



JETZT ERHÄTLICH

WWW.ASSASSINSCREED.COM

ASSASSIN'S CREED™



Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.

300009906 MADE IN EUROPE

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

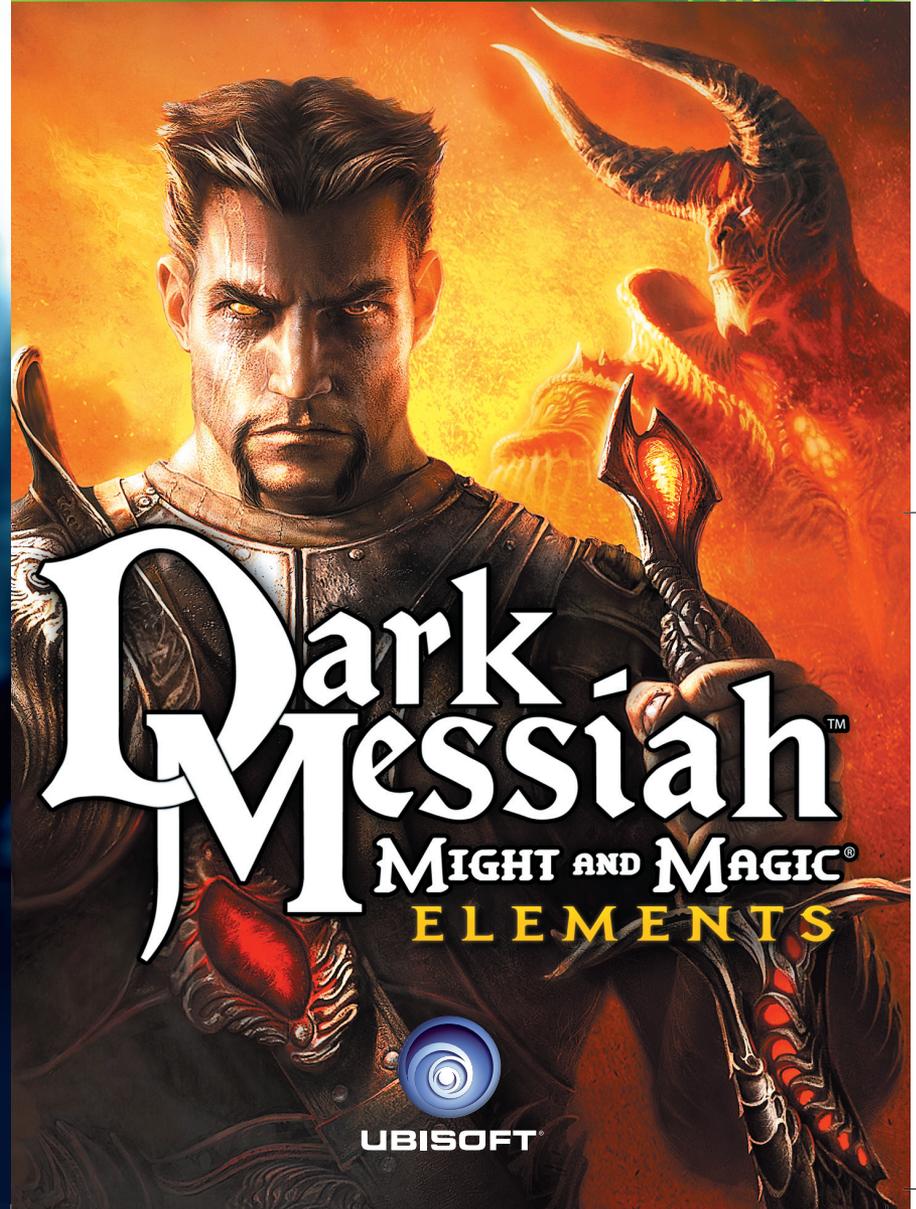
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.



XBOX 360™

XBOX LIVE



Dark Messiah™ MIGHT AND MAGIC® ELEMENTS



UBISOFT™

WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospiele

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

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

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

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

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihrer Konsole aufhalten.

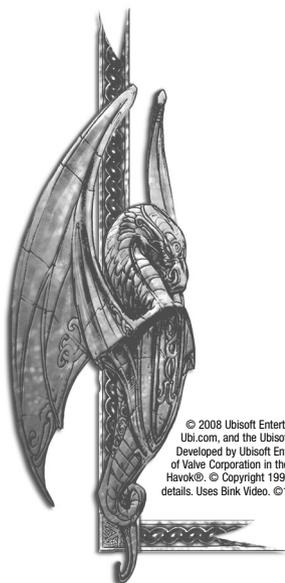
Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|----------------------------------|----|
| STEUERUNG | 4 |
| VERBINDUNG MIT XBOX LIVE | 4 |
| EINFÜHRUNG | 5 |
| HAUPTMENÜ | 7 |
| OPTIONEN | 8 |
| STEUERUNG | 9 |
| KLASSEN | 11 |
| BILDSCHIRMELEMENTE | 12 |
| GEGENSTÄNDE & FERTIGKEITEN | 14 |
| MULTIPLAYER | 22 |
| GARANTIE | 34 |
| UBISOFT-KUNDENDIENST | 35 |



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
 Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999–2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997–2008 by RAD Game Tools, Inc.

STEUERUNG

Einzelspieler-Steuerung



XBOX LIVE

Spielen Sie gegen jeden, jederzeit und überall über Xbox LIVE®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Ihren Freunden. Laden Sie Spielinhalte vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Videonachrichten. Gehen Sie online und erleben Sie die Revolution.

Verbinden

Um Xbox LIVE benutzen zu können, müssen Sie Ihre Xbox 360 Konsole an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und sich als Xbox LIVE-Mitglied anmelden. Um mehr Informationen über das Verbinden zu bekommen und zu erfahren, ob Xbox LIVE in Ihrer Region verfügbar ist, besuchen Sie www.xbox.com/live.

Jugendschutz

Die einfachen und flexiblen Einstellungen erlauben Eltern und Betreuungspersonen, zu entscheiden, auf welche Spiele junge Spieler Zugriff haben, basierend auf der Einstufung des Inhalts. Um mehr darüber zu erfahren, besuchen Sie www.xbox.com/familysettings.

EINFÜHRUNG

In Dark Messiah sind Sie Sareth, Schüler von Phenrig, einem mächtigen Zauberer. Phenrig, Ihr Ziehvater, hat Sie von Anbeginn auf ein Ziel gerichtet erzogen: Sie in Magie und Kriegskunst auszubilden.

Zu Beginn des Spieles werden Sie in die freie Stadt Steinhelm geschickt, wo der Magier Menelag lebt, ein Freund Ihres Meisters. Ihm sollen Sie helfen, den lange verschollenen Schädel der Schatten zu finden.

Personen

Sareth (Sie)



Ein junger Mann, Schüler des Zauberers Phenrig. Von seinem Mentor in Kampfkünste und Magie eingeführt ist Sareth bereit, die einzige Heimat, die er je gekannt hat, zu verlassen und sich in die Welt von Ashan zu wagen.

Phenrig



Phenrig ist Sareths Lehrer und Mentor. Er hat den Waisenknaben seit dessen Kindheit aufgezogen. Alles was Sareth über Waffen und Magie weiß, schuldet er der strengen, aber geduldigen Erziehung seines Meisters.

