

Software und Dokumentation

© **2001 Nival Interactiv, published by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann**

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWooD Productions Software AG in irgendeiner Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

Die meisten Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und müssen als solche behandelt werden.

© 2001 Nival Interactiv. published by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann

Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland.



GameSpy Arcade is © 1994–2001 GameSpy Industries, Ltd.
The GameSpy logo and »GameSpy« are the trademarks of GameSpy Industries, Ltd.

WARNHINWEIS!

Standbilder können auf Fernsehgeräten beziehungsweise Flüssigkristall-Großbild-Displays bleibende Schäden hinterlassen!

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT!

BEVOR SIE SELBST ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN, LESEN SIE BITTE SORGFÄLTIG DIESEN ABSCHNITT!

Bei einigen Menschen können blitzende Lichter und Lichteffekte epileptische Anfälle auch dann hervorrufen, wenn der Betreffende nie zuvor derartige Beschwerden hatte. Wenn Symptome wie Doppelbilder, Schwindelgefühl, Brechreiz, unwillkürliche Bewegungen, Muskelzuckungen auftreten sollten, **STELLEN SIE BITTE UMGEHEND DAS SPIELEN EIN** und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Einige Tipps:

Setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt!

Der Monitor sollte nicht die einzige Lichtquelle im Raum sein!

Ruhen Sie sich stündlich 10 bis 15 Minuten aus, ohne auf den Monitor zu sehen!

Spielen Sie nicht, wenn sie übermüdet sind!



<u>Vorwort</u>	4
<u>Systemanforderungen</u>	6
<u>Lieferumfang</u>	6
<u>Installation</u>	6
<u>Spielregeln: Die Grundlagen des Spiels</u>	7
<u>Aktionen auf der Geländekarte (Strategischer Teil)</u>	8
<u>Gefechte (taktischer Teil)</u>	14
<u>Globale Zaubersprüche</u>	20
<u>Duell</u>	21
<u>Hauptmenü</u>	22
<u>Spieloptionen (<Esc>-Menü)</u>	22
<u>Neues Spiel</u>	23
<u>Spielfenster</u>	24
<u>Geländefenster</u>	39
<u>Gefechtsfenster</u>	37
<u>Spiel für mehrere Teilnehmer</u>	42
<u>So spielen Sie Etherlords in der GameSpy Arcade</u>	44
<u>Das Team</u>	46
<u>Anhänge</u>	48

Vorwort

Das Grundelement und damit die wichtigste Substanz unserer Welt ist der Äther – die Quelle allen Daseins. Die Kraftquelle Weißer Äther fließt aus der Mitte des Universums, und er ist das Symbol dieser Welt und ihrer Größe. Weißer Äther ist unbeständig und instabil, und sein Fluss unterteilt sich in vier weitere, zwar etwas schwächere, aber gleichmäßigere Ätherströmungen, aus denen die unendliche Vielfalt von Natur und Leben entsteht. Es ist der blutrote Äther des Chaos, der himmelblaue Äther der Bewegung, der blattgrüne Äther der Vitalität, und der Äther der Synthese in einem Schwarz wie bei verbranntem Stein. Alle Tiere und Pflanzen verdanken ihre Existenz einer dieser Äthersorten. Für sie ist Äther einer Kraftquelle, pure Energie, und wird gelegentlich auch als magisch bezeichnet.

Diese Welt wird von vier intelligenten Rassen bewohnt: Chaosianer, Kineten, Vitali und Syntheten. Sie verfügen alle über großes Geschick bei der Nutzung der Energie des Äthers, oder einfacher: der Zauberei. Primitive Wesen mögen auch magische Kräfte haben, aber sie können sie nicht weiter entwickeln oder sich zusätzlich zu den angeborenen neue Fähigkeiten aneignen.

Jede Rasse hat einen Lord, der die absolute Autorität über die Helden seiner Rasse hat, was der Grund dafür ist, dass dieser Teil des Universums als die Welt der Lords bezeichnet wird. Hier ist das Leben gleichmäßig, ohne Hektik und orientiert sich am ewigen Fluss des Äthers. Mit Hilfe der unsichtbaren Energieströme bauen die Helden Burgen, zählen wilde Kreaturen, graben Minen, errichten Portale und arbeiten an der Perfektion ihrer magischen Kenntnisse und Fertigkeiten.

Die Zeit vergeht, die Himmelskörper verschieben sich langsam, und dann kommt der Moment, wenn sie alle in Richtung der Mitte des Universums entlang einer geraden Linie angeordnet sind... Dann strömt der weiße Äther auf die Erde zu und ändert alle Erscheinungen. Das Leben nimmt völlig neue Formen an – es kommt die Zeit der Veränderung. Die alte Legende vom White Lord nimmt für die Helden wieder Gestalt an – die Geschichte des Herrschers über den weißen Äther, der am Ende der Welt im unzugänglichen Tempel der Zeit lebt. Die früheren Einsprüche haben keine Wirkung mehr, also öffnet sich der Weg zum Tempel der Zeit. Nach der Legende hat jeder Lord das Recht, den Tempel der Zeit zu betreten und zu einem neuen White Lord zu werden, während der alte die Erde verlassen und weit abgelegene Welten jenseits der Vorstellungskraft aufsuchen muss.

Somit wird das Ende der langen Phase des Friedens zwischen den Rassen erreicht. Auf Befehl ihrer Lords beginnen die Helden Kämpfe auf Leben und Tod. Gestärkt durch die Energie des weißen Äthers ist derjenige siegreich, der sich der Magie besser bedienen kann, und die Verlierer müssen sich ihrem Schicksal ergeben... Die Rassen können sich verbünden, aber diese Allianzen sind oft ungefähr so stabil wie die Grenze zwischen Licht und Schatten. Hier kann man nur auf eins zählen: die Helden aller Rassen verhalten sich immer ehrenhaft und würden nie Waffen einsetzen oder sich zu Kämpfen mit den Händen herablassen. Die Schlachten werden nur mit Magie, Zaubersprüchen und von den Helden gerufenen Kreaturen ausgetragen.

Lords müssen sich nicht auf das Schlachtfeld begeben – das erledigen die Helden für sie. Das Symbol eines Lords ist seine Burg, also muss er im Fall der Zerstörung dieser Burg seine Niederlage anerkennen und verliert seine Macht.

Aber die Helden der verschiedenen Rassen kämpfen nicht nur um den ersten Zutritt zum Tempel der Zeit. Der weiße Äther hat wilde Tiere wütend gemacht. Grässliche böse Geister kamen aus ihren Gräbern, und schreckliche Wesen tauchten an den Schnittstellen von Ätherströmen auf. Alle Arten von Monstern sind jeweils auf ihre Art gefährlich, und es ist nicht einfach, sich gegen die Bisse und Schläge dieser Wesen zu verteidigen oder sich ihrer Zauberkraft zu widersetzen. Auf den Straßen und Pfaden und bei Gärten, Minen und Türmen lauern Monster auf Vorüberkommende. Nicht jeder Held riskiert, in ihre Nähe zu kommen...

Welche Rassen kämpfen um den Tempel der Zeit?

Die Chaosianer, Rasse des Äthers des Chaos (rot)



Die Söhne und Töchter des Chaos sind am roten Schimmer auf ihren Gesichtern zu erkennen. Die Gesichter der Chaosianer wirken, als wären sie in Stein gehauen, und ihre Körper sind stämmig und kräftig. Ihre Stärke ist hauptsächlich körperlich, und sie sind von Natur aus ungestüm. Chaosianer lassen sich kaum von etwas abschrecken – für sie sind Hindernisse nur dazu da, aus dem Weg geräumt zu werden. Die Chaosianer haben gelernt, Wesen in Zaum zu halten, die ebenso aggressiv sind wie sie selbst, mit der Gewalt leben und sich in Rudeln bewegen – Ratten und Wölfe, Orks und Kobolde. Feuer und Blitz, Lavaströme und Erdbeben – hier sind die Chaosianer in ihrem Element.

Die Kineten, Rasse des Äthers der Bewegung (blau)



Die Kineten orientieren sich immer nach oben, ihre Statur ist schmal und zierlich, der Körperbau ist schlank und ihre Gesichter wirken teilnahmslos. Ihre Stärken: sie sind zwar nicht unsterblich, aber sie haben einen sehr starken Überlebensdrang. Einen noch höheren Stellenwert hat für sie Wissen. »Aus dem Wissen kommt die Kraft« ist zweifellos die Maxime der Kineten. Sie haben Verbündete unter den Kreaturen gefunden, die wie sie größten Wert auf Freiheit und Wissen legen – von geflügelten Aviaks bis zu den mächtigen Elementen und Lamias. Sie haben sogar Kontrolle über eine der stärksten Kreaturen in der Welt der Lords - Drachen. Die natürlichen Elemente der Kineten sind Wasser und Wind, Schneestürme und Überschwemmungen.

Die Vitali, Rasse des Äthers der Vitalität (grün)



Das Aussehen der Vitali ist manchmal unglaublich bizarr. Ihre Stärke liegt hauptsächlich in ihrer Fähigkeit, anderes Leben mühelos zu erfühlen und ohne Anstrengung mit ihm in Kontakt zu treten. Außerdem können sie die Zauberkraft von Tieren und Pflanzen nutzen wie kein anderes Volk. Ihre Gegner gewinnen oft den Eindruck, die Natur selbst stünde auf der Seite der Vitali. Die Bewohner von Wäldern, Feldern und Sümpfen sind die wichtigsten Verbündeten der Vitali, von Schlangen und Zecken über Bienen und Heuschrecken. Ihr natürliches Element ist der Übergang zwischen Leben und Tod und die Rückkehr aus der Nichtexistenz in ewigem Fluss.

Die Syntheten, Volk des Äthers der Synthese (schwarz)



Die Syntheten kann man nicht mit anderen Wesen verwechseln. Sie beschränken sich auf ein Minimum von Lebensform und haben den Rest durch Maschinen ersetzt. Ihre Stärke ist ihr unglaubliches Durchhaltevermögen, und sie können hervorragend mit Abiocoen umgehen. Sie haben die Kontrolle über viele mechanische Kreaturen dieser Welt, von einfachen mechanischen Würmern und Velos bis zu unerbittlichen mechanischen Messerkriegern... Die Grenzbereiche zwischen lebendiger und toter Materie, Realität und Illusion, der Zeit und den Informationsflüssen sind die Elemente der Syntheten.

* * *

Sie betreten diese Welt als Lord einer der beiden verbündeten Rassen, und Ihr Endziel ist das Erreichen des Tempels der Zeit und die Daseinsform des White Lord. Um dies zu erreichen, sind mehrere Missionen erforderlich, von denen jede in einem neuen Gelände stattfindet. Der Sieg fällt Ihnen nicht in den Schoß – es muss für ihn gekämpft werden. Jede Mission hat ein Hauptziel, über das Sie vor Beginn der Mission unterrichtet werden. Normalerweise erkunden Sie Gelände, Sammeln Ressourcen, entwickeln Ihre magischen Fähigkeiten und kämpfen gegen Ihre Gegner.

Systemanforderungen

Mindestkonfiguration:

Windows 98/ME/2000, DirectX 7.0

MSIE 4.01 SP1 oder höher

Pentium II 300 MHz

RAM 64 MB

AGP-Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger und 8 MB internem Grafikarbeitspeicher

Monitor mit Auflösung von 800 x 600 dpi

CD-ROM 4x

Soundkarte

Empfohlene Konfiguration

Windows 98/ME/2000, DirectX 7.0

MSIE 4.01 SP1 oder höher

Pentium III 550 MHz

RAM 128 MB

AGP 4x Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger und 32 MB internem Grafikarbeitspeicher

Monitor mit Auflösung von 1024 x 768 dpi

CD-ROM 32x

Soundkarte

Für die Installation des Spiels ist mindestens 1,4 GB freier Festplattenspeicher erforderlich. Zum Speichern von Spielen und für die Auslagerungsdatei sollten aber weitere 500 MB verfügbar sein.

Lieferumfang

Benutzerhandbuch / Spiel-CDs (2) / Schachtel / Spielregistrierungskarte

Installation

Legen Sie die CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk ein. Es wird das Menü für automatische Ausführung angezeigt.

Hinweis: Möglicherweise ist auf Ihrem Computer automatischer Programmstart nicht aktiviert. Starten Sie in diesem Fall das Programm **Autorun.exe** vom Hauptverzeichnis auf der CD 1.

Installieren Sie das Spiel entsprechend der angezeigten Anleitung. Das Programm fordert Sie auf, einen Ordner für die Installation des Spiels zu wählen (der Standardordner ist C:\Programme\Fishtank Interactive\Etherlords). Nach dem Kopieren der Dateien überprüft das Programm Ihre Version von DirectX. Wenn sie älter als 7.0 ist, schlägt Autorun eine Aktualisierung vor (Sie können DirectX auch manuell vom Ordner "DirectX" auf der CD 2 installieren).

Die Etherlords-Programmgruppe wird in das Startmenü des Computers eingefügt. Sie enthält Verknüpfungen zum Start des Spiels *Etherlords*, eine Readme-Datei, in der neue Informationen zum Spiel enthalten sind, das Deinstallationsprogramm und die Angaben der Website für *Etherlords*: **www.etherlords.com**.

Das Spiel deinstallieren

Zum Deinstallieren des Spiels wählen Sie »Deinstallieren« in der Programmgruppe *Etherlords* im Startmenü.



Das Spiel starten

Nach der Installation können Sie das Spiel starten, indem Sie entweder auf die Schaltfläche »Start« im Menü klicken oder *Etherlords* im Startmenü von Windows wählen.

Spielregeln: Die Grundlagen des Spiels

In diesem Abschnitt werden die Regeln der Modi für Kampagnen- und Einzelspielermissionen beschrieben, die bei der Durchführung von Missionen befolgt werden müssen. Die speziellen Regeln für den Duellmodus (Version für Einzelspieler) sind in einem anderen Kapitel enthalten (siehe unten). Die Regeln für Spiele mit mehreren Teilnehmern werden im Abschnitt »Spiel mit mehreren Teilnehmern« beschrieben.

Die beiden Grundformen von *Etherlords* sind das strategische und das taktische Spiel. Das strategische Spiel wird auf der Landkarte gespielt (Geländefenster), das taktische erfolgt in einem Kampfbereich (Gefechtfenster). In beiden Formen verläuft das Spiel Schritt für Schritt: nachdem Sie Helden oder anderen Kreaturen unter Ihrer Kontrolle Befehle gegeben haben, müssen Sie Ihren Zug durchführen und über einen speziellen Befehl mit dem nächsten fortfahren.

Zum strategischen Teil des Spiels gehört die Erschließung von Gelände (Erkundung des Gebiets, Sammeln von Ressourcen, Einnehmen von Strukturen) und der Erwerb von Zaubersprüchen und Runen (die für Gefechte benötigt werden). Außerdem nehmen Sie auf strategischer Ebene Kontakt mit Gegnern auf, nachdem das Spiel in den Modus des taktischen Gefechts gewechselt ist. Ihre Gegner sind Helden anderer Rassen, die von ihrem Lord (oder von einem anderen Spieler bei einem Spiel mit mehreren Teilnehmern) gesteuert werden, sowie Monster – Kreaturen, die auf dem Gelände leben und zu niemandem gehören (Monster bewachen normalerweise die Zugänge zu Ressourcen). Jede Runde im strategischen Spiel dauert einen Tag Spielzeit. Im strategischen Spiel können Sie neue Helden anwerben und je nach Mission Bündnisse mit anderen Rassen (oder Spielern) schließen und auflösen. Sie können Ätherfestungen errichten, Burgen und somit die wichtigsten gegnerischen Strukturen angreifen, Ihre eigene Burg verteidigen und Ihren Gegner zu einem Kampf im Äther herausfordern.

Im taktischen Teil des Spiels findet auf dem Schlachtfeld ein Gefecht »Eins gegen eins« mit einem Helden oder einem Monster statt. Alle Gefechte werden in einem speziellen Bereich ausgetragen, in dem die Gegner unbeweglich bleiben und nicht in direkten Kontakt kommen. Angriff und Verteidigung erfolgen ausschließlich über verschiedene Zaubersprüche (sowie über das Herbeirufen von Kreaturen unter Ihrer Kontrolle). Das Gefecht wechselt zwischen Phasen des Angriffs und der Verteidigung. Zu Beginn der Angriffsphase erhalten beide Seite Zaubersprüche, die ohne spezielle Auswahl dem vorbereiteten Verzeichnis entnommen werden – dem Zauberbuch. Die Spielzeit der »strategischen Uhr« wird unterbrochen. Das Gefecht kann nicht ohne Konsequenzen gestoppt werden (Speichern des Spiels ist an dieser Stelle nicht möglich, und Verlassen des Schlachtfelds bedeutet Niederlage). Das Gefecht ist erst dann beendet, wenn mindestens einer der Kontrahenten tot ist, also Ihr Held oder der Gegner (Held oder Monster), oder beide...

Wenn ein Held stirbt, verlässt er das aktuelle Spiel, aber das muss nicht bedeuten, dass die Mission verloren ist. Sie können neue Helden in Ihre Burg rufen, wenn Ihre Ressourcen ausreichen. Es gibt auch einen Zauberspruch, mit dem Helden wieder zum Leben erweckt werden können.

Je nach Zielsetzung einer Mission gewinnen Sie entweder, wenn Sie bestimmte Figuren (gegnerische Helden oder Monster) oder die gegnerische Burg zerstören, oder indem Sie eine bestimmte Aufgabe durchführen.

Aktionen auf der Geländekarte (Strategischer Teil)

Die Geländekarte ist ein rechteckiger Bereich, in dem alle strategischen Ereignisse einer Mission stattfinden. Je nach Mission können Helden verschiedener Rassen (gesteuert von unterschiedlichen Spielern) zur gleichen Zeit auf der Karte vorhanden sein. Zu Beginn der Mission ist normalerweise einer oder mehrere Helden einer der beherrschten Rassen vorhanden. Sie können die Rasse wählen, oder sie wird durch das Skript des Spiels bestimmt. Sie spielen dann bis zum Ende der Mission für diese Rasse. Helden können besondere Eigenschaften oder Spezialisierungen haben, und sie können auch andere Fähigkeiten erwerben, die von Ihnen gewählt werden (weitere Angaben finden Sie in den Anhängen unter »Parameter von Helden«). Im Kampagnenspiel sind Ihre Verbündeten und Gegner durch das Missionsskript festgelegt. In Spielen mit mehreren Teilnehmern können Sie die Rasse wählen, für die Sie spielen möchten, und in den meisten Missionen besteht die Möglichkeit, diplomatische Beziehungen zu anderen Spielern aufzunehmen (weitere Angaben unter »Spiel mit mehreren Teilnehmern«).

Burg


Die wichtigste Struktur auf der Landkarte ist die Burg, von der jeder Spieler nur eine besitzt. Helden beginnen ihre Mission um die Burg, die von Gegnern angegriffen werden kann. Jede Burg weist eine feste Anzahl von Strukturpunkten auf (ähnlich den Lebenspunkten von Helden oder den Stärkepunkten von Monstern) und kann zerstört werden, wenn sie hart genug getroffen wird. Wenn Ihre Burg zerstört wird, endet das Spiel, und wenn Sie die Burg des Gegners zerstören, können Sie aus der Mission als Sieger hervorgehen. In der Burg haben Sie die Möglichkeit, globale Zaubersprüche auszusprechen, um beispielsweise einen neuen Helden zu rufen.

Ressourcen

Sie benötigen Ressourcen als Unterstützung für Helden und zum Erwerben neuer Zaubersprüche oder Runen. Im Spiel sind acht Arten von Ressourcen. Sieben von ihnen können angehäuft werden – ihre während eines Tages erworbene Menge wird zum Gesamtbestand addiert; und eine kann nicht angehäuft werden – die während eines Tages nicht verwendete Menge verschwindet. Zu Beginn einer Mission erhalten Sie kleine Mengen von Ressourcen, danach müssen Sie sie selbst ausfindig machen und sammeln. Alle von Helden gesammelten Ressourcen gehören dem Spieler. Helden können keine Ressourcen besitzen oder mitführen.

Anzuhäufende Ressourcen sind beispielsweise: Alraunwurzel, Schwarze Lotusblume (Pflanzen – außergewöhnliche Ressourcen); Blutrubin, Giftsmaragd, Sternensaphir, Rauchdiamant (Steine – seltene Ressourcen) und Gefrorene Flamme (Stein – einzigartige Ressource). Pflanzen wachsen in Gärten, Steine werden in Minen abgebaut. Wenn Sie einen Garten oder eine Mine einnehmen, erhalten Sie täglich eine bestimmte Menge von Ressourcen. Einige Ressourcen können einfach in bestimmten Bereichen der Landkarte abgetragen werden, aber Vorsicht! Der Zugang zu den Beständen ist normalerweise sehr gut bewacht! Sie können Ressourcen auch erbeuten, nachdem Sie einen Kampf gegen ein Monster gewonnen haben. Zugewonnene und abgegebene Ressourcen werden in Ressourceneinheiten gemessen.

Allgemein werden große Mengen von ungewöhnlichen Ressourcen (Pflanzen) gebraucht, also sollten Sie versuchen, möglichst viele Gärten einzunehmen oder die bereits in Ihrem Eigentum befindlichen Gärten zu entwickeln, um das Ergebnis zu verbessern. Der Bedarf an seltenen Ressourcen (Steinen) richtet sich nach der Rasse, da es für jede Rasse einen »speziellen« Stein gibt. Chaosianer mögen allgemein Rubine, Kineten lieben Saphire, Vitali bevorzugen Smaragde und Syntheten mögen Diamanten. Beim Anhäufen von Ressourcen müssen Sie die Vorlieben der von Ihnen gesteuerten Rasse im Auge behalten.



Gefrorene Flamme ist eine einzigartige Ressource – ihre Ablagerungen und Minen sind nur schwer erreichbar, und sie sind extrem gut bewacht. Ohne diese Ressource sind jedoch viele der weniger verbreiteten und die meisten der seltenen Zaubersprüche kaum erreichbar, und auch eine größere Erweiterung der Strukturen wird nahezu unmöglich.

Eine *nicht anhäufbare Ressource* ist Äther, der aus speziellen Ätherquellen stammt (die von Helden zu Beginn benötigte Äthermenge wird von Burgen erzeugt). Da es vier Arten von Äther gibt, haben die Ätherquellen auf der Landkarte vier unterschiedliche Farben. In der Regel errichtet jede Rasse ihre Burg nahe »ihrer eigenen« Ätherquelle, wodurch sich die Ätherquellen einer bestimmten Farbe leicht finden lassen. Sie können auch Ätherquellen der »anderen Seite« erobern, diese aber nur zur Hälfte verwenden. Mit anderen Worten ergibt die tägliche Menge an Äther aus der Quelle mit »falscher« Farbe nur die Hälfte dessen, was in einer Quelle der »eigenen« Farbe verfügbar wäre. Die Einnahme der Ätherquelle des Gegners kann seine Situation entscheidend verschlechtern. Eine Äthereinheit wird als »Ätherquantum« bezeichnet.

Ätherbestand. Ein Großteil des täglich aus der Burg und Ätherquellen entnommenen Äthers wird zur Unterstützung von Helden verwendet. Helden benötigen täglich eine bestimmte Menge von Ätherquanta, und ihr Bedarf an Äther wird mit jedem Level höher. Äther wird auch benötigt, damit ihre langfristigen globalen Zaubersprüche ihre Wirkung behalten, und um globale Zaubersprüche in der Burg zu erzeugen (z. B. Schaffen eines neuen Helden; Angaben dazu finden Sie in den Anhängen unter »Globale Zaubersprüche«). Mit dem übrigen Äther können Sie Ihre Burg reparieren, wenn sie von Gegnern beschädigt wurde. Während des Tages nicht verbrauchter Äther verschwindet. Wenn die Versorgung mit Äther geringer wird (wenn beispielsweise eine Quelle verloren geht), verlangsamen sich alle Vorgänge in umgekehrter Reihenfolge. Zuerst stoppt die Reparatur der Burg, dann verlangsamt sich die Wirkung des derzeitigen globalen Zauberspruchs oder kommt ganz zum Erliegen. Langfristige globale Zaubersprüche verlieren ihre Wirkung. Bei akutem Mangel an Äther sammeln Ihre Helden keine weitere Erfahrung (obwohl sie weiterhin agieren können). Die Verzögerungen wegen Äthermangel sind umkehrbar. Sobald Sie die Ätherressourcen auffrischen oder den Verbrauch senken (indem Sie beispielsweise globale Zaubersprüche stoppen oder einen der Helden entlassen), werden alle Vorgänge fortgesetzt.

Weißer Äther ist keine gewöhnliche Ressource. Sie gelangt durch spezielle Ätherkanäle und nur während Gefechten zu Helden und Gegnern. Auf der Landkarte befinden sich keine weißen Ätherquellen.

Ihre wichtigsten strategischen Ziele sind die Ansammlung neuer Ressourcen, die Erhöhung ihrer Produktion (durch die Erweiterung der Strukturen, durch die sie hervorgebracht werden), und die Einnahme gegnerischer Ressourcen. Wenn Sie dies schaffen, kommen Sie dem Sieg schon näher.

Die Anhänge enthalten die Listen aller Arten von Ressourcen und Strukturen mit den Orten, an denen sie zu finden sind.

Strukturen

Abgesehen von der Burg und den Quellen von Ressourcen (Gärten und Minen) im Besitz von Rassen befinden sich auf der Karte viele weitere Strukturen. Einige von ihnen können erobert und verwendet werden. Andere Strukturen können in keinen Besitz gelangen, und alle Helden haben freien Zugriff auf sie.

Die für den Kampf benötigten Zaubersprüche und Runen sind in Läden erhältlich (diese Bezeichnung wird allgemein für Strukturen verwendet, die dem Handel dienen). Zaubersprüche werden in Türmen und Labors verkauft, Runen in Portalen. Die in Türmen verkauften Zaubersprüche dienen meistens dem Rufen von Kreaturen im Gefecht. In Labors werden Zaubersprüche mit anderen kurz- und langfristigen magischen Effekten verkauft (Magie und Zauberei). Außer in Portalen sind Runen kostenlos bei Gnomhändlern und Alchemistenwagen erhältlich, allerdings nur manchmal und in kleinen Mengen.

Durch einige Strukturen können die Parameter von Helden verbessert werden. Lehrer und Meister können den Helden beispielsweise Erfahrung oder Kenntnisse vermitteln. Quellen können die Lebenszeit von Helden vorübergehend verlängern oder ihren Bewegungsspielraum erweitern. Gnomhandwerker können von Helden gefundene Artefakte aufladen. Schließlich können spezielle Wege das tägliche Aufkommen von Äther erhöhen (nur solange Sie diese Struktur unter Kontrolle haben). Die Anhänge enthalten die vollständige Liste der im Spiel verwendeten Strukturen.

Minen, Gärten und Strukturen können um zwei Levels erweitert werden. Mit jedem folgenden Level verbessern sich ihre Parameter. Die tägliche Ressourcenproduktion in Minen und Gärten wird erhöht, neue Zaubersprüche werden in Läden erhältlich und Portale verkaufen Runen zu ermäßigten Preisen. Zum Erweitern von Strukturen benötigen Sie einige Ressourcen. Je höher das Level der Struktur, desto mehr Ressourcen sind erforderlich.


In der Ressourcenart »Festung« können Helden lange verweilen. Eine Festung ist ein Turm mit ausreichend Platz für einen Helden. Festungen weisen große Abfangbereiche auf (Radius zur Abwehr von Gegnern). Wenn sich also ein Gegner einer Festung nähert, in dem sich Ihr Held befindet, muss er gegen Ihren Held kämpfen. Wenn Sie Ihre Festungen geschickt positionieren, ist es dem Gegner nicht möglich, sich wichtigen Objekten, vor allem Ihrer Burg, unbemerkt zu nähern. Außer den Festungen, die sich bereits auf der Landkarte befinden (und von Ihnen und Ihren Gegnern erobert werden können), können Sie mit besonderen Zaubersprüchen weitere Befestigungen errichten. Der Erhalt von Festungen erfordert jeden Tag bestimmte Äthermengen. Diese Befestigungen können nicht erobert, aber vom Gegner zerstört werden.

Zaubersprüche, Runen und Artefakte

Die wichtigste (eigentlich die einzige) Möglichkeit zum Angriff und zur Verteidigung besteht in der Verwendung von Zaubersprüchen. Jeder Held verfügt über ein eigenes Zauberbuch mit 15 Zaubersprüchen (Zaubersprüche können auch mehrmals auf verschiedenen Seiten des Buchs vorhanden sein). Zu Anfang verfügen Helden nur über primitive Zaubersprüche (Zauber), für die keine weiteren Komponenten benötigt werden. Die als Runen bezeichneten Spezialkomponenten sind für umfangreichere (und wirkungsvollere) Zaubersprüche erforderlich. Runen sind nicht als Einzelelemente im Spiel enthalten, und Helden können bestimmte Runen nur für die Zaubersprüche kaufen, die in ihren Zauberbüchern enthalten sind. Die Anzahl der zu kaufenden und mitzuführenden Zaubersprüche ist begrenzt und richtet sich nach der Ressourcenfähigkeit des Helden. Hat der Held diese Fähigkeit nicht, kann er nur bis zu 5 Runen für einen Zauberspruch kaufen, andernfalls stehen ihm mehr zur Verfügung (Weitere Angaben finden Sie unter »Fähigkeiten der Helden« in den Anhängen).

Während des Gefechts erscheinen in jeder Runde zufällig gewählte Zaubersprüche aus dem Buch des Helden in seiner Hand. Zauber kann beliebig oft angewendet werden. Umfangreichere Zaubersprüche sind möglich, solange ausreichend Runen vorhanden sind. Nach dem Aussprechen eines Zauberspruchs verschwindet er aus der Hand. Wenn der Held keine weiteren Runen für einen Zauberspruch übrig hat, wird dieser nicht mehr in der Hand angezeigt, und sein Platz wird von entsprechendem Zauber eingenommen. Es ist daher immer zu empfehlen, zwischen Kämpfen den Runenvorrat aufzufrischen.

