

FATE



Copyright © 2005 WildTangent INC. Alle Rechte vorbehalten.

Dekompilierung, Reverse Engineering und Disassemblierung dieses Spiels ist untersagt, soweit vom geltenden Gesetz trotz dieser Einschränkung nicht anderweitig genehmigte Zwecke vorliegen. Anrecht, Eigentumsrecht und geistiges Eigentumsrecht, einschließlich aller Patentrechte in Bezug auf das Spiel liegen bei WildTangent und/oder seinen Lizenznehmern oder Lieferanten. Das Spiel wird durch das Urheberrechtsgesetz der Vereinigten Staaten und internationale Urheberrechtsverträge geschützt. Die Modifizierung dieses Spiels bzw. die Erstellung von darauf beruhenden, abgeleiteten Werken ist untersagt. Sie dürfen dieses Spiel weder vermieten, noch leasen, noch anderweitig dafür kompensiert werden, einschließlich durch Bündelung dieses Spiels mit anderen gebührenpflichtigen Produkten.

<http://www.wildtangent.com>

<http://playfate.com>

<http://support.wildgames.com>

Unternehmens-Website

Offizielle Spiel-Website

Online-Tech-Support

Nach unzähligen Tagen auf vergessenen Pfaden erreicht Ihr mit Eurem treuen Begleiter die sagenumwobene, im Wald gelegene Stadt Grove, eine Pforte zu Reichtümern und Ruhm des legendären Verliesportals. Auf der Suche nach Reichtum begabt Ihr Euch zu diesem Ort, aber das Geflüster der furchtsamen Stadtbewohner zieht Euch in seinen Bann: Tief in den dunkelsten Gängen dieses unermesslichen Verlieses dürstet eine furchterregende Kreatur nach Rache an den Plünderern ihrer unterirdischen Höhle. Das Schicksal ruft, aber ist es weise, ein Leben im Wohlstand für ein edleres Abenteuer aufs Spiel zu setzen? Euer Schicksal und alle Antworten bleiben hinter dem hoch aufragenden Verliesportal verborgen. Mut und Entschlossenheit sind die Schlüssel zu Eurem wahren Pfad...

Inhalt

Erste Schritte	1
Systemanforderungen	1
Installation von FATE.....	1
Installation von DirectX.....	1
Tutorial.....	2
Zu Beginn einige wichtige Begriffe.....	2
Starten des Spiels	2
Optionen.....	2
Erstellen eines Spielcharakters	2
Ankunft in der Stadt Grove	3
Finden eines Abenteuers.....	5
Erforschen mit der Landkarte	5
In das Verlies	6
Kampf	6
Nahkampf	7
Entfernungskampf.....	7
Schatz	8
Magische Gegenstände.....	8
Seltene Gegenstände	8
Artefakte	8
Niederlage und Wahl des Schicksals	9
Spielmenüs	10
Spielfläche Ihres Spielcharakters.....	10
Ansichtsperspektive	10
Bewegung der Spielcharaktere	11
Statistiken des Spielcharakters.....	11
Verwenden der Dinge im Inventar	11
Identifizieren von Gegenständen.....	11
Öffnen des Zauberbuchs.....	12
Überprüfen erlernter Fertigkeiten	12
Ihr Journal	13
Aktive Abenteuer.....	13
Die Karte.....	13
Sonstige Optionen.....	13
Erforschen der Stadt.....	14
Interaktion mit Städtebewohnern	14
Kaufen und Verkaufen	15
Das Tier	17
Angeln.....	19
Ihr Geheimversteck	20
Stadtportale.....	20
Entwicklung Ihres Spielcharakters	21

Erfahrungspunkte und Levelverbesserung.....	21
Spielcharakterattribute	22
Stärke	22
Gewandtheit.....	22
Vitalität	22
Zauber	22
Fertigkeiten und Zaubersprüche	22
Zuweisen der Zaubersprüche zu einem Hotkey	24
Waffen, Rüstungen und andere wichtige Dinge.....	25
Waffen	25
Doppelwaffen	26
Rüstung	26
Gegenstände mit Fassungen.....	26
Güteklassen	26
Eingestufte Gegenstände	27
Gold	27
Schmuck	27
Edelsteine.....	27
Tränke	28
Heilzauber.....	28
Schriftrollen	28
Bücher	28
Tempel, Ambosse und mehr.....	29
Monster.....	30
Zur Ruhe setzen	31
Tipps und Tricks	32
Credits	33

Erste Schritte

Systemanforderungen

Prozessor

FATE erfordert einen Rechner mit einem Pentium 800-MHz-Prozessor oder besser. Ihr Computer muss mindestens 256 MB RAM und Windows 2000 oder XP aufweisen.

Betriebssystem

Windows 2000 oder XP sind für FATE erforderlich.

Browser-Support

IE 5.5 oder höher.

Bedienung

Zum Spielen sind Tastatur und Maus erforderlich.

Video

FATE erfordert eine 3D Accelerated Video Card, kompatibel mit DirectX 8.0 oder später. Die 3D-Karte muss mindestens 32 MB Video-RAM besitzen.

Sound

FATE funktioniert mit allen DirectX 8.0-kompatiblen Sound-Karten.

Installation von FATE

Nach dem Herunterladen von FATE werden Sie zur Installation des Spiels auf Ihrer Festplatte aufgefordert. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "FATE installieren" und beginnen Sie mit der Installation. Nach der Installation können Sie Ihr Abenteuer starten, indem Sie mit der linken Maustaste auf dem Desktop-Shortcut-Symbol "Fate spielen" klicken.

Installation von DirectX

FATE stellt die DirectX-Version automatisch fest und benachrichtigt Sie, falls diese Version aufgerüstet werden muss. Die DirectX-Installation steht auf der Microsoft-Website zur Verfügung:

<http://www.microsoft.com/windows/directx/default.aspx>

Sollten Sie Probleme mit der Grafik haben, ist es immer gut, die neueste DirectX-Version von Microsoft herunterzuladen, die normalerweise alle diese Probleme löst.



Tutorial

Zu Beginn einige wichtige Begriffe

Trotz der üppigen Details und komplexen Spielfunktionen handelt es sich bei FATE um ein leicht verständliches, intuitives Spiel. In diesem Tutorial werden beim Erklären des Spiels einige Spielbegriffe verwendet. Die meisten Spielbefehle erfordern die Eingabe mit Hilfe der Maus des Computers. Wenn die Gebrauchsanweisung das „Klicken“ oder „Linksklicken“ angibt, bezieht sie sich auf das kurze Drücken der linken Maustaste. Der Begriff „Rechtsklicken“ bedeutet das kurze Drücken der rechten Maustaste.

Darüber hinaus lassen sich die meisten Mausklick-Befehle durch das Drücken bestimmter Tasten auf der Tastatur eingeben. Diese Buchstaben- oder Funktionstasten werden "Hotkeys" genannt.

Starten des Spiels

Um ein neues Spiel zu beginnen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den lila Befehl des FATE-Titelbildschirms „Neues Spiel“. Bitte beachten Sie, dass Sie beliebig viele neue Spiele erstellen und problemlos von einem Spiel zum nächsten wechseln können.

Optionen

Falls Sie bei der Grafik auf Probleme stoßen oder die Spiel-Performance verbessern möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Befehl "Optionen", um Ihr Spiel neu zu konfigurieren. Je nach der Computerleistung und der installierten Komponenten können diese Konfigurationen bei der Verbesserung Ihrer Spieleerfahrung helfen. Darüber hinaus lässt sich die Lautstärke der Sound-Effekte und der Musik des Spiels sowie die Helligkeit des Bildschirms ändern. Sobald Sie fertig sind, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Befehl „Fertig“, um Ihre Optionen zu speichern.

Erstellen eines Spielcharakters

Suchen Sie nach einer Herausforderung, die Ihrer Spielfähigkeit entspricht

Der Schwierigkeitsgrad kann nach dem Klicken auf „Neues Spiel“ festgelegt werden. Die Standardeinstellung ist „Abenteurer“, aber wenn Sie zum ersten Mal ein Abenteuer-Rollenspiel spielen, wäre vielleicht ein Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad „Page“ am besten. Sobald Sie Fortschritte machen, können Sie ein neues Abenteuer starten und den herausfordernden Schwierigkeitsgrad „Held“ oder die Expertenstufe „Legende“ wählen. Nach dem Festlegen eines passenden Schwierigkeitsgrads klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Annehmen“, um Ihren Spielcharakter zu erstellen.

Bei den Schwierigkeitsgraden „Held“ und „Legende“ werden die Gegner stärker, aber die Schätze, die Sie finden, sind wirksamer und besitzen größere Zauberkräfte.



Wählen Sie ein Geschlecht

Auf dem nächsten Bildschirm können Sie das Geschlecht und Aussehen Ihres Spielcharakters ändern. Bei FATE gibt es bei der Auswahl eines männlichen oder weiblichen Spielcharakters keine Strafen oder Vorteile. Die Geschlechtsoption bietet Ihnen lediglich die Möglichkeit, Ihren Charakter auf die Weise zu konfigurieren, die Ihnen am besten zusagt.

Geben Sie einen Namen ein

Nachdem Sie sich für ein Geschlecht entschieden haben, geben Sie den Namen Ihres Spielcharakters ein oder klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Zufallsname“. Das Spiel wird Ihnen einen Namen vorschlagen. Sie können mehrmals auf „Zufallsname“ klicken, um sich andere Vorschläge anzusehen, oder mit Hilfe der Rücktaste einen Zufallsnamen bearbeiten.

Wählen Sie ein Aussehen

Sobald Sie Ihrem Spielcharakter einen Namen gegeben haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die vier Pfeile in der oberen rechten Bildschirmecke und sehen Sie sich die Optionen für Frisur und Gesicht an. Wenn Ihnen diese egal sind, können Sie in der oberen rechten Ecke auch einfach auf „Zufallsmerkmale“ klicken und vom Programm Vorschläge für Frisur und Gesicht erhalten. Durch das mehrmalige Klicken auf „Zufallsmerkmale“ können Sie sich andere Gesichts- und Frisuroptionen ansehen, bis Sie eine finden, die Ihnen zusagt. Sobald die Spielfigur wie gewünscht aussieht, klicken Sie auf „Annehmen“, um den nächsten Bildschirm aufzurufen.

Wählen Sie Ihr Tier aus

Entscheiden Sie sich jetzt, ob Sie einen Hund oder eine Katze als Begleiter auf Ihren Abenteuern bevorzugen. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den Hund oder auf die Katze. Die Auswahl von Hund oder Katze bietet keine strategischen Vorteile, obwohl einige Spieler bestimmte Sound-Effekte bevorzugen (Bellen oder Miauen). Geben Sie nach der Auswahl des Tieres dessen Namen ein oder klicken Sie auf die Option „Zufallsname“, um einen Vorschlag des Spielprogramms zu erhalten. Durch mehrfaches Klicken auf den Befehl „Zufallsname“ können Sie sich andere Vorschläge ansehen oder mit Hilfe der Rücktaste einen Zufallsnamen ändern. Natürlich können Sie auch einen Namen eingeben. Sobald Ihr Tier einen Namen hat, klicken Sie auf „Annehmen“, um den nächsten Bildschirm aufzurufen.

