

# Ultima® VII — THE BLACK GATE™

## REFERENZKARTE

Zum Laden von *Ultima VII* auf das Laufwerk wechseln, das das Spiel enthält. (Befindet es sich in Laufwerk C, 'C:\Eingabetaste' eingeben.) Gehen Sie in das entsprechende Unterverzeichnis. (Falls Sie unser Standardverzeichnis gewählt haben, geben Sie 'CD\ULTIMA7 \Eingabetaste' ein.) Geben Sie schließlich 'ULTIMA7' ein, um das Spiel zu beginnen.

### DAS HAUPTMENÜ

Nach dem Laden des Spiels beginnt automatisch eine Einführung; durch Betätigung der **Escape** Taste kann diese übersprungen werden. Es erscheint das Hauptmenü mit vier Optionen:

- View Introduction (Einführung)
- Start New Game (Ein neues Spiel beginnen)
- Journey Onward (Die Reise) und
- View Credits (Mitwirkende)

Wählen Sie die einzelnen Optionen durch Klicken der Maustaste oder mit Hilfe der Cursortasten und der **Escape** Taste.

Mit **Escape** können die Einführung, die Figurenerstellung und die Liste der Mitwirkenden verlassen werden.

### EINFÜHRUNG

In der Einführung erfahren Sie, wie und weshalb der Avatar™ nach Britannia zurückgekehrt ist. Diese Informationen sind für Ihr Abenteuer von größter Bedeutung. Die gleiche Einführung erscheint, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal betreiben.

### EIN NEUES SPIEL BEGINNEN

Hier erstellen Sie Ihre Figuren. Bei Ihrem ersten Spiel muß diese Option gewählt werden. Sie werden nach einem Namen für Ihre Figur gefragt; geben Sie nach dem blinkenden Pfeil den gewünschten Namen ein (bis zu 14 Buchstaben), und betätigen Sie die **Escape** Taste. Bestimmen Sie dann mit Hilfe der Maus oder der Leertaste das Geschlecht Ihrer Figur, und betätigen Sie die **Escape** Taste.

### JOURNEY ONWARD (DIE REISE)

Nachdem Sie Ihre Figur erstellt haben, gelangen Sie mit dieser Option an den Anfang des eigentlichen Spiels. Bei nachfolgenden Spielen gelangen Sie hiermit zurück zu Ihrem zuletzt gespeicherten Spiel.

### MITWIRKENDE

Hier erscheint eine Liste aller Personen, die an der Entwicklung von *Ultima VII* mitgewirkt haben.

### EINLEITUNG

*In diesem Abschnitt werden Sie durch die ersten paar Minuten von Ultima VII geleitet. Es werden keine tiefeschürfenden Geheimnisse aufgedeckt. Sie erfahren jedoch, welche grundlegenden Handlungen Sie im Spiel ausführen können. Wir gehen hier von der Annahme aus, daß Sie eine Maus verwenden, was laut lolo und Lord British auch unbedingt ratsam ist.*

Zu Beginn des Spiels sieht man, wie Sie, der Avatar, durch ein rotes Mondportal die britannische Stadt Trinsic betreten. Vor Ihnen stehen Ihr alter Freund lolo und der Stallmeister Petre.

**Gespräche.** Lesen Sie, wenn lolo Sie anspricht, jede Textzeile, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste. Wenn lolo mit seiner Rede fertig ist, wird er automatisch Mitglied Ihrer Gruppe.

Als nächstes tritt Bürgermeister Finnigan auf Sie zu. Klicken Sie auch hier am Ende jeder Zeile mit der linken Maustaste. Finnigan bittet Sie, den Mord von Trinsic zu untersuchen. Antworten Sie, indem Sie den Maus-Cursor (grüner Pfeil auf dem Bildschirm) auf das Wort 'Yes' bewegen und die linke Maustaste betätigen.

Finnigan fragt, ob Sie schon in den Ställen waren. Fahren Sie den Pfeil auf 'No' und betätigen Sie die linke Maustaste. Er rät Ihnen, sich die Ställe anzusehen. Von jetzt an können Sie sich frei bewegen.

