



<http://www.sierra.de>

©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das "S"-Logo, King's Quest und Maske der Ewigkeit (Mask of Eternity) sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Jeder andere Produkt- und/oder Firmenname ist Eigentum des jeweiligen Eigentümers. Sierra On-Line, Inc. ist Teil der CENDANT Software-Gruppe.

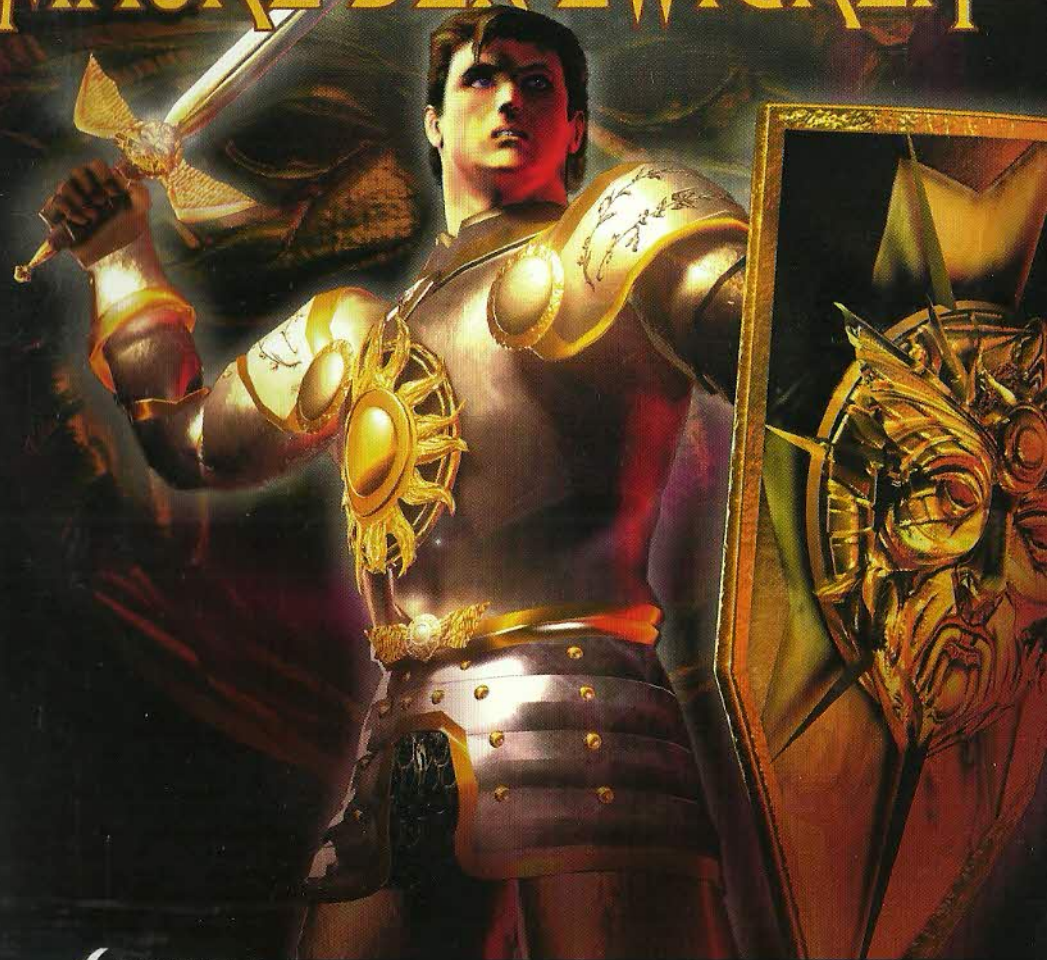
S0013888-DEUTSCH

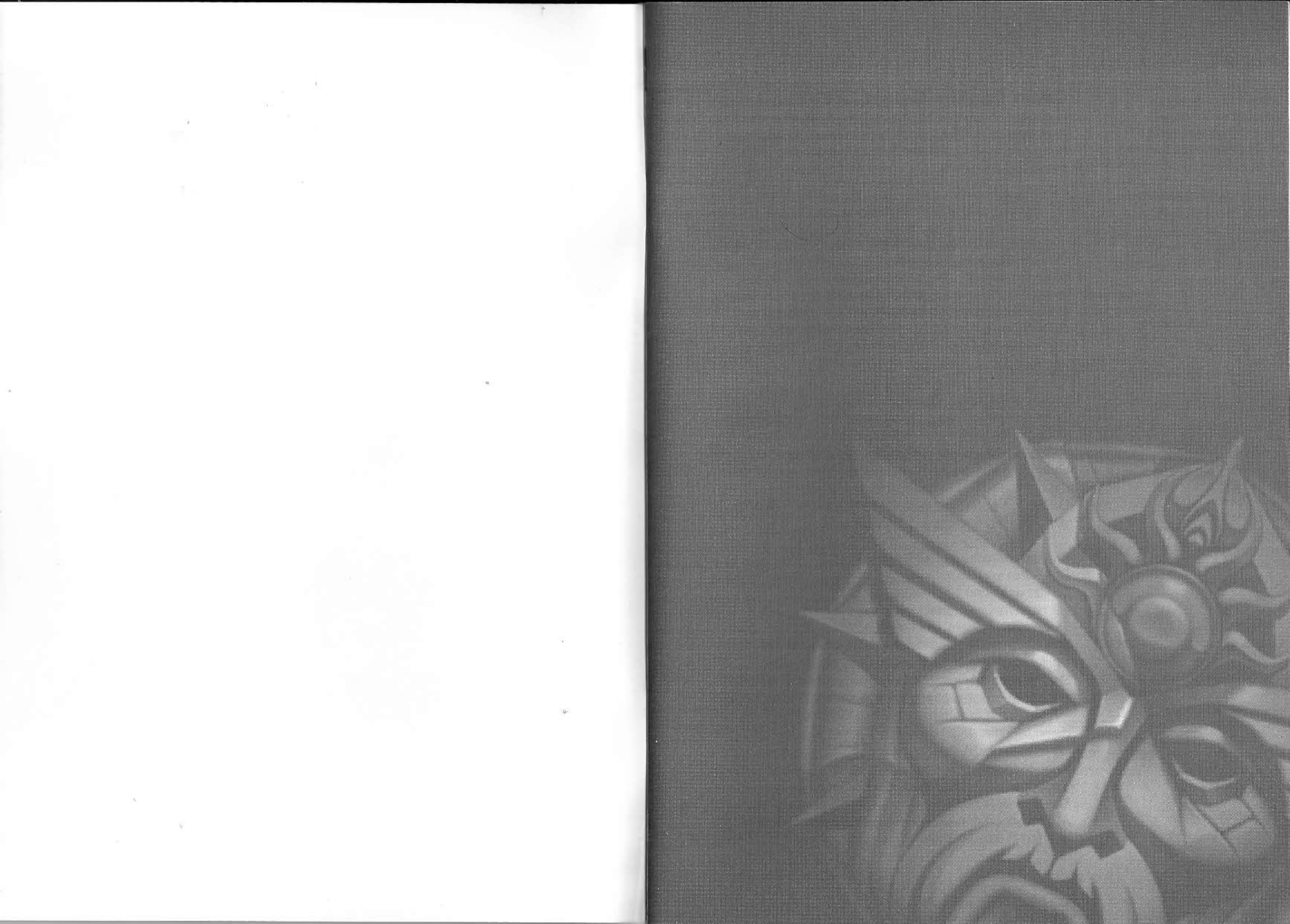
ROBERTA WILLIAMS

KING'S QUEST

8

MASKE DER EWIGKEIT™





King's Quest I: Quest For The Crown (1984)

Ursprünglich wurde dieses Spiel von IBM als Paradedstück für den IBM PCjr in Auftrag gegeben, ein Computer, dem wenig Erfolg beschieden sein sollte. Ein Bestseller wurde dieses Roberta Williams-Spiel trotzdem, und zwar bereits ein Jahr später, als es für den IBM PC und die neuen Tandy 1000-Rechner herauskam. King's Quest war das erste Spiel, das die neu eingeführte EGA-Farbgrafikkarte unterstützte und die überlegenen 16-Farben-Eigenschaften der optionalen Grafikkarte (die damals für 400 Dollar verkauft wurde!) deutlich vor Augen führte. Der Spieler steuerte die Spielaktion mittels Textbefehlen in englischer Sprache (z.B. "OPEN DOOR") und die Bewegungen des Helden auf dem Bildschirm über die Pfeiltasten der Tastatur.

Dieses erste King's Quest-Spiel wurde später in einer überarbeiteten Fassung unter dem Titel "King's Quest 1: Quest for the Crown" erneut veröffentlicht. In der neuen Version (die etwa zur gleichen Zeit wie King's Quest IV auf den Markt kam) übernahmen nun Icons die Funktionen der alten Textparser-Steuerung. Auch Grafik und Sound wurden auf den Stand der damaligen Spielentwicklung gebracht.

Zusammenfassung der Geschichte:

Der König von Daventry fühlt sein Ende nahen. Leider besitzt er keinen Nachfolger, der die Linie des Herrscherhauses fortsetzen könnte, und daß der Thron nach seinem Tod verwaist bleiben könnte, erfüllt sein Herz mit Gram. Bereits jetzt ist Daventry nur noch ein Abglanz vergangenen Ruhms, denn die drei Schätze des Königreichs waren im Laufe der Jahre verlorengegangen. Und so ruft der König seinen tapfersten Ritter, Sir Graham, zu sich. Er beauftragt ihn damit, die drei verlorenen Schätze wiederzubringen – dann solle der Thron ihm gehören. Das ist nun wirklich keine leichte Aufgabe, muß Sir Graham doch bei seiner Suche nach dem Spiegel, der Goldtruhe und dem Schild viele geheimnisvolle, magische und gefährliche Abenteuer bestehen und dabei ein neues Königreich auf den Ruinen des alten errichten.

King's Quest II: Romancing The Throne (1985)

Bei diesem Nachfolger des ersten King's Quest-Spiels bekam man nicht nur einen genaueren Einblick in das Leben des Königs Graham (vormals Sir Graham) von Daventry, es bürgerte sich dabei auch ein, daß man King's Quest als Experimentierfeld für junge Designer benutzte. Scott Murphy und Mark Crowe, die späteren Designer der Space Quest-Serie, stießen zum Entwicklungsteam und trugen dazu bei, daß dieses Spiel ein noch größerer Hit als das Original wurde.

Zusammenfassung der Geschichte:

Sir Graham ist nun König Graham, der Erbe des Throns von Daventry. Wie sein Vorgänger ist er ein König ohne Königin, und seine Untertanen befürchten, daß auch er ohne Thronfolger bleiben könnte. Doch es kam der Tag, an dem Graham mit einem Blick in den magischen Spiegel seinem Schicksal begegnet – eine wunderschöne Frau, gefangengehalten in einem geheimnisvollen Turm! Hingerissen schwört der König, sie zu befreien. Seine Suche nach drei magischen Schlüsseln führt ihn in ein verwunschenes Land auf der anderen Seite der Welt. Um seine zukünftige Braut zu befreien, muß Graham unterirdische Höhlen, unheimliche Türme und die Wunderwelt der Meere erforschen. Er vertraut sich fliegenden Teppichen an und macht Bekanntschaft mit so legendären Gestalten wie König Neptun und Graf Dracula!