Doch noch etwas ändern?

Falls Sie in letzter Minute noch Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Zurück“, um sich die vorherigen Konfigurationsbildschirme der Spielcharakter noch einmal anzusehen.

Ankunft in der Stadt Grove

Sobald Sie Ihrem Tier einen Namen gegeben und mit der linken Maustaste auf „Annehmen“ gedrückt haben, hören Sie die Geschichte Ihrer Ankunft in der Stadt Grove und Neuigkeiten über die nahe gelegene Pforte zum Verlies.



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Fortfahren...“, um von Ihrem übergreifenden Abenteuer (ein furchterregendes Monster, das sich in jedem Spiel ändert) und der die Stadt Grove bedrohenden Gefahr zu erfahren. Klicken Sie am Ende der Geschichte mit der linken Taste noch einmal auf „Fortfahren“, um FATE zu laden und Ihre Reise anzutreten.

Tipps und Hilfe

Nach Ihrer ersten Ankunft in Grove sehen Sie einen hilfreichen Spieletipp. Diese Tipps werden immer angezeigt, wenn Sie die Stadt oder einen Verlieslevel betreten. Wenn Sie diese Hinweise entfernen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das rote Häkchen neben der Option „Anzeigetipps“, aber wir würden Ihnen empfehlen, sich diese Vorschläge durchzulesen, bis Sie mit dem Spiel völlig vertraut sind. Wenn Sie die Tipps deaktivieren, können Sie sie jederzeit vom Menü „Optionen“ aus wieder aktivieren.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Fertig“, um den Tipp zu beseitigen und Ihre Spielfigur mit Tier in der Mitte des Bildschirm zu sehen. Außerdem gibt es ein rotes Feld mit einem weißen Kreuz und der Option „Hilfe anzeigen“. Klicken Sie auf das rote Feld und lesen Sie sich die Zusammenfassung Ihrer Spielanzeige durch. Durch Klicken auf „H“ auf der Tastatur können Sie Ihre Hilfemenü-Befehle jederzeit darstellen. Klicken Sie zum Schließen des Hilfemenüs mit der linken Maustaste auf die Option „Hilfe schließen“ (oben im Bildschirm).

Untermenü-Buttons und Schnellablageplätze

Unten auf dem Bildschirm sehen Sie acht Untermenü-Buttons und sechs Schnellablageplätze. Drei der Schnellablageplätze enthalten Gesundheitstränke, die Sie später zur Wiederherstellung der beim Kampf mit Monstern im Verlies verlorenen Lebenspunkte verwenden können. Um sich den Rest Ihres Inventars anzusehen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Untermenü-Button bzw. das Symbol mit dem Rucksack.

Ihr Anfangsinventar

Ihr Inventar zeigt, womit Ihr Spielcharakter ausgerüstet ist und den Inhalt seines Rucksacks. Alle Abenteurer beginnen das Spiel mit einer leichten Handaxt, drei leicht zugänglichen Gesundheitstränken sowie einer Identifizier- und einer Stadtportalschriftrolle. In der unteren rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie 250 Goldstücke. Niemand sagte, dass das Leben eines Verliesexplorers ein Kinderspiel ist.

Ein kurzer Spaziergang

Klicken Sie zum Schließen Ihres Inventarbildschirms mit der linken Maustaste auf das weiße X in der unteren linken Ecke des Inventarmenüs. Um Ihren Spielcharakter zum Gehen zu bringen, bewegen Sie den Handschuh-Cursor in die Richtung, in die Sie sich bewegen möchten (gehen Sie z. B. nach links über die Brücke und machen Sie den Schmied ausfindig, um eine bessere Waffe zu erhalten), und klicken Sie auf einen Zielpunkt. Sobald Sie die Maustaste klicken, bewegt sich Ihr Spielcharakter dorthin. Während sich Ihr Spielcharakter bewegt, bewegt sich der Cursor in die gleiche Richtung. Fahren Sie mit dem Klicken fort, bis Ihr Spielcharakter den Brunnen in der Mitte von Grove erreicht. Oder Sie können die linke Maustaste gedrückt halten und den Cursor bewegen. Ihr Spielcharakter folgt.



Sie sind unterwegs, um die Stadt zu erforschen. Lesen Sie weiter, um etwas über Abenteuer, Ihre Landkarte und das Kaufen von bzw. Verkaufen an Händler zu erfahren, oder machen Sie sich einfach auf den Weg und entdecken Sie die Welt auf Ihre Art. Jetzt sind Sie mit einigen Grundlagen vertraut und fast bereit, sich durch das auf der rechten Seite der Stadt befindliche Tor in das Verlies zu begeben.

Finden eines Abenteuers

In der Stadt finden Sie bestimmte Personen, die mit einem silbernen Ausrufezeichen (!) über ihren Köpfen herumlaufen. Platzieren Sie den Handschuh-Cursor auf die Person und klicken Sie die linke Maustaste, um mit der Person zu sprechen. Personen mit Ausrufezeichen über Ihren Köpfen haben Abenteuer für Sie. Wenn Sie mit ihnen sprechen, werden sie Sie bitten, ein Abenteuer zu bestehen. Nach Abschluss dieser Abenteuer können Sie zu diesen Personen zurückkehren und Ihre Belohnung erhalten. Dazu gehören Goldstücke, Erfahrung, Ruhm und möglicherweise ein wertvoller Gegenstand. Suchen Sie nach den Personen mit einem goldenen Ausrufezeichen (!) über ihren Köpfen, wenn Sie eine Belohnung für abgeschlossene Abenteuer erhalten möchten.

Abenteuerstatus

Ihren Abenteuerstatus können Sie durch Linksklicken auf dem Symbol „Aktive Abenteuer“ rechts neben den Untermenü-Buttons (Symbol sieht wie ein X und eine Punktlinie aus) oder durch Drücken von „Q“ auf der Tastatur überprüfen. Ihr Menü „Aktive Abenteuer“ kann bis zu drei Abenteuer enthalten. Sobald Sie die unterschiedlichen Abenteuerbeschreibungen auswählen, ändert sich die Belohnungszusammenfassung am unteren Ende des Menüs und zeigt die Goldstücke, Erfahrung, den Ruhm und alle Gegenstände an, die Sie beim Abschluss des jeweiligen Abenteuers erhalten können.

Abbrechen von Abenteuern

Manchmal finden Sie bei einem Abenteuer einen Gegenstand, der so perfekt ist, dass Sie ihn nach Abschluss des Abenteuers nicht abgeben möchten. Wenn Sie einen Abenteuergegenstand behalten wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste im Menü „Aktive Abenteuer“ auf die Option „ABBRECHEN“. Sie können den Gegenstand behalten, werden allerdings keine Belohnungen wie Ruhm, Erfahrung etc. für das abgebrochene Abenteuer erhalten.

Erforschen mit der Landkarte

Drücken Sie zur Aktivierung der Landkarte die Tabulatortaste auf Ihrer Tastatur. Dieses transparente Landkartenfeld wird in der unteren linken Ecke Ihres Bildschirms angezeigt. In Grove zeigt die Landkarte Personen und Portale an. Im Verlies zeigt die Landkarte die nahe liegenden erforschten Kammern Ihrer aktuellen Sitzung. Da sich die Höhlen jenseits des Verliesportals mit jedem Abenteuer ändern, ist die Landkarte zur Navigation erforderlich. Sie müssen jedoch mit diesen wichtigen Kartensymbolen vertraut sein:



Weißes X: Gibt den Standort Ihres Spielcharakters in Bezug auf andere Orientierungspunkte und Spielcharaktere auf der Landkarte an.

Weißer Diamant: Gibt den Standort Ihres Tieres und aller herbeigerufenen Kreaturen an, die für Sie kämpfen.

Grüner Diamant: Gibt den Standort eines freundlichen reisenden Händlers oder eines Bürgers an.

Gelber Diamant: Gibt den Standort des Bürgers an, der Abenteuer für Sie hat.

Roter Diamant: Gibt den Standort eines Bürgers an, der mit einer Belohnung für ein abgeschlossenes Abenteuer auf Sie wartet.

Nebelhafter blauer Ball: Gibt den Standort Ihres Portals zurück zum Verlies an.

Roter Pfeil: Gibt den Standort einer Treppe an, die zu einem niedrigeren Level im Verlies führt. In der Stadt zeigt dieser rote Pfeil den Standort des Verlieseingangs an.

Lila Pfeil: Gibt den Standort einer Treppe an, die zu einem höheren Level im Verlies führt.

In das Verlies

Ruhm und Reichtum sind das Ergebnis harter Arbeit und befleckter Waffen. Bevor Sie sich durch das Verliesportal auf der rechten Seite von Grove wagen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Inventar (Rucksack-Untermenü-Button) und stellen Sie sicher, dass Sie eine bewährte Waffe in der rechten Hand haben – das Feld auf der linken Seite Ihres Spielcharakters. Solange Sie mit einer Waffe ausgerüstet sind und die Landkarte eingeschaltet ist (zum Einschalten die Tabulatortaste drücken oder auf den Landkarten-Untermenü-Button klicken), sind Sie zur Entdeckung Ihres Schicksals bereit.

Kampf

Sie werden nicht lange in den Schatten wandern, bevor sich ein oder zwei Biester zeigen. Um einen Feind zu bekämpfen, bewegen Sie den Cursor über den Feind und klicken Sie die linke Maustaste. Ihr Tier hilft Ihnen, bis Sie damit vertraut sind. Während Sie auf den Levels Fortschritte machen und mehr vom Verlies erforschen, finden Sie Waffen, die sich ideal für zwei FATE-Kampfarten eignen:



Nahkampf

Ein Nahkampf ist ein Kampf, bei dem Sie direkte Schläge mit einem oder mehreren Feinden austauschen. Zu den Waffen für den Nahkampf gehören Äxte, Schwerter, Knüppel, Speere, Stäbe, Morgensterne und Stangenwaffen. Da Sie vor Ihrem Gegner kämpfen, werden Sie bei diesem Kampf den Schlägen Ihres Gegners ausgesetzt und können Schaden erleiden. Falls Sie sich dazu entscheiden, sich auf den Nahkampf zu spezialisieren, ist es wichtig, die bestmögliche Rüstung zu finden. Das Gedrückthalten der Umschalttaste und gleichzeitige Linksklicken auf einem feindlichen Ziel zwingt Ihren Spielcharakter, an der Stelle zu bleiben und seine Nahkampfwaffe zu schwingen, ohne dem Gegner zu folgen.