Zaubersprüche und Runen werden in Läden für Ressourcen gekauft. Die verfügbaren Zaubersprüche und ihre Preise richten sich nach der Art und der Ebene des Ladens (siehe auch »Strukturen« in den Anhängen) und die Zahl der Zaubersprüche dieses Typs, die Sie bereits besitzen. Die Fähigkeit »Sonderpreis« versetzt den Helden in die Lage, Zaubersprüche und Runen zu ermäßigten Preisen zu kaufen. Jeder Laden hat »bevorzugte« Zaubersprucharten im Angebot, die es nirgendwo anders zu kaufen gibt. Beispielsweise sind Türme auf Kreaturen spezialisiert, und Labors handeln hauptsächlich mit Magie. Portale wiederum sind jeweils auf Runen für Zau-



bersprüche eines bestimmten Typs spezialisiert. Runen für Zaubersprüche anderer Levels (höher oder niedriger) sind teurer.

Beim Kauf eines Zauberspruchs tauscht Ihr Held dafür einen aus seinem Buch ein. Die Gesamtzahl der Zaubersprüche im Buch ist immer 15. Wenn Sie mehrere identische Zaubersprüche kaufen, kostet der nächste jeweils mehr, was von der Zahl der Zaubersprüche dieses Typs im Buch abhängt. Wenn Sie über mehrere identische Zaubersprüche verfügen, steigen die Chancen, einen solchen Spruch im Gefecht in die Hand zu bekommen. Sie können die Fähigkeit »Ressourcen« des Helden verwenden – sie ermöglicht den Kauf weiterer Runen für einen Zauberspruch. Beim Kauf von Runen erhalten Sie entweder einen ganzen Satz Runen für alle Zaubersprüche, oder Sie erwerben Runen für einzelne Zaubersprüche, je nach Anzahl Ihrer Ressourcen. Weitere Angaben zum Einkaufen finden Sie unter »Ladenoberflächen«.

Artefakte sind spezielle Objekte, die nicht in Läden verkauft werden und nur auf der Geländekarte vorhanden ist. Der Held, der ein Artefakt findet, wird dessen Eigentümer, kann es aber später an einen anderen Helden weitergeben oder einem anderen Spieler verkaufen. Artefakte können nur in Gefechten verwendet werden und stehen nur nach bestimmten Zügen zur Verfügung. Es sind mehrere Züge erforderlich, bevor ein Artefakt erneut verwendet werden kann. Wie oft ein Artefakt insgesamt verwendet werden kann, richtet sich nach der Fähigkeit des Technikers des Helden.

Artefakte müssen aufgeladen sein, was im ursprünglichen Zustand bereits der Fall ist. Aufgebrauchte Ladungen laden sich mit der Zeit wieder auf, können aber auch beim Gnom-Handwerker aufgefrischt werden.

Während der Mission können Ihre Helden Artefakte tauschen. Der Tausch von Zaubersprüchen ist nicht möglich. Zum Tauschen müssen Helden direkten Kontakt haben (siehe dazu den Abschnitt »Tauschschnittstelle«).

Zusätzlich zum Aussprechen von Zaubersprüchen durch einzelne Helden können Sie auch globale Zaubersprüche anwenden, deren Wirkung sich auf die ganze Geländekarte erstreckt. Weiter unten finden Sie weitere Informationen zu globalen Zaubersprüchen.

Züge: Im Gelände bewegen

Jeden Tag (eine Runde im Spiel) können Sie Ihren Helden Befehle geben, die sie während des Tages dann ausführen. Mit Befehlen wird normalerweise die Stelle auf der Landkarte festgelegt, an die der Held schließlich gelangen soll. Helden können während des Tages nur eine bestimmte Entfernung zurücklegen, die sich nach Ihrer Fähigkeit »Beweglichkeit« richtet. Manchmal kann es mehrere Tage (Züge) dauern, bis ein etwas weiter entfernter Ort erreicht wird. Das Ziel kann entweder nur ein Punkt auf der Landkarte oder ein bestimmtes Objekt sein. Wenn das Ziel als Objekt angegeben wird, deutet dies darauf hin, dass der Held dort eine bestimmte Aufgabe erfüllen muss, z. B. einen Angriff auf einen gegnerischen Helden oder ein gegnerisches Monster, eine Aufnahme von Ressourcen, eine Einnahme einer Struktur, das Betreten eines Runen-/Zauberspruchladens, das Lernen von einem Meister, ein Angriff auf eine Burg oder Ähnliches.

Ein Held kann sich nur dann zur angegebenen Stelle auf der Landkarte bewegen, wenn er sie sehen kann, d. h. wenn kein »Kriegsnebel« vorhanden ist. Der Held trifft die Entscheidung über die Route selbst und versucht, alle im Weg stehenden Gegner zu umgehen. Helden bewegen sich auf Straßen schneller als im Gelände (sie können also auf Straßen laufend größere Entfernungen zurücklegen). Berge, Wasservorkommen, Wälder, Lava, einige Büsche und alle Strukturen (außer Festungen, die von einem Helden betreten werden können) gelten als nicht durchquerbar.

Den Befehl *Ende der Runde* geben Sie, wenn Helden ihre Zielvorgaben für den Tag erhalten haben. Vorher können Sie die Zielvorgaben für die Helden noch rückgängig machen oder ändern. Nach dem Befehl »Ende der

Runde« machen sich alle Helden auf den Weg, um ihre Anweisungen zu befolgen. Die erfahreneren Held bewegen sich zuerst. Nach diesem Befehl laufen alle Aktionen wie die Zuteilung von Äther und die Reparatur einer Burg automatisch ab.

Wenn Sie vor dem Befehl »Ende der Runde« ihren Helden angewiesen haben, einen gegnerischen Held anzugreifen, sich dieser Held aber zuerst bewegt und an eine andere Stelle gelangt ist, ändert Ihr Held seine Route und bewegt sich auf den Gegner zu, wenn er ihn noch sehen kann. Sonst bleibt Ihr Held an seinem Platz und wartet auf Ihren nächsten Befehl.

Gegner

Normalerweise ist Ihr Gegner je nach Mission einer oder mehrere andere Spieler (einer oder mehrere Lords). Der Lord einer gegnerischen Rasse gibt den Befehl, Ihre Helden anzugreifen und Ihre Strukturen zu erobern, und es ist der gegnerische Lord, der Bewegungen Ihrer Helden im Gelände verhindert und Ätherattacken auf Ihre Burg organisiert. Im Kampagnenspiel und Einzelspielermissionen spielt der Computer die Rolle Ihres Gegners, in Spielen mit mehreren Teilnehmern kann ein anderer Spieler zum Gegner werden. Sie stehen auf jeden Fall nie dem gegnerischen Lord direkt gegenüber. Ihre Helden kämpfen gegen die von ihm befehligten Helden oder gegen Monster (die von niemandem gesteuert werden).

Abfangbereich. Um einen Gegner angreifen zu können, müssen Sie sich ihm nähern. Jedes Monster hat einen »Abfangbereich« um sich, bei dessen Eindringen automatisch ein Gefecht ausgelöst wird. Ihre eigenen und die gegnerischen Helden haben keine Abfangbereiche und greifen sich ohne Befehl des Lords nicht an. Von Helden beherrschte Festungen verfügen jedoch über Abfangbereiche, die sich auf gegnerische Helden auswirken. Festungen bieten gute Möglichkeiten zum Besetzen von Gelände, da der Gegner ihre Abfangbereiche nicht durchqueren kann, ohne mit Ihrem Held kämpfen zu müssen. Zum Verteidigen wichtiger Strukturen (z. B. der Burg) oder zum Sperren von Straßen können Sie Ihre Helden um sie herum positionieren. Wenn sich Gegner nähern, müssen Sie jedoch selbst die Angriffsbefehle geben, da Helden im Gebiet nicht selbst patrouillieren können.

Wenn das Gefecht beginnt, schaltet das Spiel automatisch in den taktischen Modus. Die Konfrontation mit gegnerischen Helden und Monstern auf der Geländekarte verläuft ähnlich (weitere Angaben in den Abschnitten »Gefechte« und »Gefechtfenster«).

Diplomatie

In einem Spiel mit mehreren Teilnehmern können die Spieler Bündnisse schließen, die für all ihre Helden gelten (im Kampagnenspiel werden Bündnisse durch das Skript bestimmt). Es gibt vier Arten von Bündnissen. Bündnisse sind nicht zeitlich begrenzt und können von den Teilnehmern jederzeit beendet werden. Alle Änderungen der diplomatischen Beziehungen werden ab dem nächsten Spielzug wirksam. Bündnisse gelten ausschließlich für die beiden Partner, was bedeutet, dass sich die anderen Verbündeten und Gegner Ihres Bündnispartners nicht ändern. Ebenso ist Ihr Verbündeter nicht verpflichtet, Ihre Gegner anzugreifen, wenn sie sich nicht gerade im Krieg miteinander befinden.

Alle Monster sind allen Spielern gegenüber feindselig. Es gibt keine Bündnisse mit Monstern oder zwischen Monstern.



Bündnisarten:

Ätherischer Waffenstillstand	Angriff auf eine andere Partei mit Äther oder durch das Sprechen von globalen Zaubersprüchen ist nicht zugelassen. Gegenseitige globale Zaubersprüche wirken sich auf beide Parteien aus.
Land-waffenstillstand	Angriffe auf Helden oder Strukturen der anderen Partei sind nicht zugelassen.
Gemeinsamer Zugriff auf Läden	Die Parteien können Zaubersprüche und Runen in den Läden kaufen, die ihnen gehören.
Gemeinsames Sichtfeld	Die Gebiete und Objekte, die von den Helden einer Partei gesehen werden (und der Bereich um ihre Strukturen) sind auch für die andere Partei sichtbar.

Bündnisse können immer unabhängig voneinander eingegangen und aufgelöst werden. Eine Partei, die ein Bündnis eingehen möchte, sendet der anderen Partei einen entsprechenden Vorschlag. Dies geschieht während eines Spielzugs. Die empfangende Partei kann den Vorschlag annehmen, ihn ablehnen oder einen eigenen Vorschlag mit einem anderen Bündnisangebot senden.

Tauschhandel

In einem Spiel mit mehreren Teilnehmern können sich Spielpartner Vorschläge senden, um Ressourcen, Artefakte oder Komponenten auszutauschen, die globale Zaubersprüche beinhalten. Sie können unabhängig vom aktuellen Stand der Diplomatie mit beliebigen Partnern Tauschhandel betreiben. Bei einem Kampagnenspiel kann der Spieler auch Ressourcen tauschen oder schenken (um beispielsweise Verbündeten zu helfen).

Nur anhäufbare Ressourcen (Pflanzen und Steine) können ausgetauscht werden; mit Äther (einer nicht anhäufbaren Ressource) ist dies nicht möglich. Ressourcen können gegen andere Ressourcen eingetauscht werden. Artefakte oder globale Zaubersprüche lassen sich gegen gleichartige Elemente oder gegen Ressourcen eintauschen (es kann nur ein Artefakt oder ein globaler Zauberspruch pro Transaktion ausgetauscht werden). Der Preis von Ressourcen oder Artefakten wird nicht im Voraus festgelegt und ist verhandelbar. Beide Seiten einigen sich auf den Preis und schließen den Handel ab. Die Partei, die ihre Ressourcen eintauschen möchte, sendet der anderen Partei einen Vorschlag. Der Vorschlag gelangt im selben Spielzug zur anderen Partei. Nach dem Empfang kann die zweite Partei den Vorschlag annehmen oder ablehnen und hat die Möglichkeit, der ersten Partei einen eigenen Gegenvorschlag zu machen.

Gefechte (taktischer Teil)

Das Spiel schaltet immer dann in den Modus für taktische Gefechte, wenn ein Held in den Abfangbereich eines Monsters eindringt oder den Befehl zum Kampf gegen einen anderen Helden erhält und ihn angreift. Das Gefecht findet in einem Bereich statt, der einen Abschnitt der Landkarte darstellt. Während des Gefechts stehen die Helden ein Stück voneinander entfernt und verwenden ohne direkten Kontakt nur Zaubersprüche im Gefecht. Der Kampf endet, wenn mindestens einer der Rivalen stirbt (manchmal sind es auch beide). Wenn das Gefecht beginnt, stoppt die Zeitmessung auf der Geländekarte, und der Kampf beginnt und endet am gleichen Tag. Eine Variante des taktischen Gefechts nach den gleichen Regeln, aber in einem speziellen Gebiet ist das »Äthergefecht«. Es beginnt mit dem Sprechen eines bestimmten globalen Zauberspruchs und beinhaltet keine direkte Konfrontation mit dem Gegner auf der Landkarte (weitere Angaben finden Sie unter »Globale Zaubersprüche«).

Phasen des Gefechts

Gefechte verlaufen Schritt für Schritt, unterscheiden sich aber von Ereignissen auf der strategischen Landkarte. Jede Runde (Schritt) im Gefecht hat zwei Phasen: Angriff (wenn Zaubersprüche gesprochen und Gegner attackiert werden können) und Verteidigung. Die Phasen wechseln sich folgendermaßen ab: Ihre Angriffsphase, dann die Verteidigungsphase Ihres Gegners, seine Angriffsphase und dann Ihre Verteidigungsphase. Die Runde ist dann beendet und es beginnt der nächste Zyklus.

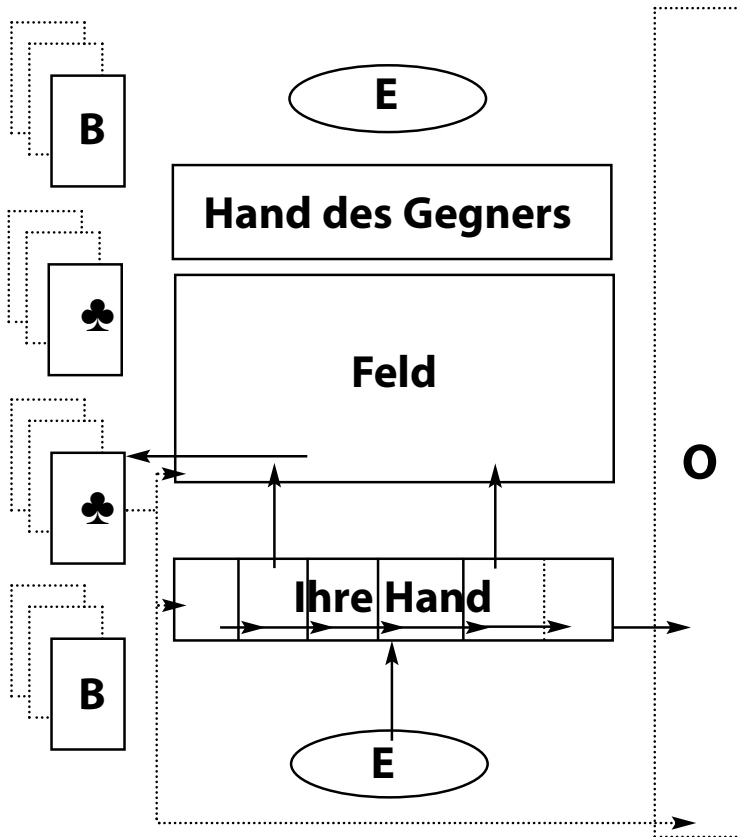
Wer greift zuerst an? Der erste Angriff steht dem Helden zu, der das Gefecht beginnt. Der Held, der auf seinem eigenen Gebiet bleibt (Gebiete »seiner« Farbe) hat einen Vorteil gegenüber dem gegnerischen Helden oder Monster auf »fremdem« Terrain. Wenn ein Held auf seinem eigenen Gebiet auf ein Monster trifft, das ebenfalls zu diesem Gebiet gehört, hat das Monster einen Vorteil. Das Monster hat den Vorteil des Helden, wenn sich beide auf »fremdem« Gebiet befinden. Wenn beide Helden auf »eigenem« oder »fremdem« Gebiet mit dem Gefecht beginnen, hat der erfahrenere Held einen Vorteil. Der Held, der den zweiten Schritt unternimmt, erhält dafür einen zusätzlichen sechsten Zauberspruch, während der Angreifer das Gefecht immer mit nur fünf Zaubersprüchen in der Hand beginnt.

Wie auf der strategischen Karte gibt es jeweils zwei Teile für die einzelnen Phasen: Befehlserteilung und automatische Aktionen. Im ersten Teil können Sie oder der Held Ihres Gegners Zaubersprüche sprechen und untergeordneten Kreaturen Befehle geben (Ziele zuordnen). Jede Seite kann bis zu 10 Kreaturen auf das Schlachtfeld rufen. Einige Befehle (z. B. »Opfern«) werden sofort ausgeführt, während andere (z. B. der Angriff auf einen gegnerischen Helden) erst nach dem Befehl »Ende der Phase« gegeben werden können, wenn die Kreaturen eigenständig agieren.

Die Parameter von Charakteren in einem Gefecht

Alle Figuren wie Helden, Monster und gerufene Kreaturen haben einen Parameter, durch den ihr Gesundheitszustand angegeben wird: Das Leben für Helden, die Härte für Kreaturen. Durch den Wert wird angegeben, wie viele Schadenseinheiten die Figur übersteht. Wenn die Gesundheit den Wert Null erreicht, stirbt die Figur. Figuren können sich auch wieder erholen, also ihre Gesundheit wieder herstellen. Helden regenerieren am Ende eines Zuges im Gefecht. Kreaturen erholen sich, wenn ihre Härte vermindert wird und der Wert Null erreicht (wenn ihr Eigentümer die erforderliche Menge Äther bezahlen kann).

Der zweite Parameter mit Namen »Kraft« ist nur für Kreaturen relevant. Der Wert von »Kraft« zeigt, wie viele Schadenseinheiten die Kreatur einem Helden oder einer anderen Kreatur innerhalb einer Gefechtsphase zufügen kann.



B - Zauberbuch, ♣ - Kreaturengrab, Ä - Äther, N - Nicht im Spiel

Schemata und Begriffe des Schlachtfelds

Zur Beschreibung der Kampfvorgänge im Spiel verwenden wir Begriffe aus Zauberkartenspielen. Die Spielzone kann folgendermaßen dargestellt werden (Pfeile stellen die Bewegung von Zaubersprüchen, Kreaturen und Äther während des Kampfes von einem Bereich in einen anderen dar; bestimmte Zaubersprüche können Verbindungen entstehen lassen, die hier nicht dargestellt werden).

Die Seiten des *Zauberbuchs* enthalten Zaubersprüche, und Helden verfügen immer über 15 von ihnen. Monster haben normalerweise weniger als 15 Seiten im Buch, und die Anzahl der verwendungsbereiten Runen ist auch begrenzt (obwohl manche Monster über 15 Zaubersprüche verfügbar haben). Helden verfügen zunächst über 15 Zaubersprüche, später können sie beliebig ausgetauscht werden. Zauber kann beliebig oft

angewendet werden. Komplexere Zaubersprüche können gesprochen werden, bis ausreichend Runen verfügbar sind. Gefechtsteilnehmer öffnen ihre Bücher zufällig auf einer Seite, wodurch ihre Zaubersprüche ebenso unvorhersehbar sind. Sie können die gesehenen Seiten erst öffnen (und die entsprechenden Zaubersprüche verwenden), wenn Sie das ganze Buch gelesen haben. Danach können Sie es erneut lesen.

Hand ist der Satz von Zaubersprüchen aus dem Buch, der beim derzeitigen Stand des Spiels verfügbar ist. Bei jeder Runde vor der Angriffsphase gelangen ein oder mehrere Zaubersprüche aus dem Buch in die Hand. Wenn keine Runen für einen Zauberspruch übrig sind, tritt Zauber des gleichen Typs an ihre Stelle. Beim Eintreffen eines neuen Zauberspruchs verschieben sich die Zaubersprüche in der Hand von links nach rechts. Der Zauberspruch verschwindet, nachdem er gesprochen wurde. In der Angriffsphase können Sie alle Zaubersprüche in Ihrer Hand verwenden. Es gibt keine Beschränkungen für die Zahl der Sprüche in Ihrer Hand in der Angriffsphase. Nach dem Ende der Angriffsphase werden alle Zaubersprüche rechts neben den ersten 5 verworfen. Wenn die Verteidigungsphase beginnt, können also nicht mehr als 5 Zaubersprüche in der Hand bleiben. Die meisten Zaubersprüche stehen in der Verteidigungsphase nicht zur Verfügung, da ihre Zahl hier begrenzt ist. »Verworfen« Zaubersprüche werden in das Feld »Aus dem Spiel« eingefügt und bleiben bis zum Ende des Kampfes nicht verfügbar. Ihre Runen bleiben allerdings beim Held.

Äther (eigentlich Weißer Äther) wird zum Sprechen von Zaubersprüchen aus der Hand verwendet. Er wird bei jeder Runde vor der Angriffsphase aktiv. Die Anzahl der eingehenden *Ätherquanta* variiert entsprechend der Anzahl der Ätherkanäle. Während des Gefechts ist der Fluss des Äthers entweder gleichbleibend, oder er erhöht sich pro Runde um 1-2 Quanta. Dieses Wachstum hängt von den Ebenen der Helden ab. Es gibt Zaubersprüche zum Hinzufügen oder Entfernen der Ätherkanäle und zum Erobern von Äther des Gegners. Die Zahl der zum Sprechen eines Zauberspruchs benötigten Ätherquanta wird in den Tooltips zum Zauberspruch angezeigt. Die Zahlen können sich entsprechend den vor dem Gefecht erklärten Bedingungen ändern (weiter unten finden Sie weitere Informationen).

Feld ist der Bereich, in dem sich der Held, sein Gegner und gerufene Kreaturen befinden. Aus Sicht des Spiels ist es der Ort, an dem alle Zaubersprüche gesprochen werden und ihre Wirkung entfalten; der Ort, an dem Ihr Held und sein Gegner versuchen, sich zu beschädigen und das Gefecht zu gewinnen.


Auf dem *Friedhof* werden die auf dem Schlachtfeld gestorbenen Kreaturen vergraben. Kreaturen können wegen besonderen Zaubersprüchen oder ihren eigenen Fähigkeiten von den Toten auferstehen, und kehren in das Feld oder die Hand zurück. Kreaturen werden in der Reihenfolge ihrer Ankunft auf dem Friedhof untergebracht, was bedeutet, dass sich die erst vor kurzer Zeit angekommenen oben, und die »älteren« weiter unten befinden. Es gibt Zaubersprüche, durch die eine Kreatur endgültig aus dem Friedhof entfernt und in das Feld »Aus dem Spiel« geschickt werden kann.

Verworfen Zaubersprüche und entfernte Kreaturen werden in das Feld *Aus dem Spiel* eingefügt. Alle Objekte in diesem Gefecht sind bis zum Ende des Gefechts nicht verfügbar.

Die Zaubersprüche in der Hand Ihres Gegners sind für Sie nicht so sichtbar wie Ihre eigenen. Sie kennen nur die Zahl der Zaubersprüche in der Hand des Gegners, die Menge an Äther, die Zahl der Ätherkanäle und die Zahl der Kreaturen auf seinem Friedhof. In einem Spiel mit mehreren Teilnehmern stehen diese Informationen über Sie auch ihren Partnern zur Verfügung.

Beginn des Gefechts

Die für beide Seiten verbindlichen Kampfregeln können durch weitere Bedingungen ergänzt werden. Es können beispielsweise mehr Ätherquanta zum Rufen einer Kreatur erforderlich sein, oder beide Seiten erhalten nach einigen Zügen regelmäßig einen zusätzlichen Zauberspruch. Diese Bedingungen sind mit Sternenkon-



stellationen im Himmel verknüpft, und Sie werden im voraus informiert, während Sie auf der Geländekarte spielen. Astronomische Ereignisse können mehrere Tage andauern und wirken sich auf alle in dieser Zeit erfolgenden Gefechtsaktionen aus.

Am Anfang des Gefechts und vor der ersten Phase (Angriff oder Verteidigung) erhalten beide Seiten jeweils 5 Zaubersprüche aus ihren Büchern. Der Verteidigende erhält bei seiner ersten Runde einen weiteren Zauberspruch. Danach werden Zaubersprüche wie sonst vor jeder Angriffsphase zugeteilt.

Rufen von Kreaturen/Angriffsphase

Die Phase beginnt mit einem willkürlich gewählten Zauberspruch aus dem Buch. Wenn der Held spezielle Talente oder die Fähigkeit »Konzentration« besitzt, erhält er alle paar Züge einen weiteren Zauberspruch. Eine bestimmte Menge von Ätherquanta trifft zusammen mit dem Zauberspruch über Ätherkanäle ein. Ob ein Zauberspruch gesprochen werden kann oder nicht hängt von der Anzahl Ihrer Ätherquanta und von der Tatsache ab, ob sie für einen bestimmten Zauberspruch ausreichen. Beschränkung: *Auch wenn genug Äther vorhanden wäre, könnten Sie höchstens 10 Kreaturen in das Feld rufen. Erforderliche Zaubersprüche sind nicht vorhanden.* Manche Rassen verfügen über Zaubersprüche, die während eines Zugs das Empfangen weiterer Äthereinheiten ermöglichen.

Sie können alle Ihnen zur Verfügung stehenden Zaubersprüche in beliebiger Reihenfolge sprechen, bis Sie sämtlichen Äther verbraucht haben. Wenn kein Äther übrig ist, muss die Phase übersprungen werden. Alle neuen Kreaturen werden auf der Startlinie hinter Ihrem Held positioniert. Die meisten von ihnen können nicht sofort nach ihrem Aufruf eingesetzt werden und müssen das Ende der Angriffsphase abwarten. Es ist eine spezielle Pause, die nicht durch Zaubersprüche ersetzt werden kann. Manche Kreaturen benötigen keine Pause zu Beginn und können gleich Befehle ausführen.

Bei manchen Zaubersprüchen muss kein Ziel angegeben werden – dies sind spezielle Zaubersprüche für bestimmte Ziele, zum Beispiel Ihren eigenen oder gegnerischen Held oder alle gerufenen Kreaturen (Ihre, die gegnerischen oder alle). Für andere Zaubersprüche muss das Ziel festgelegt werden. Beachten Sie, dass sich viele Zaubersprüche wie zum Beispiel »Härte« und »Hunger« ebenso auf Ihre wie auf gegnerische Kreaturen auswirken, und seien Sie vorsichtig bei der Wahl eines Ziels für sie!

Wenn die Angriffsphase beginnt, können Sie Ihre Kreaturen anweisen, den gegnerischen Held (bzw. das Monster) anzugreifen. Nicht alle Kreaturen können jedoch angreifen, sondern nur die mit der Angriffsfähigkeit. Bodyguard-Kreaturen (Mauern) und einige andere können gegnerische Helden nicht angreifen oder beschädigen, und ihre Kreaturen können keine gegnerischen Kreaturen angreifen. Sie erreichen Sie nur durch das Sprechen von Zaubersprüchen. Kreaturen können vorübergehend ihre Fähigkeit zum Angreifen verlieren, wenn sie beispielsweise nach dem Rufen oder dem Agieren in der vorhergehenden Phase deaktiviert sind, »zum Ausruhen geschickt« wurden (im Austausch mit einer für Sie nützlichen Aktion) oder die wegen gegnerischen Zaubersprüchen inaktiv sind. Unermüdliche (eine spezielle Fähigkeit) Kreaturen benötigen keine Ruhephasen. Kreaturen mit der Fähigkeit »Toben« greifen immer an, auch ohne einen Befehl von Ihnen, und sie können nicht zurück gerufen werden.

Wenn Kreaturen den Angriffsbefehl erhalten haben, bewegen sie sich von der Startlinie zur Angriffslinie und warten auf den Befehl »Ende der Phase«. Dieser Befehl muss manuell gegeben werden. Bis Sie dies tun, können Sie die Angriffsbefehle, die Sie ihren Kreaturen gegeben haben, rückgängig machen und sie an ihre Ausgangspositionen zurück verschieben.

Ende der Angriffsphase

Nach dem Befehl »Ende der Phase« erheben sich die in diesem Stadium gerufenen Kreaturen und werden aktiv, aber Sie können ihnen erst in der nächsten Phase Befehle geben – Verteidigung Eins. Während der nächsten Phase verteidigt sich Ihr Gegner und kontrolliert das Spiel. Sie können erst dann Schritte unternehmen, wenn Ihr Gegner seine Verteidigung beendet hat und die folgende Angriffsphase abgelaufen ist.

Zur Verteidigung seines Helden vor dem Angriff Ihrer Kreaturen kann der Gegner Zaubersprüche und Kreaturen als Blockierer verwenden. Der Gegner entscheidet, welche Kreaturen als Verteidiger fungieren sollen und wehrt Ihre Kreaturen auf der Angriffslinie ab. Er bestimmt auch die Reihenfolge ihrer Schritte. Sie haben keine Einwirkungsmöglichkeit. Wenn Ihr Gegner den Befehl »Ende der Phase« gegeben hat, beginnt der Kampf zwischen Ihren Kreaturen und dem gegnerischen Held und seinen Verteidigern. Ihre Kreaturen versuchen, den gegnerischen Held (oder das Monster) anzugreifen, während seine Kreaturen Ihre Schläge abwehren.

Wenn keine Verteidigung vorhanden ist, beschädigen Ihre Kreaturen den gegnerischen Held nach Kräften und kehren zum Ausruhen an ihre Positionen zurück. Der gegnerische Held kann sich nicht wehren. Wenn Kreaturen zu seiner Verteidigung vorhanden sind, nehmen sie den Schaden auf sich. Ein Verteidiger, der seinem Härtewert entsprechenden Schaden zugefügt bekommt, ist zerstört und wird zum »Friedhof« geschickt. Wird ein Verteidiger weniger beschädigt als sein Härtewert zulässt, attackiert er seinerseits Ihre Kreatur und beschädigt sie, so gut es ihm mit seiner verbleibenden Kraft möglich ist. Entsprechend den Möglichkeiten dieser Kreatur kann Ihre Kreatur zerstört und auf den »Friedhof« gebracht werden. Gegnerische Kreaturen besitzen möglicherweise die Fähigkeit zum ersten Schlag. In diesem Fall wird Ihre Kreatur zuerst beschädigt. Wenn zwei Kreaturen mit der Fähigkeit »Erstschlag« zusammentreffen, attackiert der Angreifer auf die gewohnte Weise. Mit Hilfe spezieller Fähigkeiten oder den Möglichkeiten seiner Kreaturen kann der Gegner die Kreaturen, die zunächst nicht angreifen konnten (z. B. die meisten Mauern), dazu nutzen, um Ihre Kreaturen in dieser Phase zu beschädigen.

