

SHADOWS OF DARKNESS Technisches Handbuch

WIE VIELE HANDBÜCHER GIBT ES?

Du wirst Dich vermutlich fragen, welches der drei Handbücher in der Schachtel von Quest for Glory: Schatten der Dunkelheit das richtige ist. Das kommt darauf an, was Du suchst. Das Sierra Spielehandbuch wird Dir helfen, Schatten der Dunkelheit auf Deiner Festplatte zu installieren und das Spiel vom rein technischen Standpunkt aus gesehen zu bedienen. (Mit dem allgemeinen Spielehandbuch bist Du in der Lage, jedes beliebige Sierra Adventure oder Adventure/Rollenspiel zu spielen).

Dann gibt es da noch das Buch, das Du gerade in der Hand hältst: Das Technische Handbuch für SCHATTEN DER DUNKELHEIT. Der Inhalt dieses Buches ist eine Erweiterung des Sierra Spielehandbuchs. Hier erfährst Du alles über die besonderen Bedienungselemente, die wir für die Gespräche des Helden mit anderen Personen, den Kampf und den Gebrauch seiner Fähigkeiten und Zaubersprüche in Quest for Glory: Schatten der Dunkelheit entwickelt haben. Dieses Buch enthält auch die ungeheuer wichtigen alchemistischen Formeln, die für die Herstellung von Zaubertränken gebraucht werden (auch Kopierschutz genannt).

Alkazotz	Pizza – Pizza – Feuer – Wasser – Wasser
Betazene	Wasser – Feuer – Wasser – Erde – Feuer
Cranomeal	Erde – Wasser – Feuer – Pizza – Erde
Desertix	Erde – Feuer – Erde – Feuer – Wasser
Elkorn	Pizza – Erde – Pizza – Luft – Luft
Fliegnitz	Luft – Pizza – Feuer – Luft – Pizza
Gargoil	Pizza – Wasser – Wasser – Erde – Erde
Hintline	Erde – Luft – Pizza – Luft – Erde
Ickyuckgoop	Wasser – Erde – Erde – Wasser – Pizza
Jollene	Pizza – Pizza – Luft – Pizza – Pizza
Kickaptui	Wasser – Luft – Wasser – Pizza – Erde
Laxabiff	Erde – Erde – Wasser – Erde – Wasser
Mexacalish	Feuer – Erde – Pizza – Feuer – Pizza
Noxipyu	Luft – Feuer – Erde – Luft – Erde
Ossipyu	Erde – Feuer – Pizza – Erde – Feuer
Pentickle	Luft – Pizza – Pizza – Luft – Wasser
Quixoat	Wasser – Luft – Feuer – Pizza – Luft
Romburn	Feuer – Erde – Feuer – Luft – Erde
Sumthin	Wasser – Pizza – Erde – Luft – Luft
Tamlin	Pizza – Wasser – Luft – Erde – Wasser
Ultimo	Feuer – Luft – Pizza – Pizza – Pizza
Voltoffen	Luft – Feuer – Erde – Feuer – Luft
Whamambo	Erde – Feuer – Erde – Luft – Feuer
Xasparil	Luft – Luft – Wasser – Luft – Wasser
Yammer	Luft – Pizza – Luft – Wasser – Pizza
Zotzbrue	Wasser – Feuer – Feuer – Luft – Wasser

Darüber hinaus gibt es noch ein weiteres Handbuch: HELD – Illustrierte für die Individuelle Interessen Interaktion. Es ist das offizielle Organ des Helden-Dachverbandes. Es wurde von einigen Deiner Berufskollegen geschrieben. Diese Illustrierte wird Dich über alles informieren, was ein Held über seine Zaubersprüche und das Land Mordavia wissen muß. Ist es nicht ein echter Glücksfall, daß er das Heft zufällig bei sich hatte, als er hierher transportiert wurde? Da wäre noch eine Kleinigkeit: Wir haben einige Tips zum Spiel in der Illustrierten versteckt.

WAS IST QUEST FOR GLORY?

Quest for Glory verbindet das Erschaffen eines Charakters und die Kämpfe, die typisch für Fantasy-Rollenspiele sind, mit dem Konzept eines Adventure-Spiels, bei dem es gilt, eine Welt zu erforschen und deren Rätsel zu lösen. Schatten der Dunkelheit ist der vierte Teil der Quest for Glory Reihe. Das Spiel verlangt jedoch keine Erfahrung mit den vorherigen Teilen. Solltest Du nach Schatten der Dunkelheit mehr Spiele dieser Art spielen wollen, kannst Du die anderen Folgen dieser Serie bei Deinem Softwarehändler kaufen. Du kannst die Quest-for-Glory-Spiele aber auch direkt bei Sierra-on-Line bestellen.

Das entscheidende bei einem Rollenspiel ist, daß Du in jeder Situation denken mußt, wie Dein Held

sich aufgrund seines Charakters verhalten würde. In Schatten der Dunkelheit kannst Du zwischen drei grundsätzlichen Charaktertypen wählen: dem starken Kämpfer, dem unergründlichen Magier und dem listigen Dieb. Jeder hat dasselbe Ziel. Jeder will das Land Mordavia vor der Dunkelheit bewahren und es am Ende wieder verlassen. Jeder Charakter muß allerdings andere Wege finden, dieses Ziel zu erreichen. Der Magier wird Zaubersprüche benutzen, um Hindernisse zu beseitigen. Einen direkten Kampf mit einem Monster würde er wahrscheinlich nicht überleben. Der Dieb muß einen Weg finden, Probleme gewissermaßen zu umgehen, die Magier oder Kämpfer direkt angehen können.

Erfahrung zählt zu den wichtigsten Eigenschaften eines Helden. Seine Fähigkeiten und Attribute werden sich im Lauf des Spiels verbessern. Auch die Aufgaben, die zu Beginn des Spiels jenseits seiner Fähigkeiten liegen, werden immer einfacher zu lösen sein, je besser er wird.

Gespräche des Helden mit anderen Personen sind ein ganz entscheidender Teil von Quest for Glory. Der Held wird viele sonderbare Menschen und andere Wesen in Mordavia treffen. Um mehr über das Land und die dort zu lösenden Aufgaben zu erfahren, ist es nötig, daß er mit allem und jedem spricht, egal auf wen oder was er auch trifft. So wie der Held einen unterschiedlichen Charakter haben kann, besitzen auch diese Wesen ihre eigene Persönlichkeit. Ihre Fähigkeiten und ihr Wissen liegen häufig auf anderen Gebieten, als denen des Helden. Allgemein gilt: Der Held sollte so viel herausfinden, wie er kann.

Jeder Held muß sich mit zahlreichen widerlichen und gefährlichen Monstern herumschlagen. Wer ein Held sein will, muß diese bekämpfen oder ihnen ausweichen. Häufig verstehen sie nur eine Sprache. Mit jedem Kampf, den der Held führt, wächst seine Erfahrung. Oft kann er auch die Schätze des Feindes finden, die dieser bei sich trägt, und mit ihnen Nahrung und Ausrüstung kaufen.

Trotz allem ist das Heldenleben nicht immer eine todernste Angelegenheit. Zwischen den lebensbedrohlichen Kämpfen mit schrecklichen Monstern und Entscheidungen über Leben und Tod liegen viele erfrischende, lustige oder schlichtweg dumme Momente. Mordavia hat – oder hatte – einige sehr eigenartige Bewohner.

Was Bisher Geschah

Der Held begann seine Suche nach Ruhm (Quest for Glory), nachdem er die Abschlußprüfung der berühmten Abenteuerer Fernschule für Helden bestanden hatte. Auf einem Plakat der örtlichen Abenteurergilde stand: GESUCHT : HELD. KEINE VORKENNTNISSE NÖTIG. BESUCHEN SIE DAS ZAUBERHAFTE SPIELBURG, BEKÄMPFEN SIE MONSTER, BESIEGEN SIE BANDITEN. BEI ERFOLG WINKEN EINE BELOHNUNG UND DER TITEL HELD VON SPIELBERG.