Entfernungskampf

Beim Entfernungskampf werden aus einer Entfernung Waffen auf den/die Gegner geschleudert. Bei FATE gehören Bogen und Armbrust zu den Entfernungskampf-Waffen, aber Sie können Ihren Feind auch mit Hilfe von Zaubersprüchen aus der Entfernung angreifen. Ein großer Vorteil des Entfernungskampfs gegenüber dem Nahkampf besteht darin, dass Feinde mit Nahkampfwaffen Sie erst angreifen können, nachdem Sie die Entfernung zu Ihnen überbrückt und Ihren Standort erreicht haben. Sollte sich Ihr Tier zwischen Ihnen und dem Feind befinden, wird dieser durch erfolgreiche entfernte Angriffe mit Bogen, Armbrust oder Zaubersprüchen ermüdet. Ein wichtiger Nachteil des Entfernungskampfs besteht darin, dass Bogen und Armbrust Waffen sind, die mit zwei Händen benutzt werden müssen – Sie können also beim Kampf in der linken Hand kein Schild tragen. Durch diese zweihändige Einschränkung sind Sie in Bezug auf Schläge von Ihrem Gegner in größerer Gefahr als mit Schild.

HINWEIS: Manchmal bewegt sich Ihr Spielcharakter, um einen besseren Schuss auf den Feind abzugeben oder um den Feind aus naher Entfernung mit einem Bogen oder einer Armbrust anzugreifen. Das Gedrückthalten der Umschalttaste und gleichzeitige Linksklicken auf einem feindlichen Ziel zwingt Ihren Spielcharakter, an der Stelle zu bleiben und mit der Entfernungswaffe, mit der er ausgerüstet ist, zu schießen.



Schatz

Die meisten Monster lassen entweder nach dem Kampf einen Schatz fallen oder beschützen Schatztruhen mit wertvollen und magischen Waffen und Rüstungen. Schätze können Sie am besten finden, indem Sie über Ihrer Erfahrungsleiste auf die kleine Lupe „Alle Gegenstände zeigen“ oder aber die Alt-Taste auf Ihrer Tastatur drücken. Wenn Sie „Alle Gegenstände zeigen“ eingeschaltet haben, können Sie schnell Gegenstände, die fallen gelassen wurden, finden und magische von normalen Dingen unterscheiden, ohne den Inhalt Ihres voll gestopften Inventars durchsuchen zu müssen. Verwenden Sie eine Stadtportal-Schriftrolle, sobald Ihr Inventar voll ist, um zur Stadt zurückzukehren und die Gegenstände gewinnbringend zu verkaufen. Oder Sie können Ihr Tier losschicken, um die Dinge für Sie zu verkaufen (siehe Abschnitt „**Ihr Tier**“).

Magische Gegenstände

Zum Ein-/Ausschalten der Option „Alle Gegenstände anzeigen“ klicken Sie auf die kleine Lupe über der Erfahrungsleiste oder drücken Sie auf die Alt-Taste der Tastatur. Dadurch können Sie im Verlies wertvolle Gegenstände finden, die Sie sonst ggf. übersehen würden. Die Namen der nicht-magischen Gegenstände werden immer mit weißem Text angezeigt, aber Gegenstände mit lila Namen besitzen magische Eigenschaften oder Fassungen. Von allen Wertgegenständen im Verlies sollten Gegenstände mit lila Text nie zurückgelassen werden.

Seltene Gegenstände

Grünblaue Gegenstände im Inventar sind seltene Waffen, Rüstungen und seltener Schmuck. Diese wertvollen Artefakte bringen mehr Geld als normale Zaubergegenstände der gleichen Klasse. Das bedeutet allerdings nicht, dass eine bessere Ausrüstung nicht eventuell an anderer Stelle im Verlies zu finden ist.

Artefakte

Je nach Ihrem Glück und Wagemut könnten Sie auf einen seltenen Gegenstand stoßen, der in Ihrem Inventar gelb strahlt. Bei diesen Artefakten handelt es sich häufig um starke, einmalige Schätze, die sich auf dem Markt für die höchsten Preise verkaufen lassen – insbesondere nachdem ein gieriger Grove-Händler versucht, eines wieder an Sie zu verkaufen.



Niederlage und Wahl des Schicksals

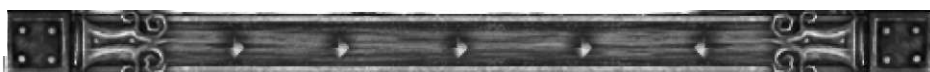
Eine Niederlage kann den besten Spielern passieren. Ihr Spielcharakter fällt, wenn das Rot (oder Grün, falls Sie vergiftet wurden) aus Ihrer Lebensleiste verschwindet. In dieser Welt ist Ihr Tod nie endgültig, aber Sie müssen eines der folgenden vier Schicksale wählen, bevor Sie zurückkehren können:

Heilung zu voller Stärke und Fortfahren von dem Ort aus, an dem Sie gefallen sind. Dies kostet einen großen Goldbetrag und einige Ihrer Ruhmespunkte.

Heilung zu voller Stärke und Zahlung des kleinsten Goldbetrags. Sie werden aber zu einem nahegelegenen Level des Verlieses transportiert. Ihr neues Ziel kann leichter oder schwerer als der Ort sein, an dem Sie gefallen sind.

Heilung zu voller Stärke. Sie werden drei Level hoch transportiert, müssen dafür aber Ihr gesamtes Gold abgeben.

Sollte Ihnen nichts davon zusagen, klicken Sie mit der linken Maustaste in der unteren rechten Ecke auf „Beenden“ und kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Wenn Sie Ihr Spiel wieder starten, beginnen Sie am letzten Platz, an dem Sie eine Treppe oder Stadtportal-Schriftrolle benutzt haben (Sie nehmen das Spiel dort wieder auf, wo es das letzte Mal geladen wurde – wie ein Sprung zurück in Zeit).



Spielmenüs

Spieloberfläche Ihres Spielcharakters

Der Spielbildschirm weist zwei verschiedene Abschnitte auf: Im großen oberen Bereich bewegt sich der Spielcharakter und interagiert mit Personen und Kreaturen in der Welt von FATE. Der kleinere untere Benutzeroberflächen-Abschnitt beinhaltet wichtige Informationen in Bezug auf Leben und Manapunkte (Zauberenergie), Erfahrungsleiste, Ausdauerleiste, Schnellablageplätze und Goldbetrag Ihrer Spielfigur. Dieser Abschnitt beinhaltet acht wichtige Untermenü-Buttons, mit deren Hilfe Sie die Zaubersprüche, Attribute, Abenteuer, Inventare usw. verwalten und organisieren. Um auf diese Informationen zuzugreifen, bewegen Sie den Cursor auf einen der quadratischen Untermenü-Buttons und klicken Sie die linke Maustaste.

Spieloberfläche Ihres Tieres

In der oberen rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie eine Gruppe von fünf Feldern mit Tierinformationen und -befehlen. Die rote Leiste gibt den aktuellen Gesundheitsstatus Ihres Tieres an (wenn sie leer ist, rennt Ihr Tier wahrscheinlich herum und versucht, vom Kampf zu flüchten). Sie können auf die drei kleinere Feldern linksklicken, um die Attribute und den Status Ihres Tieres zu überprüfen oder Ihrem Tier zu befehlen, die Waren in seinem Inventar an einen Grove-Händler zu verkaufen. Zum Füttern des Tieres klicken Sie auf einen Fisch in Ihrem Inventar und ziehen Sie ihn in das größte Feld Ihres Tieres.

Zugewiesener Zauberspruch

Später im Spiel lernen Sie Zaubersprüche und können Zaubersprüche aus Ihrem Zauberbuch auswählen. Wenn Sie einen Zauberspruch kennen und ihn zuweisen, wird in der rechten oberen Ecke ein Ablageplatz für einen Zauberspruch (weißes Quadrat) angezeigt. Dieser Ablageplatz enthält das Symbol des letzten ausgewählten Zauberspruchs. Sie können den ausgewählten Zauberspruch im Zauberspruchablageplatz durch Rechtsklicken anwenden.

Ansichtsperspektive

Sie spielen FATE aus der asymmetrischen Perspektive einer dritten Person, aber Sie können bei der Ansicht dieser erstaunlichen Welt einige Verfeinerungen vornehmen. Wenn Ihre Maus ein Mausehrad besitzt, benutzen Sie es dazu, die Umgebung des Spielcharakters zu verkleinern bzw. zu vergrößern. Darüber hinaus wird der Spielcharakter durch Klicken auf das Mausehrad zentriert. Wenn Sie kein Mausehrad besitzen, können Sie mit Hilfe der nach oben und unten zeigenden Pfeiltasten auf der Tastatur den Zoom mit der gleichen stufenweisen Perspektive ändern. Die linken und rechten Pfeiltasten der Tastatur drehen die Ansicht vorübergehend um Ihren Spielcharakter, aber die Standardperspektive wird wieder eingestellt, sobald Sie eine Pfeiltaste loslassen.



Bewegung der Spielcharaktere

Zum Bewegen der Spielcharaktere können Sie einfach dorthin zeigen, wohin Sie gehen möchten, und klicken. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einem gewünschten Ziel und der Spielcharakter wird sich in Richtung der geklickten Stelle bewegen. Außerdem können Sie die linke Maustaste klicken und halten, wobei der Spielcharakter dem Cursor ständig folgt. Über der Erfahrungsleiste befindet sich das Symbol „Rennen ein-/ausschalten“. Wenn Sie auf diesem Symbol linksklicken oder die Taste „R“ auf der Tastatur drücken, rennt der Spielcharakter. Außerdem können Sie die STRG-Taste gedrückt halten, um kurzzeitig zu rennen. Das Rennen stellt eine ausgezeichnete Lösung zur schnellen Reise durch erforschte Gebiete dar, aber wenn Sie zu lange rennen, verringern Sie Ihre gelbe Ausdauerleiste (die Leiste unter der weißen Erfahrungsleiste). Sobald Ihre Ausdauer aufgebraucht ist, können Sie erst wieder rennen, wenn Sie einen Ausdauertrank trinken oder sich Ihre gelbe Ausdauerleiste langsam wieder erholt.

Statistiken des Spielcharakters

Um die Statistiken des Spielcharakters anzuzeigen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem Untermenü-Button ganz links oder drücken Sie auf die Taste „C“. Mit Hilfe dieses Statistikmenüs können Sie nach dem Erreichen von Leveln neue Attributpunkte verteilen oder die derzeitigen Gesamtpunkte von Ruhm und Erfahrung überprüfen. Außerdem zeigt das Statistikmenü die Anzahl der für das Erreichen des nächsten Levels erforderlichen Erfahrungspunkte. Zum Schließen dieses Menüs klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem X rechts unten in der Anzeige.