Verfügt der Verteidiger über die Fähigkeit »Regeneration«, stirbt er nicht, wenn ihm Schaden zugefügt wird, der seiner Härte entspricht, sondern kann diese wieder herstellen. Dies kostet den Eigentümer eine bestimmte Menge Äther (wenn er diese nicht verfügbar hat, ist die Regeneration nicht möglich und der Verteidiger stirbt). Nach dem Einsetzen der Regeneration kann sich der Verteidiger jedoch nicht gegen die angreifende Kreatur wehren.

Der Gegner kann mehrere Kreaturen anweisen, in einer bestimmten Abfolge gegen eine Ihrer Kreaturen zu kämpfen. In diesem Fall erhält der zweite Verteidiger den Schaden entsprechend dem Unterschied zwischen der Stärke Ihrer Kreatur und dem Schaden, den der erste Verteidiger erlitten hat. Die Kraft der angreifenden Kreatur wird also zwischen den Verteidigern aufgeteilt. In der gegenteiligen Richtung werden die Angriffe zusammengefasst: wenn die angreifende Kreatur mehrfach getroffen wird, entspricht der Gesamtschaden der Summe der Einzelschäden, die jeder Verteidiger hervorgerufen hat.

Wenn Ihre Angriffsphase vorbei ist, kehren Ihre Kreaturen (ebenso wie die gegnerischen Angreifer und Verteidiger) an ihre Ausgangspositionen zurück. Die Angreifer bleiben dort während der folgenden Angriffsphase und Ihrer Verteidigungsphase in Ruheposition. Verteidiger benötigen dagegen keine Ruhepause. Alle von Kreaturen erlittenen Schäden werden unwirksam (mit Ausnahme derer auf dem Friedhof), und ihre Kraft wird vollständig wieder hergestellt (es gibt einige kleinere Ausnahmen). Die Kraft der Kreaturen wird ebenso wieder hergestellt.

Dann beginnt die Angriffsphase des Gegners, und er erhält einen oder mehrere neue Zaubersprüche und einige Ätherquanta. Der Gegner spricht die gewünschten Zaubersprüche und kann neue Kreaturen rufen. Seine Kreaturen, die den Angriffsbefehl erhalten haben, bewegen sich zur ursprünglichen Angriffslinie. Dann erhalten Sie die Kontrolle über das Spiel.



Verteidigungsphase

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einem Angriff zu widerstehen. Die erste ist die Verwendung spezieller Zaubersprüche zur Verteidigung. Diese Zaubersprüche sind jedoch nicht leicht zugänglich und stehen Ihnen möglicherweise nicht zur Verfügung. Normalerweise werden daher Kreaturen zur Verteidigung eingesetzt. Sie können angeben, welchen Angriff einer gegnerischen Kreatur sie abwehren sollen. Es sind mehrere Verteidiger gegen eine angreifende Kreatur möglich, und sie greifen in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge in das Gefecht ein. Wenn Sie Verteidiger gegen eine gegnerische Kreatur aussenden, kann diese Ihren Helden während des Zugs nur beschädigen, wenn sie die Fähigkeit »Trampeln« hat – diese Kreaturen richten Schaden entsprechend ihrer verbleibenden Kraft an.

Die Wahl der Verteidiger und ihrer Gefechtsreihenfolge ist sehr wichtig. Wenn Sie die Verteidigung richtig planen, können Ihre Kreaturen zurückschlagen, die angreifenden Kreaturen beschädigen, zerstören und auf den Friedhof schicken. Für Verteidiger gelten einige Beschränkungen: fliegende Kreaturen können nur durch andere fliegende Kreaturen abgewehrt werden, und bei manchen Kreaturen ist überhaupt keine Abwehr möglich. Die Kreaturen, die Sie nicht abblocken konnten, beschädigen Ihren Helden. Wenn Sie alle verfügbaren Zaubersprüche gesprochen und ihren Kreaturen ihre Anweisungen gegeben haben, geben Sie den Befehl »Ende der Phase«.

Die Phase des Endes der Verteidigung

Die gegnerischen Angreifer und Ihre Verteidiger beginnen das Gefecht im automatischen Modus entsprechend den Befehlen, die sie erhalten haben. Lebende Kreaturen kehren an ihre Ausgangspositionen zurück und erhalten wieder ihre alte Kraft. Die gegnerischen Angreifer ruhen während der folgenden Angriffs- und Verteidigungsphase, wenn sie nicht über die Fähigkeit »Unermülich« verfügen. Ihre Verteidiger brauchen keine Ruhephase und sind kampfbereit.

Ihre Verteidiger haben möglicherweise die Fähigkeit »Regeneration«, auf die sie zurückgreifen, wenn ihnen Schaden zugefügt wird, dessen Wert höher liegt als ihre Stärke. Für Regeneration ist eine beträchtliche Menge Äther erforderlich, also sollte Sie nicht sämtlichen Äther in der Angriffsphase verwenden, sondern einen Teil für die Regeneration zurück behalten.

Jetzt ist ein Angriffszug abgeschlossen. Ihre neue Angriffsphase beginnt, und der Zyklus wird fortgesetzt.

Ätherstörung

Lange Gefechte und ständige Zuflüsse von Äther wirken sich nachteilig auf Helden aus. Ab einer bestimmten Runde (Heldenlevel + 9) bis zur nächsten Runde 1, 2, 3 und so weiter wird Helden Schaden zugefügt. Störungen können nicht verhindert werden, aber Sie können ihre Wirkung verzögern, wenn Sie über die Fähigkeit »Kanaländerung« verfügen. Sie ermöglicht den Aufschub des Beginns der Störung um mehrere Züge bei gleichzeitiger Beschleunigung für den Gegner.

Ende des Gefechts

Das Gefecht ist nicht erfolgreich, wenn Ihr Held stirbt, und Sie müssen das Spiel ohne ihn fortsetzen. Es gibt einen globalen Zauberspruch zum Wiedererwecken von Helden, aber für ihn sind spezielle Ressourcen erforderlich.

Wenn Sie das Gefecht gewinnen, stirbt der gegnerische Held oder das Monster, und Ihr Held erhält Erfahrungspunkte, die zum Erweitern seines Levels oder zum Hinzufügen neuer Fähigkeiten verwendet werden können. Der Grad an Erfahrung richtet sich nach dem Level des Gegners und der Lernfähigkeit des Helden. Nach dem Sieg über ein Monster fällt eine Beute an, normalerweise in Form von Ressourcen. Die Menge der Beute, die Sie nach dem Besiegen eines Monsters erhalten, richtet sich nach dem Level des Monsters und der Fähigkeit »Plündern« des Helden.

Globale Zaubersprüche

Die Verwendung globaler Zaubersprüche ist ein weiterer Schritt zum Erfolg, der eine Alternative zum »Bodengefecht« bietet. Ihr Ziel ist, die Burg des Gegners mit »Ätherangriffen« zu zerstören oder zu schwächen. Burgen verfügen über Strukturpunkte. Beim Angriff auf eine Burg verliert sie die Anzahl an Punkten, die der Summe des Levels des angreifenden Helden und des verursachten Schadens entspricht (abhängig von der Fertigkeit zum Ätherangriff). Eine Burg ist zerstört, wenn der Wert der Strukturpunkte Null ist.

Sie können mit globalen Zaubersprüchen die gegnerische Burg direkt angreifen, Ihren Gegner zu einem »Ätherkampf« herausfordern (einem Kampf an einem speziellen ätherischen Schauplatz) und Ihre Burg gegen Ätherangriffe des Gegners verteidigen.

Der Ätherkampf unterscheidet sich vom Bodengefecht. Beim Ätherkampf können Helden nicht sterben, es werden keine Erfahrungspunkte vergeben, und Artefakte wechseln nicht den Besitzer. Damit Helden sich am ätherischen Schauplatz treffen können, müssen sie sich nicht an derselben Position auf der Karte befinden. Damit der Ätherkampf stattfindet, muss ein Held zum Verteidigen der Burg und ein anderer zum Angriff eingeteilt werden (von ihren Lords).

Es gibt eine Art globaler Zaubersprüche (Verzauberungen), die – abhängig vom Kampfausgang – nach dem Kampf eingesetzt werden können.


Globale Zaubersprüche verwenden

Während Sie einen Zug auf der Geländekarte durchführen, können Sie mit der Erzeugung globaler Zaubersprüche in der Burg beginnen (der Anhang enthält die Liste der globalen Zaubersprüche). Wenn der globale Zauberspruch ausgereift ist, steht er zur Verfügung. Zur Erzeugung eines globalen Zauberspruches ist eine bestimmte Menge Äther nötig.

Anstatt dem Helden einen üblichen Befehl zu geben, können Sie ihm befehlen, einen Ätherangriff mit Hilfe eines globalen Zauberspruches auf die gegnerische Burg zu beginnen. Bei einem »Ätherangriff« auf Ihre Burg können Sie Ihrem Helden befehlen, sie zu verteidigen (die Erzeugung des entsprechenden Zauberspruches kostet keine Ressourcen, sondern Äther). Sie können auch einen »Ätherverteidiger« im Voraus bestimmen. Befindet sich der Held in einer Ätherfestung, behält er die Vorteile während des »Ätherkampfes«.

Nachdem Angreifer und Verteidiger zugewiesen wurden, beginnt der »Ätherkampf« und wird ähnlich wie ein »Bodengefecht« ausgeführt. Helden verwenden ihre Zauberbücher und Runen wie in jedem anderen Kampf. Beide Helden bleiben am Leben und befinden sich danach wieder an ihrer Ausgangsposition.

Gewinnt der Verteidiger der Burg, hat dies keine weiteren Folgen. Der Angriff wurde nur abgeschmettert (ein früher angewandter globaler Zauberspruches kann den Ausgang beeinflussen). Gewinnt der Angreifer, wird die Burg entsprechend seiner Stärke und seinen besonderen Fertigkeiten beschädigt. Ein vorher verwendeter Zauberspruch kann hilfreich sein.



Verliert die Burg ihre gesamten Strukturpunkte, wird sie als zerstört angesehen. Sie können die Burg mit dem Äther reparieren, der nach dem Erzeugen der Zaubersprüche übrig ist (weitere Informationen finden Sie unter »Ressourcen, Ätherbestand«.)

Duell

Duell ist ein separater Spielmodus, in dem der Spieler keine Aktionen auf der Geländekarte ausführen kann und nur »eins-gegen-eins« nach den taktischen Gefechtsregeln mit dem Gegner kämpfen kann. Es gibt im Duellmodus keinen Skripttext und keine Missionen. Kämpfe werden von bereits vorbereiteten Helden getragen, bis ein Sieg erreicht wird (der Kampf kann über mehrere Runden gehen). Das einzige Ziel eines Duells ist es, den Gegner zu schlagen. Ein Sieg bringt dem Gewinner keine Erfahrungspunkte oder Ressourcen. Der Verlierer verliert dementsprechend auch nichts. Im Duellmodus gibt es keine Diplomatie und keinen Handel zwischen den Spielern.

Die Spieler können Helden mit voreingestellten Parametern verwenden (dazu gehören Level, Fertigkeiten, Spezialisierung, der Satz von Zaubersprüchen und Artefakte) oder eigene Parametersätze für die Helden erstellen. Das Erstellen dieser Sätze erfordert eine bestimmte Menge an Ressourcen. Es gibt im Spiel 5 Ressourcenlevel, und vor dem Start des Duells muss der Spieler das Level auswählen, auf der das Spiel stattfinden soll. In einem Einzelspielerduell können Sie Parametersätze für eigene und gegnerische Helden auswählen. Sie können auch zufällig zusammengestellte Parametersätze für einen oder beide Helden auswählen. In einem Mehrspielerduell werden dieselben Regeln verwendet: die Spieler einigen sich auf das Ressourcenlevel und die Anzahl an Runden und wählen dann voreingestellte Parametersätze für ihre Helden aus.

Parametersätze für Helden erstellen

Zunächst wählen Sie das Ressourcenlevel zum Erstellen der Parameterwerte des Helden (die Werte liegen zwischen 1 und 5) und dann die Rasse des Helden aus. Ressourcen werden als »Währung« zum »Bezahlen« der Objekte verwendet, die der Held erhält. Zaubersprüche und Runen für Helden können wie in den Läden auf der Geländekarte gekauft werden. Artefakte, Fertigkeiten, Level und Spezialisierung des Helden haben alle ihren Preis.

Zaubersprüche für das Buch werden aus der gesamten Palette ausgewählt, die für die ausgewählte Rasse bereitsteht. Wie beim strategischen Spiel enthält das Buch 15 Zaubersprüche. Zusätzlich zu den Zaubersprüchen der Level I, II und III können Sie »Zauber« verwenden (keine Kosten). Die Anzahl an verfügbaren Runen für Zaubersprüche hängt von der Fertigkeit für Ressourcen ab. Verfügt der Held über keine Fertigkeiten, ist die Anzahl 5 (wie bei jedem normalen strategischen Spiel). Die Anzahl an Artefakten, die Sie mit sich führen können, ist unbegrenzt und hängt nur von der Anzahl der Ressourcen ab, die Sie dafür bezahlen möchten (und können). Das Erlangen neuer Fertigkeiten oder Verbessern vorhandener Fertigkeiten kostet eine bestimmte Menge an Ressourcen.

Der erstellte Satz an Heldenparametern kann gespeichert werden (wenn Sie die Gesamtanzahl an Ressourcen nicht überschritten haben, die Ihnen zusteht) und später in Einzel- oder Mehrspielerduellen verwendet werden.

Gefechte

Der Held auf dem höheren Level beginnt. Geht das Gefecht über mehrere Runden, wechseln sich die Helden am Anfang ab. Andere Duellregeln entsprechen den oben beschriebenen taktischen Kampfregeln. Es bestehen jedoch folgende Ausnahmen:

- Es gibt keine zufälligen Ereignisse vor dem Gefecht, die den Ausgang beeinflussen
- Der Gewinner erhält keine Erfahrungspunkte oder Trophäen nach dem Duell
- Jede Runde beginnt mit dem Anfangssatz an Runen und Artefakten

Wie beim Kampagnenspiel gibt es nur eine Möglichkeit, das laufende Duell zu unterbrechen: Sie ergeben sich Ihrem Gegner, der dadurch die Runde automatisch gewinnt.

Hauptmenü

Nach dem Intro wird der Bildschirm mit dem Hauptmenü angezeigt.

Neues Spiel – Starten eines neuen Spiels (Duell, Kampagne oder separate Mission).

Spiel laden – Laden eines bereits gespeichertes Spiel (falls vorhanden).

Optionen – Festlegen verschiedene Spieloptionen.

Info – Anzeigen der Informationen zum Produkt.

Beenden – Zurückkehren zu Windows.



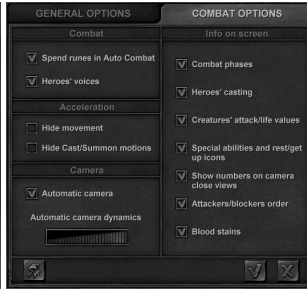
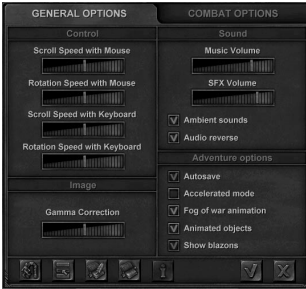
Spieloptionen (<Esc>-Menü)

Dieses Fenster ist in zwei Abschnitte aufgeteilt: »Allgemeine Optionen« und »Gefechtsoptionen«. Sie können das Fenster »Spieloptionen« nicht nur über das Hauptmenü, sondern auch über das Geländefenster und das Gefechtsfenster aufrufen, indem Sie die Taste <Esc> drücken. Befinden Sie sich im Geländefenster, werden zunächst die allgemeinen Optionen angezeigt. Im Geländefenster werden zunächst die Gefechtsoptionen angezeigt.

Es gibt zwei Steuermöglichkeiten:

Mit Hilfe der Laufleisten können Sie die Einstellungen ändern, indem Sie den Schieberegler bewegen. Die Position ganz links stellt den Mindestwert und die Position ganz rechts den Höchstwert dar. Durch Klicken auf die Kontrollkästchen können Sie einen von zwei Werten festlegen: »ein« () und »aus« ()

Alle Optionen werden ausführlich in den Tooltips beschrieben. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Option,



zu der Sie weitere Informationen anzeigen möchten, und klicken Sie zum Anzeigen des Tipps mit der rechten Maustaste.

Beachten Sie, dass die Gammakorrektur nur im Vollbildmodus funktioniert.

Der untere Teil des Bildschirms enthält eine Steuerleiste mit verschiedenen Schaltflächen (von links nach rechts):

Seite Allgemeine Optionen

Zurück zu Windows	Beenden des Spiels und zurückkehren zu Windows
Hauptmenü	Wechseln zum Hauptmenü
Spiel speichern	Wechseln zum Bildschirm Speichern
Spiel laden	Wechseln zum Bildschirm Laden
Info	Anzeigen eines Fensters mit Informationen zur aktuellen Mission

Seite Gefechtsoptionen

Aufgeben	Beenden des Gefechts mit dem Gegner und aufgeben (nur über den Gefechtsbildschirm verfügbar)
-----------------	--

Allgemein

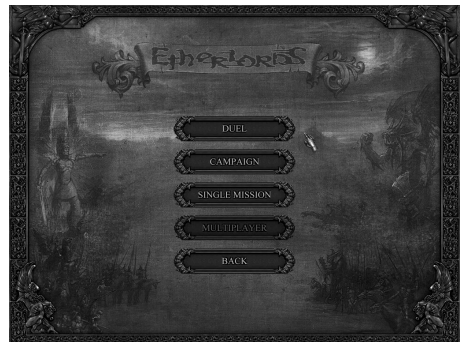
Bestätigen	Übernehmen aller Änderungen und Schließen des Fensters
Abbrechen	Verwerfen aller Änderungen und Schließen des Fensters

Neues Spiel

Wenn Sie im Hauptmenü auf »Neues Spiel« klicken, wird folgender Bildschirm angezeigt:

Duell – wechselt in den Duellmodus, in dem nur ein taktisches Gefecht zwischen Helden mit festgelegten Parametersätzen möglich. Gute taktische Gefechtsfertigkeiten steigern Ihre Selbstsicherheit beim Erfüllen von Missionen.

Kampagne – startet ein Kampagnenspiel. Hiermit wird das Kampagnenfenster aufgerufen, in dem Sie eine von zwei Kampagnen auswählen können und Lord über eine von zwei verbündeten Rassen werden können. Zu Beginn jeder Mission erhalten Sie ein Ziel, das Sie erreichen müssen.



Einzelmission – bietet Zugriff auf eine Anzahl an Einzelmissionen, die nicht miteinander verbunden sind. Sie können eine Mission nach Kriterien wie Ziel, Rasse, Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Gegner und anfängliche Entwicklungsebenen der Seiten auswählen.

Mehrere Spieler – startet ein Spiel für mehrere Spieler. Nachdem Sie diese Option ausgewählt haben, können Sie entweder an einem vorhandenen Spiel für mehrere Spieler teilnehmen oder ein neues starten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt über Spiele für mehrere Teilnehmer.

Zurück – ruft wieder das Hauptmenü auf.

Spielfenster

Alle Spielfenster können in mehrere Gruppen aufgeteilt werden:


- Servicefenster (Hauptmenü, Neues Spiel, Duell, Menü zur Missionsauswahl usw.) ermöglichen das Starten eines neuen Spiels, das Speichern/Laden von vorhandenen Spielen usw.;
- Geländefenster (strategisches Fenster), in denen Helden das Gelände erkunden, Ressourcen sammeln, Strukturen erobern und auf Gegner treffen;
- Gefechtsfenster (taktisches Fenster), in dem Helden mit ihren Gegnern (anderen Helden oder Monstern) kämpfen;
- Heldenfenster, das detailliert die Heldeneigenschaften anzeigt und auch das Verbessern von Fertigkeiten ermöglicht;
- Ladenfenster (Läden für Zaubersprüche und Runen), in denen Sie Zaubersprüche und Runen mit Ressourcen kaufen können;
- Strukturfenster (alle Arten von Strukturen), in denen die Parameter von Strukturen anzeigt und Strukturen erweitert werden können;
- Fenster für globale Zaubersprüche, in dem Sie die Erzeugung eines bestimmten Zauberspruches starten können (beispielsweise zum Rufen eines neuen Helden oder zum Starten eines Gefechts mit einem Gegner an einem ätherischen Schauplatz).

Duell

Im Duellfenster können Sie Helden mit Hilfe voreingestellter Parametersätze auswählen. Zunächst müssen Sie Anfangsbedingungen im oberen linken Bildschirmbereich angeben – *Ressourcenebene* verfügbar für Helden; Anzahl an Runden sowie den *Schauplatz*, an den das Gefecht stattfinden soll. Die beiden unteren Fenster enthalten Bilder von Ihrem und den gegnerischen Helden und die Bezeichnungen der erzeugten Sätze. Anstelle der standardmäßigen Heldenbilder können Sie auch andere auswählen und/oder einen anderen Namen für Ihren und die gegnerischen Helden eingeben (in der Zeile über dem entsprechenden Bild).





Im Fenster auf der rechten Seite können Sie voreingestellte Werte aus einer Liste für Ihren und die gegnerischen Helden auswählen. Die Zeile in der Liste enthält die Rasse, das Ressourcenlevel und die Bezeichnung des Ressourcensatzes des Helden. Mit der Option *Filtern nach Ressourcenlevel* können Sie nur die Sätze anzeigen, die dem für Helden geltenden Ressourcenlevel entsprechen. Mit den unteren drei Schaltflächen können neue Parametersätze erstellt, vorhandene Sätze bearbeitet (oder angezeigt) oder nicht erwünschte Sätze gelöscht werden. Sie können nur die Sätze bearbeiten oder löschen, die Sie erstellt haben. Mit dem Spiel gelieferte voreingestellte Sätze können nicht gelöscht werden.

Klicken Sie zum Starten des Duells auf die Schaltfläche , und klicken Sie zum Wechseln zum vorherigen Menü auf die Schaltfläche <<<.

Voreingestellte Sätze bearbeiten

In diesem Fenster können Sie Ihre eigenen voreingestellten Sätze für den Helden erstellen, die im *Duell*modus verwendet werden, oder vorhandene Sätze bearbeiten.

Im oberen linken Bereich des Bildschirms werden die Rasse und die Hauptparameter des Helden angezeigt: »Level« (einstellbar) und »Leben«. Im Bereich Artefakte werden alle *Artefakte* angezeigt, die dem Helden zur Verfügung stehen. Im Fenster *Spezialisierung* und *Fertigkeiten* wird die Bezeichnungen der Spezialisierung angezeigt, die für den Helden ausgewählt wurde (weitere Informationen erhalten Sie über die rechte Maustaste), und darunter werden die ausgewählten Fertigkeiten und die aktuellen Levels (von 1 bis 3, gekennzeichnet durch Sterne links neben der Bezeichnung der Fertigkeit) angezeigt. Das Fenster *Zaubersprüche* im unteren Bildschirmbereich zeigt die 15 Symbole für die Zaubersprüche an, die im Zauberbuch des Helden verfügbar sind. Im oberen linken Bereich für Symbole wird die Ebene des Zauberspruchs angezeigt und im unteren rechten Bereich die Anzahl der Runen, die für den Zauberspruch gekauft wurden (weitere Informationen finden Sie im Abschnitt zum Fenster *Held* in dieser Anleitung).

Im mittleren Fenster werden die Ressourcen angezeigt. Unter dem Auswahlfeld für das Ressourcenlevel befindet sich eine Spalte, in der die Anzahl an verfügbaren Ressourcen zum Erstellen eines Ressourcensatzes angezeigt wird. Die Spalte rechts daneben zeigt die Gesamtkosten Ihrer Käufe an. Mit den Schaltflächen  und  können Sie bestimmte Objekte kaufen, für die Sie mit Ressourcen zahlen, oder diese zurückgeben. Sie können Runen, Artefakte, Fertigkeiten und Spezialisierungen zurückgeben. Einen Zauberspruch können Sie nur zurückgeben, wenn Sie einen neuen als Ersatz für den Satz auswählen. In dem Fall wird der alte Zauberspruch (den Sie beim Aufrufen dieses Fensters hatten) oder der Zauber (beim Erstellen eines neuen Parametersatzes) automatisch an das Buch zurückgegeben, und die Kosten des zurückgegebenen Zauberspruchs werden Ihnen erstattet. Sie können verschiedene Objekte oder Fertigkeiten von Helden kaufen, solange Sie über ausreichende Ressourcen zur Zahlung verfügen. Ist dies nicht der Fall, wird der entsprechende Wert in der Spalte für Gesamtkosten rot hervorgehoben, und Sie können diesen voreingestellten Satz nicht speichern.



Im Fenster rechts können Sie Objekte auswählen, die Sie kaufen und dem aktuellen Satz hinzufügen möchten. Über die Schaltflächen *Artefakte*, *Runen*, *Zaubersprüche* und *Spezialisierung* können Sie zwischen den Modi des mittleren Felds wechseln, um die entsprechenden Gruppen anzuzeigen. Die Spalte mit Zahlen auf der linken Seite zeigt den Preis des gerade ausgewählten Objekts an.

Klicken Sie zum Kaufen oder Zurückgeben auf das gewünschte Objekt, und es wird hervorgehoben oder eingerahmt.

Beachten Sie beim Zusammenstellen des *Zauberbuches*, dass das Kaufen von Zaubersprüchen nicht automatisch das Kaufen der entsprechenden Runen beinhaltet. Sie müssen die Runen getrennt kaufen. Beim Kaufen identischer Zaubersprüche wird der nächste Spruch jeweils teurer. Zauber sind kostenlos und können in beliebiger Zahl ausgewählt werden.

Über das Textfeld im unteren Bildschirmbereich können Sie den Namen des voreingestellten Satzes vor dem Speichern und Verwenden eingeben. Mit der Schaltfläche im linken unteren Bereich können Sie einen gerade erstellten (bearbeiteten) Satz unter dem Namen speichern, den Sie im Textfeld eingegeben haben. Über die Schaltfläche *Abbrechen* wechseln Sie zurück zum vorherigen Bildschirm.

Mission auswählen


Über das Fenster *Mission auswählen* können Sie ein anderes Spiel auf einer der Landkarten in *Etherlords* beginnen. Jede Landkarte verfügt über ein eigenes Miniskript und eine Anzahl an Bedingungen, die zum erfolgreichen Ausführen der Mission erfüllt werden müssen. Sie können Missionen über Kriterien wie Landkartengröße, vorhandene Rassen und Anzahl der Spieler auswählen und dann selbst ein Spieler werden.

Im linken Bildschirmbereich werden verfügbare Missionen aufgeführt. Die 5 Schaltflächen oben ermöglichen die Auswahl von Landkarten nach Größe (von kleiner zu größer; die ersten 4 Schaltflächen von links nach rechts). Über die fünfte Schaltfläche zeigen Sie die gesamte Liste an. Folgende Informationen werden für jede Landkarte angezeigt:

- Kartengröße (von 1 bis 4);
- Anzahl der Spieler, die für menschliche Spieler verfügbar sind / Gesamtanzahl der Spieler auf der Landkarte (Spieler, die menschlichen Spielern nicht zur Verfügung stehen, werden durch die künstliche Intelligenz des Spiels gesteuert);
- Symbole für Rassen, die für diese Landkarte verfügbar sind;
- Bezeichnung der Landkarte;
- Bedingungen, die zum Erreichen der Mission erfüllt werden müssen.

Im oberen rechten Bildschirmbereich wird die Beschreibung der Mission angezeigt und Sie können einen von 5 Schwierigkeitsgraden (von links nach rechts) auswählen. Im Fenster darunter können Sie sich auf die Seite eines der Spieler stellen, ihre Fahne im speziellen Fenster auswählen (klicken Sie auf die entsprechende Fahne) und die anfänglichen diplomatischen Beziehungen mit anderen Spielern anzeigen.



Klicken Sie zum Starten der ausgewählten Mission auf die Schaltfläche , und klicken Sie zum Wechseln zum vorherigen Menü auf die Schaltfläche <<<.

Spiel laden/Spiel speichern

In diesem Fenster können Sie das aktuelle Spiel speichern oder ein gespeichertes Spiel laden. Es gibt verschiedene Einträge zum Speichern von Kampagnenspielen und separaten Missionen, die Fenster zum Speichern/Laden sind jedoch nahezu identisch.

Im linken Fensterabschnitt wird die Liste der Spiele angezeigt; die ausgewählte Zeile wird gelb markiert. Jede Zeile in der Liste enthält folgende Informationen:

- Symbole der Rassen, die in der ausgewählten Mission verfügbar sind
- Bezeichnung des Eintrags
- Datum und Uhrzeit, wann das Spiel gespeichert wurde.

Im rechten Fensterabschnitt werden eine Geländeskizze zum Speicherzeitpunkt sowie Missionsparameter angezeigt: Bezeichnung des Eintrags, Name des Spielers, die Woche und der Tag zu Beginn des Spieles (Spielzeit) und die Anzahl der Spieler auf der Landkarte. Die Flagge des Spielers wird unten in einer Ecke angezeigt.

Die Steuerschaltflächen befinden sich im unteren Fensterabschnitt:

- Markiertes Spiel »Löschen«;
- Markiertes Spiel »Laden« oder »Speichern«; »Abbrechen«, d. h. das Laden/Speichern wird abgebrochen, und das vorherige Menü wird angezeigt.

Spiele speichern

Geben Sie zum Speichern eines Spiel den Namen in den unteren Fensterabschnitt ein. Sie können alle Buchstaben, Zahlen und Symbole außer <~> (Tilde) verwenden. Dieses Zeichen ist für das Spiel reserviert. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche zum Speichern. Sie können bereits gespeicherte Spiele überschreiben (vorher wird ein Warnhinweis angezeigt).

Spiele laden

Wählen Sie die entsprechende Zeile in der Liste der gespeicherten Spiele aus. Verwenden Sie zum Durchblättern der Liste die Bildlaufleiste auf der rechten Seite. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche zum Laden.



