

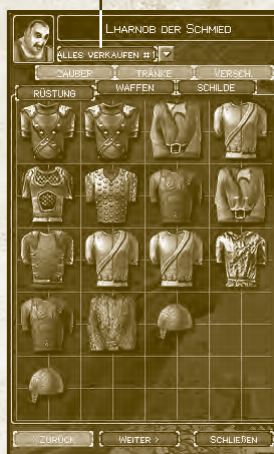
Manche Gegenstände können nur von Charakteren verwendet werden, die über eine bestimmte Stärke-, Geschicklichkeits-, Intelligenz- oder Fähigkeitsstufe verfügen. Zum Beispiel kann ein Gegenstand, der „Stärke 12“ erfordert, nur von einem Charakter verwendet werden, dessen Stärke mindestens 12 beträgt.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

So kaufen oder verkaufen Sie einen Gegenstand

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

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

Alles verkaufen



NEU!

So behalten Sie Ihre Gruppe

- Klicken Sie auf **Wiedererwecken**, wählen Sie die Gruppe, die Sie behalten möchten, und klicken Sie auf **außer Tränke**.

Wenn Sie die Gruppe behalten Sie j... Zauberbuch.

Steuern

Ihre Gruppe k... sich zusamme... oder Klasse. Z... gleich schnell

So wählen Sie

- Klicken Sie

So wählen Sie

- Halten Sie die Charak... Rahmen u... Gruppenm... (z. B. eine... sprechen)... (der Anfü... Mitglied, d... ausgewäh

So wählen Sie

- Klicken Sie

enden

stände, die
nen. Dort
und andere
t haben, hat

kaufen



oder

zugefügt.

standes
und hat immer
. Wenn Sie
und es sich
rück Gold
n. Wenn Sie
inken.



Alles verkaufen

Sie können im Handumdrehen alle Beutewaren, die im Augenblick nicht Bestandteil Ihrer Ausrüstung sind, in Gold umsetzen, indem Sie die neue Schaltfläche **Alles verkaufen** verwenden (wird neben dem Porträt eines Ladeninhabers angezeigt).

So behalten Sie Tränke, besondere Zaubersprüche oder Wiedererweckungsschriftrollen

- Klicken Sie auf den Pfeil neben der Schaltfläche **Alles verkaufen**, und wählen Sie dann in der Dropdown-Liste die Option **Alles verkaufen außer Tränken, Schriftrollen und besonderen Zaubersprüchen**.

Wenn Sie die Option zum Behalten besonderer Zaubersprüche wählen, behalten Sie jeden Zauber einmal entweder in Ihrem Inventar oder in Ihrem Zauberbuch. Alle weiteren Versionen desselben Zaubers werden verkauft.

Steuern Ihrer Gruppe

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

So wählen Sie einen einzelnen Charakter aus

- Klicken Sie auf das Charakterporträt des Charakters.

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

- Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken Sie nacheinander auf die Charakterporträts oder ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen Rahmen um eine Gruppe von Charakteren. Wenn mehrere Gruppenmitglieder ausgewählt sind und eine Handlung initiiert wird (z. B. eine Tür öffnen, ein Fass aufbrechen oder mit jemandem sprechen), führt das mit einem Kreis gekennzeichnete Gruppenmitglied (der Anführer) die Handlung aus. Der Anführer der Gruppe ist das Mitglied, das beim Auswählen mehrerer Gruppenmitglieder zuerst ausgewählt wurde.

So wählen Sie Ihre gesamte Gruppe aus

- Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Auswählen der gesamten Gruppe.

Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen

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

So wählen Sie das Angriffsverhalten eines Charakters aus

- Wählen Sie einen oder mehrere Charaktere aus, klicken Sie auf die Schaltfläche **Feldbefehle einblenden/ausblenden**, und wählen Sie dann die Bewegungs-, Angriffs- oder Zielbefehle aus.