Verwenden der Dinge im Inventar

Zur Verwendung einer Schriftrolle, eines Buchs oder eines anderen Gegenstands im Inventar klicken Sie mit der linken Maustaste in den Untermenü-Buttons auf das Inventarsymbol oder drücken Sie die Taste „I“. Bewegen Sie den Handshuhcursor über die Gegenstände in Ihrem Inventar, um alle Informationen oder Anforderungen zu lesen. Zum Einsatz einer Rüstung oder einer Waffe klicken Sie mit der linken Maustaste auf den im Inventarfeld befindlichen Gegenstand und ziehen Sie ihn an die korrekte Stelle auf dem Papierabbild Ihres Spielcharakters (die Karte, die angibt, wo sich die Waffen und Rüstung an Ihrem Spielcharakter befinden). Sie können auf einem Gegenstand auch rechtsklicken, um ihn sofort zur Verwendung bereit zu machen. Zur Benutzung eines Tranks oder einer Schriftrolle im Inventar bewegen Sie den Handshuh-Cursor auf den jeweiligen Gegenstand und klicken Sie die rechte Maustaste.

Identifizieren von Gegenständen

Im Verlies gefundene Zaubergegenstände weisen magische Eigenschaften auf, die zuerst für Sie unsichtbar sind. Diese Gegenstände wurden noch nicht „identifiziert“. Wenn Sie den Cursor in Ihrem Inventar auf diese Gegenstände bewegen, wird deutlich, dass sie noch nicht identifiziert wurden.

Gegenstände können mit Hilfe von Identifizierrollen oder -büchern identifiziert werden.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste einfach auf der Identifizierrolle oder auf dem -buch, und der Handschuh-Cursor sollte sich in ein Zielsymbol verwandeln. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem gewünschten Gegenstand und seine Eigenschaften werden enthüllt.

Darüber hinaus steht ein Identifizier-Zauberspruch zur Verfügung. Dieser erfordert jedoch, dass Sie Ihre Fertigkeiten in Bezug auf Zauberformel magie ständig verbessern, um Artikel mit einer höheren Identifizierstufe zu bestimmen.

Öffnen des Zauberbuchs

Zu Beginn des Spiels kennen Sie keine Zaubersprüche. Aber sobald Sie mit Ihrer Erfahrung Fortschritte machen, verdienen Sie Attribut- und Fertigkeitspunkte, die zur Freigabe der Zauberspruchkenntnisse eingesetzt werden können. Wenn Sie dem Zauber einen Teil der Attributpunkte zuweisen, können Sie die Zaubersprüche verwenden, die Sie finden, kaufen und lernen. Bekannte Zaubersprüche werden in Ihrem Zauberbuch notiert. Sie können bis zu sechs Angriffszaubersprüche, sechs Verteidigungszaubersprüche und sechs Zauberformelsprüche im Buch festhalten, aber bei FATE gibt es sehr viel mehr als nur 18 Zaubersprüche. Beim Fortschritt durch das Verlies wird Ihr Spielcharakter stärker. Daher müssen Sie schwächere Zaubersprüche aus Ihrem Zauberbuch entfernen und sie durch neuere, stärkere Sprüche ersetzen. Zur Entfernung eines Zauberspruchs aus dem Zauberbuch klicken Sie auf den Zauberbuch-Untermenü-Button, um ihn zu öffnen (bzw. drücken Sie „B“ auf der Tastatur). Halten Sie dann die STRG-Taste gedrückt, während Sie auf das Zauberspruchsymbol klicken, das Sie löschen möchten. Wenn Sie den Handschuh-Cursor über das Symbol eines Zauberspruchs im Zauberbuch bewegen, sehen Sie die vielen Eigenschaften des Zauberspruchs und die Voraussetzungen für seine Benutzung. Sobald Sie die mit der Zauberspruchklasse verbundene Zauberfertigkeit verbessern, verbessern sich auch diese Eigenschaften. Der Standardzauberspruch des Feuerballs ist nicht sehr stark, aber sobald Sie etwas in die Fertigkeit des Angriffszaubers investiert haben, kann seine Stärke furchterregend werden.

Überprüfen erlernter Fertigkeiten

Zum Öffnen des Fertigkeitsmenüs und Überprüfen Ihrer Fertigungsstufe klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Fertigkeitssymbol im Untermenü oder drücken Sie „K“ auf der Tastatur. Sobald Sie einen Spielcharakterlevel erzielen oder ein bestimmtes Abenteuer abschließen, erhalten Sie bestimmte Fertigkeitspunkte, die Sie zur Verbesserung der Waffen- und Zauberspruchfertigkeiten Ihres Spielcharakters einsetzen können. Verbesserte Fertigkeitspunkte in einer Waffenklasse verbessern die Chancen des Spielcharakters, mit dieser Waffe größeren Schaden anzurichten (wenn der Spielcharakter damit ausgerüstet ist). Verbesserte Fertigkeitspunkte in einer Zauberklasse verbessern die Stärke aller Zaubersprüche innerhalb dieser Zauberklasse.



Ihr Journal

Zum Öffnen des Journalmenüs klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Journalsymbol im Untermenü oder drücken Sie „J“ auf der Tastatur. Ihr Journal stellt eine vollständige statistische Zusammenfassung aller Ihrer Handlungen bis zu diesem Punkt des Spieles dar, bis hin zu einer fortlaufenden Zählung von besiegtten Monstern und einzelnen Schritten. Diese Statistiken sind nur zur Information und haben keinen Einfluss auf den Abschluss des Spiels.

Aktive Abenteuer

Zur Überprüfung der bis jetzt bestandenen Abenteuer klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Abenteuersymbol im Untermenü oder drücken Sie „Q“ auf der Tastatur. Das Protokoll „Aktive Abenteuer“ enthält die Namen von bis zu drei aktiven Abenteuern, die beim Spiel angenommen wurden. Sie können mit der linken Maustaste auf einen Abenteuernamen klicken, um sich die einzelnen Abenteueranforderungen und Belohnungen anzusehen.

Die Karte

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Kartensymbol im Untermenü oder drücken Sie „M“ auf der Tastatur. Die Landkarte wird in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Die Landkarte ist eine der wichtigsten Funktionen des Spiels und hilft Ihnen bei der Orientierung. Da sich die Verlieslevel von Spielsitzung zu Spielsitzung ändern, spielt die Landkarte eine wichtige Rolle dabei, den Weg zur nächsten Treppe zu finden. Sie ist auch wichtig, Personen mit Belohnungen für Abenteuer ausfindig zu machen. Mit Hilfe der Tabulatortaste wird die Landkarte verkleinert. Es gibt 5 Zoomlevels, mit deren Hilfe Sie sich einen größeren Bereich auf der Landkarte ansehen können. Wenn Sie Ihrem Abenteuer ein Element des Rätsels hinzufügen möchten, schalten Sie die Landkarte aus, bis Sie benötigen.

Sonstige Optionen

Sie können das Spiel durch Linksklicken auf dem Optionensymbol im Untermenü oder Drücken der Taste „O“ auf der Tastatur speichern, beenden oder anhalten. Benutzen Sie den Befehl „Optionen“ im Untermenü, wenn Sie das Spiel anhalten müssen, um einen Angriff von Monstern zu vermeiden, während Sie sich nicht vor Ihrem Computer befinden. Mit Hilfe des Optionen-Menüs können Sie das Spiel speichern und beenden.



Erforschen der Stadt

Interaktion mit Städtebewohnern

Zum Sprechen mit Spielcharakteren in der Stadt und wandernden Händlern im Verlies klicken Sie mit dem Cursor einfach auf der Person. Die meisten Bewohner von Grove haben ihre tägliche Routine, aber gelegentlich wird jemand von Ihren Heldentaten hören und Sie darum bitten, ein wichtiges Abenteuer zu bestehen.

Verfügbare Abenteuer

Städtebewohner mit einem weißen Ausrufezeichen (!) über ihren Köpfen haben ein Abenteuer für Sie. Sprechen Sie mit diesen Personen und hören Sie sich deren Bitten an. Wenn Sie ein Abenteuer annehmen, werden die Einzelheiten des Abenteuers in Ihrem Abenteuerprotokoll angezeigt. Sie können das Abenteuer ablehnen, wenn Sie die Aufgabe nicht übernehmen möchten, aber in diesem Fall erhalten Sie keine zusätzlichen Erfahrungspunkte und keinen Ruhm.

Protokoll "Aktive Abenteuer"

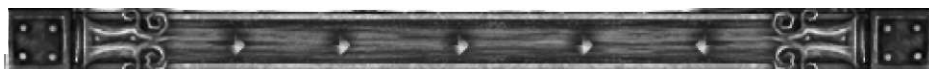
Dieses Protokoll enthält alle Namen der offenen Abenteuer, die Sie von Stadtbewohnern angenommen haben. Klicken Sie auf den Namen eines aktiven Abenteuers, um sich die Abenteueranforderungen anzusehen. Unter der Abenteuerbeschreibung befindet sich eine Tabelle mit Goldstücken, Erfahrung, Ruhm und allen Gegenständen, die Sie für ein abgeschlossenes Abenteuer erhalten. Denken Sie daran, dass der Schwierigkeitsgrad und die Belohnung von Abenteuer zu Abenteuer unterschiedlich sind. Daher erhalten Sie manchmal keinen Gegenstand für Ihre harte Arbeit.

Heilung

„Jinn the Healer“ hält sich in der Nähe des Gasthauses auf. Jinn kann Sie und Ihr Tier kostenlos heilen und Ihre Stärke wieder herstellen. Besuchen Sie sie also, wenn Sie in der Stadt sind.

Rollo the Minstrel

Rollo befindet sich normalerweise in der Nähe von „Jinn the Healer“ und dem Gasthaus. Gegen eine Gebühr können Sie Rolle davon überzeugen, von Ihren Taten zu singen und Ihren Ruhm zur nächsten Stufe anzuheben. Da Ruhm mit Fertigkeitspunkte-Boni verbunden ist, ist dies eine ausgezeichnete Art, zusätzliche Fertigkeiten zu kaufen, wenn Sie genügend Goldstücke besitzen. Später im Spiel, wenn Sie eingestufte Gegenstände finden, für deren Einsatz Ruhm erforderlich ist, müssen Sie ggf. auch schnell etwas in Ihren Ruhm investieren, um diese starken Gegenstände verwenden zu können.



Kaufen und Verkaufen

Bei FATE geht das Kaufen und Verkaufen von Gegenständen einfach und intuitiv vor sich. Sprechen Sie mit einem Händler, indem Sie auf ihm linksklicken. Der Spielcharakter fragt Sie, ob Sie Waren kaufen oder verkaufen möchten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Ja“ und ein Feld mit den Waren des Händlers wird auf der linken und Ihr Inventar auf der rechten Seite geöffnet. Zum Erwerb eines Gegenstands platzieren Sie den Cursor auf das gewünschte Objekt und sein Name sowie eine kurze Beschreibung werden angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem Gegenstand. Wenn Sie genügend Gold haben und ein Platz dafür vorhanden ist, können Sie ihn in Ihrem Inventar ablegen, um ihn zu kaufen. Zum schnellen Kaufen oder Verkaufen von Gegenständen halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf die gewünschten Gegenstände.

