



LORDS
OF
XYLIMA

ANLEITUNG



INHALT

Einleitung	3
Hauptmenü	4
Schwierigkeitsgrad	5
Die Gruppe	6
Interaktionen	7
Nahrung und Reisen	8
Gegner	9
Kampf	10
Schlösser	11
Fallen	12
Kurztasten	13
Credits	15

EINLEITUNG

Lords of Xulima ist ein Rollenspiel, in dem du die Rolle von Gaulen dem Entdecker annimmst. Du musst Gaulen und seine fünf Gefährten durch zahllose Gefahren führen, um ihre göttliche Mission zu erfüllen.

Das Spiel ist non-linear:

Von Anfang an kannst du die Welt nach deinem Belieben erkunden, was einen großen Teil der Faszination des Spiels ausmacht. Doch du wirst auch auf Gebiete stoßen, die deine Gruppe überfordern. Meide sie bis deine Gruppe im Level aufsteigt und mächtig genug geworden ist.

Traue dich, zu experimentieren! Lords of Xulima bietet zahllose Wege und Möglichkeiten, weise Vorausplanung kann der Schlüssel zum Überleben der Gruppe sein. Manche Begegnungen werden ausgefeilte Strategien benötigen und manche werden schlicht und ergreifend unmöglich sein für eine unerfahrene Bande von Abenteurern...

Denke daran, häufig zu speichern!

Hilfe im Spiel:

Hilfe und Erklärungen zu den meisten Spielelementen kannst du ganz einfach durch Druck auf die rechte Maustaste erhalten.

Kommst du nicht weiter?

Befrage dein Tagebuch. In der Kapitelauswahl kannst du erfahren, was als nächstes zu tun ist um die verschiedenen Handlungsstränge weiterzuführen.

HAUPTMENÜ

Neues Spiel

Wähle diese Option wenn du das Spiel beginnen willst. Nach der Einführung kannst du deine Gruppe erstellen.

Spiel speichern / laden

In diesem Spiel kannst du deinen Fortschritt jederzeit speichern solange deine Gruppe nicht beschäftigt ist (etwa durch einen Kampf). Vergiss nicht zu speichern, bevor du das Spiel beendest.

Speichere häufig denn deine Gruppe könnte besiegt werden. Dann musst du den letzten Spielstand laden um fortfahren zu können. Du kannst deinem Spielstand einen Namen geben.

Fortsetzen

Hier klicken um das Spiel vom letzten gespeicherten Spielstand fortzusetzen.

Schnellspeichern / Schnellladen

Drücke (F5) bzw. (F8) um das Spiel in der Schnellspeicherdatei zu speichern bzw. zu laden.

Optionen

Hier kannst du die Auflösung, die Sprache, die Lautstärke und vieles mehr verändern.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Es ist sehr wichtig, dass du für ein neues Abenteuer den Schwierigkeitsgrad wählst, der deinem Spielstil entspricht. Du kannst den Schwierigkeitsgrad später noch senken, aber nicht mehr erhöhen.

Nutze die rechte Maustaste, um die verschiedenen Spielmodi genauer zu untersuchen. Du siehst eine Beschreibung und einen Punktemodifikator.

Der Punktemodifikator wird verwendet um deine Abschlusspunktzahl und deinen Monsterrang am Ende des Spiels zu berechnen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto höher der Punktemodifikator.

Wenn du dir unsicher bist oder noch nicht viel Erfahrung mit anspruchsvollen Rollenspielen hast, wähle den normalen Schwierigkeitsgrad.

Ironman

Wenn du dich für Hardcore entscheidest, kannst du zusätzlich den Ironman-Modus aktivieren.

In dieser Einstellung kannst du den Spielfortschritt nur in Dörfern speichern.

DIE GRUPPE

In Lords of Xulima befehlighst du eine Gruppe von sechs Charakteren. Einer davon ist Gaulen der Entdecker. Du steuerst beim Erkunden nur Gaulen, der Rest der Gruppe steht dir im Kampfbildschirm bei.