So verwandeln Sie Gruppenmitglieder zurück

- Wählen Sie die Mitglieder der Gruppe aus, die Sie durch einen Zauber verwandelt haben, und klicken Sie im Feldbefehle-Feld auf die Schaltfläche zum Rückgängigmachen von Verwandlungen, oder drücken Sie die Taste Y.

So machen Sie die Beschwörung von Wesen rückgängig

- Sie können die Beschwörung von Wesen rückgängig machen, indem Sie im Feldbefehle-Feld auf die Schaltfläche zum Rückgängigmachen von Wesenbeschwörungen klicken oder die Taste U drücken.

Bewegungsbefehle

Bewegungsbefehle steuern, wie Charaktere den Gegner zum Kampf stellen.

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

Nur Charaktere, die angreifen oder sich frei bewegen können, kommen angegriffenen Mitgliedern ihrer Gruppe zu Hilfe.

Angriffs-

Angriffsbefehl

- ❖ **Frei angreifen.** Der Charakter greift in der Schlacht an, bleibt aber in dem Bereich, in den er zuletzt beordert wurde.
- ❖ **Verteidigen.** Der Charakter greift nicht an, sondern wehrt sich. Wenn Sie einen Angriff befehlen, greift der Charakter nicht an.
- ❖ **Nicht kämpfen.** Der Charakter greift nicht an und wehrt sich nicht. Wenn Sie einen Angriff befehlen, greift der Charakter nicht an.

Nur Charaktere, die angreifen oder sich frei bewegen können, kommen angegriffenen Mitgliedern ihrer Gruppe zu Hilfe.

Zielbefehle

Die Zielbefehle

- ❖ **Nächstes Ziel.** Der Charakter greift in der Schlacht an, bleibt aber in dem Bereich, in den er zuletzt beordert wurde.
- ❖ **Schwächstes Ziel.** Der Charakter greift in der Schlacht an, bleibt aber in dem Bereich, in den er zuletzt beordert wurde.
- ❖ **Stärkstes Ziel.** Der Charakter greift in der Schlacht an, bleibt aber in dem Bereich, in den er zuletzt beordert wurde.

Wesenbeschwörung
Verwandlung

Bewegungsbefehl

Angriffsbefehl

Zielbefehl

Gruppenformation

- und

h im Kampf
menen
s. Wenn Sie
Sie die
Sie können

e auf die
en Sie dann

nen Zauber
die
oder drücken

en, indem Sie
achen von

ampf stellen.

chtung und
a Kampf zu

greift in der
eordnet

d kann
Angriff
g.
kommen

Angriffsbefehle

Angriffsbefehle steuern, wie ein Charakter in der Schlacht angreift.

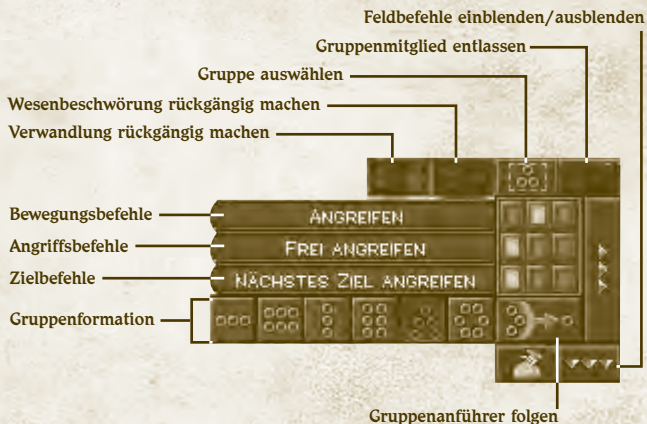
- ❖ **Frei angreifen.** Der Charakter kann Gegner beliebig angreifen.
- ❖ **Verteidigen.** Dies ist die Standardeinstellung. Der Charakter kann keinen Angriff starten, sich aber wehren. Diese Einstellung ist nützlich, wenn Sie keinen gegnerischen Angriff provozieren möchten.
- ❖ **Nicht kämpfen.** Der Charakter verteidigt sich nicht, auch dann nicht, wenn er angegriffen wird. Diese Einstellung ist nützlich, wenn Sie nur kurz durch ein Gebiet laufen möchten, oder wenn Sie absolute manuelle Kontrolle über den Charakter haben möchten.