King's Quest III: To Heir Is Human (1986)

Als das Spiel im Jahre 1986 erschien, beklagten viele Spielefans vehement, daß dieses Spiel kein "echtes" King's Quest-Spiel sei. Da der Held diesmal ein junger, wie ein Sklave gehaltener Diener namens Gwydion war, der sich mühte, seinem bösen Herrn zu entkommen, wurde ihnen erst einige Monate später, als sie das Abenteuer fertiggespielt hatten, klar, welche Verbindung zwischen Gwydion und König Graham von Daventry bestand. (Das war zu einer Zeit, als Sierra noch keine Lösungswege in Form von Büchern und auch noch keine telefonische Hintline anbot.) Es war bei diesem Spiel, daß ein Programmierer

namens Al Lowe, der später die Leisure Suit Larry-Spiele entwickelte, in die Geheimnissen der Programmierung von Adventures eindrang. Eine aufregende, neue Funktion von King's Quest III war das sogenannte "Automagic Mapping". Diese Funktion wurde bei der Einführung von King's Quest III besonders herausgestellt ... allerdings bei den weiteren King's Quest-Spielen nicht verwendet, da die Spieler uns mitteilten, daß das Spiel so zu leicht wurde. Diese Mapping-Funktion wurde dafür später in das Kinder-Adventure "Mixed-Up Mother Goose" von Roberta Williams integriert (das in Deutschland unter dem Titel "Gänseliesel" erschien), wo sie auf positivere Resonanz stieß.

Zusammenfassung der Geschichte:

Bei diesem Spiel stecken Sie in den ziemlich lädierten Schuhen von Gwydion, einem jungen Sklaven, der sein ganzes Leben im Dienste des mächtigen, bösen Zauberers Manannan verbracht hat. Doch jetzt ist Gwydion ihm nicht mehr länger nützlich, denn ein wichtiger Geburtstag naht – und so fürchtet er mit Recht, daß Manannan danach trachtet, seinem elenden Dienerleben just an jenem Tag ein Ende zu bereiten. Da er nun nichts mehr zu verlieren hat, muß er es endlich wagen, die Zauberei des Magiers zu erlernen, die Welt außerhalb des Turms, der bisher sein Zuhause war, zu erforschen, und schließlich Manannan selbst herauszufordern, um seine Haut zu retten und das unglaubliche Geheimnis seiner eigenen Vergangenheit zu lüften!

King's Quest IV: The Perils of Rosella (1988)

In diesem innovativen Abenteuer ist der Spieler nicht etwa der bekannte König Graham, sondern er schlüpft in die Rolle von dessen zarten Tochter Rosella – ein gewagtes Unterfangen im Jahr 1988, als Computerspiele fast ausschließlich von Männern gespielt wurden. Dieser Schritt, mit dem die Designerin Roberta Williams mehr weibliche Spieler für Adventure-Spiele gewinnen wollte, erwies sich als Volltreffer, und King's Quest IV wurde zu einem der erfolgreichsten Spiele des Jahres.

Auch vom technischen Standpunkt aus war King's

Quest IV recht bemerkenswert, da es als erstes kommerzielles Unterhaltungsprodukt optionale Soundkarten unterstützte. Hollywood-Komponist William Goldstein (der auch die Musik zu "Fame" komponierte) lieferte den Stereoton, der dem Spiel neue Dimensionen und neue Bewegung verlieh. King's Quest IV war im übrigen das erste animierte 3D-Abenteuer, bei dem das verbesserte Sierra-Grafiksystem zum Einsatz kam und bei dem der Spieler den Charakter per Maus steuern konnte.

Zusammenfassung der Geschichte:

König Graham gibt das Abenteuererleben endgültig auf! Zufrieden auf sein Lebenswerk blickend, glücklich mit seiner wunderschönen Königin Valanice an der Seite und stolz auf den Frieden im Königreich, will er seine Abenteuerermütze, das Symbol seiner aufregenden Jugend, nun an eines seiner beiden Kinder weitergeben. Doch bevor sich seine Stimme erhebt, bricht er, von einer magischen Krankheit befallen, zusammen! Nun liegt sein Schicksal in der Hand seiner Tochter Rosella, die in ein fernes Land aufbrechen muß, um fieberhaft nach dem einen Gegenstand zu suchen, der ihren Vater vor dem sicheren Tode retten kann. Doch wo Gut und Böse sich einen Kampf um den Feen-Thron liefern, kann man Gift darauf nehmen, daß keine Aufgabe so leicht ist, wie sie auf den ersten Blick aussieht. So wird Rosella schon bald von der ebenfalls erkrankten Feenkönigin erneut ausgesandt, um eine böse Zauberin daran zu hindern, die Macht zu ergreifen. Nur indem sie die Feen rettet, kann Rosella auch ihren Vater retten – doch wer rettet Rosella selbst vor Ogern, Hexen und Geistern?

King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder (1990)

Ein Computerspiel auf CD-ROM? Das gab es noch nie! Seit dem ersten King's Quest hat kein anderes Spiel einen stärkeren Einfluß gehabt als King's Quest V, das Adventure-Spiele in puncto Gameplay, Design und Gesamtdarstellung völlig neu definierte. Es war das erste Spiel, in dessen Entwicklung Sierra mehr als eine Million Dollar investierte. Designerin Roberta Williams hatte ein Team hervorragender Animatoren,

Musiker und Programmierer um sich geschart, um dieses Projekt umzusetzen. Eine neue Art der Steuerung zielte darauf ab, ein breiteres Publikum anzusprechen, und man hatte sich besonders darum bemüht, das Spiel für sämtliche Familienmitglieder interessant zu machen. Vorbei waren die Zeiten, als man immerzu "open the door" eingeben mußte – fortan konnte der Spieler einfach die Maus bewegen und mit einem Hand-Cursor auf die Tür klicken.

Die Verkaufszahlen von King's Quest V brachen schon im ersten Jahr alle Rekorde im Bereich Computerspiele. Unter der Leitung von Bill Davis, einem Produzenten, der bereits einen Emmy gewonnen hatte, schaffte King's Quest V bei der Grafikauflösung den Sprung zu 256-Farben-VGA. Animationen und Hintergründe wandelten sich von "Computergrafik" in handgemalte, lebensechte Szenen, die von ungemein real wirkenden, fließend animierten Charakteren bevölkert wurden. Mehr als fünfzig Sprecher brachten ihre Talente ein, um King's Quest V zum aufwendigsten, kinoartigsten Spiel jener Zeit zu machen.

Zusammenfassung der Geschichte:

Seit Prinzessin Rosellas Reise nach Tamir ist nun ein Jahr vergangen, und König Graham erfreut sich wieder bester Gesundheit. Die königliche Familie von Daventry ist wieder zusammen, und im Königreich steht alles zum Besten. Graham kann nicht ahnen, daß seine geliebte Familie bald in großer Gefahr schweben wird! Aus weiter Ferne beobachtet ein mächtiger Mann das Schloß von Daventry – und er führt Böses im Schilde. Mordack, ein noch mächtigerer Zauberer als Manannan es war, hegt einen schrecklichen Plan: Er will das Schloß von Daventry erobern und die königliche Familie gleich mit. Geduldig wartet er auf seine Gelegenheit – auf einen Augenblick, in dem König Graham seinem Vorhaben nichts entgegensetzen kann. An jenem schicksalhaften Tag wird König Graham seine Schritte nach Hause lenken und feststellen müssen, daß sein Schloß und seine Familie verschwunden sind. Wieder einmal muß Graham seine Abenteurermütze aufsetzen und Mordack finden, bevor dieser Rosella, Alexander und Valance etwas antun kann. In Begleitung seines

widerwilligen Helfers, der Eule Cedric, zieht Graham durch Wälder und Wüsten, über Berge und Ozeane auf der Suche nach dem bösen Zauberer, der die königliche Familie und das Schloß gefangenhält.

King's Quest VI:

Heir Today, Gone Tomorrow (1992)

Schon mit der Eröffnungssequenz wurde klar, daß – so wie schon King's Quest V die Computerspiele erst zu dem gemacht hat, was sie waren – nun auch King's Quest VI den Standard für die nächste Generation von Spielen wieder vorgeben würde. Die mit der sogenannten "schwebenden Kamera"-Technik realisierte Szene, mit der das Spiel beginnt und in der sich der junge Prinz Alexander auf den Weg macht, sein "Mädchen im Turm" zu finden, gab Computerspielern auf der ganzen Welt eine Vorstellung von den Möglichkeiten, die das neue Zeitalter der Multimedia-Computer für die klassische Geschichtenerzählung eröffnete. Die Charaktergrafiken basierten auf per Motion-Capturing festgehaltenen Bewegungssequenzen echter Schauspieler, wodurch eine nie zuvor dagewesene Realitätsnähe erreicht wurde.

Das Liebeslied "Girl In the Tower" aus King's Quest VI, ein gefühlsvolles Duett mit den Stimmen von Bob Bergthold und Debbie Seibert, machte den besten Liedern aus den Film-Soundtracks jenes Jahres Konkurrenz. Ganz in der Tradition von Sierras aktiver Nachwuchsförderung assistierte diesmal Jane Jensen, die später den Bestseller "Gabriel Knight: Sins of the Fathers" entwickelte, Roberta Williams beim Design dieser Geschichte.

Zusammenfassung der Geschichte:

Voller Sehnsucht nach der schönen Cassima sitzt Prinz Alexander im Thronsaal von Daventry. Und genau wie schon bei seinem Vater viele Jahre zuvor, erwacht der magische Spiegel auch jetzt wieder zum Leben. Er zeigt Alexander ein Bild seiner Liebsten. Doch ein Blick auf ihre verstörten Züge genügt, um zu wissen, daß ihr etwas Entsetzliches widerfahren sein muß! Ohne zu zögern macht sich Alexander auf die Schiffsreise in ihre Heimat – das Königreich der Grünen Inseln.

Doch Alexanders Schiff zerschellt an den Felsen und Korallenriffen, die die Inseln umgeben. Mit Mühe und Not gelingt es ihm zwar, die Küste zu erreichen, doch außer seinem nackten Leben kann er nur seinen Siegelring und eine Münze retten. Trotzdem muß er herausfinden, welche heimtückischen Pläne der grausame Wesir schmiedet. Wie kann er das Königreich seinen rechtmäßigen Besitzern zurückgeben und wie Cassimas Herz für sich gewinnen ... bevor sie mit einem anderen verheiratet wird!?

King's Quest VII: The Princeless Bride (1994)

King's Quest VII bot ein innovatives Design auf Kapitelbasis, ein intelligentes Speichersystem für Spielstände und eine leicht zu bedienende Point&Click-Steuerung, die insbesondere Neulingen entgegenkam, während das Spiel für jene weiterhin herausfordernd blieb, die bereits seit zehn Jahren die King's Quest-Serie genossen hatten. Dies war das erste King's Quest-Spiel, das nicht mehr auf Disketten veröffentlicht werden konnte, da die Anzahl an Disketten, die dafür nötig gewesen wären, weder in eine noch in mehrere Spielverpackungen gepaßt hätten! Die Grafik mit ihrer atemberaubenden Bandbreite verdankte das Spiel einem Animationsteam, das einzelne Bilder im Cel-Stil zeichnete, dann digital Farbe hinzufügte und die Bilder sequenzierte, um eine Bewegungsabfolge herzustellen. Die so entstandene Animation gab der Spielegrafik nicht nur neue Standards vor, sondern war der Animation in Film oder Fernsehen mindestens ebenbürtig.

