

PC DVD-ROM



# MIGHT & MAGIC HEROES VI



UBISOFT™

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



UBISOFT™

# **GESUNDHEITSSCHUTZ**

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

# **INHALT**

<b>INSTALLATION.....</b>	<b>2</b>
<b>SPIEL-EINSTELLUNGEN .....</b>	<b>3</b>
<b>GRUNDLEGENDE STEUERUNG .....</b>	<b>10</b>
<b>ABENTEUERKARTE.....</b>	<b>11</b>
<b>ABENTEUERKARTE GAMEPLAY.....</b>	<b>15</b>
<b>HELDENVERWALTUNG.....</b>	<b>22</b>
<b>STADT-BILDSCHIRM .....</b>	<b>26</b>
<b>SCHLACHT .....</b>	<b>29</b>
<b>UBISOFT-KUNDENDIENST .....</b>	<b>37</b>
<b>GARANTIE .....</b>	<b>39</b>

## INSTALLATION

### Installation von Might & Magic® Heroes® VI

Legen Sie die Spieldisc in Ihr DVD-Laufwerk ein. Wenn die Autorun-Funktion eingeschaltet ist, startet die Installation des Spiels automatisch. Falls nicht, doppelklicken Sie auf das DVD-Laufwerkssymbol im Arbeitsplatz. Doppelklicken Sie danach auf die Autorun.exe, um die Installation zu beginnen. Wählen Sie dann Installieren, um die Installation zu beginnen und befolgen Sie die Anweisungen des Installationsassistenten, um das Spiel erfolgreich auf dem Computer zu installieren.

### Deinstallation von Might & Magic® Heroes® VI

Klicken Sie auf das Deinstallationssymbol im Startmenü, um das Spiel zu deinstallieren. Folgen Sie den Anweisungen des Deinstallationsassistenten, um das Spiel erfolgreich zu installieren.

## SPIEL-EINSTELLUNGEN

Doppelklicken Sie auf das Symbol auf dem Desktop oder klicken Sie das Symbol im Startmenü an, um das Spiel zu starten.

### Hauptmenü

Nach dem Spielintro erscheint das Hauptmenü. Hier erhalten Sie Zugriff auf den Spielmodus, Ihr Profil, die Widgets und die Spieloptionen.



### Einzelspielerfenster

Auf diesem Bildschirm können Sie die Kampagne beginnen, Ihre gespeicherten Spiele laden, eine Einzelspieler-Szenariokarte beginnen oder Multiplayerkarten gegen KI-gesteuerte Gegner spielen.

## Multiplayer-Fenster

Auf diesem Bildschirm können Sie eine Multiplayer-Karte erstellen, fortsetzen oder einer solchen beitreten. Außerdem können Sie eine Hotseat-Karte beginnen. Sie können zwischen **Multiplayer-Spiel erstellen**, **Multiplayer-Spiel beitreten** und einem klassischen **Hotseat-Spiel** umschalten, indem Sie die drei Reiter unten links im Multiplayer-Fenster anklicken.

## Der CONFLUX

Der CONFLUX bildet die Online-Umgebung des Spiels und erscheint als CONFLUX-Taskleiste, die alle **CONFLUX-Widgets**, das **Meine Dynastie**-Fenster und den **Altar der Wünsche** beinhaltet.

Wenn Sie mit dem CONFLUX verbunden sind, erscheint die CONFLUX-Taskleiste im Hauptmenü immer auf dem Bildschirm. Im normalen Spiel bleibt sie allerdings verborgen. Sie können die Anzeige der CONFLUX-Taskleiste trotzdem umschalten, wenn Sie auf den Button «CONFLUX-Taskleiste anzeigen/verstecken» klicken.

Der Online-Button links neben dem «CONFLUX-Taskleiste anzeigen/verstecken»-Button zeigt Ihren Online-Status. Wenn er blau leuchtet, sind Sie verbunden. Leuchtet er grau, haben Sie keine Verbindung zum CONFLUX. Klicken Sie darauf, um sich mit dem CONFLUX zu verbinden oder die Verbindung zu beenden.

### Die CONFLUX-Widgets

Sie können nur auf die CONFLUX-Widgets zugreifen, wenn Sie online sind. Sie bilden die Hauptwerkzeuge, um Informationen zu erhalten oder um sich in die Might & Magic Heroes VI-Community einzubringen.

Sie befinden sich oben links in der CONFLUX-Taskleiste. Hier finden Sie den «Widgets verwalten»-Button und die Verknüpfungen zu den einzelnen Widgets. Klicken Sie auf eine Widget-Verknüpfung, um ein Widget ein- oder auszuschalten. Klicken Sie auf den «CONFLUX-Widgets verwalten»-Button oben links im Hauptmenü, um die CONFLUX-Widgets auszuwählen.

Hier können Sie die CONFLUX-Widgets einzeln ein- und ausschalten. CONFLUX-Widgets erscheinen erst in der CONFLUX-Taskleiste, wenn sie aktiviert wurden.

Sie können die Reihenfolge der Widget-Verknüpfungen durch Drag-and-Drop verändern, sofern die Position der Widgets nicht (über die Option im «CONFLUX-Widgets verwalten»-Fenster) gesperrt ist.

Sie können die CONFLUX-Widgets auch festpinnen, wenn sie während des Spiels in der Benutzeroberfläche erscheinen sollen und die CONFLUX-Taskleiste ausgeblendet ist. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie dem Spielchat weiter folgen möchten. Außerdem können Sie alle offenen Widgets in der CONFLUX-Taskleiste minimieren, indem Sie auf den «Widgets minimieren»-Button klicken, der sich unten rechts neben der Uhr befindet.

Hier finden Sie eine Auflistung der verschiedenen CONFLUX-Widgets, die Ihnen zur Verfügung stehen:

- **Neuigkeiten** - In diesem Widget können Sie sich die aktuellen offiziellen Neuigkeiten ansehen.
- **Freunde** - Verwalten Sie Ihre Freunde, Sehen Sie sich ihren Online-Status an und starten Sie Unterhaltungen mit ihnen.
- **Chat** - Unterhalten Sie sich mit anderen Online-Spielern in den Chat-Rooms oder privat.
- **Skype®** - Chatten Sie mit Ihren Skype-Kontakten direkt im Spiel.
- **Ranglisten** - Vergleichen Sie Ihr Ergebnis mit Ihren Freunden oder mit allen anderen Spielern.
- **Anmerkungen** - Erstellen Sie Ihre eigenen Anmerkungen und speichern Sie sie online.
- **UPLAY** - Verfolgen Sie Ihre Uplay Actions und Rewards.

### **Meine Dynastie-Fenster**

Das «Meine Dynastie»-Fenster ist nur verfügbar, wenn Sie Online sind. Hier werden Ihre Spielerdetails und die Dynastie-Informationen angezeigt. Sie können zwischen **Mein Online-Dynastieprofil**, **Meine Dynastie-Helden**, **Mein Dynastie-Bestiarium**, **Meine Dynastie-Heldentaten** und dem **Altar der Wünsche** umschalten, indem Sie auf die fünf Reiter unten links im **Mein-Dynastie-Fenster** klicken.

### **Mein Online-Dynastieprofil**

Im «Mein Online-Dynastieprofil»-Fenster können Sie Ihre Spieler- und Dynastiedetails einstellen und ansehen und auch die aktuelle Statistik und die Rekorde einsehen.

- **Profilportrait** - Sie können aus den Standard-Portraits wählen oder neue für Dynastie-Symbole am Altar der Wünsche kaufen.
- **Benutzername** - Hier wird Ihr Profilname angezeigt.
- **Titel** - Am Altar der Wünsche können Sie Titel für Dynastie-Symbole kaufen.

In den Dynastiedetails können Sie Folgendes nachsehen:

- **Dynastie-Rang**
- **Dynastie-Symbole**
- **Dynastie-Erfahrungspunkte**

Im Bereich Lieblichsheld können Sie einen Helden aus Ihrer Dynastie auswählen, um ihn den anderen Spielern zu präsentieren. Im Bereich der Lieblichsheldentaten können Sie bis zu vier Heldentaten auswählen, mit denen Sie bei den anderen Spielern angeben können und sich die zuletzt freigeschalteten Heldentaten ansehen.