Menelag



Der Zauberer Menelag, Regent der freien Stadt Steinhelm, opferte zehn Jahre seines Lebens der geradezu besessenen Suche nach dem Schädel der Schatten. Er fand ihn schließlich, begraben in Tempelruinen, auf einer entlegenen Insel.

Xana



Ein schützendes Wesen, das Phenrig mit einer magischen Verschmelzung an Sareths Geist gebunden hat, um ihm Führung und Schutz zu bieten.

Leanna



Leanna ist eine junge Zauberin aus Steinhelm, Nichte des Menelag und Teil der Expedition, die den Schädel der Schatten finden soll. Sie will den Schädel finden, um ihre Stadt damit zu verteidigen, und wird auf der Suche danach zu Sareths Gefährtin.

Der Dunkle Messias



Sohn des Herrschers der Dämonen, ist er der Prophezeiung zufolge derjenige, der die Tore zu dem Kerker der Dämonen öffnen wird und es ihren Legionen ermöglicht, in ganz Ashan zu wüten.

Kha Beleth, der Herrscher der Dämonen



Vater des Dunklen Messias' und Befehlshaber der Legionen der Hölle. Er erwartet ungeduldig den Tag, an dem sein Sohn die Wände seines Gefängnisses niederreißt, das ihn und seine Anhänger in den leeren Weiten zwischen den Welten gefangen hält.

Das Universum von Might & Magic

Hintergrund

Vor beinahe einem Jahrtausend wüteten die Feuerkriege über ganz Ashan. Menschen, Elfen und Zwerge stellten sich den Dämonenhorden. Leid und Verwüstung waren unbeschreiblich, doch schließlich war das Kriegsglück den vereinten Kräften hold. Einen großen Anteil an diesem Sieg hatte das heldenhafte Opfer eines Zauberers namens Sar-Elam, der siebente Drache.

Mit Hilfe seiner nahezu göttlichen Kräfte und unterstützt von anderen Zauberern warf Sar-Elam die Dämonen aus dieser Welt in einen Limbus ewigen Feuers. Aus der Essenz seines Geistes wob Sar-Elam ein Gefängnis, die Dämonen auf ewig zu bannen.

Etwas jedoch geschah während Sar-Elams Ritual und die Magie, die er heraufbeschwor, schuf nicht den perfekten Kerker ... ein winziger Makel verblieb in der ansonsten undurchdringlichen Barriere. Eine Schwachstelle, die es dämonischem Einfluss während einer Sonnenfinsternis erlaubte, in den Kerker einzudringen.

Zornig, aber geduldig verblieben die Dämonen in ihrem Gefängnis und warteten. Und planten.

Alles, was vom siebenten Drachen übrig blieb, war sein Schädel. Nunmehr der Schädel der Schatten genannt, war er fortgezaubert worden von den Getreuen der göttlichen Mutter Asha, Schöpferin der Welt und Quelle aller Magie. Sie versteckten ihn in einem antiken Tempel auf einer verlassen Insel, fern der Machenschaften von Menschen, Elfen oder Dämonen.

Dort ruht der Schädel, den Tag erwartend, an dem seine Kräfte wieder gebraucht werden.

Die Prophezeiung des Dunklen Messias'

67 Jahre nach Sar-Elams Tod prophezeite sein Jünger, Sar-Shazzar, dass eines Tages ein Kind, halb Dämon und halb Mensch, geboren werde; ein Wanderer zwischen den Welten, den man als „Dunklen Messias“ kennen und der die Relikte des siebenten Drachen benützen werde, um den Kerker der Dämonen für immer zu zerschmettern.

Nur drei vollständige Strophen der ursprünglichen Prophezeiung sind erhalten. Sie könnten wie folgt übersetzt werden:

*Ein Jahrtausend wird die Festung stehen
Geistermanern gehüllt in Wände aus Feuer
Und gehörnte Lords neigen den Kopf
Vor einem, gezeugt vom schlimmsten Ungehener*

*Ein Jahrhundert voll Blut und Hader. Der Mond
Sich verfinstert am Himmel droben
Der Ruheplatz schließlich gefunden wird
Vom Siebten, der sich so hoch erhoben*

*Die letzte Tochter von verlor'nem Geblüt
In Krypten wird sie ihn begleiten
Wo Prophezeiungen ringen in einem Krieg
Zwischen Feinden aus uralten Zeiten*

HAUPTMENÜ

Wenn der Ladevorgang beendet ist, drücken Sie START, um in das Hauptmenü zu gelangen, das Ihnen die folgenden Optionen bietet:

Einzelspieler

Starten Sie ein Einzelspieler-Spiel als Sareth. Wählen Sie Ihre Klasse aus: Krieger, Bogenschütze, Magier oder Assassine, jede mit ihren eigenen, speziellen Fertigkeiten. Wählen Sie eine Schwierigkeitsstufe: Leicht, Normal oder Schwer. In der Stufe Schwer werden Gegner stärker und widerstandsfähiger sein und Ihren Angriffen geschickter ausweichen können.

Mehrspieler

Zugang zu einem Mehrspieler-Spiel (mehr Informationen auf Seite 22).

Warnung: Sie benötigen ein Xbox LIVE-Konto, um im Mehrspielermodus spielen zu können.

Erfolge

Eine Übersicht Ihrer Erfolge.

Exklusive Inhalte

In diesem Menü erhalten Sie Zugang zu exklusiven Inhalten, indem Sie entweder Ihre Spielerkennung bei ubi.com anmelden oder Ihren Exklusivitäts-Code eingeben.

SOLO-OPTIONEN

Audio/Video

Über diese Optionen können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

- Die Gesamtlautstärke des Spiels
- Die Lautstärke der Musik
- Die Lautstärke der Stimmen
- Die Helligkeit der Anzeige
- Die Lebensenergie der Gegner anzeigen

Xbox 360 Controller

Mit diesen Optionen können Sie:

- Die Controllerempfindlichkeit einstellen
- Die Controllerkonfiguration anzeigen

Anmerkung: Die Y-Achse ist umgekehrt (wenn Sie den rechten Stick nach oben bewegen, sehen Sie auf ihre Füße), falls Sie Ihr Xbox 360-Profil auf diese Weise konfiguriert haben. Verändern Sie die Einstellungen in Ihrem Xbox 360-Profil, um das Verhalten im Spiel zu ändern.

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Audio/Video

Über diese Optionen können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

- Die Gesamtlautstärke des Spiels
- Die Lautstärke der Musik
- Die Lautstärke der Stimmen
- Die Helligkeit der Anzeige
- Die Lebensenergie der Gegner anzeigen
- Den zugefügten Schaden anzeigen
- Aktiviert Euer Ausrüstungs-Pack

Xbox 360 Controller

Mit diesen Optionen können Sie:

- Die Controllerempfindlichkeit einstellen
- Die Controllerkonfiguration anzeigen
- Die Waffen- und Fertigkeitensteuerung ändern

Anmerkung: Die Y-Achse ist umgekehrt (wenn Sie den rechten Stick nach oben bewegen, sehen Sie auf ihre Füße), falls Sie Ihr Xbox 360-Profil auf diese Weise konfiguriert haben. Verändern Sie die Einstellungen in Ihrem Xbox 360-Profil, um das Verhalten im Spiel zu ändern.