Hervorgehobene Waren

Gegenstände, die durch rote Felder hervorgehoben werden, kosten mehr Gold als Sie derzeit in Ihrem Inventar haben oder sind nicht verkäuflich. Gegenstände, die durch lila Farbe hervorgehoben werden, besitzen Zauberkräfte mit ein oder zwei magischen Eigenschaften. Gegenstände mit blaugrüner Markierung sind selten und können bis zu acht magische Eigenschaften besitzen. Gelb markierte Gegenstände sind Artefakte und weisen eine besondere Kombination magischer Eigenschaften und Schadensstufen auf, die sich von allen anderen Waffen unterscheiden. Artefakte sind sehr seltene, besondere Gegenstände.

Ein Verkaufsargument

Wenn Sie Ihren Handschuh-Cursor auf einen Gegenstand im Inventar eines Händlers bewegen, sehen Sie den Preis und den Namen des Gegenstands sowie die Kampfstatistik, falls es sich um eine Waffe oder Rüstung handelt. Sollte die Anforderung am unteren Ende der Beschreibung mit einem roten Band hervorgehoben werden, sind Sie nicht dazu in der Lage, den Gegenstand, die Rüstung oder Waffe nach dem Kauf zu verwenden. Werden die Erfordernisse dagegen mit einem grünen Band markiert, können Sie die Waren direkt nach dem Kauf einsetzen.

Einkaufen und Vergleichen

Bevor Sie einen Kauf abschließen, sollten Sie sich unbedingt die vollständige Beschreibung der jeweiligen Gegenstände durchlesen. Wenn Sie beabsichtigen, eine bessere Waffe oder Rüstung zu erwerben, vergleichen Sie vor dem Kauf den Angriffsschaden und die Verteidigungszahlen mit Ihrer derzeitigen Ausrüstung.

Verkauf Ihrer Fundstücke

Das Verfahren für das Verkaufen von Waren an einen Händler gleicht dem Kaufen, nur in umgekehrter Richtung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem Gegenstand, den Sie verkaufen möchten, und ziehen Sie ihn in das Feld des Händlers. Sobald Sie auf den Gegenstand klicken, wird der Preis angezeigt, den der Händler dafür bezahlen will.



Alle städtischen und reisenden Händler wollen einen bedeutenden Gewinn machen, um im Geschäft zu bleiben. Sie sollten also nicht überrascht sein, wenn sie später versuchen, Ihnen den Gegenstand zu einem sehr viel höheren Preis wieder zu verkaufen.

Identifizierung für Gewinn

Wenn Sie für den Verkauf eines Zaubergegenstands einen fairen Preis erhalten möchten, sollten sie ihn vor dem Verkauf unbedingt mit einer Schriftrolle oder einem Zauberspruch identifizieren. Ein Händler ist bereit, nicht identifizierte Gegenstände von Ihnen zu kaufen, zahlt aber dann den gleichen Preis wie für Gegenstände ohne Zauberkräfte. Der Verkauf von nicht identifizierten Waren ist kein sehr profitables Geschäft für den Abenteurer.

Inventaränderungen

Händler ändern Ihre Waren jedes Mal, wenn Sie das Verlies betreten. Auch wenn Sie nichts verkaufen möchten oder nicht denken, dass Sie etwas brauchen, sehen Sie sich die Waren an. Es kann sein, dass Sie eine oder zwei wertvolle Überraschungen finden. Einige Händler ändern auch ihr Inventar, um Ihnen Gegenstände zu verkaufen, die etwas über bzw. unter Ihren Attributpunkten liegen. Wenn Sie ein seltenes, starkes Schwert sehen, das Sie sich zwar leisten aber wegen weniger fehlender Stärkekpunkte noch nicht verwenden können, sollten Sie es ggf. erwerben und in Ihrem Inventar lassen, bis Sie die erforderlichen Stärkekpunkte erzielt haben. Mit so vielen zahllosen Schätzen gibt es im Leben einer Spielfigur einige Gelegenheiten nur einmal.

Tier zum Markt schicken

Sie schicken Ihr Tier zum Markt, um sein Inventar zu verkaufen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gleichzeitig mit der linken Maustaste auf Ihrem Tier klicken. Denken Sie aber daran, dass Ihr Tier die Gegenstände nur zum bestmöglichen Preis verkauft, WENN Sie zuerst alle Gegenstände in seinem Inventar identifizieren.

Glücksspiel

Das Leben mag zwar ein Glücksspiel sein, aber in Grove schont Zims Spiel um hohe Einsätze Ihre Lebenspunkte besser als ein Kampf im Verlies. Wenn Sie dazu bereit sind, etwas Gold loszuwerden, können Sie das Risiko eingehen und die Zaubewaffen und -rüstungen in seinem Inventar kaufen. Aber Sie wissen nicht, was Sie kaufen, bis Sie für den Gegenstand bezahlen. Zim hält sich vor dem Gebäude in der Nähe des Brunnens in Grove (nach unten und links) auf. Klicken Sie auf Zim, um sich sein Glücksspiel-Inventar anzusehen. Dann können Sie sich entscheiden, was Sie machen möchten. Bis Sie auf einen Gegenstand klicken und dafür bezahlen, wissen Sie nicht, ob Sie ein gutes Geschäft gemacht oder viel Geld für funkelnden Firlefanz ausgegeben haben.



Das Tier

Am Anfang Ihres Abenteuers müssen Sie sich entscheiden, ob Sie eine Katze oder einen Hund als Begleiter möchten. Es gibt zwar keinen Unterschied zwischen der Stärke der beiden Tiere, aber Sie können mit Hilfe einer Angelrute Fische fangen und beide in fantastische Kreaturen verwandeln, die Ihnen gehorchen.

Füttern

Klicken Sie zum Füttern des Tieres mit der linken Maustaste auf einen Fisch in Ihrem Inventar und ziehen Sie den Fisch zum größten Tiersymbol in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Platzieren Sie den Fisch auf das Tiersymbol und drücken Sie die linke Maustaste erneut. Sie können Ihrem Tier auch einen Fisch füttern, indem Sie mit dem Handschuh-Cursor auf einem Fisch im Inventar rechtsklicken.

Normalerweise ist die Tiertransformierung vorübergehend, aber einige seltene Fische transformieren Ihr Tier in eine bestimmte Gestalt, bis Sie ihm einen anderen Fisch füttern. Denken Sie daran, dass Katzenhaie Ihr Tier immer in seine Standardform transformieren.

Flucht beim Kämpfen

Die Tiere sind treu und werden Sie sogar bei überwältigenden Gegnern nicht verlassen. Sie werden jedoch flüchten, wenn sich ihre Gesundheitsleiste dem Ende zuneigt. Verwenden Sie in diesem Fall einen Heilspruch oder einen Gesundheitstrank, um den Kampfmutter Ihres Tieres wieder herzustellen. Ihr Tier wird mit der Zeit heilen, kehrt also letztendlich zu seiner Kampfform zurück, aber ein Heiltrank ist immer der schnellste Weg, es wieder zurück zum Kampf zu bringen.

Tierattribute

Zur Anzeige des Status Ihres Tieres klicken Sie mit der linken Maustaste oben rechts auf dem Tier-Statistiksymbol oder drücken Sie „T“ auf der Tastatur. Im Gegensatz zu Ihrem Spielcharakter werden die Tierattributpunkte automatisch und ohne Ihren Eingriff auf Stärke, Gewandtheit, Vitalität und Zauber verteilt.

Tierinventar

Das Tier besitzt ebenso ein Inventar für zusätzliche Gegenstände, Waffen und Rüstungen. Sie können diese Gegenstände manuell übertragen, indem Sie mit Ihrer Maus auf den Truhensymbolen für Ihr Inventar und das Inventar Ihres Tieres linksklicken (oder „I“ und „P“ auf der Tastatur drücken) und jeden Gegenstand durch Klicken und Ziehen in das Inventar des Tieres übertragen. Wahlweise können Sie auch die Umschalttaste gedrückt halten und gleichzeitig auf einen Gegenstand klicken, um den Gegenstand automatisch im Inventar des Tieres abzulegen (falls Ihr Tier Platz für den Gegenstand hat). Darüber hinaus können Sie das Tier auch anweisen, Gegenstände im Verlies direkt aufzuheben, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und auf diese Dinge linksklicken. Das Tier rennt zu den Stellen und hebt den jeweiligen Gegenstand auf.



Verkauf des Tierinventars

Zum Verkauf aller Gegenstände im Inventar des Tieres halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Händler. Denken Sie daran, dass Sie einen weniger guten Preis für Artikel erhalten, die Sie im Tierinventar nicht identifiziert haben. Darüber hinaus können Sie das Tier zur Stadt schicken, um Ihre Waren zu verkaufen. Klicken Sie zu diesem Zweck auf die kleine Leiste unter der Futterleiste des Tieres, aber Sie müssen Ihre Abenteuer dann alleine bestehen, bis Ihr treuer Begleiter wieder zurückkehrt. Umso tiefer Sie sich im Verlies befinden, umso länger dauert es, bis das Tier wieder zurückkommt.



Angeln

Das Finden bzw. Kaufen einer Angelrute ist eine der besten Investitionen, die Sie in diesem Spiel vornehmen können. Es ist möglich, dass Sie bei einem versteckten Schatz ein oder zwei Fische finden, aber sonst benötigen Sie eine Angelrute, um Ihr Tier zu füttern. Angeln ist die schnellste und einfachste Weise, Nahrungsmittel für Ihr Tier zu erhalten – und Sie könnten beim Angeln auch auf wertvolle Schätze stoßen.

Finden eines Angelplatzes

Sobald Sie eine Angelrute besitzen, können Sie immer dann angeln, wenn Sie eine Wolke von Leuchtkäfern sehen. Solche abgelegenen Angelplätze gibt es sowohl in Grove als auch im Verlies, aber die besten Fische finden Sie erst, wenn Sie wirklich tief nach unten gehen.

Das Angeln

Stellen Sie sich zum Angeln in die Nähe der Leuchtkäfer und bewegen Sie den Handschuh-Cursor über die Käfer. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Angeln“ und werfen Sie Ihre Angelrute aus (es ist nicht notwendig, die rechte Hand mit der Angelrute auszurüsten – behalten Sie sie einfach in Ihrem Inventar). Bewegen Sie den Handschuh-Cursor über „Haken setzen“, aber klicken Sie erst auf den Befehl, wenn Sie ein goldenes Ausrufezeichen über dem Kopf Ihres Spielcharakters sehen. Beim Hakensetzen spielt die Zeit eine wichtige Rolle, aber manchmal wird der Fisch entkommen – machen Sie sich deswegen keine Gedanken. Sie können weiter angeln, bis Sie genügend Fische oder Schätze gefangen haben, müssen aber manchmal warten, bis etwas anbeißt. Wenn Sie das Gefühl haben, dass ein Angelbereich geleert wurde, wählen Sie „Angeln stoppen“ aus und gehen Sie weiter.