Nur Charaktere, die frei angreifen können, kommen angegriffenen Mitgliedern ihrer Gruppe zu Hilfe.

Zielbefehle

Die Zielbefehle steuern, wie Charaktere in der Schlacht auf Feinde zielen.

- ❖ **Nächstes Ziel angreifen.** Dies ist die Standardeinstellung. Der Charakter zielt auf den nächsten sichtbaren Gegner.
- ❖ **Schwächstes Ziel angreifen.** Der Charakter zielt auf den schwächsten sichtbaren Gegner.
- ❖ **Stärkstes Ziel angreifen.** Der Charakter zielt auf den stärksten sichtbaren Gegner.



Bewegen der Gruppe in Formation

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

Wenn die Gruppe kämpft, wird das Verhalten jedes einzelnen Charakters durch seine Feldbefehlseinstellungen gesteuert. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Festlegen von Bewegungs-, Angriffs- und Zielbefehlen“ (Seite 36) in diesem Handbuch.

So wählen Sie eine Formation aus

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

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

So ändern Sie die Anordnung von Gruppenmitgliedern

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

So ändern Sie den Formationsabstand

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

So drehen Sie eine Formation

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

Spiele

Sie können Spiele importieren, die Sie in *Siege* und *Champions of Legends of Ages* importieren.

Dungeon Siege
Verbindung herstellen
hergestellt werden.

In einem Multiplayer-Modus
„Non-Player Character“
anschließen. Wenn Sie
Spiel verlassen, werden
erkundet haben. Die
größte Anzahl von
Kombinationen.

Leiten von

Zum Anlegen einer Gruppe
benötigen Sie einen Server
und wählen die Gruppe
als Server. Wenn die Gruppe
dem leistungsfähigsten
beendet, wenn die Gruppe
Spieler vom Server.

Spieler, die die Gruppe
beitreten, werden
Spiele, denen
angezeigt.

MULTIPLAYER-SPIELE

Spielen von Multiplayer-Spielen

Sie können Spieler aus Einzelspieler- oder Multiplayer-Spielen von *Dungeon Siege* und Charaktere aus Einzelspieler-Spielen von *Dungeon Siege: Legends of Aranna* in *Dungeon Siege: Legends of Aranna*-Multiplayer-Spiele importieren.

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

In einem Multiplayer-Spiel können sich keine Nichtspieler-Charaktere (NPCs, „Non-Player Characters“) aus dem Einzelspieler-Spiel Ihrer Gruppe anschließen. Wesen und Schätze sind wieder vorhanden, wenn Sie das Spiel verlassen und später in einen Bereich zurückkehren, den Sie bereits erkundet haben. Teams oder Einzelspieler können miteinander um die größte Anzahl von Siegen Wettfeiern (gegen Monster, Spieler oder eine Kombination von beidem).

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

Leiten von oder Beitreten zu Multiplayer-Spielen

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

Spieler, die *Dungeon Siege* (Original) verwenden, können keinen Spielen beitreten, deren Leiter *Dungeon Siege: Legends of Aranna* verwenden. Spiele, denen Sie nicht beitreten können, werden in der Spieliste rot angezeigt.

So treten Sie einem Multiplayer-Spiel bei

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

2. Wählen Sie die gewünschte Verbindungsart aus:

❖ **ZoneMatch** ermöglicht eine Verbindung zu einem Internetserver, auf dem sich *Dungeon Siege*-Spieler zum Chatten und Spielen treffen. Um einem ZoneMatch-Spiel beizutreten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Spielleiste**, dann auf ein Spiel in der Liste und anschließend auf **Spiel beitreten**.