STEUERUNG

Grundlegende Aktionen

Laufen

Bewegen Sie den **⬇**, um zu laufen. Die Bewegung wird beschleunigt, belastet aber Ihre Ausdauer. Wenn Ihre Ausdauer erschöpft ist, können Sie nicht laufen.

Ducken

Drücken Sie **⬇**, um sich zu ducken. Die Bewegung wird verlangsamt.

Springen

Drücken Sie **⬇**, um zu springen.

Klettern

Leiter: Um eine Leiter zu benutzen, gehen Sie einfach darauf zu und bewegen Sie sich dann auf oder ab.

Mauer: Um eine niedrige Mauer zu erklimmen, halten Sie **⬇**, wenn Sie vor der Mauer stehen, und bewegen Sie sich darauf zu.

Seil: Um an einem Seil zu klettern, drücken Sie **⬇**, um an das Seil zu springen, und bewegen Sie sich dann auf oder ab. Drücken Sie erneut **⬇**, um in Blickrichtung zu springen.

Bewaffneter Angriff/Zauberspruch

Ziehen Sie **⬇**, um mit Ihrer Waffe anzugreifen oder den ausgewählten Zauber zu wirken.

Gegenstand wählen/Zaubersprüche im Gürtel

Ihr Gürtel enthält acht Plätze, die mit Gegenständen oder Zaubersprüchen belegt werden können. Um einen Gegenstand oder Zauberspruch aus den ersten vier Plätzen zu wählen, drücken Sie einfach **⬇**, **⬅**, **➡** oder **➡**. Drücken und halten Sie **⬇**, um die verbleibenden vier Plätze anzuwählen.

Verteidigung

Ziehen und halten Sie **⬇**, um sich mit Ihrer Waffe zu verteidigen oder mit Ihrem Schild, soweit Sie eines bei sich tragen. Die Verteidigung wird mit Schild effektiver sein. Mit einem Bogen können Sie sich nicht verteidigen.

Interaktion

Drücken Sie **⬇**, um Einfluss auf Ihre Umgebung zu nehmen, also Gegenstände aufzunehmen, Schalter zu drücken und Türen oder Truhen zu öffnen oder Ähnliches.

Weitere Aktionen

Kraftvoller Schlag

Ziehen und halten Sie , um eine Angriffshaltung einzunehmen. Wenn Sie wieder loslassen, wird Sareth einen kraftvollen Schlag ausführen, der 150% des Schadens zufügt, dessen Ihre Waffe normalerweise fähig ist.

Adrenalin

Jeder Schlag wird Ihnen Adrenalin hinzufügen. Wenn Ihre Adrenalinanzeige vollständig gefüllt ist, drücken Sie  und führen Sie einen kraftvollen Schlag, der sehr viel Schaden anrichtet. Es besteht auch die Möglichkeit, einen finalen Angriff zu führen, der Ihren Gegner umbringt.

Achtung: Der Angriff wird variieren, abhängig von dem Körperteil, auf das Sie zielen. So wird Ihr Gegner beispielsweise geköpft, wenn Sie auf den Kopf zielen.

Wenn Ihre Adrenalinanzeige voll ist, wird die Wirkung Ihrer Zaubersprüche auch beträchtlich ansteigen. Drücken Sie  und benutzen Sie Ihren Spruch, um Ihrer Raserei freien Lauf zu lassen. So werden Sie etwa mit der Telekinese die Möglichkeit haben, Ihre Gegner zu packen und zu schleudern.

Konter

Parieren kurz vor einem Angriff Ihres Gegners wird diesen aus der Fassung bringen und Ihnen eine Möglichkeit zum Gegenangriff geben.

Interaktion mit der Umgebung

Sie werden öfter mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu kämpfen haben. In diesen Situationen können Sie einen Vorteil daraus ziehen, wenn Sie Ihre Umgebung nutzen: Zerstören Sie hölzerne Pfeiler, um Kisten und Fässer auf Ihre Feinde stürzen zu lassen, treten Sie nahe spießbewehrten Wänden nach Ihnen, um sie zu pfählen, verbrennen Sie sie, indem Sie Ölkügelchen entzündet. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, experimentieren Sie mit den verschiedenen Aktionen.

Xanas Kräfte

Halten Sie , um Xanas Kräfte zu benutzen. Wenn Sie ihre Kräfte benutzen, können Sie keine Waffen benutzen und Sie werden in normalem Maße Gesundheit verlieren. Drücken Sie nochmals , um Xanas Kräfte abzuschalten.

Achtung: Diese Aktion kann zu Beginn Ihrer Abenteuer nicht ausgewählt werden.

KLASSEN

Krieger

Als Mann großer Stärke glaubt der Krieger einzig an die Macht des Schwertes. Er kann besondere Fertigkeiten benutzen, um seine Feinde mit einem Schlag zu töten und kann schwere Rüstungen tragen.

Merkmale: Macht, Nahkampf, Angriff, Kampf Mann gegen Mann.

Ausrüstung: Schwerter, Schilde, Schwere Rüstung.

Bogenschütze

Der Bogenschütze ist kein Mann des Nahkampfes. Er bevorzugt es, seine Gegner aus einiger Entfernung mit dem Bogen zu erledigen, bevor sie ihm gefährlich werden können.

Merkmale: Präzision, Vorausahnung, Reflexe.

Ausrüstung: Bögen, Schabemesser, Lederrüstung.

Magier

Die Elemente sind kein Geheimnis für den Magier. Er benutzt oft Kombinationen der Kräfte, wohl wissend, dass Feuer nicht unbedingt bedrohlicher ist als Eis.

Merkmale: Magische Kraft, Wissen, Leichte Rüstung.

Ausrüstung: Stäbe, Magische Gewänder.

Assassine

Warum einen Gegner von vorn angehen, wenn man ihn von hinten angreifen kann? Ausgezeichnet im Umgang mit dem Dolch ist dieser Meister der Schatten ein Experte in Fingerspitzengefühl, Lautlosigkeit und Raffinesse.

Merkmale: Verstoßenheit, Heimtücke, Berechnung.

Ausrüstung: Schabemesser, Lederrüstung.

