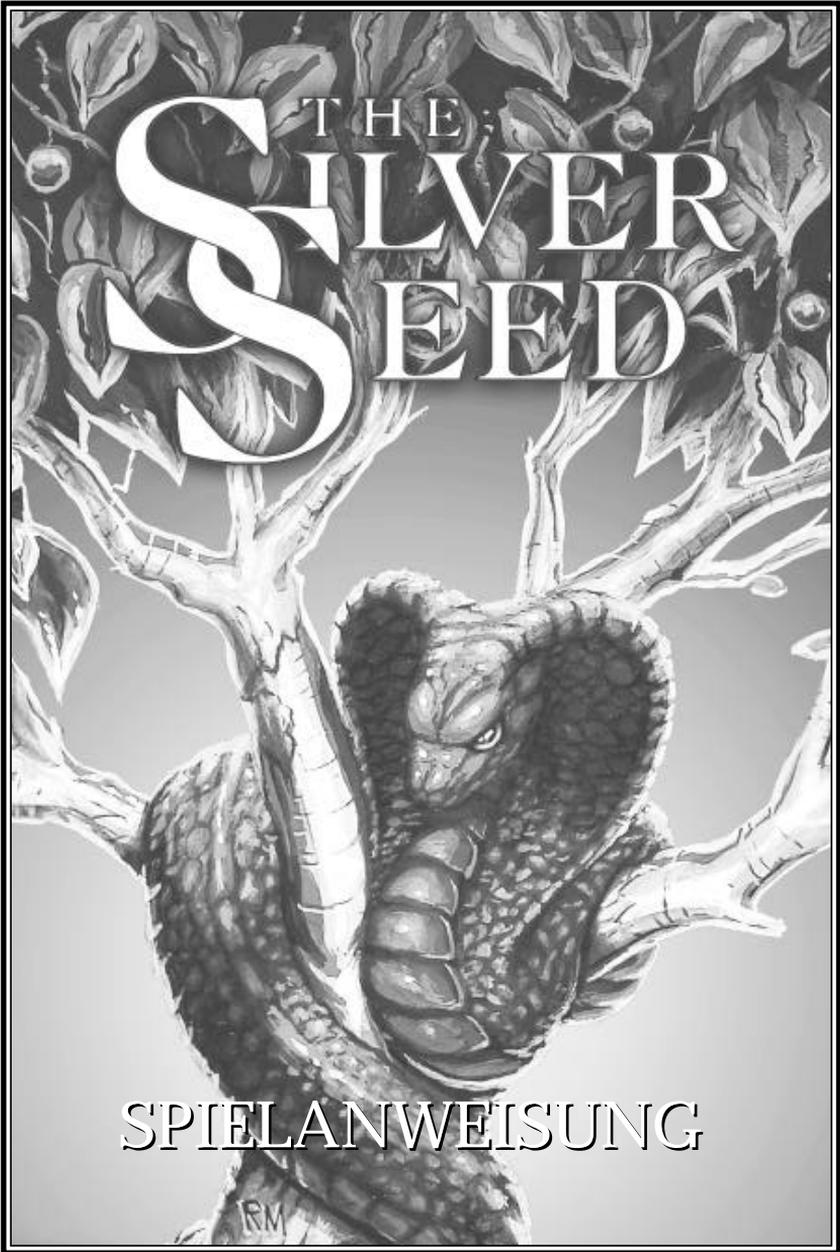


Ultima VII[®] SERPENT ISLE[™]
PART TWO

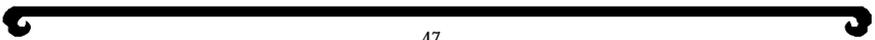
THE SILVER SEED[™]

INHALT

SPIELANWEISUNG	47
GARNISON	49
DARK MONKS (DUNKLE MÖNCHE)	49
SERISS: DER BERGFRIED DES ORDENS	50
AUFLÖSUNG	51
GRUNDMISSION	51
SERISS: DER BERGFRIED	52
DUNKLE MÖNCHE	52
IRRGARTEN	52
VERLASSENE AUSSENPOSTEN	54
ARAM-DOLS SCHLUPFWINKEL	56
REICH DES FEINDES	58
MAGISCHE KUGELN	59
DER SILBERNE SAMEN	59
WEITERE MAGISCHE GEGENSTÄNDE	59
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	60
HOT KEYS	60



Deutsch





Verehrter Ordenshierophant,

Es ist mir eine Freude, Euch den ersten Bericht über meinen neuen Einsatzort zukommen zu lassen. Die beigelegte Karte des Bergfrieds soll Euch dabei helfen, Euch ein Bild von Seriss und den besonderen Gegebenheiten dieses Ortes zu machen. Meine Ankunft verursachte einige Aufregung in der Garnison – aber darauf war ich vorbereitet. Ich kann Euch versichern, daß ich die Situation völlig unter Kontrolle habe. Die Krieger müssen lernen, meinen Befehlen Folge zu leisten und mir den Respekt zu zollen, der mir als Kommandant der Ordensstreitkräfte dieses Postens gebührt. Mit der Zeit werden sie die Bedeutung von Sittlichkeit und Disziplin verstehen. So weit es in meiner Macht steht, werde ich sie tiefer in die Tugenden einweisen und ihnen bei ihren inneren Konflikten zur Seite stehen. Es ehrt mich, daß meine Vorgesetzten mir diese Aufgabe anvertraut haben. Ich werde wie immer mein Bestes geben, um die mir gegebenen Befehle zu befolgen und allen Erwartungen vollkommen zu entsprechen.