Das hörte sich gut an, besonders der Teil mit den Vorkenntnissen. Es war, bevor der Held herausfand, was es bedeutet, ein Held zu sein. Nämlich: Gefährliche Monster bekämpfen, Rätsel lösen, Fallen vermeiden, endlos durch die Wüste irren und viele überstunden. Als er die Kinder des Barons – Elsa und Barnard – von deren Verzauberung erlöst hatte, erfuhr er, daß die Banditen nur ein Teil eines viel größeren Problems waren. Der Baron hatte die Baba Yaga beleidigt. Sie war eine mächtige Hexe und ihr Fluch hatte eine Katastrophe im Tal von Spielburg ausgelöst. Erst als der Held die Magie der Hexe dazu benutzte, sie aus Spielberg zu vertreiben, war das Land wieder frei. (Diese Geschichte erlebst Du in Quest for Glory I: SO YOU WANT TO BE A HERO.)

Dann reiste der Held mit seinen Freunden Shameen, Shema und Abdulla Doo auf dessen fliegendem Teppich in das legendäre Wüstenreich Shapeir. Dort kämpfte er gegen die elementaren Mächte der Natur selbst. Es galt, eine Stadt zu verteidigen und eine andere von der Herrschaft des bösen Zauberers Ad Avis zu befreien. Der Held gewann neue Freunde: Rakeesh, den linotaurischen Paladin und Uhura, die Simbani-Kriegerin. Der weise Sultan Harun Al-Rashid adoptierte den Helden zuguterletzt zum Dank für seine Heldentaten. (So erzählt es die Geschichte von Quest for Glory II: TRIAL BY FIRE.)

Aber irgend etwas ging schief. Obwohl der Held mit eigenen Augen gesehen hatte, wie Ad Avis brennend in den Tod stürzte, während er seinen Dunklen Meister um Hilfe anrief, wurde sein Körper nie gefunden. Die Magierin Ariza hatte schon bald eine Erklärung: Ad Avis sei zwar mit Sicherheit zu Tode gekommen, seine böse Magie wirke aber noch immer als Quell neuen Unheils. Ein Teil davon ermöglichte es einem mächtigen Dämon mit Zauberkraften, durch den Schleier zwischen den Welten zu schlüpfen. Er bedrohte jetzt Tarna, die Heimat von Rakeesh und Uhura. So blieb dem Helden nichts anderes übrig, als durch ein magisches Tor zu treten, um mit seinen

Freunden den Dämon zu stoppen, der noch weitere Ungeheuer seiner Art in unsere Welt holen wollte. Doch wozu gibt es Helden? Unser tapferer Held wurde auch dieser Aufgabe gerecht und es gelang ihm schließlich, einen von dem Dämon angezettelten Krieg zwischen den Linotauren, den Simbanikriegern und den Leopardenmenschen zu verhindern. (Diese Ereignisse erlebst Du in Quest for Glory III: DER LOHN DES KRIEGES.)

Doch wahre Helden kommen niemals zur Ruhe. Gerade, als der Held mit seinen Freunden den Sieg über den Dämon und das Schließen des Portals zwischen den Welten feiern wollte, entführte ihn eine dunkle, magische Kraft aus Tarna. Ohne seine Besitztümer erwachte er in einer dunklen Höhle in einem unbekannten Land. Man braucht wohl wieder einmal einen Helden! Doch im Gegensatz zu seinen Anfängen ist er kein grünschnabziger Möchtegern-Abenteurer mehr. Er ist mittlerweile zu einem erfahrenen Abenteurer mit vielen Fähigkeiten und großem Wissen gereift. All dies wird ihm helfen, auf seiner Suche nach Ruhm erneut erfolgreich zu sein.

Jetzt wird es langsam Zeit, sich einen Charakter für den Helden auszuwählen. Du mußt lernen, zu denken, wie er es tun würde; zu planen, wie er planen würde; Probleme zu lösen, wie er sie lösen würde. Du gelangst nur zu Ruhm und Ehre, wenn Du die speziellen Fähigkeiten des gewählten Charakters gemeinsam mit Deiner eigenen Gerissenheit einsetzt. Dann bist Du und Dein Held bereit, sich den Herausforderungen von Mordavia zu stellen.

Eine Rolle Spielen

Genau wie im richtigen Leben gibt es auch hier gewisse Dinge, die eine Person tun muß, um am Leben zu bleiben. Der Held muß einige Mahlzeiten am Tag essen. Wenn er Nahrung bei sich hat, ißt er automatisch. Aber Vorsicht: Achte darauf, daß er die Lebensmittel niemals völlig aufbraucht.

Auch ein Held benötigt eine gewisse Menge Schlaf, um Gesundheit, Ausdauer und Magie zurückzuerhalten. Ohne Schlaf verbraucht er diese Punkte schnell. Geschlafen wird am besten nachts, denn das Reisen ist tagsüber sicherer. Außerdem sind Helden berüchtigt für ihre Handelsklasse A-Persönlichkeit. Ein Held sollte sich genau überlegen, wo er nachts sein Lager aufschlägt. Denn wenn er Pech hat, wacht er unversehens als Mitternachtshappen eines Monsters auf. Wie im wirklichen Leben hat auch hier alles seinen Preis. Helden haben üblicherweise keinen Schreibtischjob. Sie verdienen sich ihr Geld mit dem Töten von Monstern, Durchsuchen der Leichen und den Belohnungen dankbarer Bürger. Natürlich haben dumme Monster nie viel Geld bei sich. Deshalb sollte sich der kluge Held seine Gegner genau aussuchen. Die Währung in Mordavia besteht aus Kronen und Kopeken. 100 Kopeken sind eine Krone.

Der Held kann das Geld in seinem Beutel dazu benutzen, Nahrung, einen Schlafplatz und Ausrüstungsgegenstände zu bezahlen. Die Menge, die er tragen kann, hängt von seiner Stärke und dem Gewicht seiner restlichen Ausrüstung ab. Wenn er zuviel bei sich trägt, wirkt sich das negativ auf seine Marschgeschwindigkeit und seine Ausdauer bei Kämpfen aus.

Wenn er aus irgendeinem Grund in Eile ist (beispielsweise, wenn ihn ein Monster oder etwas dergleichen verfolgt), wähle das Laufe-Symbol im Sonderaktions-Menü, damit er sich schneller bewegt. Der Held sollte aber nicht zu weit laufen, denn er wird auf diese Art sehr schnell müde. Wähle das Gehe-Symbol, um den Helden wieder mit normaler Geschwindigkeit marschieren zu lassen.

Das Spiel Gewinnen

Wenn Du SCHATTEN DER DUNKELHEIT erfolgreich zu Ende gespielt hast, erhältst Du die Möglichkeit, Deinen Charakter für Quest for Glory V zu speichern. Du wirst aufgefordert, eine formatierte, beschreibbare Diskette in das Diskettenlaufwerk Deines Computers zu legen. Bewahre diese Diskette gut auf. Dann hast Du in der nächsten Folge von Quest for Glory einen Vorteil, wenn Du es mit einem gespeicherten Charakter beginnst.

EINEN CHARAKTER ERSCHAFFEN

Bevor Du das Spiel beginnen kannst, mußt Du Dich für eine der drei verschiedenen Charakterklassen entscheiden. Du hast die Auswahl zwischen dem Kämpfer, dem Magier und dem Dieb. Deine Entscheidung hat einen großen Einfluß darauf, welche Hindernisse der Held im Spiel überwinden muß. Wähle mit Hilfe der Maus oder mit den Richtungstasten den Charakter aus, den Du spielen willst und drücke die linke Maustaste oder die Eingabetaste auf der Tastatur.