Zusammenfassung der Geschichte:

Rosella von Davenry kommt langsam in ein heiratsfähiges Alter, und ihre Mutter fühlt sich berufen, einen geeigneten Bräutigam für sie zu finden. Zu deren großem Verdruß zeigt Rosella jedoch weder an den von ihrer Mutter auserwählten Herren noch am Heiraten selbst das geringste Interesse! Während die beiden im Wald spazieren gehen und sich über dieses Thema zanken, erblickt Rosella plötzlich einen kleinen Drachengeist, der aus einem Teich springt. Zurückbleibt das schemenhafte Bild eines herrlichen Schlosses, das in den Wolken schwebt. Rosella, neu-

gierig geworden und sowieso immer zu Streichen aufgelegt, springt in den Teich, der sie verschlingt. Valanice springt ihrer Tochter nach. Die beiden werden von einem magischen Strudel erfaßt und getrennt.

Nun müssen die beiden Frauen, jede auf sich allein gestellt, ihre Abenteuer bestehen – Rosella muß das unterirdische Vulkanreich vor der bösen Hexe Malicia retten und Valanice muß ihre Tochter finden. Bevor sie sich wieder in die Arme schließen können, müssen die beiden das Land Eldritch durchqueren, die Gefahren von Ooga Booga meistern, in die Welt der Geister und Legenden eintauchen und sich schließlich im Herzen eines aktiven Vulkans der bösen Malicia stellen!

Geschichte der King's Quest-Serie	2
Installation	12
Hauptmenü	12
Neu	12
Laden.....	12
Speichern.....	12
Optionen	12
Intro wiederholen	12
Beenden	12
Zurück zum Spiel	12
Optionen-Menü	12
Grafikmodus	13
Leistung	14
Spielsteuerung	15
Die Steuerung	15
So steuern Sie Connor.....	15
So steuern Sie die Kamera.....	16
Erste/Dritte Person.....	16
Die Mauszeiger	17
Unterhaltungen.....	18
Schieben	19
Springen	19
Seil und Haken.....	20
Steine/Felsen	20
Handwaffen	21
Schußwaffen	22
Rüstung	23
Die magische Karte und das Teleportieren	23
Gold.....	24

Gegenstände im Inventar	25
Gesundheit und magische Gegenstände	25
Die Maske	26
Gesundheits- und Erfahrungsleisten.....	27
Die Länder	28
Das Königreich Daventry	28
Die Dimension des Todes.....	28
Der Sumpf	29
Das Untergrundreich der Gnome	29
Das unfruchtbare Gebiet	29
Die Eiswüste	29
Das Reich der Sonne	29
Die Monster	30
Tips	37
Mitwirkende	38
Das Team von Maske der Ewigkeit.....	38
Weitere Mitwirkende	38
Sprecher	39
Serviceleistungen	40
Endbenutzer-Lizenzvereinbarung.....	41



Installation

Starten Sie Windows 95/98.

Legen Sie die CD **"King's Quest: Maske der Ewigkeit"** in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn Sie die AutoPlay-Funktion deaktiviert haben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Start" und wählen Sie [Ausführen] aus.

Geben Sie "D:\SETUP" ein und drücken Sie [ENTER].

(Ist Ihr CD-ROM-Laufwerk mit einem anderen Laufwerksbuchstaben als D: belegt, ersetzen Sie bei dieser Eingabe "D" durch den entsprechenden Buchstaben.)

Hauptmenü

Neu

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um ein neues Spiel zu starten.

Laden

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um den Bildschirm zum Laden eines Spiels aufzurufen. Von hier aus können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Speichern

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um den Bildschirm zum Speichern eines Spiels aufzurufen. Dort können Sie das aktuelle Spiel und/oder andere Spiele speichern.

Optionen

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um zum Bildschirm "Optionen" zu gelangen. Hier können Sie viele Einstellungen des Spiels ändern.

Intro wiederholen

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um die Intro erneut abzuspielen. Wenn der Film begonnen hat, können Sie ihn durch Klicken oder Drücken der Taste [Esc] verlassen.

Beenden

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um das Spiel zu beenden.

Zurück zum Spiel

Klicken Sie hierauf oder drücken Sie [ENTER], wenn das Masken-Icon neben dieser Option steht, um zu einem aktiven Spiel zurückzukehren.

Optionen-Menü

Hier können Sie verschiedene Spieloptionen auswählen. Wenn Sie das Spiel installieren, versucht das Installationsprogramm, alle Optionen auf der Grundlage der erkannten Hardware speziell für Ihren Computer einzustellen. Folgende Optionen können eingestellt werden:

Grafik: Hiermit gelangen Sie zu einem weiteren Bildschirm, in dem Sie die Grafikoptionen einstellen können.

Grafikmodus

Sie können zwischen Direct Draw, Direct 3D und 3DFX auswählen. Wenn Sie eine 3DFX-Karte besitzen, ist die Option "Direct 3D" inaktiv, da Sie dann das Spiel im 3DFX-Modus ausführen sollten. Wenn Sie über keinen 3D-Hardware-Beschleuniger verfügen, sind sowohl 3DFX als auch Direct 3D inaktiv.

(Hinweis: Einige 3D-Karten unterstützen nicht alle 3D-Funktionen, die für "King's Quest: Maske der Ewigkeit" benötigt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Readme-Datei.)

Auflösung: Die Auflösung 640x480 steht in jedem Modus zur Verfügung. 800x600 steht NUR mit Direct 3D und 3DFX zur Verfügung und auch NUR dann, wenn die Grafikkarte mindestens 4 MB RAM für Texturen hat.

Dynamische Beleuchtung: Ein/Aus. Diese Funktion wird nur für PCs mit mindestens einem Pentium II/266-Prozessor empfohlen. Hiermit werden viele der Lichtquellen in dieser Welt dynamisch gesteuert und die in ihrer Nähe befindlichen Objekte sehen realistischer aus.

Schatten von Connor: Ein/Aus. Diese Option steht in jedem Modus zur Verfügung. Connor wirft einen Schatten, wenn diese Option eingeschaltet ist.

Schatten der Monster: Ein/Aus. Diese Option steht NUR dann zur Verfügung, wenn Sie "King's Quest: Maske der Ewigkeit" im Direct 3D- oder 3DFX-Modus ausführen. Genau wie Connor werfen alle Monster Schatten, wenn diese Option ausgewählt ist.

Schatten der Wesen: Ein/Aus. Diese Option steht in jedem Modus zur Verfügung. Alle Charaktere werfen einen Schatten, wenn diese Option eingeschaltet ist.

Schatten der Objekte: Ein/Aus. Diese Option steht NUR dann zur Verfügung, wenn Sie "King's Quest: Maske der Ewigkeit" im Direct 3D- oder 3DFX-Modus ausführen. Genau wie Connor werfen viele Objekte Schatten, wenn diese Option ausgewählt ist.

Helligkeit: Hiermit können Sie einstellen, wie hell das Spiel auf dem Bildschirm erscheint. Ist diese Option inaktiv, unterstützt Ihre Karte diese Art der Gamma-Steuerung nicht.

Tastatur: Hiermit gelangen Sie zu einem neuen Bildschirm, in dem Sie die Tastaturbelegung für die Spielsteuerung ändern können.

Lautstärke: Die Lautstärke können Sie für Musik, Soundeffekte und Sprache separat einstellen.

Untertitel: Ein/Aus. Dreimal dürfen Sie raten ...

Starthilfe: Ein/Aus. Hiermit schalten Sie die Hilfedialoge ein bzw. aus, die in Davenport (dem ersten Land) während des Spielens häufiger auftauchen. Die Dialoge sind äußerst nützlich, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen.

Leistung

“King’s Quest: Maske der Ewigkeit” enthält Optionen, die Sie ein- oder ausschalten können. Wenn das Spiel installiert wird, versucht das Programm, die Leistungsdaten des Computers zu analysieren und das Spiel mit der unserer Meinung nach optimalen Konfiguration für Grafik und Leistung einzurichten. Wenn Sie das Gefühl haben, daß das Spiel sehr langsam abläuft, schalten Sie einfach einmal einige oder alle Optionen aus. In dieser Reihenfolge verbrauchen die Optionen Leistung: Dynamische Beleuchtung, Schatten der Objekte, Schatten der Monster, Schatten der Wesen und schließlich Schatten von Connor. (Weitere Informationen finden Sie in der Readme-Datei.)



Spielsteuerung

Die Steuerung

Die Steuerung besteht aus zwei Hauptteilen – der Kopf- und der Fußleiste. Einzelheiten zu beiden Leisten finden Sie in den entsprechenden Abschnitten. Wenn in diesem Handbuch von Tasten gesprochen wird, gehen wir davon aus, daß Sie deren Grundeinstellungen nicht verändert haben.



Um in die Kopfleiste zu gelangen, bewegen Sie einfach den Spielcursor an den oberen Rand des Bildschirms. Die Kopfleiste wird automatisch geöffnet. Wenn Sie den Spielcursor von der Leiste nehmen, verschwindet sie wieder nach oben. (Hinweis: Zeigt der Cursor eine Angriffsoption, kann er diese Leiste nicht öffnen.) Die Funktionen dieser oberen Leiste von links nach rechts: das Masken-Icon für den Optionenbildschirm, der Inhalt des Inventars und Ihr Besitz an Gold.



Die Fußleiste können Sie öffnen oder schließen, indem Sie die [LEERTASTE] drücken. Wenn diese Leiste geschlossen ist und Sie sich in einer Kampfsituation befinden, sind Gesundheits- und Erfahrungsanzeige automatisch sichtbar, bis der Kampf zu Ende ist. Die Funktionen dieser unteren Leiste von rechts nach links: Rüstungskategorie und Statistik, Handwaffe und Statistik, Schußwaffe und Statistik, Gesundheits- und Erfahrungsanzeige, vier Heilobjekte und vier magische Objekte, Seil und Haken, Vorrat an Steinen und die magische Karte.

So steuern Sie Connor

Connor kann sich auf zwei Arten fortbewegen: Er kann gehen oder rennen. Mit der Taste [ENDE] können Sie zwischen Rennen und Gehen umschalten. Verwenden Sie die vier Pfeiltasten, um Connor zu bewegen. Während Sie so in der Welt herumwandern, reagiert Connor auf Dinge, gegen die er stößt, sowie auf die Neigung des Bodens. Wenn Connor direkt gegen einen Gegenstand läuft, hält er an. Trifft er in einem Winkel darauf, prallt er ab und bewegt sich ungefähr in die gleiche Richtung weiter.