**Fortbewegung.** Sie (der Avatar) befinden sich immer im Mittelpunkt des Bildschirms. Zu den Ställen gelangen Sie durch die im Norden (d.h. am oberen Rand des Bildschirms) gelegene Tür. Platzieren Sie den Pfeil so, daß er nach oben (Norden) zeigt, und betätigen Sie die rechte Maustaste. Sie gehen eine Schritt nach Norden. Bewegen Sie weiterhin den Pfeil und klicken Sie mit der rechten Maustaste, bis Sie das Gebäude betreten.

**Gegenstände untersuchen.** Wenn Sie (der Avatar) die Ställe betreten, verschwindet das Dach, so daß Sie (der Spieler) das Innere der Ställe sehen können. Ein grausamer Mord ist geschehen! Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Gegenstände in den Ställen, um diese zu betrachten. Fahren Sie den Cursor auf den goldenen Schlüssel (liegt genau westlich von der Leiche), und betätigen Sie die linke Maustaste. Es erscheint das Wort 'key' (Schlüssel) (als Hilfe, falls Sie den Gegenstand nicht erkennen können).

Der Schlüssel bietet vielleicht einen Hinweis. Platzieren Sie den Cursor links von dem Schlüssel, und klicken Sie zweimal ('doppelklicken') die rechte Maustaste. Sie gehen an diesen Ort. *Hinweis: Durch Betätigung der rechten Maustaste können Sie sich fortbewegen, alle anderen Handlungen, wie Sprechen und Gegenstände untersuchen, werden mit der linken Maustaste ausgeführt.*

*Gegenstände benutzen.* Sie wollen bei Ihrer Untersuchung nicht gestört werden. Schließen Sie die Tür, indem Sie den Cursor darauf bewegen und die linke Maustaste doppelklicken.

*Gegenstände aufnehmen.* Der Schlüssel bietet vielleicht einen Hinweis. Platzieren Sie den Pfeil so, daß die Spitze auf dem Schlüssel liegt. Klicken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie mit gedrückter Maustaste den Pfeil. Falls die Maus richtig positioniert war, hängt der Schlüssel am Cursor fest. Nicht loslassen!

Damit der Avatar den Schlüssel erhält, den Cursor (und den Schlüssel) auf die Figur bewegen und die Taste loslassen. Der Schlüssel verschwindet.

*Sich selbst (und andere Dinge) untersuchen.* Durch Doppelklicken auf Ihre Figur erfahren Sie, ob der Schlüssel wirklich in Ihrem Besitz ist. Es erscheint ein Bild Ihrer Figur (Ihr Inventarfenster); die blauen Linien zeigen an, wo sich Ausrüstung und Kleidung befinden. Der Schlüssel ist in Ihrer rechten Hand.

Bewegen Sie den Cursor auf den großen roten Haken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Sie können jetzt Ihr Inventarfenster bewegen. Schieben Sie es in die rechte obere Ecke des Bildschirms. Wenn Sie mit der neuen Position zufrieden sind, lassen Sie die Taste los.

Mit der linken Maustaste auf den roten Haken klicken, damit Ihr Inventarfenster verschwindet.

*Mit Personen sprechen.* Ihr Gefährte Iolo weiß vielleicht mehr über den Mord. Für ein Gespräch mit Iolo mit der linken Maustaste auf ihn doppelklicken. Es erscheint sein Portrait und seine Rede. In der Mitte des Bildschirms erscheinen Ihre möglichen Antworten. Um über den Mord zu reden, mit der linken Maustaste auf das Wort 'Murder' (Mord) klicken.

Wenn Sie Ihr Gespräch mit Iolo beendet haben, mit der linken Maustaste auf 'bye' klicken.