Jeder Charakter besitzt seine eigenen Attribute und Fähigkeiten. Einige davon besitzt nur der von Dir ausgewählte Charakter, andere gibt es auch bei den anderen Klassen. Jede Charakterklasse hat außerdem festgelegte Punktwerte für die entsprechenden Attribute. Zusätzlich verfügst Du zu Beginn des Spiels noch über 100 weitere Punkte, die Du frei verteilen kannst.

Der Kämpfer

Der Kämpfer verläßt sich ganz auf sein Geschick mit Waffen, seine Stärke und seine Widerstandskraft, um das Heldendasein zu überleben. Seine Waffe ist das Schwert, seine beste Verteidigung das Schild. Wir empfehlen, auf der ersten Reise durch Mordavia einen Kämpfer zu spielen.

Der Magier

Die Stärken des Magiers sind seine Intelligenz und die Macht seiner Zaubersprüche. Da er jedoch kein guter Kämpfer ist, sollte er Nahkämpfe vermeiden.

Der Dieb

Der Dieb verläßt sich auf seine Fähigkeiten der Tarnung und Beweglichkeit. Am liebsten kämpft er mit dem Dolch, den er am liebsten aus größerer Entfernung auf seine Gegner wirft. Er verteidigt sich in Nahkämpfen am ehesten durch geschicktes Ausweichen der Angriffe.

Einen Charakter aus einem früheren Quest for Glory Spiel importieren

Wenn Du erfolgreich eines der ersten drei Quest for Glory Adventures beendet hast, hattest Du die Möglichkeit, Deinen Helden zu exportieren, um ihn in den weiteren Spielen der Serie zu verwenden. So einen Charakter kannst Du in dieses Spiel importieren, indem Du die Import-Option auf dem Anfangsbild wählst. Anschließend hilft Dir eine Dateiauswahl, Deine gespeicherte Charakterdatei zu finden.

Bitte verwechsle nicht die Begriffe Gespeicherter Charakter (Export) und Gespeichertes Spiel.

Du kannst Deinen Helden erst am Ende eines erfolgreich abgeschlossenen Spiels für den Export speichern. Die entsprechende Datei ist recht klein (100 bis 200 Bytes – verglichen mit mehreren tausend Bytes für ein gespeichertes Spiel).

Sobald Du Deinen Charakter erfolgreich importiert hast, gibt Dir SCHATTEN DER DUNKELHEIT die Möglichkeit, Deinen Charakter entweder so zu lassen, wie er ist, oder mit ihm in eine neue Charakterklasse umzusteigen. In der alten Klasse zu bleiben, entspricht dem Rollenspielgedanken am ehesten. Aber vielleicht möchtest Du zur Abwechslung eine andere Charakterklasse ausprobieren oder es mit höheren Werten der Attribute noch einmal beginnen, wenn Du das Spiel mit Deiner ursprünglich gewählten Charakterklasse beendet hast.

Der Paladin

Der Paladin ist eine Bonus-Charakterklasse. Nur Spieler, die eine der anderen Quest for Glory Folgen mit besonders gutem Erfolg beendet haben, können sich an dieser Königsklasse der Quest for Glory Spiele beteiligen. Der Paladin hat ähnliche Fähigkeiten und Aufgaben wie der Kämpfer. Er hat aber auch die Möglichkeit, besondere, sehr ehrenvolle Aufgaben zu übernehmen. Zu diesem Zweck stehen ihm zusätzliche magische Fähigkeiten zur Verfügung, beispielsweise Heilung und ein Schutzzauber.

Fähigkeiten und Attribute

Wenn Du den Charakter Deines Helden ausgewählt hast, zeigt Dir SCHATTEN DER DUNKELHEIT die momentanen Werte der Attribute Deines Helden. Du erhältst 100 zusätzliche Punkte, die Du beliebig auf seine Fähigkeiten verteilen kannst. Du kannst auch alle 100 Punkte für eine neue Fähigkeit ausgeben, die Dein Held noch nicht besitzt.

Am unteren Rand der Tafel mit den Fähigkeiten Deines Charakters ist Platz für den Namen Deines Helden. Nenne ihn, wie Du willst. Wenn Du Dich für einen anderen Namen entscheidest, nachdem Du bereits einen Namen eingetippt hast, verwende die Backspace-Taste, um den alten Namen zu löschen. Ersetze ihn durch jeden Namen, der Dir gefällt.

Um eine Fähigkeit auszuwählen, benutze die Maus oder die Richtungstasten auf der Tastatur sowie die Tab-Taste. Um Punkte auf eine Fähigkeit zu verteilen, drücke die rechte Maustaste oder die rechte Pfeiltaste. Jedes Mal, wenn Du auf eine dieser Tasten drückst, werden zu den Punkten der ausgewählten Fähigkeit fünf weitere Punkte hinzugezählt. Drücke die linke Maustaste oder die

linke Pfeiltaste, um fünf Punkte abzuziehen (Du kannst den Wert einer Fähigkeit nicht kleiner machen, als er ursprünglich war).

Um eine neue Fähigkeit zu erwerben, die Deine Charakterklasse normalerweise nicht besitzt (wenn zum Beispiel ein Kämpfer Schlösser knacken können soll), wähle die gewünschte Fähigkeit aus der Liste und verteile darauf die Punkte wie oben beschrieben. Da der Mindestwert für eine Fähigkeit bei SCHATTEN DER DUNKELHEIT 100 Punkte beträgt, verbraucht eine neue Fähigkeit Dein gesamtes Punktekonto.

Punktwerte für Gesundheit, Ausdauer, Mana und Ehre können nicht direkt verändert werden. Diese Werte verändern sich automatisch mit der Erfahrung und den Verletzungen, die der Held im Laufe des Spiels bekommt, sowie aufgrund der Punktwerte von anderen Fähigkeiten, die Du veränderst.

Attribute:

Stärke ist wichtig, um körperliche Aktionen, insbesondere Kämpfe durchzuführen. Der Kämpfer braucht Stärke, um effektiv zu sein.

Intelligenz ermöglicht es dem Magier, Zaubersprüche erfolgreich zu lernen und anzuwenden. Außerdem nützt sie allen Charakteren bei Aktionen, die ein helles Köpfchen voraussetzen (beispielsweise um einen Gegner auszutricksen).

Beweglichkeit ist im Kampf wichtig und lebensnotwendig beim Knacken von Schlössern sowie für die Tarnung. Einem Dieb ohne hohe Beweglichkeit blüht keine rosige Zukunft.

Widerstandskraft entscheidet darüber, wieviele Verletzungen ein Held überstehen kann und wie schnell er sich von Verletzungen und körperlich anstrengenden Betätigungen erholt. Eine hohe Widerstandskraft ist vor allem für einen Kämpfer wichtig.

Glück hilft Deinem Helden oft auf subtile und mysteriöse Weise und ist besonders wichtig für den Dieb.

Ehre ist ein Maß, für die heldenhaften Taten, die Dein Held vollbracht hat, sowie für seinen guten Ruf. Der Paladin muß sich fortwährend darum bemühen, seine Ehre zu behalten, besser noch: sie zu vergrößern.

Fähigkeiten:

Waffengeschick entspricht der Fähigkeit des Helden, im Kampf einen Gegner erfolgreich mit der Waffe zu treffen.

Parieren ist die Fähigkeit, einen Schlag des Gegners mit dem Schild oder der eigenen Waffe zu blocken.

Ausweichen wird gebraucht, um einem Angriff durch einen Schritt auf die Seite oder schnelles Ducken zu entgehen.

Tarnen ist die Kunst, sich schnell und unauffällig zu bewegen, indem sich der Held von einer Tarnung zur nächsten schleicht (beispielsweise in einen Schatten).

Schlösser knacken ist eine Fähigkeit, die es dem Helden ermöglicht, Türen, Truhen und andere verschlossene Dinge zu öffnen, wenn er nicht den passenden Schlüssel besitzt. Ein Dietrich oder ein Satz Diebeswerkzeuge sind notwendig, um diese Fähigkeit einzusetzen.