❖ **Internet** ermöglicht eine direkte Verbindung über das Internet und eine IP-Adresse zu einem Host-Computer. Um einem Internetspiel beizutreten, geben Sie die IP-Adresse des Spielers ein, der das Spiel ausrichtet, und klicken Sie auf **Verbinden**. Die Host-IP-Adresse wird beim Spielleiter unten im Multiplayer-Internet-Bildschirm angezeigt.

❖ **LAN** ermöglicht die Verbindung über ein Netzwerk unter Verwendung des TCP/IP-Protokolls. Um einem Netzwerkspiel beizutreten, klicken Sie auf ein Spiel in der Liste und anschließend auf **Spiel beitreten**.

3. Wählen Sie einen Charakter aus, legen Sie einen neuen an, oder importieren Sie einen vorhandenen Charakter aus einem gespeicherten Einzelspieler-Spiel. In einem Multiplayer-Spiel können Sie wählen, ob Sie als Mensch, Zwerg, Skelett, Uträrer oder Halbbriese spielen möchten. Alle Spieler müssen einen Charakter auswählen.

4. Klicken Sie auf **Ich bin bereit**. Neben den Namen der Spieler, die bereit sind, wird ein Häkchen angezeigt. Alle Spieler müssen auf **Ich bin bereit** klicken, bevor das Spiel beginnen kann.

So richten Sie ein Multiplayer-Spiel aus

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

2. Wählen Sie die gewünschte Verbindungsart aus:

❖ **ZoneMatch** ermöglicht eine Verbindung zu einem Internetserver, auf dem sich *Dungeon Siege*-Spieler zum Chatten und Spielen treffen.

❖ **Internet** ermöglicht das Ausrichten eines Spiels (über das Internet) direkt auf Ihrem Computer, über dessen IP-Adresse. Ihre IP-Adresse wird unten im Multiplayer-Internet-Bildschirm angezeigt.

❖ **LAN** ermöglicht die Verbindung über ein Netzwerk unter Verwendung des TCP/IP-Protokolls.

3. Klicken Sie

4. Wählen Sie
importiere
Einzelspie
als Mensch
Spieler mü

5. Sobald all

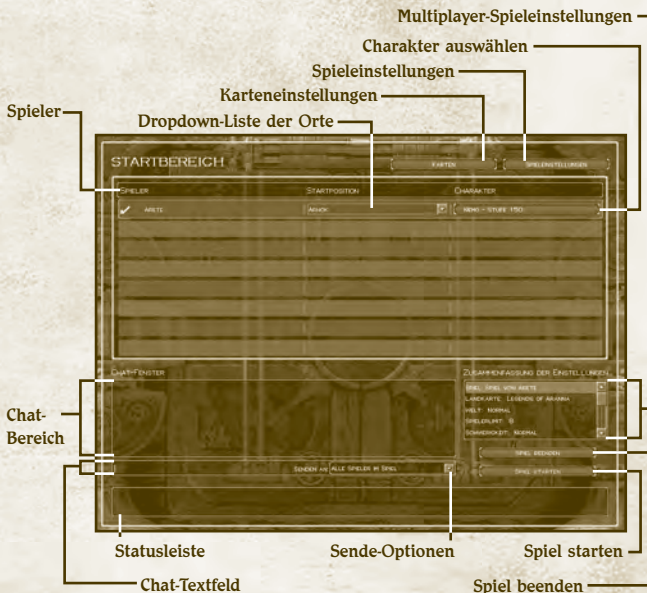
Spieler

Chat-
Bereich

Tod

Wenn Ihr Cha
Schrein oder
erweckt werd
wenn der 60-
Spielleiter in
oder der Spiel
und Inventar
Tod fallen las
Ihre Inventar
eingestellt ist,
Charakter stin
einsammeln,
sollen.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Spiel leiten**.
4. Wählen Sie einen Charakter aus, legen Sie einen neuen an, oder importieren Sie einen vorhandenen Charakter aus einem gespeicherten Einzelspieler-Spiel. In einem Multiplayer-Spiel können Sie wählen, ob Sie als Mensch, Zwerg, Skelett, Uträrer oder Halbbriese spielen möchten. Alle Spieler müssen einen Charakter auswählen.
5. Sobald alle Spieler bereit sind, klicken Sie auf **Spiel starten**.