Im Bereich «Kürzliche Spiele» erhalten Sie Informationen und Ergebnisse der letzten Einzelspieler- und Multiplayer-Spiele.

Im Bereich «Spieler-Statistiken» können Sie sich die Statistiken im Einzelspieler- und Multiplayer-Modus ansehen.

### **Meine Dynastie-Helden**

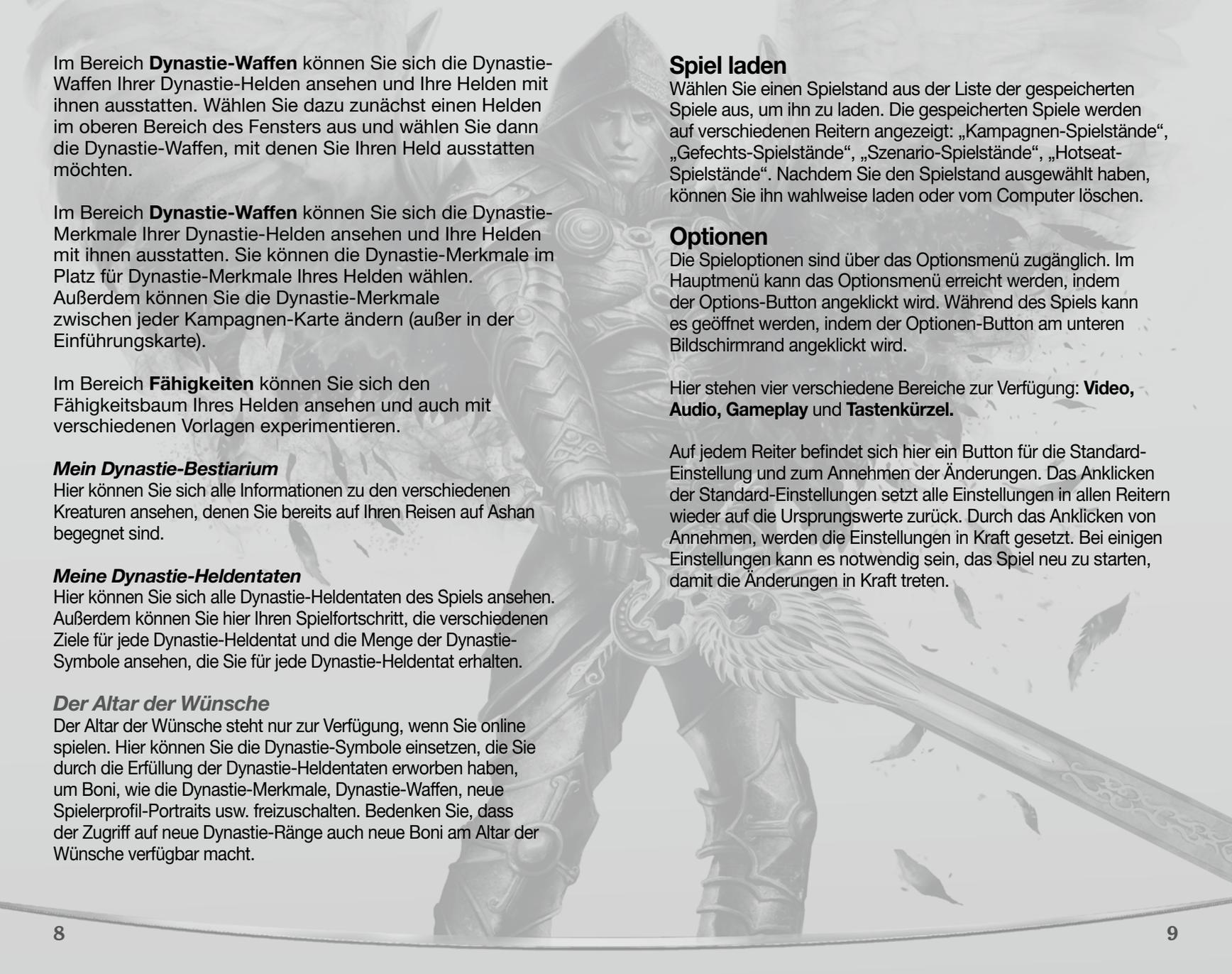
Das Fenster «Meine Dynastie-Helden» listet alle Helden Ihrer Dynastie auf und ermöglicht es Ihnen, neue zu erstellen und vorhandene anzupassen.

Im Oberen Bereich können Sie die voreingestellten und selbst erstellten Kampagnen-Helden betrachten. Sie können hier allerdings nur die Helden sehen, mit denen Sie bereits erfolgreich die entsprechende Fraktions-Kampagne durchgespielt haben.

Mit diesen Helden können Sie eigene Einzelspieler- und Multiplayer-Spiele spielen.

Hier können Sie zwischen Info, **Dynastie-Waffen**, **Dynastie-Merkmalen** und **Fähigkeiten** umschalten, indem Sie die vier Reiter in der Mitte des «Dynastie-Helden»-Fensters anklicken.

Der Info-Bereich zeigt die 3D-Modelle, die Hintergrundgeschichte, die Statistik und den Ruf des ausgewählten Helden an. Der Held kann im oberen Bereich des Fensters ausgewählt werden.



Im Bereich **Dynastie-Waffen** können Sie sich die Dynastie-Waffen Ihrer Dynastie-Helden ansehen und Ihre Helden mit ihnen ausstatten. Wählen Sie dazu zunächst einen Helden im oberen Bereich des Fensters aus und wählen Sie dann die Dynastie-Waffen, mit denen Sie Ihren Held ausstatten möchten.

Im Bereich **Dynastie-Waffen** können Sie sich die Dynastie-Merkmale Ihrer Dynastie-Helden ansehen und Ihre Helden mit ihnen ausstatten. Sie können die Dynastie-Merkmale im Platz für Dynastie-Merkmale Ihres Helden wählen. Außerdem können Sie die Dynastie-Merkmale zwischen jeder Kampagnen-Karte ändern (außer in der Einführungskarte).

Im Bereich **Fähigkeiten** können Sie sich den Fähigkeitsbaum Ihres Helden ansehen und auch mit verschiedenen Vorlagen experimentieren.

### ***Mein Dynastie-Bestiarium***

Hier können Sie sich alle Informationen zu den verschiedenen Kreaturen ansehen, denen Sie bereits auf Ihren Reisen auf Ashan begegnet sind.

### ***Meine Dynastie-Heldentaten***

Hier können Sie sich alle Dynastie-Heldentaten des Spiels ansehen. Außerdem können Sie hier Ihren Spielfortschritt, die verschiedenen Ziele für jede Dynastie-Heldentat und die Menge der Dynastie-Symbole ansehen, die Sie für jede Dynastie-Heldentat erhalten.

### ***Der Altar der Wünsche***

Der Altar der Wünsche steht nur zur Verfügung, wenn Sie online spielen. Hier können Sie die Dynastie-Symbole einsetzen, die Sie durch die Erfüllung der Dynastie-Heldentaten erworben haben, um Boni, wie die Dynastie-Merkmale, Dynastie-Waffen, neue Spielerprofil-Portraits usw. freizuschalten. Bedenken Sie, dass der Zugriff auf neue Dynastie-Ränge auch neue Boni am Altar der Wünsche verfügbar macht.

## **Spiel laden**

Wählen Sie einen Spielstand aus der Liste der gespeicherten Spiele aus, um ihn zu laden. Die gespeicherten Spiele werden auf verschiedenen Reitern angezeigt: „Kampagnen-Spielstände“, „Gefechts-Spielstände“, „Szenario-Spielstände“, „Hotseat-Spielstände“. Nachdem Sie den Spielstand ausgewählt haben, können Sie ihn wahlweise laden oder vom Computer löschen.

## **Optionen**

Die Spieloptionen sind über das Optionsmenü zugänglich. Im Hauptmenü kann das Optionsmenü erreicht werden, indem der Options-Button angeklickt wird. Während des Spiels kann es geöffnet werden, indem der Optionen-Button am unteren Bildschirmrand angeklickt wird.

Hier stehen vier verschiedene Bereiche zur Verfügung: **Video**, **Audio**, **Gameplay** und **Tastenkürzel**.