Hochachtungsvoll

I sstanar



GARNISON

Dieses Kommando besteht nur noch aus drei Ordenskriegern (Order warriors). Da der Großteil der Arbeit von Automaten verrichtet wird, gibt es für die menschlichen Krieger im Bergfried nur wenig zu tun. Sie allen warten gespannt auf Neuigkeiten über die an der Front wütende Schlacht. Als neuer Kommandant dieses Postens bin ich ihre einzige Informationsquelle. Die Krieger halten sich gewöhnlich in ihren Kammern auf und erfinden immer neue Trivialitäten, um die Eintönigkeit ihres Lebens zu durchbrechen. Ich muß jedoch gestehen, daß sie sehr gut miteinander arbeiten.

Tsandar ist jetzt Unterkommandant (Subcommander) dieses Außenpostens. Meine Ankunft scheint ihn erschüttert und mit Neid erfüllt zu haben. Ich denke, daß er mir die Schuld für seine Degradierung zuschreibt. In meiner Abwesenheit spricht er oft von seinem früheren Kommandanten Ardinniss und preist ihn. Mit diesem Krieger sind Schwierigkeiten zu erwarten.

Elissa ist die Zauberin (Mage) dieses Außenpostens und damit von gleichem Rang wie Tsandar. Sie erwägt die Vorteile des ewigen Lebens als Ordensautomat (Order Automaton) immer häufiger. Ich denke, sie bewundert mich. Mit der Zeit wird sie vielleicht würdig sein, das größte aller Opfer zu erbringen.

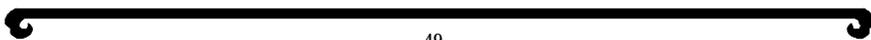
Surok ist der Heilkundige (Healer) im Bergfried. Er ist sehr viel älter als seine Gefährten und scheint die von ihm erwartete Disziplin leid zu sein. Das Wegsterben seiner Freunde in den letzten, harten Jahren hat in ihm wohl eine tiefe Bitterkeit hinterlassen. Er scheint sich in meiner Umgebung nicht wohl zu fühlen, was sicher an meinem Aussehen liegt. Ich hoffe, ihm bald ein neues Pflichtbewußtsein beizubringen.

DARK MONKS (DUNKLE MÖNCHHE)

Mitunter höre ich zufällig Gespräche zwischen den Kriegern hier in Seriss. Sie erwähnen oft die Namen Rieya, Solaria und Drusilla – drei Zauberinnen und Mitglieder der Dark Monks. Den mit derzeit verfügbaren Informationen nach zu urteilen, verfügen diese Mönche über große Macht.

Sie sind den Ordensstreitkräften (Order Forces) nicht sonderlich zugetan. Sie glauben an ihre eigenen Prophezeiungen. Die Mönche faseln oft von der Zerstörung des „Pfand der Prophezeiung“ (Pawn of Prophecy). Sie glauben, daß ihr Opfer durch die Mächte des Gleichgewichtsamulets (Amulet of Balance) ankommen wird. Ich weiß nicht, was ich von ihrem Gerede halten soll. Es scheint mir unwahrscheinlich, daß sie von unserem Helden, dem Champion of Balance, sprechen. Sollte er hierher kommen, werde ich ihm den magischen Schlüsselring (Key Ring) übergeben, wie Ihr mir befahlt, oh Calithiss, verehrter Ordenshierophant.

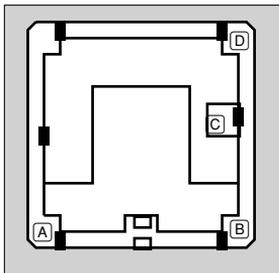
Die drei Mönche haben dem Bergfried bisher keine Schwierigkeiten bereitet, und ich werde ihnen daher gestatten, weiterhin in dieser Gegend zu bleiben. Obwohl ich ihnen keineswegs Vertrauen schenke, wurde ein Vertrag unterzeichnet. Die Mönche können jeweils am Eingang eines anderen Verlieses bleiben, solange sie Eindringlinge, die den Weg nach Seriss suchen, abweisen. Ich bin noch nicht lange genug hier, um sie gut zu kennen, aber bis zu meinem nächsten Bericht an Euch werde ich sicher mehr Material gesammelt haben.





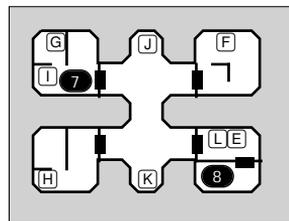
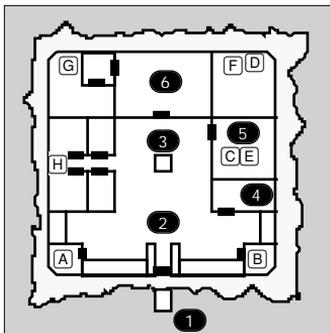
SERISS: DER BERGFRIED DES ORDENS