Tod

Wenn Ihr Charakter stirbt, können Sie als „Spuk“ weiterspielen und einen Schrein oder ein Objekt suchen, durch den bzw. das Sie wieder zum Leben erweckt werden. (Als Spuk erwachen Sie auch dann wieder zum Leben, wenn der 60-Sekunden-Zähler für Ihr Charakterporträt abläuft.) Wenn der Spielleiter in der Zwischenzeit das Spiel verlässt, wird es beendet. Wenn Sie oder der Spielleiter das Spiel verlassen, werden die Attribute, Fähigkeiten und Inventargegenstände der Charaktere gespeichert. Wenn die Option **Bei Tod fallen lassen** unter **Spieler-einstellungen** auf **Nichts** gesetzt ist, werden Ihre Inventargegenstände gespeichert. Wenn diese Option jedoch so eingestellt ist, dass Inventargegenstände fallen gelassen werden, wenn ein Charakter stirbt, müssen Sie im Spiel bleiben und die Gegenstände einsammeln, wenn diese beim Verlassen des Spiels gespeichert werden sollen.

Speichern von Multiplayer-Spielen

Beim Speichern eines Multiplayer-Spiels werden Ihr Auftragsbuch, Ihre Fähigkeiten und Ihr Inventar gespeichert.

Ihre genaue Position in der Welt wird nicht gespeichert, jedoch beginnen Sie das nächste Spiel an einem Ort, den Sie im Menü des aktuellen Levels auswählen können.

Chatten

So chatten Sie mit anderen Spielern

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

Tauschen von Gegenständen mit anderen Spielern

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

So geben Sie einem anderen Spieler Gold

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

So tauschen Sie Gegenstände

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

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

Anzeige

Bei Multiplaye
deren Allianze
die über den
Legenden här

❖ **Teamspiel**
anderen S

❖ **Teamspiel**
Teamgefä
sind **blau**.

❖ **Teamspiel**
anderen S

❖ **Teamspiel**
Teamgefä
sind **rot**. Ü

So blenden S
• Drücken S

So zeigen Sie
Teammitglied
• Drücken S

So zeigen Sie
• Drücken S
eine Liste
Statistik a

W

Weitere Inform
Dungeon Sieg

- **http://w**
- Das Hand
dem Pfad

Anzeigen der Teaminformationen

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

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

So blenden Sie die Legenden und Schildzeichen aus und ein

- Drücken Sie die Taste APOSTROPH (').

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

- Drücken Sie X.

So zeigen Sie die Multiplayer-Statistik an

- Drücken Sie den **UMGEKEHRTEN SCHRÄGSTRICH** (\). Daraufhin wird eine Liste der Spieler und Teams mit einer für das Spielziel relevanten Statistik angezeigt.

WEITERE INFORMATIONEN

Weitere Informationen über *Dungeon Siege: Legends of Aranna* und *Dungeon Siege* (Original) finden Sie unter:

- <http://www.dungeonsiege.com>
- Das Handbuch zu *Dungeon Siege* (Original) finden Sie auf CD 1 unter dem Pfad \Manuals\DEUTSCH1.pdf

MITWIRKENDE

Mad Doc Software

Kernteam: Peter Calabria, Edmon Carreon, John P. Cataldo, Mathew Corthell, Dr. Ian Lane Davis, Scott Downey, Jason Craig Dunlop, David J. Fielding, Nick Greco, Brian Mysliwy, Tom Murray, Matthew Nordhaus, Paolo Piselli, Ron Rosenberg, Tara Telch, Mike Tuohy, Pat Williams und Chris Wyman.