Schnelles Speichern/Schnelles Laden

Mit der Funktion zum schnellen Speichern können Sie das Spiel speichern, ohne vorher das Fenster zum Speichern des Spieles aufzurufen. Diese Funktion kann nur im Geländefenster verwendet werden. Drücken Sie zum schnellen Speichern des Spieles die Taste <F5>. Das Spiel wird als 'QuickSave' gespeichert. Beim erneuten Verwenden dieser Funktion wird die alte Datei ersetzt. Drücken Sie zum Laden eines schnell gespeicherten Spieles die Taste <F8> (ein Warnhinweis wird angezeigt).



Spielcursor

Die Spielcursor sind kontextbezogen: befindet er sich auf einem Objekt, wird die Standardaktion angezeigt, die beim Klicken mit der Maus ausgeführt wird. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, während sich der Cursor auf einem Oberflächenelement, einer Kreatur oder einem Zauberspruch befindet, wird im Fenster ein Tooltip angezeigt. Die Tipps enthalten im Allgemeinen die Bezeichnung des Elements sowie eine Liste der Eigenschaften und kurze Textinformationen.

Mit dem Standardcursor können Sie einen Helden, eine Kreatur oder ein Element der Spieloberfläche auswählen. Im Geländefenster gleicht dies dem Startbefehl. Klicken Sie also mit der Maus, sucht und geht der Held den Weg zum angegebenen Ziel (nachdem Sie den Befehl »Ende der Runde« gegeben haben).

Der »Angriffscursor« (Schwertform) wird angezeigt, wenn sich der Cursor auf einem Gegner befindet. Im Geländefenster können Sie dadurch Befehle zum Kampf mit einem Gegner oder zum Angriff auf eine gegnerische Burg geben. Im Gefechtsfenster zeigt der Cursor das Ziel beim Angriff oder der Verteidigung an. Durch Klicken mit der Maus wird der Befehl zum Angriff/Verteidigen gegeben.

Der »magische« Cursor mit flimmernden Sternen zeigt an, dass Sie den Befehl geben können, ein Ziel magisch anzugreifen. Dieser Cursor wird im Gefechtsbildschirm angezeigt, nachdem Sie den Zauberspruch auswählen, der gegen den Helden oder die Kreatur eingesetzt werden soll. Der Cursor bleibt an der Position, bis Sie das Ziel für den magischen Angriff angeben.

Der Cursor zum »Nehmen« (Hand) wird angezeigt, wenn Sie den Cursor auf eine Struktur oder ein Objekt (Ressource oder Artefakt) in der Geländekarte platzieren. Er zeigt an, dass Sie das Objekt aufnehmen oder die Struktur einnehmen können.

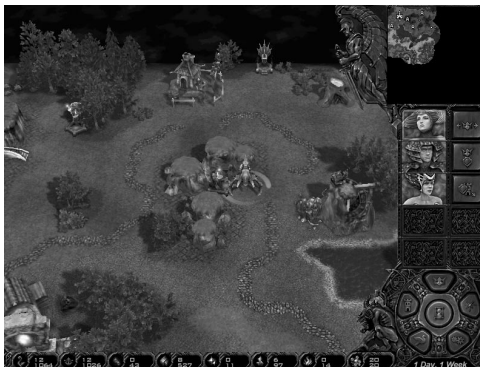
Der Cursor für »Nicht möglich« wird angezeigt, wenn Sie eine Aktion durchführen möchten, die zur Zeit nicht verfügbar oder unmöglich ist. Im Geländefenster hat der Cursor diese Form, wenn er sich auf einem Bereich unerforschten Gebiets befindet.

Der Cursor »Bildschirmbewegung« wird in der Nähe der Grenzen des Geländefensters im »Bildlaufmodus« angezeigt, oder wenn sich die Anzeige in Beziehung zur Landkarte verändert. Die Bewegung wird fortgesetzt, bis Sie den Cursor in der Nähe des Fensterrands platzieren.



Geländefenster

Das Geländefenster ist eins der Hauptfenster des Spiels, in dem Helden Missionen durchführen, Ressourcen sammeln, Strukturen einnehmen und auf Gegner treffen. Es könnte auch als strategisches Fenster im Gegensatz zum taktischen Gefechtsfenster bezeichnet werden. Das Geländefenster besteht aus mehreren Abschnitten, unter denen sich auch das Steuerfeld auf der rechten Seite befindet. Das Gelände wird im mittleren Bereich des Geländefensters (also auf dem Spielfeld) angezeigt.



Spielfeld

Die Kamera kann jeden Teil der Landkarte auf dem Bildschirm darstellen. Sie können die Kamera schwenken und die Zoomfunktion verwenden (weitere Informationen finden Sie im Abschnitt »Kamerasteuerung« in diesem Handbuch). Die Regionen, die noch nicht von Ihren Helden erforscht wurden, werden undeutlich dargestellt. In den erforschten Regionen werden Gelände, Bäume, Strukturen und Objekte angezeigt. Die Gegner (Helden und Monster) sind jedoch nur sichtbar, wenn Ihre Helden sie sehen können, oder wenn sie sich innerhalb des Sichtbereiches Ihrer Strukturen (Burg und Ressourcenquellen) befinden. Mit dem Bündnis für ein gemeinsames Sichtfeld können Sie auch das Gelände und die Gegner sehen, die Ihre Verbündeten von ihren Gebäuden aus sehen können.

Objekte auswählen und die Tooltip-Fenster

Setzen Sie den Cursor in der Spielzone auf ein Objekt (Figur, Struktur oder Element), wird dieses Objekt mit einer rotierenden Markierung ausgewählt.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird der Tooltip angezeigt, der das Objekt beschreibt. Für Helden umfassen die Bildschirmtipps ihr Portrait; den Namen; den Namen des Spielers, der den Helden steuert sowie die Basisparameter: Level, Leben und Sicht. Bei Strukturen umfassen die Bildschirmtipps das Bild, den Namen, den Namen des aktuellen Besitzers und die Angabe ihrer Funktion. Burgtipps umfassen die Strukturpunkte der Burg; die Menge an Äther, die die Burg produziert, und den Namen des Besitzers.



Helden steuern

Wenn Sie mit mehreren Helden spielen, ist immer einer davon ausgewählt. Der ausgewählte Held auf dem Spielfeld ist hervorgehoben und durch eine helle Markierung gekennzeichnet (die auch vorhanden ist, wenn sich der Cursor vom Helden entfernt). Das Portrait des ausgewählten Helden wird in der Spielsteuerung eingrahmt dargestellt. Alle Befehle in Bezug auf Bewegungen auf dem Spielfeld oder auf Angriffe werden als Befehle für den ausgewählten Helden betrachtet. Einen anderen Helden können Sie direkt auf dem Spielfeld oder in der Spielsteuerung auswählen (klicken Sie auf das Bild oder die Schaltfläche »Nächsten Held auswählen«).

Klicken Sie auf eine Position im Gelände oder auf ein Objekt, wird die Strecke zu dieser Position als gepunktete Linie und das Ziel als Kreuz dargestellt. Der Held, für den Sie den Startbefehl geben, wird bis zum Ende

des Tages (also bis zum Ende der Runde) als ausgelastet angesehen. Die gepunktete Linie und das Kreuz werden farbig dargestellt, wenn der Held das Ziel an einem Tag erreichen kann. Ist eine Runde nicht ausreichend, wird nur der Teil farbig dargestellt, den der Held während des Tages zurücklegen kann. Der verbleibende Weg wird schwarz dargestellt. Wählen Sie ein nicht erreichbares Ziel aus, (unpassierbares Gelände, oder der Weg ist vorübergehend durch ein Hindernis blockiert) wird der Startbefehl nicht angenommen und der Weg nicht angezeigt.

Zeigt das Ziel auf eine Struktur oder einen Gegner, wird auf dem Bild des Helden in der Spielsteuerung ein Burgsymbol (bei einer Struktur) oder ein Symbol mit gekreuzten Schwertern (bei einem Gegner oder einer gegnerischen Burg) angezeigt. Nachdem Sie den Befehl »Ende der Runde« gegeben haben, bewegt sich der Held zum Ziel und nimmt die Struktur entweder ein, verwendet sie (indem er beispielsweise den Laden betritt) oder beginnt ein Gefecht mit dem Gegner.

Bei der Auswahl des Weges zu einem Ort im Gelände oder einer Struktur versuchen die Helden, Widerstand zu vermeiden, und umgehen diesen wenn möglich. Geben Sie einen sich bewegenden Gegner als das Ziel des Helden an, wird der Weg an die aktuelle Position des Ziels angepasst. Monster sind von Natur aus aggressiv und greifen Helden an, die ihren *Abfangbereich* betreten. Ob Helden des Gegners Ihre Helden angreifen, liegt in der Hand Ihres Gegners. Auf alle Fälle kann der Held sich nach Kampfbeginn während des Tages nicht mehr im Gelände bewegen. Gewinnt der Held das Gefecht, wird er am nächsten Tag zum angegebenen Ziel bewegt.

Bevor Sie den Befehl »Ende der Runde« geben, können Sie das ausgewählte Ziel erneut zuweisen. Sie können also einen anderen Ort im Gelände oder ein anderes Objekt als Ziel für den Helden angeben oder den letzten Befehl durch Klicken mit der rechten Maustaste auf den Helden widerrufen.

Spielsteuerung im Geländefenster

Die Spielsteuerung im rechten Bereich des Geländefensters besteht aus zwei Hauptbereichen: 6 Schaltflächen in einem Kreis im unteren Bereich, sowie eine vertikale Anordnung mit Symbolen und aktuellen Modus-schaltflächen darüber. Im unteren Bereich der Steuerung befindet sich eine Uhr, die die Spielzeit angibt (Wochen und Tage seit Beginn der Mission).

In der Mitte befindet sich die Schaltfläche »Ende der Runde«. Dies ist die Hauptschaltfläche im strategischen Modus. Sie müssen auf diese Schaltfläche klicken, nachdem Sie den Helden alle Befehle erteilt und alle anderen Aktionen abgeschlossen haben, die für den aktuellen Tag geplant waren.

Kreisförmig angeordnete Schaltflächen steuern den aktuellen Modus der Spielsteuerung (im Uhrzeigersinn):

- Helden anzeigen;
- Globale Zaubersprüche anzeigen;
- Spielverwaltung;
- Diplomatie;
- Strukturen anzeigen.



Aktive (verfügbare) Schaltflächen sind durch helle Rahmen hervorgehoben, wenn sich der Cursor auf ihnen befindet.

Helden anzeigen

In diesem Modus zeigt das Feld die Bilder der von Ihnen gesteuerten Helden an. Das Bild des ausgewählten Helden ist eingerahmt. Klicken Sie zur Auswahl eines Helden auf das entsprechende Bild. Die Kamera zeigt die Auswahl mit dem Helden in der Mitte des Spielfeldes an. Durch Doppelklicken auf das Bild können Sie den Parameter des Helden anzeigen (weitere Informationen unten).

Mit den Schaltflächen auf der rechten Seite können Sie Helden auswählen:

- nächsten verfügbaren Helden auf der Landkarte auswählen;
- Helden anzeigen, die sich zur Zeit in Festungen befinden;
- ausgewählte Helden von der Festung auf die Landkarte bewegen.

In der linken unteren Ecke des Portraits wird ein Symbol angezeigt, wenn sich der Held auf einer Mission befindet:

- Ein Burgsymbol weist darauf hin, dass der Held ein Ziel hat;
- Ein Schwertsymbol weist darauf hin, dass der Held angewiesen wurde, einen Gegner anzugreifen.

Ein besonderes Symbol auf dem Portrait (flimmernder »Ruhmeskranz« in der rechten Ecke) weist darauf hin, dass der Held bereits einige Erfahrungspunkte erhalten hat (beispielsweise nach einem Sieg oder einem Aufenthalt bei Lehrern und Meistern). Der Held kann also jetzt seine Fertigkeiten in einem bestimmten Bereich verbessern.



Globale Zaubersprüche anzeigen

Im Modus für globale Zaubersprüche stehen die folgenden Schaltflächen der Spielsteuerung zur Verfügung (damit können Sie verschiedene Symbolzaubersprüche anzeigen):

- Globale Zaubersprüche anzeigen, die sich auf Helden auswirken;
- Globale Zaubersprüche anzeigen, die sich auf Burgen auswirken;
- Globale Zaubersprüche anzeigen, die sich auf Strukturen auswirken;
- Rituale anzeigen, die zum Erhalten von Ressourcen gehalten werden müssen;
- Bildschirm für globale Zaubersprüche anzeigen.

Mit den ersten vier Schaltflächen werden die entsprechenden Gruppen globaler Zaubersprüche aufgerufen, die in Ihrer Burg zur Verfügung stehen. Wenn Sie auf ein Symbol klicken, können Sie mit der Erzeugung des Zauberspruchs beginnen (ohne zusätzlichen Äther; wie unten beschrieben). Zaubersprüche, die nicht verfügbar sind, werden grau dargestellt.

Mit der letzten Schaltfläche rufen Sie den Bildschirm zum Verwalten globaler Zaubersprüche auf (Sie können auch auf Ihre Burg auf dem Spielfeld doppelklicken). Über die vertikale Leiste rechts können Sie die Burg auswählen, für die globale Zaubersprüche ausgesprochen wurden. In der Leiste sind alle Burgen auf der Landkarte enthalten.



In der oberen horizontalen Leiste sind die globalen Zaubersprüche enthalten, die Sie in Ihrer Burg erzeugen können. Nachdem ein Zauberspruch ausgewählt wurde, wird die Menge an Ressourcen unten angezeigt, die zur Erzeugung nötig ist. Abhängig von der Verfügbarkeit von Äther dauert der Erzeugungsprozess einen oder mehrere Tage. Sie können bei Bedarf die Menge an Äther steigern, die für die Erzeugung des Zauberspruchs verwendet wird: erhöhen Sie die Menge über die Schaltfläche (+) oder klicken Sie zum Abbrechen auf die Schaltfläche (-). Durch mehr Äther wird Ihr Zauberspruch »langlebiger«, d. h. die Wahrscheinlichkeit wird verringert, dass der Spruch durch einen Zauberspruch von Gegnern zerstört wird. Dementsprechend dauert die Erzeugung dieser Zaubersprüche länger.



Nachdem der Erzeugungsprozess für globale Zaubersprüche gestartet wurde (über die Schaltfläche ⊙) wird der Fortschritt und die geschätzte Dauer bis zur Fertigstellung im nächsten Fenster angezeigt. Mit Hilfe der Schaltfläche ☒ können Sie die Erzeugung von Zaubersprüchen jederzeit unterbrechen. Dann verfallen jedoch alle Ressourcen, die bis dahin verwendet wurden.

Die aktuell verwendbaren globalen Zaubersprüche (sowohl vom ausgewählten Spieler verwendbar als auch auf ihn anwendbar) werden in zwei weiteren Leisten angezeigt. Verzauberungen benötigen immer Äther. Der Umfang an verwendetem Äther wird im Fenster »Unterhalt« angezeigt (wenn Sie Ihre eigene Burg auswählen). Wenn Sie zusätzlichen Äther während der Erzeugung von globalen Zaubersprüchen verwendet haben, wird die Menge im Fenster »Verteidigung« unter den beiden Leisten angezeigt. Mit Hilfe der Schaltfläche ❖ können Sie den globalen Zauberspruch deaktivieren, den Sie ausgesprochen haben. Sprüche anderer Spieler können nicht beeinflusst werden.

Spielverwaltung

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Optionsbildschirm auf (<Esc>-Menü, weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt zu den Spieloptionen).

Diplomatie

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie das Diplomatiefenster auf, das eine Liste der Spieler enthält. Hier werden die verschiedenen diplomatischen Beziehungen mit Ihren Partnern in einem Spiel mit mehreren Spielern angezeigt. Sie können hier auch neue Beziehungen aufbauen. Weiterhin können Ressourcen, Artefakte und globale Zaubersprüche getauscht werden.

Jede Zeile in der Liste zeigt die Beziehungen mit einem Spieler an. Jede Zeile enthält folgende Informationen:



- Flagge des Spielers;
- Emblem der Rasse;
- Symbol für Spieler/Computer;
- Name des Spielers;
- Symbole eingegangener Bündnisse (siehe Spielregeln, Abschnitt für Diplomatie in diesem Handbuch);
- Schaltfläche zur Auflösung des Bündnisses mit diesem Spieler;
- Schaltfläche zum Ändern der Art des Bündnisses;
- Schaltfläche zum Vorschlagen eines Handels (siehe Spielregeln, Abschnitt für Handel in diesem Handbuch);
- Statusfenster für gesendete und empfangene Bündnisvorschläge;
- Option, um Textnachrichten nicht mehr anzuzeigen, die von diesem Spieler gesendet wurden (standardmäßig werden Textnachrichten für alle teilnehmenden Spieler angezeigt).

Strukturen anzeigen

Im Modus zum Anzeigen von Strukturen der Spielsteuerung können Sie Bilder aller Strukturen anzeigen, die Sie steuern. Dabei wird nach folgenden Gruppen sortiert:

- Minen, Gärten, Ätherquellen;
- Festungen;
- Portale, die mit Runen handeln;
- Türme und Labore, die mit Zaubersprüchen handeln;
- zusätzliche Strukturen.



Nachdem Sie eine Strukturgruppe in der Leiste ausgewählt haben, werden Bilder aller Strukturen in dieser Gruppe im linken Bereich angezeigt. Klicken Sie zum Auswählen einer Struktur auf das Bild (wie bei den Portraits der Helden). Danach zeigt die Kamera einen Abschnitt des Spielfeldes mit der ausgewählten Struktur in der Mitte an. Wenn Sie auf das Bild der Struktur doppelklicken, wird das Fenster der Struktur aufgerufen (siehe Abschnitte »Ladenfenster« und »Strukturfenster« in diesem Handbuch).

Unterer Bildschirmbereich

Im unteren Teil des Geländefensters befindet sich eine Ressourcentafel. Hier wird der Status aller 8 Ressourcen nach Gruppen angezeigt: das Ressourcensymbol mit zwei Zahlen rechts zeigt den täglichen Eingang der Ressource und die Gesamtmenge (Ätherbestand) an:

12 1064	12 1026	0 43	8 327	0 11	6 97	0 14	20 20
Alraunwurzel	Schwarze Lotusblume	Blutrubin	Giftsmaragd	Sternensaphir	Rauchdiamant	Gefrorene Flamme	Äther

Miniaturlkarte des Spielfeldes

In der rechten oberen Bildschirmecke zeigt ein Fenster eine Miniaturlkarte des aktuellen Spielfeldes an. Das helle Rechteck zeigt die aktuelle Position im Gelände an, das auf dem Bildschirm in Bezug auf die gesamte Landkarte angezeigt wird. Symbole stehen für Strukturen wie Burgen und Läden für Zaubersprüche. Andere Symbole stellen Ihre und die gegnerischen Helden dar.

Beim Schwenken der Kamera wird die Ausrichtung der Miniaturlkarte nicht geändert. Das Dreieckssymbol (dunkler Pfeil) im sichtbaren Bereich zeigt die aktuelle Kameraposition an: die Richtung, aus der die Landschaft betrachtet wird. Ist die Kamera von Süden nach Norden gerichtet, decken sich die Ausrichtung des Spielfeldes und der Miniaturlkarte, und der Pfeil zeigt gerade nach oben (Standardposition).

Die Miniaturlkarte kann zur Fortbewegung im Gelände verwendet werden. Klicken Sie an eine Stelle auf der Miniaturlkarte, und die Kamera zeigt den ausgewählten Bereich auf dem Spielfeld an.

Kameraverwaltung

Zu Beginn einer Mission befindet sich die Kamera im Allgemeinen in der Standardposition. Die anfängliche Ausrichtung hängt von dem Standort des Burgeingangs ab.

Bewegen Sie zum Schwenken der Kamera den Cursor zum Bildschirmrand. Der Cursor nimmt eine andere Form an und wird als Pfeil angezeigt, der in die Schwenkrichtung zeigt. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden: <links>, <rechts>, <nach oben> und <nach unten>. Wenn Sie einen Helden in der Spielsteuerung auswählen, zeigt die Kamera eine Auswahl des Spielfeldes an, wobei sich der Held in der Mitte befindet.

Mit der Zoomfunktion können Sie den Maßstab des Bereiches ändern, den die Kamera darstellt. Verwenden Sie für die Zoomfunktion den Mausregler (falls verfügbar) oder die Tasten <Bild auf> und <Bild ab>.

Die Funktion zum Drehen der Kamera ermöglicht Ihnen die Auswahl der besten Perspektive, um Ihre Helden und Gegner anzuzeigen. Verwenden Sie dazu die Pfeiltasten <links> und <rechts> während Sie die Taste <Strg> gedrückt halten.

Im Bildschirm für die Spieloptionen können Sie die Empfindlichkeit der Kamerasteuerung für die Tastatur und Maus anpassen.

Heldenfenster

Das Fenster, in dem die Parameter und aktuellen Zaubersprüche des Helden enthalten sind, wird durch einen Doppelklick auf das Bild des Helden in der Spielsteuerung aufgerufen. Im oberen linken Bereich des Bildschirms werden die Hauptparameter angezeigt: Level, Leben und Sicht. Rechts davon werden die Unterhaltskosten (in Ätherquanta), der aktuelle Erfahrungswert und die Erfahrung angezeigt, die zum Erreichen des nächsten Levels nötig ist.

In der Leiste »Artefakte« werden alle Artefakte und gefundenen Objekte angezeigt, die globale Zaubersprüche enthalten. In der Leiste »Globale Zaubersprüche«



che« werden alle aktiven Zaubersprüche angezeigt, die gegen den Helden ausgesprochen wurden. Von Ihnen oder Ihren Verbündeten ausgesprochene Zaubersprüche können jederzeit zurückgenommen werden. Klicken Sie dazu rechts neben der Leiste auf die Schaltfläche ❖.

In dem Fenster »Spezialisierung und Fertigkeiten« wird die Bezeichnung der Spezialisierung angezeigt, über die der Held verfügt (über die rechten Maustaste erhalten Sie weitere Informationen). Darunter werden ausgewählte Fertigkeiten und die aktuelle Ebene von 1 bis 3 angezeigt (die Anzahl an Sternen links neben der Bezeichnung der Fertigkeit). Verwenden Sie zum Aufwerten der Fertigkeiten das Fenster »Aufwerten«. Nachdem der Held eine ausreichende Anzahl an Erfahrungspunkten gesammelt hat (beispielsweise nach einem Sieg oder einer Sitzung mit einem Meister) wird auf dem Portrait des Helden ein besonderes Symbol angezeigt. Danach enthält die Leiste in diesem Fenster drei Symbole, die die aktuell verfügbaren Fertigkeiten (Zufallsauswahl) darstellen. Klicken Sie rechts neben der Leiste auf die Schaltfläche »Erweitern«, damit der Held diese Fertigkeit erhält oder das nächste Level erreicht.

Im Fenster »Zaubersprüche« im unteren Bildschirmbereich werden die Symbole für die 15 Zaubersprüche im Zauberbuch des Helden angezeigt. In der oberen linken Ecke des Bilds wird die Ebene des Zauberspruches und in der unteren rechten Ecke die Anzahl an Runen dargestellt, die für diesen Zauberspruch verfügbar ist:

Markierung	Zaubersprachebene	Wie oft der Spruch verwendet werden kann
	Zauber (keine Runen nötig)	Unbegrenzt
I	Gewöhnliche Zaubersprüche	Hängt von der Anzahl der verfügbaren Runen ab; Höchstwert richtet sich nach der Ressourcenfertigkeit.
II	Ungewöhnliche Zaubersprüche	
III	Seltene Zaubersprüche	

Mit Hilfe der Schaltfläche in der linken Bildschirmecke können Sie das Fenster schließen. Über die Schaltfläche mit einem Symbol in Gesichtsforn links können Sie den Helden »feuern« (Sie werden zur Bestätigung aufgefordert).

Austauschbildschirm

Auf der Geländekarte können Helden gefundene Artefakte und Objekte mit globalen Zaubersprüchen oder die Bestandteile austauschen. Helden können keine Zaubersprüche oder Runen austauschen.

Zum Austausch müssen die Helden sich nebeneinander befinden, und ein Held muss ausgewählt sein. Klicken Sie zum Aufrufen des Fensters zum Austauschen auf den anderen Helden, während Sie die Taste <Strg> gedrückt halten.

Wählen Sie das auszutauschende Objekt in der Leiste »Artefakte« eines Helden aus, und ziehen Sie das Objekt auf die Leiste des anderen Helden.



Ladenfenster

Läden für Zaubersprüche und Runen haben ähnliche Oberflächen. Die linke Seite des Ladenfensters gleicht dem Heldenfenster. Die rechte Seite richtet sich nach der Art des Ladens und enthält die verfügbaren Zaubersprüche oder Runen, wobei eine Spalte den Preis und die Schaltflächen zum Bestätigen oder Verwerfen der Transaktion enthält.

Laden für Zaubersprüche (Turm, Labor)



Laden für Runen (Portal)



Zaubersprüche kaufen

Das Kaufen von Zaubersprüchen ist das Austauschen einiger Sprüche in Ihrem Buch gegen andere Sprüche, die im Laden erhältlich sind. Während einer Transaktion können Sie nur einen Zauberspruch kaufen (austauschen). Wählen Sie zunächst den Spruch in Ihrem Buch aus (klicken Sie auf das entsprechende Symbol, das dann hervorgehoben wird), und wählen Sie dann einen der Sprüche im Laden (auf der rechten Bildschirmseite) aus. Die Preisspalte (linke Spalte mit Zahlen) zeigt den Preis des ausgewählten Zauberspruches an. Verfügen Sie nicht über ausreichend Ressourcen, wird der Preis rot dargestellt. Klicken Sie zum Kaufen des ausgewählten Zauberspruches auf die Schaltfläche ⇐. Der Preis des gekauften Artikels wird zur Gesamtsumme in der rechten Zahlenspalte addiert. Sie können verschiedene Zaubersprüche im Laden kaufen, solange Sie über ausreichend Ressourcen verfügen. Ist Ihr Bestand an Ressourcen nicht ausreichend, wird der entsprechende Preis in der Spalte rot dargestellt, und Sie können die Transaktion nicht beenden. Möchten Sie einen Zauberspruch doch nicht kaufen, wählen Sie diesen im Buch aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche ⇒. Der letzte Zauberspruch wird zurückgegeben. Klicken Sie zum Bestätigen aller Transaktionen und zum Verlassen des Ladens auf die Schaltfläche ✓.

Beachten Sie, dass beim Kauf identischer Zaubersprüche der nächste Spruch jeweils teurer wird. Durch die Handelsfertigkeit des Helden können Preise für in Läden gekaufte Zaubersprüche und Runen gedrückt werden. Runen für neue Zaubersprüche sind nicht enthalten. Sie müssen diese getrennt in Läden für Runen kaufen. Eine vollständige Liste der verschiedenen Zaubersprüche und ihrer Anwendung finden Sie in den Anhängen im Abschnitt »Zaubersprüche«.

Runen kaufen

Runen sind nötig, um Zaubersprüche der Ebenen I, II und III verwenden zu können. Die Anzahl an Runen, die Sie zum Aussprechen eines Zauberspruches benötigen, hängt von der Ressourcenfertigkeit des Helden ab (anfänglicher Wert ist 5). In der Preisspalte (linke Spalte mit Zahlen) wird der Preis einer Rune für den Zauberspruch angezeigt, der im Buch ausgewählt ist. Mit Hilfe der drei Schaltflächen im oberen Bereich des Ladens können Sie eine Rune für den ausgewählte Zauberspruch, alle Runen für diesen Zauberspruch (bis zum möglichen Höchstwert) oder alle möglichen Runen für alle Zaubersprüche kaufen. Die drei unteren Schaltflächen ermöglichen das Zurückgeben einer Rune, aller Runen für den ausgewählten Zauberspruch, oder aller Runen für alle Zaubersprüche, die in dem Laden gekauft wurden. Beim Kauf von Runen werden die Preise zum Gesamtpreis Ihrer Einkäufe addiert, der in der rechten Spalte angezeigt wird. Wie im Laden für Zaubersprüche wird der Preis rot dargestellt, falls Sie nicht über ausreichend Ressourcen verfügen. Sie können dann die Transaktion nicht bestätigen. Klicken Sie zum Bestätigen aller Transaktionen und zum Verlassen des Ladens auf die Schaltfläche .

Beachten Sie, dass der Laden für Runen keine »weiteren« Runen zurücknimmt. Im Laden werden nur Runen für die Zaubersprüche verkauft, über die Sie verfügen. Tauschen Sie Zaubersprüche in Läden für Zaubersprüche aus, verfallen alle nicht genutzten Runen, die für den ausgetauschten Spruch verfügbar waren.

Strukturfenster

Das Strukturfenster wird abhängig von der Art der Struktur angezeigt. Im Allgemeinen wird die Bezeichnung der Struktur sowie die Art und Menge der Ressourcen angezeigt, die zum Aufwerten der Struktur zum nächsten Level nötig sind. Verfügen Sie nicht über ausreichend Ressourcen, wird der Preis rot dargestellt. Klicken Sie zum Aufwerten der Struktur auf die Schaltfläche »Erweitern«. Das Ergebnis ist sofort sichtbar. Die Bildschirme der Läden für Zaubersprüche können auch eine aktuell verfügbare Palette an Waren (siehe Bild rechts) anzeigen. Festungsfenster können auch den Helden in der Festung und die Schaltflächen zum Bewegen des Helden aus der Festung anzeigen.



Gefechtsfenster



Das Gefechtsfenster ist ein weiteres wichtiges Spielfenster, in dem Gefechte zwischen Helden und Gegnern stattfinden. Er könnte auch als »taktisches« Fenster im Gegensatz zum »strategischen« Geländefenster bezeichnet werden. Im Gefechtsfenster wird der Ausschnitt des Geländes angezeigt, in dem der Held auf den Gegner trifft. Der ätherische Schauplatz, an dem ätherische Gefechte (verursacht durch globale Zaubersprüche) stattfinden, ist eine Variation des Gefechtsfensters. Der Hauptbereich des Fensters zeigt das Schlachtfeld, auf dem Helden und von Helden herbeigerufene Kreaturen kämpfen. Im unteren Bereich befindet sich die Spielsteuerung.