- 1) Zugbrücke
- 2) Hof
- 3) Schlangentor
- 4) Schmiede
- 5) Kaserne
- 6) Große Halle
- 7) Labor
- 8) Waffenarsenal
- 9) Bibliothek
- 10) Gefängnis
- 11) Weg zu Aram-Dols Schlupfwinkel
- 12) Weg zur Kluft
- 13) Kluft mit Zugbrücke

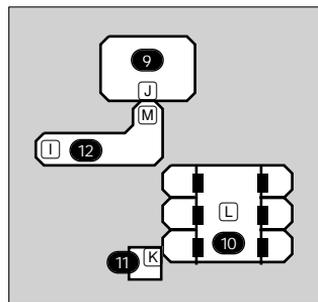


Parapet

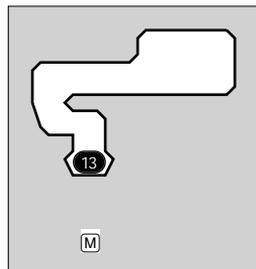
Ground Level



Level 2



Level 3



Gefährliche Verliese umgeben den Bergfried. Einige waren einst Teil des Bergfrieds und wurden erst nachdem man sie verlassen hatte zu dem, was sie heute sind. Andere gehörten den Mächten des Chaos (Forces of Chaos). Man munkelt, daß diese Gebiete von fürchterlichen Wesen heimgesucht werden.

Hinweis: Auf dieser und allen anderen Karten (mit Ausnahme des Irrgartens) kennzeichnen in Kästchen mit abgerundeten Ecken befindliche Buchstaben (A, B, C usw.) den Anfang und das Ende eines Treppenhauses. Auf der Karte des Bergfrieds, beispielsweise, bezeichnet A ein ebenerdig beginnendes Treppenhaus, das in eine Ecke der Brustwehr führt.





AUFLÖSUNG

Verwenden Sie die Überschriften, um den gewünschten Abschnitt zu finden. Wenn Sie nur einen vagen, leicht rätselhaften Hinweis wünschen, lesen Sie nur den fettgedruckten einführenden Satz. Die genaueren Einzelheiten finden Sie im Rest des Abschnitts. In den Klammern am Ende eines Abschnitts stehen interessante Informationen, die jedoch zur Lösung von *The Silver Seed* nicht erforderlich sind.

VORSICHT

Diese Auflösung liefert alle wichtigen Hinweise, wodurch Ihnen der Spaß beim selbständigen Lösen des Spiels verdorben werden kann. Lesen Sie das Folgende nur, wenn Sie zum Weiterkommen Hilfe benötigen!

Deutsch

Grundmission

Um den Silbernen Samen in Ihren Besitz zu bringen und die *Serpent Isle* vor der Zerstörung zu retten, müssen Sie die vier magischen Kugeln (Magic Orbs) erlangen. (Nähere Informationen finden Sie unter „Magic Orbs (Magische Kugeln“ sowie in den spezifischen Hinweisen in der Auflösung.)



SERISS: DER BERGFRIED

Machen Sie Isstanar ausfindig und sprechen Sie mit ihm.

Holen Sie sich von ihm den magischen Schlüsselring (Key Ring). Jeder Weg, der aus dem Bergfried hinaus führt, stellt eine Aufgabe dar. Jede Aufgabe ist eine Gelegenheit für Sie, eine mächtige Waffe oder einen magischen Gegenstand zu erwerben. Die Eingänge finden Sie, indem Sie die Stadt erkunden und mit den Kriegern sprechen. Der Heilkundige Surok wiederbelebt Sie, wenn Sie während des Spiels getötet werden. Er wird Ihnen soweit er kann helfen.

(Isstanar hat seinen Körper mit einem Automaten getauscht. Er verlangt totalen Gehorsam von seinen Untergebenen.)

DUNKLE MÖNCHE

Glauben Sie nicht alles, was Ihnen die dunklen Mönche erzählen.

Die drei dunklen Mönche (Dark Monks) sind mächtige Zauberinnen, die glauben, daß sie Sie nach Ihrer Ankunft vernichten müssen. Sie geben Ihnen bei den Eingängen der Verliese Hinweise. Nur Drusilla ist vertrauenswürdig. In der letzten Szene müssen Sie die dunklen Mönche töten. Bei jedem dunklen Mönch finden Sie einen Schlüssel. Diese Schlüssel öffnen die Türen zu der Lichtung, in der Sie den silbernen Samen pflanzen müssen.

(Die Zauberinnen kommen nicht sehr gut miteinander aus.)



IRRGARTEN

Käse, Katzen und (natürlich) Leichen sind hier die wichtigen Elemente.



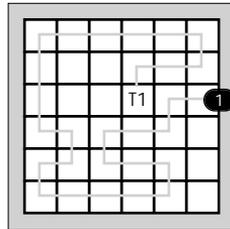
Auf Drusilla und ihre Informationen ist Verlaß. Sie ist die einzige unter den dunklen Mönchen, die Sie nicht anlügt. Ihre Gefährten weigern sich, den Irrgarten zu betreten. Wenn Sie hineingehen, verschwinden alle Gegenstände aus Ihrem Inventar, bis Sie den Irrgarten wieder verlassen. Sie können hier Käse auf einer Leiche finden. Suchen Sie das „Chaosmonster“ Yurel. Es hat die lila Kugel (Purple Orb) in seinem Besitz und tauscht sie gegen Käse ein. Der Lichthelm (Helm of Light) befindet sich auf Issiks Leiche. Wenn Sie den Irrgarten verlassen, können Sie Ihr Inventar zurückverlangen.