Auf jedem Reiter befindet sich hier ein Button für die Standard-Einstellung und zum Annehmen der Änderungen. Das Anklicken der Standard-Einstellungen setzt alle Einstellungen in allen Reitern wieder auf die Ursprungswerte zurück. Durch das Anklicken von Annehmen, werden die Einstellungen in Kraft gesetzt. Bei einigen Einstellungen kann es notwendig sein, das Spiel neu zu starten, damit die Änderungen in Kraft treten.

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

### Maussteuerung

Während des Spiels werden Sie überwiegend die linke Maustaste benutzen, um den Helden zu lenken und mit der Umgebung und der Spieloberfläche zu interagieren. Außerdem können Sie sich Hinweise mit zusätzlichen Informationen anzeigen lassen, indem Sie auf Spielelemente und die Spieloberfläche rechtsklicken.

Auf der Abenteuerkarte können Sie die Karte scrollen, indem Sie den Cursor an den Bildschirmrand führen oder die Maus bei gedrückter mittlerer Maustaste bewegen.

Sie können auf der Abenteuerkarte und in den Kämpfen mithilfe des Mausekzes heran und heraus zoomen.

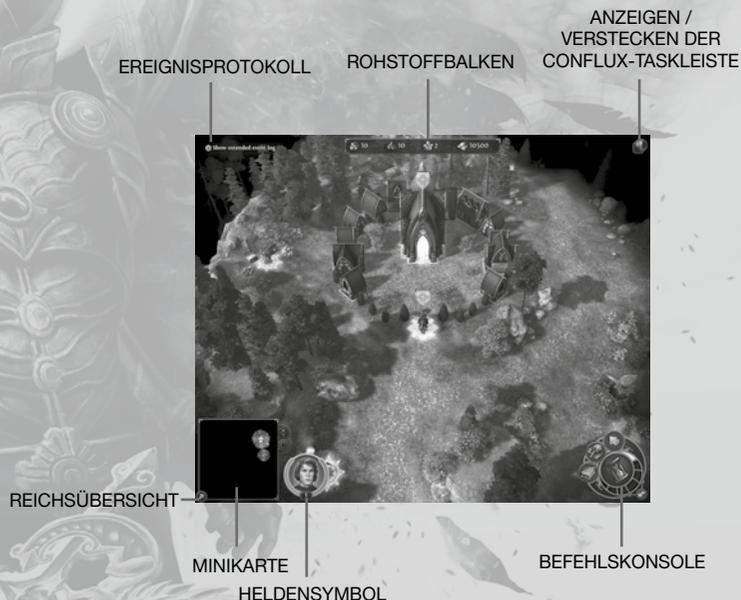
### Tastaturkürzel

Viele Aktionen im Spiel sind über Tastaturkürzel erreichbar. Sie können sich die Tastaturkürzel im Optionsmenü im Reiter Tastaturkürzel ansehen und auf Ihre Wünsche anpassen.

Drehen Sie die Kamera mit der Entf.- oder Bild ab-Taste. Sie können die Kameraposition, den Zoom und die Rotation auf die Standardwerte zurücksetzen, indem Sie die Ende-Taste drücken.

## ABENTEUERKARTE

### Abenteuerkarte, Oberfläche



### Minikarte

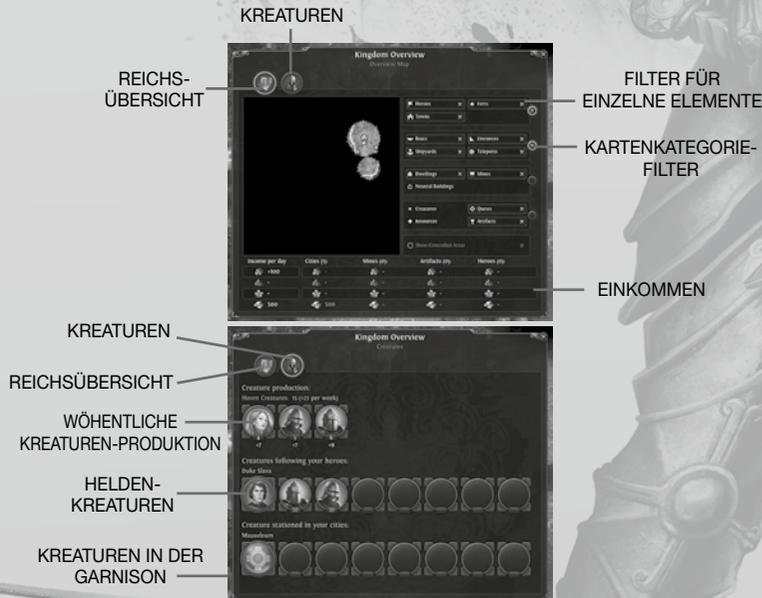
Die Minikarte ist eine verkleinerte Ausführung der Abenteuerkarte. Das kleine Trapez zeigt an, in welche Richtung die Kamera auf der Abenteuerkarte ausgerichtet ist. Die Symbole auf der Minikarte zeigen den Aufenthaltsort des Helden, der Städte, der Festungen, Bergwerke und Behausungen. Auf der Minikarte befinden sich drei Buttons:

1. Zwischen Oberfläche und Untergrund wechseln - Schaltet die Karte zwischen Oberflächen- und Untergrund-Ansicht um.
2. Einflussbereichs-Anzeige - Schaltet die Einflussbereichs-Anzeige auf der Minikarte ein oder aus.
3. Reichsüberblick - Öffnet den Reichsüberblick.



## Reichsüberblick

Das Fenster des Reichsüberblicks beinhaltet zwei Reiter. Der erste Reiter zeigt ein größeres Bild der Abenteuerkarte mit Symbolen, die mithilfe der Steuerelemente auf der rechten Seite ein- und ausgeschaltet werden können. Unten können Sie die Rohstoffproduktion Ihres Königreichs begutachten. Auf dem zweiten Reiter können Sie ablesen, wie viele Kreaturen pro Woche produziert werden. Hier werden auch Ihre Helden, Städte und Festungen mit ihrer Armee angezeigt.



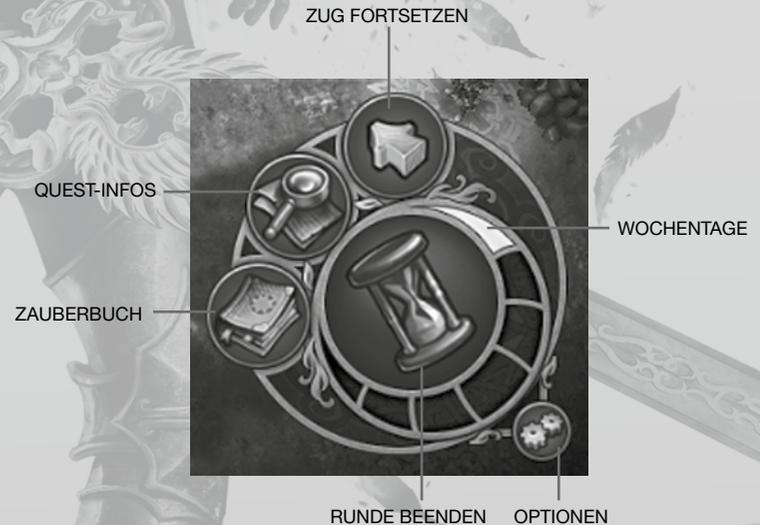
## Heldensymbole

Die Symbole der Helden, über die Sie gerade verfügen, erscheinen unten auf dem Bildschirm neben der Minikarte. Sie können einen Helden auswählen, indem Sie auf sein Symbol klicken oder das Heldenfenster öffnen, indem Sie auf das Symbol doppelklicken.

## Befehlskonsole

Hier haben Sie die folgenden Optionen:

- **Zug beenden** - Wenn Sie hierauf klicken, ist Ihr Zug beendet. Um den Button herum werden die Wochentage in gelb hervorgehoben.
- **Aufgaben-Informationen** - Wenn Sie auf diesen Button klicken, öffnet sich das Aufgaben-Fenster.
- **Zauberbuch** - Öffnet das Zauberbuch
- **Zug fortsetzen** - Bewegt den Helden auf dem vorgegebenen Pfad. Wenn der Held kein Ziel hat, ist der Button nicht aktiv.
- **Optionen** - Mit diesem Button öffnen Sie den Optionsbildschirm. Auf diesem Bildschirm können Sie Spielstände laden und speichern, die Spiel- und Hardwarekonfiguration anpassen, die Karte neu starten, ins Hauptmenü oder auf die Betriebssystemoberfläche zurückkehren.