Beachten Sie, dass Sie im taktischen Modus das Spiel nicht speichern oder wiederherstellen oder den Kampf nach dem Beginn abbrechen können. Sie können das Gefecht nur abbrechen, indem Sie aufgeben (rufen Sie dazu den Optionsbildschirm mit der Taste <Esc> auf, und klicken Sie auf die Schaltfläche »Aufgeben«).

Schlachtfeld

Positionen der Figuren

Gegner befinden sich auf dem Schlachtfeld in einiger Entfernung voneinander und bleiben während des gesamten Gefechts auf ihrer Position. Durch Zaubersprüche gerufene Kreaturen befinden sich hinter ihrem Gebieter und ändern diese Position erst, wenn Sie den Befehl zum Angreifen oder Verteidigen erhalten. Ruhende Kreaturen nehmen gegenüber den kampfbereiten Kreaturen eine niedrigere Position ein. Sie liegen oder sitzen, und fliegende Kreaturen landen auf dem Boden. Werden die Befehle zum Angreifen oder Verteidigen ausgegeben, bewegen sich die Kreaturen zur Angriffs-/Verteidigungslinie auf der Höhe ihres Gebieters und warten auf den Befehl »Ende der Phase«. Kreaturen, die während des Gefechts sterben, werden auf dem Schlachtfeld nicht mehr angezeigt und befinden sich auf dem Friedhof (siehe Abschnitt »Spielregeln« in diesem Handbuch).

Informationstexte und Parameter der Figuren

Während des Gefechts werden Informationen auf dem Bildschirm angezeigt (kann im Optionsbildschirm deaktiviert werden). Nachdem Sie den Befehl »Ende der Phase« gegeben haben, wird die Bezeichnung der neuen Gefechtsphase in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Im oberen Bildschirmbereich werden die Bezeichnungen der von den beiden Helden gesprochenen Zaubersprüche angezeigt. Das Aussprechen von Zaubersprüchen wird als Spezialeffekt dargestellt.

Über dem Helden und seinem Gegner wird der wichtigste Heldenparameter angezeigt: Leben. Über Kreaturen werden zwei Parameter angezeigt (getrennt durch einen Schrägstrich): ihre Kraft und ihre Stärke. Wird das Leben eines Helden beschädigt, weisen blinkende Zahlen auf das Ausmaß der Beschädigung hin. Die aktuelle Widerstandsfähigkeit von beschädigten Kreaturen wird rot dargestellt. Über Helden und Kreaturen werden ggf. weitere Symbole dargestellt, die die Eigenschaften, den aktuellen Status der Kreatur (ruhend oder aktiv), das Ausmaß der ausgesprochenen Zaubersprüche (beispielsweise Air Link) und die Reihenfolge anzeigen, in der Kreaturen während der Angriffs- und Verteidigungsphasen handeln (einschließlich der Aktionsphase der Verteidiger). Weitere Informationen finden Sie in den Anhängen im Abschnitt »Fähigkeiten der Kreaturen«.



Angreiferzahl



Zahl des abgewehrten Angreifers



Fertigkeit »Toben«



Fertigkeit »Lebensleitung«



Kreatur kann nicht angreifen



Fertigkeit »Hast«



Kreatur kann nicht aufstehen



Fertigkeit »Regeneration«



Fertigkeit »Giftig«





Fertigkeit »Unermüdlich«



Fertigkeit »Abwerfen«



Kreatur ruht nach dem Ruf aus

 Fertigkeit »Entzaubern« Kreatur ruht aus Fertigkeit »Ausweichend« Fertigkeit »Teamangreifer« Fertigkeit »Erstschlag« Fertigkeit »Trampeln« Fertigkeit »Fliegen« Fertigkeit »Nicht aufzuhalten«

Befehle an Kreaturen

Sie wählen eine Figur (Held oder Kreatur) aus, indem Sie auf sie klicken. Die ausgewählte Kreatur wird durch ein rotierendes Zeichen gekennzeichnet. Wählen Sie zum Ausgeben des Befehls zum Angreifen oder Verteidigen die Kreatur aus, und weisen Sie ein Ziel zu. Befindet sich der Cursor auf einem Ziel, ändert er seine Form für die Abwehr. Nur ein gegnerischer Held kann angegriffen werden. Zum Abwehren können jedoch alle Kreaturen als Ziel angegeben werden, die den Helden angreifen. Doppelklicken Sie auf eine Kreatur, um diese in den Kampf zu senden. Wenn die Kreatur angewiesen wurde, den Angriff einer gegnerischen Kreatur abzuwehren, wird über der Kreatur ein Schild mit der Zahl angezeigt, die der Zahl der angreifenden Kreatur entspricht. Die Kreatur, die einen Befehl erhalten hat, wird auf die Angriffslinie bewegt. Klicken Sie zum Widerrufen eines Befehls auf die Kreatur, die sich bewegt hat. Sie nimmt dann wieder die Ausgangsstellung ein.

Wehren Sie eine der gegnerischen Kreaturen unter Verwendung eigener Kreaturen ab, kann es wichtig sein, die richtige Reihenfolge für die Aktionen festzusetzen. Ihre Kreaturen wehren den Gegner in der Reihenfolge ab, in der sie sich auf die Angriffs-/Verteidigungslinie bewegt haben. Wenn Sie diese Reihenfolge ändern möchten, müssen Sie Ihre Kreaturen zurückrufen und dann in der gewünschten Reihenfolge wieder nach vorne bewegen.

Möchten Sie eine spezielle Fertigkeit einer Kreatur verwenden, müssen Sie diese auf dem Schlachtfeld auswählen und dann auf das entsprechende Symbol in der oberen Spielleiste klicken. Die Leiste muss sich im Modus »Verzauberungen« befinden (weitere Informationen finden Sie unten).

Kameraverwaltung

Das Gefechtsfenster verfügt über zwei Modi für die Kameraverwaltung: automatisch und manuell. Verwenden Sie das Optionsfenster zum Wechseln zwischen den Modi (das Optionsfenster rufen Sie mit <Esc> auf).

Automatischer Modus

Im automatischen Modus wählt die Kamera die »besten« Perspektiven während des Gefechts aus, um die aktuellen Aktionen der Helden und Kreaturen anzuzeigen. Zu Beginn des Gefechts befindet sich die Kamera hinter dem Helden. Sie können eine von vier Perspektiven auswählen: zwei von der Heldenseite (<F1> und <F2>) und zwei auf der gegnerischen Seite (<F3> und <F4>). Dies kann hilfreich sein, wenn Sie mehr Details zu einer Kreatur anzeigen oder diese auswählen möchten, um sie in den »Schatten« des Gebieters zu stellen.

Manueller Modus

Indem Sie die Kamera manuell schwenken und neigen, können Sie jede beliebige Perspektive auf dem Schlachtfeld auswählen. Bewegen Sie zum Steuern der Kamera den Mauscursor in der Nähe der Bildschirmränder, oder verwenden Sie die Pfeiltasten <links>, <rechts>, <oben> und <unten>. Verwenden Sie für die Zoomfunktion den Mausregler oder die Tasten <Bild auf> und <Bild ab>.

Spielsteuerung – Gefechtsfenster

Die Spielsteuerung im unteren Bereich des Gefechtsfensters besteht aus vier Hauptbereichen: Parameter Ihres Helden; zwei Leisten: »Hand« und »Zauber/Friedhof«; Schaltflächen mit Informationsfenster; und Parameter der Gegner.



Parameter Ihres Helden und der Gegner

Links und rechts in der Spielsteuerung werden Portraits Ihres Helden und des Gegners mit einer Anzahl an Parametern angezeigt:

- ♥ Lebensdauer der Figur
- ♣ Aktuelle Menge an Ätherquanta
- ⊕ Aktuelle Menge an Ätherkanälen
- † Anzahl an Kreaturen auf dem Friedhof
- ✱ Anzahl an Verzauberungen, die gegen die Figur ausgesprochen wurden
- 📖 Anzahl an verfügbaren Zaubersprüchen
- Anzahl an Artefakten

Leisten »Hand« und »Zauber/Friedhof«

Vier vertikale Symbole in der Parametergruppe des Helden können auch als Schalter verwendet werden. In der obersten Leiste können entweder Verzauberungen, die gegen die ausgewählte Figur ausgesprochen wurden (Schaltfläche »Zauber«), oder der Inhalt des Friedhofs des Helden oder des Gegners (Schaltfläche »Friedhof«) angezeigt werden. Wählen Sie zum Anzeigen des Inhalts des Friedhofs Ihren Helden oder den Gegner auf dem Schlachtfeld aus, und schalten Sie diese Leiste dann in den entsprechenden Modus. Wird eine Kreatur im Friedhofmodus ausgewählt, oder wurden keine Verzauberungen gegen die ausgewählte Figur im Modus »Zauber« ausgesprochen, wird die obere Leiste im Fenster angezeigt.

Die untere Leiste ist immer vorhanden. Im Allgemeinen wird angezeigt, was der Held zur Verfügung hat (beispielsweise Symbole für Zaubersprüche). Das Symbol in der unteren rechten Ecke zeigt auf der entsprechenden Schriftrolle des Buches an, wie viele Runen für den Zauberspruch verfügbar sind. Durch Klicken mit der rechten Maustaste können Sie einen Tooltip anzeigen. Der Tipp enthält die Bezeichnung des Zauberspruches, den Preis in Ätherquanta und die speziellen Funktionen. Klicken Sie zum Umschalten der Leiste in den Artefaktmodus auf die Schaltfläche »Artefakte« auf der linken Seite. Die Leiste zeigt nur die Hand und Artefakte an. Die Hand und Artefakte des Gegners sind nicht verfügbar.

Im Modus »Zauber« werden in der oberen Leiste die Verzauberungen angezeigt, die gegen den Helden oder die ausgewählte Kreatur ausgesprochen wurden. Es werden auch die speziellen Fertigkeiten von Kreaturen angezeigt, die Sie einsetzen können. Mit der rechten Maustaste können Sie Tooltips aufrufen. Symbole der ver-

wendbaren Fertigkeiten oder Verzauberungen werden hervorgehoben. Andere Symbole werden grau dargestellt. Sie werden nur für Informationszwecke zu ausgesprochenen Verzauberungen verwendet. Klicken Sie zum Verwenden der Fertigkeiten von Kreaturen auf das entsprechende Symbol.

Steuerschaltflächen

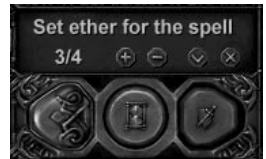
Zu dieser Gruppe gehören drei Schaltflächen: »Totalangriff«, »Ende der Phase« und »Automatischer Modus«. Die runde Schaltfläche »Ende der Phase« gleicht der Schaltfläche »Ende der Runde« im Geländefenster. Sie klicken immer auf diese Schaltfläche, wenn alle nötigen Aktionen für die aktuelle Gefechtsphase abgeschlossen sind: beispielsweise wenn Sie alle Zaubersprüche ausgesprochen und Ihren Kreaturen alle Befehle gegeben haben.

Über die Schaltfläche »Totalangriff« auf der linken Seite können Sie den Gegner mit allen Ihren Kreaturen angreifen und müssen den Kreaturen keine Einzelbefehle geben. Diese Schaltfläche steht während der Verteidigungsphase nicht zur Verfügung.

Über die Schaltfläche »Automatischer Modus« können Sie das manuelle Spiel aussetzen und die künstliche Intelligenz aktivieren. Der Computer übernimmt dann also alle Entscheidungen. In diesem Modus können Sie zwischen zwei Optionen wählen: Zaubersprüche mit Runen oder nur »Zauber« (weitere Informationen finden Sie im Abschnitt »Spieloptionen« in diesem Handbuch). In jedem Fall empfehlen wir, sich auf die künstliche Intelligenz in offensichtlich günstigen Situationen zu verlassen, um Zeit für das Gefecht zu sparen (im Gegensatz zu menschlichen Spielern geben die von künstlicher Intelligenz gesteuerten Gegner niemals auf). Während des automatischen Gefechts wird ein Schwertsymbol in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt, mit dem Sie wieder in den manuellen Modus wechseln können.

Informationsfenster

Das Fenster befindet sich normalerweise über oder links neben den Steuerschaltflächen (abhängig von der Bildschirmauflösung) und zeigt Informationen zur aktuellen Gefechtsphase oder einen Tipp an (Sie werden beispielsweise aufgefordert, ein Ziel für einen neuen Zauberspruch festzulegen usw.).



Manchmal wird dieses Fenster für Dialoge verwendet. Möchten Sie einen Zauberspruch mit einem variablen X-Parameter (Menge an Ätherquantum, Lebenswert, Anzahl an Kreaturen auf dem Friedhof usw.) aussprechen, werden Sie aufgefordert, einen Wert festzulegen. Sie können den Wert mit den Schaltflächen (+) und (-) einstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Aussprechen des Zauberspruches zu bestätigen.

Zaubersprüche und Artefakte verwenden

Verfügbare Zaubersprüche zum Aussprechen werden hell angezeigt. Nicht verfügbare Sprüche werden grau dargestellt. Der Zauberspruch steht nur zur Verfügung, wenn Sie über ausreichend Äther zum Aussprechen verfügen oder es ein mögliches Ziel gibt. Klicken Sie zum Aussprechen eines Zauberspruches auf das entsprechende Symbol. Abhängig von der Art des Zauberspruches und des Ziels müssen Sie ggf. bestimmte Zusatzaktionen durchführen:

- Zaubersprüche, die sich auf bekannte Ziele oder Zielgruppen auswirken, erfordern keine zusätzlichen Anweisungen und werden sofort ausgeführt: »Heilung« wirkt sich immer auf Ihren Helden und »Feuerwelle« immer auf alle gegnerischen Kreaturen aus.
- Wirkt sich der Zauberspruch auf eine bestimmte Kreatur aus, müssen Sie diese Kreatur zunächst auswählen.

Der Zauberspruch »Hunger« kann beispielsweise gegen eine gegnerische Kreatur eingesetzt werden, während der Spruch »Stärke« nur für eine Ihrer eigenen Kreaturen verwendet werden kann. Wird der Cursor auf eine dieser Kreaturen gesetzt, nimmt er eine »magische« Form an. Der Zauberspruch wird wirksam, nachdem Sie auf die ausgewählte Kreatur klicken.

- Enthält die Beschreibung des Zauberspruches einen variablen X-Parameter, müssen Sie den Wert festlegen, der zum Ausspruch des Zauberspruches verwendet werden soll.

Ausgesprochene Zaubersprüche befinden sich nicht mehr in der Hand. Handelte es sich bei dem Zauberspruch nicht um einen »Zauber« haben Sie auch eine entsprechende Rune ausgegeben. Sie können Artefakte auf ähnliche Weise verwenden: schalten Sie die untere Leiste in den entsprechenden Modus indem Sie auf die Schaltfläche links klicken. Die Verwendung von Artefakten hängt von der Verfügbarkeit an »Ladungen« ab. Die Häufigkeit der Verwendung richtet sich nach den Fertigkeiten des Helden ab, die mit den Artefakten verknüpft sind.

Verzauberungen zerstreuen

Spieler können Verzauberungen gegen Helden oder Kreaturen aussprechen. Verzauberungen können hilfreich (beispielsweise »Stärke« für Ihre eigenen Kreaturen) oder schädlich (beispielsweise Zauberspruch »Vergiften« vom Gegner gegen Ihren Helden) sein. Verzauberte Kreaturen werden am Ende jedes Zuges markiert: Helden und Kreaturen mit günstigen Verzauberungen erhalten einen blauen, rotierenden Kreis und schädliche Verzauberungen sind mit roten Kreisen gekennzeichnet. Verzauberungen, die gegen Ihren Helden oder Ihre eigenen Kreaturen ausgesprochen wurden, können zerstreut werden. Eine Möglichkeit dafür ist die Verwendung eines besonderen Zauberspruches wie »Kleinere Entzauberung«. Eine weitere Möglichkeit (nicht immer verfügbar) ist die Bezahlung einer bestimmten Menge an Ätherquanta, um die Verzauberung zu zerstreuen. Wählen Sie dazu die Kreatur oder den Helden aus, und klicken Sie auf das Symbol der Verzauberung im Modus »Zauber«.

Spiel für mehrere Teilnehmer

Allgemein

Etherlords kann über ein LAN oder das Internet im Duellmodus gespielt werden. Spieler können auch auf den GameSpy-Masterserver zugreifen. Außerdem können Spieler über ein spezielles Clientprogramm für die GameSpy Arcade spielen, die für das Spiel verfügbar ist. Weitere Informationen zum Spielen in der GameSpy Arcade finden Sie im Abschnitt »So spielen Sie *Etherlords* in der GameSpy Arcade«.

Die Unterstützung für ein Spiel mit mehreren Teilnehmern auf der strategischen Landkarte steht in naher Zukunft als Patch (mit Benutzerhandbuch) bereit. Zur Zeit kann das Netzwerkspiel nur von zwei Teilnehmern gespielt werden: ein Spieler richtet einen Server auf seinem Computer ein und der andere Spieler stellt als Client eine Verbindung zum Server her (siehe unten). Wenn beide Spieler das Spiel starten möchten, stellen sie eine direkte Verbindung her und andere Spieler haben keinen Zugriff. Spieler können sich gegenseitig Nachrichten senden, während die Serververbindung besteht und das Spiel gespielt wird. Nachrichten werden im oberen Bildschirmabschnitt oder im Konsolenfenster angezeigt.

Bei einem LAN-Spiel werden die Server während einer Broadcast-Anfrage ermittelt, und die Liste wird im Verbindungsfenster angezeigt. Bei einer Verbindung vom Client über das Internet muss die IP-Adresse des

Servers angegeben werden. Die Adresse wird für zukünftige Spiele gespeichert. Stellt der Spieler eine Verbindung zum GameSpy Masterserver her (entweder über den integrierten Spielbildschirm oder die GameSpy Arcade) befindet er sich in dem sogenannten *Etherlords*-Titelraum und kann vorhandene Spielsitzungen betrachten, eigene Spiele erstellen oder sich als Client bei einer offenen Sitzung anmelden. Spieler können auch mit anderen Besuchern im Raum chatten.

LAN-Spiele basieren auf dem Netzwerkprotokoll TCP/IP. Für Spiele über das Internet benötigen Sie eine Internetverbindung über ein Modem mit mindestens 19,2 Kb/s oder eine Standleitung. Damit Sie Ihren eigenen Server starten können, benötigen Sie direkten Internetzugriff (Ihre IP-Adresse muss in einem externen Netzwerk verfügbar sein).

Spieler müssen Helden mit bereits festgelegten Parameterwerten verwenden. Diese Angaben werden auf den Computern der Spieler gespeichert. Der Spieler, der den Server eingerichtet hat, bestimmt die Ressourcenebene, die Anzahl der Runden und den Schauplatz des Spiels. Das Duell beginnt, wenn beide Spieler sich auf die Einstellungen geeinigt haben. Die Spieler wählen die Parameter und Portraits ihrer Helden unabhängig voneinander aus. Sie können das Bild des Gegners nur auf dem Gefechtsfenster sehen.

Verbinden und Spiel starten

Wählen Sie im Menü »Spiel mit mehreren Teilnehmern« die Option »TCP/IP-Verbindung« oder den Modus »GameSpy« aus.

Im Modus »TCP/IP« müssen Sie entweder Ihren eigenen Server starten (geben Sie den Namen der Sitzung ein) oder eine Verbindung zu einer bestehenden LAN-Sitzung herstellen und Ihren »Nickname« eingeben. Danach wechseln Sie zum Verbindungsfenster (die Oberfläche gleicht dem *Etherlords* Titelraum; weitere Informationen finden Sie unten). Geben Sie zur Verbindung mit einer Remote-Sitzung über das Internet die IP-Adresse des Servers ein. Ist der Server aktiv, wird die Adresse in der Sitzungsliste angezeigt. Es wird auch eine Liste mit Spielernamen angezeigt, mit denen Sie chatten können.



Im Modus »GameSpy« stellen Sie eine Verbindung zum GameSpy-Masterserver her. Dazu müssen Sie zunächst Ihren »Nickname« eingeben. Nach dem Verbindungsaufbau wird die Masterserverliste heruntergeladen, und Sie gelangen in den Titelraum.

Im oberen Bildschirmbereich wird eine Liste mit aktiven Sitzungen angezeigt. Jede Zeile enthält die Spielbezeichnung, die aktuelle Anzahl an Spielern, sowie das festgelegte Ressourcenlevel. In der Spalte »Anzahl an Spielern« werden Sitzungen, zu denen Sie eine Verbindung aufbauen können, grün dargestellt (das Spiel hat noch nicht angefangen). Spiele, die bereits gestartet wurden, werden weiß dargestellt (Sie können nicht mehr mitspielen). Im unteren rechten Bildschirmbereich wird die Liste der Spieler angezeigt, die mit dem Masterserver verbunden sind. Sie können mit den Spielern kommunizieren, die noch nicht spielen (die Namen befinden sich im oberen Teil der Liste). Links befindet sich ein Dialogfenster für Spieler. Geben Sie Ihre Nachrichten im Feld darunter ein.

Klicken Sie auf die Schaltfläche »Neues Spiel«, um eine Sitzung zu starten. Sie müssen die Bezeichnung der Sitzung eingeben. Danach wird die neue Sitzung in der Raumliste angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Spiel beitreten«, um eine Verbindung mit der ausgewählten Sitzung herzustellen (Sie können nur Verbindungen zu offenen Sitzungen herstellen). Wenn Sie einen Partner für das Spiel gefunden haben, wird der Bildschirm zum Starten des Duells angezeigt.

So spielen Sie Etherlords in der GameSpy Arcade

Sie können *Etherlords* online über die im Spiel enthaltene GameSpy Arcade spielen. Legen Sie Ihre CD *Etherlords* in das CD-ROM-Laufwerk ein, und installieren Sie die Arcade. Folgen Sie dann diesen Anweisungen, um *Etherlords* online zu spielen:

Starten Sie die GameSpy Arcade, und wechseln Sie zum *Etherlords*-Raum: Klicken Sie im Menü »Start« auf die Verknüpfung »GameSpy Arcade«. Beim Starten der Software werden eine Liste mit Spielen sowie weitere Informationen auf der linken Seite angezeigt. Sie haben viele Möglichkeiten – mehr dazu jedoch später: Klicken Sie auf die Schaltfläche *Etherlords* auf der linken Seite, um den *Etherlords*-Raum zu betreten.

***Etherlords*-Server suchen oder starten:** Nachdem Sie den *Etherlords*-Raum betreten haben, können Sie andere Spieler kennen lernen oder begrüßen, Server suchen oder Ihren eigenen Server einrichten. In der oberen Hälfte der Anwendung werden alle verfügbaren Server sowie die Anzahl der spielenden Benutzer aufgeführt, und Ihre Verbindungsgeschwindigkeit wird über die Funktion »ping« gemessen (je niedriger der Wert von »ping«, desto besser). Keine Server für Sie dabei? Klicken Sie auf die Schaltfläche »Raum erstellen«, um Ihren eigenen Server zu starten. Dann müssen Sie warten, bis Spieler sich anmelden. (Eine gute Bezeichnung für den Server wie "*Taste the end of my rusty hob-nailed boot!*" weckt häufig die Aufmerksamkeit der anderen Spieler.) Sie können auch auf einen Server Ihrer Wahl doppelklicken und in ein Spiel einsteigen.

Teilnehmen und ein Spiel starten: Durch Doppelklicken auf einen Server oder Starten Ihres eigenen Servers wechseln Sie in einen Anfangsraum, in dem Sie sich mit Ihren Mitspielern unterhalten und für das Gefecht vorbereiten können. Sind Sie bereit zum Spielen, klicken Sie einfach oben im Bildschirm auf die Schaltfläche »Bereit«. Nachdem jeder im Raum seine Bereitschaft signalisiert hat, kann der Host das Spiel starten. Arcade startet *Etherlords* und das Gemetzel kann beginnen!

Probleme?

Treten bei der Verwendung der Arcade Probleme auf – ob bei der Installation des Programms, der Registrierung oder der Verwendung in Verbindung mit *Etherlords* – lesen Sie die Hilfe unter <http://www.gamespyarcade.com/help/> oder senden Sie uns über das Formular unter <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml> eine E-Mail.

Spiel

Im Duellfenster kann nur der Spieler das Ressourcenlevel, die Anzahl an Runden und den Schauplatz festlegen (ändern), der die Sitzung erstellt hat. Ein Client kann diese Parameter nicht ändern. Wenn beide Spieler zugestimmt haben (durch Klicken auf die Schaltfläche) , können Sie in das Gefechtsfenster wechseln, und das Duell beginnt.

Spieler können sich Nachrichten senden. Diese werden im oberen Bildschirmbereich oder im Konsolenfenster angezeigt. Im Konsolenfenster werden mehr Zeilen angezeigt, und Sie können den Verlauf des Dialogs anzeigen. Das Fenster verdeckt jedoch einen Teil des Spielbildschirms. Wechseln Sie über die Eingabetaste zum Nachrichtenmodus. Drücken Sie nach dem Bearbeiten Ihrer Nachrichten erneut die Eingabetaste. Sie können Ihre Tastaturbelegung entsprechend Ihrer Einstellungen im Betriebssystem ändern. Drücken Sie zum Öffnen und Schließen des Konsolenfensters die Taste <~>.



Spiel verlassen

Wenn die Duellrunden abgeschlossen sind, wird wieder der Bildschirm für die Verbindung eines Spiels mit mehreren Teilnehmern angezeigt. Möchten Sie das Spiel vorher unterbrechen, drücken Sie die Taste <Esc>, um das Menü aufzurufen. Sie können zum Hauptmenü wechseln oder das Spiel verlassen.



Das Team

Nival Interactive

Konzeption:

Sergei Orlovsky

Entwicklung:

Dmitri Devishev, Oleg Glazunov, Yevgeni Ivanov,
Alexander Mishulin, Andrei Yemelyanenko

Produzent:

Sergei Orlovsky

Projektmanager:

Andrei Yemelyanenko

Programmierungsleiter:

Yevgeni Ivanov

3D-Grafikprogrammierung:

Yevgeni Ivanov, Yuri Blazhevich

Sound-Programmierung:

Yevgeni Ivanov

Spielprogrammierung:

Sergei Zakharov, Yevgeni Ivanov

Programmierung der Anwendungsschnittstelle:

Sergei Zakharov

Programmierung der Kampfschnittstelle:

Dmitri Uvarkov, Sergei Zakharov

Programmierung für Mehrspieler-Modus:

Andrei Gulin, Alexander Smirnov, Sergei Zakharov

Spezialeffekt-Programmierung:

Yevgeni Ivanov

Schnittstellenprogrammierung:

Pavel Yablochkin

Karteneditor- und Tools-Programmierung:

Sergei Zakharov, Pavel Yablochkin

Installations- und Autorun-Funktion:

Pavel Yablochkin

ELK-Toolkit:

Pavel Yablochkin

Chefgrafiker:

Oleg Glazunov

Art Director:

Nikolai Kozlov

Zeichnungen:

Vsevolod Martynenko, Victor Surkov

Schnittstellenentwicklung:

Oleg Glazunov, Oleg Belaychok

Schnittstellendesign:

Victor Surkov, Alexander Panov

3D-Modelle:

Oleg Glazunov, Alexei Borzykh, Daniil Shipitsyn

3D-Animation:

Alexei Borzykh, Olga Baulina, Olga Novikova, Tatiana
Kuznetsova, Julia Naumova

2D-Grafik und -Oberflächen:

Victor Surkov, Anna Nemkovich, Maria Shilina, Alexei
Serkov, Irina Valencia-Campo

Landschaftsgestaltung:

Oleg Glazunov

Landschaftsoberfläche:

Victor Surkov

Visuelle Effekte:

Oleg Glazunov, Alexei Borzykh

Videoclips:

Nikolai Kozlov, Alexander Korabelnikov,
Daniil Shipitsyn

Zusätzliche Grafik:

Sergei Kozlov

Videocliptexte:

Alexander Dmitrevsky

Skript:

Alexei Sviridov

Dialoge und Text:

Alexei Sviridov, Andrei Yemelyanenko

Meldungen:

Alexander Mishulin, Andrei Yemelyanenko

Zeichnungen der Levels:

Alexander Mishulin

Design der Levels:

Alexander Mishulin, Sergei Kozlov,
Arseni Adamov, Dmitri Nozhnin

Tonproduktion:

Mikhail Matveyev

Tontechnik:

Denis Borzenkov

Musik:

Andrei Fedorenko, Oleg Litvishko

Verpackungsdesign, Poster:

Alexander Panov

Benutzerhandbuch:

Yaroslav Chebotarev

Design und Layout Benutzerhandbuch:

Irina Shestakovich

Marketing und PR:

Yevgenia Bannikova, Elena Churakova

Webdesign:

Arthur Gainutdinov, Alexander Panov

Netzwerkadministration:

Dmitri Nemchinov

Technischer Support:

Dmitri Nemchinov, Vladimir Filkov

Qualitätskontrolle:

Oleg Belaychok

JoWood Productions Software AG, Austria

Head of Development

Erik Simon

International Production & Purchasing Director

Fritz Neuhofer

International Marketing Manager

Georg T. Klotzberg

Product Manager

Kay Gruenwolddt

Graphic Artist

Sabine Schmid

Localisation Manager

Nikolaus Gregorcic

Int. Security & Protection Manager

Gerhard Neuhofer

JoWood Team Deutschland

Production Supervisor

Boris Kunkel

Executive Producer

Ralf Adam

Associate Producer

Oliver Staude-Müller

Development Marketing Manager

Reinhard Döpfer

QA Manager

Gregor Wilkenloh

Marketing & PR Manager

Esther Manga

Product Manager

Gero Döring

Viola Klammer

PR Assistant

Jürgen Kroder

Technischer Support:

Auch wenn diese CD-ROM gewissenhaft produziert und sorgfältig getestet worden ist, könnte es unter Umständen je nach Anwenderplattform zu Problemen kommen. Sollte dies der Fall sein und kann Ihnen die Readme-Datei nicht weiterhelfen, können Sie sich an unseren technischen Support wenden.