*Weitere Untersuchungen.* Ihre Untersuchung in den Ställen sollte noch weitere Dinge umfassen. Es ist ratsam, alles zu untersuchen. Überprüfen Sie unbedingt den toten Gargoyle im Norden der Ställe und die auf dem Boden liegende Tasche. Durch Doppelklicken auf die Tasche können Sie deren Inhalt sehen. Versuchen Sie, Gegenstände aus der Tasche zu nehmen, wie z.B. die Fackel. Befindet sich die Fackel erst auf dem Boden, kann sie durch Doppelklicken darauf angeschaltet werden. Durch erneutes Doppelklicken auf die Lampe wird sie wieder ausgeschaltet. (Beachten Sie, daß eine eingeschaltete Lampe in keinem Behälter verstaut werden kann.)

Öffnen Sie einfach einmal das Inventar jedes Mitglieds Ihrer Gruppe und klicken und doppelklicken Sie auf jeden Gegenstand. Sie entdecken vielleicht allerlei praktische Dinge.

Verlassen Sie nach Beendigung Ihrer Untersuchung die Ställe. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um sich ununterbrochen fortzubewegen. Sie gehen immer in die Richtung, in die der Cursor zeigt. Je weiter der Cursor von der Mitte des Bildschirms entfernt ist, desto schneller bewegen Sie sich. Das Glück möge Sie auf Ihrer Reise begleiten!

## BEFEHLE

*Ultima VII* ist völlig auf die Verwendung einer Maus ausgerichtet. Alle Handlungsbefehle werden über die zwei Maustasten gesteuert. Sollten Sie jedoch über keine Maus verfügen, können die Befehle auch über die Tastatur eingegeben werden.

### BENUTZUNG DER MAUS

Bei der Benutzung der Maus muß man vor allem wissen, daß mit der linken Maustaste Handlungen gesteuert werden, für die man die Hände braucht, während die rechte Maustaste für die Füße zuständig ist. Die Maus wird auf dem Bildschirm auf zwei Arten dargestellt: in Form eines grünen, geraden Pfeils für normale Handlungen, in Form eines roten, zackigen Pfeils für den Kampf.

	Linke Maustaste	Rechte Maustaste
Klicken	Schauen	Einen Schritt machen
Doppelklicken	Benutzen/Sprechen/ Angreifen	Einen Weg suchen
Klicken und verschieben	Gegenstände bewegen	Kontinuierlich gehen

## IHRE FIGUR BEWEGEN (KLICKEN DER RECHTEN MAUSTASTE)

Zur Fortbewegung Ihrer Figur einfach mit dem Pfeil in die gewünschte Richtung zeigen und die rechte Maustaste klicken und gedrückt halten. Je weiter der Pfeil von Ihnen entfernt ist, desto länger wird er und desto schneller reisen Sie. Zum Anhalten die rechte Maustaste loslassen.

Ist Gefahr im Anzug, wird Ihre Schnelligkeit durch Ihre Gewandtheit bestimmt.

Durch Doppelklicken auf einen Punkt auf dem Bildschirm gehen Sie an diesen Ort, sofern der Weg nicht durch Hindernisse versperrt ist (z.B. durch eine verschlossene Tür).

## DER UMGANG MIT GEGENSTÄNDEN (KLICKEN DER LINKEN MAUSTASTE)

Die linke Maustaste wird zum Schauen, Bewegen, Benutzen oder Angreifen verwendet.

### Schauen

Durch Klicken auf einen Gegenstand erhalten Sie eine kurze Beschreibung.

### Bewegen

Viele Gegenstände können bewegt werden. Zur Bewegung eines tragbaren Gegenstands die linke Maustaste klicken und gedrückt halten. Der Cursor verwandelt sich in eine Hand, um anzuzeigen, daß Sie einen Gegenstand halten. Den Cursor auf den gewünschten Zielpunkt fahren und die Taste loslassen.

Lassen Sie den Gegenstand auf einer Figur los, so gelangt er in deren Inventar. Ist das Inventarfenster offen, kann der Gegenstand durch Loslassen über einem Behälter in diesem verstaut werden (s. Inventarfenster).

Befindet sich der Behälter in keinem Inventar, muß er offen (d.h. sein Infenster sichtbar) sein, damit man einen Gegenstand darin ablegen kann.