(Dieser Ort war ursprünglich als Lagerhaus für die Schätze des Ordens vorgesehen.)

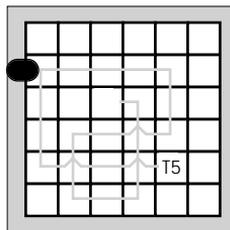
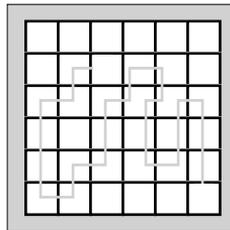




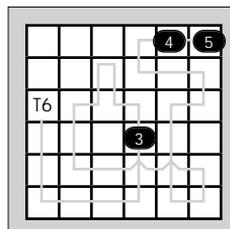
Maze 1



Maze 2



Maze 4



Irrgarten

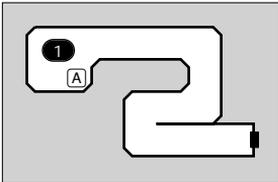
- 1) Eingang
- 2) Leiche
- 3) Yurels Kammer
- 4) Issik, der tote Architekt
- 5) Ausgang
- T Teleportationsrampen





VERLASSENE AUSSENPOSTEN

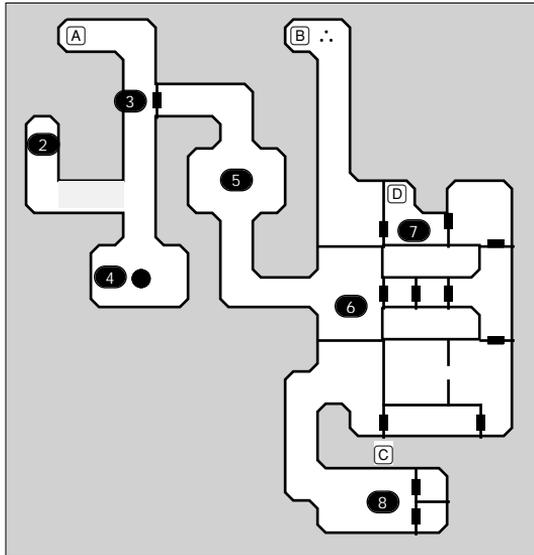
Erkunden Sie das Gebiet und durchsuchen Sie die Leichen nach nützlichen Gegenständen.



Level 1

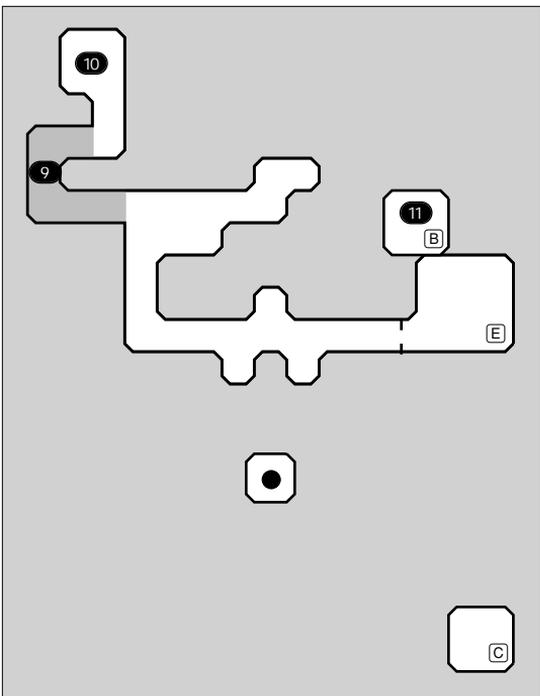
Geben Sie nicht auf, wenn Sie einige Türen nicht öffnen können – wenn es sich dabei nur um Täuschungen handelt, können Sie einfach hindurchgehen.

Zum Entfernen der Kraftfeldmauern (5) drücken Sie die drei Knöpfe in der folgenden Reihenfolge: oben rechts, oben links, unten links (Ausrichtung wie auf der Karte).



Level 2

Level 3



Durchsuchen Sie die Leichen nach allerlei nützlichen Gegenständen. Plazieren Sie die Blitzpeitsche auf den Absatz bei (7), um die Treppe hinunterzugehen. Wenn Sie am unteren Ende von Treppenhaus E angekommen sind, gehen Sie durch die Tür, töten die belebte Rüstung und drücken dann in umgekehrter Reihenfolge (dritte, zweite, erste) auf die Platten in den Alkoven. (Die Platten müssen sich in der ursprünglichen Position befinden, damit die Falle entschärft wird: die erste nach oben, die zweite nach unten und die dritte nach oben.) Dadurch werden die Schlaffelder, die zur roten Kugel (Red Orb) (9) führen, vertrieben.