So steuern Sie die Kamera

Aus der indirekten Perspektive folgt die Kamera Connor automatisch. Sie versucht dabei, Connor stets in der Bildschirmmitte zu halten. Möchten Sie die Kontrolle über die Kamera übernehmen, können Sie dies jederzeit tun. Hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste und halten die Taste gedrückt. Bewegen Sie nun die Maus. Indem Sie die Maus vor- und zurückschieben, bewegt sich die Kamera näher an Connor heran oder von ihm weg. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links bewegen, kreist die Kamera um Connor herum. Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, während sich Connor bewegt, behält die Kamera ihre relative Position bei, und Sie können Connor aus einer gleichbleibenden Entfernung und im immer gleichen Winkel verfolgen.

Mit den Tasten [Bild Auf] und [Bild Ab] können Sie die Kameraansicht nach oben oder nach unten schwenken. Wenn Sie die Kamera gekippt haben, wird diese automatisch in die Ausgangsposition zurückversetzt, sobald sich Connor bewegt.

Mit der [Umschalttaste] können Sie die Kamerabewegung vorübergehend ändern. Durch das Drücken der [Umschalttaste], während Sie gleichzeitig die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus vor- oder zurückschieben, wird die Kamera nach oben bzw. nach unten geschwenkt, statt näher heranzukommen.

[F11] schaltet die Bewegung der Kamera aus Sicht der dritten Person, also der indirekten Perspektive, ein oder aus. Bewegen Sie die Kamera in den Abstand zu Connor, den sie auf Dauer haben soll, und drücken Sie dann die Taste [F11]. Nun behält die Kamera stets die gleiche Entfernung von Connor bei. Das Standardverhalten für die Kamerabewegung mit Rechtsklick hat sich damit geändert. Drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen Sie die Maus vor oder zurück, dann kippt die Kamera nach oben oder unten. [Umschalttaste] plus Rechtsklick vergrößert bzw. verkleinert nun die Ansicht.

Erste/Dritte Person

Sie können jederzeit zwischen der Perspektive der ersten Person (direkte Perspektive) und der dritten Person (indirekte Perspektive) wechseln. [F2] schaltet zwischen den beiden Modi hin und her. Zwar wird das Spiel am besten in der indirekten Perspektive gespielt, Sie können es aber auch in der direkten Perspektive spielen. Wir empfehlen allerdings, die direkte Perspektive nur dann einzuschalten, wenn Sie etwas ganz genau betrachten wollen. Wenn Sie in der direkten Perspektive spielen, werden Sie bei sämtlichen Filmszenen in

die indirekte Ansicht versetzt, so daß die Interaktion sichtbar wird. Das Umschalten in die direkte Perspektive ist bei diesen Szenen nicht möglich.

Die Mauszeiger

Es gibt vier wichtige Cursortypen im Spiel: 1) den Spielcursor (ein goldener Pfeil), 2) den Handwaffencursor (ein Schwert), 3) den Schußwaffencursor (Pfeil eines Bogens) und 4) den Wartecursor (die rotierende Maske).



Der Spielcursor sieht wie ein goldener Pfeil aus. Damit können Sie auf Objekte klicken, um diese auszuwählen oder um Informationen über sie zu erhalten.

Verwenden Sie ihn auch, wenn Sie eine Unterhaltung mit einem anderen Charakter anfangen möchten. Zu den Aktionen für den Spielcursor gehört: TUN, SPRECHEN und NEHMEN, aber niemals ANGREIFEN. Um vorübergehend zum Spielcursor zu wechseln, ohne die Waffe ablegen zu müssen, drücken Sie [STRG]. So können Sie vorübergehend den Spielcursor anzeigen lassen. Sobald Sie die Taste [STRG] loslassen, wird der Cursor wieder zum Angriffscursor.



Während seines Abenteurs wird Connor viele verschiedene Waffen finden. Unabhängig von seiner gegenwärtig benutzten Waffe sieht der Cursor für die Handwaffe stets wie ein Schwert aus und der Schußwaffencursor sieht aus wie ein Pfeil beim Bogenschießen. Das sind die beiden Cursorformen für die Angriffsmodi. Damit können Sie auf ein Objekt oder einen Charakter schießen oder einschlagen, indem Sie darauf klicken. Mit einem Angriffscursor können Sie aber auch eine Unterhaltung anfangen. Der Unterschied zwischen Angriffscursor und Spielcursor ist, daß die Standardaktion für den Angriffscursor ANGREIFEN ist – mit einer Ausnahme: Wenn Sie damit auf einen Charakter klicken, mit dem Sie sich unterhalten können. Sie können damit jedoch nie die Aktion TUN oder NEHMEN ausführen. Wenn Sie etwas ansehen oder ein Objekt aufheben möchten, müssen Sie mit dem Spielcursor darauf klicken.



Der Wartecursor sieht aus wie eine rotierende Maske und befindet sich unten rechts im Bildschirm. Ist der Cursor in diesem Modus, befinden Sie sich in einer Filmszene. Während dieser Zeit können Sie Connor nicht bewegen und die Monster können nicht angreifen. Schauen Sie einfach zu und genießen Sie das Spektakel!



Unterhaltungen

Während des Spiels trifft Connor immer wieder auf hilfreiche Charaktere, mit denen er sich unterhalten kann. Wenn Sie einen dieser Charaktere anklicken, beginnt Connor eine Unterhaltung mit ihm. Während einer Unterhaltung – solange es sich nicht um eine Filmsequenz handelt – behalten Sie vollständige Kontrolle über die Kamera und Connor. Wenn Sie die Kamera nicht selbst bewegen, übernimmt dies das Programm, und zwar so, daß die Geschichte möglichst gut zur Geltung kommt. Wenn Sie die Kamera bewegen, werden alle zukünftigen Kameraschnitte für diese Unterhaltung beendet. Wenn Sie Connor während einer Unterhaltung weggehen lassen, endet die Unterhaltung. Wenn Sie zu dieser unterbrochenen Unterhaltung zurückkehren, nimmt der Charakter sie dort wieder auf, wo er aufgehört hat.



Bei den Unterhaltungen sollten Sie stets genau aufpassen. Die Charaktere geben wichtige Tips, die Sie zum Lösen der Rätsel benötigen.

Manchmal müssen Sie den Charakter mehrfach anklicken, um das Ende einer Unterhaltung zu erreichen. Nur weil der Charakter aufgehört hat zu sprechen, bedeutet das noch lange nicht, daß er nichts mehr zu sagen hat. Wenn Sie einen

Charakter anklicken, nachdem die Gesprächsfolge beendet ist, wird eine Zusammenfassung abgespielt. So verpassen Sie keine wichtige Information!

Schieben

Connor kann viele Objekte in diesem Spiel verschieben und bewegen. Um Connor etwas schieben zu lassen, stellen Sie ihn neben den Gegenstand. Vom Stand aus bewegen Sie ihn nach vorne. Und falls dort dann etwas steht, das er schieben kann, wird er dies auch automatisch tun. Solange Sie ihn nach vorne bewegen, schiebt er weiter. Wenn er aufhört zu schieben, während Sie ihn nach vorne bewegen, ist der Gegenstand, den er schiebt, auf etwas gestoßen, das eine weitere Bewegung verhindert.



Mit vollen Händen kann Connor allerdings nicht zum Schieben bewegt werden. Anders ausgedrückt: Mit einer Waffe in der Hand läßt es sich nicht gut schieben. Wenn Sie trotzdem etwas schieben wollen, müssen Sie ihn zuerst die Waffe wegstecken lassen.

Springen

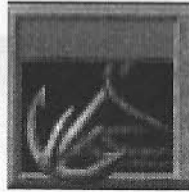
Connor hat drei verschiedene Sprünge im Repertoire: 1) Den Sprung aus dem Stand oder aus dem Gehen, 2) den Sprung aus vollem Lauf und 3) den Überschlag nach hinten. Aus dem Stand springt Connor ca. 1,8 Meter weit und 1,2 Meter hoch. Aus vollem Lauf springt er ca. 9 Meter weit und 1,8 Meter hoch. Mit seinem Überschlag rückwärts springt er 2,4 Meter weit nach hinten und 1,8 Meter hoch.

Um aus dem Stehen oder Gehen zu springen, drücken Sie einfach die Taste [EINFG]. Diese Taste können Sie drücken, wenn Connor steht oder vorwärts geht. Aus vollem Lauf springen können Sie logischerweise nur im Rennmodus. Wenn Connor rennt, drücken Sie die Taste [EINFG], um ihn springen zu lassen. Rückwärts können Sie sowohl im Geh- als auch im Rennmodus springen. Lassen Sie Connor einfach rückwärts gehen, indem Sie die Rücktaste drücken. Dann drücken Sie die Taste [EINFG], um Connor springen zu lassen.



An verschiedenen Stellen können Sie mit Hilfe dieser Sprungvariationen über Hindernisse springen, auf etwas hinaufspringen oder Problembereiche überspringen. Vergessen Sie nicht, daß bei jedem Sprung eine bestimmte Entfernung überwunden wird. Berücksichtigen Sie auch die Erdanziehungskraft. Wenn Sie von weit oben aus springen, wird die Länge des Sprungs erhöht, wenn Sie von einer tiefergelegenen Position auf eine höhergelegene springen, wird die Länge kürzer. Passen Sie auf, wenn Sie von weit oben herunterspringen. Stürze aus mehr als 5 Metern überlebt Connor nicht.

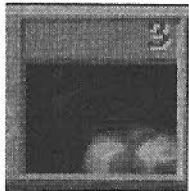
Seil und Haken



Im Verlauf des Spiels finden Sie ein Seil und einen Haken. Damit können Sie auf Objekte hinaufklettern bzw. von ihnen herunterklettern. Wenn Sie an einer Stelle Seil und Haken verwenden können, wird unten rechts im Bildschirm ein Seil und Haken-/Pfeil-Icon angezeigt. Sobald dieses Icon angezeigt wird, können Sie etwas in der

näheren Umgebung erklettern. Seil und Haken verwenden Sie, indem Sie in der Fußleiste auf das entsprechende Icon klicken. Der Cursor wird als Seil und Haken angezeigt. Klicken Sie nun auf das Objekt, auf das Sie klettern wollen (Klippe, Mauer, Gebäude, usw.). Connor wirft das Seil hoch und befindet sich automatisch im Klettermodus. Mit den Pfeiltasten können Sie ihn das Seil hinauf- bzw. herunterklettern lassen. Damit er aufhört zu klettern, bewegen Sie ihn einfach über das Ende des Seils hinaus. Er hört auf zu klettern und steckt das Seil weg.

Steine/Felsen

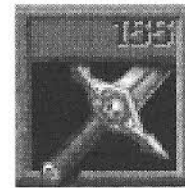


Connor findet an verschiedenen Orten kleine Felsen oder Steine. Diese können beim Lösen

bestimmter Rätsel hilfreich sein. An verschiedenen Orten im Spiel stößt Connor auf Druckplatten, die sich senken, wenn man auf sie tritt. Diese Platten können mit Steinen beschwert werden. Klicken Sie hierzu in der Steuerung auf die Steine. Der Cursor wird nun zu einem Stein. Klicken Sie anschließend mit dem Cursor auf die Position, an die Connor den Stein werfen soll. Steine kann Connor nicht sehr weit werfen. Wenn Sie auf eine zu weit entfernte Position geklickt haben, wirft er den Stein so weit er kann in die angeklickte Richtung.