Ist ein Gegenstand zu schwer oder zu groß für einen Behälter, oder können Sie nicht an ihn herankommen, erscheint eine entsprechende Nachricht in rot oberhalb des Gegenstands.

### Benutzen

Zur Benutzung eines Gegenstands darauf doppelklicken. Alle Gegenstände funktionieren bei Benutzung auf die ihnen eigene Weise. Wenn Sie z.B. eine ausgeschaltete Lampe benutzen, wird sie angeschaltet, ist sie angeschaltet, wird sie ausgeschaltet.

Manche Gegenstände können auf anderen Gegenständen benutzt werden (z.B. ein Eimer auf einem Brunnen). Durch Doppelklicken auf einen solchen Gegenstand verwandelt sich der Cursor in ein grünes Fadenkreuz. Das Fadenkreuz auf den

Zielgegenstand bewegen und die linke Maustaste betätigen; der erste Gegenstand wird auf dem zweiten benutzt.

Durch Doppelklicken auf viele verwendbare Gegenstände erscheint ein Fenster mit näheren Informationen zu diesem Gegenstand. Durch Doppelklicken auf eine Truhe, z.B., wird in dem Fenster der Inhalt der Truhe angegeben. Mit dem Inhalt kann dann auf die gleiche Weise umgegangen werden, wie mit allen anderen Gegenständen dieser Welt. Die Leichen gefallener Feinde werden zu diesem Zweck wie Truhen behandelt.

Diese Fenster können zudem in gleicher Weise wie Gegenstände bewegt werden: mit gedrückter linker Maustaste verschieben, Taste loslassen. Zum Schließen des Fensters auf den roten Haken auf der linken Seite des Fensters klicken oder  $\leq$ Escape $\geq$  drücken.

Das 'Benutzen' einer Person kann verschiedene Dinge bedeuten. Sofern Sie sich nicht in einer Schlacht befinden, wird durch Doppelklicken auf eine Person ein Gespräch begonnen. (Für nähere Informationen zu den Gesprächen, siehe Das Bildschirmfenster.) Im Kampf greifen Sie die Person durch Doppelklicken an. Wenn Sie auf ein Mitglied Ihrer Gruppe klicken, während Sie sich im Kampf-Modus befinden oder während Ihr Inventar offen ist, erscheint das Inventar dieser Person.

Wird der Avatar 'benutzt', erscheint sein Inventar (s. 'Das Inventarfenster').

Zur Benutzung eines Wagens auf den Stuhl im Wagen doppelklicken. Wenn alle Figuren im Wagen Platz genommen haben, können Sie diesen auf die gleiche Weise wie den Avatar bewegen. Boote werden nach dem gleichen Prinzip benutzt, doppelklicken Sie hier jedoch anstatt auf einen Stuhl auf die Segel. Soll der Wagen oder das Boot nicht länger benutzt werden, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste erneut auf den Stuhl bzw. die Segel.

### Angreifen

Wenn Sie im Kampf-Modus mit der linken Maustaste auf eine Person, die nicht Ihrer Gruppe angehört, oder auf einen Gegenstand doppelklicken, wird ein Angriff auf die Person bzw. den Gegenstand gestartet. Wenn Sie sich im Kampf-Modus oder in jedem anderen Angriffs-Modus (außer dem manuellen Modus) befinden, greifen Sie automatisch alle Feinde im nahen Umkreis an.