Ihr Geheimversteck

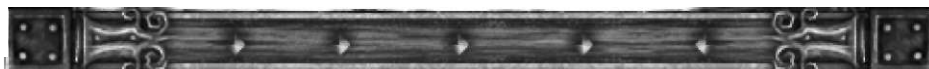
Ihr Geheimversteck ist eine große Truhe in der Nähe des Verlieseingangs, die mehr als das Doppelte Ihres Inventars aufnehmen kann. Der perfekte Platz für Edelsteine, Rüstungen und Waffen mit Fassungen, die Sie gefunden haben aber erst benutzen können, wenn Sie mehr Punkte erzielt haben.

Bestandsaufnahme

Wenn Sie fortgeschrittene Level erreichen, sollten Sie sich den Inhalt des Geheimverstecks ansehen und sicherstellen, dass diese wertvollen Edelsteine, Gegenstände und Waffen, die Sie vor langer Zeit verstaubt haben, noch nützlich sind. Falls Sie alte Gegenstände im Versteck finden, verkaufen Sie sie, um Platz für neue Schätze und zukünftige Waffen zu schaffen.

Stadtportale

Stadtportal-Schriftrollen und -Bücher sind der schnellste und einfachste Weg, das Verlies zu verlassen und zur Stadt zurückzukehren. Anstelle den gesamten Weg durch das Verlies zurückgehen zu müssen, gehen Sie durch ein Stadtportal und Ihr Tier und alle herbeigerufenen Kreaturen folgen Ihnen nach Grove. Ihr Stadtportal bleibt sogar in der Stadt vorhanden, nachdem Sie Ihr Spiel gespeichert und beendet haben, aber sobald Sie das Stadtportal betreten und zum Verlies zurückkehren, verschwindet das Portal in der Stadt. Sie sollten sicherheitshalber immer eine zusätzliche Stadtportal-Schriftrolle in Ihrem Inventar aufbewahren.



Entwicklung Ihres Spielcharakters

Ruhm, Reichtum, Talent und Erfahrung Ihres Spielcharakters wachsen, während Sie die Dunkelheit auf der anderen Seite des Verliestores erforschen. Je nach der Aufteilung Ihrer neuen Fertigkeiten und Ressourcen, wird das Abenteuer erleichtert oder erschwert.

Erfahrungspunkte und Levelverbesserung

Während Sie Monster besiegen und Abenteuer abschließen, bewegt sich die weiße Erfahrungsleiste in der Mitte der Untermenüanzeige langsam nach rechts. Sobald die Leiste voll ist, wird links unten im Bildschirm ein weißes Kreuz angezeigt. Dieses Symbol und eine Nachricht teilen Ihnen mit, dass Ihr Spielcharakter eine neue Erfahrungs- und Fertigungsstufe erzielt hat. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das weiße Kreuz, um die Statistik- und Fertigkeitsmenüs zu öffnen. Solange diese beiden Bereiche geöffnet sind, wird das Spiel angehalten. Sie brauchen sich also keine Sorgen darüber machen, dass Sie in der Zwischenzeit möglicherweise angegriffen werden. Bei jeder neuen Charakterstufe erhalten Sie Punkte, die Sie auf Ihre Attribute und Fertigkeiten aufteilen können. Auf welche Weise Sie diese Punkte aufteilen, ist wichtig: Die erfolgreichsten Spielcharaktere sind jene, die sich auf wichtige Bereiche spezialisieren und ihre Attribut- und Fertigungspunkte dazu einsetzen, eine erhebliche Stärke zu erzeugen. Wenn Sie sich zum Beispiel auf das Kämpfen spezialisieren möchten, fügen Sie der Stärke, Gewandtheit und einer Nahkampffertigkeit zusätzliche Attributpunkte hinzu. Wenn Sie sich auf Zaubersprüche spezialisieren, weisen Sie dem Zauber die meisten der verdienten Attributpunkte zu und deponieren Sie Ihre Fertigungspunkte in einer Zauberfertigkeit (Angriff, Verteidigung oder Zauberformelmagie). Es ist nicht falsch, einen vielseitigen Abenteurer mit vielen Attributen und Fertigkeiten zu schaffen, aber Sie verbringen dann mehr Zeit damit, die Level dieses Spielcharakters aufzubauen, als dies bei einem spezialisierten Charakter mit Punkten in einigen wichtigen Bereichen der Fall wäre.

Legen Sie einen Plan fest und halten Sie sich daran

Nach dem Aufteilen der Attributpunkte können diese Punkte nicht mehr bearbeitet oder geändert werden. Daher ist es wichtig, schon früh einen Plan für die Entwicklung des Spielcharakters zu entwickeln, und sich an diesen Plan zu halten. Wenn Sie wissen möchten, wie viele Punkte Ihr Spielcharakter für den nächsten Level benötigt, bewegen Sie den Handschuh-Cursor über die Erfahrungspunkteleiste. Die Anzahl auf der linken Seite gibt an, wie viele Erfahrungspunkte Sie haben, und die Anzahl auf der rechten Seite zeigt, wie viele Punkte für den nächsten Level erforderlich sind. Lange bevor die Erfahrungsleiste ihre Grenze erreicht, sollten Sie wissen, wo Sie Ihre zukünftigen Punkte einsetzen wollen.



Spielcharakterattribute

Ihr Spielcharakter besitzt vier wichtige Attribute, die beim Festlegen seiner starken und schwachen Seiten helfen. Die besten Spieler sind mit diesen Attributen bestens vertraut und erstellen Spielcharaktere mit Fertigkeiten, die zu ihren jeweiligen höchsten Attributpunkten passen. Es geht darum, einen Plan in Bezug auf diese vier wichtigen Merkmale zu entwickeln:

Stärke

Die Stärke beeinflusst den einem Feind zugefügten Schaden. Je höher die Stärkepunkte, umso mehr Schaden richten Sie im Kampf an und umso größer die Handwaffen, die Sie verwenden können. Einige Rüstungen und fortgeschrittene Waffen wie Schwerter, Äxte, Morgensterne und Hämmer erfordern zur erfolgreichen Benutzung höhere Stärkepunkte.

Gewandtheit

Die Gewandtheit verbessert die Wahrscheinlichkeit, einen Gegner zu treffen und Angriffen erfolgreich auszuweichen. Einige Rüstungen und fortgeschrittene Waffen wie Bögen und Stangenwaffen erfordern höhere Gewandtheitspunkte, um in den Händen eines erfahrenen Abenteurers erfolgreich zu sein.

Vitalität

Die Vitalität verbessert Ihre Lebenspunkte und Ausdauer beim Rennen. Eine Erhöhung der Vitalität gibt Ihnen mehr Lebenspunkte, während Sie sich die Spielcharakterstufen hocharbeiten. Beim Kampf werden Sie zu einem furchterregenden Gegner.

Zauber

Der Zauber beeinflusst die Anzahl der Manapunkte (Zauberenergie) und der vorhandenen Zaubersprüche. Einige Zaubergegenstände wie Hüte, Stäbe und andere Waffen erfordern eine bestimmte Anzahl an Zauberpunkten, bevor Sie sie gegen Ihre Feinde einsetzen können.

HINWEIS: Einige Zauberrüstungen, -waffen und -gegenstände fügen zu den Attributen Ihres Spielcharakters bestimmte Boni hinzu. Diese Boni werden auf dem Statistikmenü in grün markierten Feldern angezeigt. Wenn Sie den Cursor auf das grün markierte Feld bewegen, können Sie die genauen Bonuspunkte sehen. Sie sollten diese Boni vergleichen, wenn sie Zaubergegenstände entfernen oder Ihren Spielcharakter mit einem anderen Zaubergegenstand ausrüsten.

Fertigkeiten und Zaubersprüche

Im Unterschied zu Rollenspielen, die einen Spielcharakter auf bestimmte Klassen oder Berufe beschränken, haben Sie die Möglichkeit, die Fertigkeiten selbst zu bestimmen, die Ihr einzigartiger FATE-Spielcharakter entwickeln soll. Es spielt keine Rolle, ob er mit



einem Schwert, Zaubersprüchen und Plattenrüstungen kämpft oder sich auf Waffen in beiden Händen und viel Zauberformel magie verlässt, die Spezialisierung des Spielcharakters ist Ihre Entscheidung. Während Ihr Held Fortschritte macht und besondere Abenteuer besteht, erhalten Sie Fertigkeitpunkte, die Sie bestimmten Talenten zuweisen können. Öffnen Sie das Fertigkeitsmenü des Spielcharakters, indem Sie auf dem Fertigkeitssymbol linksklicken oder „K“ auf der Tastatur drücken.

Fertigkeit Schwert

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einem Schwert verursachten Schaden.

Fertigkeit Knüppel/Morgenstern

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einem Knüppel oder Morgenstern verursachten Schaden.

Fertigkeit Hammer

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einem Hammer verursachten Schaden.

Fertigkeit Axt

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einer Axt verursachten Schaden.

Fertigkeit Speer

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einem Speer verursachten Schaden.

Fertigkeit Stab

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einem Stab verursachten Schaden.

Fertigkeit Stangenwaffe

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einer Stangenwaffe verursachten Schaden.

Fertigkeit Bogen/Armbrust

Verbessert Ihre Erfolgchancen und den mit einem Bogen oder einer Armbrust verursachten Schaden.

Kritische Schläge

Verbessert Ihre Chancen, einem Feind einen kritischen oder tödlichen Schlag zu versetzen.

Fertigkeit Zaubersprüche

Verringert die Verzauberungszeit.

Fertigkeit Doppelwaffe

Verbessert die Geschwindigkeit und den Schaden der Waffe in der zweiten Hand (Schildhand)



Fertigkeit Schildkampf

Verbessert Ihre Erfolgschancen beim Blockieren eines Schlags mit dem Schild.

Fertigkeit Angriffszauber

Verbessert die Stärke und Wirksamkeit des Angriffszaubers gegen Feinde.

Fertigkeit Verteidigungszauber

Verbessert die Stärke und Wirksamkeit des Verteidigungszaubers gegen Feinde.

Fertigkeit Zauberformel magie

Verbessert die Stärke und Wirksamkeit der Zauberformel magie gegen Feinde.

Zuweisen der Zaubersprüche zu einem Hotkey

Wenn Ihr Spielcharakter beim Kampf Zaubersprüche wechselt, können Sie die Verzauberungszeit verkürzen, indem Sie den Tastaturtasten F1 bis F12 bestimmte Zaubersprüche zuweisen. Klicken Sie zum Zuweisen von Zaubersprüchen mit der linken Maustaste auf das aktuelle Zauberspruchsymbol (Zauberspruchablageplatz) in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. Ein besonderer Spruchbereich wird geöffnet, der Zauberspruchsymbole für alle Zaubersprüche im Zauberbuch enthält. Bewegen Sie den Handschuh-Cursor auf ein Zauberspruchsymbol und drücken Sie den jeweiligen Hotkey, den Sie diesem Zauberspruch zuweisen möchten (F1 bis F12). Jetzt können Sie mit Hilfe der Tastatur schnell mehrere Zaubersprüche verwenden, ohne auf Menüs zu klicken.