Zusätzliche Arbeiten: Diane Capen, Michael A. Furstoss, Tim Jones, Anu Kirk, Dan McClure, Jackson Hale Mysliwy, Jennifer Lee Mysliwy, Cynthia D. Pape, Matthew Persing, Frederick Rice, Jennifer Robb, Jerry Robbins, A.J. Sullivan, Christopher Wisner und Joe Wyman.

Unternehmen und Rechtsberatung: Shaun McDermott, Melinda Gavin und Nathan Raymond.

Mad Doc dankt besonders: Sandy Davis, Jaime Lane und Duke, Grace Miriam Karr, Erin „No Guns in Class“ Maguire, Christine und Max, Melina Murray, Jennifer und Jackers Mysliwy, Lee Rosenberg, Sarah „VJ“ Vivenzio, Joyce und Art Wyman und Beaujomeo.

Gas Powered Games:

LOA-Team

Leitender Produzent: Chris Taylor.

Grafiken: Steven Thompson (Künstlerische Leitung), Kevin Pun (Leitung), Dave Dunnihay, John Gronquist, Scott Kikuta, Joe Kresoja, Darren Lamb, Carlos Naranjo und Jason Robertson.

Design: Jacob McMahon (Leitung) und Daniel Achterman.

Technik: Mike Biddlecombe, James Loe, Chad Queen und Eric Tams.

Level-Design: Sarah Boulian (Leitung), Christopher Burns, Morien Thomas, Dave Tomandl und Ruth Tomandl.

Netzwerk-Administration: Marshall Macy II.

Produktion: Bert Bingham, Jeremy Snook und Steve Wartofsky.

Tests: Paul Dahlke (Leitung) und Matthew A. Gillikin.

Verwaltung: Michelle Lloyd und Greg Stachhouse.

Besonderer Dank gilt: Dave Timoney.

Gas Powered Games:

Dungeon Siege-Team Design und Projektleitung: Chris Taylor.

Produktion und Design: Jacob McMahon.

Technische Leitung:

Bartosz Kijanka.

Künstlerische Leitung: Steven Thompson und Mark Peasley.

Technik: Mike Biddlecombe, Scott Bilas, Bartosz Kijanka, James Loe, Chad Queen, Rick Saenz, und Adam Swensen.

Stellvertretender Produzent und Netzwerk-Administrator: Marsh Macy.

Konzeptkunst: Joe Kresoja, Kevin Pun, Darren Lamb und Dave Dunnihay.

Gelände- und Weltenmodelle: Dave Dunnihay, Kevin Pun und Brett Johnson.

Animation, Modellierung und Texturen: David „Lee“ Phemister, Joe Kresoja, John Gronquist und Carlos Naranjo.

Texturen und Laub: Darren Lamb.

Weltendesign: Sarah Boulian, Jason „Ernsie“ Ernsdorff und Brett Johnson.

Scripting: Jason „Ernsie“ Ernsdorff.

Spezialeffekt- und Inhaltentwicklung: Eric Tams.

Büroverwaltung: Michelle Lloyd.

Produktionsassistent: Carlos Naranjo und Michelle Lloyd.

Level-Design: David Tomandl, Greg Romaszka, Christopher Burns, Erik Johnson und Ruth Tomandl.

Produktionskoordination: Bert „Sleepy“ Bingham.

Story und Dialoge: Neal Hallford, Sarah Boulian, Bert „Sleepy“ Bingham und Evan Pongress.

Geschichtensequenzen im Spiel: Evan Pongress.

Technische Dokumentation: Jeremy „Snooker“ Snook.

Gemeinschaftsadministrator: Darren „Gutty“ Baker.