Handwaffen



Während des Spiels findet Connor eine Anzahl verschiedener Handwaffen. Klicken Sie auf die Waffe, um sie aufzuheben. Wenn Sie bereits eine Handwaffe hatten, wird diese automatisch gegen die neue ausgetauscht. Connor kann immer nur jeweils eine Handwaffe tragen. Wenn Sie eine neue Handwaffe aufheben, betrachten

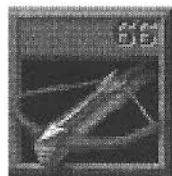
Sie die Statistik für die Handwaffen, um festzustellen, welche Waffe Sie tragen sollten. Behalten Sie diejenige mit den besten statistischen Werten.

Um eine Handwaffe zu benutzen, klicken Sie in der Steuerung auf das Handwaffen-Icon. Wenn Connor die Handwaffe zückt, wird der Cursor als Schwert angezeigt. Mit jedem Linksklick attackiert Connor nun in die angeklickte Richtung. Wenn Sie hinter ihn klicken, dreht er sich automatisch um und schwingt die Waffe in diese Richtung. Bei Handwaffen muß Connor, um treffen zu können, nahe genug am betreffenden Objekt oder Charakter sein. Connor schwingt die Waffe sonst zwar trotzdem, der Stoß geht jedoch wie im echten Leben ins Leere und verpufft wirkungslos. Durch Drücken der Taste [ENTF] wechseln Sie die Waffen.

Bei Handwaffen können Sie zwischen zwei verschiedenen Angriffsarten auswählen: dem Standardangriff oder dem "großen" Schwung. Der Standardangriff wird durch einen einfachen Linksklick ausgeführt. Das ist die schnellste Art, anzugreifen, jedoch nicht die verheerendste. Für den "großen" Schwung halten Sie die [UMSCHALTASTE] während des Linksklicks gedrückt. Wenn Connor zum "großen" Schwung ausholt, fügt er dem Gegner das 0,75- bis 5-fache des möglichen Schadens zu. Passen Sie dabei aber ein bißchen auf, denn diese Art des Angriffs, die zwar meist zu größerem Schaden führt, ist etwas zeitaufwendig. Beim Kampf gegen einen einzelnen Feind ist dieser Angriffsmodus sicher ein probates Mittel. Beim Kampf gegen eine ganze Gruppe von Feinden könnte sich dagegen ein schnellerer Angriff als sinnvoller erweisen.

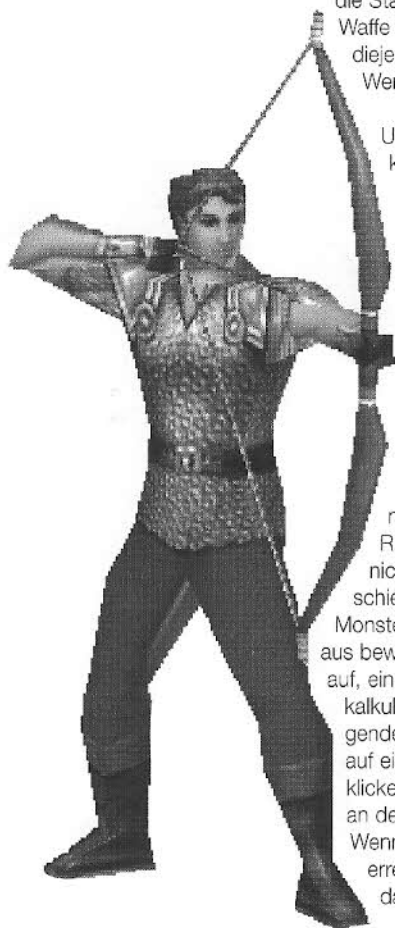


Schußwaffen



Während des Spiels findet Connor eine Anzahl verschiedener Schußwaffen. Klicken Sie auf die Waffe, um sie aufzuheben. Wenn Sie bereits eine Schußwaffe hatten, wird diese automatisch gegen die neue ausgetauscht. Connor kann immer nur jeweils eine Schußwaffe tragen.

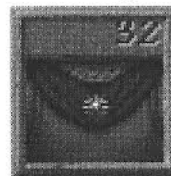
Wenn Sie eine neue Schußwaffe aufheben, betrachten Sie die Statistik, um festzustellen, welche Waffe Sie tragen sollten. Behalten Sie diejenige mit den besten statistischen Werten.



Um eine Schußwaffe zu benutzen, klicken Sie in der Steuerung auf die Schußwaffe oder drücken die Taste [ENTF]. Connor zieht nun seine Schußwaffe. Wenn Connor die Schußwaffe zückt, sieht der Cursor aus wie ein Pfeil beim Bogenschießen. Mit jedem Linksklick schießt Connor nun in die angeklickte Richtung. Wenn Sie hinter ihn klicken, dreht er sich automatisch um und schießt in diese Richtung. Mit Schußwaffen können Sie jederzeit in jede beliebige Richtung schießen. Sie müssen nicht auf ein Objekt klicken, um zu schießen. Dies ist wichtig, da sich Monster während eines Kampfs heraus bewegen können. Achten Sie darauf, einen gewissen Vorhalt mit einzukalkulieren, wenn Sie auf sich bewegende Monster schießen. Wenn Sie auf ein sich bewegendes Monster klicken, schießt Connor auf die Stelle, an der sich das Monster befindet. Wenn der Pfeil diese Position dann erreicht, kann es durchaus sein, daß das Monster inzwischen ganz woanders ist.

Ein Hinweis zu Waffen: An bestimmten Stellen hebt Connor eine neue Waffe auf und verliert dabei seine alte Waffe. Machen Sie sich deshalb keine Sorgen. Das ist Teil des Spielkonzepts, und in solchen Fällen ist die neue Waffe IMMER besser als die alte oder eben genau das, was Connor jetzt braucht.

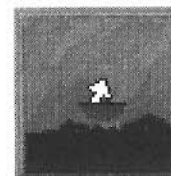
Rüstung



Während des Spiels findet Connor verschiedene Arten von Rüstung (Handschuhe, Stiefel, Brustharnische usw.). Klicken Sie auf den Gegenstand, um ihn aufzuheben. Wenn Sie diese Art von Rüstung noch nicht besitzen, legt Connor sie einfach an, und die

Rüstungswerte verbessern sich. Wenn er diese Art von Rüstung bereits besitzt, wechselt die Rüstung, wie dies auch bei Waffen der Fall ist (z.B. wird ein lederner Harnisch gegen einen bronzenen vertauscht). Wenn Sie einen neuen Rüstungsgegenstand erhalten, betrachten Sie die Statistik, um festzustellen, welche Rüstung Sie tragen sollten. Behalten Sie diejenige mit den besten statistischen Werten. Manche Rüstungen sind Kompletrüstungen. Wenn Sie eine komplette Rüstung tragen und auf einen einzelnen Rüstungsgegenstand wie z.B. Handschuhe klicken, zieht Connor die Rüstung aus und den einzelnen Rüstungsgegenstand an. In beinahe jedem Fall ist es sinnvoller, die volle Rüstung anzubehalten, als den einzelnen Gegenstand anzulegen. Achten Sie in jedem Fall darauf, die Rüstung anzulegen, die Ihnen die besten Rüstungswerte gibt.

Die magische Karte und das Teleportieren

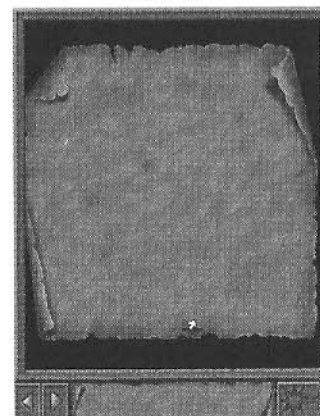


Während des Spiels finden Sie eine magische Karte. Die magische Karte können Sie öffnen und schließen, indem Sie in der Steuerung auf das Karten-Icon klicken oder indem Sie [TAB] drücken. Die magische Karte verfolgt, wohin Connor geht. Mit den Pfeilen unter der Karte können Sie

die Karten der verschiedenen Welten durchblättern. Unten in der Mitte jeder Karte wird der Name der aktuellen Welt angezeigt.

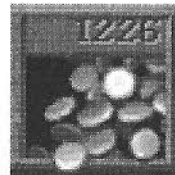
Rechts unten in der Karte befindet sich der Button zum Teleportieren. Jede Welt mit Ausnahme der letzten, des Reichs der Sonne, enthält eine Teleport-Position. Wenn Sie eine solche Position finden, können Sie zwischen diesen Positionen teleportieren. Dieser Button ist inaktiv, bis das Teleportieren möglich wird.

Öffnen Sie zum Teleportieren die Karte. Achten Sie darauf, daß Connor in der aktuellen Welt auf dem Teleporter steht. Blättern Sie nun in eine andere Karte, in der Sie die Teleport-Position BEREITS ENTDECKT haben. Der Button wird nun aktiv. Klicken Sie auf den Teleport-Button. Connor verschwindet, und die auf der Karte angezeigte Welt wird geladen. Sobald sie geladen ist, ist Connor auf der Teleport-Position im neuen Land zu sehen.



Die magische Karte ist äußerst interaktiv. Während Sie die Dinge in der Welt ändern, zeigt die Karte diese Änderungen häufig an. Öffnen Sie z.B. eine verschlossene Tür, kann auf der Karte eine geöffnete Tür sichtbar werden, die zuvor verschlossen war. Achten Sie besonders auf mögliche Änderungen auf der Karte, während Connor Aktionen ausführt, die diese Änderungen auslösen können. Denken Sie daran, daß die Änderungen auch an einer anderen Stelle der derzeitigen Welt stattfinden können und nicht nur an Connors aktuellem Aufenthaltsort.

Gold



Während seiner Reisen findet Connor an verschiedenen Stellen verstecktes Gold. Einige Monster lassen z.B. Gold fallen, wenn sie sterben. Nehmen Sie auf jeden Fall alles Gold mit, das Sie kriegen können. An diversen Stellen im Spiel können Sie Objekte und Informationen finden bzw. kaufen. Um das Gold zu verwenden, klicken Sie in der Steuerung auf das Gold-Icon. Der Cursor wird zu einem Stapel Goldmünzen. Klicken Sie damit auf die Stelle, an der Sie es verwenden wollen. Wenn Sie genügend Gold im Inventar haben, wird die Goldmenge automatisch um die richtige Menge verringert, und der Tausch wird vorgenommen.

Gegenstände im Inventar



In der oberen Steuerleiste ist ein Abschnitt mit sieben Feldern für Inventarobjekte. Wenn Sie mehr als sieben Objekte im Inventar haben, können Sie diese mit den Pfeiltasten an beiden Enden des Inventars durchblättern. Um ein Inventarobjekt zu benutzen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste darauf. Der Cursor verwandelt sich in dieses Objekt. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die Stelle, an der Sie es verwenden wollen. Wenn es dort verwendet werden kann, geschieht etwas. Um Informationen über ein Inventarobjekt zu erhalten, klicken Sie es mit der rechten Maustaste an. Dann gibt Connor Ihnen eine Beschreibung der jeweiligen Eigenschaften.