Suchen Sie in der Folterkammer (8), den Geheimgang (im Eisensarg) und eine magische Schriftrolle (in der linken Zelle). Der Geheimgang führt zu mehreren Pulverfässern, die sich beim





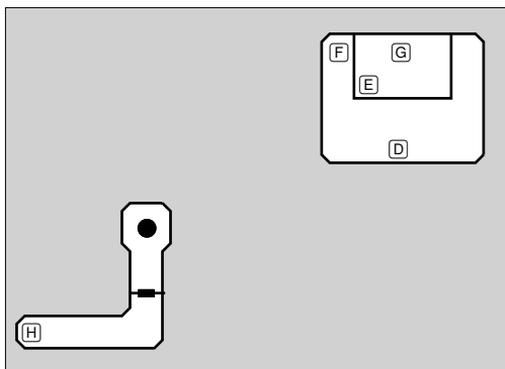
Freilegen des Wegs zum Treppenhaus B als nützlich erweisen. Wenn Sie die magische Schriftrolle außerhalb der Kraftfeldmauern am unteren Ende des Brunnens lesen, werden die Mauern zerstört.

Bei der Leiche (10) befindet sich ein Stück Seil. Verwenden Sie das Seil beim Messingbrunnen, um auf den Grund zu gelangen, zitieren Sie den Inhalt der magischen Schriftrolle (8) bei den Kraftfeldmauern, und gehen Sie dann die Stufen bei H hinunter. Schlagen Sie die Eiselementargeister und nehmen Sie den Stärkergürtel (Belt of Strength) von der Nähe des Schatzhaufens auf.

(Loriel webte diesen Gürtel für ihren Gatten aus den Haaren von Riesen und sprach einen Zauber darüber aus, um dem Träger Stärke zu verleihen.)

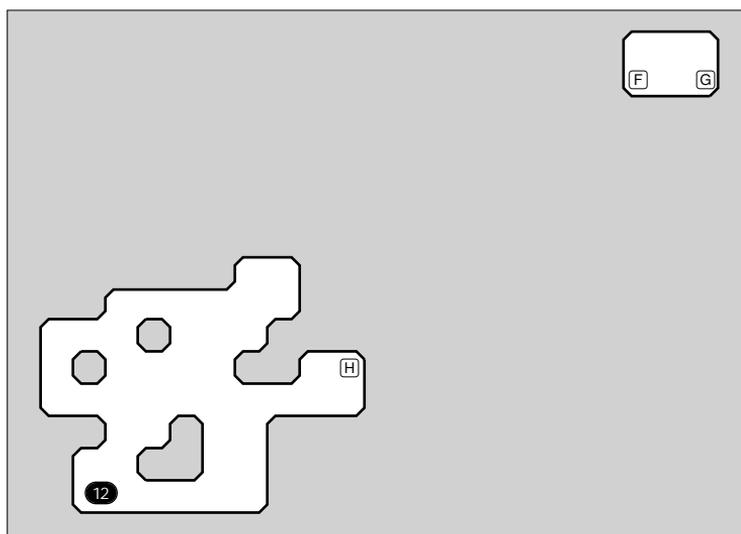
Verlassener Außenposten

- 1) Eingang
- 2) Hebel zum Öffnen der Geheimtür (3)
- 3) Geheimtür
- 4) Messingbrunnen
- 5) Kraftfeldmauern und Knöpfe
- 6) Leichen
- 7) Treppe zur vierten Ebene
- 8) Folterkammer
- 9) Schlaffeld
- 10) Rote Kugel
- 11) Leiche
- 12) Schatzhaufen



Level 4

Level 5





ARAM-DOLS SCHLUPFWINKEL

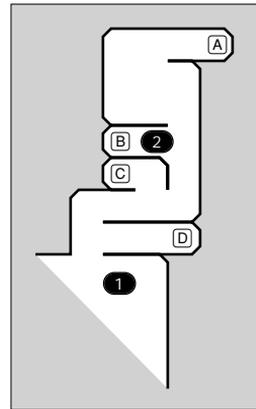
Machen Sie sich auf jede Menge Kämpfe gefaßt. Halten Sie nach illusionären Wänden und Gängen Ausschau, und lesen Sie die Schrifttafeln sorgfältig durch. Lösen Sie die Hebelrätsel, um weiterzukommen.

Es ist nicht notwendig, Draxinar (den Drachen) zu töten. Es ist sogar besser, wenn Sie das nicht tun. Draximar erzählt Rätsel und liefert Informationen.

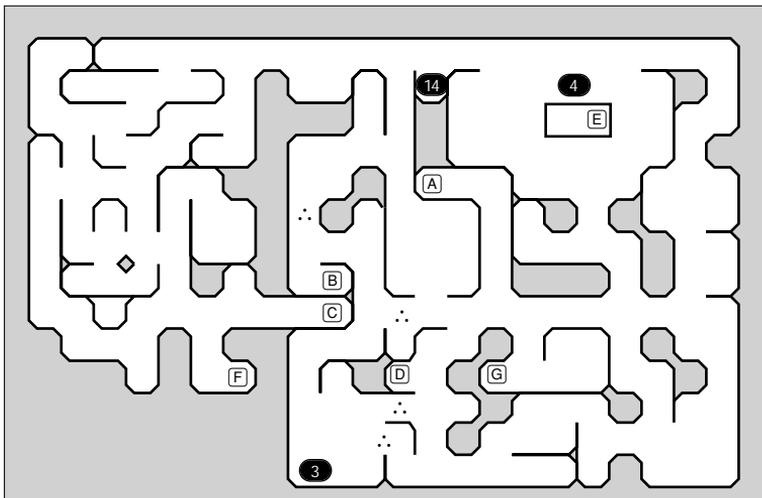
Nach der Teleportation zu (6) kann der hinter dem Sockel versteckte Schlüssel zum Aufschließen der Tür zu Treppe L verwendet werden. Die Treppe führt nach unten zu einem Hebel, an dem gezogen werden muß, um die Geheimtür bei (9) zu öffnen. (Hinter dieser Geheimtür verbirgt sich jedoch nichts, das von Nutzen sein könnte.)
Level 1