## 'HOT KEYS' AUF DER TASTATUR UND MAUS-PENDANTS

Taste	Funktion	Maus-Pendant
C	Schaltet Kampf-Modus ein und aus	Mit der linken Maustaste auf das Tauben /Schwert-Icon im Inventarfenster des Avatars klicken.
I	Öffnet die Inventarfenster der einzelnen Figuren, angefangen beim Avatar.	Mit der linken Maustaste auf die einzelnen Figuren doppelklicken.
Z	Öffnet die Statistikfenster der einzelnen Figuren, angefangen beim Avatar.	Mit der linken Maustaste auf das Herz-Icon im Inventarfenster der einzelnen Figuren klicken.
S	Öffnet das Fenster zum Speichern und Laden.	Mit der linken Maustaste auf das Disketten-Icon im Inventarfenster des Avatars klicken.
A	Schaltet den Sound ein und aus	Mit der linken Maustaste im Fenster zum Speichern/Laden auf Soundeffekte und auf Musik klicken.
V	Ruft eine Schriftrolle mit der Versionsnummer Ihrer Ausgabe von Ultima VII auf.	(Keines)
≤Alt≥ X	Verlassen von Ultima VII und Rückkehr zu DOS.	(Keines)
H	Tauscht die Funktionen der beiden Maustasten aus. Die linke Maustaste steuert jetzt die Fortbewegung und die rechte Maustaste den Umgang mit Gegenständen. Dieser 'H'-Schalter betrifft nur die Maus, keine Tastaturbefehle.	(Keines)
≤Esc≥	Schließt das Fenster zum Speichern/Laden, sofern geöffnet. Schließt andernfalls alle anderen geöffneten Fenster.	Mit der linken Maustaste auf die großen roten Haken klicken.

### BENUTZUNG DER TASTATUR

Wengleich die Verwendung einer Maus unbedingt ratsam ist, kann als Ersatz auch die Tastatur verwendet werden, falls keine Maus installiert ist.

#### Gehen

Durch Betätigung der Cursortasten bewegt sich die Figur einen Schritt in die gewünschte Richtung. Durch gleichzeitige Betätigung der Umschalttaste bewegt sich der Avatar nicht nur einen, sondern drei Schritte weiter. Wird während des Spiels die Taste ≤Num—aktiviert≥, ist jeder Schritt ein dreifacher Schritt.

### Der Umgang mit Gegenständen

Durch Betätigung der ≤Leertaste≥ verwandelt sich der Cursor in eine Hand. Mit den Cursortasten wird jetzt nicht mehr der Avatar, sondern diese Hand bewegt. Durch Betätigung der ≤Umschalttaste≥ bewegt sich der Cursor schneller.

Die Taste ≤Strg≥ übernimmt die Funktion der linken Maustaste. Durch einfaches 'Klicken' erscheint z.B. die Bezeichnung eines Gegenstands, durch 'Doppelklicken' wird er benutzt.

Im Angriffs-Modus erscheint kein roter Cursor als Gedächtnishilfe, durch 'Doppelklicken' wird aber trotzdem ein Angriff gestartet.

## DIE FENSTER

### DAS BILDSCHIRMFENSTER



In *Ultima VII* wird der gesamte Bildschirm zur Darstellung der Landkarte verwendet. Botschaften oder andere relevante Informationen werden an verschiedenen Orten über diese Karte gelegt.

Bei Gesprächen erscheint ein Portrait Ihres Gesprächspartners in der linken oberen Ecke des Bildschirms; der Text erscheint rechts von dem Portrait. Beteiligen sich noch andere Figuren an der Unterhaltung, erscheinen deren Portraits in der linken unteren Ecke des Bildschirms; deren Rede ist rechts ihrer Portraits. Ihr eigenes Portrait ist bei Gesprächen in der Mitte des Bildschirms; rechts davon stehen Ihre möglichen Antworten. Durch die Wahl eines Wortes oder Satzes aus Ihren Optionen erhalten Sie von Ihrem Gesprächspartner wiederum eine Antwort.

Text zur Beschreibung eines Gegenstands erscheint direkt oberhalb des Gegenstands. Text über dem Icon einer Figur bedeutet, daß diese Figur gerade gesprochen hat.

## DAS INVENTARFENSTER

Wenn Sie auf Ihre eigene Figur doppelklicken, erscheint Ihr Inventarfenster. Das gleiche gilt für jedes andere Mitglied Ihrer Gruppe, *sofern Ihr eigenes Inventarfenster zuerst aufgerufen wurde.*

**Taube/Flammendes Schwert.** Auf der linken Seite des Inventarfensters befindet sich entweder das Icon einer Taube (Nicht-Kampf-Modus) oder eines flammendes Schwerts (Kampf-Modus). Mit der linken Maustaste auf das Icon klicken, um zwischen den Modi hin- und herzuschalten. Im Spiel können Sie an der Farbe des Pfeils erkennen, ob Sie sich im Nicht-Kampf-Modus (grün) oder im Kampf-Modus (rot) befinden.