Gesundheit und magische Gegenstände



In der Mitte der unteren Steuerleiste ist ein Abschnitt mit acht kleinen Feldern zu sehen. Hier werden Heilgegenstände und magische Tränke aufbewahrt. Die vier linken Felder stehen für die vier Arten von Heilgegenständen, die Connor finden kann (von links nach rechts nach Stärke sortiert, und zwar vom schwächsten zum stärksten Gegenstand). In den vier Feldern rechts werden die vier Arten von magischen Tränken aufbewahrt, die Connor finden kann. Wenn Connor einen magischen Trank verwendet, erscheint unten rechts im Bildschirm ein Icon. Dieses Icon ist eine Sanduhr. Sie scheint auszulaufen, wie Flüssigkeit aus einer Flasche. Sobald die Sanduhr leer ist, verliert sich die Wirkung des Tranks.

Die vier magischen Tränke von links nach rechts:

Trank des Schutzes:

Unter Einwirkung dieses Zaubers erhöht sich Connors Schutz auf oder um 50%, je nachdem, was höher ist.



Trank der Stärke:

Durch diesen Trank wird die Handwaffenstatistik auf 150% des derzeitigen Werts erhöht.



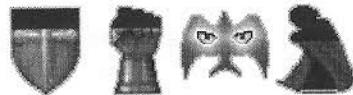
Beispiel: Wenn Connors Handwaffenstatistik derzeit 100 beträgt und dieser



Trank verwendet wird, erhöht sich der Wert während der Wirkzeit auf 150.

Trank der Erkenntnis:

Unter dem Einfluß dieses Tranks läßt sich Connor weder durch Magie noch durch Unsichtbarkeit in die Irre führen. Unsichtbares wird sichtbar, und alle Illusionen werden als solche erkannt. Trank der Unsichtbarkeit: Mit diesem Trank wird Connor für viele Diener der Finsternis und einige niedrigere Lebensformen unsichtbar. Seien Sie jedoch gewarnt: Dieser Trank ist gegen einige der ausgesandten höheren Kreaturen nicht wirksam und auch nicht gegen die weiterentwickelten Lebensformen oder Charaktere.



Links sind vier Sanduhren zu sehen, die angezeigt werden, wenn einer der magischen Tränke verwendet wird. Wenn die Uhr abläuft, verliert sich die Wirkung des Tranks.

Auf alle acht Gegenstände (Gesundheit und Magie) können Sie über Tastaturkürzel zugreifen. Sie können sie mit einem einfachen Linksklick benutzen, oder indem Sie den zugehörigen „Hotkey“ (also das Tastaturkürzel) drücken. Dabei handelt es sich um die Zifferntasten 1 bis 8, wobei die 1 das Objekt außen links, die 8 das am weitesten rechts stehende Objekt betrifft usw. Auf diese Weise sind die Gegenstände während eines Kampfes leicht erreichbar.

Die Maske



Die Maske erfüllt zwei Aufgaben. Jedes Mal, wenn Connor einen Teil der Maske findet, wird dieser hier und auch im Inventar angezeigt. So können Sie leicht sehen, wie viele Stücke Sie bereits gefunden haben. Und darum geht es bei diesem Spiel: Wie Connor bald feststellen wird, ist es seine Aufgabe, alle Teile der zerborstenen Maske der Ewigkeit zu finden und diese an ihren angestammten Platz zurückzubringen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Maske klicken, sagt Ihnen Connor, wie viele Teile er gefunden hat. Durch einen Linksklick gelangen Sie zum Hauptmenü, wo Sie sämtliche Optionen des Spiels verändern können. So können Sie z.B. ein neues Spiel starten, ein Spiel speichern oder laden, die Spieloptionen ändern, das Intro wiederholen und das Spiel beenden.

Gesundheits- und Erfahrungsleisten



Unten in der Mitte der Steuerung sehen Sie zwei Anzeigeleisten – eine rote und eine grüne. Die rote Anzeige zeigt Connors Gesundheitszustand. Lassen Sie diese nicht auf Null zurückgehen, sonst stirbt Connor und Sie müssen ein gespeichertes Spiel laden.

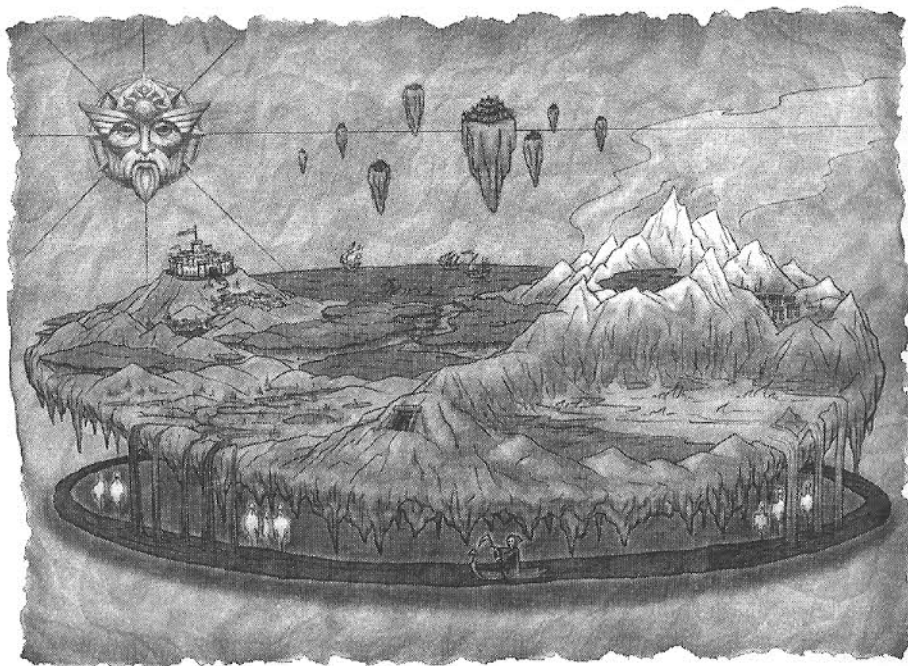
Die grüne Anzeige zeigt Connors Fortschritt an, ausgedrückt in Erfahrungspunkten. Während Connor die Welt erforscht, gewinnt er an Erfahrung. Erfahrung kann durch Siege bei Kämpfen, das Lösen von Rätseln, das Erlangen neuen Wissens und in Gesprächen mit Charakteren erlangt werden. Wenn die Erfahrungsanzeige ihre Obergrenze erreicht, erhöhen sich Connors Kampfwerte, und seine Gesundheit wird wieder völlig hergestellt (100%). Anders ausgedrückt: Je höher sein Level, desto stärker wird er. (Hinweis: Denken Sie daran, daß Connors Gesundheit beim Erreichen eines neuen Levels auf 100% gesetzt wird. Verschwenden Sie also keine Heilgegenstände!)

Jedes Mal, wenn Sie einen Level höher steigen, wird die Anzahl der benötigten Erfahrungspunkte zum Erreichen des nächsten Levels verdoppelt, bis Sie Level 15 erreicht haben. Hat Connor Level 15 erreicht, bleibt die benötigte Menge an Erfahrungspunkten für das Erreichen des nächsten Levels konstant. Jeder Level bringt 10 Gesundheitspunkte. Beispiel: Hat Connor Level 5 erreicht, besitzt er 50 Gesundheitspunkte, wenn er ganz gesund ist. Er kann also einen Schaden von 50 Punkten wegstecken, bevor er stirbt. Wenn er Level 22 erreicht hat, besitzt er 220 Gesundheitspunkte, wenn er bei voller Gesundheit ist.

Die Länder

Das Königreich Daventry

Connor lebt in einer Gegend ganz in der Nähe von Daventry. In der Gemeinde wohnen hauptsächlich Bauern. Eine Mühle in der Mitte des Dorfs dient der Getreideverarbeitung. Connor ist Gerber und lebt in dieser weniger dicht besiedelten Gegend, um leichter mit Jägern Handel treiben zu können.



Die Dimension des Todes

Die Dimension des Todes ist physisch nicht mit Daventry oder dem Sumpf verbunden, doch in beiden Gegenden gibt es magische Tore, durch die man die Dimension des Todes erreichen kann. Diese Tore lagen jahrhundertlang still und unsichtbar da, und in Daventry kennt man sie nur aus Legenden. Erst vor kurzer Zeit öffneten sie sich wieder ... als ob sie die Katastrophe vorhergesehen hätten.

Die Dimension des Todes ist der Ort, an dem die Seelen der Verstorbenen ihr Urteil erwarten. Hier herrscht Lord Azriel, unterstützt von seinen Skelettwächtern.

Der Sumpf

Der Sumpf ist eine Gegend, die nicht weit von Daventry entfernt liegt. Da die Straße und alle Ausgänge aus Connors Dorf versperrt sind, muß Connor durch die Dimension des Todes gehen, um in den Sumpf zu gelangen. Die Katastrophe hat im Sumpf giftige Wasserlachen, Sumpfschleim und viele gefährliche Kreaturen entstehen lassen.

Das Untergrundreich der Gnome

Das Reich der Gnome befindet sich im Norden des Sumpfes und besteht aus Tunneln, die sich tief unter den Bergen dahinziehen. Die Gnome, hauptsächlich Bergarbeiter und Händler, sind nun in ihrer unterirdischen Welt eingeschlossen. Während seiner Reise durch dieses Reich trifft Connor auf viele Gnome, die versuchen, wieder einen Ausgang nach oben herzustellen. Gerüchten zufolge gab es vor vielen Jahrtausenden eine große Zivilisation in dieser unterirdischen Welt, doch bisher hat niemand einen Beweis dafür erbringen können.

Das unfruchtbare Gebiet

Das unfruchtbare Gebiet liegt über der Welt der Gnome auf einem Plateau am Fuße eines uralten Vulkans. Dieser heiße, trockene Ort mit seinen Lavaflüssen ist für Menschen nicht geeignet. Bevölkert ist er von seltsamen Händlergeschöpfen und metallbearbeitendem Hügelvolk, dem die Katastrophe schwere Zeiten beschert hat. Vor vielen Jahren gab es einen regen Handel mit dem Volk der Eiswelt, das oben auf dem Vulkan lebt.

Die Eiswüste

Die Eiswüste ist oben auf dem Vulkan zu finden. In der Mitte des Kraters liegt ein See mit eisigem Wasser. Dieses Land wird von Schneenymphen (einem weiblichen Volk), von Greifen (einem Volk der Lüfte) und Eisorks (einem furchterregenden Volk) bewohnt. Dieser Ort – er ist einer der höchsten Plätze der Welt – wird als die Stelle angesehen, an der die Erde auf die Sonne trifft.

Das Reich der Sonne

Dies ist die himmlische Welt, in der sich der Tempel der Maske der Ewigkeit befindet. Es gibt keine physische Verbindung zwischen diesem Reich und den anderen Ländern. Dieses Reich ist das eigentliche Ziel Connors – der Ort, an dem er sich seinem Schicksal stellen muß.



Die Monster

Goblin

Goblins findet man hauptsächlich in Daventry. Sie sind dumm, langsam und schwach, ideale Ziele für den unerfahrenen Abenteurer.

Golem

Golems sind in mehreren Ländern anzutreffen. Sie sind zwar ziemlich dämlich, können jedoch schnell und stark sein. Passen Sie auf, wenn Sie eine von diesen Kreaturen sehen, denn oft sind sie in Rudeln unterwegs.