Ihre Anfrage kann schneller bearbeiten werden, wenn Sie folgende Informationen für unser Team bereithalten:

Den Hersteller Ihres Prozessors und die Taktgeschwindigkeit des Prozessors (CPU).

Den Arbeitsspeicher (RAM) Ihres Rechners.

Das Betriebssystem, das Sie benutzen und dessen genaue Version.

Die genaue Bezeichnung Ihrer Grafikkarte und Ihrer Soundkarte.

Und natürlich eine möglichst genaue Beschreibung des auftretenden Fehlers oder Problems.

Technische Hilfe und Kundendienst:

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

Die Hotline Mitarbeiter von JoWood Productions helfen Ihnen gerne weiter.

Hotline:

Technische Hotline: +49 – (0) 61 02 – 81 68 – 168

Spielehotline: +49 – (0) 61 02 – 81 68 – 068

Anhänge

Parameter der Charaktere

Beim Spiel *Etherlords* werden Helden und Monster durch eine Reihe von numerischen Parametern beschrieben, die deren wichtigste Zauberkräfte und Kampffähigkeiten bestimmen. Diese Parameter verändern sich, sobald die Helden ihre verschiedenen Aufgaben erfüllt haben. Jeder Held ist auf ein Gebiet spezialisiert und verfügt über eine Reihe von Fertigkeiten, die erworben und laufend erweitert werden können. Ihre Gegner – Helden anderer Rassen und Monster – haben ebenfalls bestimmte Fähigkeiten und besondere Eigenschaften.

Die wichtigsten Parameter der Helden

Für die Erfüllung einer Aufgabe und den Sieg über einen Gegner bekommen die Helden je nach ihrer eigenen Lernfähigkeit und dem Level des Gegners unterschiedlich viele Erfahrungspunkte. Zur Verbesserung der Erfahrung kann man auch Zeit mit Lehrern und Meistern verbringen (sie sind auf der Geländekarte anzutreffen). Mit mehr Erfahrung lassen sich Helden auf ein höheres Level bringen - das ist der wichtigste Parameter für die allgemeine Fähigkeit des Helden, bestimmte Aufgaben zu bewältigen. Lehrer und Meister bereichern die Erfahrung des Helden. Mehr Erfahrung bringt eine bestimmte Punkteanzahl, mit der eine neue Fertigkeit erlernt oder eine bestehende Fertigkeit (innerhalb bestimmter Grenzen) verbessert werden kann; und hieraus ergibt sich die Spezialisierung des Helden. Weitere wichtige Parameter der Helden sind Leben und Sicht (d.h. was auf der Geländekarte sichtbar ist).

Parameter	Beschreibung
Level	Das Level bestimmt den eigentlichen Wert des Lebens der Helden und die Ausgangsgeschwindigkeit, mit der die Anzahl der Ätherkanäle während des Kampfes steigt. Bei Erreichen eines neuen Levels hat der Held die Chance, eine neue Fertigkeit auszuwählen oder eine bestehende Fertigkeit zu verbessern.
Leben	Die Lebenspunkte bestimmen, wie viel Schaden einem Held zugefügt werden kann. Wenn ein Held aufgrund gegnerischer Zaubersprüche und Kreaturen Schaden nimmt, verringern sich seine Lebenspunkte. Wenn dieser Wert Null (oder weniger) erreicht, stirbt der Held.
Erfahrung	Erfahrung ist notwendig, um ein neues Level zu erreichen. Die Erfahrung bestimmt, wie sich die Helden auf der Geländekarte bewegen, nachdem Sie die Spielrunde durch Betätigen der entsprechenden Schaltfläche beendet haben, und wer im Kampffenster zuerst angreift (wobei alle anderen Bedingungen gleich sind).
Sicht	Die Sicht bestimmt, wie viel ein Held sehen kann, d.h. das Gebiet, innerhalb dessen der Held gegnerische Helden und Monster ausmachen und diese bekämpfen oder eine Konfrontation mit ihnen vermeiden kann.



Andere Parameter der Figuren

Die wichtigsten Parameters aller Helden und Monster sind in den Kontextfenstern des Geländefensters enthalten – dazu setzen Sie den Mauszeiger auf die jeweiligen Figuren und drücken die rechte Maustaste, um die entsprechende Information aufzurufen. Hier ist zu beachten, dass die Sicht des Gegners nicht bekannt ist.

Spezialisierung der Helden

Koboldsschläue	Chance, bei einem Angriff mit dem Kobold doppelten Schaden anzurichten
Überschuss der Orks	Chance für Ork, den Helden mit jener Kraft zu treffen, die nach dem Töten eines Blockierers geblieben ist
Diebstahl der Fledermäuse	Chance, dass eine Fledermaus beim Angriff einem Helden einen Zauberspruch aus der Hand schlägt
Hartnäckigkeit der Ratten	Chance für eine tote Ratte, um 0 Äther wiederaufzuerstehen
Zorn der Steine	Chance, dass Ihre Mauer den Angreifer tötet, ohne ihm dabei direkt Schaden zuzufügen
Arglist der Kämpfer	Chance, dass eine Kreatur ihrem Meister ebenso viele Lebenspunkte verschafft, wie sie beim gegnerischen Helden Schaden anrichtet
Unermüdlichkeit der Messermänner	Nicht alle Messerkämpfer brauchen nach einem Angriff eine Ruhepause
Reinigender Schlag der Pteros	Beim Angriff können Pteros nur gegnerische Zauber aufheben, aber nicht alle
Velos-Zwillinge	Chance, dass zwei Velos erscheinen, wenn nur einer gerufen wird
Verwirrende Illusionen	Zur Verteidigung von Scheinwänden eingesetzte Kreaturen schwächen diese durch einen Zauber (bis zu 3 Ätherquanta Ruhe)
Blick der Bösen Augen	Böses Auge tötet gegnerische Kreatur, die zum Angriff oder zur Verteidigung gesendet wurde
Abwehr der Hornissen	Chance, dass die Hornisse zuerst angreift – auch Kreaturen mit Fertigkeit zum Erstangriff
Arglist der Baumhirten	Chance, dass Baumhirte beim Angriff zu einer Falle wird
Schlangengift	Beim Angriff des gegnerischen Helden richtet die Schlange einen giftigen Zauber gegen ihn (1 Schadenspunkt pro Runde)
Lebenskraft der Fingus	Chance für einen getöteten Fingus, um 0 Äther wiederaufzuerstehen
Halos-Zwillinge	Chance, dass zwei Halos erscheinen, wenn nur einer gerufen wird
Schläue der Aviake	Chance, dass ein beschädigter Aviak doppelten Schaden anrichtet
Unermüdlichkeit der Gibberlinge	Chance, dass ein Gibberling nach dem Angriff keine Ruhepause benötigt

Diebstahl der Lamias	Chance, dass eine Lamia dem Helden beim Angriff einen Zauberspruch aus der Hand schlägt
Zorn des Windes	Chance, dass eine blockierende Mauer die abgewehrte fliegende Kreatur tötet
Befreiung von Verbrennungsschaden Feuerangebot	Chance, dass es keinen durch Ätherverbrennungs-Zauber bedingten Schaden gibt Chance, dass eine Kreatur überlebt, wenn diese geopfert wird, um dem Gegner Schaden zuzufügen (funktioniert nur mit einem bestimmten Zauberspruch)
Glückliches Opfer	Chance, dass eine Kreatur überlebt, wenn diese durch einen Kannibalismuszauberspruch geopfert wurde.
Maßvolles Gewitter	Chance, dass keine Kreatur des Helden Schaden nimmt, wenn ein Gewitterzauberspruch ausgesprochen wird
Rauchwiderstand	Chance, dass alle Kreaturen nach dem Ausspruch eines Rauch-Zaubers wiederauferstehen können
Verstärktes Energiepotential	Chance, das Neuaufladen (Wiederauferstehung einer Kreatur um 1 Äther) mehrmals verwenden zu können
Erstickungswiderstand	Chance, dass nach einem Vergasungsauberspruch keine Kreatur Schaden nimmt (kostet normalerweise 3 Schadenspunkte pro Runde)
Selektive Reinigung	Chance, durch Sprechen des Reinigungszauberspruchs alle Zauber des Gegners aufzuheben, während die eigenen Zaubersprüche wirksam bleiben
Zerstörerisches Fegen	Chance, bei Sprechen des Fegezauberspruchs (alle Zaubersprüche aus der Hand schlagen) für jeden eliminierten Zauberspruch 1 Schadenspunkt zu verursachen
Opfer für Äther	Chance, dass die für den Erhalt eines Ätherkanals geopfert Kreatur überlebt
Verlängerter Segen	Chance, dass der Zauberspruch »+4 Machtgrade/+4 Stärkegrade bis zum Ende der Runde« auch noch in der nächsten Runde wirkt
Lebensnetz	Chance, dass der Zauberspruch »+1 Stärkegrad pro Kreatur im Friedhof« nicht nur +1 sondern +2 Stärkegrade hinzufügt
Dornenschutz	Chance, dass der Zauberspruch »1 Schadenspunkt pro Äther-Quantum für den Zauberspruch« diesen Schaden nicht wirklich bei jedem Quantum anrichtet
Maßvolle Wut	Alle Kreaturen bekommen die Chance, den Zauberspruch »Töte alle Kreaturen in der Arena« zu überleben
Verbesserte Wasserverbindung	»Erhalte beim Tod einer Kreatur so viele Lebenspunkte, wie die Kreatur Stärke hatte«. Man bekommt die Chance auf ebenso viele Lebenspunkte, wie diese Kreatur Macht besaß.



Flutwiderstand	Chance, dass alle Kreaturen nach dem Sprechen des Überflutungszauberspruchs wiederauferstehen
Maßvolle Versammlungsauflösung	Alle Kreaturen bekommen die Chance, nach dem Zauberspruch »Versammlung aller Kreaturen beim Besitzer auflösen« nicht zurückgerufen zu werden
Schutz vor Gehirnschlag	Chance, dass die einzelnen Zaubersprüche keinen Schaden nehmen, wenn der Zauberspruch »Beiden Spielern für die ersten fünf Zaubersprüche 3 Schadenspunkte pro Zauberspruch hinzufügen« gesprochen wird
Selbstmörderischer Hunger	Chance, dass eine Kreatur sich nicht mehr erholt und nicht zurückkommt, wenn die Kreatur nach dem Zauberspruch »Kreatur verwendet ihre Macht gegen ihre Stärke« gestorben ist
Geschickter Artefakteeinsatz	Chance, ein Artefakt verwenden zu können, ohne seine Kraft zu verbrauchen
Schutzschild	Chance, dass der Held in einem physischen Angriff keinen Schaden nimmt
Unverwundbarkeit	Chance, dass der Held in einem Zauberangriff keinen Schaden nimmt
Geschickte Hände	Chance auf einen zusätzlichen Zauberspruch
Gratis-Zauberspruch	Chance, einen Zauberspruch zu sprechen, ohne dafür Äther verwenden zu müssen
Sparsamer Zauberspruch	Chance, einen Zauberspruch zu sagen, ohne dafür Runen verwenden zu müssen
Eiserne Hände	Chance, einen Zauberspruch unter Ausgabe von Äther und Rune zu sprechen, aber den Zauberspruch behalten zu dürfen (wenn noch eine weitere Rune im Zauberbuch vorhanden ist)
Wiederauferstehen	Chance, dass in jeder Runde eine nach dem Zufallsprinzip ausgewählte Kreatur vom Friedhof zurückkehrt
Wiedergeburt	Chance, dass ein getöteter Held mit einem halben Leben wiederaufersteht und den Kampf wieder aufnimmt
Zauberspruchaustausch	Chance, nach dem Sprechen eines Zauberspruchs einen weiteren zu erhalten
Physische Resonanz	Chance, dass auch der gegnerische Held und dessen Kreaturen 1 Schadenspunkt erhalten, wenn der eigene Held physischen Schaden nimmt
Magische Resonanz	Chance, dass auch der gegnerische Held und dessen Kreaturen 1 Schadenspunkt erhalten, wenn der eigene Held Schaden in einem Zauberangriff nimmt
Festklebend	Chance, dass jeder von einem Helden angewendete Zauber auch dann wirksam bleibt, auch wenn der Gegner versucht, ihn aufzuheben

Ewige Zauber

Chance, dass der Held Zauber zurück erhält, wenn eine verzauberte Kreatur den Friedhof verlässt

Drachenhaut

Chance, dass ein Held in physischen Angriffen oder Zaubenangriffen keinen Schaden nimmt

Fertigkeiten der Helden

Helden können verschiedene Fertigkeiten haben, die unterschiedlichen Fähigkeiten, also Ressourcen, entsprechen. Von jeder Fertigkeit gibt es drei Abstufungen.

Fähigkeit	Beschreibung
Stärke	Erhöht die Anzahl der Lebenspunkte
Mobilität	Erhöht die Fortbewegungsgeschwindigkeit und damit auch die Sicht
Lernfähigkeit	Held bekommen mehr Erfahrung
Ressourcen	Held kann mehr als 5 Runen für Zaubersprüche besitzen
Artefakteinsatz	Ermöglicht die wiederholte Verwendung von Artefakten im Kampf
Konzentration	Nach allen paar Kampfrunden erhält der Held einen zusätzlichen Zauberspruch
Regeneration	Stellt die Stärke des Helden im Kampf wieder her
Handeln	Senkt den Preis für Zaubersprüche und Runen für den Helden
Vermögen	Verringert die für den Unterhalt des Helden erforderliche Menge an
Äther	
Beute	Erhöht die Beute, die der Held nach dem Sieg gegen Monster erhält
Glück	Erhöht die Chance, dass die Spezialisierung des Helden wirkt
Unterdrückung	Verringert die Chance, dass die Spezialisierung des Helden wirkt
Ätherischer Angriff	Erhöht den Schaden, den der Held der gegnerischen Burg (sowohl während Äther- als auch während Bodenangriffen) zufügt
Ätherische Verteidigung	Wenn der Verteidiger der Burg den Ätherkampf gewinnt, verursacht er an der gegnerischen Burg jenen Schaden, den seine eigene Burg im Fall der Niederlage genommen hätte
Kanalisation	Verschiebt die Ätherbeeinträchtigung für den Helden und beschleunigt diese für den Gegner



Fertigkeit

Abstufungen

	*	**	***
v	Leben + 10%	Leben+ 20%	Leben+ 30%
Beweglichkeit	Geschwindigkeit + 25%	Geschwindigkeit + 50%	Geschwindigkeit + 100%
Lernen	Erfahrung + 25%	Erfahrung+ 50%	Erfahrung+ 100%
Ressourcen	Bis zu 7 Runen	Bis zu 10 Runen	Bis zu 15 Runen
Handwerker	2 Artefakte pro Kampf	4 Artefakte pro Kampf	8 Artefakte pro Kampf
Konzentration	Zusätzlicher Zauberspruch alle 4 Runden	Zusätzlicher Zauberspruch alle 3 Runden	Zusätzlicher Zauberspruch alle 2 Runden
Regeneration	1 Stärkegrad alle 3 Runden	1 Stärkegrad alle 2 Runden	1 Stärkegrad jede Runde
Sonderpreis	20% Ermäßigung	45% Ermäßigung	70% Ermäßigung
Unterhalt	Nur 75% Äther notwendig	Nur 50% Äther notwendig	Kein Äther notwendig
Plündern	50% mehr Beute	125% mehr Beute	200% mehr Beute
Glück	Etwas bessere Chance	Viel bessere Chance	Wesentlich bessere Chance
Unterdrückung	Etwas schlechtere Chance	Viel schlechtere Chance	Wesentlich schlechtere Chance
Ätherischer Angriff	+1 Schadenspunkt	+3 Schadenspunkte	+5 Schadenspunkte
Ätherische Verteidigung	10% Schaden	25% Schaden	50% Schaden
Kanalumleitung	+1 Runde für den Helden, -1 Runde für den Gegner	+2 Runden für den Helden, -2 Runden für den Gegner	+3 Runden für den Helden, -3 Runden für den Gegner

Fähigkeiten der Kreaturen

Kann nicht angreifen

Kreatur kann nicht angreifen

Ausweichend

Kreatur kann nur von Mauern aufgehalten werden

Zap

Aussetzen: Die gegnerische Kreatur oder der gegnerische Helden erhält 1 Schadenspunkt

Teamangreifer

Kreatur mit dieser Fähigkeit kann nur dann angreifen, wenn bereits eine andere Kreatur derselben Rasse angreift

Koboldkampfegeist

Erhöht die Macht aller Kobolde um 1

Koboldstärke	Aussetzen: Alle Kobolde mit Ausnahme der älteren Kobolde werden aufgestellt
Wut von Orks	Macht und Stärke aller Orks erhöht sich um 1, alle Orks erhalten die Fähigkeit »Toben« (Kreaturen mit Fähigkeit »Toben« greifen den Gegner bei jeder Möglichkeit an)
Fliegend	Kreaturen mit Fähigkeit »Fliegen« können nur von anderen Kreaturen mit Fähigkeit »Fliegen« aufgehalten werden
Rüstung	Stärke aller verbündeten Mauern erhöht sich um 1
Ghul	Aussetzen, 1 Äther bezahlen: 1 Kreatur vom Friedhof des gegnerischen Helden entfernen
Räuberische Ghul	Aussetzen, X Äther bezahlen: X Kreaturen vom Friedhof des gegnerischen Helden entfernen
Erstangriff	Kreatur mit Fähigkeit »Erstschlag« greift die gegnerische Kreatur immer zuerst an, selbst wenn ihre Aufgabe in der Verteidigung besteht
Toben	Kreatur mit Fähigkeit »Toben« greift bei jeder Möglichkeit an
Unermüdlich	Kreatur mit Fähigkeit »Unermüdlich« muss sich nach einem Angriff nicht ausruhen
Stärke des Feuers	X Äther bezahlen: Die Stärke dieser Mauer aus Lava erhöht sich bis zum Ende der Runde um X
Flammenwirbel	Am Ende des Kampfes alle fliegenden Kreaturen zerstören, die im Kampf an der Mauer der Infernalischen Flammen Schaden genommen haben
Ätherische Hitze	X Äther bezahlen: Die Stärke dieser Mauer der Infernalischen Flammen erhöht sich bis zum Ende der Runde um X
Geschmack des Blutes	Aussetzen, 3 Äther bezahlen: Dem gegnerischen Helden X Lebenspunkte abziehen, wobei X der Anzahl verbündeter Fledermäuse entspricht
Bruderschaft der Ratten	Aussetzen, 2 Äther bezahlen: Dem Aufseher die gegnerische Ratte vom Friedhof des Aufsehers zurückgeben
Trampelei	Kreatur mit Fähigkeit »Trampeln« kann dem gegnerischen Helden im Rahmen der verbliebenen Stärke der Kreatur nach der Bekämpfung der Verteidiger direkten Schaden zufügen
Lebender Katapult	Aussetzen: Die gegnerische Kreatur oder der gegnerische Helden erhält 3 Schadenspunkte
Ausdauer der Orks	Alle Orks erhalten die Fähigkeit »Unermüdlich« (eine Kreatur mit Fähigkeit »Unermüdlich« ruht sich nach dem Angriff nicht aus)
Ritual der Orks	Aussetzen: Es wird 1 Äther gut geschrieben
Regeneration 1 (2, 3)	Wenn eine Kreatur mit der Fähigkeit »Regeneration 1 (2, 3)« getötet wird und ihr Aufseher 1 (2, 3) Äther hat, wird das Leben dieser Kreatur gänzlich erneuert

Schatten der Toten	1 Äther bezahlen: Die Stärke der Kreatur mit dieser Fähigkeit wird $1+X$, wobei X der Anzahl der Kreaturen auf dem Friedhof des Aufsehers dieser Kreatur entspricht
Fatalist	Velos zerstören, wenn er am Anfang im Spiel ist, der Aufseher an der Reihe ist und Velos in dieser Runde keinen Schaden erleidet
Auferstehen von den Toten	Hopper zurück ins Spiel bringen, wenn sich am Ende der Runde 3 oder mehr Kreaturen auf dem Friedhof über einem Hopper befinden
Vorschlag	3 Äther bezahlen: Die Macht dieser Fantasiewand erhöht sich bis zum Ende der Runde um 2
Hast	Kreatur mit dieser Fähigkeit braucht nach dem Rufen keine Ruhepause. Die Kreatur kann noch in derselben Runde angreifen oder Fähigkeiten einsetzen
Nicht Aufzuhalten	Kreatur mit dieser Fähigkeit kann nicht abgewehrt werden
Verzicht 1 (2, 3)	Wenn eine Kreatur mit der Fähigkeit »Verzicht 1 (2,3)« dem gegnerischen Helden Schaden zufügt, verzichtet der zu Schaden gekommene Held auf 1 (2,3) seiner Zaubersprüche
Giftig	Wenn eine Kreatur mit Fähigkeit »Giftig« einer Kreatur Schaden zufügt, wird die zu Schaden gekommene Kreatur am Ende der aktuellen Runde zerstört
Kann nicht aufstehen	Kreatur mit dieser Fähigkeit steht zu Beginn der Runde ihres Aufsehers nicht auf
Entzauberung	Wenn eine Kreatur mit dieser Fähigkeit einer Kreatur oder einem Helden Schaden zufügt, werden alle Verzauberungen bezüglich der zu Schaden gekommenen Kreatur oder dem Helden wirkungslos
Kannibalismus	Kreatur opfern: Kreatur mit dieser Fähigkeit aufstellen
Lebensleitung	Wenn eine Kreatur mit Fähigkeit »Lebensleitung« dem gegnerischen Helden Schaden zufügt, erhält der Aufseher der Kreatur so viele Lebenspunkte, wie Schadenspunkte zugefügt wurden
Parasiten 1 (2, 3)	Am Ende der Runde erhält der Aufseher von Mechozaurus 1 (2, 3) Schadenspunkt(e)
Lähmung	Kreatur mit dieser Fähigkeit opfern: Jeglichen Schaden aus Kämpfen verhindern, die in dieser Runde entstanden sind
Durchdringender Blick	Aussetzen, X Äther bezahlen: Zauber mit Kosten bis X entfernen
Graue Nekromantie	Aussetzen: Gegnerische Kreatur mit Zauberkosten von 3 oder weniger vom Friedhof ins Spiel zurückholen
Schwarze Nekromantie	Aussetzen: Gegnerische Kreatur mit Zauberkosten von 5 oder weniger vom Friedhof ins Spiel zurückholen
Aura des Todes	Wenn Gehender Horror das Spiel betritt oder verlässt, erhalten alle Kreaturen 6 Schadenspunkte

Spitze Sporen	Opfer: Gegnerische Kreatur oder gegnerischer Held erhält 1 Schadenspunkt
Wut der Bienen	Macht aller Bienen erhöht sich um 1
Zorn der Bienen	Macht und Stärke aller Bienen erhöhen sich um 1
Blutgeschmack	Macht und Stärke der verzauberten Kreatur erhöhen sich um 1
Bienenversammlung	Aussetzen, 2 Äther bezahlen: Kampfbiene herbeiholen
Stechende Sporen	Opfer: Gegnerischen Kreatur oder gegnerischer Held erhält X Schadenspunkte, wobei X der Stärke der Kreatur mit dieser Fähigkeit entspricht
Hunger der Zecke	Macht und Stärke aller Zecken erhöhen sich um 1
Gefräßigkeit der Zecken	Stärke aller Zecken erhöht sich um 2, und alle Zecken erhalten die Fähigkeit »Unermüdlich« (eine Kreatur mit Fähigkeit »Unermüdlich« benötigt nach dem Angriff keine Ruhepause)
Schwächendes Gift	Macht und Stärke der verzauberten Kreatur verringern sich um 1
Schlangengift	Verzauberter Held erhält am Beginn seiner Runde 1 Schadenspunkt
Zeckenversammlung	Aussetzen, 4 Äther bezahlen: Kriegerzecke herbeiholen
Todessporen	Aussetzen: Gegnerische Kreatur oder gegnerischer Helden erhält 1 Schadenspunkt
Heimtückisches Auge	Aussetzen: Gegnerische Kreatur mit Stärke kleiner oder gleich der Menge an verbündeten bösen Augen ungeachtet des von dieser Kreatur erlittenen Schadens zerstören
Furcht	Aussetzen: Gegnerische Kreatur ruhen lassen
Kampfgeist der Fingus	Macht und Stärke aller Fingus-Kreaturen erhöhen sich um 1
Boshafte Auge	Aussetzen: Gegnerische Kreaturen außer Mauern zerstören, deren Kraft kleiner oder gleich der Anzahl der verbündeten bösen Augen ist
Angst	Aussetzen: Gegnerische Mauern aussetzen
Gewalttätiges Auge	Böse Augen können von Mauern nicht aufgehalten werden
Horror	Aussetzen: Alle gegnerischen Kreaturen der Rasse der jeweiligen Kreatur aussetzen
Ätherischer Dieb 2 (4, 6)	Aussetzen: Bis zu 2 (4, 6) Äther aus dem Ätherpool des gegnerischen Helden stehlen
Flügel Schlag	Aussetzen: Der angreifenden Kreatur des Gegners 1 Schadenspunkt hinzufügen
Kampfgeist der Aviaks	Macht und Stärke aller Aviaks erhöhen sich um 1
Unhörbarer Hagel	Aussetzen: Alle Kriegsgeister aufstellen
Stärke der Winde	X Äther bezahlen: Die Macht dieser Mauer aus Wind erhöht sich bis zum Ende der Runde um X



Ätherischer Schild	Aussetzen, 2 Äther bezahlen: Geistkrieger aus dem Friedhof des Besitzers ins Spiel zurückbringen
Lamias Schwesternschaft	Aussetzen: Dem Aufseher die gegnerische Lamia vom Friedhof des Aufsehers zurückgeben
Lamia-Zauber	Aussetzen: Besitzer zieht 1 Zauberspruch
Verbrennung	Kreatur, die durch Feuer Schaden erlitten hat, kann erst in der nächsten Runde ihre Regenerationsfähigkeit einsetzen
Gespensterfluch	Aussetzen: Alle Kriegsgeister erhalten bis zum Ende der Runde die Fähigkeit »Fliegen«
Tödliche Müdigkeit	Aussetzen: Gegnerische ausgeruhte Kreatur zerstören
Verdammnis des Himmels	Aussetzen: Allen gegnerischen fliegenden Kreaturen 3 Schadenspunkte hinzufügen
Mauerdurchbrecher	Aussetzen: Gegnerische Mauer zerstören; diese kann dagegen nicht die Fähigkeit »Regeneration« einsetzen
Irdische Verdammnis	Aussetzen: Allen gegnerischen Kreaturen ohne Fähigkeit »Fliegen« 3 Schadenspunkte hinzufügen

Liste der Zaubersprüche

Kreaturen der Chaosianer

Klasse	Äth	Name	A/T	Beschreibung
Zauber	1	Gestankratte	1/1	
Üblich	1	Mauer aus Brennenden Felsen	1/3	Mauern können nicht angreifen
Üblich	1	Koboldschamane	0/1	Aussetzen: Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden 1 Schadenspunkt hinzufügen
Üblich	2	Krankheitsratte	1/2	Aussetzen, 1 Äther bezahlen: 1 Kreatur aus dem Friedhof des gegnerischen Helden entfernen
Üblich	3	Ork-Schamane	1/2	Aussetzen: 1 Äther hinzufügen
Üblich	4	Pestratte	3/4	Aussetzen, X Äther bezahlen: X Kreaturen vom Friedhof des gegnerischen Helden entfernen
Üblich	4	Felsmauer	0/10	Mauern können nicht angreifen
Üblich	6	Verderbnisratte	4/5	Aussetzen, 2 Äther bezahlen: Dem Aufseher die gegnerische Ratte vom Friedhof des Aufsehers zurückbringen

Selten	1	Koboldwarter	1/3	Teamangreifer
Selten	2	Koboldaltester	2/2	Aussetzen: Alle Kobolde mit Ausnahme der alteren Kobolde aufstellen
Selten	3	Mauer aus Magma	2/5	Mauern konnen nicht angreifen. Fliegend
Selten	3	Fledermaus	3/2	Fliegend
Selten	4	Ork-Warter	2/5	Nur Teamangreifer. Erster Angriff
Selten	5	Mauer aus Lava	1/8	Mauern konnen nicht angreifen. Fliegend. X Ather bezahlen: Die Macht dieser Mauer aus Lava erhohet sich bis zum Ende der Runde um X
Selten	5	Gigantische Fledermaus	5/4	Fliegend
Selten	6	Ork-Altester	6/4	Alle Orks erhalten die Fahigkeit »Unermudlich«
Selten	7	Vampirfledermaus	6/6	Aussetzen, 3 Ather bezahlen: Dem gegnerischen Helden X Lebenspunkte abziehen, wobei X der Anzahl der verbundeten Fledermause entspricht
Einzigartig	1	Nachtwolf	1/1	Kann nur durch Mauern abgewehrt werden
Einzigartig	1	Koboldkrieger	1/1	Erhohet die Kraft aller Kobolde um 1
Einzigartig	2	Silikonmauer	0/6	Mauern konnen nicht angreifen. Die Kraft aller verbundeten Mauern erhohet sich um 1
Einzigartig	5	Ork-Krieger	4/2	Erster Angriff. Kraft und Starke aller Orks erhohen sich um 1, alle Orks erhalten die Fahigkeit »Toben«
Einzigartig werden	5	Schattenwolf	4/3	Erster Angriff. Kann nur von Mauern aufgehalten werden
Einzigartig	5	Grauer Menschenfresser	5/4	Unermudlich
Einzigartig	6	Mauer der Infernalischen Flammen	1/10	Mauern konnen nicht angreifen. Fliegend. Am Ende des Kampfes alle fliegenden Kreaturen zerstoren, die durch die Mauer der Infernalischen Flammen zu Schaden gekommen sind. X Ather bezahlen: Die Starke dieser Mauer der Infernalischen Flammen erhohet sich bis zum Ende der Runde um X
Einzigartig	7	Konig der Menschenfresser	6/5	Unermudlich. Trampeln
Einzigartig	9	Zyklopen	9/9	Trampeln. Aussetzen: Gegnerischer Kreatur oder gegnerischem Held werden 3 Schadenspunkte hinzugefugt