BILDSCHIRMELEMENTE



- 1. Leben:** Dies ist Ihre Lebensanzeige. Sie vermindert sich, wenn Sie getroffen werden, kann aber wieder aufgefüllt werden, indem Sie Lebenstränke zu sich nehmen oder Heilspprüche anwenden.
- 2. Mana:** Dies ist Ihre Manaanzeige (Achtung: Diese Anzeige entfällt, wenn Sie die der Krieger- oder Assassinen-Klasse gewählt haben). Sie vermindert sich jedes Mal, wenn Sie einen Zauberspruch anwenden, kann aber wieder aufgefüllt werden, indem Sie Manatränke zu sich nehmen. Die Zahl neben dem Symbol des ausgewählten Zauberspruchs zeigt Ihnen an, wie oft Sie den Zauberspruch mit Ihrem derzeitigen Manavorrat wirken können.
- 3. Adrenalin:** Dies ist Ihre Adrenalinanzeige. Je mehr Gegner Sie töten, desto mehr füllt sich die Anzeige. Wenn Sie Ihre Raserei entfesseln, wird sich die Anzeige vollständig leeren.
- 4. Ausgewählte(r) Waffe/Zauberspruch:** Zeigt an, welche Waffe oder welcher Zauberspruch angewählt ist. Wenn Ihre Waffe über eine besondere Kraft (Zauber) verfügt, werden Sie eine Weile warten müssen, um diese besondere Kraft wieder anwenden zu können.
- 5. Gürtel:** Nutzen Sie den Gürtel, um schnell Zaubersprüche oder Gegenstände aus Ihrem Inventar anzuwählen. Drücken und halten Sie **RB**, um die weiteren vier Plätze angezeigt zu bekommen.
- 6. Tarnungsmeter:** Wenn Sie als Assassine spielen, erscheint diese Anzeige, sobald Sie sich in Dunkelheit befinden.
- 7. Erfahrung:** Dies ist Ihre Erfahrungsanzeige, identisch mit der auf dem Fertigkeiten-Bildschirm (siehe unten).
- 8. Ausdauer:** Wenn Sie laufen, kämpfen oder treten, wird sich Ihre Ausdauer vermindern. Sie werden ebenfalls Ausdauer verlieren, wenn Sie sich unter Wasser befinden. Sollte Ihre Ausdauer unter Wasser vollständig verbraucht sein, verlieren Sie Leben, bis Sie wieder auftauchen und erneut atmen können.
- 9. Boss-Leben:** Diese Anzeige erscheint, wenn Sie einem Endgegner gegenüber treten.
- 10. Ausgang:** Dieses Symbol bedeutet, dass Sie sich dem Ende eines Levels nähern.

Inventar



Während des Spiels können Sie verschiedene Gegenstände sammeln, die Ihnen bei Ihren Abenteuern nützlich sein werden. Drücken Sie **B**, um auf Ihr Inventar zuzugreifen.

1. Zeigt den aktuellen Stand Ihres Lebens und des Manas an, als auch den maximal möglichen Stand.
2. Zeigt die Rüstungskategorie an (den Schaden, den Ihre Ausrüstung abfängt), den Schaden (die Höhe des Schadens, den Ihre aktuelle Waffe Gegnern beibringt) und die Kritischen Treffer (Wahrscheinlichkeit einen kritischen Schlag zu landen). Kritische Schläge verdoppeln den beigebrachten Schaden.
3. Objekt-Kategorien (siehe unten)
4. Ihr Gürtel. Drücken Sie **X**, um den ausgewählten Gegenstand oder Zauberspruch in Ihren Gürtel zu stecken. Bewegen Sie Ihr Steuerkreuz auf einen Platz und drücken Sie **A**, um diesen Platz zuzuweisen. Drücken und halten Sie **RB**, um zwischen dem ersten und zweiten Gürtel zu wechseln.

Sie können Dinge sammeln, selbst wenn Ihre Klasse diese nicht verwenden kann. Diese Dinge werden automatisch in Ihre Sammlung aufgenommen. Drücken Sie **S**, um Ihre Sammlung zu betrachten.

Aufgaben

Drücken Sie **BACK**, um eine Liste aller Aufgaben eines Levels angezeigt zu bekommen. Die Aufgaben können primär sein (solche, die Sie erledigen müssen) oder sekundär (solche, die Sie erledigen können). Der Aufgaben-Bildschirm zeigt Ihnen auch alle gefundenen Relikte an, sowohl aus dem aktuellen Level, als auch aus dem ganzen Spiel. Wenn Sie alle Relikte sammeln, schalten Sie Erfolge frei.

Fertigkeiten

Wenn Sie Aufgaben erledigen, einen versteckten Bereich finden oder einen Feind töten, wird sich Ihre Erfahrungs-Anzeige füllen. Wenn sie einmal voll ist, werden Sie eine neue Stufe erreichen und eine neue Fertigkeiten hinzugewinnen. Drücken Sie **Y** auf dem Inventar-Bildschirm, um Ihre Fertigkeiten zu betrachten.



1. Die Liste der Fertigkeiten, die Sie mit Erreichen einer neuen Stufe erlangt haben. Wenn Sie eine Fertigkeit auswählen, können Sie mehr darüber erfahren.
2. Ihre Erfahrungs-Anzeige und Ihre aktuelle Stufe.

GEGENSTÄNDE & FERTIGKEITEN

Gegenstände

Sie werden viele verschiedene Gegenstände finden, die Ihnen auf Ihrer Reise helfen werden. Sie fallen in eine der im Folgenden beschriebenen Kategorien.

Waffen

Es gibt drei Arten von Waffen:



Schwerter

Schwerter sind mächtige Waffen und sehr effektiv im Nahkampf.



Dolche & Stäbe

Dolche sind geeignet, wenn man sich an einen Gegner anschleichen und ihn schnell zur Strecke bringen will. Stäbe sind nicht so tödlich wie Schwerter und Dolche, sind aber sehr wirksam gegen größere Gruppen von Feinden, da es damit leichter ist, sie zu betäuben und niederzuschlagen.



Bögen

Ein Bogen kann aus der Ferne beträchtlichen Schaden anrichten. Kraftstreichungen fügen nicht mehr Schaden zu als schnelle Angriffe, aber durch Halten von **RT** ermöglichen sie ab Bogenschießen Stufe 2 das Zoomen.



Rüstung und Schilde

Diese verbessern Ihre Verteidigung, vermindern also den Schaden, den Sie erleiden.



Kleinteile

Kleinteile sind Gegenstände mit magischen Eigenschaften wie Ringe oder Tränke.

Zaubersprüche

Zaubersprüche erhalten Sie, wenn Sie eine neue Stufe erreichen. Sie werden auch Schriftrollen mit speziellen Formeln finden. Alle Zaubersprüche fallen in eine von zwei Kategorien:



Esoterische Sprüche: Diese werden hauptsächlich gebraucht, um Ihnen zu helfen.



Elementare Sprüche: Diese werden hauptsächlich gebraucht, um Schaden zuzufügen.

Fertigkeiten nach Klassen

Krieger



Dunkelsicht

Erlaubt es Ihnen, im Dunkeln zu sehen.



Nahkampf 1

Lässt Sie Ihre schnellen Schläge noch schneller ausführen.

Abwärtsschlag (Springen + Kraftvoller Schlag): Drängt den Gegner zurück und verdoppelt den Schaden. Verbraucht Ausdauer.



Stärke 1

Erhöht den Schadenswert einer Waffe um 10.



Nahkampf 2

Erzeugt eine Chance von 5%, dass Sie Ihren Gegner mit einem kraftvollen Schlag entwaffnen.

Sturm (Sprint + Kraftvoller Schlag): Betäubt den Gegner und verdoppelt den Schaden. Verbraucht Ausdauer.



Ausdauer

Erhöht Ihre Ausdauer. Je mehr Ausdauer Sie haben, desto schneller können Sie sprinten und ohne Sauerstoff tauchen.

**Gesundheit 1**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 600 Gesundheitspunkte zu erlangen.

**Nahkampf 3**

Erzeugt eine Chance von 5%, dass Sie die Parade Ihres Gegners mit einem kraftvollen Schlag durchbrechen können und eine Chance von 2%, wenn Sie schnelle Schläge benutzen.

Wirbelwind (Ducken + Kraftvoller Schlag): Hält Ihren Gegner in Reichweite und verdoppelt den Schaden. Verbraucht Ausdauer.