Zombie

Zombies findet man in vielen Ländern. Sie graben sich aus, wenn sie Connors Gegenwart spüren, und tauchen oft hinter ihm auf. Sie sind zwar dumm und äußerst langsam, dafür können sie aber ordentlich zuschlagen. Manche können dazu noch recht viel einstecken, bis sie endlich auseinanderfallen.

Skelett

Die Skelette sind die Wächter der Dimension des Todes. Sie sind schlau, schnell und oft in Gruppen unterwegs. Diese Gruppen bestehen aus Bogenschützen und Schwertkämpfern und sind auch für den erfahrensten Abenteurer eine ziemliche Herausforderung.

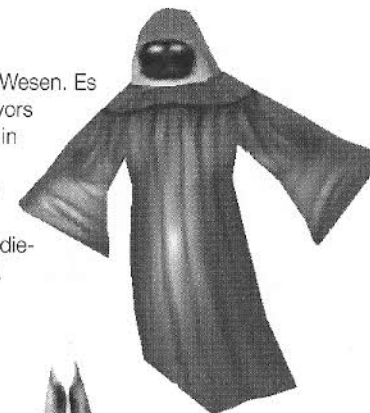


Skelettkommandant

Diese Typen sind groß und fies. Wenn Sie eines dieser Exemplare erblicken, sollten Sie sich auf einen harten Kampf gefaßt machen. Ihre schwere Rüstung bietet ihnen guten Schutz, und durch ihre schiere Masse und ihre schweren Schwerter sind ihre Hiebe zu Recht gefürchtet. Bereiten Sie sich darauf vor, Ihre Heilgegenstände schnell zur Hand zu haben. Ein Schutztrank wäre auch keine schlechte Idee!

Phantom

Das Phantom ist ein seltsames, ungewöhnliches Wesen. Es ist die Seele eines Verstorbenen, der noch nicht vors Jüngste Gericht getreten ist. Nun, da das Chaos in die Dimension des Todes eingebrochen ist, sind diese Wesen zu kopflos umherirrenden Gestalten auf der Suche nach Lebensenergie geworden. Wenn sich Connor einem Phantom nähert, fängt dieses an, sich an Connors Lebensenergie zu laben.



Wandernder Geist

Diese Geister gibt es nur in der Dimension des Todes. Sie ziehen dort durch die Passagen und Korridore. Da sie keine Substanz haben, kann ihnen kein physischer Angriff etwas anhaben. Meiden Sie diese Kreaturen unbedingt. Zwar haben sie keinerlei Interesse an Connor, doch für Connor ist es bereits schädlich, auch nur mit ihrer bloßen Aura in Berührung zu kommen.



Schleimmonster

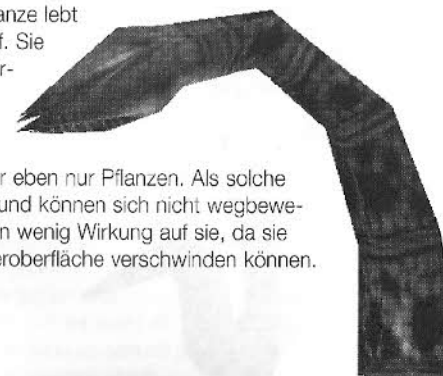
Schleimmonster findet man nur in Sümpfen. Sie spucken mit Giftspleim um sich. Passen Sie im Umgang mit diesen Biestern auf,

denn sie sind schnell und sprunghaft. Zwar sind diese Kreaturen nicht besonders kräftig, greifen jedoch unablässig an und ziehen sich dann sofort wieder zurück.



Fleischfressende Pflanze

Die fleischfressende Pflanze lebt ausschließlich im Sumpf. Sie kann sich im Wasser verstecken und plötzlich auftauchen und zubeißen. Zum Glück sind diese Pflanzen aber eben nur Pflanzen. Als solche sind sie fest verwurzelt und können sich nicht wegbewegen. Schußwaffen haben wenig Wirkung auf sie, da sie schnell unter der Wasseroberfläche verschwinden können.

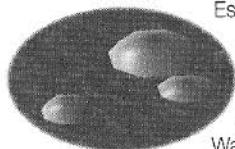




Mandragor-Baummonster

Der Mandragor-Baum ist ein äußerst starker Gegner. Seine starken Wurzeln blockieren Connors Weg zum Herzen des Monsters. Zwar kann man möglicherweise einen Angriffsweg freimachen, indem man eine Wurzel abhackt, doch kann die Kreatur sehr schnell neue Wurzeln nachwachsen lassen. Nutzen Sie daher die Chance, die sich bietet, wenn eine Wurzel abstirbt, um den Stamm anzugreifen. Schußwaffen sind völlig nutzlos im Kampf gegen diese Kreaturen.

Blasentaucher



Es ist unklar, was genau diese Geschöpfe eigentlich sind. Sie leben im Sumpf unter Wasser und scheinen eine Art Tentakel zu besitzen. Sie greifen fast ohne Vorwarnung an und ziehen ihr Opfer häufig unter Wasser. Seien Sie daher vorsichtig und halten Sie Ausschau nach aufsteigenden Luftbläschen.



Sumpf-Golem

Dieses Wesen scheint mit dem Land-Golem verwandt zu sein. Sumpf-Golems sind relativ langsam und dumm, doch vor ihren Holzknüppeln sollte man sich in acht nehmen. Passen Sie auf, wenn Sie eine von diesen Kreaturen sehen, denn oft sind sie in Rudeln unterwegs.

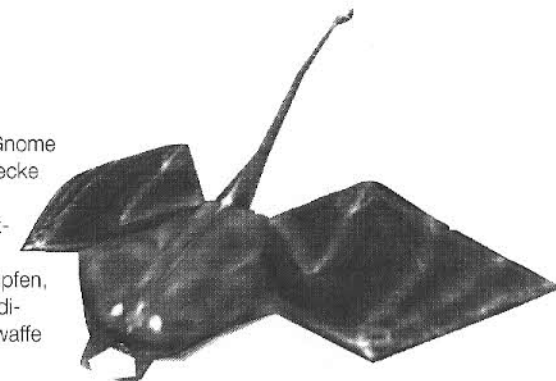
Sumpfhexe



Die Sumpfhexe ist eine einzigartige Sumpfcreatur. Zwar bewegt sie sich nur langsam, sie ist jedoch sehr kräftig und kann mit mächtigen Feuerkugeln um sich werfen. Bereiten Sie sich auf einen heftigen Kampf vor und darauf, viele Heiltränke benutzen zu müssen!

Flugkreischer

Diese Kreaturen sind im Reich der Gnome heimisch. Sie lassen sich von der Decke fallen und fliegen, einen tödlichen Stromstoß aus ihren Schwänzen entladend, auf Connor zu. Zwar kann man mit allen Waffen gegen sie kämpfen, doch aufgrund der Enge des unterirdischen Reichs ist eine kräftige Handwaffe am wirksamsten.



Felsdämon

Diese Geschöpfe bestehen vollständig aus Stein. Sie tauchen plötzlich aus dem Boden auf und bewerfen Connor mit kleinen Felsen. Da sie aus Stein sind, haben Schußwaffen kaum eine Wirkung auf sie.



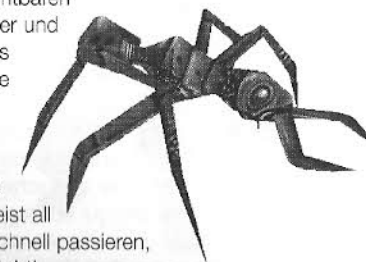
Drachenwurm

Dieser Drache ist eine einzigartige Kreatur im unterirdischen Reich der Gnome. Dank seiner dicken Schuppen können ihm Schußwaffen nichts anhaben. Seien Sie auf Probleme gefaßt, wenn Sie dieser riesigen Bestie im Nahkampf gegenüberstehen.



Feuerameisen

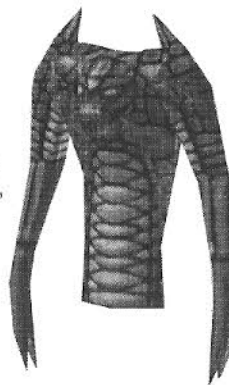
Diese Ameisen findet man im unfruchtbaren Gebiet. Sie sind keine starken Gegner und auch nicht darauf aus, Connor etwas Böses zu tun. Wenn man sie in Ruhe läßt, lassen sie einen in der Regel ebenfalls in Ruhe – vorausgesetzt, man kommt ihnen nicht zu nahe. Aber Vorsicht! Wenn Sie gegen eine dieser Ameisen kämpfen, ruft sie meist all ihre Freunde zur Hilfe. Da kann es schnell passieren, daß man bis zur Hüfte in Ameisen steht!





Feuerdämon

Der Feuerdämon ist eine Kreatur, die in glühender Lava lebt. Wenn Sie der Lava allzu nahe kommen, tauchen diese Dämonen auf und verteidigen ihre Heimat, indem sie Connor Klumpen brennender Lava entgegen schleudern.



Feuerzwerg

Die Feuerzwerge sind ein grausames, bösesartiges Volk. Mit ihren kurzen, kräftigen Körpern können sie einen schweren, gefährlichen Hammer schwingen. Andere wiederum sind mit einem Feuerbogen ausgerüstet. Meist sind sie schwer gepanzert und können gefährlichen Angriffen gut widerstehen.



Basilisk

Dieses Ungetüm tauchte kurz nach der Katastrophe im unfruchtbaren Gebiet auf. Es ist nicht nur riesengroß und hat mächtige Kiefer, sondern kann aus seinen Augen auch tödliche Energieblitze abfeuern. Viele haben versucht, diese Bestie zu stellen, aber alle haben diesen Versuch mit dem Leben bezahlt.

Eisork

Eisorks sind die langsamen, dummen Infanteristen des Kriegslords in der Eiswüste. Allerdings sind sie mit ihrer scharfen Streitaxt und ihrer Eisarmbrust gut ausgerüstet. Wenn Sie diese Bestien ausstricksen können, ist das einem Frontalangriff stets vorzuziehen.



Greife

Die Greife sind die geflügelten Kreaturen der Eiswüste. Sie sind schlaue, schnell und gut ausgestattet. Am besten geht man ihnen aus dem Weg.



Frostdämon

Diese Dämonen sind große, zottelige Wesen und leben in der Eiswelt. Sie sind langsam und ziemlich dumm. Trotzdem sollte man sie nicht unterschätzen, denn sie sind sehr stark und häufig in Rudeln unterwegs.



Schneemähne

Die Schneemähne ist ein einzigartiges Geschöpf der Eiswelt. Es ist äußerst schnell und beißt kraftvoll zu. Man weiß nicht, wie dieses Geschöpf aussieht, denn es ist unsichtbar. Es ist ebenfalls unbekannt, von welcher Art Magie dieses Geschöpf durchdrungen ist.



Zweiköpfiger Drache

Dieser Drache bewacht einen Durchgang in der Eiswüste. Es heißt, es gäbe eine Möglichkeit, dieses großartige Geschöpf zu besiegen, doch bisher hat sie niemand gefunden. Gerüchten zufolge

bewacht der zweiköpfige Drache den Durchgang in ein phantastisches Land.