## Zauberbuch-Fenster

Klicken Sie auf den Button Zauberbuch, um das Zauberbuch zu öffnen. Dieser Button ist sowohl auf der Abenteuerkarte als auch während der Schlachten erreichbar. Die Hauptfunktion des Zauberbuch-Fensters ist es, aktive Fähigkeiten zu nutzen, aber Sie können auch Ihre passiven Fähigkeiten ansehen.

## Plätze für eigene Buttons

Einige Fenster verfügen über besondere Symbole in der linken oberen Ecke, für eigene Buttons. Diese Buttons können auf leere Plätze in der Benutzeroberfläche gezogen werden. Mit ihrer Hilfe können Sie schneller auf diese Fenster zugreifen. Sie können auch Zauber auf diese leeren Plätze ziehen.

## ABENTEUERKARTE GAMEPLAY

Ihre ersten Erfahrungen in der Welt von Might & Magic® Heroes® VI beginnen auf der Abenteuerkarte. Die Ereignisse, die hier eintreten, sind der Strategiestufe des Spiels angepasst. Hier entwickeln die Parteien ihre Gebiete, sammeln Rohstoffe und interagieren mit zahlreichen Objekten, neutralen Einheiten und untereinander. Auf der Abenteuerkarte können Sie sehen, wo die Missionsereignisse angesiedelt sind. Außerdem können Sie hier das umliegende Gebiet und den Sichtbereich Ihres Helden betrachten. Der Rest der Karte wird vom «Nebel des Krieges» bedeckt und nicht auf der Karte angezeigt. Die meisten Karten verfügen auch über einen Untergrund-Level, den Sie über besondere Gebäude erreichen können.

## Quests und Ziele

Quests/Ziele werden zu Beginn einer Mission ausgegeben und während der Erfüllung dieser Missionen, können noch weitere hinzukommen, abhängig von Ereignissen und gewissen Situationen. Sie müssen alle Primär-Quests/Ziele erfüllen, um eine Mission abzuschließen.

## Städte

Wenn Sie ein Kreaturengebäude in der Stadt errichten, erhalten Sie sofort einige Kreaturen. Danach produziert das Gebäude im Wochenrhythmus Kreaturen in den Vorrat. Sie können Kreaturen aus diesem Vorrat anwerben, sofern das entsprechende Gebäude in der Stadt errichtet ist.

## Festungen

Festungen sind die kleinere Version einer Stadt. Sie dienen als Kontrollpunkte, genau wie die Städte, und bieten eine Verteidigung gegen Angreifer. Sie können auch in Festungen Kreaturen anwerben, sofern dort Behausungen angeschlossen sind. Allerdings können Sie keine Gebäude in Festungen errichten.

## Behausungen

Eine Behausung in Ihrem Besitz produziert zu Beginn jeder Woche Kreaturen in den Vorrat. Es gibt drei Arten von Behausungen für jede Fraktion: Basis-Behausungen, die alle 3 Basiskreaturen hervorbringen, Elite-Behausungen, die alle 3 Elitekreaturen produzieren und Meister-Behausungen, die Meisterkreaturen herstellen.

## Vorrat

Klicken Sie auf das gewünschte Ziel oder Objekt, um den Reiseweg Ihres Helden festzulegen. Wenn der Held dieses Ziel erreichen kann, wird ein gepunkteter Reiseweg dorthin angezeigt. Bestätigen Sie Ihr Ziel, indem Sie noch einmal auf diesen Punkt klicken. Wenn der Reiseweg nur über einen Gegner zu erreichen ist, wird der Weg ab der Position des Kampfes in rot angezeigt. Jeder Held verfügt über eine bestimmte Menge an Bewegungspunkten, die er pro Tag ausgeben darf. Wenn das Ziel außerhalb der Reichweite des Helden liegt, werden die Punkte außerhalb der Reichweite in weiß angezeigt.

## Reisen

### Reisewege

Klicken Sie auf das gewünschte Ziel oder Objekt, um den Reiseweg Ihres Helden festzulegen. Wenn der Held dieses Ziel erreichen kann, wird ein gepunkteter Reiseweg dorthin angezeigt. Bestätigen Sie Ihr Ziel, indem Sie noch einmal auf diesen Punkt klicken. Wenn der Reiseweg nur über einen Gegner zu erreichen ist, wird der Weg ab der Position des Kampfes in rot angezeigt. Jeder Held verfügt über eine bestimmte Menge an Bewegungspunkten, die er pro Tag ausgeben darf. Wenn das Ziel außerhalb der Reichweite des Helden liegt, werden die Punkte außerhalb der Reichweite in weiß angezeigt.

## Gelände und Bewegungsgeschwindigkeit

Auf trockenem Land hängt die Bewegungsgeschwindigkeit (die Strecke, die der Held mit seiner Armee an einem Tag zurücklegen kann) von einigen Faktoren ab:

- Geländeart: Befestigte Straßen ermöglichen die schnellste Fortbewegung. In unbefestigtem Gelände hängt die Reisegeschwindigkeit vom Gelände ab. Einige Gelände sind schwerer zu durchqueren als andere. Dies wird durch höhere oder geringere Bewegungspunkt-Kosten auf der Abenteuerkarte angezeigt. Wenn Sie den Reiseweg des Helden festlegen, sucht er sich den Weg mit den geringsten Bewegungspunkt-Kosten aus.
- Auf der Abenteuerkarte befinden sich Objekte und es gibt Fähigkeiten, die dem Helden Bewegungspunktboni verleihen, wie der Stall, der Leuchtturm oder die Fähigkeit Pfadfinder.
- Helden ohne Armee müssen weniger Bewegungspunkte aufwenden, können allerdings keine feindlichen Kreaturen oder Helden überwinden.

Flüsse können für gewöhnlich durchwaten werden, wenn ein Weg hinein führt. Tiefere Gewässer (Seen und Meere) können nur von einem Helden des Sanktuariums oder mit einem Schiff bereist werden. Schiffe können ausschließlich in Schiffswerften gebaut werden.

## Kalender und Zeit

### Spielzeit

Auf der Abenteuerkarte dauert ein Zug einen Tag. Wenn alle Helden ihre Ziele erreicht oder alle Bewegungspunkte verbraucht haben, endet der Zug. Wenn alle Spieler ihre Züge abgeschlossen haben, beginnt ein neuer Tag.

Zu Beginn einer jeden Woche ist die Ausbildung der Kreaturen in den Stadtgebäuden und den Behausungen abgeschlossen und sie werden zur Anwerbung freigegeben.

## Woche des ...

Es gibt besondere Wochen in Ashan, die Einfluss auf Ihre Abenteuer haben. In diesen Wochen wird zum Beispiel die Kreaturenproduktion erhöht, die Wirkung von Zaubern verbessert sich, die Bewegungskosten auf Wasser reduzieren sich und vieles mehr. Die Anordnung dieser Wochen ist festgelegt, aber die Startwoche zu Beginn des Spiels wird zufällig gewählt.

## Rohstoffe

Es gibt vier verschiedene Arten von Rohstoffen (Holz, Erz, Kristalle und Gold), die durch die Einnahme von Bergwerken auf der Abenteuerkarte geborgen werden können. Bergwerke produzieren jeden Tag Rohstoffe.

Gold, Holz und Erz sind universelle Rohstoffe. Kristalle zählen zu den seltenen Rohstoffen, die dazu benötigt werden, mächtige Gebäude zu errichten und die mächtigsten Kreaturen anzuheuern.

Es gibt noch verschiedene andere Möglichkeiten an Rohstoffe zu gelangen.