Aram-Dols Schlupfwinkel

- 1) Eingang
- 2) Treppe zu Draxinars Unterschlupf
- 3) Draxinars Unterschlupf
- 4) Haupthöhle der Arachnieraner
- 5) Teleport nach (6)
- 6) Teleport von (5)
- 7) Hebelräume
- 8) Krypten
- 9) Schleifengänge
- 10) Drachenskelett
- 11) Gang
- 12) Aram-Dols Kammer
- 13) Schatzkammer



Level 2



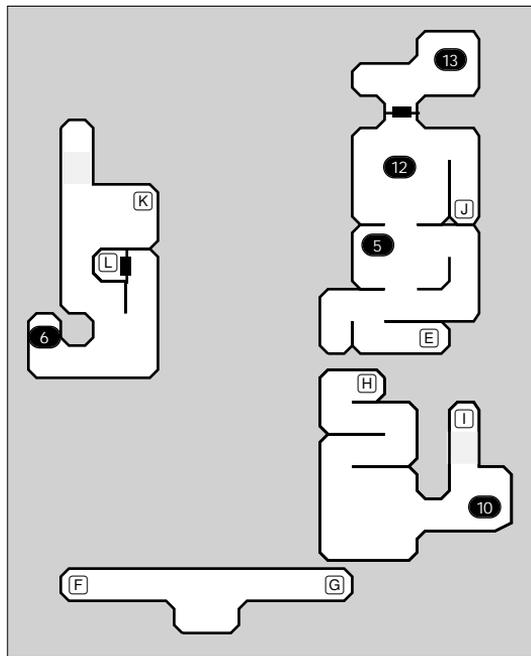


Sie müssen eine Reihe von Räumen mit Hebel durchqueren (7). Im ersten Raum gilt die Runenlegende: „Rate richtig oder stirb!“ Ziehen Sie beim ersten aus drei Hebeln bestehenden Satz („Zwei nach unten“), nur den zweiten. Beim nächsten, auf fünf Hebeln bestehenden Satz („Aus drei mach acht“), betätigen Sie die Hebel 1, 2 und 5. Beim dritten, aus sieben Hebeln bestehenden Satz („vier schalten, um zwölf zu erhalten“), betätigen Sie die Hebel 1, 2, 3 und 6.

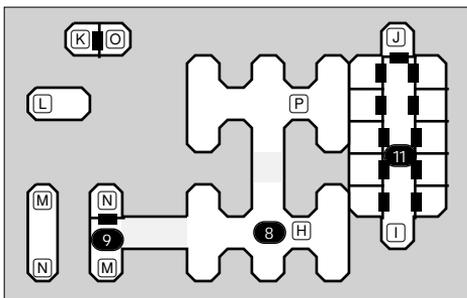
Wenn Sie den Gang (11) entlang gehen, müssen Sie den Schalter in jedem Raum betätigen. Nach dem Drücken aller zehn Schalter müssen Sie den Messinghebel betätigen, damit die Tür am Ende des Ganges entriegelt wird.

Vernichten Sie Aram-Dol. Schließen Sie mit dem an seiner Leiche befindlichen Schlüssel die Tür zur Schatzkammer auf. In dem Raum finden Sie die Handschuhe von Karas dem Schnellen (Gloves of Karas the Quick), Erinons Axt (Erinon's Axe) und die blaue Kugel (Blue Orb).

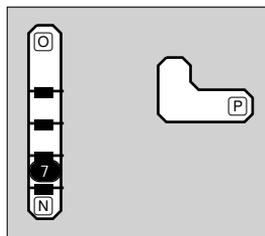
Level 3



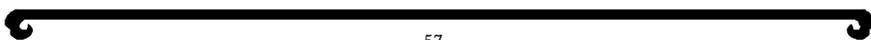
Level 4



Level 5



Deutsch



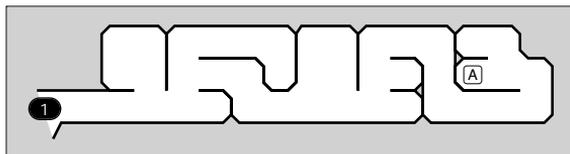


REICH DES FEINDES

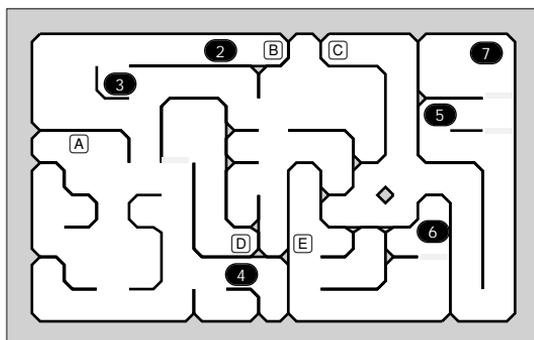
Der Schein trügt in diesem Verlies. Vertrauen Sie dem Feind nicht.