Du kannst das Spiel mit der vorgefertigten Gruppe beginnen oder eine neue Gruppe erstellen.

Die vorgefertigte Gruppe

Du beginnst das Spiel mit Ixus (Soldat), Menon (Magier), Kira (Dieb), Duilas (Barde) und Alesia (Kleriker).

Neu erstellte Gruppe

Anhand folgender Optionen erschaffst du 5 Charaktere nach deinen Wünschen:

- **Geschlecht:** Männlich oder weiblich.
- **Porträt:** Wähle ein Porträt für deinen Helden.
- **Klasse:** Die wichtigste Entscheidung. Benutze die rechte Maustaste um dir alle Klassen genauer anzusehen und wähle die gewünschte Klasse.
- **Name:** Gib dem Helden einen Namen.
- **Gottheit:** Entscheide dich für eine der neun Gottheiten. Jeder Gott gewährt dir einen Bonus. Benutze die rechte Maustaste um mehr zu erfahren.
- **Waffe:** Die Startwaffe. Die verfügbaren Waffengattungen richten sich nach der gewählten Klasse.

INTERAKTIONEN

Bewegung und Erkundung

- Benutze die linke Maustaste um dich zur gewünschten Stelle zu bewegen oder um mit Objekten zu interagieren.
- Du kannst dich auch mittels Pfeiltasten oder W, A, S, D bewegen.
- Halte [STRG] gedrückt um zu rennen.
- Um zwischen Gehen und Rennen umzuschalten kannst du auch [ALT] verwenden.
- Benutze die RECHTE MAUSTASTE wenn du Hilfetexte zu etwas benötigst, was auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Mit Objekten interagieren

- Benutze den Mauszeiger, um Objekte zu untersuchen.
- Wenn das Objekt aufleuchtet, dann kannst du damit interagieren wenn du nah genug stehst.

Kräutersammeln

- Die Fähigkeit "Kräutersammeln" von Gaulen erlaubt es ihm, Kräuter und Pilze zu sammeln.
- Wenn du diese Fähigkeit verbesserst kannst du mehrere Einheiten pro gepflückter Pflanze erbeuten.
- Sobald du genug gesammelt hast, kannst du die Kräuter und Pilze verwenden um die Attribute und Resistenzen der Charaktere zu erhöhen.

Für Mac OSX:

Um zwischen Gehen und Rennen umzuschalten, benutze die Befehlstaste.

NAHRUNG UND REISEN

Nahrung und Rast

- Achte stets auf deine Nahrungsreserven. Durch Reisen und das Ausführen von Handlungen werden deine Nahrungsvorräte verbraucht. Ohne Nahrung kannst du nicht rasten.
- Wenn du rastest werden Lebens- und Manapunkte geheilt. Auch Wunden können auf diese Weise geheilt werden.
- Wenn du durch Gebiete wie Wüsten und Schneelandschaften reist, verbrauchst du mehr Nahrung als sonst. Versuche, so lange es möglich ist, auf Straßen und Wanderpfaden zu bleiben.
- Du kannst Nahrung von Händlern in Dörfern kaufen. Oder du findest es in Säcken, Fässern oder an essbaren Pflanzen.

Reisegeschwindigkeit

- Abhängig vom Untergrund bewegt sich deine Gruppe schneller oder langsamer. In Wüsten und Sümpfen sinkt die Reisegeschwindigkeit auf ein Fünftel des normalen Wertes.
- Langsames Reisen bedeutet einen größeren Nahrungsverbrauch für die selbe zurückgelegte Strecke.
- Benutze Straßen wenn es möglich ist.
- Achte stets auf deine Nahrungsvorräte!
- Wenn die Nacht hereinbricht oder du dich an dunklen Orten aufhältst, kannst du die Umgebung mit einer Fackel oder einem Zauberspruch erhellen.
- Am unteren rechten Bildrand befindet sich eine Schaltfläche, mit der du deine Fackel anzünden oder löschen kannst. Du siehst auch wie lange die Fackel noch hält.