- Das Hauptgebäude der Stadt produziert täglich Gold. Außerdem können Sie das Marktplatz-Gebäude Ihrer Stadt benutzen, um Rohstoffe zu handeln. Je mehr Marktplätze Sie besitzen, desto günstiger werden die Tauschraten.
- Einzigartige Rohstoffe: Wenn Sie die Abenteuerkarte weiter erforschen, finden Sie Kisten und Haufen mit Rohstoffen, die Sie aufnehmen können.

## Einflussbereich

### Wie der Einflussbereich funktioniert

Jeder Bereich enthält einen Kontrollpunkt. Das kann entweder eine Stadt oder eine Festung sein.

Wenn ein solcher Kontrollpunkt eingenommen wird, erhalten Sie Kontrolle über Bergwerke und Behausungen in diesem Bereich nach den folgenden Regeln:

- Sie erhalten automatisch die Kontrolle über alle nicht-neutralen Bergwerke und Behausungen in dem Bereich.
- Die Helden der anderen Spieler können Bergwerke und Behausungen in Ihrem Bereich einnehmen. Allerdings müssen diese Helden, am Eingang des Gebäudes

verweilen, um es zu halten. Sobald der Held das Gebäude wieder verlässt, geht es wieder in Ihren Besitz über.

- Wenn ein neutrales Bergwerk im vom Spieler kontrollierten Bereich eingenommen wird, wird es automatisch zum Kontrollpunkt hinzugefügt.
- Wenn ein Bereich neutral ist (der Kontrollpunkt neutral ist), ändert sich die Zugehörigkeit von eingenommenen Bergwerken und Behausungen nicht zurück nach neutral, wenn diese verlassen werden. Sie gehören Ihnen, bis ein anderer Spieler den Kontrollpunkt einnimmt.

Jedes Gebäude, das Teil des Einflussbereich-Systems ist, verfügt über eine entsprechende Markierung, die zum Kontrollpunkt zeigt.

### Vorzüge der Kontrolle eines Bereichs

Die Kontrolle eines Bereichs bietet besondere Vorzüge:

- Helden des Besitzers benötigen weniger Bewegungspunkte, wenn sie sich durch diesen Bereich bewegen.
- Einige einmalige Bauwerke der Stadt wirken auf die gesamte Umgebung der Stadt.

### Bereiche ohne Kontrollpunkte

Einige Orte auf der Abenteuerkarte kommen ohne Einflussbereich aus. Wenn Sie ein solches Bergwerk oder eine solche Behausung einnehmen, behalten Sie die Kontrolle darüber, bis ein anderer Spieler das Objekt einnimmt.

## Gebäude

Auf der Abenteuerkarte können Helden mit verschiedenen Gebäuden agieren. Einige können nur einmal pro Woche besucht werden, andere können eingenommen werden. Ein belagertes Gebäude trägt das Banner des Spielers.

## Andere Objekte

Auf der Abenteuerkarte können Sie Rohstoffanhäufungen finden, wie auch Artefakte und Kisten.

## **Artefakte**

### **Gewöhnliche Artefakte**

Artefakte sind verschiedene mächtige Ausrüstungsgegenstände, die der Held nutzen kann. Wenn sie ausgerüstet werden, verleihen sie dem Helden unterschiedliche Effekte. Gewöhnliche Artefakte können in drei Kategorien eingeteilt werden:

- Unbedeutende Artefakte sind die schwächsten aller Artefakte.
- Bedeutende Artefakte verfügen über stärkere Kräfte.
- Reliquien stellen die stärksten gewöhnlichen Artefakte dar.

### **Artefakt-Garnituren**

Einige Artefakte gehören zu einer Garnitur. Wenn zwei Artefakte aus der gleichen Garnitur ausgerüstet werden, wird ein besonderer Garnitur-Bonus auf dem Helden wirksam. Jede weitere Garnitur erweitert diesen Bonus. Diese Garnitur wird vom entsprechenden Avatar über die Kampagnen weiter mitgeführt.

### **Dynastie-Waffen**

Dynastie-Waffen sind seltene, besondere und sehr wirkungsvolle Waffen. Entgegen der gewöhnlichen Artefakte sind die Dynastie-Waffen an Ihre Dynastie gebunden. Wenn Sie eine Dynastie-Waffe finden, können Sie im Reiter Dynastie-Boni des Heldenfensters darauf zugreifen. Alle Helden Ihrer Dynastie können diese Artefakte ausrüsten.

Dynastie-Waffen gewinnen an Erfahrung, wenn ihr Benutzer Erfahrung erhält. Wenn eine Dynastie-Waffe ausreichend Erfahrung gesammelt hat, steigt sie auf und es wird ein neuer Bonus verfügbar. Die meisten Dynastie-Waffen können eine aktive Fähigkeit erhalten, die ihr Träger dann in der Schlacht benutzen kann.

### **Tränke und Schriftrollen**

Tränke und Schriftrollen können auf der Abenteuerkarte gefunden und in der Schlacht eingesetzt werden. Tränke erhöhen das Mana des Helden und Schriftrollen haben die gleichen Möglichkeiten wie die anderen Fähigkeiten mit zwei Ausnahmen: Wenn sie benutzt werden, verschwinden sie aus dem Inventar und dem Zauberbuch und sie verbrauchen kein Mana.

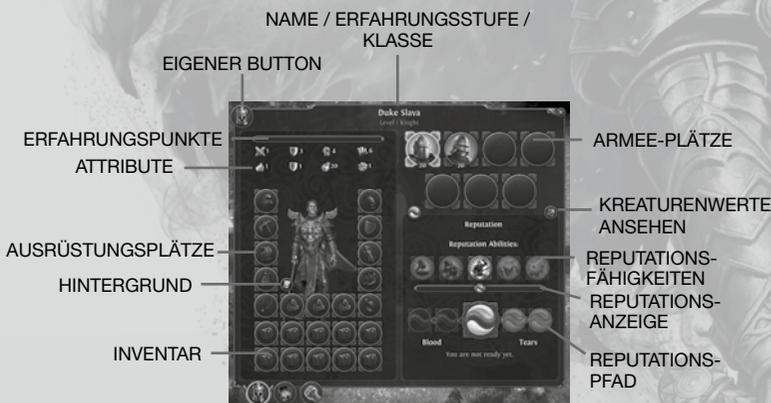
## **Ashas Träne**

Ashas Träne ist ein Artefakt, das benötigt wird, um ein besonderes Gebäude in Ihrer Stadt zu errichten. Es gibt mehrere Möglichkeiten Ashas Träne zu finden. Sobald Ashas Träne im Besitz des Spielers ist, muss sie zu einer seiner Städte gebracht werden. Die Stadt muss über ein Kapitol verfügen, damit das Ashas-Träne-Bauwerk errichtet werden kann.

# HELDENVERWALTUNG

## Heldenfenster

Doppelklicken Sie auf das Heldensymbol, um dieses Fenster zu öffnen. Hier können Sie die Statistik Ihres Helden betrachten, Artefakte ausrüsten, Ihre Armee verwalten und ansehen und Ihren Ruf betrachten und ändern.



## Reputation

Hier können Sie den Fortschritt Ihres Helden in zwei verfügbaren Pfaden sehen: Den Pfad des Drachenbluts und den Pfad der Drachentränen. Diese Pfade repräsentieren verschiedene Aktionen Ihrer Helden, die den Ruf in der Welt von Ashan beeinflussen.

Sobald ausreichend Reputationspunkte im Pfad des Drachenbluts oder im Pfad der Drachentränen gewonnen wurden, kann der Spieler die Klasse seines Helden ändern, um einen Avatar der entsprechenden Reputation zu erhalten. Die Änderung der Klasse eines Helden kann in jeder Stadt durchgeführt werden. Sobald ein Held seine Klasse geändert hat, kann er seine Klasse nicht mehr im gleichen Spiel oder der gleichen Kampagne erneut ändern. Als Avatar einer Reputation erhält der Held folgende Vorzüge:

- 1 Heldenfähigkeit, die einmalig für die Klasse und die Reputation ist.

- 1 mächtigere Heldenfähigkeit, die einmalig für die Klasse und die Reputation ist.
- Energiebonus für die Heldenfähigkeiten der aktuellen Reputation.

Die Helden gelten als neutral gegenüber den beiden Reputationen, bevor sie die Klasse ändern. Neutrale Helden besitzen ebenfalls eine einmalige Fähigkeit ihrer Klasse. Neutrale Fähigkeiten bleiben ebenfalls erhalten, wenn der Held die Klasse wechselt.