Zusätzliche Technik: Jessica Tams.

Originalmusik: Jeremy Soule, Julian Soule und Steve Smith (Filmmusik-Techniker).

www.jeremysoule.com.

Sound-Design: Frank Bry.

Earthgate-Team: Richard Smith, Steve Parrott, Pasha Smith, Beau Brennen, Kaley Talt, Travis Gray und Laureen Hart.

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

Matt Szuch und TJ Wright.

Besonderer Dank gilt:

Amy Baker, Staci Cearnis, Stephanie Dunnihay, Jennifer Kijanka, Eddie Lloyd, Danica Macy, Collin Martin, Tami McMahon, Deb Meyer Snook, Donna Morina, Carolyn Prentice, Misty Silver und Kimberly Taylor.

Wir danken außerdem: Cheryl Askeland, Don „Argyle“ Jacques, Microsoft Hardware Division, Casey Muratori, Greg „NAFDA“ Osterloh, Brett „Bambam“ Parsons, Steve Rabin, Steve Snow, Dan Strandberg und Paul Tozour.

Microsoft

Program-Management: Bartosz Gulk.

Produktplanung: Jon Grande und Brett Schnepf.

Marketing: Christopher Lye.

Leitung Tests: Daland „Strider“ Davis, Chris „Duckman“ Liu II und Jennifer Boespflug.

Tests: Larry Bridges (Volt), Michael Brisset, Benjamin „Bone Crusher“ Brodsky (Volt), Sean Epperson (Volt), Jeremiah Foco (Volt), Greg „Porfkry“ Hjertager (Volt), Mark Medlock (Volt), Stephen Musch (Excel Data Corporation), Brant Schweigert, Michael L. Tom (Volt), Eric Vaughn (Volt) und Gayle Wiler (Volt).

Recon-Tests: Jeff Cloud (Volt), James M. Costello (Volt), Blake Dodson (Volt), Chris Green (Volt), David Green (Volt), Dotstry Jackson (Volt), Chris Killian (Volt), Nick Klein (Volt), Karl LeDoux (Volt), Vicente Lujan (Volt), Mori Marchany (Volt), Travis Needham (Volt), Christian Novembrino (Volt) und Dustin Worrell (Volt).

Handbuch: Laura Hamilton, John Sutherland und Tyler Mays.

Handbuchdruck und Layout: Todd Lubben und Doug Startzel (ArtSource).

Druck und Verpackung: Liz Corcoran, Ernst Janson, und Darin Stumme (ArtSource).

Benutzertests: Ramon Romero, Jun Kim und Elizabeth Flitterer (Siemens).

Lokalisierung: Declan MacHugh, Kazuyuki Kumai, Lana Peng und David Serra (S&T Onsite).

Kundenunterstützung: Greg Frankovic.

Rechtsberatung: Jama Cantrell, Hubert Cheng, Sue Stickney und Judy Weston.

Geopolitische Strategie: Tom Edwards.

Argentina
Australia
Brasil
Österreich
Belgique
België
Belgium
Caribe
Centroamérica
Chile
Colombia
Danmark
Ecuador
Suomi/Finland
France
Deutschland

Ελλάδα
Ireland
Italia
Luxembourg (EN)
Luxembourg (FR)
Luxemburg
México
Nederland
Netherlands
New Zealand
Norge
Panamá
Perú
Portugal
España
Sverige
Schweiz
Suisse
Svizzera
UK
Uruguay
Venezuela

Sie finden sämtl

Probieren Sie di

- Artikel zu ko
<http://micro>
- Um sich mit
Internet in Vo
<http://supp>
- Allgemeine S
<http://supp>

Weltweit: Supp

unterschiedlich s

<http://support>.

Ihrem Gebiet ke

den Händler, vo

Bedingungen: D

aktuellen Zeitpu

die ohne vorher

10/7/2003, 3:19 PM