**Stärke 2**

Erhöht den Schadenswert einer Waffe um 15.

**Gesundheit 2**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 700 Gesundheitspunkte zu erlangen.

**Stärke 3**

Erhöht den Schadenswert einer Waffe um 25.

**Gesundheit 3**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 800 Gesundheitspunkte zu erlangen.

**Adrenalin**

Verlängert die Wirkung des Adrenalins und erlaubt es Ihnen, zwei tödliche Schläge hintereinander auszuführen.

**Lebenskraft**

Erneuert alle fünf Sekunden zehn Lebenspunkte.

**Kritischer Treffer 1**

Gibt Ihnen eine Chance von 2%, einen kritischen Schlag zu landen (Doppelter Schaden).

**Kritischer Treffer 2**

Gibt Ihnen eine Chance von 4%, einen kritischen Schlag zu landen (Doppelter Schaden).

Bogenschütze



Dunkelsicht

Erlaubt es Ihnen, im Dunkeln zu sehen.



Bogenschießen 1

Ihre Schüsse sind genauer (stete Sicht). Der Schaden bei einem Kopfschuss verdoppelt sich.



Bogenschießen 2

Erlaubt es Ihnen, zu zoomen, wenn Sie einen Bogen benutzen.

Zoom: Halten Sie **Alt**. Der Schaden bei einem Kopfschuss verdreifacht sich.



Feuerfalle

Kosten: 120 Energie. Schaden: 250 (Feuer).

Wirkung: Erzeugt eine unsichtbare, magische Falle, die explodiert, wenn sich ein Feind nähert.



Bogenschießen 3

Erlaubt es Ihnen, schneller nachzuladen. Der Schaden bei einem Kopfschuss vervierfacht sich.



Dieb

Erlaubt es Ihnen, Schlösser zu knacken. Außerdem können Sie automatisch Fallen und versteckte Objekte entdecken.



Gesundheit 1

Erlaubt es Ihnen, bis zu 600 Gesundheitspunkte zu erlangen.



Kritischer Treffer 1

Gibt Ihnen eine Chance von 2%, einen kritischen Schlag zu landen (Doppelter Schaden).



Gegengift

Vermindert die Wirkung eines Giftes um die Hälfte.



Heilung

Kosten: 80 Energie. Heilung: 150. Benutzen Sie dies, um sich selbst zu heilen.

**Großer Zauber 1**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 450 Manapunkte zu erlangen.

**Gesundheit 2**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 700 Gesundheitspunkte zu erlangen.

**Kritischer Treffer 2**

Gibt Ihnen eine Chance von 4%, einen kritischen Schlag zu landen (Doppelter Schaden).

**Adrenalin**

Verlängert die Wirkung des Adrenalins und erlaubt es Ihnen, zwei tödliche Schläge hintereinander auszuführen.

**Dolchmeister**

Erhöht den Schadenswert eines Dolchtreffers um 20.

Magier

**Dunkelsicht**

Erlaubt es Ihnen, im Dunkeln zu sehen.

**Flammenpeil**

Kosten: 30 Energie. Schaden: 40 (Feuer).

Wirkung: Verschießt ein magisches Geschoss. Benutzen Sie , um das Geschoss zu steuern.

Adrenalin: Verschießt drei Geschosse gleichzeitig.

**Einfrieren**

Kosten: 120 Energie. Schaden: 0.

Wirkung: Friert einen Feind für zwölf Sekunden ein.

Adrenalin: Friert den Feind andauernd ein.

**Großer Zauber 1**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 450 Manapunkte zu erlangen.

**Feuerball**

Kosten: 70 Energie. Schaden: 75 (Feuer) + Explosion.

Wirkung: Verschießt ein magisches Geschoss, das beim Aufschlag explodiert.
Benutzen Sie , um das Geschoss zu steuern.

Adrenalin: Tötet das Ziel augenblicklich.

**Telekinese**

Kosten: Abhängig von der Masse des Objektes.

Wirkung: Packen, bewegen und werfen Sie Objekte, ohne sie zu berühren.

Ziehen Sie , um ein Objekt mit Telekinese zu schleudern.

Adrenalin: Ermöglicht das Heben von lebenden Wesen und größeren Objekten.

**Großer Zauber 2**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 600 Manapunkte zu erlangen.

Erhöht die Kraft Ihrer Zaubersprüche und magischen Effekte um 30%.

**Blitzschlag**

Kosten: 100 Energie. Schaden: 100 (Blitzschlag).

Wirkung: Verschießt ein elektrisches Geschoss, das von Wänden abbrallt. Der Schaden erhöht sich, wenn der Feind sich im Wasser befindet.

Adrenalin: Kettenblitz, der bis zu drei Ziele treffen kann.

**Heiliger Schutz**

Kosten: 120 Energie.

Wirkung: Erzeugt einen magischen Schild, der Sie acht Sekunden lang vor bewaffneten Angriffen und magischen Geschossen schützt.

**Feuerfalle**

Kosten: 120 Energie. Schaden: 250 (Feuer).

Wirkung: Erzeugt eine unsichtbare, magische Falle, die explodiert, wenn sich ein Feind nähert.

**Großer Zauber 3**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 900 Manapunkte zu erlangen.

Erhöht die Kraft Ihrer Zaubersprüche und magischen Effekte um 60%.

**Regeneration**

Regeneriert alle fünf Sekunden zehn Manapunkte.

**Inferno**

Kosten: 80 pro Sekunde. Schaden: 20 pro Sekunde (Feuer).

Wirkung: Beschwört vor Ihnen Flammen herauf, die Ihre Feinde verbrennen.

Adrenalin: Erhöht den zugefügten Schaden.

**Magische Macht**

Erhöht die Kraft Ihrer Zaubersprüche und magischen Effekte um 100%.

**Gesundheit 1**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 600 Gesundheitspunkte zu erlangen.

Assassine**Dunkelsicht**

Erlaubt es Ihnen, im Dunkeln zu sehen.

**Schleichen 1**

Dämpft die Lautstärke der Schritte, wenn Sie sich geduckt bewegen. Erlaubt es Ihnen, Gegner von hinten zu erstechen, indem Sie einen Dolch mit einem kraftvollen Schlag benutzen.

**Schleichen 2**

Erlaubt es Ihnen, sich unsichtbar zu machen, wenn Sie sich außerhalb von Schatten bewegen.

Erhöht die Chance, mit einem Dolch einen kritischen Treffer zu landen, um 2%.

**Dieb**

Erlaubt es Ihnen, Schlösser zu knacken. Außerdem können Sie automatisch Fallen und versteckte Objekte entdecken.

**Nahkampf 1**

Lässt Sie Ihre schnellen Schläge noch schneller ausführen.

Abwärtsschlag (Springen + Kraftvoller Schlag): Drängt den Gegner zurück und verdoppelt den Schaden. Verbraucht Ausdauer.

**Schleichen 3**

Erlaubt es Ihnen, sich in den Schatten zu bewegen und dabei unsichtbar zu bleiben.

Erhöht die Chance, mit einem Dolch einen kritischen Treffer zu landen, um 4%.

**Nahkampf 2**

Erzeugt eine Chance von 5%, dass Sie Ihren Gegner mit einem kraftvollen Schlag entwaffnen.

Sturm (Sprint + Kraftvoller Schlag): Betäubt den Gegner und verdoppelt den Schaden. Verbraucht Ausdauer.