Werfen entscheidet darüber, wie gut Dein Held ein Objekt mit einem geworfenen Gegenstand treffen kann.

Klettern erlaubt es einem Helden, Wände, Felsen, Türme und andere Hindernisse zu überwinden.

Akrobatik ist eine Fähigkeit, die meistens von Dieben benutzt wird. Mit ihr kann der Held große Abgründe ohne Spezialwerkzeug überspringen und kraftvolle, gesprungene Angriffe im Kampf durchführen.

Magie ist eine Fähigkeit, die benötigt wird, Zaubersprüche zu lernen und zu sprechen. Je höher die Magie, desto mehr Mana-Punkte hat der Held, und desto effektiver sind seine Zaubersprüche.

Jeder Held besitzt außerdem Attribute, die sich automatisch in Abhängigkeit von verschiedenen Fähigkeiten und anderen Attributen verändern.

Lebens-Punkte stellen das Ausmaß der Verletzungen dar, die ein Held ertragen kann, bevor er stirbt.

Ausdauer-Punkte entscheiden darüber, wieviel Energie einem Helden für körperlich anstrengende Aktionen zur Verfügung stehen. Wenn die Ausdauerpunkte niedrig sind, ist der Held schwach. Er wird weniger gut kämpfen und leichter verletzt werden.

Mana-Punkte stehen für die Menge an Magie, die ein Held verwenden kann. Wenn alle Mana-Punkte verbraucht sind, kann der Held keine Zaubersprüche mehr verwenden. Kommunikation hilft Deinem Helden beim Handeln und Feilschen. Sie wird ebenfalls benötigt, wenn er sich aus gefährlichen Situationen herauswinden muß.

Fähigkeiten und Attribute werden mit häufigem Gebrauch besser. Die Fähigkeiten, die Dein Charakter häufig benutzt, werden sich schneller verbessern als jene, die seltener gebraucht werden. Dein Charakter verbessert nur die Fähigkeiten, die er bei seiner Erschaffung erhalten hat; also Fähigkeiten, denen Du mindestens fünf Punkte zugeteilt hast.

Die Statusleiste

Der Bereich ganz oben am Bildschirm wird Statusleiste genannt. In diesem Bereich befinden sich drei Balken, die anzeigen, wie hoch im Augenblick die Gesundheits-, Ausdauer- und Mana-Werte Deines Helden sind. Laß den Gesundheits-Balken nicht aus den Augen. Wenn die Gesundheit des Helden niedrig ist, sollte er einen Heiltrank trinken oder versuchen, einen sicheren Lagerplatz zu finden und so schnell wie möglich eine Rast zu machen. Wenn der Balken hellgrün ist, wurde der Held vergiftet. Versuche, ein Gegengift zu finden oder heile ihn, bis die Wirkung des Gifts verflogen ist.

Bewege den Mauszeiger nach oben auf die Statusleiste, wenn Du die Symbolleiste benutzen willst.

Die Symbolleiste

In Quest for Glory: SCHATTEN DER DUNKELHEIT werden grundsätzlich die gleichen Symbole und Aktionsleisten benutzt, wie in den anderen Sierra Spielen auch. Da Quest for Glory jedoch nicht nur ein Adventure sondern auch ein Rollenspiel ist, sind manche der Optionen erweitert beziehungsweise neue hinzugefügt worden. Lies bitte zuerst das Sierra Spielehandbuch, um generelle Informationen über die Benutzung der Symbole in der Symbolleiste zu erhalten. Anschließend lies dieses Kapitel, um die Sonderanwendungen von SCHATTEN DER DUNKELHEIT kennenzulernen.

Wenn Du das Ausrüstungsfenster benutzt und Dein Held mehr als 18 verschiedene Gegenstände mit sich führt, kannst Du den Rollbalken auf der rechten Seite des Fensters dazu benutzen, um Dir die anderen Ausrüstungsgegenstände anzusehen.

Der Sprech-Zeiger

Du kannst mit dem Sprech-Zeiger entweder auf eine Figur im Spiel oder auf Deinen Helden klicken. Wenn Du mit dem Sprech-Zeiger auf den Helden klickst, hat er die Möglichkeit, etwas zu einer anderen Figur zu sagen. Wenn Du also etwas über den verschwundenen Ehemann der Ladenbesitzerin weißt, kannst Du den Helden mit dem Sprech-Zeiger anklicken und die Möglichkeit Erzähle von Ehemann wählen. Informationen mitzuteilen ist manchmal fast genauso wichtig, wie sie zu erhalten.

Wenn Du mit dem Sprech-Zeiger auf eine andere Figur klickst, wird der Held ihr eine Frage stellen. Klickst Du mit dem Sprech-Zeiger zum Beispiel auf jemanden, den Du gerade kennengelernt hast und wählst Du die Möglichkeit Frage nach seinem Namen, wird der Held den Namen der betreffenden Person erfahren. Du erhältst viele wichtige Hinweise, wenn Du häufig Fragen stellst.

In vielen Fällen erweitern sich die Möglichkeiten, über die man mit einer Person sprechen kann, wenn man viel mit ihr spricht. Wenn Du ein zweites oder drittes Mal mit einer anderen Person des Spiels sprichst, findest Du möglicherweise mehrere neue Fragen oder Feststellungen, die Du dann

wählen kannst. Um zu den vorhergehenden Fragen zurückzukommen, mußt Du die Möglichkeit Frage nach etwas anderem wählen.

Menschen, denen Dein Held begegnet, haben häufig zu unterschiedlichen Zeiten etwas verschiedenes zu sagen.

Gespräche des Helden mit anderen Personen sind ein ganz entscheidender Bestandteil von Quest for Glory. Der Held sollte die anderen Personen des Spiels so oft wie möglich besuchen und mit ihnen sprechen – besonders, wenn in der Zwischenzeit etwas passiert ist, was diese betreffen könnte.

Das Sonderaktions Menü

Mit den folgenden Symbolen kannst Du besondere Aktionen steuern. Von links nach rechts:

Laufe läßt den Helden sich sehr schnell bewegen (Vorsicht vor dem Nekrotaurus).

Schleiche läßt den Helden leise und unbemerkt gehen.

Springe läßt den Helden einen riesigen, akrobatischen Sprung machen (wenn er über die Fähigkeit Akrobatik verfügt).

Raste läßt den Helden schlafen oder für eine kurze Zeit ausruhen. Das ist sehr wichtig, da er so Gesundheit, Ausdauer und magische Energie zurückgewinnt.

Charakter erlaubt einen Blick auf die Werte des Helden (Statusinformation). Alle Fähigkeiten oder Attribute, die sich verändert haben, seit Du Dir das letzte Mal das Statusinformations-Fenster angesehen hast, sind durch eine andere Farbe hervorgehoben. So kannst Du die Fortschritte sehen, die der Held macht.

Sanduhr zeigt Dir den aktuellen Spieltag und die Spieltageszeit an.

Fragezeichen gibt Dir eine Definition der anderen Symbole in der Leiste, wenn Du diese mit dem Fragezeichen-Symbol anklickst.

Wenn Du keine Sonderaktion durchführen willst, klicke den Raum neben der Leiste an oder drücke die Escape-Taste.

Zaubersprüche

Wenn der Held die Fähigkeit besitzt, Magie zu benutzen, kannst Du das Magie-Symbol auf der Symbolleiste wählen. Wenn Du dieses Symbol anklickst, erscheint ein neues Fenster auf dem Bildschirm. Dieses Fenster enthält Symbole für alle Zaubersprüche, die der Held kennt. Klicke erst das Auge-Symbol an und dann mit dem Auge-Zeiger auf einen der Zaubersprüche, um den Namen des Spruchs und den zum Spruch gehörenden Magie-Level zu erfahren. Je fähiger der Held im Sprechen eines bestimmten Zauberspruchs wird, desto effektiver ist die Wirkung des Spruchs. Wie mit allen anderen Fähigkeiten, macht auch hier die Übung den Meister. Wenn der Held nur noch wenige Mana-Punkte hat, kann es sein, daß er manche Sprüche nicht verwenden kann.