## Dynastie-Boni

Sie erreichen dieses Fenster mithilfe der Reiter unten links im Heldenfenster.

Wenn Sie online spielen, können Sie sich die ausgerüsteten Dynastie-Merkmale ansehen und die Dynastie-Waffe anlegen.

## Dynastie-Merkmale

Die für das Spiel genutzten Dynastie-Merkmale werden oben auf dem Dynastie-Panel angezeigt. Bewegen Sie die Maus über das entsprechende Symbol, um mehr darüber zu erfahren.

Bitte bedenken Sie, dass einige Dynastie-Merkmale keinen Effekt auf den aktuell betrachteten Held haben, da sie meist dem Spieler und nicht dem Helden Vorzüge verleihen.

## Dynastie-Waffen

Der untere Bereich des Dynastie-Panels enthält alle Dynastie-Waffen, die Sie freigeschaltet haben.

Dynastie-Waffen können Sie ausrüsten wie normale Artefakte. Um eine Dynastie-Waffe zu ersetzen, ziehen Sie einfach die neue Dynastie-Waffe auf die alte.

## Fähigkeitenbaum-Panel

### Macht-Fähigkeiten

Die Macht-Fähigkeiten werden in fünf Kategorien und drei Stärken angezeigt.

Die Basisfähigkeiten werden in der obersten, die Elitefähigkeiten in der mittleren und die Meisterfähigkeiten in der unteren Reihe angezeigt. Die Meisterfähigkeiten sind für Helden mit magischer Affinität nicht verfügbar.

### **Magie-Fähigkeiten**

Die Magie-Fähigkeiten sind ebenfalls kategorisiert: Sie sind in die Schulen der Magie unterteilt.

Insgesamt gibt es sieben Schulen der Magie. Einige dieser Schulen sind nicht für alle Fraktionen verfügbar. Die Meisterfähigkeiten sind für Helden mit Macht-Affinität nicht verfügbar.

### **Helden-Fähigkeiten**

Der Reiter Helden-Fähigkeiten enthält verschiedene Spezialfähigkeiten des Helden.

### **Fraktionsfähigkeiten**

Die Fraktionsfähigkeiten hängen von der Fraktion des Helden ab. Es gibt vier Ränge, die in der Mächtigkeit ansteigen und vom Helden gezaubert werden:

- **Rang 2** - freigeschaltet ab Erfahrungsstufe 10
- **Rang 3** - freigeschaltet ab Erfahrungsstufe 20
- **Rang 4** - freigeschaltet ab Erfahrungsstufe 30

### **Heldenangriff**

Jeder Held verfügt über einen Heldenangriff, der für seine Fraktion einmalig ist. Bewegen Sie die Maus über das Symbol des Heldenangriffs, um mehr über diese Fähigkeit zu erfahren. Bitte lesen Sie den Abschnitt Heldenangriff, für weitere Informationen zu Heldenangriffen.

### **Anfangsfähigkeit**

Diese Fähigkeit wird bei der Erstellung des Helden ausgewählt und ist sofort verfügbar.

### **Reputations-Fähigkeiten**

Reputations-Fähigkeiten sind einmalig im Bezug auf Fraktion und Affinität des Helden. Die erste erhält ihr Held mit Erfahrungsstufe 1, wenn er noch neutral ist. Die zweite Fähigkeit setzt voraus, dass der Held die Klasse zum Avatar des Blutes oder der Tränen wechselt und dass eine entsprechende Fähigkeit gewonnen wird. Die dritte Fähigkeit ist mächtiger und wird freigeschaltet, wenn der Held die maximale Reputation seiner Wahl erreicht hat.

### **Neu spezialisieren**

Helden erhalten die Möglichkeit ihre Fähigkeiten nach dem Klassenwechsel zurückzusetzen. Diese Gelegenheit bietet sich nur einmalig und sie kann aufgeschoben werden, allerdings kann man sie nicht nochmals erlangen.

Klicken Sie auf den Button «Neu spezialisieren» des Helden auf dem Reiter Macht unter dem Reiter Magie. Die zurückgewonnenen Punkte können dazu benutzt werden, andere Fähigkeiten zu lernen.

### **Tausch-Fenster**

Wenn sich zwei Ihrer Helden treffen, können sie Artefakte und Armeen untereinander tauschen. Klicken Sie auf den Zielhelden, um ein Tauschfenster zu öffnen.

Verbündete Helden können sich auch in Multiplayer-Spielen treffen, allerdings ist es ihnen nicht erlaubt, Kreaturen oder Artefakte untereinander zu tauschen.

# STADT-BILDSCHIRM

## Stadt-Fenster

Das Stadt-Fenster bietet verschiedene Reiter für die unterschiedlichen Funktionen. Diese Reiter erscheinen unten im Stadt-Fenster.



Der Stadt-Bildschirm zeigt Ihre Stadt und darunter können Sie die Armee der Stadt und den Helden mit seiner Armee begutachten, der gerade die Stadt besucht.

Die obere Reihe stellt die Plätze der Garnison dar und die untere Reihe bietet die Plätze für Besucher feil. Die Helden können mitsamt ihrer Truppen umpositioniert werden (vom Platz in der Garnison auf den Platz für Besucher und zurück). Um dies zu tun, ziehen Sie das Heldenportrait einfach auf den neuen Platz.

Die Helden-Panele ermöglichen es den Helden, ihre Truppen untereinander zu tauschen, indem die Einheiten in die Garnison und zur Armee des Besuchers gezogen werden und wieder zurück. Die Truppe kann so auch aufgeteilt, zusammengeführt oder anders zusammengestellt werden.

## Stadt/Festung

Über der Karte, links im Stadtfenster erscheint ein Auswahlfeld für die Stadt/Festung. Hiermit können sie schnell die betrachtete Stadt/Festung wechseln. Klicken Sie dafür auf das Symbol einer anderen Stadt oder Festung, um sie auszuwählen. Außerdem findet sich ein kleines Symbol auf den Bildern der Städte, um anzuzeigen, ob in der Stadt etwas errichtet werden kann.

## Gebäude

Die Möglichkeiten, die die Stadt den Helden bietet, sind abhängig von den dort errichteten Gebäuden. Die sorgfältige Planung neuer Gebäude und der Aufwertung bestehender Gebäude erhöht die Chancen ihres Helden, die gesamte Mission zu gewinnen, deutlich.

Klicken Sie im Stadt-Fenster auf den Reiter Stadtausbauplan, um auf den Stadtausbauplan zuzugreifen. Der Stadtausbauplan zeigt die Reihenfolge, in der Gebäude errichtet werden können. Die Gebäudebeschreibung und die nötigen Bedingungen, um das Gebäude zu errichten, werden im Tooltip angezeigt.

## Einmalige Bauwerke der Fraktion

Jede Fraktion verfügt über vier unterschiedliche einmalige Bauwerke, von denen nur zwei in einer Stadt gebaut werden können. Sie bieten verschiedene Strategien an, also wählen Sie mit Bedacht. Einige der einmaligen Bauwerke der Fraktion verfügen über eine eigene Benutzeroberfläche in der Stadt. Sie finden den Reiter unter den anderen Reitern der Stadt.

## Ashas Träne

Ashas Träne ist ein Artefakt, das benötigt wird, um ein besonderes Gebäude in Ihrer Stadt zu errichten. Es gibt verschiedene Wege Ashas Träne zu finden. Unter anderem kann sie durch besiegen eines Boss-Gegners erlangt werden. Sobald Ashas Träne im Besitz des Spielers ist, muss sie zu einer seiner Städte gebracht werden. Diese muss über ein Kapitol verfügen, damit das Ashas-Träne-Bauwerk errichtet werden kann.

## Kreaturen-Anwerbung

Klicken Sie auf Kreaturen anwerben, um Kreaturen anzuwerben. Das Fenster «Kreaturen-Anwerbung» wird geöffnet und alle verfügbaren Kreaturen werden oben im Fenster angezeigt. Wenn Sie Kreaturen einer anderen Fraktion anwerben möchten, klicken Sie auf das Fraktions-Symbol über ihnen. Die Zahlen unter den Kreaturen-Portraits zeigen an, wie viele Kreaturen gerade im Vorrat verfügbar sind.