Alles, was der Feind sagt, ist nur in seinem eigenen Interesse. Der Ring von Shal (Ring of Shal) und die goldene Kugel (Golden Orb) sind hier verborgen. Es ist möglich, den Kreissägen zu entgehen, aber nicht einfach (2). Meiden Sie die Abkürzung (3). Sie sieht zwar einladend aus, ist aber voller Schlaffelder. Die in dem Verlies befindlichen Truhen sind größtenteils leer, können aber dennoch von Nutzen sein, da sie explodieren. Setzen Sie sie beispielsweise gegen die Zyklopen ein. Manche Durchgänge scheinen kaum überwindbar zu sein. Achten Sie auf Ihre Umgebung. Halten Sie Ausschau nach illusionären Mauern. Die Schußfallen (11) können Ihnen nichts antun, wenn Sie einfach weitergehen.

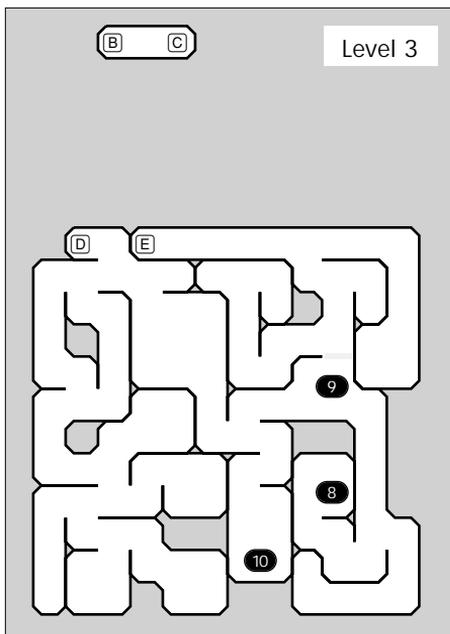
(Die wahre Identität des Feindes ist nicht schwer zu erraten – es ist Shal.)



Level 1



Level 2



Reich des Feindes

- 1) Eingang
- 2) Kreissägengang
- 3) Abkürzung (gefährlich)
- 4) Explodierende Truhen
- 5) Unpassierbarer Gang
- 6) Ring des Shal (unter Trümmern)
- 7) Kammer des Feindes
- 8) Starrer
- 9) Schußfallen
- 10) Goldene Kugel





MAGISCHE KUGELN

Im Verlauf des Spiels müssen Sie vier magische Kugeln (Magic Orbs) in Ihren Besitz bringen, um den silbernen Samen (Silver Seed) zu gewinnen und die Serpent Isle vor der Zerstörung zu retten.

Die Kugeln haben unterschiedliche Farben: Rot, Blau, Lila und Golden. Jedes Verlies enthält eine Kugel. Die lila Kugel befindet sich im Irrgarten. Aram-Dols Schlupfwinkel enthält die blaue Kugel. Die rote Kugel finden Sie im verlassenen Außenposten des Bergfrieds und die goldene Kugel im Reich des Feindes.

DER SILBERNE SAMEN

Bringen Sie erst alle anderen magischen Gegenstände in Ihren Besitz. Verwenden Sie die Kugeln, um das Kellergewölbe aufzuschließen.

Um den silbernen Samen zu erlangen, benötigen Sie die vier magischen Kugeln. Finden Sie das Kellergewölbe unter dem Bergfried, in dem der silberne Samen verborgen ist (die Labortreppe unter dem Weinflaß (I) hinunter nach (13); das Faß wird durch Drücken des Knopfes hinter dem Leuchter J bewegt). Legen Sie auf jeden Sockel eine Kugel, um den Keller zu öffnen. Nehmen Sie sich den silbernen Samen. Bekämpfen Sie die dunklen Mönche, wenn diese auf die Bildfläche treten. Nehmen Sie die Schlüssel von den Leichen der dunklen Mönche. Öffnen Sie die verschlossenen Türen gegenüber des silbernen Samens und betreten Sie die Tunnels, die vom Bergfried hoch führen. Sie kommen zu einer Lichtung. Der Mönch Karnax erscheint, um Ihnen zu helfen. Pflanzen Sie hier den silbernen Samen und sehen Sie zu, wie der Baum des Gleichgewichts (Tree of Balance) wächst. Durch den Tunnel gelangen Sie zurück zum Bergfried.

WEITERE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Im Nachschlageteil (Rückseite) finden Sie eine Beschreibung zur Benutzung der einzelnen Gegenstände.

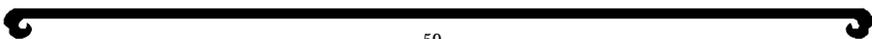
Key Ring (Schlüsselring). Isstanar gibt Ihnen nach Ihrer Unterhaltung den Schlüsselring.

Gloves of Karas the Quick (Handschuhe von Karas dem Schnellen) und Erinon's Axe (Erinons Axt). Diese Gegenstände sind ausgesprochen wirkungsvoll, und es ist nicht einfach, sie zu erlangen. Sie finden Sie in Aram-Dols Schatzkammer.

Loriels Geschenk — The Belt of Strength (Stärkegürtel). Diesen Gürtel finden Sie im verlassenen Außenposten (Abandoned Outpost) bei (9).

Helm of Light (Lichthelm). Der Helm befindet sich auf dem toten Architekten im vierten Sektor des Irrgartens.