GEGNER

Unsichere Gebiete

- Wenn du in unsicheren Gebieten unterwegs bist, kannst du ohne Vorwarnung von umherstreifenden Gegnern angegriffen werden, die du nicht auf der Oberwelt sehen kannst.
- Du kannst versuchen, vor solch einer Begegnung zu fliehen oder auch die Fähigkeit "Tarnung" verwenden, wenn du genügend Manapunkte hast.
- Die Gesamtzahl der Gegner in einem Gebiet ist begrenzt. Wenn du alle Gegner in einem Gebiet besiegt ist das Gebiet bereinigt und die Gegner werden nicht wiederkehren.
- Wenn sowohl alle sichtbaren als auch die umherstreifenden Gegner besiegt wurden, erhältst du einen Bonus.

Feinde

- Sichtbare Gegner bewegen sich nicht und greifen erst an wenn du ihnen zu nahe kommst.
- Fahre mit dem Mauszeiger über den Gegner und du siehst die Reichweite, in der er dich angreifen würde.
- Auch wenn du nur einen Gegner siehst: Feinde sind meist in Gruppen unterwegs.
- Benutze die rechte Maustaste um die einzelnen Mitglieder der feindlichen Gruppe anzusehen.

KAMPF

Kampf

- Kämpfe werden in einem rundenbasierten System bestritten.
- Die Zugreihenfolge kann an der Leiste auf der rechten Seite abgelesen werden. Sie hängt vom Tempo und dem Zustand des Kampfteilnehmers ab. Der nächste Zug kann sich verzögern wenn der Kämpfer etwa betäubt oder gelähmt wird...
- Wenn deine Charaktere an der Reihe sind, wirst du ihre möglichen Aktionen am oberen Bildrand sehen. Für die meisten Aktionen muss man dann auch ein gültiges Ziel auswählen.

Position im Kampf

- Nur Stabwaffen und Schusswaffen können aus der hinteren Reihe verwendet werden. Dafür sind Charaktere in der hinteren Reihe vor den meisten Angriffen sicher. Solange jemand vor ihnen die Schläge abfängt.
- Außerhalb des Kampfes kann die Anfangsformation der Gruppe im Fenster "Kampfformation" geändert werden.
- Charaktere können im Kampf auch die Position wechseln oder aus dem Kampf fliehen.

SCHLÖSSER

Während deines Abenteuers wirst du auf verschlossene Türen und Truhen stoßen. Du kannst sie öffnen wenn du das Minispiel "Schloss knacken" bewältigst.

Das Minispiel "Schloss knacken":

- In diesem Spiel musst du den Pfad zwischen Start und Ziel finden indem du auf die Kästchen auf dem Spielbrett klickst.
- Mindestens ein Dietrich wird benötigt um das Minispiel zu spielen.
- In der oberen rechten Ecke siehst du die Anzahl an Kästchen, aus der dieser Pfad bestehen muss.
- Wenn du auf ein Kästchen klickst, kann es entweder ein Teil des Pfades sein (ein Zahnrad) oder ein Block.
- Wenn du auf einen Block triffst, kann dein Dietrich zerstört werden. Je höher deine Fähigkeit, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Dietrich zerbricht.
- Du kannst auch die AUTO-Schaltfläche verwenden. Die Chance auf einen erfolgreichen automatischen Versuch hängt von deiner Fähigkeit ab. Wenn der Versuch fehlschlägt, verlierst du einen Dietrich.
- Wenn du keinen Dietrich parat hast, kannst du das Schloss mit roher Gewalt öffnen. Abhängig von der Stärke der Gruppe kann diese Handlung einige Stunden dauern und deine Gruppe kann sich Verletzungen zuziehen.

FALLEN

Wenn du auf Fallen stößt, kannst du sie öffnen wenn du das Minispiel "Falle entschärfen" bewältigst.