## Kreaturen-Aufwertung

Sie können Ihre Kreaturen im Kreaturen-Anwerbungs-Fenster auch aufwerten. Wenn sich eine Kreatur im Platz für Besucher oder in der Garnison befindet und aufgewertet werden kann, erscheint ein kleiner, nach oben gerichteter Pfeil auf dem Portrait. Klicken Sie dann auf das Portrait der Kreatur, um das Aufwertungs-Panel anzuzeigen.

## SCHLACHT

Wenn Sie in die Schlacht ziehen, ist es Ihr Ziel, die letzte überlebende Kreatur in der Armee Ihres Gegners zu eliminieren oder zumindest dem Gegner einen so immensen Schaden zuzufügen, dass er gezwungen wird zu fliehen.

### Eine Schlacht beginnen

Der Kampf beginnt mit einer taktischen Phase, wenn Ihr Held über die Fähigkeit Taktik I verfügt. Nachdem die Einheiten aufgestellt wurden, beginnt der Kampf gegen den Gegner. Der Held, der den Kampf verliert, kann sterben oder fliehen. Der Gewinner erhält Erfahrung und die Artefakte des gefallenen Gegners.

### Taktische Phase

Vor jeder Schlacht haben Sie die Möglichkeit Ihre Einheiten auf Ihrer Seite des Schlachtfelds aufzustellen, sofern Ihr Held über die Fähigkeit „Taktik I“ verfügt. In dieser Phase erscheint die Armee-Leiste, die Auskunft über Ihre Reserven gibt. Nicht benutzte Kreaturen werden normal dargestellt und Kreaturen, die bereits auf dem Schlachtfeld Einsatz finden, werden ausgegraut dargestellt. Um die Einheiten aufzustellen, ziehen Sie die Einheit einfach auf das Schlachtfeld oder die Armee-Leiste.

## Befehlskonsole

**Automatisch platzieren:** Alle Kreaturen werden automatisch auf dem Schlachtfeld aufgestellt.

**Optionen:** Das Optionsmenü wird angezeigt.

**Fliehen-Menü:** Sie können hier auswählen, ob sie sich aus der Schlacht zurückziehen möchten und dabei einen bestimmten Teil Ihrer Armee opfern oder die Abenteuerkarte zu dem Zeitpunkt laden, bevor Sie den Gegner angegriffen haben. Geflohene Helden kehren in die Halle der Helden zurück und Sie können sie erneut gegen Gebühr anwerben. Die Option des erneuten Ladens ist nur im Einzelspieler-Modus verfügbar und auch nur, wenn Sie der Angreifer sind.



## Kampf-Bildschirm

Sobald eine Schlacht beginnt, erscheint der Kampf-Bildschirm, auf dem die Arena abgebildet ist, in der die Schlacht ausgetragen wird. Auf diesem Bildschirm wird der Angreifer auf der linken Seite angezeigt.



## Aktionsleiste

Der Kampf wird in Runden ausgeführt und in jeder Runde kann jede Kreatur einen Zug durchführen. Die Reihenfolge hängt von dem Attribut Initiative ab: Je höher die Initiative, desto eher kann die Kreatur in den Kampf eingreifen.

Unten auf dem Bildschirm wird die Aktionsleiste angezeigt, wobei die Kreatur, die gerade am Zug ist, im größeren linken Quadrat dargestellt wird. Während des Kampfes spielen Sie die Einheiten in der Reihenfolge von links nach rechts, wie sie auf der Aktionsleiste dargestellt ist. Die aktive Kreatur kann zusätzlich zum Angriff oder der Nutzung einer Fähigkeit auch nur verteidigen oder warten.

Die Reihenfolge kann sich während des Kampfes ändern. Im einfachsten Fall passiert dies, wenn eine Einheit eliminiert wurde und damit alle Plätze in der Reihe frei gibt. Einige Zauber können die Initiative einer Einheit beeinflussen, sodass diese sich in der Reihe nach vorn oder hinten bewegen kann. Die vom Zauber betroffene Einheit bewegt sich dann auf der Aktionsleiste nach vorn oder hinten.

Die Reihenfolge der Kreaturen für die nächste Runde wird auch in der Aktionsleiste angezeigt. Wenn eine Kreatur ihren Zug beendet hat, wandert ihr Portrait an das Ende der Reihe und wird schwarz/weiß dargestellt.

Die Zahl im unteren Bereich des Kreaturen-Portraits zeigt an, wie viele Kreaturen noch in der Einheit sind. Wenn die Zahl auf 0 sinkt, stirbt diese Kreaturen-Einheit. Die Hintergrundfarbe dieser Zahl entspricht der Farbe der Partei.

In den Ecken der Kreaturen-Portraits können kleine Symbole auftauchen:

- Pfeile oben links in der Ecke zeigen an, dass die Kreatur unter einem positiven und/oder negativen Einfluss steht.
- In der oberen rechten Ecke erscheint das Symbol «Zug überspringen», wenn die Kreatur unter einem Einfluss steht, bei dem sie den nächsten Zug überspringen muss.
- Unten links erscheint ein Symbol, wenn die Kreatur unter einem Einfluss steht, bei dem sie die Seite wechselt.
- In der unteren rechten Ecke können zwei Symbole erscheinen. Das eine gibt an, dass die Einheit beschworen wurde und das andere zeigt an, dass die Kreatur herbeigerufen wurde.

## **Plätze für eigene Buttons**

Zauber aus dem Zauberbuch können in die leeren Plätze der Benutzeroberfläche gezogen werden. Sie dienen so als Schnellzugriff auf die Zauber, damit Sie das Zauberbuch nicht geöffnet halten müssen, um sie zu wirken.

## **Kampfregelein Schadensregeln**

Der Gesamtschaden, den ein Gegner bei einem Angriff erleidet, ist die Summe aller Schäden, die von den einzelnen Kreaturen in der Einheit angerichtet wurden. Der angerichtete Schaden wird zufällig im Schadensbereich der Einheit ermittelt. Er entspricht einem Zufallswert zwischen dem Minimalschaden und dem Maximalschaden der Kreatur multipliziert mit der Anzahl der Kreaturen.

Der auf das Ziel gewirkte Schaden wird nach dem folgenden Schema ausgewertet: Stellen Sie sich vor, die Kreaturen stehen alle in einer Reihe. Wenn der Schaden größer ist, als die Lebenspunkte der ersten Kreatur, nimmt die Kreatur den Schaden auf und stirbt. Der verbleibende Schaden wird an die nächste Kreatur weitergereicht und so weiter.

Am Ende stirbt entweder eine Kreatur in dieser Einheit oder eine Kreatur nimmt weniger Schaden als sie Lebenspunkte hat und verbleibt als verwundete Kreatur. Die Lebenspunkte der Kreatur erscheinen als Tooltip der Einheit.

Das geschätzte Ergebnis eines Angriffs wird neben dem Cursor angezeigt. Außerdem werden der Widerstand und die Kreaturen- und Heldenfähigkeiten mit eingerechnet, die mit 100%iger Wahrscheinlichkeit ausgeführt werden. Alle Fähigkeiten mit weniger als 100% Wahrscheinlichkeit (wie Glück) werden nicht in die Schadensschätzung mit eingerechnet.

## **Verteidigen / Warten**

Manchmal möchten Sie vielleicht einen Zug auslassen, um auf einen günstigeren Angriffszeitpunkt zu spekulieren. In diesem Fall können Sie den Button «Verteidigen» benutzen, damit die Einheit eine defensive Position einnimmt oder den Button «Warten» nutzen, um die Aktion bis zum Ende der Kampfrunde aufzuschieben. Wenn «Verteidigung» aktiviert ist, erhöhen sich die Macht- und Magieresistenzen bis zur nächsten Aktion. Wird «Warten» aktiviert, reiht sich die Kreaturen-Einheit als letzte in die Reihe ein. Wenn mehrere Kreaturen warten, wird ihre Reihenfolge umgekehrt: Die Kreatur mit der geringsten Initiative steht ganz vorn.