Ersetzen von Zaubersprüchen

Während Sie durch die Level Fortschritte machen, lernen Sie kraftvolle Zaubersprüche, die die Stärke der Zaubersprüche in Ihrem Zauberspruchbereich übertreffen. Weisen Sie Ihre Hotkeys neu zu, indem Sie diesen Bereich öffnen und die jeweiligen Hotkeys auf der Tastatur drücken, während sich der Cursor über dem Zauberspruchsymbol befindet, das Sie neu zuweisen möchten. Spieler gruppieren ihre Zaubersprüche häufig nach Zaubersprucharten, wobei der Angriffszauber einer Gruppe von Funktionstasten und der Verteidigungs- und Heilzauber jeweils anderen Gruppen zugewiesen werden. Mit diesem organisierten Ansatz können Sie die notwendigen Zaubersprüche sogar nach dem mehrmaligen Aktualisieren des Zauberbuchs leichter finden.



Waffen, Rüstungen und andere wichtige Dinge

Waffen

Schadenstyp

Mit der Ausnahme des Bogens und der Armbrust sind die meisten Waffen bei FATE für den Nahkampf geeignet. Alle Waffen besitzen Schadenstypen, Bereiche des Angriffsschadens und Geschwindigkeitsklassen. Der Schadenstyp hängt von der jeweiligen Waffe ab. Knüppel und Hämmer verursachen Zerquetschungsschaden, während Äxte und Schwerter Hiebschaden anrichten. Bestimmte Rüstungen und Monster im Spiel erleiden weniger Schaden von Waffen mit bestimmten Schadenstypen. Aus diesem Grund ist es wichtig, zum Besiegen solcher Monster eine zweite Waffenfertigkeit mit einem anderen Schadenstyp zu wählen.

Schadensreichweite

Unter der Schadensreichweite einer Waffe versteht man die Lebenspunkte, die die Waffe je nach Fertigkeit und Glück mit einem einzigen Schlag von einem Feind wegnehmen kann. Je nach dem Waffentyp kann die Stärke Ihres Spielcharakters zusätzliche Bonuspunkte zur Angriffsschadensreichweite hinzufügen. Die Geschwindigkeitsklasse der Waffe gibt an, wie schnell Sie die Waffe beim Kampf schwingen oder schießen können. In den meisten Fällen – allerdings nicht immer – verursachen Waffen mit langsamerer Geschwindigkeit größeren Schaden als Waffen einer leichteren und schnelleren Klasse. Falls Ihr Spielcharakter eine große Axt trägt, die viel Schaden verursachte aber fast zu schwer zum Schwingen war, dann sollten Sie Ihrem Spielcharakter die bestmögliche Rüstung geben, sodass er während des Schwingens feindlichen Schlägen standhalten kann. Aus diesem Grund ist es wichtig, die Waffe des Spielcharakters mit der richtigen Rüstung zu paaren.

Waffengeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit der Waffe hängt häufig von der Größe und Komplexität der Waffe ab. Die Art des von der Waffe verursachten Schadens kann sich gegen bestimmte Monster als Vorteil oder Nachteil herausstellen. Waffen, die Stichschaden verursachen, eignen sich weniger gut gegen Skelette, aber der Zerquetschungsschaden von Knüppel und Morgenstern kann verheerende Auswirkungen haben. Es folgt eine kurze Zusammenfassung der Waffenklassen, typischen Geschwindigkeitsbereiche und Schadenstypen:

Axtklasse — langsam bis schnell, Hiebschaden

Knüppel-/Morgensternklasse — langsam, Zerquetschungsschaden

Armbrust-/Bogenklasse — langsam (Armbrust) bis schnell (Bogen), Stichschaden

Hammerklasse — am langsamsten bis langsam, Zerquetschungsschaden

Stangenwaffenklasse — langsam, Stichschaden

Speerklasse — normale Geschwindigkeit, Stichschaden

Stabklasse — langsam, Zerquetschungsschaden

Schwertklasse — normale bis schnellste Geschwindigkeit, Hiebschaden



Doppelwaffen

Zwei einhändige Waffen können zusammen benutzt werden. Anstelle eines Schildes kann Ihr Spielcharakter eine weitere Waffe in die linke Hand nehmen. Die Angriffe mit dieser zusätzlichen Waffe geschehen beim zweiten Schlag etwas schneller, sodass Sie den Schaden durch die Verwendung von zwei Waffen verbessern können. Bedauerlicherweise gibt es für diesen Vorteil eine Strafe – der von der rechten Waffe verursachte Schaden wird leicht reduziert und der Schaden der linken Waffe wird sogar noch weiter verringert. Es gibt jedoch auch gute Nachrichten. Durch die Verbesserung der Fertigkeit „Doppelwaffe“ können Sie diese Strafe reduzieren und die Geschwindigkeit des Angriffs mit der linken Hand noch weiter verbessern. Doppelwaffenspieler mit einer hohen Fertigkeitsstufe sind gefürchtete Gegner. Als ein Doppelwaffenbenutzer haben Sie den zusätzlichen Vorteil, verschiedene Schadensarten in unterschiedlichen Situationen kombinieren zu können. Das ist sehr nützlich, wenn Sie auf Monster mit einem hohen Widerstand gegen bestimmte Schadenstypen stoßen.

Rüstung

Je höher die Rüstungseinstufung, desto besser der Schutz des Spielcharakters beim Kampf. Je nach Situation ist es häufig wichtig, eine Waffe mit einer bestimmten Rüstung zu paaren. Wenn Sie eine große Waffe mit langsamer Geschwindigkeit benutzen, sollten Sie sich mit einer zusätzlichen Rüstung schützen, um den Schlägen bis zu Ihrem nächsten niederschmetternden Hieb standzuhalten. Andere Rollenspiele beschränken einen Spielcharakter auf eine bestimmte, von seiner Klasse abhängige Rüstung, aber bei FATE können Zauberspezialisten falls gewünscht eine schwere Kettenrüstung tragen. Das mag zwar etwas ungewöhnlich klingen, aber Sie werden bald feststellen, dass einige Rüstungstypen besondere Attributboni ausgeben, die bestimmte Charakterbesonderheiten bevorzugen. Also verkaufen bzw. werfen Sie nicht alle Roben weg, die Sie im Verlies finden. Rüstungen mit Fassungen sind besonders wertvoll, da Sie den Schutz mit Edelsteinen, die Ihre Stärke verbessern und Schwächen schützen, besonders gestalten können.

Gegenstände mit Fassungen

Überlegene Waffen mit Fassungen sowie alle Zaubergegenstände mit Fassungen sind die wertvollsten Schätze des Spiels. Wenn Sie Ihren Gegenstand durch einen neuen Edelstein verbessern möchten, besuchen Sie den Goblin Samwen, der sich in der Nähe des Stadtschmieds aufhält. Er kann die Edelsteine von Gegenständen entfernen, zerstört dabei aber den Gegenstand. Mit Hilfe von Samwens Service können Sie Ihre Waffen behalten und mit den später im Spiel gefundenen besseren Edelsteinen aufrüsten.

Güteklassen

Waffen und Rüstungen im Spiel weisen auch verschiedene Güteklassen auf. Außer der Standard-Güteklasse können Sie überlegene, außergewöhnliche und makellose Gegenstände finden. Diese Güteklassen verbessern den Schaden oder die Verteidigung der Waffe, erhöhen aber seine Anforderungen nicht. Achten Sie auf diese äußerst wertvollen Gegenstände, da Sie zusätzlichen Schutz oder zusätzliche Angriffsstärke



zur Verfügung stellen, die der Spielcharakter normalerweise erst zu einem späteren Zeitpunkt erhalten würde.

Beachten Sie bitte, dass nicht alle Güteklassen in allen Schwierigkeitsstufen vorkommen. Im Schwierigkeitsgrad „Page“ gibt es keine unterschiedlichen Güteklassen. Im Schwierigkeitsgrad „Abenteurer“ stehen nur überlegene Gegenstände zur Verfügung. Im Schwierigkeitsgrad „Held“ finden Sie außergewöhnliche Gegenstände. Und nur im Schwierigkeitsgrad „Legendär“ finden Sie makellose Waffen und Rüstungen.

Eingestufte Gegenstände

Im Gegensatz zu Gegenständen mit Güteklassen finden Sie im Verlies eingestufte Gegenstände. Elite- und legendäre Gegenstände sind sehr viel stärker als die gleichen durchschnittlichen Gegenstände und weisen auch höhere Anforderungen auf. Durch diese eingestuftten Gegenstände kann der Spielcharakter Stärken erreichen, die weit über die Stärken normaler Waffen oder Rüstungen hinausgehen. Zur Benutzung eingestufter Gegenstände ist außerdem Ruhm erforderlich. Jeder eingestufte Gegenstand weist eine Ruhmanforderung auf, die vor seiner Benutzung erfüllt werden muss.

Gold

Gold ist das Standardzahlungsmittel des Landes, obwohl einige vermuten, dass die im Verlies angehäuften Mengen alles Gold in der Stadt weit übertreffen. Obwohl unterfahrene Abenteurer darauf bestehen, dass Monster viel Gold fallen lassen, finden erfahrende Erforscher größeren Reichtum, wenn Sie angebotene Abenteuer abschließen. Der Verkauf von magischen Schätzen und Edelsteinen ist eine andere lukrative Art, viele Münzen zu erhalten.

Schmuck

Der Spielcharakter kann an den Fingern und um den Hals normale und magische Ringe, Amuletten und Halsketten tragen. Wenn Sie diese nicht benötigen, sollte das Tier sie tragen. Normaler Schmuck wird als Zahlungsmittel verwendet, aber einige Zaubergegenstände bieten magische Eigenschaften, die Ihre Verteidigungs- und Angriffseinstufung im Kampf verbessern können. Von einigen Gegenständen werden Ihre Chancen verbessert, wertvolle Monsterschätze zu finden.

Edelsteine

Es gibt Edelsteine verschiedener Gestalten und Zustände. Sie können Rüstungen, Waffen und Schmuck mit Fassungen Zauberkräfte verleihen. Ein Edelstein in gutem Zustand verleiht einem Gegenstand mit Fassungen mehr Kraft als ein fehlerhafter Edelstein der gleichen Art. In den ersten Verliesebenen finden Sie Edelsteine mit Sprüngen und Fehlern, aber tiefer im Verlies gibt es makellose Edelsteine, die erstaunliche Zauberkräfte verleihen.

Edelsteine und Gegenstände mit Fassungen

Wenn Sie auf einem Edelstein im Inventar oder Geheimversteck linksklicken, werden alle Gegenstände mit Fassungen automatisch markiert.



Das soll Sie daran erinnern, welche Gegenstände, Rüstungen und Waffen zur Verbesserung der Leistung mit Edelsteinen ausgerüstet werden können. Viele Spieler heben im Geheimversteck zusätzliche Edelsteine auf, bis sie eine überlegene Rüstung oder Waffe mit Fassungen finden, mit deren Hilfe die Kampffertigkeiten des Spielcharakters verbessert werden können.