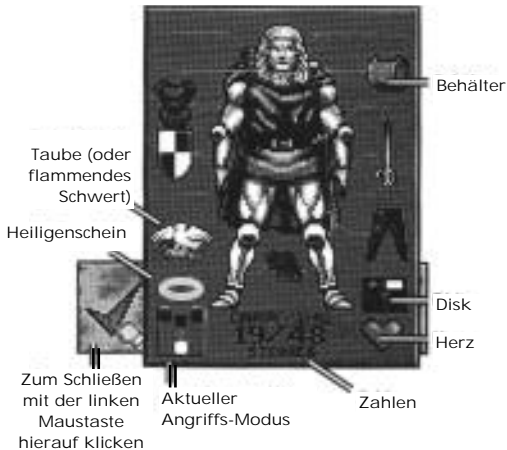
**Behälter.** Durch Doppelklicken auf die Behälter in Ihrem Inventar können Sie deren Inhalt sehen.

**Diskette.** Auf der rechten Seite des Inventarfensters befindet sich das Disketten-Icon. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Icon klicken, erscheint ein weiteres Fenster, in dem Sie ein Spiel laden oder speichern, die Soundeffekte und Musik ein- und ausschalten und das Spiel verlassen können.

**Herz.** Unterhalb der Diskette ist ein Herz. Mit der linken Maustaste auf dieses Icon klicken, um das Statusfenster aufzurufen.

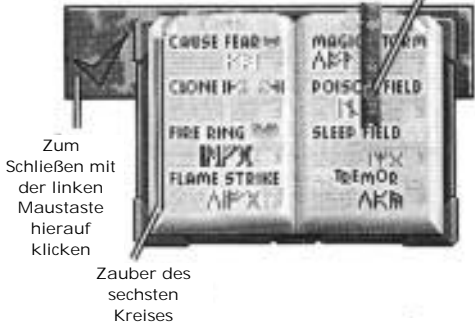
**Zahlen.** Am unteren Ende des Inventarfensters stehen zwei Zahlen (z.B. '24/36'). Die linke Zahl ist das in Stones gemessene Gewicht, das die Figur trägt. Die rechte Zahl zeigt das Höchstgewicht an, das die Figur tragen kann. Wenn Sie in einem Geschäft Gegenstände kaufen, wird Ihnen mitgeteilt, ob der Gegenstand für Sie zu schwer ist.

Gegenstände haben nicht nur ein Gewicht, sondern auch ein Volumen. Mitunter wird Ihnen mitgeteilt, daß Sie einen Gegenstand nicht tragen können, da Ihre Hände oder Ihre Behälter bereits voll gepackt sind. Durch Umverteilung Ihrer Ausrüstung (z.B. eine Waffe in einem Beutel verstauen; noch einen Rucksack kaufen) können Sie den neuen Gegenstand gegebenenfalls tragen.



Der *aktuelle Angriffs-Modus* und der *geschützte Heiligenschein* werden im Abschnitt 'Der Kampf' erläutert.

Die Spange kennzeichnet den gewählten Zauber



## DAS ZAUBERBUCH

Zum Aufrufen des Zauberbuchfensters mit der linken Maustaste auf das Zauberbuch im Inventarfenster doppelklicken. Zur Anwendung eines Zaubers mit der linken Maustaste auf das entsprechende Zauber-Icon doppelklicken. Um einen Zauber zu wählen, ohne ihn anzuwenden, mit der linken Maustaste auf sein Icon im Zauberbuch klicken. Die Spange auf dem Buchzeichen bewegt sich zu dem Zauber.