Verzauberungen der Chaosianer

Klasse	Äth	Name	Beschreibung
Zauber	2	Geringere Stärke	Kraft und Stärke der verzauberten Kreatur erhöhen sich um 1
Üblich	1	Burnout	Recycling. Kreatur opfern, 1 Äther bezahlen: Gegnerische Kreatur oder gegnerischer Held erhält X Schadenspunkte, wobei X der Kraft der geopferten Kreatur entspricht
Üblich	2	Aufstand	Verzauberte Kreatur kann sich nicht erholen. Wenn die Kreatur zerstört wurde, kehrt der Zauber zurück zum Zauberer
Üblich	2	Kristallkugel	Alle verbündeten Kreaturen erhalten die Fähigkeit »Erstschlag«
Üblich	2	Ärger	Kraft aller verbündeten Kreaturen erhöht sich um 1
Üblich	4	Stachelseelen	Für jede zerstörte Kreatur nimmt der Herrscher dieser Kreatur 1 Karte
Selten	2	Ätherbrand	Ätherverbrennung. Am Ende seiner Runde erhält ein Held Schadenspunkte entsprechend der Äthermenge, die noch in seinem Ätherpool zurückblieb
Selten	3	Schwächung	Kraft und Stärke der verzauberten Kreatur verringern sich um 4 (Stärkegrad jedoch kann nicht weniger als 1 sein)
Selten	3	Verteidigung	Stärke aller verbündeten Kreaturen erhöht sich um 3, und sie können nicht angreifen
Einzigartig	2	Rauch	Keine Kreatur steht auf
Einzigartig	2	Stärke	Kraft der verzauberten Kreatur erhöht sich um 4
Einzigartig	3	Feuerball	Recycling. 1 Äther bezahlen: Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden 2 Schadenspunkte hinzufügen
Einzigartig	4	Wut	Kraft aller verbündeten Kreaturen erhöht sich um 4, und die Stärke verringert sich um 2
Einzigartig	7	Ätherwirbel	Jeder Ätherkanal bringt 1 zusätzlichen Äther hervor

Verzauberungen der Chaotianer

Klasse	Äth	Name	Beschreibung
Zauber	1	Zap	Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden wird 1 Schadenspunkt hinzugefügt
Zauber	3	Feuerwelle	Alle gegnerischen Kreaturen erhalten 1 Schadenspunkt
Üblich	1	Polymorph	Gegnerische Kreatur zerstören und die Lebenspunkte des Zauberers werden gleich der Stärke der zerstörten Kreatur. Dieser Zauberspruch kann während der Verteidigungsphase gesprochen werden
Üblich	1	Wind der Flammen	X Äther bezahlen: Allen Kreaturen mit der Fähigkeit »Fliegen« X Schadenspunkte hinzufügen
Üblich	2	Erdbeben	X Äther bezahlen: Allen Kreaturen ohne Fähigkeit »Fliegen« X Schadenspunkte hinzufügen
Üblich	3	Brennende Gräber	Alle Helden erhalten 2 Schadenspunkte für jede Kreatur auf ihrem Friedhof
Selten	1	Zerfall	X Äther bezahlen: Der gegnerischen Kreatur werden X Schadenspunkte hinzugefügt, und die gegnerische Kreatur kann die Fähigkeit »Regeneration« in dieser Runde nicht einsetzen
Selten	2	Wirbelnde Asche	Kreatur opfern: Gegnerischen Zauber beseitigen
Selten	2	Katastrophe	X Äther bezahlen: Allen Helden X Schadenspunkte hinzufügen
Selten	2	Flammenzunge	X Äther bezahlen: Gegnerischen Zauber mit Zauberkosten kleiner oder gleich X zerstören
Selten	2	Geysir	1 Ätherkanal wird hinzugefügt
Selten	3	Supernova	X Äther bezahlen: Allen Kreaturen werden X Schadenspunkte hinzugefügt
Selten	3	Kannibalismus	Verbündete Kreatur des Gegners wird geopfert: Der Herrscher der geopferten Kreatur erhält so viele Lebenspunkte, wie der Stärke der geopferten Kreatur entspricht
Selten	3	Blitzsturm	Allen Kreaturen werden 3 Schadenspunkte hinzugefügt
Selten	3	Ätherbrise	Allen Helden werden 2 Ätherkanäle hinzugefügt
Selten	4	Vernichtung	Alle Kreaturen zerstören, Kreaturen fügen dem Gegner ihres Herrschers so viele Schadenspunkte hinzu, wie ihrer Kraft entspricht
Selten	5	Spalte	Gegnerische Kreatur zerstören



Selten	5	Vulkan	3 Ätherkanäle hinzufügen
Selten	6	Äthersturm	Alle Helden erhalten 4 Ätherkanäle
Einzigartig	1	Aschensturm	Kreaturen können bis zum Ende der Runde nicht angreifen
Einzigartig	1	Ruf nach einem Blitz	Der gegnerischen Kreatur werden 3 Schadenspunkte hinzugefügt
Einzigartig	1	Komet	X Äther bezahlen: Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden werden X Schadenspunkte hinzugefügt
Einzigartig	2	Steinregen	Recycling. 2 Äther bezahlen: Allen gegnerischen Kreaturen werden 2 Schadenspunkte hinzugefügt
Einzigartig	2	Beben	Allen gegnerischen Kreaturen werden 2 Schadenspunkte hinzugefügt
Einzigartig	3	Ätherische Resonanz	Immer wenn dem verzauberten Held Schaden zugefügt wird, erhält auch der gegnerische Held bis zum Ende der Runde dieselben Schadenspunkte
Einzigartig	4	Feuersturm	Allen gegnerischen Kreaturen werden X Schadenspunkte hinzugefügt

Kreaturen der Kineten

Zauber	3	Aviak-Späher	1/2	Fähigkeit »Fliegen«
Üblich	1	Mauer der Luft	0/2	Mauern können nicht angreifen. Fähigkeit »Fliegen«
Üblich	3	Aviak-Killer	2/1	Fähigkeit »Fliegen«. Aviak-Killer kann nur von Mauern aufgehalten werden
Üblich	3	Aviak-Scharfschütze	2/1	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Die angreifende Kreatur des Gegners erhält 1 Schadenspunkt
Üblich	6	Aviak-Ältester	2/2	Fähigkeit »Fliegen«. Macht und Stärke aller Aviake erhöhen sich um 1
Üblich	6	Lamia-Mönch	4/8	Aussetzen: Der Aufseher alle Lamias kehrt von seinem Friedhof in das Blatt zurück
Üblich	7	Mauer der Kraft	0/12	Mauern können nicht angreifen. Fähigkeit »Fliegen«
Üblich	7	Lamia-Krieger	7/7	Fähigkeit »Trampeln«
Üblich	8	Lamia-Kriegsherr	8/7	Fähigkeit »Trampeln«. Fähigkeit »Erstschlag«. Die Zauberkosten aller Lamias werden um 2 gesenkt, dürfen aber nicht weniger als 1 sein

Üblich	9	Lamia-Zauberer	9/5	Aussetzen: Besitzer nimmt eine Karte
Selten	1	Gibberling	2/1	Fähigkeit »Nicht aufzuhalten«. Kreatur steht zu Beginn der Runde ihres Aufsehers nicht auf
Selten	2	Mauer der Brise	0/6	Mauern können nicht angreifen. Fähigkeit »Fliegen«
Selten	2	Gibberling-Anstifter	3/1	Fähigkeit »Nicht aufzuhalten«. Kreatur steht zu Beginn der Runde ihres Aufsehers nicht auf
Selten	3	Gibberling-Gang	4/1	Fähigkeit »Nicht aufzuhalten«. Gegner verzichtet nach einem Schlag der Gibberling-Gang nach dem Zufallsprinzip auf 1 Karte. Kreatur steht zu Beginn der Runde ihres Aufsehers nicht auf
Selten	4	Kriegergeist	3/1	Fähigkeit »Erstschlag«. Fähigkeit »Lebensleitung«. Fähigkeit »Toben«. Regeneration (2)
Selten	5	Schamanischer Geist	2/4	Fähigkeit »Lebensleitung«. Die Stärke aller Kriegergeister erhöht sich um 1. Aussetzen: Stellen Sie alle Kriegergeister auf
Selten	5	Mauer des Winds	0/9	Mauern können nicht angreifen. Fähigkeit »Fliegen«. Zahlen Sie X Äther: Die Macht dieser Mauer des Winds erhöht sich bis zum Ende der Runde um X
Selten	6	Klerischer Geist	1/5	Fähigkeit »Lebensleitung«. Macht und Stärke aller Kriegergeister erhöhen sich um 1. Aussetzen, zahlen Sie 2 Äther: Bringen Sie die Kriegergeister vom Friedhof des Besitzers zurück ins Spiel
Selten	7	Zauberergeist	3/2	Fähigkeit »Lebensleitung«. Die Macht aller Kriegergeister erhöht sich um 2. Aussetzen: Alle Kriegergeister erhalten bis zum Ende der Runde Fähigkeit »Fliegen«
Einzigartig	1	Fluss-Heiligenschein	0/1	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Stehlen Sie bis zu 2 Äther aus dem Ätherpool des gegnerischen Helden
Einzigartig	3	Meer-Heiligenschein	1/4	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Stehlen Sie bis zu 4 Äther aus dem Ätherpool des gegnerischen Helden
Einzigartig	5	Sumpf-Heiligenschein	3/7	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Stehlen Sie bis zu 6 Äther aus dem Ätherpool des gegnerischen Helden
Einzigartig	7	Wasser	6/7	Fähigkeit »Unermüdlich«. Fähigkeit »Entzaubern«

Einzigartig	7	Luft	3/6	Fähigkeit »Unermüdlich«. Fähigkeit »Nicht aufzuhalten«
Einzigartig	7	Erde	6/6	Fähigkeit »Unermüdlich«. Fähigkeit »Trampeln«
Einzigartig	7	Feuer	6/5	Fähigkeit »Erstschlag«. Fähigkeit »Unermüdlich«. Eine Kreatur, die durch ein Feuer Schaden erlitten hat, kann ihre Regenerationsfähigkeit erst in der nächsten Runde einsetzen
Einzigartig	9	Roter Drache	9/8	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Alle gegnerischen Kreaturen ohne Fähigkeit »Fliegen« erhalten 3 Schadenspunkte
Einzigartig	9	Schwarzer Drache	8/9	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Zerstören Sie die gegnerische ausgeruhte Kreatur
Einzigartig	9	Blauer Drache	8/8	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Alle gegnerischen fliegenden Kreaturen erhalten 3 Schadenspunkte
Einzigartig	9	Grüner Drache	7/8	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen: Zerstören Sie die Mauer des Gegners; diese kann dagegen nicht die Regenerationsfähigkeit einsetzen

Zauber der Kineten

Zauber	1	Lederhaut	Stärke der verzauberten Kreatur erhöht sich um 1
Zauber	1	Schüchternheit	Für jede Kreatur, die für den Angriff bestimmt wurde, muss der Besitzer 1 Äther bezahlen
Zauber	2	Starker Angriff	Macht der verzauberten Kreatur erhöht sich um 1
Üblich	2	Schuppenhaut	Stärke der verzauberten Kreatur erhöht sich um 2
Üblich	2	Zauberbrecher	Verzauberte Kreatur erhält Fähigkeit »Entzaubern«
Üblich	2	Lebenskanal	Aufseher dieses Zaubers erhält 3 Lebenspunkte, sobald eine Kreatur die Regenerationsfähigkeit einsetzt
Selten	1	Geist des Krieges	Stellen Sie die gegnerische Kreatur auf. Die gegnerische Kreatur erhält die Fähigkeit »Unermüdlich«
Selten	1	Feindselige Umgebung	Alle gegnerischen Kreaturen treten ausgeruht in das Spiel ein
Selten	2	Kondensierte Luft	Alle Kreaturen mit Fähigkeit »Fliegen« stehen nicht auf
Selten	2	Flut	Alle Kreaturen ohne Fähigkeit »Fliegen« stehen nicht auf
Selten	3	Panzerhaut	Stärke der verzauberten Kreatur erhöht sich um 4
Selten	3	Macht	Macht der verzauberten Kreatur erhöht sich um 3

Selten	4	Irdische Bande	Alle Kreaturen derselben Rasse wie die verzauberte Kreatur stehen nicht auf
Einzigartig	2	Stärkeschild	X Äther bezahlen: Die Stärke der verzauberten Kreatur erhöht sich um X
Einzigartig	2	Durstige Kreaturen	Am Beginn seiner Runde muss der Held 1 Äther für jede verbündete Kreatur bezahlen
Einzigartig	2	Luftbindung	Kreatur erhält die Fähigkeit »Lebensleitung«
Einzigartig	3	Giftiger Atem	X Äther bezahlen: Die Macht der verbündeten Kreatur erhöht sich um X
Einzigartig	3	Wasserbindung	Wenn die verbündete Kreatur zum Friedhof geht, kehrt sie auf Befehl des Besitzers dieses Zaubers ins Spiel zurück, und der Besitzer erhält ebenso viele Lebenspunkte, wie der Stärke der verbündeten Kreatur entspricht, wenn diese zum Friedhof geht
Einzigartig	5	Stillstand	Helden erhalten am Anfang ihrer Runde kein Äther. Der Aufseher dieses Zaubers muss am Anfang jeder Runde 2 Äther bezahlen oder Stillstand aus dem Spiel nehmen
Einzigartig	5	Befehlswechsel	Aufseher dieses Zaubers erhält die Kontrolle über die verzauberte Kreatur, bis die Kreatur zerstört wird oder bis diese geänderte Befehlshoheit entfernt wird.

Verzauberungen der Kineten

Zauber	1	Größere Versammlungsauflösung	Aufseher erhält die gegnerische Kreatur mit Zauberkosten von 3 oder weniger aus dem Spiel in sein Blatt zurück
Üblich	1	Sklerose	Alle Helden legen 2 Karten ab
Üblich	1	Gleichgewichtskräfte	Wenn der Gegner des Zauberers eine größere Anzahl von Ätherkanälen hat, erhält der Zauberer 1 Ätherkanal
Üblich	2	Kleinere Entzauberung	Gegnerischer Zauber wird entfernt
Üblich	2	Fluch	Gegnerischer Held legt 3 Kreaturkarten ab
Üblich	2	Nebel	Kreaturen verteilen in dieser Runde keine Gefechtschadenspunkte. Dieser Zauberspruch kann während der Verteidigungsphase ausgesprochen werden
Üblich	2	Malison	Gegnerischer Held legt 3 Nicht-Kreaturkarten ab
Üblich	3	Amnesie	Alle Helden legen alle Karten ab
Üblich	4	Hunger	Gegnerische Kreatur gibt sich selbst Schadenspunkte in der Höhe ihrer Macht

Selten	1	Versammlung auflösen	Aufseher erhält die gegnerische Kreatur in sein Blatt zurück
Selten	1	Erneuerung	Beide Helden legen alle Karten ab und nehmen sich dann dieselbe Anzahl von Nicht-Kreaturkarten
Selten	1	Zwängen	Beide Helden legen alle Karten ab und nehmen sich dann dieselbe Anzahl von Kreaturkarten
Selten	1	Geschenk	Gegnerische Helden erhält Ihre Kreatur
Selten	1	Gehirnschlag	Jeder Helden erhält für jede Karte in seinem Blatt 3 Schadenspunkte, ausgenommen für die ersten fünf Karten
Selten	2	Zorn	Alle gegnerischen Kreaturen erhalten bis nach ihrem nächsten Angriff die Fähigkeit »Toben«
Selten	3	Frischer Wind	X Äther bezahlen: Der gegnerische Held nimmt X Karten
Selten	4	Feedback	Alle von den verzauberten Helden erhaltenen Schadenspunkte werden bis zum Ende der Runde an den gegnerischen Helden weitergeleitet
Selten	4	Eissturm	Alle gegnerischen Kreaturen mit Ausnahme von Mauern setzen aus
Selten	6	Verheerender Hunger	Alle Kreaturen geben sich selbst Schadenspunkte in der Höhe ihrer Macht
Einzigartig	2	Größere Versammlungsauflösung	Aufseher erhalten alle Kreaturen aus dem Spiel in ihr Blatt zurück
Einzigartig	2	Macht des Gleichgewichts	Wenn der Zauberer weniger Ätherkanäle als sein Gegner hat, erhält der Zauberer 2 Ätherkanäle
Einzigartig	4	Größere Entzauberung	Alle Verzauberungen im Spiel werden entfernt
Einzigartig	7	Fluch des Hungers	Jede gegnerische Kreatur gibt sich selbst Schadenspunkte in der Höhe ihrer Macht

Kreaturen der Vitali

Zauber	2	Spuckender Fingus	0/2	Kann nicht angreifen. Bringen Sie ein Opfer: Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Held wird 1 Schadenspunkt hinzugefügt
Zauber	3	Kriegerzecke	2/2	
Üblich	2	Baumhirtentrieb	1/1	Regeneration (1)
Üblich	2	Kampfbiene	1/1	Fähigkeit »Fliegen«
Üblich	3	Baumhirte	2/2	Regeneration (1)
Üblich	4	Großer Baumhirte	3/3	Regeneration (1)

Üblich	4	Magische Hornisse	2/2	Fähigkeit »Fliegen«. Fähigkeit »Erstschlag«. Zerstören Sie am Ende des Kampfes jede Kreatur, die von der Zauberhornisse Schadenspunkte erhalten hat
Üblich	6	Mystische Hornisse	3/3	Fähigkeit »Fliegen«. Fähigkeit »Erstschlag«. Zerstören Sie am Ende des Kampfes jede Kreatur, die von der mystischen Hornisse Schadenspunkte erhalten hat
Üblich	6	Alter Baumhirte	4/4	Fähigkeit »Trampeln«. Regeneration (1)
Selten	1	Arbeitsbiene	0/1	Fähigkeit »Fliegen«. Die Macht aller Bienen erhöht sich um 1. Die Arbeitsbiene stirbt, nachdem sie dem gegnerischen Helden eine beliebige Anzahl an Schadenspunkten zugefügt hat
Selten	1	Grasschlange	1/1	Fähigkeit »Erstschlag«. Immer, wenn die Grasschlange dem gegnerischen Helden Kampfschadenspunkte zufügt, erhöhen sich Macht und Stärke der Grasschlange um 1
Selten	2	Arbeiterzecke	0/2	Macht und Stärke aller Zecken erhöhen sich um 1
Selten	2	Fleischfressender Fingus	0/6	Kann nicht angreifen. Bringen Sie ein Opfer: Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden werden X Schadenspunkte hinzugefügt, wobei X der Macht dieser Kreatur entspricht
Selten	3	Seeschlange	3/2	Fähigkeit »Erstschlag«. Jede Kreatur, die von der Seeschlange Schadenspunkte erhält, hat permanent eine um 1 verringerte Macht und Stärke
Selten	3	Mutterbiene	0/1	Kann nicht angreifen. Fähigkeit »Fliegen«. Alle Bienen erhalten Fähigkeit »Erstschlag«. Alle Bienen erhalten bis nach der nächsten Angriffsphase ihres Aufsehers die Fähigkeit »Toben«, wenn die Mutterbiene stirbt. Aussetzen, 2 Äther bezahlen: Bringen Sie Kampfbiene hervor
Selten	4	Gigantischer Fingus	2/7	Kann nicht angreifen. Aussetzen: Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden wird 1 Schadenspunkt hinzugefügt
Selten	6	Gewaltiger Fingus	3/9	Kann nicht angreifen. Macht und Stärke aller Fingus-Kreaturen erhöhen sich um 1
Selten	6	Anbeter	4/4	Fähigkeit »Lebensleitung«. Aussetzen: Die gegnerische Kreatur setzt aus
Selten	8	Anbetergelehrter	5/5	Fähigkeit »Lebensleitung«. Aussetzen: Alle gegnerischen Mauern setzen aus

Selten	9	Anbeterpatriarch	6/6	Fähigkeit »Lebensleitung«. Aussetzen: Alle gegnerischen Kreaturen der Rasse der gewählten Kreatur setzen aus
Einzigartig	1	Baumschlange	1/1	Fähigkeit »Erstschlag«. Verzaubert den Helden, der Schadenspunkte von der Baumschlange mit Schlangengift erhält, das diesem Helden am Ende jeder Runde 1 Schadenspunkt zufügt
Einzigartig	2	Sumpfschlange	2/2	Fähigkeit »Erstschlag«. Verzaubert den Helden, der Schadenspunkte von der Sumpfschlange mit Schlangengift erhält, das diesem Helden am Ende jeder Runde 1 Schadenspunkt zufügt
Einzigartig	2	Zeckenkönigin	0/1	Die Stärke aller Zecken erhöht sich um 2 und alle Zecken erhalten die Fähigkeit »Unermülich«
Einzigartig	2	Bienenkönigin	0/1	Fähigkeit »Fliegen«. Macht und Stärke aller Bienen erhöhen sich um 1. Die Bienenkönigin stirbt, nachdem sie dem gegnerischen Helden eine beliebige Anzahl von Schadenspunkten zugefügt hat
Einzigartig	4	Zeckenmutter	0/3	Aussetzen, zahlen Sie 4 Äther: Bringen Sie Krieger der Zecken hervor
Einzigartig	5	Böses Auge	3/3	Fähigkeit »Fliegen«. Fähigkeit »Entzaubern«. Aussetzen: Zerstören Sie eine gegnerische Kreatur mit Stärke kleiner oder gleich der Anzahl verbündeter Böser Augen ungeachtet der Schadenspunkte, die dieser Kreatur zugefügt wurden
Einzigartig	7	Krieger der Bösen Augen	5/3	Fähigkeit »Fliegen«. Fähigkeit »Erstschlag«. Aussetzen: Zerstören Sie die gegnerische Kreatur, die keine Mauer ist, mit Macht kleiner oder gleich der Anzahl verbündeter Böser Augen
Einzigartig	8	Mutter der Bösen Augen	6/7	Fähigkeit »Fliegen«. Böse Augen können von Mauern nicht aufgehalten werden

Zauber der Vitali

Zauber	2	Scharfe Klauen	Die Macht der verzauberten Kreatur erhöht sich um 2
Zauber	2	Dichter Wald	Dichter Wald: Kreaturen mit Macht 1 oder weniger können den Aufseher dieses Zaubers nicht angreifen
Üblich	1	Märtyrertum	Recycling. 1 Äther bezahlen; opfern Sie eine Kreatur: Macht und Stärke der geopferten Kreatur werden bis

			zum Ende der Runde zur Macht und Stärke der gegnerischen Kreatur hinzugefügt. Die gegnerische Kreatur erhält bis zum Ende der Runde auch die Fähigkeit »Trampeln«
Üblich	2	Dunkler Wald	Dunkler Wald: Kreaturen mit Macht 2 oder weniger können den Aufseher dieses Zaubers nicht angreifen
Üblich	2	Kleinere Heilung	Recycling. 1 Äther bezahlen: Sie erhalten 2 Lebenspunkte
Üblich	2	Ätherernte	Der Aufseher dieses Zaubers fügt für jeden Versammlungszauberspruch, der von einem Spieler ausgesprochen wurde, 2 Äther zu seinem Ätherpool hinzu
Üblich	3	Opfer	Recycling. 1 Äther bezahlen, opfern Sie eine Kreatur: Sie erhalten X Äther, wobei X die Summe der Macht und Stärke der Kreatur ist
Üblich	3	Geist von Basilisk	Die Kreatur erhält die Fähigkeit »Zerstörung«
Üblich	3	Dieb	Die Kreatur erhält die Fähigkeit »Verzicht« (3) (der Gegner muss 3 Karten aus seinem Blatt nach dem Zufallsprinzip ablegen, nachdem er von einer Kreatur mit Fähigkeit »Verzicht« (3) getroffen wurde)
Üblich	3	Segen des Waldes	Macht und Stärke der verzauberten Kreatur erhöhen sich um 2
Selten	1	Spirituelles Netz	Der Aufseher dieses Zaubers erhält 2 Lebenspunkte für jede Kreatur, die zum Friedhof gegangen ist
Selten	4	Stärke des Waldes	Die Macht aller verbündeten Kreaturen erhöht sich um 2
Selten	4	Herrschaft	Macht und Stärke aller verbündeten Kreaturen erhöhen sich um 1
Selten	4	Widerstandskraft des Waldes	Die Stärke aller verbündeten Kreaturen erhöht sich um 2
Einzigartig	2	Alter Wald	Alter Wald: Kreaturen mit Macht 3 oder weniger können den Aufseher dieses Zaubers nicht angreifen
Einzigartig	2	Hast	Alle verbündeten Kreaturen erhalten die Fähigkeiten »Erstschlag« und »Trampeln«
Einzigartig	2	Ätherdornen	Für jeden verwendeten Äther erleidet jeder Held 1 Schadenspunkt
Einzigartig	3	Erleuchtung	Alle Helden nehmen am Beginn ihrer Runde 1 zusätzliche Karte
Einzigartig	3	Tödliche Krankheit	Alle gegnerischen Kreaturen können die Fähigkeit »Regeneration« nicht einsetzen. Diese Kreaturen können ihre Schadenspunkte am Ende der Runde nicht wiedergutmachen
Einzigartig	4	Vitalität	Alle verbündeten Kreaturen erhalten die Fähigkeit »Regeneration« (2)

Einzigartig 4 Vergiftung Der verzauberte Held erhält am Ende jeder Runde 2 Schadenspunkte

Verzauberungen der Vitali

Zauber	1	Äthertropfen	Sie erhalten 2 Äther
Üblich	1	Ätherfütterung	Opfern Sie die Kreatur: Sie erhalten 1 Ätherkanal
Üblich	1	Ätherleitung	Sie erhalten 3 Äther
Üblich	2	Verrückter Tausch	Opfern Sie die Kreatur: Zerstören Sie eine gegnerische Kreatur. Der Aufseher der zerstörten Kreatur erhält X Lebenspunkte, wobei X der Stärke der zerstörten Kreatur entspricht
Üblich	2	Opferkraft	Opfern Sie die Kreatur: Sie erhalten ebenso viele Lebenspunkte, wie der Stärke der geopferten Kreatur entspricht. Der gegnerische Held erleidet ebenso viel Schaden, wie der Macht der geopferten Kreatur entspricht
Üblich	3	Steinring	Sie erhalten 1 Ätherkanal
Üblich	4	Symbiose	Sie erhalten 2 Lebenspunkte für jede Kreatur im Spiel
Selten	1	Heilung	Zahlen Sie X Äther: Sie erhalten X Lebenspunkte
Selten	1	Ätherblitz	Opfern Sie X Ätherkanäle: Macht und Stärke aller verbündeten Kreaturen erhöhen sich bis zum Ende der Runde um X
Selten	2	Segen	Macht und Stärke der verzauberten Kreatur erhöhen sich bis zum Ende der Runde um 4
Selten	2	Ätherhandel	Zahlen Sie X Lebenspunkte: Sie erhalten X Äther
Selten	2	Opferheilung	Opfern Sie eine Kreatur: Zerstören Sie einen gegnerischen Zauber
Selten	2	Glitzerstaub	Lassen Sie alle gegnerischen Kreaturen ausgenommen jene mit Fähigkeit »Unermülich« aussetzen
Selten	3	Spaltendes Efeu	Zerstören Sie eine gegnerische Mauer
Selten	3	Hurrikan	Zerstören Sie eine gegnerische Kreatur mit Fähigkeit »Fliegen«
Selten	4	Steinkreis	Sie erhalten 2 Ätherkanäle
Einzigartig	1	Ätherziehung	Sie erhalten 4 Äther
Einzigartig	4	Sturmangriff	Bis zum Ende der Runde erhöhen sich Macht und Stärke aller verbündeten Kreaturen um 3, und alle verbündeten Kreaturen erhalten die Fähigkeiten »Trampeln« und »Toben«

Einzigartig	5	Twister	Zerstören Sie eine gegnerische Kreatur, geben Sie dem Zauberer X Schadenspunkte, wobei X der Macht der zerstörten Kreatur entspricht
Einzigartig	6	Stone Henge	Sie erhalten 3 Ätherkanäle
Einzigartig	6	Zorn der Natur	Zerstören Sie alle Kreaturen, geben Sie dem Zauberer X Schadenspunkte, wobei X der Anzahl zerstörter Kreaturen entspricht
Einzigartig	7	Reinigung	Entfernen Sie alle Zauber, die im Spiel sind
Einzigartig	9	Größere Heilung	Verleihen Sie dem Zauberer wieder völlige Gesundheit

Kreaturen der Syntheten

Zauber	1	Mech Worm	1/1	Fähigkeit »Toben«. Diese Kreatur leidet nicht unter der Versammlungskrankheit. Regeneration (3)
Üblich	1	Kleine Velos	3/1	Wenn am Ende der Runde die Kleinen Velos keinen Schaden erlitten haben, zerstören Sie die Kleinen Velos
Üblich	2	Große Velos	4/2	Wenn am Ende der Runde die Großen Velos keinen Schaden erlitten haben, zerstören Sie die Großen Velos
Üblich	3	Mech Wurm	3/2	Fähigkeit »Toben«. Regeneration (3)
Üblich	4	Pteros	2/4	Fähigkeit »Fliegen«. Aussetzen, zahlen Sie X Äther: Beseitigen Sie den Zauber mit Zauberkosten von X oder weniger
Üblich	5	Bronzener Mechos	5/3	Am Ende des Kampfes wird jede Kreatur, die keine Mauer ist und durch den Bronzenen Mechos zu Schaden gekommen ist, zerstört
Üblich	5	Mech Wurm	5/4	Fähigkeit »Toben«. Regeneration (3)
Üblich	6	Verstärkte Pteros	3/6	Fähigkeit »Fliegen«. Fähigkeit »Entzaubern«. Aussetzen, X Äther bezahlen: Beseitigen Sie den Zauber mit Zauberkosten von X oder weniger
Üblich	7	Eiserner Mechos	6/4	Fähigkeit »Trampeln«. Am Ende des Kampfes wird jede Kreatur, die keine Mauer ist und durch den Eisernen Mechos zu Schaden gekommen ist, zerstört
Üblich	9	Stählerner Mechos	8/6	Fähigkeit »Trampeln«. Am Ende des Kampfes wird jede Kreatur, die keine Mauer ist und durch den Stählernen Mechos zu Schaden gekommen ist, zerstört