## **Gegenwehr**

Die meisten Kreaturen haben eine Fähigkeit, um automatisch einen Gegenangriff auf den Gegner zu führen, der sie gerade angegriffen hat. Dies nennt sich Gegenwehr. Als Regel kann man zusammenfassen, dass eine Gegenwehr nur einmal im Kampf und auch nur im Nahkampf möglich ist. Von dieser Regel gibt es zahlreiche Ausnahmen, da viele Kreaturen über besondere Fähigkeiten verfügen.

## **Besondere Fähigkeit aktivieren**

Dieser Befehl ist nur für Kreaturen verfügbar, die über besondere Fähigkeiten verfügen. Klicken Sie auf den Button «Besondere Fähigkeit» über den Buttons «Verteidigen» und «Warten» über der Kreatur.

Eine besondere Fähigkeit kann automatisch ausgelöst werden, wenn sie aktiviert wurde. Es kann aber auch sein, dass sie ein Ziel dafür auswählen müssen. Führen Sie einen Rechtsklick aus, um die besondere Fähigkeit abubrechen. Besondere Fähigkeiten beenden in manchen Situationen die Aktion der Kreatur für die Kampfunde.

Besondere Fähigkeiten können über eine Aufladezeit oder Ladungen verfügen. Bei einer Aufladezeit von zwei Runden ist die Fähigkeit in der Runde nach der Nutzung der Fähigkeit nicht nutzbar. Eine besondere Fähigkeit mit zwei Ladungen kann nur zwei Mal in einem Kampf verwendet werden.

## Heilungsregeln

Wenn eine Einheit geheilt wird, wird die erste Kreatur geheilt. Wenn dann noch Heilkraft übrig ist, wird eine getötete Kreatur wiedererweckt und geheilt und so weiter. Die Anzahl der Kreaturen nach der Heilung kann die Originalstärke der Einheit nicht übersteigen. Nach einer Schlacht gewinnen alle verwundeten Kreaturen ihre Lebenspunkte vollständig wieder zurück.

## Glück und Moral

Mit dem Attribut Glück wird die Chance der Kreatur festgelegt 50 % mehr Schaden mit einem gewöhnlichen Angriff zu erzielen. Die Schicksalskraft des Helden wird direkt auf das Glück der Kreatur addiert. Der Glückwert einer Kreatur kann auch negative Werte umfassen. In diesem Fall wird der Schaden einer Kreatur um 50 % verringert.

Kreaturen mit guter Moral haben die Möglichkeit zweimal in einer Runde zu agieren. Die Bewegung und der Schaden dieser Einheit werden bei der zweiten Bewegung um 50 % reduziert. Bei Kreaturen mit schlechter Moral kann es passieren, dass sie eine Runde aussetzen müssen.

## Hindernisse, die Deckung bieten

Einige Hindernisse auf den Schlachtfeldkarten dienen als Deckung. Kreaturen, die Fernangriffe nutzen, erhalten einen Angriffsmalus, wenn sie auf Kreaturen hinter einer Deckung schießen (in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung), abhängig von der Sichtlinie zur angegriffenen Kreatur.

Belagerungselemente (Mauern, Tore und Türme) sind von dieser Regel ausgenommen. Sie bieten einen Belagerungsmalus, selbst wenn die Kreaturen dahinter weitsichtiger sind.

## Katapulte verwalten

Katapulte arbeiten unabhängig und suchen sich ihre Ziele automatisch. Allerdings kann ein Held mit der entsprechenden Fähigkeit ihnen Befehle erteilen.

## Helden-Aktionen

Helden verfügen über zwei Aktionen pro Schlachtfeld und sie können vor ihren Kreaturen tätig werden. Eine Aktion ist entweder die Nutzung einer Fähigkeit aus dem Zauberbuch oder die Nutzung eines Heldenangriffs. Die zweite Aktion ist der Einsatz einer Fraktionsfähigkeit.



## Zauber

Um einen Zauber zu wirken, klicken Sie auf den Button «Zauberbuch». Daraufhin öffnet sich das Zauberbuch und Sie können eine Fähigkeit auswählen. Je nach gewählter Fähigkeit können drei Ereignisse eintreten:

- Die Fähigkeit benötigt kein Ziel und wird sofort ausgeführt.
- Sie müssen erst eine Zielkreatur angeben, entweder feindlich oder freundlich.
- Sie müssen ein Zielgebiet auswählen. Die Zielquadrate und Kreaturen werden hervorgehoben.

## Heldenangriff

Während Avatare am Schlachtfeldrand residieren, können sie feindliche Kreaturen anvisieren und direkten Schaden zufügen. Hierfür wird weder Mana noch eine Fähigkeit benötigt. Dieser Angriff ist über den Button «Heldenangriff» erreichbar.

## Fraktionsfähigkeit

Fraktionsfähigkeiten können unabhängig vom Zauberbuch oder den Heldenangriffen gewirkt werden, allerdings nur einmal pro Kampfrunde. Jede Fraktion verfügt über unterschiedliche Fraktionsfähigkeiten.

Im Verlauf des Kampfes füllt sich die Fraktionsfähigkeit bei einigen Ereignissen auf. Dies ist abhängig von der Fraktion des Helden. Die Fraktionsfähigkeit wird aktiv, wenn sich die Anzeige füllt und die Stufe-1-Fraktionsfähigkeit genutzt werden kann. Sie können abwägen, ob sie warten wollen, um die Fähigkeitenanzeige ein zweites, drittes oder viertes Mal aufzufüllen um stärkere und mächtigere Versionen der Fraktionsfähigkeit zu nutzen. Wenn sie verbraucht wird, leert sich die Anzeige.

## UBISOFT-KUNDENDIENST

### Kostenlose Kontaktmöglichkeiten

Auf unserer Kundendienst-Seite finden Sie Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen, Lösungen zu bekannten Problemen und viele Informationen rund um unsere Spiele:

<http://support.ubisoft.com>

Sie haben keine Antwort auf Ihre Frage gefunden? Wir sind Ihnen gerne behilflich! Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, um mit uns Kontakt aufzunehmen:

### Support-Anfrage:

Anfragen via Kundendienst-Seite beantworten wir von Montag bis Freitag zwischen 9:00 und 19:00 Uhr. Wählen Sie auf der Kundendienst-Seite Ihr Spiel und klicken Sie auf „Fragen Sie uns“. Bitte stellen Sie uns mit Ihrer Anfrage alle relevanten Informationen (z.B. Konsolenversion, genaue Fehlermeldung etc.) zur Verfügung. Nur so sind wir in der Lage, Ihnen gezielt zu helfen.

### Live-Chat:

Unser Live-Chat ermöglicht es Ihnen, direkt und unverbindlich mit einem Ubisoft-Support-Mitarbeiter zu chatten. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass komplexere Probleme im Chat nicht gelöst werden können. Wir bieten den Chat ausschließlich für die Themenbereiche an, die auf der Chatseite angegeben sind.

### Technik-Foren:

Weitere Tipps und Lösungen können Sie in unseren Technik-Foren erhalten, wo darüber hinaus eine große und kompetente Spieler-Community aktiv ist. Zusätzlich können Sie nicht-technische Fragen in den allgemeinen Foren stellen.

Alle Foren finden Sie unter: <http://forums-de.ubi.com/eve>

## Kostenpflichtige Kontaktmöglichkeiten

### Technische Hotline:

Ergänzend zu den kostenlosen Support-Angeboten bieten wir Ihnen eine kostenpflichtige telefonische Hotline von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr unter der Rufnummer **0900 - 1824832** (0,24 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) für unsere Spiele an.

Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass komplexere Probleme nicht telefonisch gelöst werden können. Wir empfehlen Ihnen, Support-Anfragen grundsätzlich über die Kundendienst-Seite zu stellen.

### Spiele-Hotline:

Bei Fragen zum Spielinhalt, Tipps und Tricks können Sie sich unter der Rufnummer **0900 - 1824847** (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) an unsere Spiele-Hotline wenden.

### Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: **0900 - 060860** (0,28 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

**Tipps und Tricks: 0900 - 510995** (2,17 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Wir freuen uns auf Ihren Besuch / Ihren Anruf bei uns!

Ihr Ubisoft-Team

## GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt. Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab. Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen. Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.