Das Magie-Fenster hat eigene Symbole. Diese sind von links nach rechts:

Schaue (Auge-Symbol) ermöglicht es Dir, die Zaubersprüche anzusehen, die der Held beherrscht. Du erfährst sowohl den Namen und die Beschreibung des Spruchs, als auch die Mana-Punkte, die benötigt werden, um den Zauberspruch zu sprechen. Darüber hinaus erhältst Du Informationen über den erforderlichen Fertigungslevel, mit dem der Held den Spruch benutzen kann.

Verwende (Hand-Symbol). Klicke mit dem Hand-Zeiger auf einen Zauberspruch, wenn der Held ihn sprechen soll.

Fragezeichen gibt eine Erklärung der anderen Symbole der Leiste, wenn diese mit dem Fragezeichen-Zeiger angeklickt werden.

OK bedeutet, daß Du im Moment keine Zaubersprüche verwenden willst. Wenn Du dieses Symbol anklickst, kommst Du zur normalen Symbolleiste zurück.

Unter der Leiste für das Magie-Fenster befindet sich ein Verzeichnis aller Sprüche, die der Charakter bis jetzt gelernt hat. Eine vollständige Liste aller Zaubersprüche findest Du in HELD – Illustrierte für die Individuelle Interessen Interaktion.

Um einen Zauberspruch zu sprechen, wähle das Hand-Symbol und klicke mit dem Hand-Zeiger auf ein Zauberspruch-Symbol. Es gibt drei grundsätzliche Arten von Sprüchen: Gebietswirksame, Persönliche und Zielgerichtete. Wenn Du einen gebiets- wirksamen oder einen persönlich wirkenden Spruch auswählst, verschwindet das Fenster und Du siehst sofort das Ergebnis des Zaubers. Wenn der ausgewählte Spruch zielgerichtet ist, verschwindet das Magie-Fenster und Du erhältst einen Richtungs-Zeiger, mit dem Du dort- hin klicken kannst, wohin die Wirkung des Spruchs gehen soll. Wenn der Held zum Beispiel den öffne-Dich-Zauber sprechen soll, erscheint der Richtungs-Zeiger. Klicke den Zeiger auf die Tür oder die Truhe, die er öffnen soll.

Wenn der Held mehr als 15 Sprüche kennt, kannst Du mit dem Rollbalken und den Pfeilen an der rechten Seite des Magie-Fensters die anderen Zaubersprüche im Fenster sichtbar machen.

Das Kontrollfeld Wahl Des Schwierigkeitsgrades

Zusätzlich zu den Möglichkeiten des Kontrollfeldes, die im Sierra Spielehand-buch beschrieben sind, gibt es in SCHATTEN DER DUNKELHEIT einen Regler zum Verstellen des Schwierigkeitsgrades.

Diesen Regler gibt es nur bei Quest for Glory. Stelle ihn ganz nach oben, wenn Du Dich einer wirklichen Herausforderung stellen willst: Die Monster sind widerstandsfähiger, einige der Rätsel sind kniffliger und so weiter. Die Normaleinstel-lung (in der Mitte) bietet Dir einen akzeptablen Schwierigkeitsgrad, während Leicht (ganz unten) das Spiel einfach macht.

Am meisten werden die Kämpfe von der gewählten Einstellung beeinflusst. Im schwierigsten Grad sind die Monster widerstandsfähiger und schneller, und Du muß alle Entscheidungen alleine treffen. Im mittleren Grad wird Dir der Computer bei den Ausweichmanövern helfen, so oft Du nichts unternimmst. Im einfachen Grad hilft der Computer bei Angriff und Verteidigung. Wenn Du nicht versuchst, zu kämpfen, macht der Computer die ganze Arbeit. Lediglich die Werte der Fähigkeiten Deines Helden beeinflussen den Kampf. Natürlich kannst Du jederzeit die Kontrolle über den Kampf wieder an Dich reißen, indem Du selbst dem Helden befehlst, seinen Gegner anzugreifen, sich zu verteidigen oder einen Zauberspruch zu schleudern. Der Computer übernimmt nur die Kontrolle, wenn Du nichts tust.

Speichern und Laden Automatisches Speichern

Quest for Glory: SCHATTEN DER DUNKELHEIT benutzt den gleichen Speichern- und Laden-Mechanismus, wie er im Sierra Spielehandbuch beschrieben ist. Du findest aber auch eine Neuerung, die verhindern soll, daß Du im Falle eines Stromausfalls oder des unerwarteten Todes des Helden frustriert vor Deinem Computer sitzt: die Automatische Speicherfunktion. In vielen, besonders gefährlichen Momenten wird SCHATTEN DER DUNKELHEIT automatisch den Spielstand unter dem Namen Automatisch Speichern sichern. Diese Datei befindet sich auf der Diskette oder in dem Verzeichnis, wo Du Deine Spielstände speicherst (oder im Spielverzeichnis Deiner Festplatte, wenn Du während des Spiels noch nichts gespei- chert hast). ältere automatisch gespei- cherte Spielstände werden durch einen aktuelleren überschrieben und somit gelöscht.

Sollte Dein Held sterben oder in eine Situation geraten, in der Du nicht mehr weiterspielen willst, benutze einfach die Spiel laden-Funktion, um erneut in der zuletzt automatisch gespeicherten Situation zu beginnen. Diese Situationen werden sorgfältig ausgewählt. Du kannst Dir genügend Zeit lassen, diesmal besser zu reagieren und eine Situation zu vermeiden, wegen der Du vorher nicht weiterspielen konntest. Mach Dir also keine Sorgen und experimentiere nach Herzenslust. Einige dieser über Leben und Tod entscheidenden Situationen sind derart, daß Dein Held nur dann stirbt, wenn er es wirklich darauf anlegt. Du mußt Dir keine Sorgen machen, wenn Du Dich so in das Spiel hineinlebst, daß Du auf der Suche nach Ruhm und Ehre vergißt, Deine Spielstände zu speichern.

Natürlich gibt es trotzdem keinen Ersatz für einige an besonders wichtigen Punkten gespeicherte Spielstände. Vergiß nicht, zu speichern, sobald Dein Held ein schwieriges Rätsel gelöst oder eine große Tat vollbracht hat. Auf diese Weise mußt Du Dich nicht an alles erinnern, was passiert ist,

bevor der Strom ausfiel.

Aufbewahren Von Zusätzlichen Ausrüstungs Gegenständen

Es ist fast genauso schlecht, einen Helden mit zuviel Gepäck zu überladen, als gar keine Ausrüstung zu haben. Sollte der Held einen schweren Gegenstand besitzen, den er einige Zeit nicht benötigt, kann er ihn in einer Truhe in seinem Zimmer im Hotel Mordavia aufbewahren. Wähle den Gegenstand aus dem Ausrüstungsverzeichnis und klicke das entsprechende Gegenstands-Symbol auf die Truhe, um ihn dort aufzubewahren. Auch zuviel Geld kann Deinen Helden derart belasten, daß seine Kampffähigkeiten (oder das Laufen!) eingeschränkt werden.

Um Gegenstände aus der Vorratstruhe herauszuholen, mußt Du mit dem Hand-Symbol auf die Truhe klicken, damit Du im Ausrüstungsfenster den oder die gesuchten Gegenstände auswählen kannst. Gegenstände, die hier aufbewahrt werden, sind absolut sicher. Es gibt kaum noch Diebe in Mordavia.

Wenn sich mehr als 18 verschiedene Gegenstände in der Liste befinden, kannst Du mit dem Rollbalken und den Richtungspfeilen an der rechten Seite des Ausrüstungsfensters die restlichen Gegenstände sichtbar machen.