Im Kampf können sechs *Zauber* (Fire Blast (Feuersturm), *Paralyze* (Lähmung), *Lightning* (Blitz), *Explosion*, *Death Bolt* (Todesschlag) und *Sword Strike* (Schwertschlag) durch Doppelklicken auf das Ziel angewendet werden, ganz so, als würden das Ziel angegriffen. Wenn sich das Zauberbuch in Ihrer Hand befindet und das Buch nach der Wahl des Zaubers geschlossen wurde (die Spange auf dem Buchzeichen zeigte auf den Zauber), können Sie durch Angriff mit der Maus diesen Zauber anwenden



(sofern Sie über die notwendigen Zauberpunkte und Reagenzien verfügen). Wenn Sie (der Avatar) sich zudem nicht im manuellen Modus befinden und das Zauberbuch bereit- ('in der Hand') halten, wenden Sie die Zauber automatisch an.

## DAS STATUSFENSTER

Im Statusfenster werden die Primär- und Sekundärattribute der einzelnen Figuren aufgelistet, und Sie erfahren, ob die Figur bewußtlos, vergiftet, verzaubert, hungrig, geschützt, verflucht oder gelähmt ist.

## PRIMÄRATTRIBUTE

Primärattribute sind Stärke, Gewandtheit und Intelligenz, mit Werten von 1 bis 30. Je höher der Wert eines Attributs, desto besser. Alle restlichen Attribute sind sekundär.

*Strength* (Stärke) bestimmt u.a. wieviel Gewicht Sie tragen können, wieviel zusätzlichen Schaden (wenn überhaupt) Sie mit einer Nahkampfwaffe verursachen und wieviele *Schläge* Sie einstecken können (d.h. Abwehrpunkte verlieren), bevor Sie sterben.

*Dexterity* (Gewandtheit) beeinflusst u.a. Ihre Schnelligkeit und Ihr Geschick beim Knacken von Schlössern. Schnelle Figuren können sich öfter bewegen und öfter angreifen als langsame Figuren. Des weiteren bestimmt dieser Wert Ihre *Kampffähigkeiten*.

*Intelligence* (Intelligenz) beeinflusst u.a. Ihre Zauberfähigkeiten und Ihr Geschick bei der Anwendung bestimmter Zauber.

## SEKUNDÄRATTRIBUTE

*Combat* (Kampf). Ihre Kampffähigkeiten hängen direkt mit Ihrer Gewandtheit zusammen. Der Wert bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie anderen im Kampf mit normalen Waffen Schaden zufügen.

*Magic* (Zauber). Ihre grundlegende Zauberfähigkeit leitet sich direkt aus Ihrer Intelligenz ab. Sie bestimmt den Höchstwert an *Manapunkten*, den Sie erreichen können.

*Hits* (Abwehrpunkte). Dieser Wert hängt direkt mit Ihrer Stärke zusammen. Schaden, Gift und Hunger vermindern die Abwehrpunktzahl. Fällt der Wert auf 0, werden sie bewußtlos.

*Mana*. Dieser Wert stellt Ihren aktuellen Manapunktstand dar. Je weniger aktiv Sie sind, desto schneller erhalten Sie Ihre Manapunkte zurück.

*Level* (Ebene) betrifft die Gesamtheit Ihrer Fähigkeiten. Mit Ihrer Erfahrung (s.u.) erhöht sich auch Ihre Ebene. Wenn Sie in höhere Ebenen aufsteigen, haben Sie die Gelegenheit eines oder mehrere Ihrer Primärattribute zu erhöhen. Außerdem steigt mit Ihrer Ebene normalerweise auch die Zahl Ihrer Abwehrpunkte.

*Experience points* (*Exp*) (Erfahrungspunkte) sind ein Maß Ihrer Fertigkeiten. Immer wenn Sie eine Aufgabe lösen oder ein Ungeheuer vernichten, gewinnt jedes Mitglied Ihrer Gruppe Erfahrungspunkte. Wenn eine Figur die notwendige Punktzahl erreicht hat, erhöht sich ihre Ebene.