Das Minispiel "Falle entschärfen":

- In diesem Minispiel musst du auf die Zahnräder klicken solange sie grün leuchten (ein Farbenblind-Modus lässt sich im Optionsmenü aktivieren).
- Wenn du klickst während das Zahnrad rot ist, wird die Falle ausgelöst und die Gruppe spürt ihre Auswirkungen.
- Jedes Zahnrad hat eine andere Geschwindigkeit. Hast du eines fixiert, dann werden die anderen langsamer.
- Die anfängliche Geschwindigkeit der Zahnräder und das Farbmuster, in dem sie aufleuchten, hängen von deiner Fähigkeit "Fallen entschärfen" ab.
- Du kannst auch die AUTO-Schaltfläche verwenden. Die Chance auf einen erfolgreichen automatischen Versuch hängt von deiner Fähigkeit ab. Wenn der Versuch fehlschlägt, wird die Falle ausgelöst.

KURZTASTEN

Lords of Xulima kann mit der Maus gesteuert werden, unterstützt aber auch Kurztasten:

Bewegung

Pfeiltasten oder WASD – Bewege deinen Charakter.

ALT – Schalte zwischen Gehen und Rennen als Standardgeschwindigkeit um.

Halte STRG - Gehen/Rennen (abhängig von der Standardgeschwindigkeit).

Gruppeninterface

C – Öffnet das Charakterfenster. Du kannst auch auf das Charakterporträt doppelklicken.

J – Öffnet das Tagebuch.

N – Öffnet das Nachrichten-Logbuch.

G – Bearbeite die Kampfformation.

H – Öffnet die Kräuterrezepte.

R – Öffnet das Menü zum Rasten.

T – Eine Fackel entzünden.

Taste 1 bis 6 – Wählt das entsprechende Gruppenmitglied aus (von oben nach unten angeordnet, Gaulen ist stets auf der 1).

M – Zeigt die Karte der Umgebung. Es gibt eine Karte für jede Region und eine für den gesamten Kontinent.

TAB: Versteckt das Interface.

Für Mac OSX:

Um zwischen Gehen und Rennen umzuschalten, benutze die Befehlstaste.

KURZTASTEN

Interface

F5 – Schnellspeichern.

F8 – Schnellladen.

ESC – Öffnet das Hauptmenü (auch während dem Kampf).

Während dem Kampf

(Betrifft den Charakter, der gerade am Zug ist.)

M – Position im Kampf ändern.

R – Aus dem Kampf fliehen. Der Charakter ist nach dem Kampf wieder verfügbar.

H – Ein Gruppenmitglied unterstützen.

A – Den nächsten Gegner mit der Waffe angreifen.

D – Bis zum nächsten Zug des Charakters abwehren.

Taste 1 bis 9 – Verwende die Fähigkeit, den Zauber oder den Gegenstand, den du dieser Taste zugewiesen hast.

CREDITS

Jesús Arribas

Geschäftsführer von Numantian Games und leitender Designer von Lords of Xulima.

Victor Ibáñez

Autor, Leveldesigner. Verantwortlich für span. Lokalisation.

Federico Moreno

3D Animationen und Design.

Ignacio García

Programmierer und verantwortlich für MAC und LINUX.

Aric Buroker

Englische Übersetzung und Lokalisation.

Feliks Grzesiczek

2D Grafiker.

Josef Gagnier

Verantwortlich für Sprachausgabe.

Julie Wenzel

Werbung und Manager für soziale Medien. Testspieler.

Mathieu Simard

Werbung und Community Manager. Testspieler.

Nicolás de Ferrán

Komponist.

Pablo Ramos Álvarez

2D Grafiker.

Julien Mulas

Französische Übersetzung und Lokalisation.

Patrik Kondziella

Deutsche Übersetzung und Lokalisation. Testspieler.

Philip Hübner

Deutsche Übersetzung und Lokalisation.