Konversation

Konversation ist ein wichtiger Bestandteil von SCHATTEN DER DUNKELHEIT. Wie oben beschrieben, kannst Du mit anderen Personen des Spiels sprechen, indem Du entweder den Helden mit dem Sprech-Zeiger anklickst, um etwas mitzuteilen, oder eine andere Person anklickst, um sie etwas zu fragen. In beiden Fällen wird ein Fenster eingeblendet, in dem eine Auswahl von Themen für die Aktionen Sprech über oder Frage nach stehen. Die Auswahlmöglichkeiten ändern sich häufig im Verlauf des Spiels, weil die Personen auf Taten oder Ereignisse reagieren, die der Held seit dem letzten Besuch getan oder erlebt hat. Dies ist auch dann möglich, wenn er sich mit der gleichen Person mehrmals unterhält.

Zusätzlich hast Du in jedem einzelnen Gespräch verschiedene Auswahlmöglichkeiten an Themenkomplexen. Wenn Du eine Frage stellst und eine Antwort bekommst, erscheint erneut eine Themenliste. In den meisten Fällen wird das die gleiche sein, wie vorher, und Du hast die Möglichkeit, ein anderes Thema anzuschneiden. Manchmal ist es aber auch eine neue Liste, wenn die vorhergehende Frage ein neues Themengebiet eröffnet hat. In diesem Fall kannst Du mit Frage nach etwas anderem zu den vorhergehenden Themen zurückkehren.

Während jeder Konversation – oder während jedes beliebigen Textes auf dem Bildschirm – kannst Du durch Drücken der linken Maustaste oder der Eingabetaste auf der Tastatur zum nächsten Text springen. Das Drücken der rechten Maustaste oder der Esc-Taste auf der Tastatur überspringt die gesamte Konversation oder den Text. Das ist vor allem dann nützlich, wenn Du plötzlich feststellst, daß Du den Text schon kennst. Aber Vorsicht: Du könntest wichtige Informationen übersehen, wenn Du das bei Dir noch unbekannten Gesprächen tust.

Wenn Du ein Gespräch beenden willst, wähle im Konversationsfenster Genug oder Sage Auf Wiedersehen (oder drücke die Esc-Taste auf der Tastatur).

Rätselfenster

Viele Situationen (die Falle an einer Truhe entschärfen oder in Dr. Craniums Geheimlabor eindringen) verlangen von Dir, eine Art Rätsel oder Puzzle zu lösen. Viele dieser Rätsel befinden sich in einem Rätselfenster. Alle Rätselfenster haben grundsätzlich drei gemeinsame Merkmale:

1. Du findest immer einen Aufhören-Knopf, falls Du das Rätsel verlassen und später lösen willst.
2. Es gibt immer einen Fragezeichen-Knopf (Hinweis), mit dessen Hilfe Du einige Tips für das zu lösende Rätsel erhältst.

Achtung: Wenn Du Dir in einem Rätsel zu viele Hinweise geben läßt (normalerweise fünf), wird das Spiel das Rätsel komplett überspringen. Du hast zwar in diesem Fall das Hindernis überwunden, bekommst aber keine Rätselpunkte für das erfolgreiche Lösen des Rätsels. Auch Dein Punktestand am Ende des Spiels wird niedriger sein.

3. Die meisten Rätselfenster haben einen Ausrüstungs-Knopf, der es Dir erlaubt, Gegenstände zu

benutzen, die der Held bei sich trägt.

Wenn Du das erste Mal ein bestimmtes Rätselfenster siehst, kannst Du einen Text lesen, der Dir die Art des Rätsels erklärt. Du kannst Dir die Erklärung jederzeit noch einmal anschauen, indem Du den Aufhören-Knopf wählst und dann das Rätsel wieder von vorne beginnst. Einige Rätsel werden gelöst, indem Du die Symbole im Rätselfenster anklickst, bei anderen mußt Du die Puzzleteile im Rätselfenster direkt anklicken.

Kampf

Die Welt ist voll von Schurken und Monstern. Wenn der Held am Leben bleiben will und seinem Titel gerecht werden soll, muß er lernen, diese zu bekämpfen. Kämpfe wird es immer geben, wenn ein Monster ihm nahe genug kommt, um ihn anzugreifen.

Wenn der Held einem Monster begegnet, muß er schnell reagieren. Er kann Dolche werfen, oder seinem Gegner einen (passenden) Zauberspruch entgegenschleudern, solange dieser noch weit genug entfernt ist. Wenn das Monster den Helden erreicht hat, kann er mit seinem Schwert, dem Dolch oder seiner Axt kämpfen – je nachdem welchen Charakter Du am Anfang des Spiels für den Helden gewählt hast.

Timing ist das wichtigste Element einer guten Kampfstrategie in Quest for Glory. Der Held sollte versuchen, anzugreifen, wenn die Deckung seines Gegners offen ist. Er sollte die Angriffe seines Gegners erahnen, um sich im richtigen Augenblick zu schützen. Die Entscheidung, Angriffen entweder durch Ausweichen oder Blocken mit Schild oder Waffe zu entgehen, hängt von den Fähigkeiten des Helden und seiner Ausrüstung ab.

Wenn sich der Held mit einem Monster im Nahkampf befindet, schaltet das Spiel auf den Kampfbildschirm um. Dort befindet sich der Held auf der linken Seite und das Monster auf der rechten Seite des Bildschirms. Unterhalb der Kampfarena befinden sich die Statusanzeigen für den Helden und seinen Gegner, sowie Symbole, die ausgewählt werden können, um einen Zauberspruch zu sprechen oder zu fliehen. Welche Symbole hier tatsächlich benutzt werden können, hängt beispielsweise davon ab, welche kampfrelevanten Zaubersprüche der Held beherrscht. Alle Charaktere können das Fliehe-Symbol benutzen.

Wenn Du das Gefühl hast, die Situation gerät Dir aus den Fugen, klicke auf das Fliehe-Symbol und der Held wird (wenn möglich) die Flucht ergreifen.

Um den Helden auf seinen Gegner zuzubewegen, mußt Du zwischen ihn und seinen Feind klicken. Soll er dagegen angreifen, genügt ein Klick mit der linken Maustaste auf den Gegner oder ein Klick mit der rechten Maustaste irgendwo sonsthin. Wenn die Maustaste für ein oder zwei Sekunden gedrückt wird, bevor sie wieder losgelassen wird, wird der Held einen stärkeren und somit gefährlicheren Angriff wagen. Im Gegensatz dazu bedeutet ein kurzer Mausklick für den Helden, er soll einen schnelleren (aber auch leichteren) Stoß oder Hieb ausführen. Soll der Held zurückweichen, genügt es, auf die Gegend links von ihm zu klicken. Ein Mausklick auf den Helden selbst erinnert ihn daran, sich zu verteidigen. Je nach seinen Fähigkeiten und der Ausrüstung entsprechend wird er nun den Angriffen seines Gegners ausweichen oder sie parieren. Der Held bleibt in dieser defensiven Position, bis die Maustaste wieder losgelassen wird.

Wenn der Charakter des Helden die Fähigkeit zur Akrobatik besitzt, kann er einen akrobatischen Angriff durchführen. Hierzu genügt es, mit der Maus eine Stelle über dem Gegner anzuklicken. Diesem Angriff kann ein Gegner sehr schwer ausweichen und er verursacht großen Schaden. Er braucht jedoch einige Zeit.

Wenn der Held Zaubersprüche beherrscht, die im Nahkampf benutzt werden können, erscheinen diese am unteren Bildschirmrand in Form einiger Symbole. Um den entsprechenden Spruch einzusetzen, genügt ein Mausklick auf das entsprechende Symbol. Wird die Maustaste für ein bis zwei Sekunden niedergedrückt, schleudert der Held eine stärkere Version des Spruchs auf seinen Gegner. Ein kurzer Mausklick hat eine schnelle, jedoch weniger machtvolle Variante des ausgewählten Spruchs zur Folge. Was die Mana-Punkte betrifft, ist es grundsätzlich teurer, wenige kraftvolle Zaubersprüche, als viele schwache zu verwenden. Aber: Der Held ist schutzlos, während er einen Spruch vorbereitet. Wenn er während dieser Zeit von einem Gegner getroffen wird, kann er seine Vorbereitungen für den Zauberspruch nicht beenden. Einziger Trost: Es kostet ihn auch keine magische Energie.