Schwarze Schergen

Dies sind die Infanteristen und Lakaien von Lucretio. Diese Geschöpfe, aus jener dunklen Flüssigkeit entstanden, die jetzt durch den Sonnentempel fließt, wurden von Lucretio ausgeschiedt, um die verlorenen Teile der Maske der Ewigkeit zu finden. Diese Kreaturen sind stark und gut gerüstet. Wenn Sie auf einen von ihnen stoßen, müssen Sie sich auf jeden Fall verteidigen. Sie werden versuchen, Connor zu töten, und die Teile der Maske zu ihrem Herrn und Meister Lucretio zu bringen.



Schattendämon

Diese Dämonen findet man nur im Sonnentempel. Wenn sie Connors Gegenwart spüren, kommen sie aus den Mauern und Böden hervor. Passen Sie auf, wenn Sie eine dieser Kreaturen sehen, denn oft sind sie in Rudeln unterwegs.



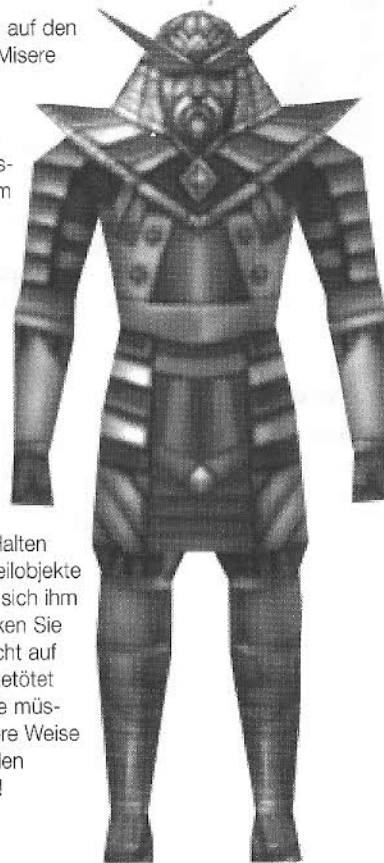
Wasserschlange

Diese Schlange findet man nur in den unteren Levels des Sonnentempels. Der Schlag ihrer starken, peitschenartigen Zunge ist gefürchtet.



Lucreto

Er ist der Bösewicht, auf den die ganze Misere zurückgeht! Am Ende des Spiels müssen Sie ihm entgegen treten. Da er ein Archone im Tempel war, bevor er sich der Macht der Finsternis zuwandte, kann er nicht besonders gut kämpfen. Dafür kennt er sich bestens mit Magie aus. Halten Sie genügend Heilobjekte bereit, wenn Sie sich ihm stellen, und denken Sie daran, daß er nicht auf normale Weise getötet werden kann. Sie müssen ihn auf andere Weise als durch normalen Kampf besiegen!



Tips

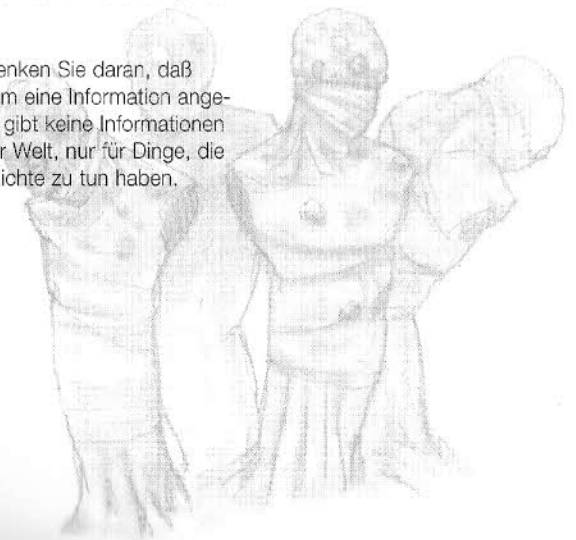
Sämtliche Rätsel der sieben Reiche sind hauptsächlich im jeweiligen Land zu lösen. Mit anderen Worten: Wenn Sie in einem Land festhängen, sollten Sie am besten auch IN DIESEM Land nach der Lösung suchen. Es gibt allerdings auch keine Rätsel, die Sie davon abhalten, ins nächste Land zu gehen, wenn die Antwort im aktuellen Land nicht zu finden ist. Das heißt jedoch nicht, daß sich manche Rätsel nicht über mehrere Länder erstrecken können. Es heißt nur, daß die Antwort für alle Rätsel, bei denen es darum geht, aus dem jeweiligen Land herauszukommen, auch vollständig im entsprechenden Land gefunden werden kann.

Ausnahmen zu Tip Nr. 1: Tja, keine Regel ohne Ausnahmen. Sie können ein Land verlassen, in dem ein Teil der Maske zu finden ist, ohne dieses Stück der Maske mitzunehmen. Dann müssen Sie jedoch irgendwann einmal zurückkehren. Es gibt auch einige untergeordnete Aufgaben, denen Sie nachgehen können, wenn Sie möchten. Für manche dieser Aufgaben müssen Sie jedoch eventuell in ein vorheriges Land zurückkehren, wenn Sie einen Gegenstand übersehen haben.

Sie haben keine Ahnung, was Sie tun oder wohin Sie gehen sollen? Sehen Sie sich die magische Karte an. Wenn es einen Ort darauf gibt, den Sie noch nicht erforscht haben, suchen Sie diesen auf. Das Erforschen ist ein wichtiger Teil dieses Spiels.

Immer noch keine Ahnung? Sprechen Sie NOCH EINMAL mit einigen der Charaktere. Oft haben sie recht hilfreiche Tips auf Lager.

IMMER NOCH KEINE AHNUNG? Denken Sie daran, daß alles, auf das Sie klicken und bei dem eine Information angezeigt wird, vermutlich wichtig ist. Es gibt keine Informationen für jede Tasse und jeden Teller in der Welt, nur für Dinge, die etwas mit dem Spiel und der Geschichte zu tun haben.



Mitwirkende

Das Team von Maske der Ewigkeit

Design/Text

Roberta Williams

Produktion/Regie/Co-Design

Mark Seibert

Künstlerische Leitung

Jason Piel

Regie Animationen

Jason Zayas

Programmierung

Adam Szofran
Alan Clark
David Wenger
Jeff Orkin
Jeff Pobst
Jim Edwards
John McKinnie
Scott Bodenbender

3D-Grafik

Barry Sundt
Bob Munsil
William Todd Bryan

Animationen

Ethan Walker
John Piel
Marc Vulcano
Ray Bornstein

Leitung Qualitätssicherung

Jennifer Keenan

Soundeffekte & Zusätzliche Musik

Ben Houge

Weitere Hilfe von:

Al Eufrazio
John Shroades
Layne Gifford
Mark Martino
Mikhail Agadzhanov
Rob Kenny
Steve Conrad
William O'Brien

Weitere Mitwirkende

Sprachregie

Roberta Williams
Mark Seibert

Casting

Roberta Williams
Mark Seibert

Vorsprechen

VoiceCaster
Burbank, CA

Sprachaufnahme

Hollywood Recording Services

Leitung Sprachaufnahme

Mark Howlett

DREAMS Software

Ben Houge

Originalmusik – Komposition &

Einspielung

Kevin Manthei
Ben Houge
Mark Seibert

Eröffnungs-, Schluß- und

Flug-zum-Tempel-Film
Digital Post Graphics
Seattle, WA
Verpackung
Dan Amdur
Jim Veevert

Dokumentation

Mark Seibert
Cheryl Sweeney
Roberta Williams

Management Qualitätssicherung

Gary Stevens
Management-Assistenz: Ken Eaton
Leitung: Bernadette Pryor
Technik: Erinn Hamilton
PC-Technik: Pat Callahan
Kompatibilität: Byron Hummel
Analyse: Ishmael Burns, Julie Bazuzi,
Marc Nagel, Kate Powell, Noel Prude

Beta-Test

Kate Ashley, Chris Canavan, Alan Chan,
Lars Christen, Robert Glover, Mark

Goodman, Chris Kateff, Geoff Keighley,
Noah Koontz, Linda Lindley, Wes Litt,
Tom Marley, Sherry Marshall, Steve
Martin, Jeff Miller, Michael O'Brien,
Michael Piontek, Della Rodgers, Mike
Shavelson, Charles Solen, Corey
Vanderlaan, Robin Ward, Stuart Young

Besonderer Dank geht an

Mark Hood, Scott Lynch, Jim Murphy,
Zippy the Incredibly Inflatable Spitting
Wonder Llama, The World
Famous Talking Bear –
und alle Mütter, Väter, Ehemänner,
Ehefrauen, Freundinnen, Freunde & all
die anderen wichtigen Leute, ohne die
dieses Spiel Monate früher fertig gewor-
den wäre.

Sprecher

Ben Houge
Bill Farmer
Daran Norris
Jan Rabson
Jennifer Darling
Jim Ward
Kevin Richardson
Kirsten Seibert
Mary Kay Bergman
Neil Ross
Nick Jameson
Philece Sampler
Richard Horvitz
Scott Bullock
Tasia Valenza

Fährmann, Skelette
Seltsamer Händler, Greifenkönig
König Graham, Waffen-verkaufender Gnom, Eislord
Kristallmagier, Schwarzer Scherger
Sumpf-Elfe, Dame vom See, Einhorn/Häßliches Wesen
Unsichtbare Stimme, Rüstung-verkaufender Gnom, Hügelmann
Prophetenbaum, Lord Azriel, Lucretio
Gwennie
Sumpfhexe, Apotheker-Gnom
Geister-Ritter, Archone, Zauberer
Daventry-Beamter, weiser Gnom
Sumpf-Elfe, Königin Freesa
Sumpf-Elfe, Eisornk-Infanterist, Skelett
Connor, König Mudge
Luftgeist, Sarah

SERVICELEISTUNGEN

Kundendienst / Technischer Support

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

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

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

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

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

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Sierra wenden:

Cendant Software International GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

Sierra Deutschland Web Site

<http://www.sierra.de> Rund um die Uhr

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

Hintline

0190 / 515 616 Rund um die Uhr

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

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFFREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von CENDANT Software Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

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

2. Besitz

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

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Programm-Transfer

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

5. Laufzeit / Kündigung

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

6. Exportbeschränkungen

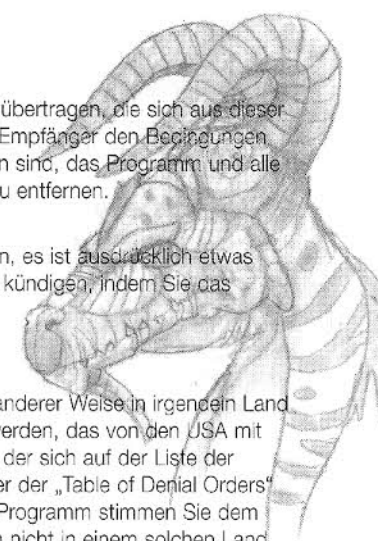
Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals“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

7. Garantieeinschränkungen

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

8. Haftungsbeschränkung

WEDER CENDANT Software Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGEND-EINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER -FUNKTIONSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETEREN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE,



ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.

Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.

Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen CENDANT Software Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen CENDANT Software Deutschland GmbH und mir aufhebt.



Notizen

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.