Selten	1	Mauer der Illusion	0/2	Mauern können nicht angreifen. 1 Äther bezahlen: Die Stärke der Mauer der Illusion wird 1+X, wobei X der Anzahl von Kreaturen auf dem Friedhof des Maueraufsehers entspricht
Selten	3	Imaginäre Mauer	0/6	Mauern können nicht angreifen. 3 Äther bezahlen: Die Macht dieser Fantasiemauer erhöht sich bis zum Ende der Runde um 2
Selten	4	Mauer der Verzerrung	0/8	Mauern können nicht angreifen. Bringen Sie ein Opfer: Verhindere jeglichen Kampfschaden, der diese Runde ausgegeben wurde
Selten	5	Bronzener Mechozaurus	6/4	Fähigkeit »Trampeln«. Fähigkeit »Lebensleitung«. Am Ende seiner Runde wird dem Aufseher des Bronzenen Mechozaurus 1 Schadenspunkt hinzugefügt. Bronzener Mechozaurus entzieht sich jedem Zauberspruch und allen Fähigkeiten
Selten	7	Eiserner Mechozaurus	7/5	Fähigkeit »Trampeln«. Fähigkeit »Lebensleitung«. Am Ende seiner Runde erleidet der Aufseher des Eisernen Mechozaurus 2 Schadenspunkte. Der Bronzene Mechozaurus entzieht sich jedem Zauberspruch und allen Fähigkeiten
Selten	9	Stählerner Mechozaurus	8/6	Fähigkeit »Trampeln«. Fähigkeit »Lebensleitung«. Am Ende seiner Runde erleidet der Aufseher des Stählernen Mechozaurus 3 Schadenspunkte. Bronzener Mechozaurus entzieht sich jedem Zauberspruch und allen Fähigkeiten
Einzigartig	1	Bronzene Abscheulichkeit	1/2	Regeneration (1)
Einzigartig	1	Mini Hopper	1/2	Mini Hopper leidet nicht unter der Versammlungskrankheit. Wenn am Ende der Runde 3 oder mehr Kreaturen am Friedhof über Mini Hopper liegen, kehrt Mini Hopper ins Spiel zurück
Einzigartig	2	Hopper	2/3	Hopper leidet nicht unter der Versammlungskrankheit. Wenn am Ende der Runde 3 oder mehr Kreaturen am Friedhof über Hopper liegen, kehrt Hopper ins Spiel zurück
Einzigartig	3	Eiserne Abscheulichkeit	3/4	Regeneration (1)
Einzigartig	4	Maxi Hopper	3/4	Fähigkeit »Verzicht« (1), Maxi Hopper leidet nicht unter der Versammlungskrankheit. Wenn am Ende der Runde 3 oder mehr Kreaturen am Friedhof über Maxi Hopper liegen, kehrt Maxi Hopper ins Spiel zurück

Einzigartig	4	Mauer der Dolche	2/5	Mauern können nicht angreifen. Fähigkeit »Fliegen«. Regeneration (1)
Einzigartig	4	Messermann	7/5	Fähigkeit »Entzaubern«. Messermann steht nicht auf. Opfern Sie die Kreatur, um den Messermann aufzustellen
Einzigartig	5	Stählerne Abscheulichkeit	5/6	Regeneration (1), kann nicht Ziel von Zauberspruch oder Fähigkeiten sein
Einzigartig	6	Sägenmann	9/6	Fähigkeit »Entzaubern«. Sägemann steht nicht auf. Opfern Sie die Kreatur, um Sägemann aufzustellen
Einzigartig	6	Kämpferin	6/6	Fähigkeit »Erstschlag«. Fähigkeit »Unermülich«. Regeneration(2). Aussetzen: Bringen Sie die gegnerische Kreatur mit Zauberkosten von 3 oder weniger vom Friedhof ins Spiel zurück
Einzigartig	8	Rasierklingenmann	11/8	Fähigkeit »Entzaubern«. Rasierklingenmann steht nicht auf. Opfern Sie die Kreatur, um den Rasierklingenmann aufzustellen
Einzigartig	8	Mauer der Messer	6/9	Mauern können nicht angreifen. Fähigkeit »Fliegen«. Regeneration (1)
Einzigartig	8	Kämpfer	8/8	Fähigkeit »Erstschlag«. Fähigkeit »Unermülich«. Regeneration(2). Aussetzen: Bringen Sie die gegnerische Kreatur mit Zauberkosten von 5 oder weniger vom Friedhof ins Spiel zurück
Einzigartig	9	Gehender Horror	9/9	Fähigkeit »Trampeln«. Geben Sie beim Betreten oder Verlassen des Gehenden Horrors allen Kreaturen 6 Schadenspunkte

Zauber der Syntheten

Zauber	2	Verdrehte Verbesserung	Macht und Stärke der verzauberten Kreatur erhöht sich um 2, am Ende jeder Runde verringern sich Macht und Stärke der verzauberten Kreatur permanent um 1
Zauber	3	Fehlschlag	Macht der verzauberten Kreatur verringert sich um 2
Üblich	1	Schwindelgas	Macht aller Kreaturen verringert sich um 1
Üblich	2	Bewegungsunfähigkeit	Verzauberte Kreatur steht nicht auf. Der Kreaturaufseher kann 2 Lebenspunkte und 2 Äther bezahlen, um die verzauberte Kreatur aufzustellen
Üblich	3	Schmerzbindung	Immer wenn die verzauberte Kreatur Schaden erleidet, nimmt der Aufseher dieser Kreatur denselben Schaden

Üblich	3	Schwindel	Stärke der verzauberten Kreatur verringert sich um 4 (Stärke kann nicht weniger als 1 sein)
Üblich	3	Rasereigas	Verringert die Stärke aller gegnerischen Kreaturen um 2 (Stärke kann nicht weniger als 1 sein)
Üblich	4	Entkräften	Macht der verzauberten Kreatur verringert sich um 6
Üblich	4	Aufladen	Recycling. 1 Äther bezahlen: Stellen Sie die gegnerische Kreatur auf
Selten	1	Zweite Geburt	Recycling. Zahlen Sie X Äther: Bringen Sie die gegnerische Kreatur mit Zauberkosten von X oder weniger vom Friedhof ins Spiel zurück
Selten	2	Erstickungsgas	Alle Helden und Kreaturen erhalten am Ende jeder Runde 2 Schadenspunkte
Selten	2	Selbstreparatur	Verzauberte Kreatur erhält Regeneration (1)
Selten	2	Umhang der Angst	Verzauberte Kreatur wird unabwehrbar
Selten	2	Irritation	Aufseher der verzauberten Kreatur erhält am Ende jeder Runde 1 Schadenspunkt. Die verzauberte Kreatur kann keine Fähigkeiten einsetzen
Selten	3	Werkstatt	Recycling. 1 Äther bezahlen: Geben Sie dem Helden die gegnerische Kreatur vom Friedhof zurück in sein Blatt, geben Sie allen gegnerischen Helden 1 Schadenspunkt
Selten	3	Täuschung	Verzauberte Kreatur tauscht Macht und Stärke. Alle Zauber in Bezug auf Macht wirken sich nun auf die Stärke der verzauberten Kreatur aus und umgekehrt
Selten	3	Depressionsgas	Macht aller Kreaturen verringert sich um 2
Selten	4	Wahnsinn	Aufseher der verzauberten Kreatur erhält am Ende jeder Runde 2 Schadenspunkte. Die verzauberte Kreatur kann keine Fähigkeiten einsetzen
Selten	5	Schlafgas	Alle gegnerischen Kreaturen werden als Mauern betrachtet (können nicht angreifen, können von mauergegnerischen Mitteln getroffen werden)
Einzigartig	1	Schwaches Gift	Verzauberter Held erhält zu Beginn seiner Runde 1 Schadenspunkt
Einzigartig	2	Überlastung	Macht und Stärke der verzauberten Kreatur erhöhen sich um 5, am Ende jeder Runde verringern sich Macht und Stärke der verzauberten Kreatur um 2
Einzigartig	2	Umleiten	Alle Schadenspunkte, die der Held erhält, werden an die verzauberte Kreatur weiter geleitet. Diese Kreatur kann die Fähigkeit »Regeneration« nicht nutzen
Einzigartig	2	Datenreiz	Aufseher dieses Zaubers nimmt 1 Karte für jeden ausgesprochenen Nichtversammlungszauberspruch

Einzigartig	3	Wiedergeburt	Recycling. Aussetzen, 2 Äther und 2 Lebenspunkte bezahlen: Bringen Sie die gegnerische Kreatur von Ihrem Friedhof ins Spiel zurück
Einzigartig	5	Starkes Gift	Verzauberter Held erhält am Ende jeder Runde 3 Schadenspunkte

Verzauberungen der Syntheten

Zauber	1	Schwächung	Gegnerische Kreatur setzt aus. Die verzauberte Kreatur steht zu Beginn der Runde ihres Aufsehers nicht auf. Der Aufseher der verzauberten Kreatur darf 3 Äther bezahlen, um diesen Zauber zu beseitigen und die verzauberte Kreatur aufzustellen
Zauber	2	Wiederbelebung	Gibt die letzte Kreatur auf Ihrem Friedhof in Ihr Blatt zurück, und dem gegnerischen Helden wird 1 Schadenspunkt hinzugefügt
Üblich	0	Kraftleitung	Entzieht dem gegnerischen Helden bis zu 5 Punkten Äther
Üblich	1	Reparatur	Gegnerische Kreatur von Ihrem Friedhof wird wieder in Ihr Blatt aufgenommen und dem gegnerischen Helden wird 1 Schadenspunkt hinzugefügt
Üblich	2	Datenimpuls	Nehmen Sie 2 Karten
Üblich	2	Gebrochene Realität	Sämtlicher Äther wird aus dem Ätherpool des gegnerischen Helden entfernt und diesem Helden werden ebenso viele Schadenspunkte hinzugefügt, wie Äther entfernt wurde
Üblich	3	Lärm	Gegner legt nach dem Zufallsprinzip 3 Karten ab
Üblich	3	Körpertauch	Opfern Sie die gegnerische Kreatur unter Ihrer Kontrolle: Bringen Sie die gegnerische Kreatur von Ihrem Friedhof ins Spiel zurück
Selten	2	Zurücksetzen	Alle Helden legen alle Karten ihres Blatts ab und nehmen sich dann die gleiche Anzahl von Karten
Selten	2	Widersprüchliche Realität	Zerstören Sie einen der Ätherkanäle des gegnerischen Helden
Selten	3	Energie für alle	Stellen Sie alle verbündeten Kreaturen auf. Dieser Zauberspruch kann während der Verteidigungsphase ausgesprochen werden
Selten	3	Datenschwall	Nehmen Sie 3 Karten
Selten	4	Reinigen	Beseitigen Sie den gegnerischen Zauber

Selten	4	Klonen	Erstellen Sie eine Kopie der gegnerischen Kreatur, die unter Ihrer Kontrolle im Spiel ist
Selten	5	Exil	Entfernen Sie die gegnerische Kreatur aus dem Spiel. Die Fähigkeit »Regeneration« kann dagegen nicht eingesetzt werden
Einzigartig	2	Schnellreparatur	Verzauberte Kreatur wird vom Friedhof ins Spiel gebracht. Ihre Macht und Stärke verringern sich um 1. Wenn diesen Zauber beseitigt wird — die Kreatur kehrt auf den Friedhof zurück, wenn die verzauberte Kreatur zerstört wird — geben Sie dem Besitzer seinen Zauber in sein Blatt zurück
Einzigartig	2	Gezapftes Leben	X Äther bezahlen: Dem gegnerischen Helden werden X Lebenspunkte abgezogen
Einzigartig	2	Alpha-Schlag	Kann nur auf eine verbündete Kreatur angewendet werden. Die verzauberte Kreatur erhält die Fähigkeit »Trampeln« und »Erster Schlag«, und ihre Macht erhöht sich um X, wobei X der anfänglichen Macht der Kreatur entspricht. Die Stärke der verzauberten Kreatur wird 1. Am Ende der Runde zerstören Sie die verzauberte Kreatur, diese kann dagegen nicht die Fähigkeit »Regeneration« einsetzen
Einzigartig	4	Realitätsdiebstahl	Stehlen Sie dem gegnerischen Helden 1 Ätherkanal
Einzigartig	6	Gehirnwäsche	Der gegnerische Held legt alle Karten ab

Artefakte

Amulett der Ätherverteidigung	Auf die verzauberte Kreatur können keine Zaubersprüche oder Fähigkeiten angewendet werden
Amulett der Jägerin Kreatur mit Macht 4 oder mehr	Fähigkeit »Erstschlag«. Aussetzen: Zerstören Sie eine gegnerische Kreatur
Amulett der Reinigung	Beseitigen Sie den gegnerischen Zauber
Amulett der Einheit	Jede Kreatur erhält +1/+1 für jede weitere Kreatur derselben Rasse, die sich im Spiel befindet
Ring des Befehls	Die verzauberte Kreatur ändert den Aufseher zum Aufseher dieses Zaubers
Ring der Zerstörung	Zerstören Sie die Kreatur, die den Gegner angreift. Diese kann nicht die Fähigkeit »Regeneration« einsetzen. Dieser Zauberspruch kann während der Verteidigungsphase verwendet werden
Ring der Heilung	Sie erhalten 7 Lebenspunkte

Ring der Lähmung	Verzauberte Kreatur steht nicht auf. Zahlen Sie 2 Lebenspunkte, damit die verzauberte Kreatur aufsteht
Stab des Kolosses	Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden werden 9 Schadenspunkte hinzugefügt
Stab der Verteidigung	Stärke aller verbündeten Kreaturen erhöht sich bis zum Ende der Verteidigungsphase um 3. Diese Fähigkeit kann nur während der Verteidigungsphase verwendet werden
Stab der Dominanz	Macht und Stärke aller verbündeten Kreaturen erhöhen sich um 1
Stab des Feuers	Zerstören Sie die gegnerische Kreatur
Stab des Wahnsinns	Aufseher der verzauberten Kreatur erhält jede Runde 2 Schadenspunkte
Stab der Konung	Verzauberte Kreatur erhält die folgenden Fähigkeiten — Trampeln, Erstschlag, Unermüdlich, Toben, Regeneration (3) und kann nicht Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein
Stab des Blitzes	Der gegnerischen Kreatur oder dem gegnerischen Helden werden 3 Schadenspunkte hinzugefügt
Stab der Reflexion	Alle Schadenspunkte, die der verzauberte Held erhalten hat, werden bis zum Ende der Runde an den gegnerischen Helden weitergeleitet
Stab der Wiederauferstehung	Geben Sie die gegnerische Kreatur vom Friedhof in das Blatt zurück
Rolle des Segens	Macht und Stärke der verzauberten Kreatur erhöhen sich bis zum Ende der Runde um 4
Rolle des Staubs	Alle Kreaturen können erst in ihrer nächsten Runde wieder angreifen
Rolle der Larve	Fähigkeit »Fliegen«.

Ressourcen

Name	Quelle
<i>Nicht anhäufbar</i>	
Äther	Ätherquellen (rot, blau, grün, schwarz)
<i>Ungewöhnliche Ressourcen - Pflanzen</i>	
Alraunwurzeln	Garten (Alraunwurzeln)
Schwarze Lotusblume	Garten (schwarze Lotusblumen)
<i>Seltene Ressource - Mineralien</i>	
Blutrubin	Minen (Rubine)
Giftsmaragd	Minen (Smaragde)

Sternsaphir	Minen (Saphire)
Rauchdiamant	Minen (Diamanten)
<i>Einzigartige Ressource</i>	
Gefrorene Flamme	Feuergletscher

Strukturen

Heldentraining, Entwicklung der Parameter

Lehrer Erfahrung	Verhilft zu 50% der für die Erreichung des nächsten Levels nötigen
Meister Fertigkeit	Verhilft zu einer neuen Fertigkeit oder verbessert eine bestehende
Magister	Erweitert die Erfahrung um die angegebene Menge
Quelle des Lebens	Erhöht vorübergehend die Zahl der Lebenspunkte des Helden
Quelle der Bewegung	Erhöht vorübergehend die Geschwindigkeit und die Sicht des Helden
Zitadelle der Heiler	Gibt allen Helden Lebenspunkte, solange sie Kontrolle über diese Strukturen haben
Zitadelle der Wanderer	Erhöht die Geschwindigkeit und die Sicht aller Helden, solange sie Kontrolle über diese Strukturen haben

Erhalt verschiedener Objekte

Altar	Verbessert den Ätherzustrom, während die Helden Kontrolle über diese Struktur haben
Obelisk des Wissens	Vergibt einen globalen Zauberspruch
Alter Obelisk	Vergibt Teil eines globalen Zauberspruch
Wachstein	Schlüssel
Runenstein	Geschlossene Tür, mit Schlüssel zu öffnen
Gnomhändler	Vergibt einmal pro Woche Ressourcen
Gnomalchemist	Vergibt einmal pro Woche Runen (1 Rune pro Zauberspruch)
Gnomhandwerker	Lädt die Artefakte neu auf
Gefängnis	Vergibt einen neuen Helden
Wagen des Händlers	Vergibt Ressourcen nur einmal

Wagen des Alchemisten	Vergibt Runen nur einmal (3 Runen pro Zauberspruch)
Beobachtungsgerät	Zeigt das Territorium rund um den Beobachtungspunkt
Beobachtungspunkt	Ermöglicht einen guten Blick über die Umgebung
Trainingslager	Helden können dort bleiben und pro Runde eine bestimmte Menge an Erfahrung sammeln
Kerker/Labyrinth/Krypta	Einmal pro Woche erscheinen hier Monster

Läden und deren Waren

Lehrlingslabor	Übliche Zaubersprüche mit Magie
Hütte des Rufers	Übliche Zaubersprüche mit Kreaturen
Steinportal	Runen für übliche Zaubersprüche
Zauberlabor	Seltene Zaubersprüche mit Magie
Turm des Rufers	Seltene Zaubersprüche mit Kreaturen
Granitportal	Runen für seltene Zaubersprüche
Zauberlabor	Einzigartige Zaubersprüche mit Magie
Gilde des Rufers	Einzigartige Zaubersprüche mit Kreaturen
Obsidiansportal	Runen für einzigartige Zaubersprüche

Globale Zaubersprüche

Übliche (farblose) globale Zaubersprüche

Entzauberung	Entfernen globalen Zaubers
Trennung	Entfernen des Weltzaubers
Wiederauferstehung	Lässt den Helden wiederaufstehen, der erst kürzlich unter der Kontrolle dessen, der diesen Zauberspruch getätigt hat, gestorben ist
Feuer- und Eisritual	Erzeugen von 1 weiteren gefrorenen Flamme pro Runde
Zurückberufung	Ihren Helden zum Versammlungspunkt zurückrufen
Verteidiger des Reichs	Einteilen des von Ihnen beherrschten gegnerischen Helden als Burgverteidiger, während dieser Zauberspruch wirksam ist
Krieger des Reichs	Anweisen Ihres Helden zum ätherischen Angriff auf die feindliche Burg
Visionen	Anzeigen der aktiven globalen Zaubersprüche, die derzeit von feindlichen Lords gesprochen werden
Entfernte Verwendung	Sie können das Gebäude aus beliebiger Entfernung einsetzen. Wählen Sie einen Helden und dann das gewünschte Gebäude aus

Versammlung der Rekruten	Rufen eines Helden des 1. Levels (der entsprechenden Rasse)
Versammlung der Krieger	Rufen eines Helden des 3. Levels (der entsprechenden Rasse)
Versammlung der Veteranen	Rufen eines Helden des 5. Levels (der entsprechenden Rasse)
Kleinere Festung	Errichten einer Behelfsfestung des 1. Levels (für die entsprechende Rasse)
Größere Festung	Errichten einer Behelfsfestung des 2. Levels (für die entsprechende Rasse)
Bastion	Errichten einer Behelfsfestung des 3. Levels (für die entsprechende Rasse)

Globale Zaubersprüche der Chaosianer

Blutritual	Erzeugen von 5 zusätzlichen Blutrubinen pro Runde
Glück	Dieser Zauberspruch erleichtert die Anwendung der Spezialisierung des Helden, funktioniert aber nicht bei Helden mit Glücksfähigkeit
Zorn des Blitzes	Jeder Kampf beginnt mit Blitzschlägen gegen Gegner eines Chaosianer-Helden
Meteor	Hinzufügen von 7 Schadenspunkten zur gegnerischen Burg
Kettenblitz	Hinzufügen von 4 Schadenspunkten zu allen feindlichen Burgen
Chaosschild	Ihre Burg nimmt 3 Schadenspunkte auf
Zorn der Toten	Hinzufügen 1 weiteren Schadenspunkts für jede Kreatur auf dem Friedhof des verteidigenden Helden, die den Kampf gegen den Angreifer verlor, der unter dem Einfluss dieses Zauberspruchs steht.
Burgvernichtung	Der Held unter dem Einfluss dieses Zauberspruchs fügt der feindlichen Burg 1,5 mal mehr Schaden zu
Schadenswirkung	Hinzufügen der gleichen Zahl von Schadenspunkten zu allen feindlichen Burgen, wenn eine verzauberte Burg beschädigt wird
Uhr der Apocalypse	Bei jeder Runde werden alle Burgen in ansteigendem Maß beschädigt: 1 Schadenspunkt – erste Runde, 2 Schadenspunkte – zweite Runde,

Globale Zaubersprüche der Kineten

Sternenritual	Erzeugen von 5 weiteren Sternensaphiren pro Runde
Konzentration	Hinzufügen weiterer Zaubersprüche in jeder zweiten Runde im Kampf. Dies ist nicht möglich, wenn der Held über die Konzentrationsfertigkeit verfügt

Hypnotismus	Jeder Kampf beginnt mit »Feindliche Atmosphäre«, die bereits auf Helden der Kinetik wirkt
Eisschild	Ihre Burg nimmt 5 Schadenspunkte auf
Eisbarrieren	Alle Burgen von Verbündeten erhalten 3 Punkte für Schadensaufnahme
Frische Brise	„Regeneration“ Ihrer Burg verbessert sich um den Faktor 1,5
Ansturmbelohnung	Bei vergeblicher Verteidigung einer Burg werden dieser 10 – X Schadenspunkte hinzugefügt, wobei X die Runde ist, in der der verteidigende Held das Spiel verlor.
Vergeltung	Wenn ein Angreifer gegen einen Verteidiger verliert, der unter dem Einfluss dieses Zauberspruchs steht, stirbt der Angreifer
Zauberspruchwirkung	Versuch der Rücknahme eines Zauberspruchs vom Besitzer der gegnerischen Burg. Der Preis entspricht der Äthermenge, die beim Sprechen des gegnerischen Zauberspruchs verbraucht wurde
Ätherausströmung	Der Preis aller vom Besitzer der gegnerischen Burg gesprochenen Zaubersprüche erhöht sich um die Hälfte des zusätzlich für diesen Zauberspruch benötigten Äthers.

Globale Zaubersprüche der Vitali

Schlangenritual	Erzeugen 5 weiterer Giftsmaragde pro Runde
Regeneration	Der Held erhält eine Erholungszeit von 1 hp/Kampfrunde. Dies gilt nicht, wenn der Held bereits die Fähigkeit „Regeneration“ besitzt
Geschenke des Waldes	Zu Beginn jedes Kampfs wird eine Baumschlange gerufen, um Vitali-Helden zu helfen
Säuredämpfe	Hinzufügen von 4 Schadenspunkten zur gegnerischen Burg
Atem des Waldes	Zurücknehmen 8 Schadenspunkten der Burg
Segen der Natur	Aufheben von 4 Schadenspunkten bei allen Burgen von Verbündeten
Segen des Walds	Hinzufügen 1 zusätzlichen Schadenspunkt zu einer Burg pro 10 Schadenspunkte zu, die ein angreifender Held am Ende seines Kampfes gegen den verteidigenden Helden der Burg hatte, wenn der verteidigende Held diesen Kampf verlor und der Angreifer von diesem Zauberspruch verzaubert war
Verzauberte Kräuter	Der Angreifer stiehlt X Alraunwurzeln und Lotusblumen, wodurch der feindlichen Burg $X = 10 \cdot$ Schadenspunkte hinzugefügt werden
Verfall	Schaden der verzauberten Burg kann nicht behoben werden
Ätherberuhigung	Verhindern aller ätherischen Kämpfe, solange der Zauberspruch wirksam ist



Globale Zaubersprüche der Syntheten

Rauchritual	Erzeugen 5 weiterer Rauchdiamanten pro Runde
Unterdrückung	Verringern der Chancen des Gegners des verzauberten Helden, seine Spezialisierung einzusetzen. Dieser Zauberspruch hat bei Helden mit der Unterdrückungsfertigkeit keine Wirkung
Kanaländerung	Jeder Kampf beginnt mit »Widersprüchlicher Realität« und einem Schlag gegen den Gegner eines Synthese-Helden
Reparatur	Zurücknehmen von 4 Schadenspunkten der Burg
Ständige Wiederherstellung	Verdoppeln der Fähigkeit „Regeneration“ Ihrer Burg
Massenwiederaufbau	„Regeneration“ aller verbündeten Burgen verbessert sich um den Faktor 1,5
Biologische Gefahr	Hinzufügen 1 Schadenspunkts für jede Kreatur im Spiel unter Kontrolle des verteidigenden Helden am Ende der Schlacht. Der verteidigende Held muss den Kampf gegen den Angreifer verlieren, der unter der Wirkung dieses Zauberspruchs steht.
Vergeltung	Wenn ein Angreifer gegen einen Verteidiger verliert, der unter dem Einfluss dieses Zauberspruchs steht, stirbt der Angreifer
Erosion	Die verzauberte Burg erhält bei Angriffen 1,5 mal mehr Schadenspunkte als sonst
Abschluss	Erstatten von X Burglebenspunkten: Hinzufügen von X Schadenspunkten an der gegnerischen Burg

Der letzte globale Zauberspruch aus der Liste jeder Rasse ist besonders stark, und man kann ihn auf besondere Weise bekommen. Er wird aus 3 Komponenten, die auf einer Landkarte verteilt sind, kompiliert und steht dem Besitzer dieses Helden zur Verfügung, sobald der Held alle drei Komponenten gesammelt hat.

Bedienelemente

Legende

Tastenkombinationen werden als <Erste Taste> + <Zweite Taste> dargestellt; zur Durchführung des Vorgangs halten Sie die erste Taste gedrückt und drücken dann die zweite Taste.

Mausbedienelemente:

Symbole	Beschreibung	Aktion
<L_click>	Linker Mausklick	Mit der linken Maustaste klicken
<R_click>	Rechter Mausklick	Mit der rechten Maustaste klicken
<Dbl_click>	Doppelklick	Doppelklicken (linke Maustaste)

Das Drücken und Halten der rechten Maustaste ruft immer das Kontexttippfenster für jenes Objekt auf, über dem sich der Mauszeiger gerade befindet.

Kamerabedienelemente

Allgemeine Befehle

<Bild-Auf>	Vergrößern
<Bild-Ab>	Verkleinern

Geländefenster

<Pfeil nach oben>	Kamera nach vorne bewegen
<Pfeil nach unten>	Kamera nach hinten bewegen
<Pfeil nach links>	Kamera nach links bewegen
<Pfeil nach rechts>	Kamera nach rechts bewegen
<Strg> + <Pfeil nach links>	Kamera nach links drehen
<Strg> + <Pfeil nach rechts>	Kamera nach rechts drehen

Gefechtfenster, automatischer Modus

<F1>	Standardkameraposition 1 einstellen
<F2>	Standardkameraposition 2 einstellen
<F3>	Standardkameraposition 3 einstellen
<F4>	Standardkameraposition 4 einstellen

Gefechtfenster, manueller Modus

<Pfeil nach unten>	Kamera nach unten kippen
<Pfeil nach oben>	Kamera nach oben kippen
<Pfeil nach links>	Kamera nach links kippen
<Pfeil nach rechts>	Kamera nach rechts kippen



Zeichen und Bedienelemente

Allgemeine Befehle

<L_click> Das Objekt auf dem Bildschirm wählen; das Ziel für den gewählten Helden zuweisen

<Strg>+<E> Den Befehl »Ende der Runde« oder »Ende der Phase« wählen

Geländefenster

<R_click> Auf den gewählten Helden: Befehl abbrechen

<Strg> + <L_click> Auf den nicht gewählten Helden: Tauschfenster zum Tauschen mit dem gewählten Helden aufrufen (beide Helden müssen nebeneinander bleiben)

Gefechtfenster

<R_click> Zauberspruch abbrechen, bis das Ziel zugeordnet wurde

<Dbf_click> Auf eine Kreatur: Zum Angriff senden/zurückholen (in der Angriffsphase)

<Leertaste> Wiedergabe aller Aktionen bis zum Ende der aktuellen Phase überspringen

Diverses

<Esc> Optionsbildschirm aufrufen

<F5> Schnellspeichern

<F8> Schnellladen

~ Konsolenfenster aufrufen

S.W.I.N.E.





Am 3. August überschreitet die Nationalarmee der Schweine die Grenze des Rübenlandes und macht es innerhalb von zwei Wochen dem Erdboden gleich. Der Rest der Hasenverbände muss nun zu einer List greifen...

Echtzeit-Strategie zum Durchbeißen,
doch Vorsicht ist geboten... Ihr Zwerchfell könnte platzen!

- 2 Kampagnen mit 22 Missionen
- Hoch detaillierte Modelle mit realistischer Fahrphysik und unterschiedlichen Fahreigenschaften
- 15 verschiedene Kampf- und Serviceeinheiten für jede Rasse, mit jeweils speziellen Eigenschaften
- Einheiten können in den nächsten Level übernommen und durch Upgrade-Kits ständig verbessert werden
- Frei dreh- und zoombare 3D-Oberfläche mit Wettereffekten, Tag- und Nachtmissionen, sowie verschiedenen Landschaftstypen
- Über 6000 witzige Kommentare und "tierische" Animationen, passend zu jeder Situation
- Internet und LAN-Mehrspielermodus mit 4 Spielmodi und 10 verschiedenen Karten
- 3 Schwierigkeitsstufen

www.swine-online.com