Viele Kämpfe können vermieden werden. Manchmal ist es auch weise, das zu tun. Der Kampf ist dennoch die beste Möglichkeit für den Helden, seine Fähigkeiten zu verbessern und zu üben. Immer wenn er ein Monster besiegt hat, erhält er wertvolle Erfahrungspunkte, die seine Chancen in zukünftigen Kämpfen verbessern. Außerdem solltest Du den Helden grundsätzlich nach einem gewonnenen Kampf seinen besiegteten Gegner durchsuchen lassen. Hierzu mußt Du nur mit dem Hand-Symbol auf den Körper des toten Gegners klicken. Manche Kreaturen besitzen Geld oder andere nützliche Gegenstände.

In den meisten Fällen sind während des Kampfes die Statusleisten sichtbar, die über den Zustand des Helden informieren. Wenn der Held verletzt wird, verliert er Lebenspunkte. Er verbraucht Ausdauer-punkte, wenn er einen harten Kampf ausfechten muß, oder seine besonderen Fähigkeiten nutzt. Wenn seine Ausdauerpunkte aufgebraucht sind, wird statt dessen seine Lebensenergie (Gesundheit) verbraucht. Wenn diese ebenfalls aufgebraucht ist, stirbt der Held. Wenn ihm die Magie-Punkte ausgehen, ist er für eine bestimmte Zeit nicht in der Lage, zu zaubern. Die Lebensenergie seines Gegners wird ebenfalls dargestellt, damit Du sehen kannst, wie schwer er schon verwundet ist.

Der Schwierigkeitsgrad, der im Kontrollfenster eingestellt werden kann, wirkt sich in einigen wichtigen Punkten auf den Kampf aus. Monster sind zäher und schneller, wenn ein höherer Schwierigkeitsgrad gewählt worden ist. In einem leichteren Schwierigkeitsgrad hilft der Computer beim Kämpfen. Im normalen (mittleren) Schwierigkeitsgrad wird der Held automatisch – das heißt seinen Fähigkeiten entsprechend – seinem Gegner ausweichen oder dessen Angriffe parieren, solange Du für ein oder zwei Sekunden nicht selbst wieder ins Geschehen eingreifst und handelst. Die Wahl des einfachen Schwierigkeitsgrades hat zur Folge, daß der Computer dem Helden bei Angriff und Verteidigung hilft, solange Du nicht erneut die Kontrolle übernimmst. Der Held wird sogar weglaufen, wenn er ernsthaft verletzt wird. Erfolg oder Niederlage hängen in diesem Modus also von den Fähigkeiten des Helden ab und nicht von der Geschicklichkeit des Spielers. Natürlich kannst Du die Kontrolle über den Helden jederzeit zurückerhalten, wenn Du dem Helden mit Hilfe eines entsprechenden Mausclicks bedeutest, anzugreifen oder sich zu verteidigen.

Ein Kurzüberblick über die Kampftastatur findest Du auf den letzten Seiten des Handbuchs.

Diebes-fähigkeiten Benutzen

Diebe (und andere Charaktere, die die Fähigkeiten haben Schlösser zu knacken und/oder Tarnung besitzen) haben einige besondere Fähigkeiten. Sie können Schlösser knacken, Fallen entschärfen, Diebeszeichen lesen und Schleichen.

Um ein Schloß zu knacken, muß der Held über brauchbare Fähigkeiten verfügen, damit er mit einem Dietrich, Diebeswerkzeug oder anderen passenden Gerätschaften umgehen kann. (Manchmal mußt Du improvisieren.) Für den Versuch, eine Tür, Truhe oder einen Tresor zu öffnen, mußt Du es mit dem entsprechenden Werkzeug anklicken. Das Diebeswerkzeug führt am schnellsten zum Erfolg. Der Held sollte versuchen, es so schnell wie möglich zu finden. Manchmal ist es ebenfalls möglich, ein Schloß zu öffnen, indem Du mit dem Hand-Zeiger auf das verschlossene Objekt klickst und Schloß knacken wählst – vorausgesetzt der Held ist entsprechend ausgerüstet.

Viele Truhen und Tresore sind mit böartigen Fallen gesichert, die Einbrecher abschrecken sollen. Es gibt nicht viel, was ein Held dagegen tun kann, solange er kein Diebeswerkzeug besitzt und ein Buch über das Entschärfen von Fallen studiert hat. Diese Bücher kann der Held in den örtlichen Diebesgilden finden. Sobald der Held diese Voraussetzungen erfüllt, kann er versuchen, eine Falle zu entschärfen, indem Du den möglicherweise mit einer Falle geschützten Gegenstand mit dem Hand-Zeiger anklickst und dann Falle entschärfen oder Falle suchen wählst. Die gängigste Methode, Fallen zu entschärfen, wird durch ein drei mal drei Felder großes Raster symbolisiert, auf dem bunte Lichter blinken. Klicke diese Lichter so an, daß drei Lichter derselben Farbe in eine beliebige Dreierreihe gebracht werden. Gelingt Dir das, hat der Held die Falle entschärft. Drei ungleiche Farben in einer Reihe lösen die Falle aus. Wenn Du Schwierigkeiten hast, diese Aufgabe zu lösen, solltest Du den Aufhören-Knopf drücken und es noch einmal von Anfang an versuchen. Die Schwierigkeit der Lösung wird dadurch beeinflußt, wie gut der Held die dazu benötigte Fähigkeit trainiert hat. Dies kannst Du an dem Zahlenwert ab- lesen, der für diese Fähigkeit im Statusinfor-mations-Fenster angezeigt wird.

Diebe (und andere Helden mit den zu diesem Charakter gehörenden Fähigkeiten) sind auch in der Lage, geheime Diebeszeichen, die sogenannten Diebeszinken zu lesen. Diese Markierungen werden oft von Dieben an bestimmten Stellen angebracht, damit sie sich später erinnern, wo reiche Opfer wohnen oder wie man an Fallen oder Wächtern vorbeikommt. Diebeszinken sehen aus wie zufällig entstandene Striche und Kratzer, wenn man sie nicht lesen kann. Mehr Informationen und Beispiele findest Du in dem Artikel Im Zeichen des Verbrechens in HELD – Illustrierte für die Individuelle Interessen Interaktion.

Diebe erhalten auch ein Spezialtraining, um sich leise und unauffällig zu bewegen. Diese Fähigkeit kommt zum Einsatz, wenn Du das Schleiche-Symbol im Sonderaktions-Menü wählst. Im Tageslicht durch die Stadt zu schleichen, läßt den Helden eher lächerlich erscheinen. Zum richtigen Zeitpunkt benutzt, kann es ihm jedoch das Leben retten. Wenn er durch den Wald schleicht, kann ihm das viele unerfreuliche Begegnungen mit Monstern ersparen. Du solltest diese auch benutzen, wenn der Held ein Haus besucht, in das er nicht eingeladen worden ist (räusper!). Der Erfolg, den der Held beim Schleichen hat, hängt davon ab, wie gut Du diese Fähigkeit mit ihm trainiert hat. Sie verbessert sich bei häufigem Gebrauch.

Quest for Glory: Schatten der Dunkelheit Starthilfe

Warnung! Das folgende Kapitel enthält Ratschläge, die erfahrene Spieler vielleicht nicht lesen wollen. Lies nur weiter, WENN Du Start- schwierigkeiten beim Spielen von SCHATTEN DER DUNKELHEIT hast.

Wähle die Einführung-Taste. Klicke entweder mit der Maus darauf oder drücke die Eingabetaste, um den phantastischen Vorspann und die Namen derjenigen zu sehen, die dieses Spiel möglich gemacht haben. Leg Deine Rüstung an, nimm Schwert und Schild und mach Dich fertig für die endgültige Suche – Deine Suche nach Ruhm, Dein Quest for Glory.