**Dolchmeister**

Erhöht den Schadenswert eines Dolchtreffers um 20.

**Nahkampf 3**

Erzeugt eine Chance von 5%, dass Sie die Parade Ihres Gegners mit einem kraftvollen Schlag durchbrechen können und eine Chance von 2%, wenn Sie schnelle Schläge benutzen.

Wirbelwind (Ducken + Kraftvoller Schlag): Hält Ihren Gegner in Reichweite und verdoppelt den Schaden. Verbraucht Ausdauer.

**Gegengift**

Verringert die Wirkung eines Giftes um die Hälfte.

**Gesundheit 1**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 600 Gesundheitspunkte zu erlangen.

**Kritischer Treffer 1**

Gibt Ihnen eine Chance von 2%, einen kritischen Schlag zu landen (Doppelter Schaden).

**Adrenalin**

Verlängert die Wirkung des Adrenalins und erlaubt es Ihnen, zwei tödliche Schläge hintereinander auszuführen.

**Kritischer Treffer 2**

Gibt Ihnen eine Chance von 4%, einen kritischen Schlag zu landen (Doppelter Schaden).

**Gesundheit 2**

Erlaubt es Ihnen, bis zu 700 Gesundheitspunkte zu erlangen.

MEHRSPIELER

Spielmodi

Das Spiel bietet fünf verschiedene Spielmodi: In vier davon kämpfen zwei Teams von bis zu fünf Spielern gegeneinander. Im letzten Modus sind Sie auf sich allein gestellt.

Training

Im Trainingsmodus lernen Sie die grundlegenden Konzepte des Spiels, wobei jeder Spieler nur eine Fähigkeit pro Klasse zu meistern hat.

Besetzen Sie den Kontrollpunkt des gegnerischen Teams, um zu gewinnen.

Blitz

Ein weiteres Teamspiel. Die Karten für diesen Modus sind symmetrisch und es ist nicht möglich, wieder in das Spiel zurückzukehren, wenn man einmal getötet worden ist. Besetzen Sie den feindlichen Kontrollpunkt oder eliminieren Sie das andere Team, um zu siegen.

Kreuzzug

In diesem Modus kämpfen zwei Teams darum, auf einer Karte verschiedene Ziele zu erreichen. Das siegreiche Team kämpft auf der nächsten Karte weiter. Das Spiel besteht aus fünf Karten, die in die Gebiete der MENSCHEN und UNTOTEN aufgeteilt sind, wobei die Festungen der beiden Parteien in den beiden äußeren Karten die Ziele sind. Den ultimativen Sieg in dieser Kampagne erringt man, indem man die Festung des Widersachers zerstört.

Die Schlacht beginnt in der mittleren Karte und die Teams kämpfen an verschiedenen Stellen der Karte um Kontrollpunkte. Indem ein Team Kontrollpunkte hält, reduziert es die Wiederbelebungsöglichkeiten des anderen auf Null. Das Halten mehrerer Kontrollpunkte beschleunigt diesen Vorgang.

Wird eine Karte gewonnen, verschiebt sich das Spiel auf die nächste Karte in Richtung der Festung des Verlierers.

Die zentrale Karte der fünf verfügbaren Karten ist, was den Spielverlauf angeht, fast symmetrisch (die visuelle Erscheinung dagegen variiert). Die Karten mit den Festungen der Teams hingegen sind asymmetrisch mit starken Angriffs- und Verteidigungsmechanismen. Die „mittleren“ Karten, zwei und vier, ähneln in Angriff und Verteidigung den Endkarten mit den Festungen, sind aber weniger extrem. Sie sind auch etwas größer und erinnern eher an „Skirmish“-Karten.

Team Deathmatch

Ein Nahkampf-Spiel, bei dem es gilt, so viele Mitglieder des anderen Teams wie möglich zu töten und die Anzahl der Tode der eigenen Teammitglieder niedrig zu halten.

Helfen Sie einander, um das andere Team möglichst effektiv zu bekämpfen.

Deathmatch

Ein Nahkampf-Spiel, bei dem Sie unter Zeitdruck mehr Tötungen aufweisen müssen als Ihre Gegner, um zu gewinnen.

Alle anderen Spieler sind Ihre Feinde. Sie müssen töten und Schaden zufügen, um Ihre Wertung zu verbessern.

Deathmatch ist der einzige Modus in dem Sie bestimmte Objekte aufnehmen können, die Ihnen helfen, Ihre Feinde zu schlagen. Es gibt vier verschiedene Objekte: zusätzliche Leben und Energie, Leben- und Mana-Regeneration und Doppelter Schaden.



Ranglisten- und Spieler-Matches

Spieler-Match

In diesem Spieltyp gibt es keine Rangliste und Sie können jeden der fünf Spielmodi anwählen.

Ranglisten-Match

Ranglisten-Matches werden Ihre Statistiken und Ihren Ranglistenplatz beeinflussen. Sie können nur im Blitz- oder Deathmatch-Modus spielen.

Es gibt vier verschiedene Ranglisten:

- **Wöchentlicher Blitz:** Diese Rangliste für die Blitz-Spiele wird jede Woche zurückgesetzt.
- **Allzeit-Blitz:** Diese Rangliste für Blitz-Spiele wird nie zurückgesetzt.
- **Wöchentliches Deathmatch:** Diese Rangliste für die Deathmatch-Spiele wird jede Woche zurückgesetzt.
- **Allzeit-Deathmatch:** Diese Rangliste für Deathmatch-Spiele wird nie zurückgesetzt.

Mehrspieler-Steuerung



Achtung: Eine Fähigkeit aus dem Gürtel kann wie im Einzelspieler-Spiel mit dem Steuerkreuz ausgewählt werden. Sie können aber auch **LB** drücken, um die Fähigkeit, die der momentan ausgewählten folgt, zu aktivieren.

Achtung: Für die Zauberer- und Priesterinnenklassen kann es von Vorteil sein, die Belegung von **LT** und **RT** mit der von **LB** und **RB** zu vertauschen, da diese Klassen sehr oft Zaubersprüche wirken. Sie können die Tastenbelegung für jede Klasse im Optionsmenü „Steuerung ändern“ anpassen.

Nachdem Sie Ihr Spiel ausgewählt haben, müssen Sie sich für ein Team (menschlich oder untot), eine Klasse, Ihre Fertigkeiten und – im Kreuzzug-Modus – auch für einen Kontrollpunkt entscheiden. Achten Sie darauf, dass Sie nur an einem Punkt wiederbelebt werden können, den Ihr Team kontrolliert.

Sie können jederzeit wieder in dieses Menü zurückkehren (drücken Sie während des Spieles **B**), um Ihre Einstellungen zu ändern. Dies führt jedoch zu sofortigem Selbstmord.



Menschen-Team

Untoten-Team



Bildschirmelemente



- 1. Fertigkeit:** Zeigt die momentan angewählte Fertigkeit an.
- 2. Leben & Energie:** Zeigt den Stand von Leben und Energie an.
- 3. Punktestand:** Im Kreuzzug-Modus werden hier die Anzahl der Wiederbelebungspunkte und der Kontrollpunkte angezeigt. Sterben kostet 1 Wiederbelebungspunkt, wenn Sie weniger Kontrollpunkte als das gegnerische Team halten, vermindert sich die Zahl der Wiederbelebungspunkte ebenfalls langsam.
Im Deathmatch-Modus wird der Punktestand am rechten, unteren Bildschirmrand angezeigt. Er zeigt Ihre Punkte und die der nächsten Spieler in der Rangliste über und unter Ihnen an.
- 4. Gürtel:** Die Zaubersprüche, die Sie auf dem Fertigkeiten-Bildschirm gewählt haben, werden hier angezeigt und können hier ausgewählt werden.