Entfernen von Edelsteinen

Wenn Sie einen Edelstein aus einem Gegenstand mit Fassungen entfernen möchten, besuchen Sie den Goblin Gann Gar, der sich nahe beim Verliestor in Grove aufhält. Er wird den Edelstein herausbrechen aber dabei den Gegenstand zerstören.

Tränke

Im Verlies und bei den Händlern gibt es verschiedene Tränke, aber die häufigsten sind Mana (blau), Gesundheit (rot), Ausdauer (gelb) und Antidote (lila). Kleine Tränke sind am günstigsten, verbessern Ihren Zustand aber nur wenig. Haupttränke bieten die besten Dosen, kosten aber auch viele Goldstücke. Überlegene Versionen dieser Tränke sind auch erhältlich, die im Vergleich zu Haupttränken große Verbesserungen bieten. Antidoten gibt es zum Glück in einer praktischen Größe.

Heilzauber

Der Heilzauber funktioniert wie Gesundheitstränke, kann aber achtmal benutzt werden. Bei schweren Kämpfen ist das sehr praktisch, da Sie ihn in die Schnellablageplätze (unten im Bildschirm) stecken können.

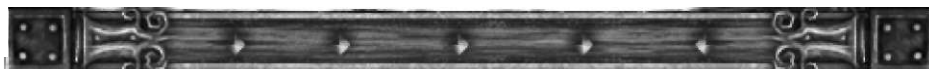
Schriftrollen

Bei FATE gibt es zwei Arten von Schriftrollen: Blaue Stadtportal- und rote Identifizier-Schriftrollen. Da eine große Schriftrollensammlung sehr viel Platz im Inventar einnehmen kann, tragen die meisten Abenteurer lieber Identifizier- und Stadtportalbücher.

Beachten Sie, dass es zu diesem Zweck auch Zaubersprüche gibt – für Spieler, die sich mehr auf das Zaubern spezialisieren.

Bücher

In der Welt von FATE gibt es zwei Arten von Büchern: Identifizier- und Stadtportalbücher. Neu enthalten diese Bücher zehn Identifizier- bzw. zehn Stadtportal-Schriftrollen, aber jedes Buch nimmt im Inventar oder Geheimversteck nur zwei Plätze ein. Nach dem Gebrauch können Sie Ihr Buch nicht mit ungebrauchten Schriftrollen auffüllen. Sie müssen ein neues Buch kaufen, bevor alle Rollen aufgebraucht sind. Beachten Sie, dass es zu diesem Zweck auch Zaubersprüche gibt – für Spieler, die sich mehr auf das Zaubern spezialisieren.



Tempel, Ambosse und mehr

Tempel – Tempel des Lernens enthalten altertümlichen Text, der Ihnen Talente vermitteln kann, welche wiederum bestimmte Attribute verbessern. Sie wissen nie, welche Attribute Sie in einem Tempel erhalten oder verlieren. Um den Text zu lesen, klicken Sie auf „Ja“, wenn Sie auf einen Tempel des Lernens stoßen.

Magische Ambosse – Magische Ambosse rufen geisterhafte Hämmer herbei, die auf die Waffe fallen, mit der Sie ausgerüstet sind. Möglicherweise werden dabei Fassungen oder wertvoller Zauber hinzugefügt. Geisterhafte Hämmer sind unterschiedlich. Daher sollten Sie alle Modifizierungen als ein kostenloses und großzügiges Geschenk des Schicksals ansehen. Falls Sie nicht warten können, bis sie einen Zauberamboß finden, besuchen Sie „Rikko the Enchanter“, aber machen Sie sich auf einen teuren Preis gefasst.

Brunnen – Je nach Art des Brunnens können Sie dort Gesundheit, Mana oder Ausdauer wieder auffüllen. Sie können Ihr Tier auch von einem Brunnen trinken lassen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und gleichzeitig auf dem Brunnen linksklicken.

Statuen – Fate-Statuen finden Sie im gesamten Verlies. Wenn Sie sich einer Statue nähern, erhalten Sie die Gelegenheit, die Edelsteine aus der Statue herauszubrechen und ggf. wertvolle Edelsteine für Ihre Fassungen zu erhalten. Die Wahrscheinlichkeit ist jedoch groß, dass Sie stattdessen vom Hüter der Statue angegriffen werden.



Monster

Bei Ihrem Fortschritt durch das Verlies treffen Sie auf stärkere Biester, denen durch Verzauberung besondere Kräfte verliehen wurden. Diese starken Gegner sind manchmal gegen bestimmte elementare Zaubersprüche und andere Angriffe immun. Obwohl Sie beim Kampf selten Zeit haben, das Profil eines Monsters zu studieren, erleichtert das Erkennen der wirksamen Waffen doch den Sieg gegen solch ein Biest. Bosse besitzen eine glühende rote Aura und sind oftmals mit einem Abenteuer verbunden. Wenn Sie auf einen Boss treffen, sollten Sie sich auf einen schweren Kampf gefasst machen. Aber die Belohnungen (Erfahrung, Beute und Ruhm) sind sehr viel größer.

Manchmal kann sich eine Horde schwächerer Monster als genauso überwältigend herausstellen wie ein schwieriger Level-Boss – besonders wenn sich beide in der gleichen Kammer befinden. Rufen Sie mit Zaubersprüchen Biester zu Hilfe, um diese Höhlen zu leeren. Sie können draußen warten, bis Ihre Lakaien die schwächeren Kreaturen besiegen, oder Sie können sie als eine Ablenkung verwenden und sich beim Kampf auf die tödlichsten Monster und größten Bedrohungen konzentrieren. Denken Sie aber daran, dass einige Monster Zaubersprüche des Herbeirufens erkennen können und Sie dann absichtlich zuerst angreifen.

Eingestufte Monster

Wie bei den Gegenständen weisen die Monster später im Spiel auch Einstufungen auf. Diese Elite- und legendären Versionen der Monster sind sehr viel stärker als die normalen Monster gleicher Art.



Zur Ruhe setzen

Sobald Sie das Abenteuer abgeschlossen haben, das Ihnen am Anfang des Spiels gestellt wurde, sollten Sie nach Grove zurückkehren und mit Bremen sprechen. Er gibt Ihnen eine Belohnung für Ihre Leistung und bietet Ihnen dann die Option, sich zur Ruhe zu setzen. Es ist zwar nicht erforderlich, sich zur Ruhe zu setzen, bietet aber besondere Vorteile.

Wenn Sie sich zur Ruhe setzen, wird Ihr Spielcharakter aus dem Spiel genommen. Sie können ihn noch auf dem Bildschirm "Fortfahren" sehen, ihn aber nicht mehr für Abenteuer benutzen. Wenn Sie sich jedoch zur Ruhe setzen, erhalten Sie die Möglichkeit, als Nachkomme Ihres Spielcharakters zu spielen und ein ganz neues Spiel zu starten.

Nachkommen besitzen besondere Vorteile. Zuerst einmal erhalten Sie zu Beginn des Spiels sofort einen zusätzlichen Level. Darüber hinaus erhalten Sie aufgrund ihrer Abstammung zusätzliche Ruhmespunkte. Je öfter Sie sich zur Ruhe setzen, umso größer ist der Ruhm, mit dem Ihr Nachkomme beginnt. Das ist wichtig, da Ihre Nachkommen Elite- und legendäre Gegenstände schon früher im Spiel verwenden können.

Wenn Sie sich zur Ruhe setzen, können Sie Ihren Nachkommen außerdem ein wertvolles Familienerbstück vermachen. Alle Zaubereigenschaften dieses Gegenstands wachsen automatisch um 25 %, sobald der Gegenstand weitergegeben wird. Waffen und Rüstungen werden um je eine Stufe erhöht, bis sie makellos werden. Kluge Spieler geben Waffen, Rüstungen oder Schmuck mit niedrigeren Anforderungen weiter, sodass ihre Nachkommen diese Gegenstände früher benutzen können.

Beim Erstellen Ihres Nachkommens können Sie auch einen neuen Schwierigkeitsgrad wählen. Wenn Sie für eine größere Herausforderung bereit sind, wählen Sie den Schwierigkeitsgrad „Held“ oder „Legendär“, um Ihrem neuen Spielcharakter ein gründlicheres Training zu bieten.



Tipps und Tricks

Benötigen Sie noch weitere Hinweise, um sich tiefer in das Verlies zu wagen? Hier sind einige praktische Tipps:

Benutzen Sie den Platz im Inventar Ihres Tieres. Sie können sehr viel mehr Gegenstände zur Stadt zurückbringen und weniger Reisen unternehmen, wenn Sie daran denken, Ihre neuen und unhandlichen Gegenstände Ihrem Tier zu geben.

Wenn Sie auf ein besonders schweres Bossmonster treffen, ziehen Sie sich mit einer Stadtportal-Schriftrolle in die Stadt zurück und ruhen Sie sich aus. Heilen Sie Ihren Spielcharakter, füllen Sie Ihren Tränkevorrat wieder auf und besorgen Sie sich ggf. eine weitere Städte-Schriftrolle. Das Monster im Verlies kann sich nicht erholen. Also können Sie zurückkehren und es besiegen, sobald sich Ihr Spielcharakter völlig erfrischt hat.

Vergessen Sie nicht, Ihr Tier mit Amuletten, Halsketten und Ringen auszurüsten, um seine Attribute und Kampfstärken zu verbessern. Sobald Sie Ihren Zauberschmuck mit besserem ersetzen, geben Sie Ihrem Tier den starken alten Schmuck.

Händler wechseln ihre Waren jedes Mal, wenn Sie aus dem Verlies zurückkehren. Wenn Sie nach etwas Besonderem suchen, wie z. B. nach einem überlegenen Edelstein, betreten Sie das Verlies und kehren Sie dann sofort nach Grove zurück, um zu sehen, welche Neuigkeiten die Händler zu bieten haben. Verwenden Sie aber dafür das Stadtportal, um keine Stadtportal-Schriftrollen zu verschwenden.



Credits

-Produzenten-

Travis Baldree Jay Minn

-Design/Programmierung-

Travis Baldree

-Künstlerischer Leiter-

Travis Baldree

-Grafiker-

Jason Beck - Kevin Green

Jeff Selbig - Mike Fisher

Travis Baldree - Martin Bartsch

Tito Pagan - Donnavon Webb

Jurgen Brenkert - Liquid Development

Nikitova

-Testleiter-

Marcus King

-Tester-

Scott Branston - Greg Brown

Tony Case - Bill Dennes

John Dunbar - Todd Dymment

Deon Miyoi - Chris Mosconi

Sergio Sanchez

-Audio-

Marc Pospisil - Travis Baldree

Weitere Musik unter Lizenz von LicenseMusic.com

-Sprecher-

Henry Dardennes - Lynn McManus

Dave White - John Patrick Lowrie

-Gebrauchsanweisung-

Terry Munson

-Website-

Janet Chang