Klicke auf dem Charakter auswählen-Bildschirm den Kämpfer an oder wähle ihn mit Hilfe der Tab-Taste aus und drücke die Eingabetaste

Du siehst nun die Charakterübersicht mit einer Auflistung der Attribute Deines Helden.

Wähle das Feld Name (unten am Bildschirm) und gib einen Namen für Deinen Helden ein.

Wähle den Eintrag für die Stärke des Helden mit der Maus oder wechsle mit Hilfe der rechten und linken Richtungstaste durch die einzelnen Einträge dorthin.

Drücke nun mehrfach die rechte Maustaste oder die rechte Richtungstaste, um die Stärke-Punkte Deines Helden zu erhöhen (Du kannst Deine Bonuspunkte natürlich auch anderweitig verteilen).

Klicke mit der Maus auf den Start-Knopf oder wähle ihn mit Hilfe der Richtungstasten und drücke die Eingabetaste, um mit dem Spiel zu beginnen.

Häufig erscheinen Fenster mit lesenswerten Texten während des Spiels . Drücke die Eingabetaste oder klicke auf das Fenster, wenn Du den Text gelesen hast und weiterspielen willst.

Dein Held wurde durch Zauberei aus dem afrikanischen Land Tarna (Quest for Glory III) in eine dunkle Höhle gebracht. Du hast keine Ahnung, wo Du bist und Deine Ausrüstung scheint die Reise nicht mitgemacht zu haben. Du hast nichts bei Dir, bis auf die Kleider und die Rüstung, die Du in Tarna getragen hast. Niemand hat jemals behauptet, es sei leicht, ein Held zu sein. Stimmts?

Da leuchtende Pilze an den Wänden und der Decke wachsen, gibt es glücklicherweise in der Höhle ein wenig Licht. Schau Dich zu Beginn genau um. Wähle das Auge-Symbol in der Symbolleiste. Das Zeiger-Symbol des Mauszeigers verwandelt sich in ein Auge-Symbol. Klicke mit dem Auge-Zeiger auf alles, was interessant aussieht. Du siehst einige Knochenhaufen und Fackeln an der Wand. Du könntest noch ein wenig mehr Licht gebrauchen. Aber womit willst Du die Fackeln entzünden?

Vielleicht helfen Dir die Skelette weiter. Wähle das Hand-Symbol und klicke mit dem Hand-Zeiger auf das nächste Skelett. Du findest einen Dolch. Wenigstens hast Du jetzt eine Waffe. Bei einem zweiten Skelett findest Du einige Münzen, die Du später noch brauchen wirst.

Bei dem letzten Skelett findest Du einen harten grauen Stein, einen Feuerstein. Allmählich kommst

Du voran mit den Aufgaben, die in dieser Höhle auf Dich warten. Du hast sicher schon einmal davon gehört, daß man ein Feuer mit Hilfe eines Feuersteins und Stahl entfachen kann. Hast Du Stahl bei Dir? Na klar, Du besitzt ja einen Dolch. Eine Fackel auf diese Weise anzuzünden ist zwar nicht leicht, lohnt aber den Versuch.

Klicke jetzt mit dem Hand-Zeiger auf eine der Fackeln (diese befinden sich in den runden Halterungen nahe der rechten Bildschirmseite). öffne das Ausrüstungsverzeichnis, indem Du das Truhe-Symbol in der Symbolleiste anklickst. Klicke erst auf das Hand-Symbol, dann auf den grauen Feuerstein. Das Zeiger-Symbol hat nun die Form des Feuersteins angenommen. Klicke jetzt mit dem Feuerstein-Symbol auf die Fackel im Ausrüstungsfenster.

Du besitzt jetzt eine magische Fackel, die niemals verlöschen wird.

Nachdem Du in der Höhle für Beleuchtung gesorgt hast, kannst Du in einer Ecke eine merkwürdige Öffnung erkennen. Wähle das Gehe-Symbol und klicke mit dem Gehe-Zeiger auf die Öffnung. Der Held kommt nun in einem anderen Teil der Höhle.

Etwas bewegt sich im Schatten. Jetzt wird es ernst. Der erste Kampf in Deinem Heldenleben wartet auf Dich! Mach Dir nicht zu viele Sorgen. Das Spiel hat automatisch Deine Position gespeichert, als Du diesen Höhlenteil betreten hast. Sollte Dein Held sterben, kannst Du mit der Option Wiederholen im Fenster mit der Nachricht des Todes Deines Helden diese Szene wiederholen. öffne das Kontrollfenster und setze den Schwierigkeitsgrad auf leicht – für den Fall, daß Du kämpfen muß.

Schau Dich um und betrachte alles, was nützlich sein könnte. Hier muß vor langer Zeit ein Kampf stattgefunden haben. Hier liegen noch mehr Skelette herum. Eines hat ein brauchbares Schild und ein schartiges Schwert. Hebe diese Gegenstände auf, indem Du sie mit dem Hand-Zeiger anklickst. Jetzt bist Du auf einen Kampf vorbereitet!

Als Du mit der Suche fortfahren willst, greifen Dich Fledermausspinnen an! Die Handlung wird auf den Kampfbildschirm verlegt. Du kannst auf die Monster klicken, um vorzurücken und diese anzugreifen. Klicke hinter das Bild Deines Helden, damit er zurück- weicht, oder klicke auf Deinen Helden, damit er die Angriffe abwehrt. Halte die Maustaste für einige Sekunden gedrückt, um einen weit ausholenden, stärkeren Schlag auszuführen oder klicke kurz, um schnell zuzustechen. Mische Angriff und Verteidigung – es braucht Zeit, einen effektiven Angriff zu starten. Pausenloses, wildes Zustechen ist nicht besonders wirkungsvoll, gibt aber Deinen Gegnern die Möglichkeit, Deinen Helden gut zu treffen. Im leichten Schwierigkeitsgrad wird der Computer automatisch die Steuerung Deines Helden übernehmen. Wenn Du nichts unternimmst, greift er selbständig an und verteidigt sich. Du kannst jederzeit wieder die Kontrolle über den Kampf übernehmen, indem Du selbst handelst.

Geschafft! Gratulation. Du hast Deinen ersten Kampf überstanden. Jetzt kann Dich nichts mehr bremsen! Aber Du bist immer noch in der Höhle gefangen. Durchsuche jetzt noch den Rest des Raums und nimm alle nützlichen Gegenstände mit, die Du finden kannst.

Nachdem Du jetzt einen Vorgeschmack auf das Land Mordavia und die Welt von Quest for Glory erhalten hast, möchtest Du vielleicht statt eines Kämpfers lieber einen Magier oder Dieb spielen. Jede dieser Klassen verfügt über eine andere Auswahl an Fähigkeiten und muß sich in den Situationen dieses Spiels anders verhalten. Um mit einem anderen Charakter von vorne zu beginnen, wähle die Option Neubeginn im Kontrollfenster. Wähle anschließend die Option Einen neuen Helden erschaffen und forme den Helden Deiner Wahl.

Viel Spaß!

Schatten der Dunkelheit
Kampftastatur

Die folgende Kurzübersicht enthält die Kommandos, die Du beim Zaubern und im Kampf benötigst.

ESC = Fliehen
SHIFT Z = Zapp
SHIFT X = Flammenpfeil
SHIFT C = Kugelblitz

SHIFT V = Kraftfeld
SHIFT B = Frostbrand

LEFT ARROW = Zurückweichen Bei gedrückter Umschalttaste: Verteidigen
UP ARROW = Springen Bei gedückter Umschalttaste: Hoher Angriff
DOWN ARROW = Ducken Bei gedückter Umschalttaste: Verteidigen
RIGHT ARROW = Vorwärts bewegen Bei gedückter Umschalttaste: Angriff