- 5. Fadenkreuz:** Dies zeigt Ihnen an, wohin Sie gerade zielen. Achten Sie auf Ihr Fadenkreuz, da es Sie mit wertvollen Informationen versorgt.
- 6. Minikarte:** Die Minikarte zeigt Ihnen, wo sich Ihre Teammitglieder, die Lebensengel und Energie-Sphären befinden. Außerdem zeigt sie den Status der Kontrollpunkte und bei den Priesterinnen die Leichen ihrer Teammitglieder. Drücken Sie **RS**, um die Minikarte zu vergrößern.
- 7. Auswirkungen:** Dieser Bereich zeigt Ihnen, welchen Auswirkungen Sie gerade unterworfen sind, die gutartigen wie die bedrohlichen. Eine kreisförmige Skala zeigt Ihnen an, wie lange diese Auswirkungen noch andauern.
- 8. Spiel-Mitteilungen:** Hier werden Mitteilungen aus dem Spiel angezeigt, wodurch Sie erfahren, wer von wem getötet wurde (das Klassen-Symbol der beiden Spieler wird ebenfalls angezeigt) und wer das Spiel betreten oder verlassen hat.
- Drücken Sie **BACK** während des Spiels, um eine Beschreibung der gewählten Fertigkeit und die Namen aller Sie momentan beeinflussenden Auswirkungen angezeigt zu bekommen. Achten Sie darauf, dass die Farben Rot und Grün in allen Bildelementen stets die gleiche Bedeutung haben: Rot bezieht sich immer auf Ihre Feinde (egal welcher Seite Sie angehören, Menschen oder Untote), Grün steht immer für Ihre Teammitglieder.

Klassen



Der Krieger

Der Krieger ist ein Rüpel, der im Nahkampf niemanden fürchtet. Er beherrscht das Schlachtfeld.

Gut geschützt durch Schild und Helm kommt seine Verteidigung der Effektivität seines Angriffs gleich. Er betäubt seine Feinde bei der Attacke und teilt Schläge aus, die jeden kampfunfähig machen.

Der Bogenschütze

Der Bogenschütze ist ein wertvoller Verbündeter in einem gut zusammengestellten Team. Er tötet Feinde mit großer Genauigkeit auf weite Distanz.

Er ist jedoch weit mehr als nur ein Scharfschütze und seine verschiedenen Fähigkeiten (Lebensregeneration, Blitzpfeil, Dornenschild usw.) machen aus ihm einen harten Gegner.





Der Magier

Der Magier ist ein Experte im Flächenangriff, aber er beherrscht auch eine große Auswahl an Zaubersprüchen, die weniger offensiv sind. Es kann jedoch entscheidend sein, wenn er die Energie seiner Mitstreiter regeneriert, die Gegner einfriert oder diese an der Anwendung ihrer Fähigkeiten für einige wertvolle Sekunden hindert.

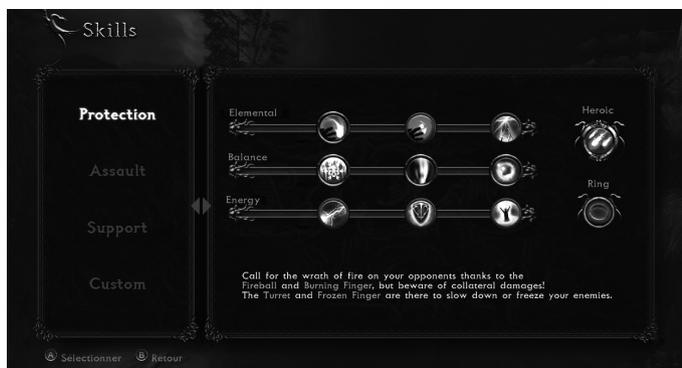
Die Priesterin

Die Priesterin ist ein Gegner, der nicht unterschätzt werden sollte. Scheinbar schwach und auf den ersten Blick nicht besonders aggressiv, sind Ihre heilenden Fähigkeiten, das Energieabsaugen oder die Befriedung des Schlachtfeldes (das Zaubersprüche wirkungslos macht) von unschätzbarem Wert.

Sie eliminiert nicht nur Feinde, sondern schützt ebenso wirkungsvoll ihre Verbündeten.



Fähigkeiten



Für jede Klasse können vier von neun verschiedenen Fertigkeiten ausgewählt werden. Sie können auch eine von drei Vorgaben wählen, bei denen das Spiel die Fertigkeiten für Sie zusammenstellt. Wählen Sie die benutzerdefinierte Vorgabe, um die Zusammenstellung selbst vorzunehmen.

Einige Fertigkeiten sind passiv und werden jederzeit zur Verfügung stehen, aber die meisten müssen im Spiel aktiviert werden.

Es ist wichtig zu verstehen, dass jede Fertigkeit einige Zeit braucht, um wirken zu können (die Wirkzeit) und ebenso etwas Zeit benötigt, um sich nach dem Benutzen wieder aufzuladen (die Wiederverwendungszeit). Die Wirkungen einiger Fertigkeiten dauern auch nur eine bestimmte Zeit an (die Wirkdauer).

Sie haben automatisch Zugriff auf eine Helden-Fertigkeit, eine sehr mächtige Form der Magie, die aber eine lange Wiederverwendungszeit hat. Sie können sie aktivieren, indem Sie im Menü während des Spiels **X** drücken.

Sie werden außerdem automatisch Zugriff auf den Ring der Regeneration haben, wenn Sie bestimmte Erfolge in der Einzelspieler-Kampagne freigeschaltet haben.

Krieger



Berserker (Helden-Fertigkeit)

10 Sekunden lang fügt der Krieger mit jedem Schlag wesentlich mehr Schaden zu. Er kann nicht verlangsamt oder aufgehalten werden. Allerdings kann er sich auch nicht verteidigen.



Provokation

Zwingt den betroffenen Widersacher, sich Ihnen für drei Sekunden zuzuwenden.



Göttlicher Schild

Erzeugt vor dem Krieger einen magischen Schild, der in der Lage ist, feindliche Pfeile und Zaubersprüche abzuwehren, solange sein Energie ausreicht.

15% des Schadens wird auf Kosten der Energie abgewehrt.



Verbesserte Rüstung (passiv)

Vermindert die Wirkung von Schaden durch Waffen oder Magie um 20%.



Die Aura des Ritters

Für 20 Sekunden wird ein Banner geschaffen, das die physische und magische Rüstung um 10% verbessert. Zusätzlich spendet es allen Verbündeten in einem Radius von fünf Metern jeweils 20 Lebens- und Energiepunkte.



Erholung

Der Krieger heilt sich selbst mit 40 Lebenspunkten.



Betäubender Angriff

Zusätzlich zum normalen Schaden wird der Feind für drei Sekunden betäubt. Kann geblockt werden.