Ring of Shal (Ring des Shal). Der Ring ist im Reich des Feindes bei (6) unter einem Haufen Trümmer verborgen.





MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Es folgt eine kurze Beschreibung aller magischen Gegenstände in *The Silver Seed* sowie kurze Notizen zu deren Verwendung. Sie erwerben diese wirkungsvollen Hilfen, indem Sie die Aufgaben lösen. Sollten Sie beim Auffinden der Gegenstände Hilfe benötigen, schlagen Sie in der Auflösung (Seite 6-15) nach.

Key Ring (Schlüsselring) Während der Schlüsselring in Ihrem Besitz ist, wird jeder Schlüssel in Ihrem Inventar automatisch daran angehängt. (Sie können einen Schlüssel auch beim Schlüsselring benutzen, um ihn dem Ring hinzuzufügen.) Der Schlüssel verschwindet, und Sie brauchen nie mehr in Ihrem Inventar nach dem richtigen Schlüssel zu suchen. Verlieren Sie den Schlüsselring nicht; er bleibt ansonsten mitsamt der daran befindlichen Schlüssel für alle Zeiten verschwunden. Informationen zur Verwendung des Schlüsselrings finden Sie weiter unten unter **Hot Keys**.

Helm of Light (Lichthelm) Dieser Helm dient als ständige Lichtquelle – Sie brauchen keine angezündete Fackel mit sich zu führen, während Sie den Helm tragen. Dadurch bleiben Ihre Hände frei für Waffen und Schilde. Der Helm hat denselben Verteidigungswert wie ein magischer Helm (4). Tragen Sie ihn wie einen normalen Helm.

Belt of Strength (Stärkergürtel) Dieser Gürtel erhöht ihre Stärke um zehn Punkte. Tragen Sie ihn wie einen normalen Gürtel. (Vergewissern Sie sich, daß der entsprechende Platz geöffnet ist, bevor Sie den Gürtel anziehen.)

Ring of Shal (Ring des Shal) Dieser Ring liefert Ihnen unbegrenzte Zauberreagenzien. Stecken Sie ihn wie einen normalen Ring auf den Finger, damit Sie nie mehr Reagenzien für Ihre Zauber suchen müssen. Die Wirkung des Ringes ist auf Sie beschränkt.

Gloves of Karas the Quick (Handschuhe von Karas dem Schnellen)

Diese Handschuhe erhöhen Ihre Geschicklichkeit um zehn Punkte. Sie haben denselben Verteidigungswert wie magische Handschuhe (3). Vergewissern Sie sich, daß Sie nicht bereits Handschuhe tragen, wenn Sie die Handschuhe von Karas überziehen.

Erinon's Axe (Erinons Axt) Diese wirkungsvolle Waffe erhöht Ihre Kampffähigkeit um zehn Punkte. Die Schlagkraft der Axt beträgt 20, ihre Reichweite 4 (kann nicht geworfen werden). Die Axt gelangt automatisch in Ihre rechte Hand, sofern Sie nichts anderes in dieser Hand halten.

Orbs (Kugeln) Die Kugeln dienen ausschließlich zur Erlangung des silbernen Samens.

Silver Seed (Silberner Samen) Sie müssen den silbernen Samen an einem heiligen Ort pflanzen. Es ist der Samen des magischen Baums des Gleichgewichts (*Tree of Balance*). Dieser Baum kann die *Serpent Isle* vor der Zerstörung retten.

HOT KEYS

The Silver Seed liefert Ihnen mehrere neue Hot Keys, die sowohl mit diesem Zusatzteil als auch mit dem Rest von *Serpent Isle* verwendet werden können. Die Hot Keys ersparen Ihnen beim Spiel Zeit, da Sie weniger lange mit der Verwaltung Ihres Inventars beschäftigt sind. Verschiedene Vorgänge können jetzt mit einem einzigen Tastenanschlag erledigt werden. Beachten Sie, daß die Tastenanschläge für *Serpent Isle* und alle anderen Funktionen unverändert bleiben.





Überprüfen der Zeit Wenn Sie über eine Taschenuhr verfügen, können Sie jederzeit die Uhrzeit überprüfen, indem Sie auf der Tastatur auf W drücken.

Verpflegung Um sich selbst und Ihre Gefährten zu verpflegen, drücken Sie auf F und klicken dann auf die hungrige Person. Dadurch wird die Person mit ausreichend Nahrung versorgt. (Dies setzt voraus, daß ein Mitglied Ihrer Gruppe derzeit über Verpflegung verfügt. Mit F wird keine Nahrung geschaffen, sondern lediglich verfügbare Nahrung schnell verteilt.)

Verwendung der Schlüssel Wenn Sie über den magischen Schlüsselring verfügen, brauchen Sie nicht mehr nach einzelnen Schlüsseln zu suchen. Drücken Sie K, woraufhin ein Fadenkreuz erscheint. Klicken Sie dieses über einem verschlossenen Objekt. Sofern Sie über den richtigen Schlüssel verfügen, wird das Objekt geöffnet. (Ein dem Schlüsselring hinzugefügter Schlüssel kann nicht mehr entfernt werden – aber dafür gibt es auch keinen Grund.) Für magisch verschlossene Türen wird ein Zauber benötigt.

Knacken von Schlössern Wenn Ihr Inventar einen Dietrichsatz enthält, drücken Sie zum Knacken eines Schlosses P.