*Training points* (Ausbildungspunkte) werden mit den Erfahrungspunkten angesammelt. Zur Erhöhung Ihrer Stärke, Gewandtheit, Intelligenz, Kampf- und Zauberpunkte müssen Sie einen Lehrmeister finden, der Ihnen die jeweilige Sachkenntnis vermittelt. Wenn Sie das Honorar des Lehrmeister bezahlen und Ihre Ausbildungspunkte (die für Ihre Studien und die Übung mit dem Lehrmeister stehen) 'in Zahlung geben', nimmt der Wert des Attributs, auf das Sie sich konzentrieren, zu.

## DER KAMPF

In der linken unteren Ecke des Inventarfensters jeder Figur befindet sich ein Icon, welches für den Angriffs-Modus der Figur steht, wenn diese in einen Kampf verwickelt ist. Folgende Angriffs-Modi stehen zur Verfügung:

Icon	Dem Avatar verfügbar	Den anderen Mitgliedern der Gruppe verfügbar	Angriffs-Modus	Beschreibung
	Ja	Nein	Manuell	Sie steuern alle Kampfhandlungen.
	Ja	Ja	Angriff auf den Schwächsten	Die Figur greift den schwächsten Gegner an.
	Ja	Ja	Angriff auf den Stärksten	Die Figur greift den stärksten Gegner an.
	Ja	Ja	Verteidigen	Die Figur ist versierter im Ausweichen als im Austeilen von Schlägen.
	Ja	Ja	Angriff auf den Nächsten	Die Figur greift den ihr am nächsten stehenden Gegner an.
	Nein	Ja	Toben	Die Figur läuft selbst mit den schlimmsten Wunden niemals davon.
	Nein	Ja	Flucht	Die Figur zieht sich vor Feinden ruhig zurück.
	Nein	Ja	Beliebig	Die Figur greift einen beliebigen Feind an.
	Non	Oui	Beschützen	Die Figur versucht, eine geschützte Figur zu beschützen.

Wenn sich der Avatar nicht im manuellen Modus befindet, wählt er seine Ziele eigenständig (gemäß den Regeln seines Angriffs-Modus) und bekämpft seine Gegner ohne das Zutun des Spielers. Der Spieler kann jedoch jederzeit die Kontrolle übernehmen (indem er mit der linken Maustaste auf ein bestimmtes Ziel doppelklickt, damit es angegriffen wird; indem er mit der gedrückten rechten Maustaste den Avatar in eine bestimmte Richtung leitet usw.).

Befindet der Avatar sich nicht im manuellen Modus, wählt er selbständig keine weglaufenden oder behinderten (schlafenden, gelähmten oder bewußtlosen) Ziele und bricht einen Angriff ab, sobald ein derartiger Zustand eintritt. Damit der Avatar einen Feind bis zum Tode verfolgt, mit der linken Maustaste auf den Gegner doppelklicken, nachdem dieser bereits auf der Flucht oder behindert ist.

### Flucht-Modus

Ist ein Mitglied der Gruppe schwer verletzt, kann es fliehen. Der Avatar und sich im Toben-Modus befindliche Spielfiguren fliehen niemals. Sich auf der Flucht befindliche Spielfiguren lassen normalerweise einen Teil ihrer Besitztümer hinter sich. Spielfiguren, die sich im Flucht-Modus befinden, treten einen geordneten Rückzug an und lassen keine Gegenstände zurück.

## Geschützter 'Modus' und Beschützen-Modus

Indem Sie auf den 'Heiligenschein' direkt über dem Angriffs-Modus-Icon einer Figur klicken, können Sie eine Figur schützen. Der Heiligenschein verfärbt sich daraufhin golden. Es kann jeweils immer nur eine Figur besonders geschützt sein.

Falls Sie für keine Figur diesen besonderen Schutz gewählt ('seinen Heiligenschein angeschaltet') haben, kann ein verletztes Mitglied der Gruppe seinen Heiligenschein selbst anschalten und damit die anderen Spielfiguren zum Schutz herbeirufen. Sich im Beschützen-Modus befindliche Figuren folgen daraufhin der verletzten Figur und versuchen sie zu beschützen. Eine beschützende Figur konzentriert sich ausschließlich auf das Wohlergehen der zu schützenden Person und bekämpft jeden, der diese Person angreift, bis keine Gefahr mehr besteht.