**Sturmangriff**

Der Krieger stürmt für zwei Sekunden vorwärts mit einem Geschwindigkeitsbonus von 40%.

Jeder Kontakt mit dem Spieler stoppt den Sturmangriff und erzeugt 26 Punkte bevor Schaden angenommen wird.

**Schadensaufwertung (passiv)**

Der Schadenswert des Kriegers erhöht sich um 20%.

Bogenschütze**Pfeilflut (Helden-Fertigkeit)**

Für zehn Sekunden kann der Bogenschütze drei Pfeile pro Sekunde abschießen.

**Dornenschild**

Ein Verteidigungszauber, der Sie oder jeglichen Verbündeten mit Dornen bedeckt, die acht Schadenspunkte eines Nahkampfangriffes auf den Angreifer zurückwerfen.

**Regeneration**

Wirkt einen Regenerationszauber, der den betreffenden Verbündeten mit 30 Gesundheitspunkten innerhalb von zehn Sekunden heilt. Wenn Sie den Zauber auf niemanden gerichtet haben, werden Sie selbst geheilt. Die Regeneration befreit Sie auch von jeglichen bedrohlichen Wirkungen.

**Giftpfeil**

Der Pfeil verursacht beim Einschlag den halben Schaden eines normalen Pfeils, vergiftet aber das Opfer, das daraufhin 15 Lebens- und Energiepunkte innerhalb von zehn Sekunden verliert.

**Wurzelpfeil**

Der Pfeil verursacht beim Einschlag den halben Schaden eines normalen Pfeils, erschafft jedoch eine Zone mit einem Radius von sieben Metern, in der die Bewegung um 60% verlangsamt wird.

**Leichtigkeit**

Die Laufgeschwindigkeit des Bogenschützen wird für fünf Sekunden um 40% angehoben.

**Exakter Schuss (passiv)**

Bei maximaler Kraft ist die Flugbahn des Pfeils absolut gradlinig. Sie können den Pfeil auch aufladen, sodass er 60 Schadenspunkte bewirkt.

**Brennender Pfeil**

Der Pfeil bewirkt magischen anstatt physischen Schaden.

**Blendender Pfeil**

Blendet beim Einschlag jeden, der hinsieht.

**Schneller Köcher (passiv)**

Erhöht die Schussrate und den Schaden beim Einschlag um 30%.

Magier

**Meteoritenhagel (Helden-Fähigkeit)**

Über dem betroffenen Gebiet erscheint eine schwarze Wolke und nach vier Sekunden beginnt es für zehn Sekunden Feuerbälle zu regnen. Die Feuerbälle verursachen für 60 Punkte pro Sekunde magischen Schaden in einem Radius von sieben Metern.

**Brennender Finger**

Erzeugt Brandgeschosse, die beim Einschlag sieben magische Schadenspunkte verursachen (vier Punkte bei 2,2 Metern Abstand). Die Geschosse können zum Zielpunkt geleitet werden.

**Feuerball**

Erzeugt einen Feuerball, der beim Einschlag 45 magische Schadenspunkte verursacht (zehn Punkte bei sechs Metern Abstand).

**Schützturm**

Erzeugt einen unbeweglichen Schützturm mit 50 Lebenspunkten, der auf den nächsten Feind Eisprojekte abschießt, die seine Geschwindigkeit für vier Sekunden um 30% senken. Jeder Magier kann nur einen Schützturm beschwören und er verschwindet, wenn der Magier stirbt.

**Frostiger Gruß**

Gefriert den Gegner zu einem Eisblock für fünf Sekunden.

**Stille**

Verhindert, dass für sieben Sekunden in einem Radius von 2,2 Metern eine Fähigkeit benutzt oder ein Zauberspruch gewirkt wird.

**Energiesphäre**

Erzeugt eine unbewegliche Sphäre mit 100 Lebenspunkten, die im Radius von sieben Metern bei allen Verbündeten fünf Energiepunkte wiederherstellt.

Jeder Magier kann nur eine Energiesphäre beschwören und sie verschwindet, wenn der Magier stirbt.

**Blitz**

Ein Blitzschlag reiner Energie, der 40 magische Schadenspunkte am Zielpunkt verursacht und ihn auf maximal zwei Feinde in einem Radius von zehn Metern verteilt.

**Magischer Schild**

Erzeugt einen magischen Schild mit einem Radius von vier Metern um den Zielpunkt. Der Schild wehrt Zauber und Geschosse für 20 Sekunden ab.

**Energieverbrennung**

Eine Energiewelle, die vom Magier ausgehend jeden Feind im Radius von fünf Metern verbrennt und ihm damit 20 magische Schadenspunkte beibringt und 20 Energiepunkte nimmt.

Priesterin**Segnung (Helden-Fertigkeit)**

Heilt alle Verbündeten vollständig und erweckt die Toten innerhalb eines Radius' von 15 Metern um die Priesterin mit 30 Lebens- und Energiepunkten.

**Geringe Heilung**

Heilt Freunde mit 15 Lebenspunkten und nimmt Feinden 15 Lebenspunkte. Befreit von allen bedrohlichen Wirkungen. Heilt Sie selbst, wenn Sie auf niemanden zielen.

**Wiederbelebung**

Zielen Sie auf die Seele eines Verbündeten, um ihn mit 30 Lebens- und Energiepunkten wiederzuerwecken oder benutzen Sie es, um eine feindliche Seele mit einer Explosion zu zerstören, die 30 magische Schadenspunkte verursacht (oder 15 Punkte, wenn der Abstand mehr als sechs Meter beträgt).



Vollständige Heilung

Der betroffene Verbündete wird vollständig geheilt und von allen bedrohlichen Wirkungen befreit.



Steinhaut

Die Rüstung des betroffenen Verbündeten wird für die Dauer von 20 Sekunden verstärkt (20% mehr Schutz bei physischem und magischem Schaden).

Wenn kein Verbündeter anvisiert wird, verstärkt sich die eigene Rüstung.



Energieabsaugung

Entzieht einem Feind zehn Energiepunkte pro Sekunde oder überträgt zehn Energiepunkte von der Priesterin auf einen Verbündeten.



Lebensengel

Erzeugt einen Lebensengel mit 100 Lebenspunkten, der bei allen Verbündeten in einem Radius von sieben Metern 10 Schadenspunkte pro Sekunde heilt.

Jede Priesterin kann nur einen Lebensengel beschwören, der verschwindet, wenn die Priesterin stirbt.



Pein

Ein Blitz trifft den anvisierten Feind und verursacht 25 magische Schadenspunkte.



Predigt

Verursacht 15 Schadenspunkte und lähmt alle Feinde für zehn Sekunden, ohne sie an Angriffen oder dem Wirken von Zaubersprüchen hindern zu können.

Erleiden die Betroffenen Schaden oder werden sie geheilt, bricht das die Wirkung der Predigt.



Fluch

Verflucht den Feind für 20 Sekunden, in denen seine Energie-Regeneration verhindert und ihm beigebrachter magischer Schaden um 50% verstärkt wird.

NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Folge Dark Messiah™ of Might and Magic® - Elements auf den nächsten Level!

**Schließe dich der wachsenden Dark Messiah™ of Might and
Magic® - Elements Community an und erhalte Zugriff auf:**

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde
dich unter www.darkmessiahelements.com an!**

